



Full Circle

AZ UBUNTU LINUX KÖZÖSSÉG FÜGGETLEN MAGAZINJA

2011 május - 49. szám



LINUX LABOR
SWAPPINESS 2. rész



ÚJ
SOROZATOK!

UBUNTU
FEJLESZTÉS

ÚJ
ROVAT!

AZ OLVASÓK MEGBESZÉLTÉK

AZ UBUNTU 11.04 UNITY INTERFÉSZÉRŐL SZÓLÓ GONDOLATAIDAT

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

Hogyanok



Programozzuk Python-ban - 22. rész 7

The Title of Article
by Author

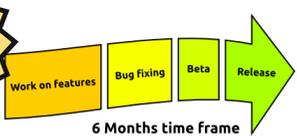
That didn't bode well. Who could be following
about part of town? And at this particular moment,
and was making off with the greenbacks. Was



LibreOffice - 4. rész

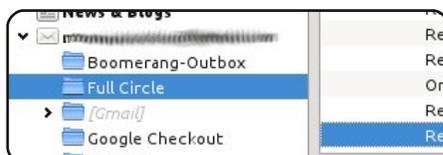
14

ÚJ
SOROZAT!



Ubuntu fejlesztés

17



Google a Thunderbirdben

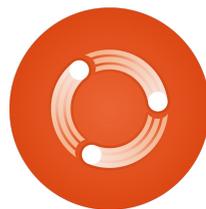
20



Írjunk cikket

a Full Circle magazinba

22



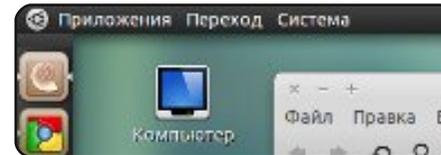
Full Circle

AZ UBUNTU LINUX KÖZÖSSÉG FÜGGETLEN MAGAZINJA



Linux hírek

4



Az én desktopom

44

Cikkek

```
#An alias to make the
command more detailed
alias ls = "ls -la --
color=always --classi
```

Parancsolj és uralkodj

5



Játékok Ubuntu-n

40



Linux labor

23



KávÉ

42

JÖVŐ HÓNAPBAN
VISSZATÉRNEK

Hölgyek és az Ubuntu



Top 5

46

Vélemények



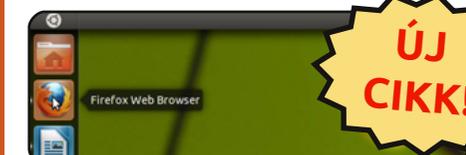
Az én történetem

25



Az én véleményem

26



Szerintem...

27

ÚJ
CIKK!



Fókuszban

34



Levelék

38



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 átdolgozható, másolható, terjeszthető és továbbadható 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 terjeszsd 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, biztos vagyok benne, hogy mire ezt olvassátok, legtöbben már frissítettetek 11.04-re, és dübörög a vita a Unity-ről. Az olvasói megjegyzések erről a témáról a 27. oldalon találhatóak. Minden hónapban akarok kérdezni tőletek, bár ettől a hónaptól kezdve ez nem emailben fog történni. A Unity kérdésre megközelítőleg 250 levelet kaptam napon-ta, rövid megjegyzésektől az egyoldalas hőzöngésekig. Ezekon kellett átrágnom magam! Ettől a hónaptól egy Google kérdőívet tölthettek ki.

Szintén ebben a hónapban indul Daniel Holbach cikksorozata az Ubuntu fejlesztéséről. Az első rész a hathónapos fejlesztési ciklust mutatja be. Nagyon érdekes! Én is írtam egy cikket, ami arról szól, hogyan használjuk a Google-t (Gmail, Doksik) a Thunderbird-ben. Nem teljesen átfogó, de bemutatja, milyen hasznos a Thunderbird a kiegészítőivel.

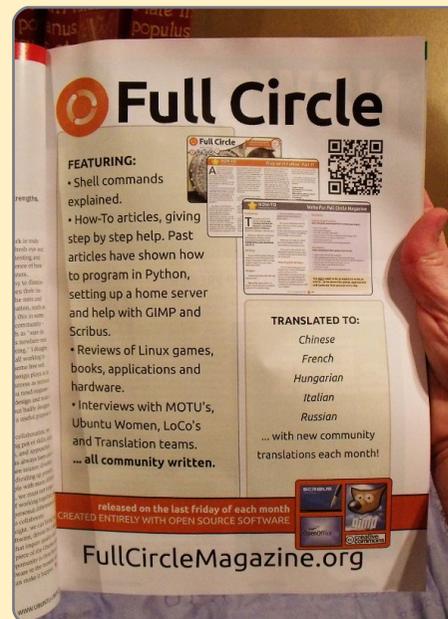
Észre fogjátok venni (remélhetőleg), hogy átterveztem a tartalomjegyzéket. Mindezt azért hogy összecsoportosítsam a cikkeket, és megpróbáljam elérni, hogy az összes cikk ott legyen a tartalomjegyzékben, nem csak néhány, ahogyan eddig volt.

És végül, tartsátok kocsányon szeméiteket, miközben átfutjátok az Ubuntu User magazin ehavi számát. Reklámozzuk őket a weboldalunkon, cserébe pedig voltak olyan szívesek, és teljes oldalas reklámot szántak nekünk!

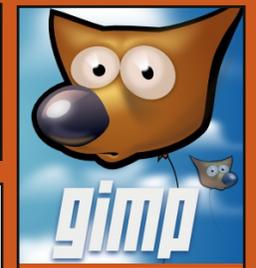
Minden jót!

Ronnie

ronnie@fullcirclemagazine.org



A magazin az alábbiak felhasználásával készült:



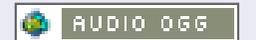
Full Circle Podcast

Kétfetente jelenik meg, minden epizód a legújabb Ubuntu híreket tartalmazza, véleményekkel, áttekintésekkel, interjúkkal és hallgatói észrevételekkel. A Side-Pod egy extra kiegészítő, 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>





A Miro 4 reméli, hogy betölti az Androidos iTunes keltette űrt

A Miro nyílt forrású hang- és video-lejátszó zenegép új verziót mutat be, amely Androidos iTunes szeretne lenni. A Windowsos, Mac-es és Linuxos Miro 4 egyszerű és hatékony munkaállomás-Android szinkronizációt ad a programhoz, amely média-fájl-konverziót, torrentkezelést, podcast-vételt, médiakeresést is kínál. Az Android szinkronizáló szolgáltatásai a zenére és a videókra fókuszálnak, és beépített alkalmazásböngészést és kezelést tartalmaznak a Google Android, és az Amazon.com Android Alkalmazáspiachoz való programon belüli hozzáféréseken keresztül.



“Nagyon magasra állítjuk a mércét. Mi akarunk lenni a nyílt iTunes,” mondta Nicholas Reville, a Participatory Culture Foundation társalapítója és vezérigazgatója, amely a Miro-t és a Miro Video Converter-t, a külön programot is kiadja, amely a standard Miroba építve is megjelenik. cnet.com

A Linux Mint 11 és a Fedora 15

A Fedora 15 vagy “Lovelock” és a Linux Mint 11 vagy “Katya” mindketten nagystílusú lépések világszínpadra az elmúlt néhány napban azzal, hogy a szabad és nyílt forrású Linux operációs rendszer felhasználóinak még több imponáló választási lehetőséget nyújtanak.

A Fedora 15 végleges verziója elindult [...] a rajongók globális közönségéhez, akik lelkesen próbálgatták a GNOME 3 asztali környezet implementációját.

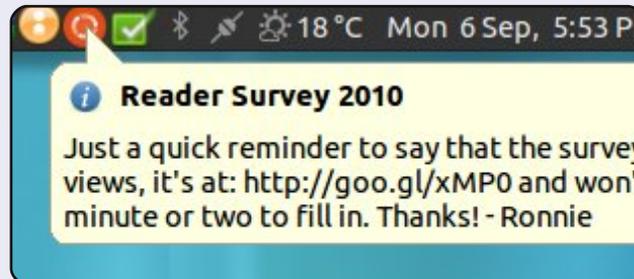
A Linux Mint 11 “Katya” sem Unity-t, sem GNOME 3-at nem használ; a projektfejlesztők inkább kitartottak a GNOME 2.32-nél azok helyett, kényelmes és ismerős lehetőséget nyújtva az asztali környezet kedvelőinek.

Forrás: pcworld.com

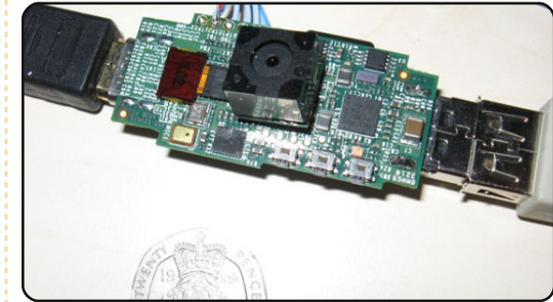
Full Circle Notifier

A saját Full Circle Notifier programunk most az 1.0.2. verzióán tart. Az FCN egy kis program, amely a rendszertálcán ül és nemcsak a példányok/podcastok megjelenését hirdeti, hanem beállíthatjuk úgy is, hogy automatikusan letöltse őket a számokra.

Több ember készítette el az FCN csomagjait, és megkezdődnek a fordítások. Több információért látogasd meg az FCN Google Csoportot: <http://goo.gl/4Ob4>



A Mini PC Linuxot futtat



Mi is ez? Egy teljesen működőképes, USB-méretű Linuxos doboz. HDMI: ok. USB: ok (jó, csupán egy port). 700 MHz-es ARM11 processzor 128 MB memóriával: ok. Az SD-kártya tárolóhelyén keresztül elérhető tárolóval ebben a holmiban minden megvan, amit egy számítógépben szeretnél (kivéve talán a Wi-Fi-t; az írás idején nem voltam képes meg erősíteni a hálózatot), és magaddal viheted a kulcstartódon.

A Raspberry Pi Alapítvány [...] sok esetben azt reméli, hogy ezeket a számítógépeket elajándékozzák az alapítványukon keresztül az érdeklődő és arra érdemes diákoknak. Ez nem csapda, a gyártói 25 \$-ért akarják a rendszert árulni.

Forrás: pcworld.com



Parancsolj és uralkodj

Írta Lucas Westermann

Graphicsmagick – Képszerkesztés parancssorban

Aprilis 22-én egy olvasó, John Niendorf küldött egy emailt, amiben a Graphicsmagick felől érdeklődött. Erre válaszul átnézzük a graphicsmagick (innenről „gm”) alapeseteit, aztán egy haladóbb felhasználást (a kötegelt feldolgozást), majd MIFF fájlok létrehozását képkatalógusként.

Ha hasonlóak az igényeid, mint nekem, akkor tökéletesnek fogod találni a gm-et sok fájl konvertálásához, vagy ha gyorsan akarsz bélyegképet csinálni egy nagy képből a GIMP vagy hasonlók megnyitása nélkül. A lista olvasásakor, kérlek, vedd számításba, hogy a <something>* azt jelenti, hogy ez akárhányszor ismétlődhet és a szögletes zárójelben lévő dolgok opcionálisak (de jó tudni róluk). Nem maradt más hátra, mint az általam hasznosnak vélt parancsok listája, egyelőre alap szinten:

gm identify <file>

- a kép formátumáról és méretéről ad információkat, valamint kiírja a fájl állapotát (befejezetlen, hibás, stb.)

gm montage [<options><input>]* <output>

- A bemeneti fájlokból egy kimeneti fájlt készít, formázási lehetőségekkel (csempézés, képnév kiírása a kép alá, stb.)

gm mogrify <options> <input file>

- Transzformálja a fájlt.

gm convert <options> <input file> <output file>

- Transzformálja a fájlt (mint a mogrify, de amaz felülírja az eredetit).

gm composite <file to change> <base file> [<mask file>] <output file>

- összefűzi, keveri, és maszkolja a fájlokat egy új képben.

Ez csak egy nagyon kezdő szintű áttekintése a lehetséges parancsoknak, és néhány alap paraméter, ami ezekkel használható. Néhány általános opció:

-geometry <height>x<width><+/-><x><+/-><y>

- Ez az opció megadja a kép ablakának méreteit, az x és y eltolással

együtt. Például: -geometry 1600x1050+10+10.

-size <height>x<width>

- a bemeneti fájl előtt használandó, és a segítségével kisebb méretben olvashatók be a jpeg képek, hogy kisebb legyen a végrehajtási idő. Ideális bélyegképek készítéséhez. Például: -size 170x160.

-thumbnail <height>x<width>

- bélyegképek gyors létrehozásához használandó, előre beállított opciók segítségével.

-resize <height>x<width>

- Ez az opció a paraméternek megfelelően átméretezi a fájlt.

-gaussian <radius>{x<sigma>}

- Ez az opció egy Gauss-elmosást hajt végre a képen. A sigma adja meg a szórást. Általában csak a radiust (sugarat) szükséges megadni.

-quality <value>

- Ez az opció a készülő kép minőségét állítja be (JPG/MIFF/TIFF/PNG-hez). <value> egész szám lehet 0 és 100 között (ahol 100 = legjobb minőség, legalacsonyabb tömörítés).

...tökéletesnek fogod találni a gm-et sok fájl konvertálásához...

-crop <width>x<height>{+<x>{+-}<y>{<+>}}

- Ezzel az opcióval körbevághatjuk a képet a megadott méretre (akár eltolással is).

Ezzel az opciólistával már elindulhatunk, kísérletezgethetünk. Ha találtál egy hasznos parancsot megfelelő opciókkal, biztos alkalmaznád nagyobb mennyiségű fájlra is az adott könyvtárban. Ehhez a következő módon kell a parancsot használnod (az opciók magyarázatát lásd lent):

```
find . -name "*.jpg" | xargs -l -i basename "{}" ".jpg" | xargs -l -i gm convert -quality 100% "{}.jpg" "{}.png"
```

Itt a find . -name “*.jpg” ad egy listát az aktuális könyvtárban levő összes jpg fájlról, amit továbbad az xargs-nak, ami sorról sorra („-l”) el-

Parancsolj és uralkodj

távolítja az utótagot a listából („{”) a basename alapján. Utána a lista újból a xargs-hoz kerül, ami végrehajtja a gm convert -quality 100% “{.jpg” “{.png” parancsot, ami lényegében minden képet png fájlra alakít. A középső lépéssel elkerülhetjük, hogy a végrehajtás után „*.jpg.png” nevű fájljaink legyenek. Ezzel a trükkkel lehet megvágni, szerkeszteni vagy átméretezni is nagy számban fájlokat.

Végül, de nem utolsósorban megnézzük, hogyan lehet képkatalógust csinálni (egy bélyegképeket tartalmazó fájlt a könyvtárban található képekről). A fájl készítéséhez használjuk a következő parancsot:

```
gm convert 'vid:*.jpg' directory.miff
```

A miff kiterjesztés az ImageMagick Magick Image File Format rövidítése. Az elnevezés oka egyszerűen az, hogy a gm-et az imagemagick-ből fejlesztették tovább 2002-ben. A fájl megjelenítéséhez a következő parancsot futtassuk:

```
gm display directory.miff
```

Ha nem tudod, ez miért lehet hasznos, képzelj el egy fotók ezreiből álló gyűjteményt egy PC-n, ami-

ből egy bizonyos képet keresel. Ahelyett, hogy azon a gépen próbálnád megkeresni a fájlt, lemásolhatod a miff fájlt és kényelmesen megnézegetheted, vagy csinálhatsz belőle egy bélyegkép katalógust.

Remélhetőleg hasznosnak találsz ezt a cikket, és használatba is veszed a tippeket. Ha bármi kérdésed vagy kérdéssed van, küldj emailt az lswest34@gmail.com címre. Kérlek, írd be a tárgyhoz, hogy „Command & Conquer”, „C&C”, „Full Circle Magazine” vagy „FCM”, így biztosan észreveszem. Valamint kérlek, angolul vagy németül írd, különben a Google Translate-re kell hagyatkoznom.



Lucas saját rendszerének folyamatos tönkretételével tanulta meg azt, amit tud, mivel nem volt más választása, mint utánanézni, hogyan hozhatná helyre a problémákat. Emailt Lucasnak az lswest34@gmail.com címre



Full Circle
Podcast



Házigazdák:

Robin Catling

Ed Hewitt

Dave Wilkins

Audio: Victoria Pritchard

Műsor

00:42	KÖSZÖNTÉS és BEVEZETŐ
01:04	AZ ELMULT ALKALOM ÓTA...
04:55	FÓKUSZBAN A 48-as szám
12:05	FÓKUSZBAN: Ubuntu 11.04
57:26	KÖZREMŰKÖDÉS
1.26:23	VISSZACSATOLÁS
1.27:19	ELKÖSZÖNÉS



Most befejezzük a lejátszási lista-készítő programunkat. Legutóbb már a nagyját megcsináltuk, de egy pár dolog befejezetlenül maradt. A playlistet nem tudjuk elmenteni, a mozgató funkciók sincsenek készen, nem tudjuk kiválasztani a file rögzítési útvonalát, meg hasonlók. Egy pár dolgot viszont még meg kell csinálnunk, mielőtt nekiállnánk kódokat írni. Először is kell találnunk egy képet az alkalmazáshoz, ami az "about" dobozban fog szerepelni. Erre akkor is szükségünk lesz, amikor az alkalmazást minimális méretre csökkentjük. Körülnézhetünk az /usr/share/icons mappában, de akár a webről is lementhetünk egy nekünk tetsző képet, vagy akár mi magunk is csinálhatunk egyet. Ha megvan a kép, tegyük be a code mappába. Tegyük mellé a .glade file-t, továbbá a forráskódot, amit múlt hónapban készítettünk. Nevezzük el logo.png-nek. Most nyissuk meg a .glade file-t (amit szintén a múlt hónapban készítettünk) és eszközöljünk benne pár változtatást.

Először a MainWindow-ban klikkeljünk a General fülre és gördítsünk le addig, amíg meg nem

találjuk az Icon-t. A böngésző funkcióval keressük meg a korábban kiválasztott ikonunkat és válasszuk ki. A szövegdobozban a "logo.png"-nek kell szerepelnie. Utána a hierarchia dobozban válasszuk a treeview1-et, klikkeljünk a "signal" fülre és a GtkTreeView | cursor-changed részénél adjunk hozzá egy handler-t az "on_treeview1_cursor_changed"-hez. Ne felejtsük el (a múlt hónapban említettem már), hogy ha azt akarjuk, hogy működjön a változtatás, ezt is végre kell hajtanunk. Végül ismét a hierarchia dobozban válasszuk ki a txtFilename-t, és klikkeljünk a "signal" fülre. Gördítsünk le, míg meg nem találjuk a "GtkWidget"-et; gördítsünk tovább egészen a "key-press-event"-ig. Adjunk hozzá egy handler-t az "on_txtFilename_key_press_event"-hez. Mentsük el az egészet és zárjuk be.

Most értünk az egésznek a befejező részéhez. Ott vagyunk, ahol

```
elif response == gtk.RESPONSE_CANCEL:
    print 'Closed, no files selected'
    dialog.destroy()
```

Láthatjuk, hogy semmit nem helyeztünk vissza. Ez okozta ezt a problémát. Ahhoz, hogy kijavítsuk, írjuk az alábbi kódot a dialog.destroy() sor után:

```
Return ([], "")
```

Ezzel el fog tűnni a hibaüzenet. Most adjuk hozzá a szövegdoboz-handler-t, amit a glade-ben készítettünk. Adjuk a szótárhoz az alábbi sort:

```
"on_txtFilename_key_press_event": self.txtFilenameKeyPress,
```

Tudjuk, hogy ez lesz a keypress event működtetője. Most megcsináljuk magát a funkciót:

```
def txtFilenameKeyPress(self, widget, data):
    if data.keyval == 65293: # The value of the return key
        self.SavePlaylist()
```

az előző alkalommal a kód használatával dolgoztunk.

Először is módosítani kell a kódot a FileDialog-ban. Ne felejtsük el, hogy ha a Cancel-re klikkelünk, rögtön hibaüzenetet kapunk. Ezt most fogjuk kijavítani. A rutinfelelet végén az alábbi kódot kapjuk:

Valószínűleg már sejthető, hogy ez fogja érzékelni a lenyomott billentyűk értékét, amikor a txtFilename box-ban dolgozunk, majd összehasonlítja a billentyűk értékét a 65293-as értékkel, mely az Enter billentyű kódja. Ha az értékek megfelelőek, akkor magától létrejön a SavePlaylist funkció. Még csak rá sem kell klikkelnünk a gombra.

Most pedig jöjjön egy újabb kód. Kezdjük a ClearAll gombbal az eszköztáron. Ha ráklikkelünk, törlődik a ListStore és a gyökérkönyvtár-megjelenítés. Ez egy egysoros parancs, amit az "on_tbtnClearAll_clicked" rutinba tehetünk.

```
def on_tbtnClearAll_clicked(self, widget):
```

```
    self.playList.clear()
```

Ezzel egyszerűen kiadtuk a playList ListStore-nak a parancsot a törlésre. Ez igazán nem volt nehéz. Most jön az eszköztáron a Delete gomb. Ez már nehezebb lesz, de ha belemélyedünk, érthetőbbé válik.

Először is azt kell megnéznünk, hogyan tudunk kijelölni a gyökérkönyvtár-widget-ben és a ListStore-ban. Ez bonyolult, ezért lassan fogunk haladni. Ahhoz, hogy a ListStore-ból visszahozzuk az adatokat, szükségünk van egy gtk.TreeSelection-re. Ez egy segédobjektum, ami a gyökérkönyvtár-nézetben segíti a kijelölést. Ennek a segítségével fogjuk visszaszerezni a modell típust, továbbá egy iterátort, ami a kijelölt sorokat tartalmazza.

Most nyilván arra gondol a kedves Olvasó, hogy "Mi a keserves bűbán az az iterátor?". Pedig már korábban használtuk, legfeljebb nem tudtuk, hogy az az. Gondoljunk az AddFilesToTreeview funkciót követő kódsorra, amit a múlt hónapban csináltunk.

Nézzük meg a "for" után következő részt. Ott használtunk egy iterátort hogy a FileList nevű listán végigmenjünk. Ebben az esetben az iterátor lényegében egyenként végigmegy az összes részen, és minden egyes részt újra visszahelyez. Most is egy iterátort fogunk csinálni és beleírjuk a gyökérkönyvtár-nézetben kiválasztott sorokat. Majd ezt fogjuk listaként használni. Tehát az on_tbtnDelete_clicked kódja a következő:

Az első sor hozza létre a TreeSelection objektumot. Ezzel jelöljük ki a sorokat (ami most csak egy lesz, mert a jelenlegi példát nem állítottuk be többszörös kijelölésre). betöltjük az iters nevű listára, majd járunk el úgy, mint a .clear metódusnál. A változtatható RowCount-ot is csökkentjük, majd a file-ok számát tegyük ki a status bar-ra.

```
def AddFilesToTreeview(self, FileList):
    counter = 0
    for f in FileList:
        extStart = f.rfind(".")
        fnameStart = f.rfind("/")
        extension = f[extStart+1:]
        fname = f[fnameStart+1:extStart]
        fpath = f[:fnameStart]
        data = [fname, extension, fpath]
        self.playList.append(data)
        counter += 1
```

```
def on_tbtnDelete_clicked(self, widget):
    sel = self.treeview.get_selection()
    (model, rows) = sel.get_selected_rows()
    iters=[]
    for row in rows:
        iters.append(self.playList.get_iter(row))
    for i in iters:
        if i is not None:
            self.playList.remove(i)
            self.RowCount -= 1
    self.sbar.push(self.context_id, "%d files in list." %
                  (self.RowCount))
```

```
def on_btnGetFolder_clicked(self, widget):
    fd = FileDialog()
    filepath, self.CurrentPath = fd.ShowDialog(1, self.CurrentPath)
    self.txtPath.set_text(filepath[0])
```

Most pedig, mielőtt a mozgató műveletekhez érnének, foglalkozunk kicsit a save-file-path-al. Ismét a FileDialog-ot fogjuk használni, mint korábban. Készítünk egy kódot az "on_btnGetFolder_clicked"-hez:

A korábbiakhoz képest az egyetlen különbség a kód utolsó sora. A FileDialog-ból betesszük az útvonalat a szövegdobozba, amit már korábban a set_text-tel beállítottunk. Ne feledjük, hogy a kapott adat benne van a listában, még akkor is, ha csak egyetlen sort jelöltünk ki.

Ezért használjuk a "filepath[0]"-t.

Most jön a fájlmentés művelete. Ezt nyugodtan megcsinálhatjuk még a mozgató műveletek előtt. Csinálunk egy SavePlaylist funkciót. Ehhez először meg kell nézünk, hogy van-e valami a txtPath szövegdobozban. Utána nézzük meg, hogy szerepel-e valamilyen filenév a txtFilename dobozban. Mindkét esetben a szövegdozbox.get_text() módját használjuk.

Most hogy már tudjuk, hogy van egy útvonalunk (fp) és filenevünk (fn), megnyithatjuk a file-t, kinyomtathatjuk az m3u fejléceket és továbbléphetünk a playList-re. Az útvonalat elmentettük a 2. oszlopba, a file neve a 0. oszlopban van, a kiterjesztés az elsőben. Most egyszerűen csak csinálunk hozzá egy string-et, beleírjuk a file-ba és bezárjuk.

Most nekiláthatunk a mozgató funkcióknak. Kezdjük a Move To Top-pal. Ugyanúgy csináljuk, mint amikor a törlés funkciót készítettük: kijelölés, majd sorok kijelölése. Utána át kell lépnünk a sorokon, hogy két változatot kapjunk. Path1-nek és path2-nek fogom most őket nevezni. A path2 ebben az esetben

```
def SavePlaylist(self):
    fp = self.txtPath.get_text() # Get the filepath from the text box
    fn = self.txtFilename.get_text() # Get the filename from the filename text box
```

Most ellenőrizzük az értékeket...

```
if fp == "": # IF the path is blank...
    self.MessageBox("error", "Please provide a filepath for the playlist.")
elif fn == "": # IF the filename is blank...
    self.MessageBox("error", "Please provide a filename for the playlist file.")
else: # Otherwise we are good to go.
```

```
plfile = open(fp + "/" + fn, "w") # Open the file
plfile.writelines('#EXTM3U\n') # Print the M3U Header
for row in self.playList:
    plfile.writelines("%s/%s.%s\n" % (row[2], row[0], row[1])) #Write the line data
plfile.close # Finally close the file
```

Végül egy felugró ablakban informáljuk a felhasználót, hogy a file-t elmentette.

```
self.MessageBox("info", "Playlist file saved!")
```

Most pedig egy hívóködot illesztünk a rutinba az "on_btnSavePlaylist_clicked" esemény handlerében.

```
def on_btnSavePlaylist_clicked(self, widget):
    self.SavePlaylist()
```

Mentsük el a kódot és teszteljük. A lejátszási listában immár tudunk menteni, és az egésznek kb. úgy kell kinéznie, ahogy azt a múlt hónapban mutattam.

0-ra lesz állítva, ez lesz a "cél" sor. A path1 a felhasználó által kijelölt sor. Végül a model.move_before() metódussal tegyük a kiválasztott sort a 0. sorba, így gyakorlatilag mindent eggyel lejjebb toltunk. A kódot közvetlenül az "on_tbtnMove-

```
def on_tbtnMoveToTop_clicked(self, widget):
    sel = self.treeview.get_selection()
    (model, rows) = sel.get_selected_rows()
    for path1 in rows:
        path2 = 0
        iter1 = model.get_iter(path1)
        iter2 = model.get_iter(path2)
        model.move_before(iter1, iter2)
```

ToTop_clicked” rutinba írjuk:

A MoveToBottom funkcióval szinte pontosan ugyanúgy járunk el, mint a MoveToTop esetében, a különbség az, hogy a model.move_before() helyett a model.move_after() parancsot használjuk, és a path2-t nem nullára, hanem self.RowCount-1-re állítjuk. Mindjárt meg fogjuk érteni, miért van változó RowCount-unk. Tudjuk, hogy a számok nulla alapúak, ezért kell RowCount-1-et használnunk.

Nézzük, hogyan kell a MoveUp rutint csinálni. Ez is eléggé hasonló az előző kettőre. Most viszont a path1-et vesszük, ami a kijelölt sor, a path2-nek meg jelöljük ki a -1-ik sort. Aztán AMENNYIBEN a path2 (a célsor) nagyobb vagy egyenlő nullával, akkor a model.swap() metódust használjuk.

Ugyanígy megy a MoveDown funkció is. Most viszont meg kell nézni, hogy a path2 KISEBB vagy egyenlő-e a self.RowCount-1 értékével.

Most pedig eszközöljünk pár változtatást a lejátszási listánkon. Múlt hónapban mutattam a playlist file alapformátumát.

Viszont azt is mondtam, hogy van egy kiterjesztett formátuma is. Ebben van egy extra sor, amit hozzá lehet adni a file-hoz (ez az adott zeneszámról tartalmaz extra információt). A formátuma így néz ki:

```
#EXTINF:[Length of song in seconds],[Artist Name] - [Song Title]
```

Lehet, hogy az Olvasó kíváncsi, miért tartalmazzák a műveletek már az elejétől fogva a mutagén könyvtárat, holott még sosem használtuk őket. Hát, most fogjuk. Mint tudjuk, a mutagén könyvtár az ID3 tag eléréséhez szükséges (az mp3 file-okon belül). A Full Circle magazin 35. számában van erről egy hosszabb értekezés (a sorozat 9. részében). Most egy olyan funkciót fogunk készíteni, ami felismeri az mp3 file-t, a dal címét, az előadó nevét és a dal hosszát (mp-ekben). Erre a három dologra van szükségünk a kiterjesztett információs vonalhoz. Tegyük a funkciót a Show-About funkció után a PlaylistCreatorban.

```
#EXTM3U
```

```
Adult Contemporary/Chris Rea/Collection/02 - On The Beach.mp3
```

```
Adult Contemporary/Chris Rea/Collection/07 - Fool (If You Think It's Over).mp3
```

```
Adult Contemporary/Chris Rea/Collection/11 - Looking For The Summer.mp3
```

```
def on_tbtnMoveToBottom_clicked(self,widget):
    sel = self.treeview.get_selection()
    (model,rows) = sel.get_selected_rows()
    for path1 in rows:
        path2 = self.RowCount-1
        iter1=model.get_iter(path1)
        iter2 = model.get_iter(path2)
        model.move_after(iter1,iter2)
```

```
def on_tbtnMoveUp_clicked(self,widget):
    sel = self.treeview.get_selection()
    (model,rows) = sel.get_selected_rows()
    for path1 in rows:
        path2 = (path1[0]-1,)
        if path2[0] >= 0:
            iter1=model.get_iter(path1)
            iter2 = model.get_iter(path2)
            model.swap(iter1,iter2)
```

```
def on_tbtnMoveDown_clicked(self,widget):
    sel = self.treeview.get_selection()
    (model,rows) = sel.get_selected_rows()
    for path1 in rows:
        path2 = (path1[0]+1,)
        iter1=model.get_iter(path1)
        if path2[0] <= self.RowCount-1:
            iter2 = model.get_iter(path2)
            model.swap(iter1,iter2)
```

Ismétlés a tudás anyja: menjünk végig a kódon. Először töröljük ki a három visszatérő változót, így ha bármi történne, ezek üresen maradnak. Most behelyezzük a megvizs-

gálendő mp3-file nevét. Aztán behúzzuk a kulcsokat egy (igen, eltalálta a kedves Olvasó) iterátorba és végigmegyünk rajta, mégpedig úgy, hogy két specifikus tag-et ke-

resünk. Ezek pedig a TPE1 (az előadó neve) és a TIT2 (a dal címe). Ha a kulcs nem létezik, akkor kapunk egy hibaüzenetet, ezért minden hívóködot beburkolunk egy "try|except" utasítással. Majd kijelöljük a dal hosszát az audio.info.length attribútumban és nyomunk az egész kócerájra egy entert.

Most pedig a SavePlayList funkciót módosítjuk, hogy támogassa a kiterjedt információs vonalat. Ha ott vagyunk, ellenőrizzük, hogy létezik-e a filenév. Ha igen, jelöljük meg egy zászlóval a felhasználót és lépünk ki a feladatból. A felhasználó számára még úgy tehetjük egyszerűbbé a dolgokat (miután semmi más fíletípus nem támogatott az esetünkben), hogy az m3u kiterjesztést automatikusan az útvonalhoz és a filenévhez csatoljuk, ha az nem létezik. Először is írjunk egy importáló sort a kód elejére, hogy mozgathassuk az os.path-et a rendszer és a mutagén import között.

Akár az AddFilesToTreeview funkcionál, itt is az "rfind" metódust használjuk a legutolsó pont (".") filenév-beli (fn) pozíciójának megtalálásához. Ha nincs, akkor az enter billentyű értékét állítsuk -1-re. Ha megnéztük, hogy az enter ér-

téke tényleg -1, csatoljuk a kiterjesztést és tegyük vissza a filenevet a szövegdobozba.

```
if os.path.exists(fp +
"/" +
fn):

self.MessageBox("error", "The
file already exists.
Please select another.")
```

Most pedig az egész funkciót összecsomagoljuk egy IF|ELSE záradékkal, így ha a file már létezik, egyszerűen kiesünk a műveletből. Az el-

```
def GetMP3Info(self, filename):
    artist = ''
    title = ''
    songlength = 0
    audio = MP3(filename)
    keys = audio.keys()
    for key in keys:
        try:
            if key == "TPE1":          # Artist
                artist = audio.get(key)
        except:
            artist = ''
        try:
            if key == "TIT2":          # Song Title
                title = audio.get(key)
        except:
            title = ''
            songlength = audio.info.length # Audio Length
    return (artist, title, songlength)
```

```
import os.path
```

Utána jelöljük ki a meglévő SavePlaylist funkciót, mert azt most eltávolítjuk.

```
def SavePlaylist(self):
    fp = self.txtPath.get_text()      # Get the file path from the text box
    fn = self.txtFilename.get_text() # Get the filename from the text box
    if fp == "": # IF filepath is blank...
        self.MessageBox("error", "Please provide a filepath for the playlist.")
    elif fn == "": # IF filename is blank...
        self.MessageBox("error", "Please provide a filename for the playlist file.")
    else: # Otherwise
```

Idáig minden olyan, mint korábban. Most kezdődnek azonban a változások.

```
extStart = fn.rfind(".") # Find the extension start position
if extStart == -1:
    fn += '.m3u' #append the extension if there isn't one.
self.txtFilename.set_text(fn) #replace the filename in the text box
```

lenőrzéshez az `os.path.exists(filename)`-t használjuk.

A kód többi része nagyrészt ugyanaz, mint korábban, de azért nézzük csak át.

A 2. sor nyitja a file-t, amit meg fogunk írni. A 3. sor illeszti be az `m3u` fejléceket. A 4. sor kalauzol végig a `playList` `ListStore`-ján. Az 5. sor alkotja meg a file nevét a `ListStore` 3 oszlopa alapján. A 6. sor kéri a `GetMP3Info`-t és tárolja az értékeket a változóban. A 7. sor ellenőrzi, hogy van-e érték a három változóban. Ha igen, a 8. sorba írjuk a kiterjesztés információs sorát. A 9. sor a file nevet írja, ahogy korábban. A 10. sor végre-valahára bezárja a file-t, a 11. pedig küldi a

```
else:
```

```
plfile = open(fp + "/" + fn,"w") # Open the file
plfile.writelines('#EXTM3U\n') #Print the M3U header
for row in self.playList:
    fname = "%s/%s.%s" % (row[2],row[0],row[1])
    artist,title,songlength = self.GetMP3Info(fname)
    if songlength > 0 and (artist != '' and title != ''):
        plfile.writelines("#EXTINF:%d,%s - %s\n" % (songlength,artist,title))
    plfile.writelines("%s\n" % fname)
plfile.close # Finally Close the file
self.MessageBox("info","Playlist file saved!")
```

popup-ablakot, amely tudatja az userrel, hogy készen van a procedúrával.

Mentsük el a kódot és teszteljük le.

Egyetlen dolog van még, amit hozzá kell adnunk, mégpedig a vezérlőelemek buboréksúgói, melyek akkor jönnének elő, ha a felhasználó

az egérrel rájuk navigál. Ettől az egész annyira profi kinézetű lesz. Csináljuk is meg a funkciót hozzá.

Azt a widget-referenciát használjuk hozzá, amit korábban beállítottunk, majd beírjuk a buboréksúgó szövegét a (a kedves Olvasó már nyilván tudja) `set_tooltip_text` attribútummal. Már csak hívó kód hiányzik hozzá. Menjünk vissza az `__init__` routine-ba a `self.SetWidget-`

References sorba és írjuk be:

```
self.SetupToolTips()
```

Végül, de természetesen nem utolsósorban a korábban kiválasztott logónkat be akarjuk helyezni az About dobozba. Mint mindenhez, ehhez is van attribútum. A `ShowAbout`-hoz adjuk hozzá ezt a sort:

```
def SetupToolTips(self):
    self.tbtnAdd.set_tooltip_text("Add a file or files to the playlist.")
    self.tbtnAbout.set_tooltip_text("Display the About Information.")
    self.tbtnDelete.set_tooltip_text("Delete selected entry from the list.")
    self.tbtnClearAll.set_tooltip_text("Remove all entries from the list.")
    self.tbtnQuit.set_tooltip_text("Quit this program.")
    self.tbtnMoveToTop.set_tooltip_text("Move the selected entry to the top of the list.")
    self.tbtnMoveUp.set_tooltip_text("Move the selected entry up in the list.")
    self.tbtnMoveDown.set_tooltip_text("Move the selected entry down in the list.")
    self.tbtnMoveToBottom.set_tooltip_text("Move the selected entry to the bottom of the list.")
    self.btnGetFolder.set_tooltip_text("Select the folder that the playlist will be saved to.")
    self.btnSavePlaylist.set_tooltip_text("Save the playlist.")
    self.txtFilename.set_tooltip_text("Enter the filename to be saved here. The extension '.m3u' will be added for you if you don't include it.")
```

```
about.set_logo(gtk.gdk.pix-  
buf_new_from_file("lo-  
go.png"))
```

És ennyi. Most már van egy teljes mértékben működő programunk, ami jól is néz ki és fantasztikusan is működik, ahogy lejátszási listát készít a zenefilejainkból.

A teljes forráskód (a .glade-fájlal együtt, amit múlt hónapban csináltunk) a pastebin-en található: <http://pastebin.com/tQJizcwT>

Remélem, kellemesen töltötték az időt és örömmel használják majd az újonnan tanultakat.



Greg Walters a RainyDay Solutions LLC nevű tanácsadó cég tulajdonosa. Aurorában, Colorado államban él és 1972 óta foglalkozik programozással. Hobbija a főzés, a kirándulás, a zenehallgatás és a családja. Weboldala: www.thedesignedgeek.com.

EXTRA! EXTRA! Olvasd el egyben!

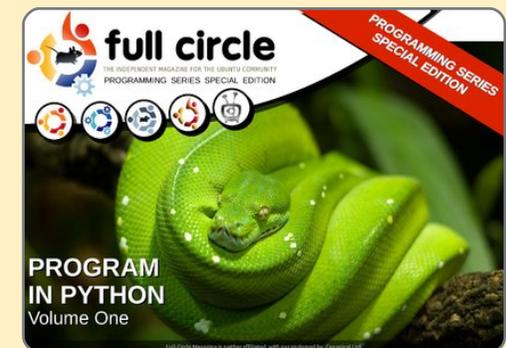


A Tökéletes Szerver Speciális kiadás

Ez egy különleges kiadása a Full Circle Magazin 31-34. kiadásában megjelent cikksorozatnak.

<http://fullcirclemagazine.org/special-edition-1-the-perfect-server/>

A Full Circle Speciális Kiadása megjelent!



PYTHON SPECIÁLIS KIADÁS 1.

A programozzuk Pythonban cikksorozat 1–8. reprint kiadása Greg Walterstől.

<http://fullcirclemagazine.org/python-special-edition-1/>



Keretek és Képek

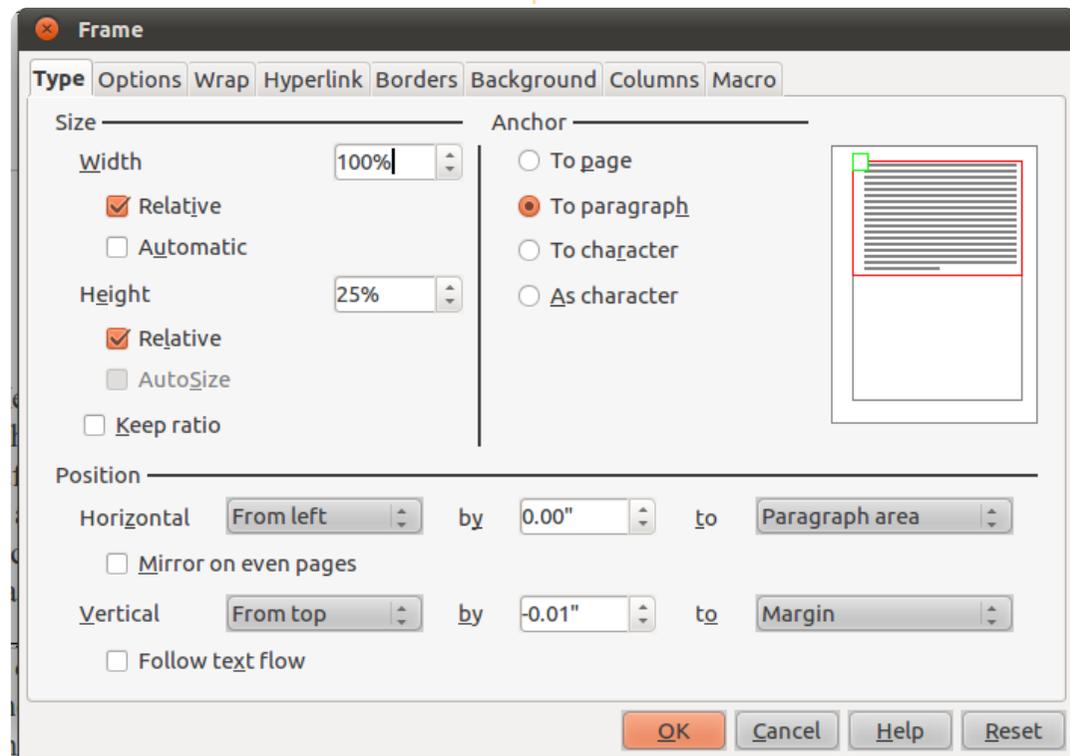
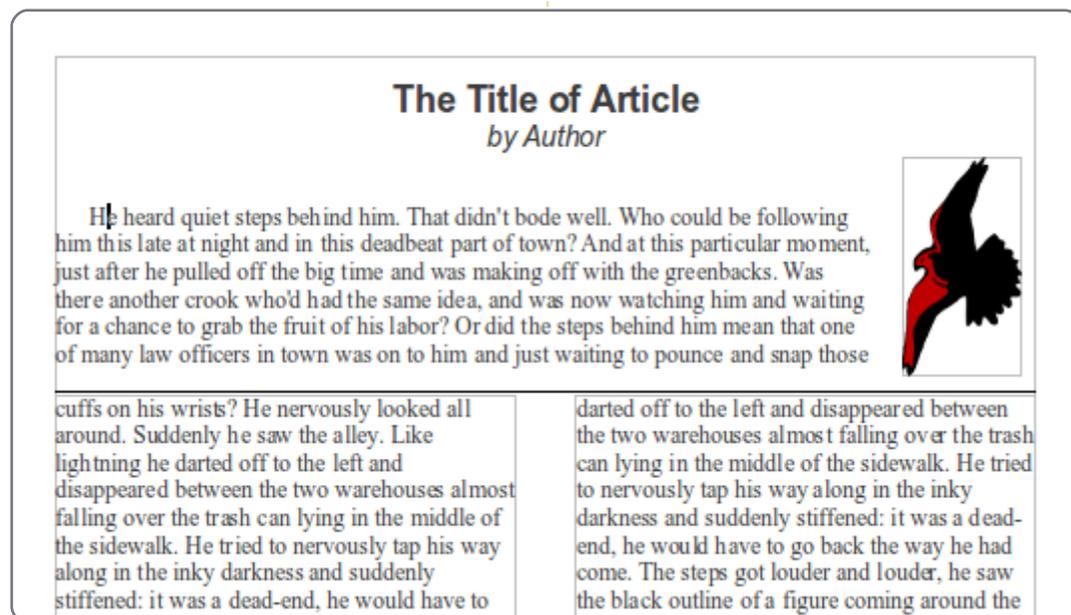
Az előző cikkben a dokumentumunk bekezdéseinek stílus beállításait tekintettük át, melynek segítségével megoldottuk, hogy a szöveg kinézete konzisztens maradjon. Bár vannak a Scribus-hoz hasonló programok, melyekkel kifejezetten a dokumentumok kinézetét lehet precízen beállítani, de a LibreOffice is tartalmaz olyan eszközöket, melyekkel elő tudunk állítani szöveges tartalomnál bonyolultabb dokumentumot. Ezek közül az egyik leghasznosabb a keret.

A keret olyasmi, mint egy doboz, amivel a dokumentum szövegeinek, képeinek és egyéb elemeinek folyamatát állíthatjuk be. A keretek egyik elsődleges képessége, hogy össze lehet őket kapcsolni. Ha két keret össze van kapcsolva, akkor a szöveg az egyikből a másikba automatikusan átfolyik, függetlenül attól, hogy a keretek lehet, hogy nem is egy oldalon vannak. Ez például újságok, vagy egyéb cikk-alapú dokumentumok elkészítésekor lehet hasznos.

Kezdésnek készítsük el az első ábrának megfelelően módon a cikkünk kiinduló elrendezését. Elsőnek hozzunk létre egy új dokumentumot, majd válasszuk a **Beszúrás>Keret** pontot, aminek hatására megjelenik a "keret" ablak. A típus fölön állítsuk a szélességet és a magasságot is relatívra. A szélességet vegyük 100%-ra, a magasságot pedig 25%-ra. A pozíció

résznél a "vízszintes" paramétert 0-val balra a bekezdés területétől, a "függőlegest" pedig 0,0-ra a tetejétől a margóig.

A beállítások fölön nevezzük el a keretet "Cikk fejléc"-nek. A keretek nevei alpból a keret# formátumúak, ahol # egyenlő a dokumentumban található keretek számával. Hasznos, ha a kereteknek értel-

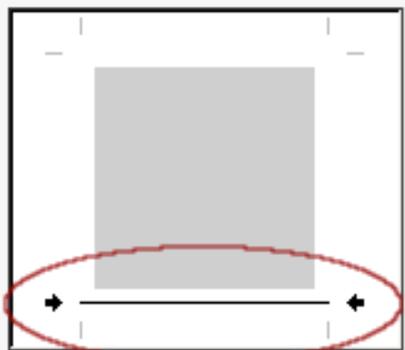


Line arrangement

Default



User-defined



mes nevet választunk, mert így könnyű beazonosítani őket.

A kereteknek alapértelmezésben mind a négy szegélye látható, mi azonban csak az alsót szeretnénk meghagyni. A Szegélyek fülön az elrendezés alatt az első dobozra kattintva eltüntethetjük az összezet. Az "egyéni" beállításnál jelöljük be az alsó részt, hogy a megfelelő határoló szegély legyen látható.

Ezzel meg is vagyunk a keret beállításával. Később visszatérünk

Name

Article Header

Previous link

<None>

Next link

Article Body

ide, amikor a keretek összekapcsolása következik, egyelőre azonban kattintsunk az OK-ra. Az új keret láthatóvá válik a dokumentumban,

Készítsünk egy keretet a cikk első feléhez. Kattintsunk a fejléc kerete alá, majd ismét válasszuk a Beillesztés > Keret pontot. Ismét relatív szélességet és magasságot szeretnénk, legyenek ezek 100% és 70%-os értékre állítva. A vízszintes pozíció legyen balra 0-val a bekezdés területétől. A beállítások fülön nevezzük el a keretet "Cikktörzs"-nek. A szegélyek fülön töröljük az összes szegélyt.

A cikkünk törzsét szeretnénk két oszlopba rendezni. A hasábkok fülön azok számát 2-re, a térközt pedig 6%-ra. Kattintsunk az OK-ra, aminek hatására megjelenik az új keret. A keret pontos elhelyezkedését kézzel kell beállítani. Ehhez kat-

tintsunk a keret szélére, aminek hatására zöld fogantyúk jelennek meg, amikkel a keretek méretét lehet beállítani. Mi a méretet nem, csak az elhelyezkedést szeretnénk módosítani. Ehhez kattintsunk és fogjuk meg a szegélyt ott, ahol nincsenek fogantyúk. A finom beállításához használjuk az Alt+kurzor gombokat.

A kereteink most ott vannak, ahol szeretnénk. A cikkírás előtt össze kell a két keretet kapcsolni. Kattintsunk duplán a fejléc keret szélére (amit először hoztunk létre). Ez megjeleníti a keret dialógust. A beállítások fülön a következő hivatkozás lenyíló menüben válasszuk a "Cikktörzs"-et, ami összekapcsolja a két keretet. A módosítások elfogadásához kattintsunk az OK-ra.

Kattintsunk a fejléc keretre. Formázzuk meg a címet és a szerzőt az előző cikkben leírtak szerint, majd kezdjük el begépelni a cikkünk szö-

Settings

Columns

2



Width and spacing

Column



1

2

Width

47%

47%

Spacing

6%

AutoWidth

vegét. Vegyük észre, hogy amint az első keret aljához érünk, akkor a Writer automatikusan az alsó keretre ugrik, ha pedig betelik egy hátsó, akkor a második kezdődik meg. Ha a cikkünk több, mint egy oldal hosszú, akkor a "Cikktörzs" keretet össze lehet kapcsolni egy másik kerettel. Ez hatékony eszköz dokumentumaink kinézetének és beállítására és professzionális kinézet érhető el vele. Adjunk hozzá egy képet a fejléchez: Beszúrás > Kép > Fájlból. Válasszuk ki a képet. Ha az túl nagy, akkor át kell méretezni. Hogy az arányok megmaradjanak, tartsuk közben lenyomva a Shift billentyűt. A kép keretbe helyezéséhez húzzuk azt a jobb alsó sarokba és válasszuk a Horgony >

Keretbe pontot. Kattintsunk duplán a képre, a körbefuttatás fölön pedig a bal oldali térköz növelésével hagyjunk némi üres helyet a kép mellett.

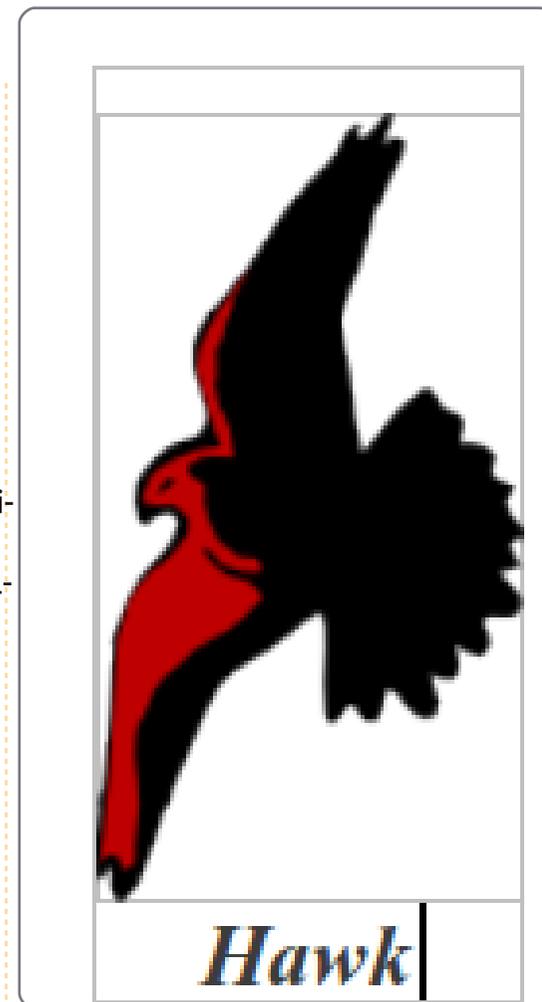
Valójában a LibreOffice képei is keretek. Ha egy képre duplán kattintunk, akkor két új fül jelenik meg: A kép és a levágás. A kép fölön lehet vízszintes és függőleges tükrözést beállítani. Megadható, hogy ez mindig, vagy csak a jobb, illetve csak a bal oldalon legyen így. A levágás fölön megadható, hogy a kép adott oldalán hány centi ne jelenjen meg. Ez akkor hasznos, ha a képek csak egy részét kell megjeleníteni, vagy adott, hogy mekkora lehet egy kép

és nem akarunk torzítani azon. Ugyanitt lehet adott méretre való nagyítást beállítani, amit az eredeti mérethez képest százalékos formában lehet megadni, de mértékegység is megváltoztatható.

A kép menüben leírást és feliratot is meg lehet adni. Ez egy szöveges kerettel veszi körbe a képet, amiben alulra kerül a felirat. Ezzel megoldható, hogy az ábrához és diagramokhoz leírást adjunk. Amint egy felirat létrejön, azt ki lehet jelölni és a szokásos módon meg is lehet formázni.

Remélhetőleg sikerült egy áttekintést adni a keretek használatának előnyeiről. Bár a példa eléggé egyszerű volt, a komplexebb dokumentumok elrendezésének definiálása sem bonyolultabb. A keretek összekapcsolásával készíthető hírelvél elrendezés, ahol a cikkek egy adott oldalon kezdődnek, egy másikon folytatódnak és megint egy új oldalon fejeződnek be.

A következő cikkben egy másik hasznos LibreOffice elrendezési funkció, a bekezdések használata kerül bemutatásra.



Spacing

Left

0.20"

Right

0.00"

Top

0.00"

Bottom

0.00"



Elmer Perry, gyermekszolgálat, Észak-Karolina, Ashville. Hobbijai közé tartozik a web design, programozás, és írás.



Az Ubuntu különböző programozási nyelven megírt különböző komponensek ezreiből készült. Minden komponens - szoftverkönyvtár, eszköz vagy grafikus alkalmazás - forráscsomagként elérhető. A forráscsomagok a legtöbb esetben két részből állnak: a tényleges forráskódból és a metaadatból. A metaadat tartalmazza a csomag függőségeit, a copyright és licenc információkat és a csomag fordításához szükséges utasításokat. Ha ezt a forráscsomagot lefordítottuk, a fordítási folyamat bináris csomagokat nyújt, ezek azok a .deb fájlok, amelyeket a felhasználók telepíthetnek.

Mindig, amikor egy alkalmazás új verzióját kiadják, vagy valaki módosítja az Ubuntu-ba kerülő forráskódot, a forráscsomagot fel kell tölteni a fordítógépekre a fordításához. Az eredményként létrejövő bináris csomagokat elosztják az archívumba és a különböző országokban lévő tükreire. Az /etc/apt/sources.list-ben lévő URL-címek archívumra vagy tükrökre mutatnak. Minden nap fordítanak CD

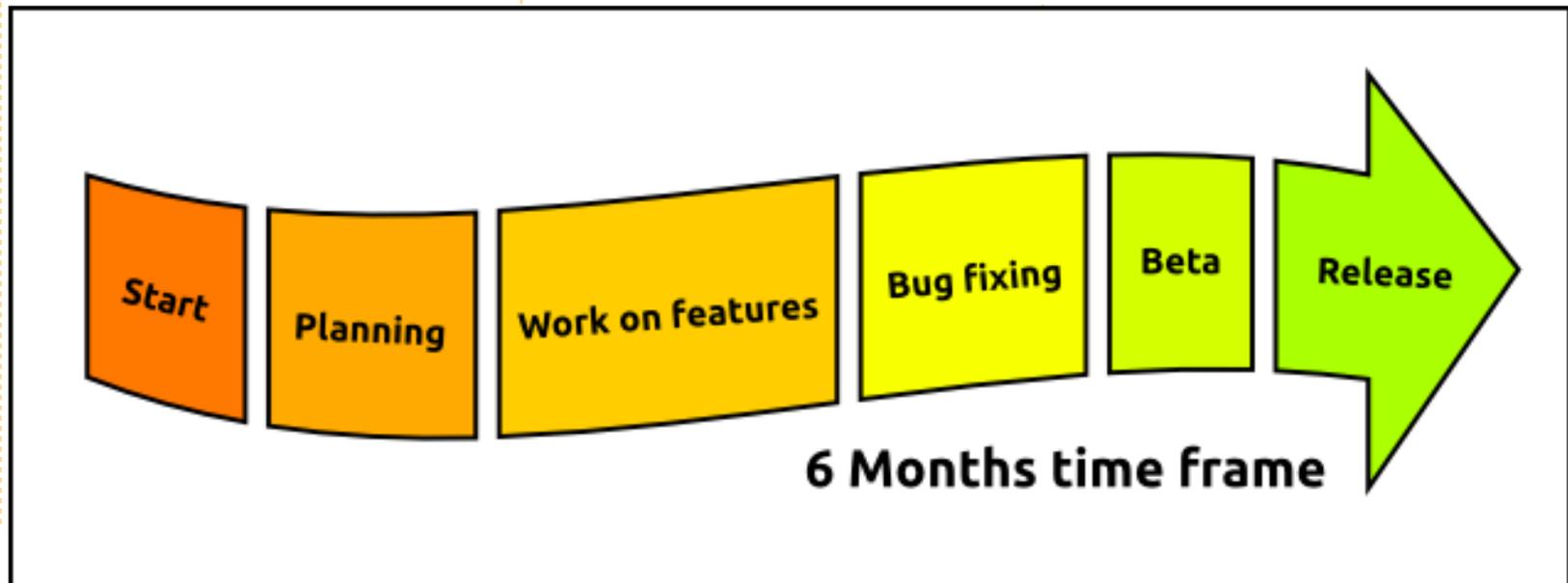
képeket a különböző Ubuntu sajátosságok választékához. Az Ubuntu Desktop, Ubuntu Server, Kubuntu és más ablakkezelők meghatározzák a CD-re kerülő igényelt csomagok listáját. Ezeket a CD képeket aztán telepítési tesztekhez használják és visszajelzést adnak a további kiadási tervekhez.

Az Ubuntu fejlesztése erősen függ a kiadási ciklus aktuális szakaszától. Új Ubuntu verziót minden hatodik hónapban adunk ki, ami csak azért lehetséges, mert szigorú fagyasztási dátumokat állapítottunk meg. Minden elért fagyasztási dá-

tummal azt várjuk a fejlesztőktől, hogy kevesebb, kevésbé tolakodó módosításokat hajtsanak végre. A Feature Freeze az első nagy fagyasztási dátum, miután a ciklus első felételt. Ebben a szakaszban a funkciók többségét meg kell valósítani. A ciklus hátralévő részének feladata a hibajavításra való fókuszálás. Ezután a felhasználói interfészt, majd a dokumentációt, a kernelt, stb. fagyasztják, majd közléseztik a béta kiadást, amely sok tesztelést kap. A béta kiadástól kezdve csak a kritikus hibákat javítják és egy kiadásra jelölt kiadást készítenek, és ha az nem tartalmaz

súlyos hibát, ez válik végleges kiadássá.

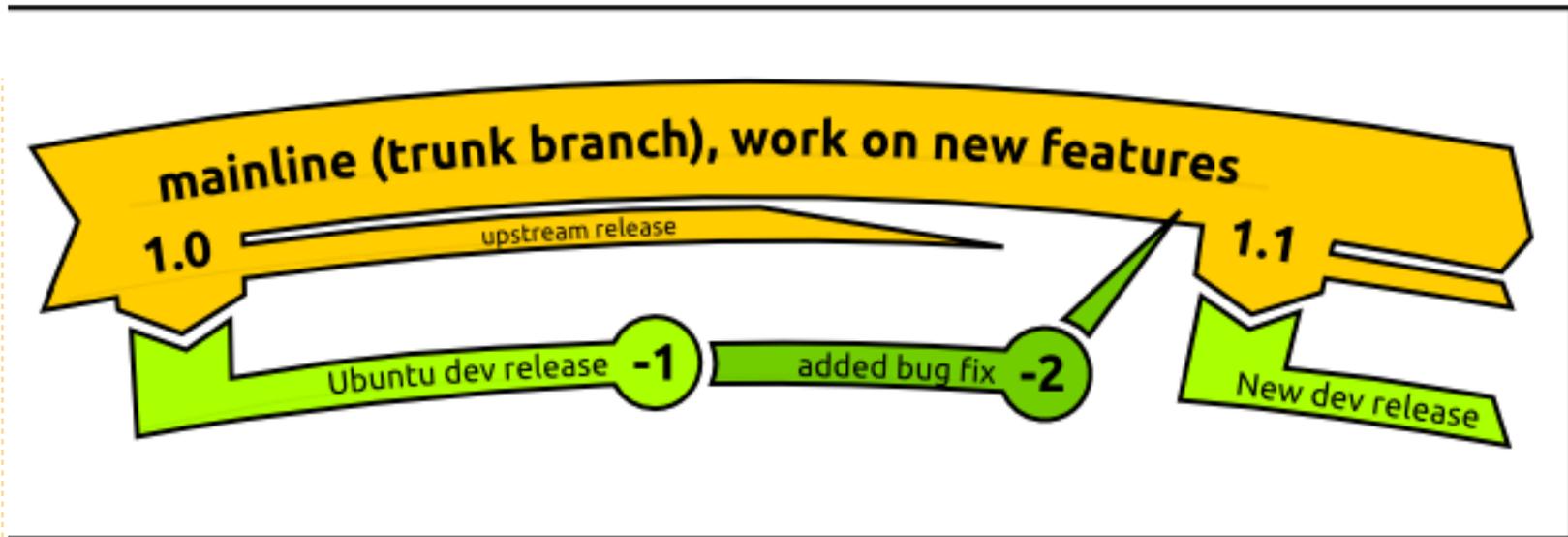
A forráscsomagok ezrei, a kódsorok billiói és a közreműködők száza sok kommunikációt és tervezést igényelnek, hogy fenntartsák a magasszintű minőséget. Minden egyes kiadási ciklus kezdetén megtartjuk az Ubuntu Developer Summit csúcstalálkozót, ahol a fejlesztők és közreműködők összegyűlnek, hogy megtervezzék a következő kiadások funkcióit. Minden funkciót az érintettjei vitatnak meg és írnak egy specifikációt, amely részletes információkat tartalmaz a



követelményekről, implementációról, a más helyeken szükséges módosításokról, a tesztelés módjáról, stb. Ezt nyitott és átlátható módon teszik, így ha személyesen nem is tudsz részt venni az eseményen, távolról részt vehetsz és streamcastot hallgathatsz, csetelhetsz a résztvevőkkel és feliratkozhat a specifikáció-módosításokra, hogy naprakész légy.

Így sem tudnak minden egyes módosítást megvitatni a találkózón, főleg azért, mert az Ubuntu támaszkodik a más projektekben végrehajtott módosításokra. Ezért a közreműködők állandóan kapcsolatban maradnak. A legtöbb csapat vagy projekt dedikált levelezőlistákat használ, hogy elkerülje a túl sok oda nem illő zajt. A közvetlenebb koordinációhoz a fejlesztők és közreműködők az IRC-et használják. Minden vita nyitott és nyilvános.

A másik fontos kommunikációs eszköz a hibajelentés. Ahányszor hibát találnak egy csomagban vagy az infrastruktúra egy darabjában, rögzítenek egy hibajelentést a Launchpad-en. Minden információt összegyűjtenek abban a jelentésben, és szükség szerint frissítik a fontosságát, állapotát és az illetékes személyt. Ez hatékony eszköz-



zé teszi a csomagban vagy projektben található hibák követéséhez és a munkaterhelés szervezéséhez.

Az Ubuntu keresztül elérhető szoftverek többségét nem maguk a fejlesztők írják. A legtöbbjüket más nyílt forrású projektek fejlesztői írják, majd integrálják az Ubuntu-ba. Ezeket a projekteket "Upstream"-eknek nevezzük, mivel a forráskódjuk beáramlik az Ubuntu-ba, ahová mi "csak" integráljuk. Az Upstream-ekkel való kapcsolat kritikusan fontos az Ubuntu számára. Nemcsak a kód, amit az Ubuntu kap az Upstream-ektől, de azok a felhasználók, hibajelentések és foltozások is, amit az Upstream-ek kapnak az Ubuntu-tól (és más disztribúcióktól).

Az Ubuntu számára legfontosabb Upstream a Debian. A Debian az a disztribúció, amelyen az Ubuntu alapul, és a csomagolási infrastruktúrát tekintve sok tervezési döntés innen származik. A Debiannak hagyományosan mindig minden egyes csomaghoz voltak kijelölt karbantartói vagy karbantartó csapatai. Az Ubuntu-ban olyan csapatok vannak, amelyeknek a csomagok egy részhalmazában is érdekeltek és természetesen minden fejlesztőnek van speciális szakterülete, de a részvétel (és a feltöltési jogok) mindenki számára nyitottak, aki erre képességet és hajlandóságot mutat.

Új közreműködőként Ubuntu-ra váltani nem olyan ijesztő, mint ami-

lyennek tűnik és nagyon kifizetődő tapasztalattá válhat. Ez nemcsak valami új és izgalmas dolog megtanulásáról szól, hanem a megoldás megosztásáról és a külső felhasználók milliónyi problémájának megoldásáról is.

A Nyílt forrású Fejlesztés különböző célokkal és különböző fókuszponti területekkel rendelkező elosztott világban történik. Például előfordulhat, hogy egy bizonyos Upstream-et érdekelheti egy nagy funkcionális munka, míg az Ubuntu-t a szigorú kiadási ütemezés miatt abban lehet érdekelt, hogy csak egy kiegészítő hibajavítással ellátott stabil verziót szállítson. Ezért használjuk az "Elosztott Fejlesztést", ahol a kódon több ágon dol-

Hogyanok - Bevezetés az Ubuntu fejlesztésébe

goznak, amelyeket a kód ellenőrzései és elegendő vita után egyesítenek egymással.

A fent említett példában annak lenne értelme, ha az Ubuntut a projekt létező verziójával szállítanák, hozzáadnák a hibajavítást, behelyeznék a következő kiadás Upstream-jébe és azt (ha alkalmas) a következő Ubuntu kiadásban szállítanák. Ez lenne a lehető legjobb kompromisszum és egy olyan helyzet, amin mindenki nyer.

Egy Ubuntuban lévő hiba kijavításához először megkapod a csomag forráskódját, dolgozol a javításon, dokumentárod, hogy könnyen érthető legyen más fejlesztők és felhasználók számára, majd lefordítod a csomagot a teszteléshez. Miután letesztelted, könnyedén javasolhatod, hogy a

módosítást tegyék bele a jelenlegi Ubuntu fejlesztési kiadásba. Egy feltöltési joggal rendelkező fejlesztő átnézi neked, majd integrálják az Ubuntuba. Amikor próbálunk megoldást találni, jó ötlet megnézni egy Upstream-et és azt, hogy a probléma (vagy egy lehetséges megoldás) ismert-e már és ha nem, adj bele mindent, hogy koncentrálni megoldd azt. További lépés lehet egy régebbi, de még támogatott verziójú Ubuntura visszaportolt módosítás megszerzése és áttétele az Upstreamre.

Az Ubuntu fejlesztésben elérhető siker legfontosabb feltétele, hogy rájövünk annak a nyitjára, "hogyan tehetünk dolgokat működőképpé" úgy, hogy nem félünk dokumentációt olvasni és kérdezni, csapattagok vagyunk és élvezük a detektív munkát.

A kérdéseid feltevéséhez jó hely az ubuntu-mentors@lists.ubuntu.com és az [#ubuntumotu](https://twitter.com/ubuntumotu) az irc.freenode.net-en. Könnyen találsz majd sok új barátot és olyan embereket, akikkel közös a szenvedélyetek: a világ jobbá tétele jobb Nyílt forrású szoftver készítésével.

KÉRÉS A PODCAST PARTYVAL KAPCSOLATBAN

Ahogy azt a podcast 15. epizódjában olvashatjátok, szeretnénk hallani a ti véleményeket a show bizonyos részeiről.

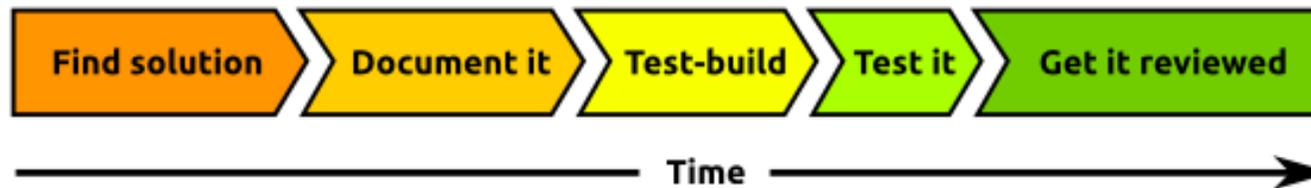
Ahelyett, hogy csak úgy fecsegnénk a levegőbe arról, hogy éppen milyen csapások érnek minket, miért ne segítenétek inkább egy topikkal és néznétek a horizont fölött kialakuló gombafelhőket! Elég valószínűtlen, hogy mind a hárman azonos véleményen leszünk.

Vagy hogy egy még radikálisabb gondolattal álljunk elő: küld el nekünk a véleményed közreműködőként.

Kommenteket és véleményeket a saját Ubuntu Forum részlegünkön, pontosabban a fullcirclemagazine.org podcast oldalán várunk vagy emailben a podcast@fullcirclemagazine.org címen. Ide egy 30 másodpercnél rövidebb hangfájl formájában is elküldheted a véleményed. A kommentek és a hangfájlok terjedelme a későbbiekben szerkeszthető. Kérlek ne feledjétek, hogy ez egy családbarát műsor.

Nagyon jó lenne, ha a közreműködők meg tudnák jelenni a műsorban és személyesen is el tudnák mondani a véleményüket.

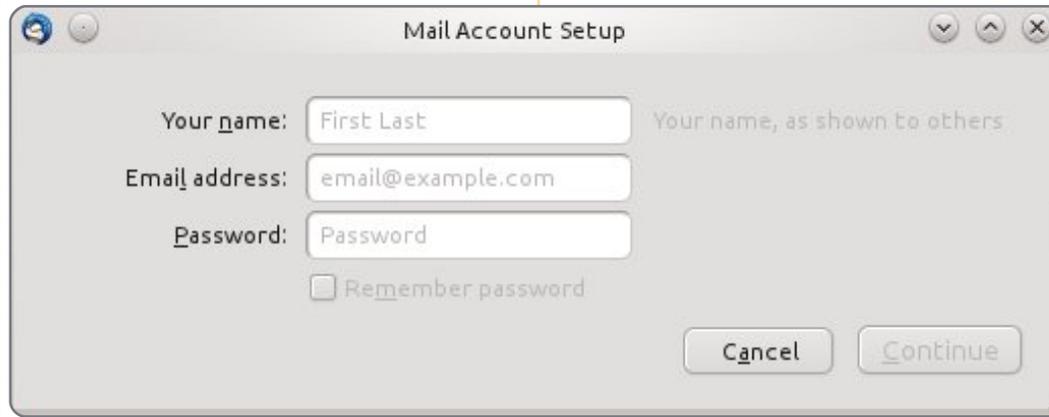
Robin





Ebben a cikkben a Google három fő kapcsolattartó elemére fogok koncentrálni; a Gmailre, a Google Címterrára (a Gmail része) és a Google Naptárra. A Thunderbird (ez esetben a hármas verzió) Gmail-lel való használatában a fő probléma a kapcsolatok szinkronizálása volt, de ez most egyszerűen megoldható egy bővítmény használatával.

Először a Google emailjeinket akarjuk megjeleníteni a Thunderbirdben. Fontos megjegyeznünk, hogy a Thunderbirdben a leveleket megjelenítjük, ezalatt azt értem,



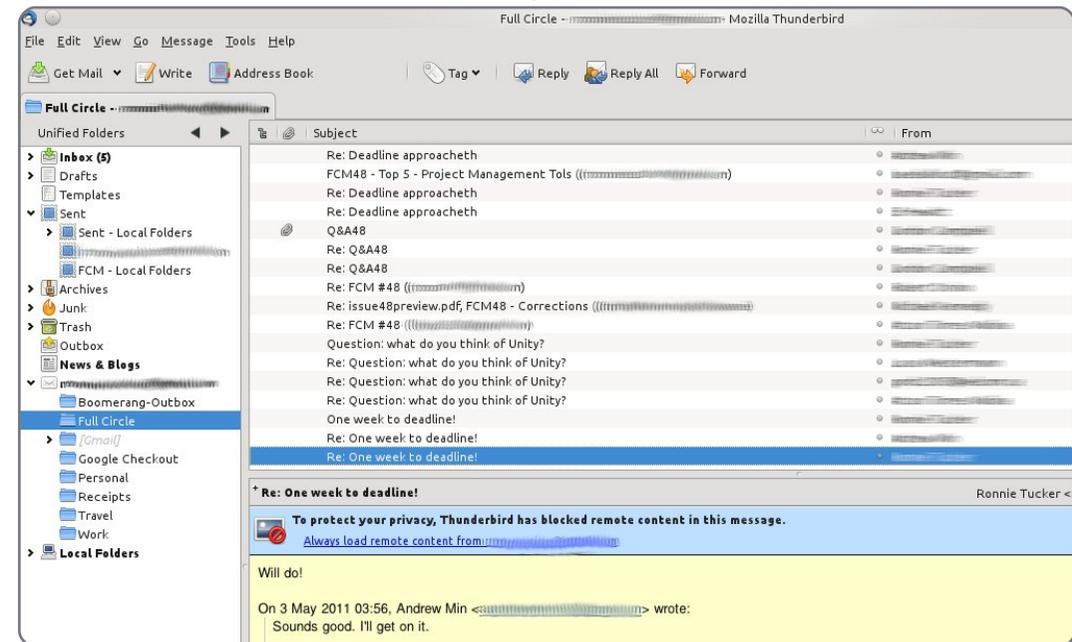
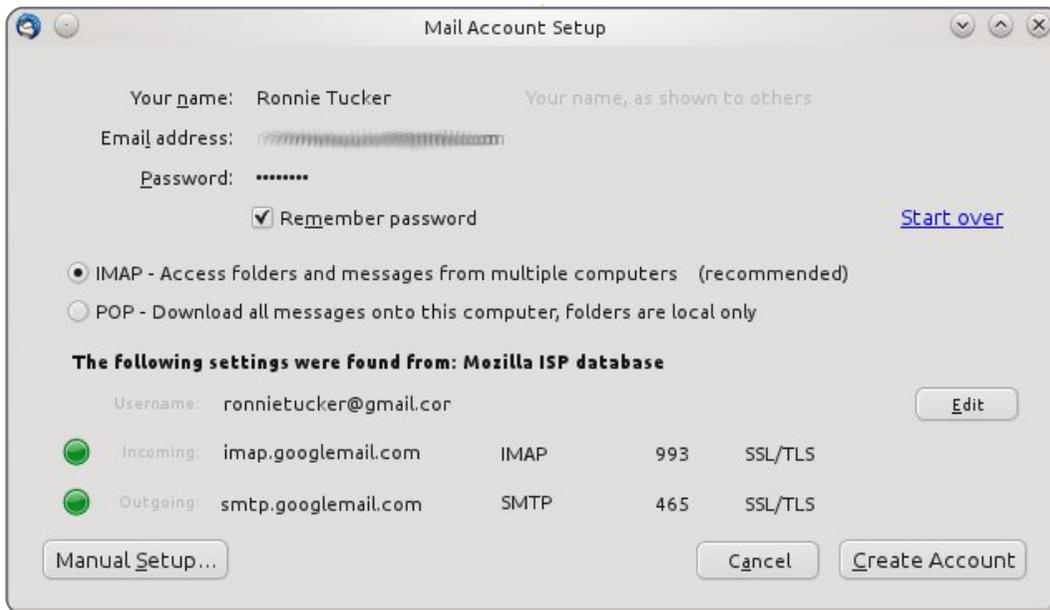
hogy a Thunderbird nem fogja letölteni, sem pedig letörölni a leveleket a szerverről. A leveleidet böngészővel más gépről is elérheted.

Menj a Fájl > Új > Postafiókra és töltsd ki a valódi neved, a Google email címedet és a Google jelszavadat, kapcsold be, ha azt szeretnéd, hogy a Thunderbird megjegyezze a

jelszavad, végül kattints a "Folytatásra".

Ezután a Thunderbird megjeleníti a számodra legjobb importálási beállításokat.

A gomb használatával kézzel is konfigurálhatod a beállításokat, de az egyszerűség kedvéért kattints a "Fiók létrehozására". Pár pillanat múlva (a letöltési sebességedtől függően) az összes Google emaileidet látni fogod a Thunderbirdben.



Hogyanok - Használd a Google-t a Thunderbirdben

Amint az (a bal panelben lévő fa-nézetben) is látható, a "címkékhez" (mappákként), valamint az elküldött és piszkozat mappáidhoz is hozzáférsz (a listában lévő [Gmail] alatt).

De mi történik, ha hozzá kell adnod egy kapcsolatot? A Thunderbirdben való hozzáadása alpból nem adja hozzá a Google Címtáradhoz, így telepítjük a Google Címtár nevű bővítményt. A böngésződdel menj a <https://addons.mozilla.org/en-US/thunderbird/addon/google-contacts/> címre és kattints a "Download Now" gombra. Egy .xpi fájlt fogsz letölteni és jegyezd meg, hová mentetted. A Thunderbirdben kattints az Eszközök > Kiegészítőkre és a felugró ablakban kattints a felül lévő "Kiterjesztésekre". Az ablak alján

kattints a "Telepítés..." gombra és válaszd ki az éppen letöltött .xpi fájltra.

Kész! Most konfigurálhatod a Google Címtár bővítményt ebben az ablakban a nevére, majd a "Beállítások" gombra kattintva.

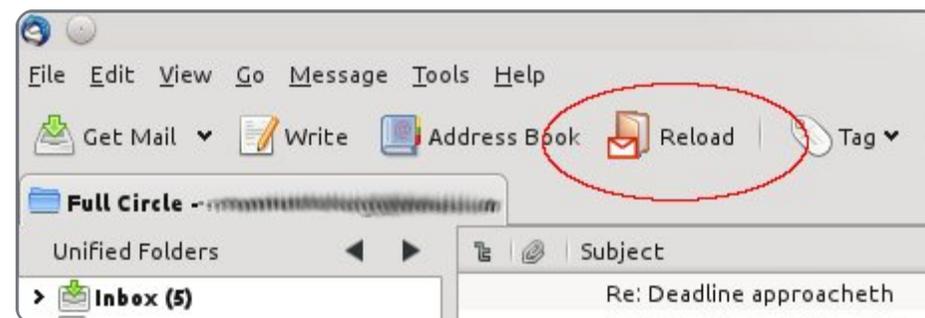
Ellenőrizheted, hogy működik-e, ha a Thunderbirdben készítesz egy csali kapcsolatot, majd a szinkronizálásra pár pillanatot várva (böngészőben) ellenőrzöd, hogy megjelent-e a Google Címtáradban. A szinkronizálás kézi kikényszerítéséhez jobb gombbal kattinthatasz a menüsoron (ahol azt mondja "Letöltés", "Új üzenet", stb), kiválasztod a "Testreszabást" és a "Reload" gombot a menüre húzod.

Rendben, most hogy a leveleink és a kapcsolataink oda-vissza mennek, szükségünk van a Google Naptárunkra. Ez hasonlóképpen működik, mint amit a címtár kiegészítővel tettünk, de a második kiegészítő neve "G-Hub Lite". Töltsd le innen: <https://addons.mozilla.org/en-US/thunderbird/addon/google-hub-google-tabs-for-thu/>, majd telepítsd úgy, mint az előző kiegészítőt. Ismét kattints jobb gombbal a menüorra és szabd testre úgy,

hogy hozzáadsz néhány Google gombot a menüdhöz.

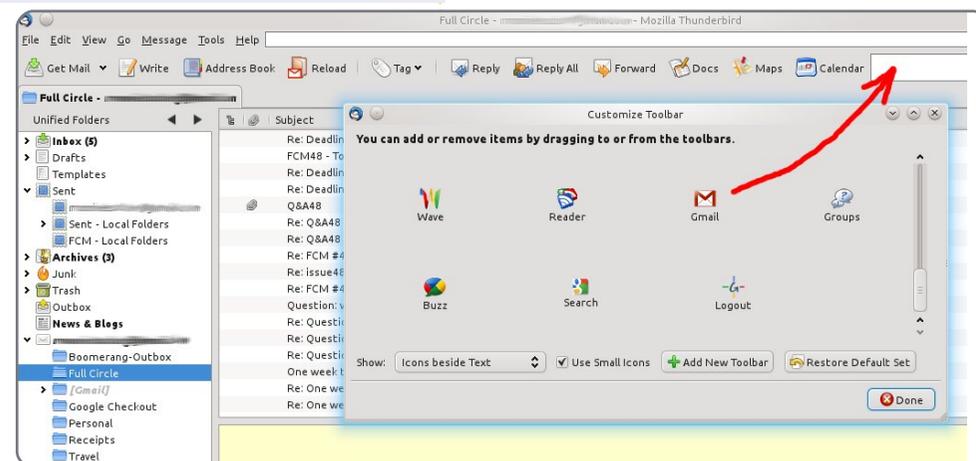
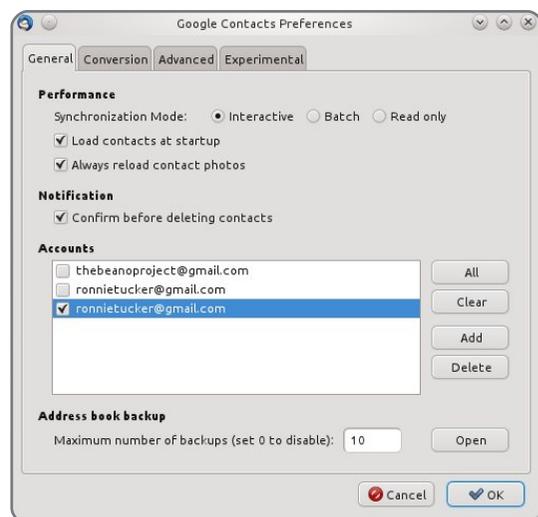
Kattints az éppen hozzáadott Naptár gombra és a Google Naptárad új fülön nyílik meg. Innentől pontosan ugyanúgy használhatod, ahogy máskor tennéd - elemek hozzáadásával/törlésével.

TIPP: A G-Hub lite-nak van egy gombja a Gmailhez (többek között), de ez csak megmutatja a Google Mail oldalt egy új fülön, ha ezt akarod, ez egy jó hivatkozás zéró konfigurációval.



A Thunderbirdnek sok más kiegészítője is van, amelyek megkönnyítik az életet. Van egy az emailek fejlécének elrejtéséhez/mutatásához (CompactHeader néven), és egy másik emailek sima szöveggént való exportálásához (ImportExportTools néven).

Élvezd a Thunderbirdöt, sokkal hatékonyabb, mint az emberek gondolnák!





Irányvonalak

Az egyetlen szabály egy cikkel kapcsolatban, hogy **valamilyen módon kapcsolódjon az Ubuntuhoz vagy egy változatához** (Kubuntu, Xubuntu, Lubuntu, stb).

A cikket bármilyen szoftverrel elkészítheted. Én az OpenOffice-t javaslom, de kérlek, **A HELYES-ÍRÁSRA ÉS A NYELVHELYESSÉGRE FIGYELJ ODA!**

Írás

Jelezd a cikkben, hogy hová szeretnéd az egyes képeket elhelyeztetni. Az Open Office dokumentumba légy szíves ne illessz be képeket.

Képek

A képek JPG kiterjesztésűek és alacsony tömörítésűek legyenek.

A képek mérete: ha lehetséges, küldd el a teljes képernyőképet és mi majd kivágjuk a megfelelő részt. Ha értékelést írsz, akkor kövesd az alábbi útmutatásokat.

A stílusszabályok és általános hibák részletesebb listájáért lásd az alábbi linket:

<https://wiki.ubuntu.com/UbuntuMagazine/Style> - röviden: amerikai helyesírás, semmi l33t nyelv vagy hangulatjel.

Amikor készen vagy küldd a levelet az alábbi címre: articles@fullcirclemagazine.org

Ha nem írsz cikkeket, de sokat lógsz az Ubuntu Forums oldalon, küldd el nekünk az érdekes témákat.

Nem angol írók

Ne aggódj, ha nem angol az anyanyelved. Írd meg a cikked és az egyik korrektorunk majd elolvassa és javítja a nyelvtani és helyesírási hibákat. Így nemcsak te segíted a magazint és a közösséget, hanem mi is segítjük az angol nyelvtudásodat.

ÉRTÉKELÉSEK

Játékok/Alkalmazások

Kérlek az alábbi pontokat fejtsd ki részletesen játékok/alkalmazások értékelésekor:

- a játék címe
- ki készíti a játékot
- ingyenes vagy fizetős a játék?
- honnan szerezhető be (adj letöltési/honlap elérhetőséget)
- natívan fut Linuxon vagy Wine kell hozzá?
- értékelésed egy ötös skálán
- a pozitívumok és negatívumok összegzése

Hardver

Kérlek az alábbi pontokat fejtsd ki részletesen hardverek értékelésekor:

- a hardver gyártója és típusa
- milyen kategóriába sorolnád a hardvert?
- tapasztaltál valamilyen hibát a hardver használata során?
- könnyű használatba venni a hardvert Linux alatt?
- kellett a Windowsos meghajtóprogramot használnod?
- értékelésed egy ötös skálán
- a pozitívumok és negatívumok összegzése

Nem kell profinak lenned, hogy cikket írj, írj játékokról, alkalmazásokról, hardverekről amiket nap, mint nap használasz.



Legutóbb kategóriákba soroltuk, hogy a swap partíció használata mikor a) elengedhetetlen, b) hasznos, c) haszontalan, vagy d) hátrányos. Nyugi, ez nem egy teszt lesz. Habár, érdemes egy kicsit jobban belekukkantani - csak, hogy a nevéen nevezzük - a virtuális memória-kezelés témakörébe. Veterán linux hekker olvasóim bocsássák meg nekem a most következő Marék Veronika szintű összefoglalót (vagy írják meg a maguk 300 oldalas könyvét a témáról).

Lapról lapra

A Linux a memóriát ún. lapokra bontva használja, amelyeket használatuk módja szerint kategorizálhatunk:

- a kernel lapok mindig a memóriában kapnak helyet és sohasem lapozzuk ki őket. Némely operációs rendszer kernele kilapozható, de a Linux nem házárdírozik ezzel
- a programok, vagy alkalmazások memórialapjai - amik pontos másolatai a lemezen lévő futtatható álló-

mányoknak - csak olvasható módon kerülnek a memóriába.

- a fájlokhoz tartozó lapokon tároljuk a megváltoztatott, de a lemezre még ki nem írt fájl tartalmát.
- az anoním területek semmilyen fájlhoz nem tartoznak, ilyenek pl. a futó programok verem és heap változói, amihez a program a kerneltől kért és foglalt le területet.

A tárolt lapok lehetnek "tiszták" és "piszkosak". Ezt a tulajdonságot a kernel minden lap esetében számontartja.

- a "tisztá" azt jelenti, hogy a memóriában lévő adat egyezik a lemezen lévővel, illetve a memóriába kerülés óta változatlan.

A tiszta lapok tartalma bármikor

törölhető, ha a memória valami másra kell, mivel az eredeti adatok elérhetők lemezről.

A piszkos lapok viszont megváltoztak a legutóbbi beolvasás óta, illetve azóta, amióta a memóriába kerültek. Ezeket a megváltozott adatokat lemezre kell írni mielőtt a lapot másra használhatnánk.

Fontos megjegyezni, hogy a Unix- és DOS alapú rendszerektől eltérően a Linuxban nincs külön merevlemez gyorsítótár. Úgy tervezték, hogy a leghasznosabb információkat olvassa be a lemezről és tárolja memóriában lapok formájában. Továbbá, a kernel általában nem közvetlenül a lemez tartalmát változtatja: a módosítás a memóriába lapozott fájlokban megy végbe, amit alkalomadtán a memóriakezelő ír ki. Ez adat-



biztonsági megfontolásból történik. A rendszer túlterhelése esetén, amikor a kernel kifogy az üres és tiszta lapokból, a memória-lapozási műveletek miatt a lassul le minden; az egyes programok folytatása előtt piszkos lapokat kell kiírni a lemezre. A fájlokhoz tartozó lapokat a megfelelő fájlba írja a kernel. Az anoním lapokhoz viszont nem tartoznak fizikai fájlok, mivel ezek az éppen használatban lévő vermetek és egyéb programváltozókat tartalmazzák. Hová kerülnek ezek? A Swap-be!

Ha nincs Swap partíció, az anoním lapokat a kernel soha nem tudja kilapozni és mindaddig a memóriában maradnak, amíg a program nem törli azokat. Ezzel csökken az a memóriaterület, amit a kernel a párhuzamosan futó programok fenntartásához kezel. Csak a fájlokhoz rendelt lapokkal zsonglörködhet, aminek lassabb működés (könyvtárak közötti lomhább navigáció, és lemezírási műveletek lassulása) lehet a következménye.

Sokkal egyszerűbb és gyorsabb ezeket a lapokat kitenni a swap-be.

Tartsuk észben, hogy a RAM drága, a lemez viszont olcsó.

Partíció, vagy fájl?

Egyesek szerint egy egész swap partíció pazarlás, főként kis méretű merevlemez, vagy SSD esetén. Használhatunk swap fájlt is, akárcsak más, általában nem említett operációs rendszerek, de vegyük számításba, hogy ebben az esetben a swap fájlunkat is a nemegyszer naplózott fájlrendszerünk szabályai szerint kezeljük. A swap partíció viszont egy elkülönített terület, amit fájljainktól különösen kezelünk.

Kernel pánik

A lelki szorongás egyik tipikus orvosi esete Linux felhasználóknál akkor jelentkezik, amikor a free és vmstat parancsokat futtatják és meglátják, hogy milyen kevés a szabad memória. Megnyugodhatsz, ez teljesen normális.

A kernel memóriakezelője a belapozott oldalakkal megtölti a rendelkezésre álló RAM-ot, mert arra spekulál, hogy a fájlokat esetleg újra használatba vesszük, és akkor

majd nem kell újra a lemezről beolvasni azokat. Ez szándékos. Egész könyvek születtek olyan előrejelző algoritmusokról, amikkel megjósolhatjuk, hogy mit kell a memóriában tartani és mit kell kiírni, illetve, hogy mikor és mennyi szabad memóriát érdemes meghagyni. Nézegethetjük, hogyan nő és csökken a szabad memóriánk mérete, ha épp nincs más dolgunk. Közvetlenül rendszerindítás után sok szabad memóriánk van, ami csökkenni kezd, ha programokat indítunk el, és érdekes módon tovább csökken, ha ezek a programok kilépnek és az adataik felszabadulnak.

Swap On

A swap partíció állapotát a

```
swapon -s
```

paranccsal ellenőrizhetjük, ami a következőket adja meg:

A 2.6-os Linux kernel swappiness paraméterével a lapozási gyakoriságot szabályozhatjuk. Egy 0 és 100 közé eső számot

kell megadnunk: 0 esetén minimális lapozás történik, több lapot tartunk a memóriában, mégha nincsenek is használatban. 100 felé haladva a skálán a lapozás gyakoriságát növelhetjük, hogy minél több szabad memóriát kapjunk.

A swappiness alapértelmezett értéke 60. Ezt root jogosultság mellett a következő paranccsal változtathatjuk meg:

```
echo 50 > /proc/sys/vm/swappiness
```

Az így beállított érték csak a legközelebbi újraindításig marad érvényben. Tartósan a /etc/sysctl.conf fájl vm.swappiness paraméterében állíthatjuk be.

A swappiness beállításakor azt kell eldöntenünk, hogy a kernel memóriakezelője a lemezreírás mellett, vagy éppen ellene dolgozzon. Ha túl magas értéket adunk meg, azt kockáztatjuk, hogy túl sokmin-dent írunk ki a lemezre, és minden párhuzamosan futó programnak



többet kell várnia az adatai visszaolvasása miatt, mielőtt az érdemi feladatvégzéshez megkapná a processzoridőt. Ezzel szépen vissza is érkezünk a swap használat szükségességéhez. A Swap-nek egyetlen célja van, támogatni azt a csodálatos multitaskos időszétosztó operációs rendszert, ami a vilámgyors többmagos processzorkon fut. Ha egyszerre úgyis csak egy dolgot csinálsz, akkor boldogan átléphetesz mindazon amit most elmondtam. De mielőtt megtennéd, próbáld ki a top parancsot egy terminálban, amikor a számítógéped épp dolgozik.

Filename.....	Type	Size	Used	Priority
/dev/sda1	partition	2931856	109840	-1



2010 júliusában kerültem az új irodámba, az eladási osztályra. Itt saját munkaállomást kaptam az IT osztálytól. Mivel egy emeleten vagyok én is és ők is, gyakran egymásba botlunk. Nagyon jófej srácok: segítőkészek és alázatosak. Kíváncsi voltam, hogy a céges hálózat hogyan működik, és min fut, és mint Ubuntu rajongó, kerestem a lehetőséget arra, hogy szóba hozzam nekik a rendszer kipróbálásának lehetőségét élesben.

A lehetőség hamarosan el is érkezett. Az gépemen ugyanis eleinte voltak kisebb hardver és szoftver problémák, amit az IT srácok igyekeztek minél előbb megoldani, hogy a munkámban ne legyen akadályoztatva. Mivel emiatt viszonylag sok időt töltöttem az irodámban, szóba került a Linux is.

Az informatikusok, Pravin és Kalpesh örültek, hogy végre van valaki a cégen belül, akinek - rajtuk kívül - nem ismeretlen a Linux. A srácok ismerték a Fedorát és a Red Hat Linu-

xot, és tervben volt, hogy kipróbálják szerverként a Linuxot. Hamarosan ez lett a téma hármunk között. Ők ketten el is kezdtek kipróbálni pár rendszert néhány tartalék gépen, amiket régen szerverként használtak. Hosszú tesztelés után a Fedorára esett a választás: a cég hálózatát tehát ez a rendszer szolgálja ki, sőt, az a gép is Fedorát (Fedora Server Edition) futtat, mely az internethez köti a céget.

Egy másik gépre pedig feltettek egy Ubuntu 10.04-et, hogy néhány dolgot kipróbáljanak anélkül, hogy a hálózatot módosítanák. A Linuxnak azonban megvannak a maga problémái. A régi alkalmazásokat ki kellett cserélni valami újra, és mindennek úgy kellett történnie, hogy a cég hálózatában semmilyen fennakadás ne legyen. Minden gépen Windows van, rajta egy IP Messengerrel. Ezt a szerveren ki kellett cserélni Gnome IP Messengerre.

A hálózaton keresztüli forgalom

irányítására a Squidet telepítették fel. VNC-t is tettek fel a fiúk, így bármilyen probléma esetén be tudnak avatkozni (ez azért is hasznos, mert a hálózat két különálló, három emeletes épületben van jelen). A vírus adatbázis is központosítva lett, így az összes frissítés a központi szerverről megy. Telepítve van a Wine is, hogy az olyan Windows-os alkalmazásokat, melyeknek nincsenek meg a megfelelő párjaik Linux alatt, futtatni tudják. Persze akadnak kisebb problémák, mint például oldalak blokkolása a Squiddel, do-

main hozzárendelés és néhány lefagyás, de ezeket - hála a közösegnek, akik mindig segítőkészek voltak - mind meg tudtuk oldani.

Végül Linux került az én munkahelyi szerveremre is, és teljesen jól működik. Műszaki-infrastrukturális közszolgáltatást nyújtó cég lévén néha vannak gondok néhány kirendeltségünkön, de ezeket TeamVierrel megoldjuk.

Hálás köszönetem az Ubuntu közösségnek! Minden jót kívánok a kedves olvasóknak! További jó olvasást és szabad szoftver használatot!

ubuntu 
fedora 



2007: megjelenik a piacon az Asus eee-PC, kifejezetten a hordozható gépek piacára szánva. Közel 4 év elteltével a sajtó arról számol be, hogy a hordozható számítógépek piaca gyakorlatilag elsorvadt. Azt már nem magyarázzák meg, hogy a környékemen miért lehet két helyen is 199 GBP-ért HP-Compaq netbookhoz jutni, emellett egyre növekszik az olyan online kiskereskedők tábora, akik felújított netbookokat árulnak még ennél is kevesebb összegért. Eközben a nagy gyártók folyamatosan jelentetik meg a készítésük méretű, csillogó játékszereket, ráadásul a felsőbb árkategóriában.

Valakik azért nyilvánvalóan megveszik őket.

Ha megnézem a közelebbi ismerőseim körét, legalább ötven vagyunk olyanok, akik kisméretű, hordozható eszközzel rendelkezünk, melynek van billentyűzete, képernyője, wifi-csatlakozása és az akkumulátora is viszonylag sokáig bírja.

A keresett válasz simkártyamentes, drága tarifával rendelkezik, továbbá állítólag telefonálni is lehet vele.

Olyan, akár egy másik - vagy harmadik - számítógép, a gyerek meg tudja rajta csinálni a házi feladatát - vagy akár én a saját dolgaimat -, tudunk vele wifi-kapcsolatot létesíteni és internetezni, és hordozható is, tehát akár vonaton vagy repülőgépen is használható. Van hozzá olcsó irodai alkalmazás, lejátssza a médiafájlokat és van rajta pár egyszerűbb játék is, ha netán unatkozánk, DE nem ez az a gép, amin komolyabb játékokat játszhatunk vagy a fotóinkat szerkeszthetjük - hacsak nem akarunk rendet rakni a képeink között, mielőtt feltöltenénk őket Facebook-ra.



Nem, a válasz nem az iPad és nem is az Android tablet-je. Nem fektetünk Apple-termékbe, mert túl drága ahhoz, hogy megengedhessük magunknak. Másrészt ezek a táblagépek csupán agyonbizsuzott okostelefonok, ráadásul a menőknek már úgyis van belőle. Ráadásul a zsíros ujjlenyomatokkal teleszórt érintőképernyő finoman fogalmazva sem vonzó.

Nilván van egy csomó fogyasztó, aki nem ennyire technológia-mániás, mint mi, akik nem óhajtják az asztali gépek minden előnyét otthon kiélni. Vannak 50 feletti internetezők, meg olyanok, akik folyamatosan változtatják a lakóhelyüket; diákok; meg vannak ilyen magamfajta szabadúszók, akik számára a 17"-es, széles képernyős comb-nyomó csak kidobott pénz.

Szóval, vettem egy notebook-ot - vett egy ismerősöm is. Neki van egy cége, ami oktatással meg továbbképzéssel foglalkozik - maga az illető nincs igazán oda a technológiáért - akárcsak Dave Wilkins a podcast-ban -, pénze nincs igazán, de szüksége volt egy hor-

dozható számítógépre. Két másik ismerősöm is akar venni, pedig az egyikük szabályosan allergiás a technológiára, a másik meg utál cipekedni.

A következő kérdés: milyen operációs rendszer fusson rajta? A sor végén feltűnik a Windows XP, bár rengeteg olyan XP-alkalmazás van, amihez már nincs támogatás. Felragyog a horizonton a Windows 7. A gépek elég erősek ahhoz, hogy futtassák, van benne multi-task irodarendszer, böngésző, e-mail-kliens. Úgy tűnik, a korai próbálkozások a Xandros-szal és a Linpus-Lite Linux-szal kimerültek, nem mintha nagyon sajnálnám.

Találtam viszont a felújított cuccok között egyet, amin Ubuntu 10.10 van, bár kicsit sokba kerül. Ki gondolta volna? Menjete, és terjesszétek az ígét, gyermekeim.



Allan J. Smithie újságíró és kommentátor, jelenleg Dubajban él. A blogja "No Expert" elérhető a <http://allanjsmithie.wordpress.com/> címen.



Szerintem...

|| Nagyon nem örülök neki; befejezetlennek, csiszolatlanak és kezelhetetlennek találom. Szerintem a 11.04-es Ubuntu nem előre, hanem visszafelé fejlődött. - bupahs

|| Szerintem fantasztikus az új Unity desktop, pont erre volt szüksége az Ubuntunak. Teljesen a rabja lettem. - myzombiebrain

|| Nem tetszik a Unity, mert nem működnek benne a billentyűparancsok és konfigurálni sem lehet. Szvsz ez az "olyan, amilyen"-kijelentés nagyon messze áll a Linuxtól. - jadi

|| A Unity nekem nagyon bejön, de elég könnyen bele lehet zavarodni. Szükségünk lesz még a klasszikus Ubuntu desktopra! - java_artisan

|| Nagyon tetszik a Unity, bár még hozzá kell szoknom. Hiányzik ugyan az, hogy az eszköztáron nem tudok váltani a munkaasztalok között. Egyébként tökjó! - EmbarkOnIt_Phil

|| Eddig nagyon bejön. Nem kel hoz-

zál semmilyen extra dock meg felesleges Gnome-vacakolás. - jmangt

|| Amikor telepítettem a 11.04-et, megjelent egy üzenet, mely szerint "az Ön számítógépe nem rendelkezik az Unity-hez szükséges hardverkapacitással". Gyanítom, hogy eszerint ez a vacakság valamilyen felturbózott, átforrósodott, agyontuningolt videokártyát igényel, ami egymagában több áramot eszik, mint a számítógép maga. Mondanom sem kell, ilyesmire semmi szükségem nincs. - Kurt Godel

|| Egyáltalán nem tetszik. Át is váltottam KDE-re (Kubuntu 11.04). Micsoda megkönnyebbülés! - Marco

|| Őszintén szólva, nekem nem tetszik az új külső (Unity). Egyből vissza is váltottam klasszikus kinézetre. Lehet, hogy öreg vagyok már az ilyen újdonságokhoz, de egy biztos: elég nehezen találom a Unity-ben a dolgokat. Nekem egyáltalán nem tűnik intuitívnak. Pl. miért volna szükségem óriási gombokra, hogy futtassam a wri-

A rovat első kérdése:

mit gondolsz a Unity-ről?

ter-t vagy a kalkulátort; egyszerűen nem értem. A klasszikus felületen még mindig sokkal egyszerűbb saját ikonokat készíteni. - David (laidback)

|| Egyetlenegy dolog miatt nem szeretem: azért, mert a "launcher" szabályosan oda van ragasztva a képernyő bal oldalára. Az eddigi összes videón, képernyőképen és demon, amit láttam az Ubunturól, mindig az alsó tálca volt eltávolítva és annak a helyén volt valamilyen dock (AWN, Docky, stb.). Ha most idáig gyakorlatilag mindenki így használta az asztalt, akkor milyen logika alapján került most a bal oldalra? Ennek így semmi értelme. A Unity elég komoly visszalépés az asztali gépek interface-ében. Értem én, hogy oda akarunk kilyukadni, hogy lehessen az Ubuntut is használni érintőképernyőkön meg tablet-eken. De pillanatnyilag hány tableten is van Ubuntu?... Egyen se. Miért megy akkor ez a parasztvakítás az interface-el? - Kevin Seise

|| Szuper a Unity 2D!
- giantgreengoaat

|| Szerintem a Unity egy letisztult, kellemes, egyáltalán nem tolatódó környezet. Az alkalmazásokat helyezi előtérbe, nem a "csilivili" megjelenést. A netbook-omon a Unity-től sokkal nagyobb hely van az alkalmazások számára, mint bármely más asztali környezetben. Különböző trükkökre sincs szükségem. A felső panel és az alkalmazások menü kombinációja számomra tökéletes. - Alain J. Baudrez

|| Szerintem szörnyű. Nem szeretem, ha csak a változás kedvéért változtatnak. Remélhetőleg továbbra is lesz normális Gnome interface hozzáférés, de ha a jövőben a Unity lesz a domináns a Gnome kárára, akkor disztribúciót fogok váltani. - Graham Niven

|| Fantasztikus a Unity, csak rá kell szánni az időt, hogy megtanulja az ember. - girolez

|| Lehet, hogy majd egyszer a Unity egy kitűnő asztali környezet lesz, de most még biztosan nem az. Gyakorlati haszna alig van, tele van bugokkal és nem lehet személyre szabni.



Jobb lett volna, ha az Ubuntu a Gnome 3-al folytatja és várt volna még a Unityvel. Én úgy tudtam, hogy a Linux a választási lehetőségekre épül. Át fogok váltani Linux Mint-re. A Mint-nek ez most egy nagy-nagy lehetőség, hogy átvegye a vezető szerepet. Ezek után szemmel tartom őket. - Wayne

|| Mi az, amit hallottam, hogy fel kell installálni egy csomó drivert, hogy a Unity működőképes legyen? A Live CD valami olyasmit mondott, hogy "nincs meg az, amire szükség lenne, nesze, itt a régi interface" (nyilván nem szó szerint így volt, de kb. ez volt az értelme). - Paul

|| Épp most installáltam fel a Unity-t és nagyon nem működik. Elindítom, egy darabig nem mozdul, utána nagyon lassan kezd futni. Használhatatlan. Ez az első olyan eset, hogy egy disztró installálása nem megy simán. Megpróbálom majd újra installálni, és ha még mindig nem fog működni, akkor megy a kukába az installáló CD. - Craig M. Ling

|| Miután upgrade-eltem Natty-re, most teljesen úgy néz ki a gépem, mint a régi netbook-om, csak kicsit letisztultabb. Még rá kell jön-

nöm, hogy tudnám szerkesztgetni a launcher-t. - CoffeeJohnny

|| Nem tetszik. A 6.04-es verzió óta használom az Ubuntut, mindig Gnome asztali környezettel. Ha upgrade-elek a 11.04-re, akkor is a Gnome-ot fogom használni. Próbáltam már az Xfce-t, a Fluxbox-ot és a KDE-t, de a kedvencem akkor is a Gnome marad. - Alejandro Castano Fernández

|| Unity? Miféle Unity? Egészen idáig Gnome-ot használtam, míg ki nem jött a Gnome 3 és a Unity. Most váltottam LXDE-re és boldog vagyok veled. A Linux a szabadságról szól, nem? - Marc

|| Sokat kell rajta dolgozni, és "majd" egyszer talán működni fog, miután mindent kigyomlátlak belőle. Szvsz a Gnome jobb, én meg amúgy is Cairo Dock-fan vagyok. Maradok a 10.04 LTS-nél, köszi. Ha meg a dolgok rosszabbra fordulnának, váltok Mint-re. Kár az Ubuntuért. Szomorú, hogy ennyire esztelen irányba fordult. De talán még visszafordítható a folyamat. Majd elvállik. Akikkel idáig beszéltem, azok java részének nem tetszik a Unity. - Joseph A. Millikan

|| Nekem baromira bejön, kivéve a global menüt, azt nagyon utálok. Tisztára lelassítja a gépet, főleg, ha kettő, vagy annál több munkaasztalon dolgozom. De a többi nagyon tetszik. - Chris Giltneane

|| Azt hiszem, a Unity egy jókora, masszív lépés afelé, hogy minél nagyobb legyen a felhasználó és a számítógép között az összhang. Megnöveli a munkafelületet, világosan látszik, hogy mi van megnyitva és mi az, ami hozzáférhető.

|| Még le fogom tesztelni a Unity-t a munkahelyemen, egy sokkal nagyobb teljesítményű gépen. De biztos vagyok benne, hogy a munkámat elősegíti és kényelmesebbé is teszi. Abban is biztos vagyok, hogy a jövőben még sokkal jobb lesz. - David Gamino

|| Nemt'om, mondták-e már, de nem lehetne az ikonokat inkább vízszintesen, a Docky-hoz hasonlóan elrendezni a képernyő alján? - Jari Saarelainen

|| Le vagyok nyugözve a Unity-től: több hely, szép animációk, könnyű keresés és tetszetős üze-

netek - semmi rosszat nem tudok róla mondani. - Ilja Romanenko

|| Kipróbáltam a 11.04-et és vissza is tértem a 10.10-re. A képernyőkön (2 db 22"-es) először elég furcsa dolgokat láttam. Utána előjött a Unity - gyönyörű, tényleg, de végem lett. Fogalmam sem volt, hogy kell kezelni. Igen, tudom, rá kell szánni egy kis időt, mire az ember megtanulja. De nekem nincs erre időm. Szóval, ez olyan, mint valami műalkotás: gyönyörű, de nem nekem találták ki. Még nem. - Franz

|| Hát, nem igazán tetszik. Bonyolult és egyáltalán nem tudok tőle gyorsabban dolgozni. Sőt, tulajdonképpen le is lassít. Mivel python programozó vagyok, nem szeretek sokáig keresgélni a file-jaim után. Maradok a 10.10-nél, míg a Canonical ki nem jön az újabb változattal, mondjuk a 11.10-el. - Nicholas Manea

|| A Unity-től megszűnt az asztalon az összevisszaság, sokkal rendezettebb lett a kinézete. A bajom csak az veled, hogy nem tudom személyre szabni. - kra3

|| Sokat kell vele pepecselni, és amióta elkezdtem használni, olyan

érzésem van, hogy csak egyre többet és többet pepecselek vele. De ez valószínűleg azért van, mert még nem ismerem a rendszert. Idővel, ha majd hozzászoktam, biztosan könnyebb lesz. - Andrew Ampers Taylor

|| A Unity nekem túl lassú. Ha egyszerre több ablakban dolgozom (több, mint 3 vagy 4 van megnyitva, az alkalmazásaimtól függően), mindig szaggat és lelassul. Én meg szerettem, ha a gépem gyors. - Ardelean Calin

|| Épp azon töprengök, hogy váltsak-e OpenSuse-re (és vele a Gnome 3-ra) vagy maradjak-e Ubuntuországban a Unity-vel. Szerintem a Gnome 3 némileg jobban kezeli a több ablak/feladat jelenséget. Mind a Gnome 3-nak, mind a Unity-nek ki kell nőnie a gyermekbetegségeit, hogy mindketten a "jók" táborába tartozzanak. - Joe

|| Nem szeretem! Az asztali környezet lebutítása felér egy sértéssel. A Képek mappát be kell írnom, nem tudok egyszerűen csak rákliccelni. Ez az "egyszerű" interface túl egyszerű. Maradok a 10.04-esnél, a 11.04-et nem fogom használni. - Ichido

|| Én személy szerint gyűlölöm a Unity-t. Úgy érzem, pont azt akarják elvenni, amit az Ubuntuan annyira szerettem, nevezetesen azt, hogy teljesen személyre szabhatok rajta bármit. A panelek tökéletesen működnek, bármit bárhová pakolhatok, de a Unity még a jobb egérgomb funkciót sem engedélyezi. Már azon voltam, hogy visszateszem a 10.10-et, mikor rájöttem, hogy át tudok váltani klasszikus nézetre. Ha továbbra is tárogatott marad a Unity, én biztosan nem fogom letölteni az új kiadásokat. - Ryan Holihan

|| A Samsung NF210 10"-es laptopomon nem fogom használni. Remélem, hogy mire kijön a legújabb LTS-verzió, lehet majd választani az interface-ek között. Ha nem, akkor elhagyom a Gnome-ot és váltok KDE-re! - Richard

|| Pár dolgot átneveztek és időbe telt, mire megtaláltam őket. Összességében tetszik és szerintem jól tette az Ubuntu, hogy a Unity-t alkalmazza. - Michael St. John

|| Szerintem a Unity egy nagyszerű interface, de vannak hiányosságai. Nehéz megtalálni az alkalma-

zásokat, sokkal többet kell klikkelni és nagyon sokat kell keresgélni. Ha egyszer rákattintok egy ikonra, amihez további hasonló alkalmazások tartoznak, gyönyörűen felsorolja az összes alkalmazást egymás alatt, de ha tovább klikkelek, ezek nem tűnnek el, szinte erőltetik, hogy válasszak ki egy alkalmazást. Ennek nem örülök, összességében viszont elégedett vagyok vele. - Robert Ngalu

|| Rettenetesen utálok a global menüt, mert nagyon ritkán maximalizálok az ablakokat, talán csak a netbook-omon. Rémes az is, hogy a menü nem magán a munkaasztalon van, hanem attól külön. Nagyon hiányoznak a régi sztenderd menük - a Unity ezeknek csak egy vézna utánpótlása. Szerettem, ha a legtöbbet használt alkalmazásaim egy dock-ban szerepelnek, de azt nem hiszem el, hogy a kettő együtt ne tudna a régi külsővel létezni. - Dazed_75 aka Larry

|| Unity az Ubuntu 11.04-en? Imádom! - Jon Mazur

|| Az elején eldöntöttem, hogy nem fogom szeretni, de egyre inkább úgy gondolom, hogy ha az ember megszokja, akkor egészen hasznos tud-

lenni. Sajnos három nap használat után a hibáit is felfedeztem. Párszor összeomlott, szemmel láthatóan nem szereti az egynél több monitort, a launcher megfeledezik a monitor felbontásáról és olykor egészen meglepő színekben jelenik meg. Néhány program (pl. backintime) pedig problémás a panel számára. Minél többet használok, annál jobban tetszik az elképzelés, de egyelőre elég befejezetlennek/bugosnak tűnik. - Wat Grad

|| Az elképzelést nagyon jónak találok, de maga az interface csalódást okozott. Vissza is váltottam Gnome 2-re. - JJ

|| Kicsit szokatlan a régihez képest, de most, hogy már megszoktam, nagyon szeretem! - Carla Sella

|| Notebook- vagy netbook-interface-hez elsőrangú, de asztali gépen szörnyű. Egyáltalán nem gyorsítja fel a munkát, rengeteget kell klikkelni és nem igazán lehet testre szabni. Kipróbáltam a Gnome 3-at is, arról is ugyanez a véleményem. Asztali gépek esetében egyiket sem tartom hasznosnak. Mindkettő nagyon le akarja butítani az asztalt. - Randy Blake

|| A Unity nagyon sok mindenben fellülmulta az elképzeléseimet.

Letisztult, kellemes, könnyű a használata. Sajnos rengeteg olyan Compiz plugin van, amit Gnome alatt használtam (és megszerettem), ezek nem (mind) működnek Unityvel, mint pl. a wobbly windows, a Compiz cube, stb. - Siddarth Kaki

|| Eléggé hasonlít ahhoz, amit a Kubuntu-felhasználók nemrég kipróbáltak, mikor KDE 4-et kezdtek használni. Akkoriban még az sem volt teljesen kész, tele volt bugokkal és a régi KDE-userek nagyon utálták, csak azért, mert más volt. - Matt Jacobs

|| Egészen mostanáig meglepően jónak találtam a Unity-t. Nem omlik össze, könnyű vele navigálni, bár az nagyon zavar, hogy nem tudom testre szabni. - Flávio Pontes

|| Régóta vagyok Gnome-user (a Dapper óta), nekem a Unity túl lassú (temérdek extra klikk az alkalmazások futtatásához) és cseppet sem intuitív. A Linux/Gnome-ban pont a flexibilitás a legjobb, illetve a személyre szabhatóság. Lehet, hogy a Unity majd akkor lesz nagyon jó, ha extra paneleket lehet hozzáadni, bár lehet, hogy

pont ettől vész el belőle az ami. Ki tudja? - Pete

|| A 6.04-es verzió óta vagyok Ubuntu-felhasználó, de a Unity egyik gépemem sem akar működni! Az egyik gépen Quad proci van, 4 GB memória és Nvidia 7025-ös videokártya, és egyszerűen nem futtatja a Unity-t, csak a Gnome-ot. Valamiért nem találja a videokártyát (a hibaüzenet szerint nem hozzáférhető, ezért csak alacsony képfelbontással tud működni), a 10.4-el és a 10.10-el nem volt semmi bajom. - Phantom

|| Szerintem a Unity egy nagy lépés az Ubuntu részéről. Még nagyon a kezdetek kezdetén van, de mégis ad egy letisztult, rendezett érzést. Nagyon örülök, hogy ilyen nagy felületű lett a képernyőm, és még az F11-et sem kell állandóan nyomkodnom. - Darrin Scarpitto

|| Számomra a Unity egy visszalépés az Ubuntu részéről. Ugyanúgy vagyok vele, mint a Gnome 3-al: egy interface, tele ikonokkal, ráadásul lassú és egy csomó ideig tart, mire az ember belejön. Át is váltottam a Xubuntu 11.04-re XFCE interface-el, ami megőrizte a legördülő paneleket,

ahol pillanatok alatt megtalálom, amire szükségem van. - Denny

|| A Unity olyan, mint egy korty friss levegő, remélem, sikeres lesz. Azért még mindig egy kicsit bugos! - Robert Tedder

|| Kipróbáltam a laptopomon és megutáltam. Semmivel sem jobb, sőt, rosszabb. Rengeteget kell klikkelni. Lényegében olyan, mint egy dock (a magam részéről sosem használtam sem docky-t, sem mást), kivéve amikor nem, és össze-vissza kell mozgatni az ablakokat, hogy egyről a kettőre jussak.

|| Természetesen örülök, hogy a Canonical szeretne valami újat nyújtani, és annak is örülök, hogy az Ubuntu Classic mód is hozzáférhető a 11.04-es verzióban. De ha valaki nem szereti a "docks"-t és csak egy egyszerű interface-t akar, amiben simán lehet navigálni, akkor ott van még mindig a Gnome 2.

Szóval, ha valami nem ment tönkre, azt minek kell javítgatni? - Korne lolo

|| Kipróbáltam a 10"-os netbookomon és nagyon meg vagyok elégedve. Sokkal jobb, mint a

Windows 7 interface. Könnyen lehet testre szabni, már alig várom, hogy az asztali gépemre is felrakjam.

- Angelos Vlassopoulos

|| Kipróbáltam a 11.04-es Ubuntu-t, és sajnos, azt kell, hogy mondjam, nem vált be. Lassú, és nem tetszik, ahogy a lehetőségeket mutatja. Nem találtam pl. a "system"-et, ahol beállíthatom a preferenciáimat. Le is szedtem és visszatértem a 10.10-es változathoz. - Richard

|| Nem szeretem. Ahogy felinstalláltam a Natty-t, azonnal ki is akartam próbálni és egy pár óra hosszat próbálgattam is. Egyáltalán nem találok kellemesnek vagy megfelelőnek. A dolgokat nem találtam ott, ahol gondoltam, vagy nem azt csináltam velük, amit kellett volna. Egy idő után rájöttem egy-két dologra, de így is sokkal tovább tart rajta bármit is megcsinálni. Örülök, hogy legalább vissza lehet vele állni a klasszikus kinézetre. - Jim Roche

|| Nagyon úgy fest, hogy a Unity-vel a kezdőbb végfelhasználókat célozták meg, és nem azokat, akik már régóta használják az Ubuntu-t. Nekem az összes panel konfigurálva volt,

éppen ezért az összes alkalmazás vagy file csak egy klikk távolságra volt. A Unityvel egy csomó olyan minden is előtérbe került, amit soha nem használok és egyáltalán nem tudom testre szabni, hogy csak egy klikk távolságra legyenek a dolgaim. Ráadásul elég régi gépeim vannak, ezért a 3D-effektek nekem elég sok erőforrás-pocsékolást jelentenek. És az sem tetszik, ahogy az Ubuntu egyre jobban eltávolodik a többi disztribúciótól. - Carol McAnulty

|| Szeretem a Unity-t. Jó lenne, ha fejlesztenék egyúttal a virtuális desktop kezelését, meg ha lenne valami egyszerűbb megoldás a kommunikációs csatornák egyesítéséhez (e-mail, kontaktok, naptár, azonnali üzenetküldés, stb.), de még így is mérföldekkel előbbre járunk, mint az egy helyben toporgó Gnome 2-vel. - Josh

|| Én eleve sokszor váltogatom a Gnome-ot és a KDE-t, de a fotózáshoz a KDE a jobb (Digikam rulez!). Még emlékszem, milyen volt, amikor bevezették a KDE 4.0-t. Mindenki panaszkodott, az érvek egyszerűek és ütősek voltak. Nyilván megvolt mindenkinek a maga oka, amiért nem tetszett neki az új felület. A Unity első ránézésre nagyszerű, de az nagyon nem tet-

szik, hogy azok, akiknek régebbi gépük van, most cserbenhagyva érzik magukat. - Fred

|| Pár dolgot nehéz megtalálni (olyanokat, amikhez már korábban hozzászóltam), mint pl. az Ubuntu Update Manager. Mások, pl. a Software Manager, annyira megváltoztak, hogy most egészen furcsán néznek ki. Mindenesetre az, hogy új, nem jelenti feltétlenül azt, hogy rossz is. Tetszik a dock-szerű megoldás, meg az, ahogy a panel eltűnik, amikor az alkalmazásokat teljes képernyős méretre váltom. Összességében azt gondolom, hogy kevésbé zűrzavaros, mint a Gnome 2. - Adrian Challinor

|| Olyan most az oldalsó panelem, mint a docky, szóval semmi új. - Les Martin

|| Szerintem a Unity nem feltétlenül az, amire egy asztali felhasználónak szüksége van. Egy okostelefonon nagyon jól nézne ki. Ergo, nem akarom a Unity-t. Sőt, a Gnome-t se akarom. Egy hónapja váltottam KDE-re. És nem fogom letölteni a 11.04-es verziót. - Jef

|| Az Ubuntu-ban azt szeretem a legjobban, hogy úgy alakíthatom, úgy szabhatom személyre, ahogy akarom. Az új Unity engem leginkább a Mac-re emlékeztet, amit gyakorlatilag nem lehet testre szabni. Annyira idegesítő, ahogy a Unity rejtegeti az user előtt a feature-jeit. Ez pont az ellenkezője annak, amit én egy oprendszer-től akarok. - Dan Gillings

|| Tetszik az autohide mód, amikor egy ablakot a panel közelébe viszek... de nem tetszik az, hogy a wobble feature nem elérhető a compiz-ben. - Prateek Jadhvani

|| Imádom. Végre egy interface, ami eltűnik a szemem előtt, ha útban van, és ott van, ha szükségem van rá. - Arrogant Penguin

|| Nem szeretem a Unity-t, mert kisebb lett a képernyőm mérete. A Gnome 3-al sokkal nagyobb a munkaasztal a 10"-es netbookomon, mint Unityvel. - Mahyuddhien Alghow'ry

|| Egy alkalmazásfejlesztőnek, akinek szüksége van az asztalra, ez az interface nem egy jó megoldás. Nekünk azonnal hozzá kell férnünk a különböző desktopokhoz -

egyiken személyes dolgok vannak, másikon online dokumentumok, harmadikon az eclipse/netbeans, negyediken a debugger és a teszteredmények. Szóval, most az Ubuntu a vesztes, mert a fejlesztőket ez elriasztja és átváltanak más oprendszerre (Debian).

- Leslie Satenstein

|| Nem jó. Tisztára olyan, mint egy ATM, vagy egy turistainformációs automata az utcán. Kevésbé flexibilis, kevesebb benne az user által beállítható opció. Azt hiszem, vissza is térek a sima Debianra. - Bratu

|| Elég komoly lépés szerintem az Ubuntu részéről, hogy megcsinálta a Unity-t és próbál egyensúlyozni a KDE és a Gnome között. Beletelik egy időbe, mire hozzászokik az ember, de az első benyomásom egész kellemes. - S. Sivakumaran

|| Szomorú, hogy az Ubuntu úgy akar kinézni, mint a Mac. Ránézésre nincs olyan funkciója a Unity-nek, ami nekem tetszene. Nagyon sokat használom a glipper-t, és a Unity-ben egyszerűen nem tudom beállítani. Már majdnem átváltottam másik disztróra, mikor rájöttem, hogy klasszikus kinézettel is tudom használni a 11.04-

Szerintem...

et. Nem tetszik a Unity és valószínűleg nem is fogom használni. - Bill Stout

|| Nagyon jó! Nagyon könnyű a használata és nagyon intuitív. Nagyon jól működik az Acer One D255E netbookomon, de asztali gépen is működik és jól is néz ki (live USB alatt). Gyors, egyszerű és nagyon tetszetős a szemnek is. - Dustin MacDonald

|| Akárhányszor látom a Unity interface-t, tisztára olyan érzésem lesz, mintha táblagépet, okostelefont vagy valami más miniatúr eszközt használnék. Nem akarom, hogy az asztali gépem úgy nézzen ki, mint egy túlméretezett tablet. A Gnome 3 nekem sokkal jobban tetszik, mint az Unity, bár szerintem a régi Gnome a legjobb az újonc Ubuntu-felhasználóknak. - Jesse H. Melhuish

|| Nem szeretem a Unity-t. AWN-t használok, a Canonical oldalsó dock-ja pedig pont útban van. Az is idegesít, hogy nem tudok drag and drop-olni. Bárcsak hagyták volna a Gnome-t úgy, ahogy volt. - Marcus W

|| A Unity 2D-t feltettem a régi laptopomra. Azt kell, hogy mondjam, bizonyos tekintetben még jobb is, mint a teljes Unity. - Steve Barcomb

|| Egyetlen ember ötletét erőltetik a tömegekre, a következmény meg nem érdekel senkit.

- Patrick Hall

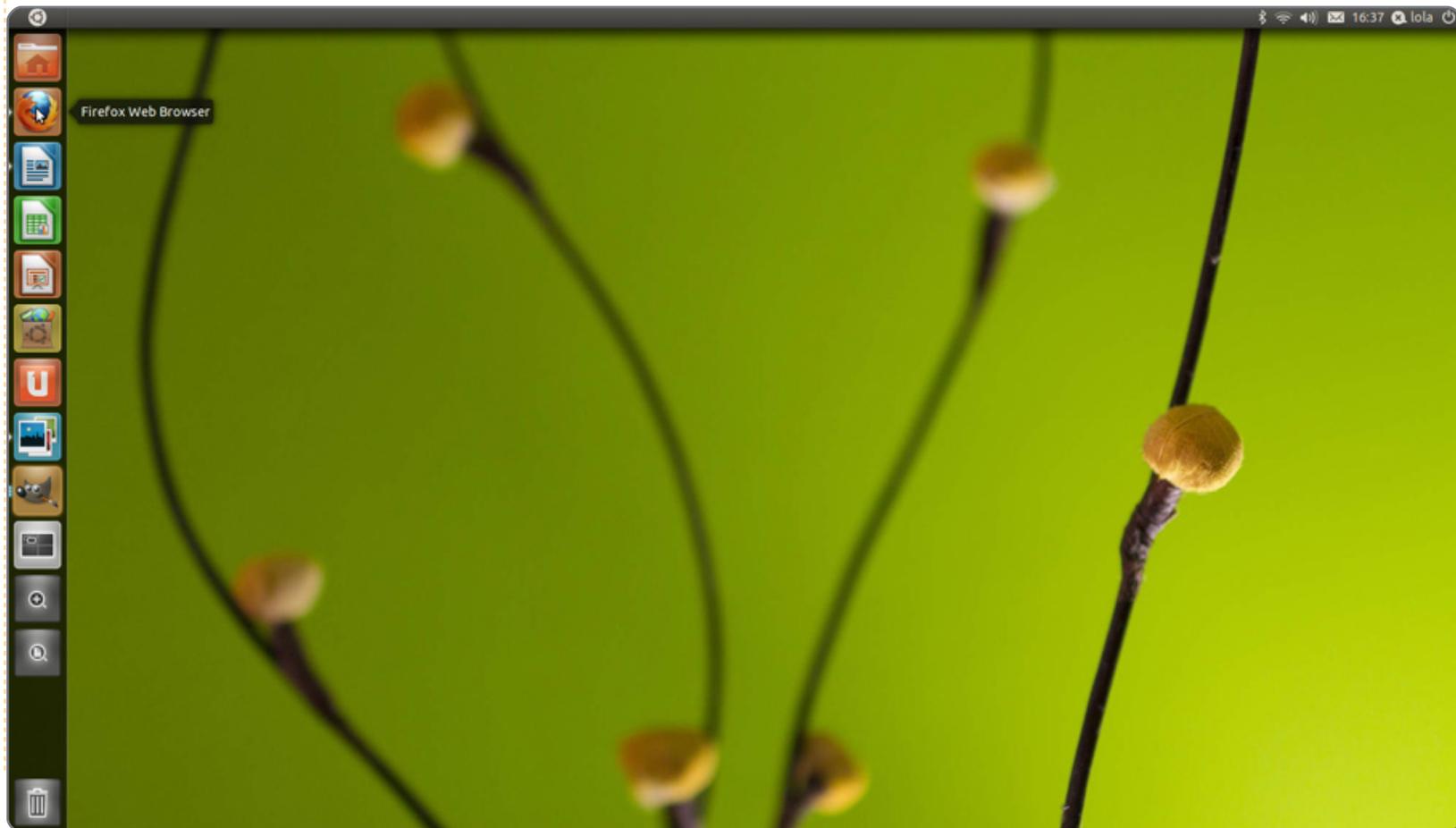
|| Nagyon tetszik, számomra ez egy értelműen pozitív változás.

- Jake F

A kérdés amit feltennék a FCM 50. kiadásában:

Továbbra is ilyen időközönként jelenjen meg az Ubuntu, vagy inkább rugalmasan, "gördülve"?

Itt tudsz válaszolni: <http://goo.gl/IKjmc>

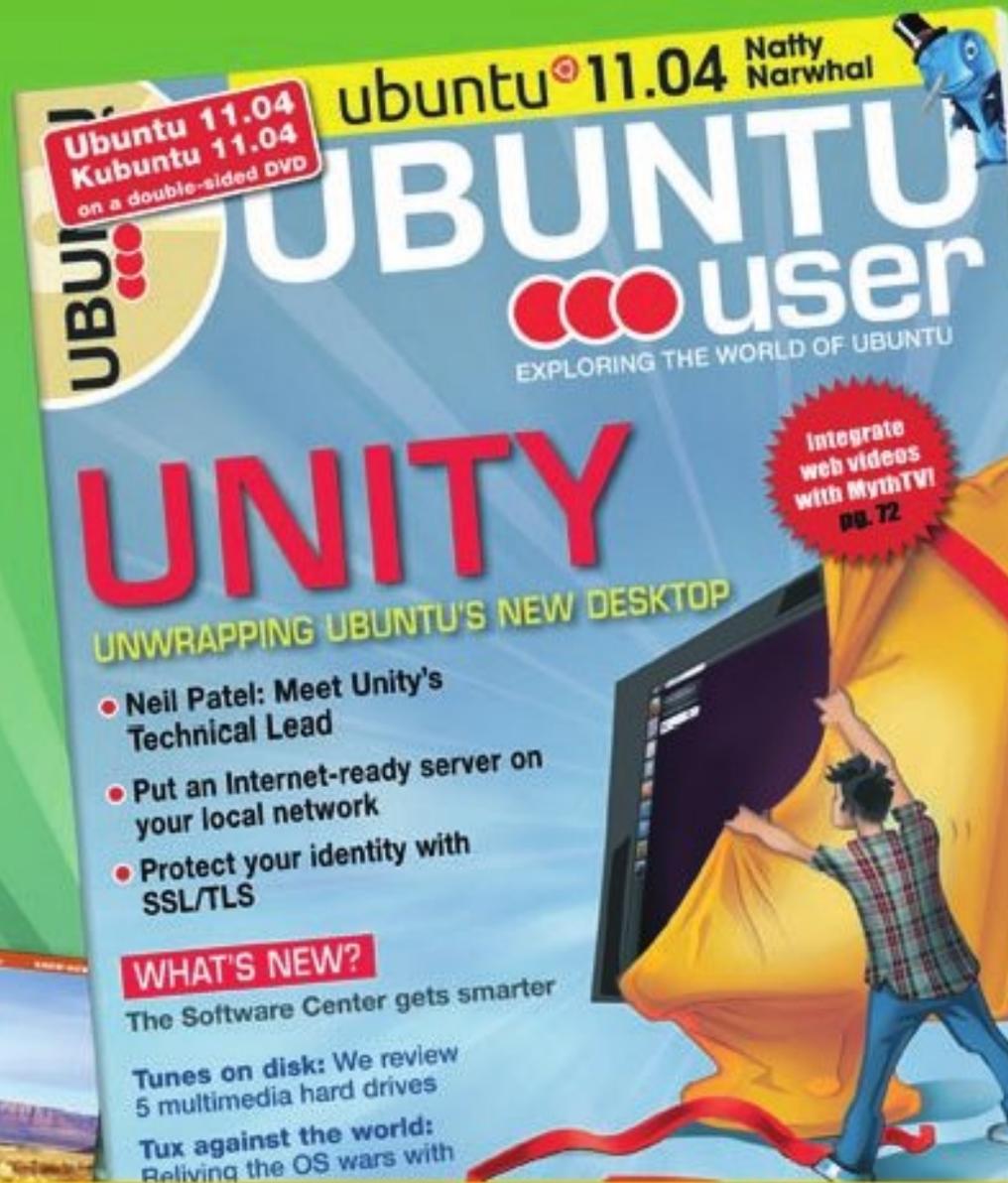


MORE UBUNTU!

Can't get enough Ubuntu?
We've got a whole lot more!

Ubuntu User is your roadmap to the Ubuntu community. In the pages of **Ubuntu User**, you'll learn about the latest tools, best tricks, and newest developments in the Ubuntu story.

DON'T MISS ANOTHER ISSUE!



UBUNTU-USER.COM/SUBSCRIBE-NOW

FOLLOW US ON

TWITTER: UBUNTUSER

FACEBOOK: UBUNTUSERMAG



Ha virtuális gépekkel, ill. virtuális dobozokkal kell dolgoznunk, 3 játékos közül választhatunk: Oracle VirtualBox, VMWare és a Parallels. Ha ingyenes szoftvert keresünk, akkor csak a VirtualBox marad, mert a VMWare-el és a Parallels-el mélyen bele kell nyúlnunk a zsebünkbe.

Hardocre Linux-felhasználóknak: a VirtualBox a GNU/GPL licence, de az extension pack (l. alább) a PUEL-hez (Personal Use and Evaluation License, Magánfelhasználói és -értékelési Licenc). Ez a sok betű mind azt jelenti, hogy "ingyenes" és "kereskedelmi forgalomba nem hozható". Majd' minden Linux disztribúciónak van saját VirtualBox verziója: az Ubuntu-nak, a Suse-nak, a Debian-nak, a Fedora-nak, a Mandriva-nak, a Red Hat-nak és a TurboLinuxnak (vagy ők még fejlesztik?). De a letöltési lista legalján is meg lehet nézni, az "All Distributions" menüpontban.

A Linux-felhasználók minden bizonnyal elismerik, hogy a VirtualBoxot eredetileg a Sun Microsystems találta ki. Végül is, a program fejlécében benne van a nevük, még a program ikonjában is benne van a "Sun". Az Oracle viszont nemrég átvette az egészet, és a www.virtualbox.org ol-

dal még csak említést sem tesz a Sun Microsystems-ről. Mindenesetre az a néhány Linux disztribúció, amely a VirtualBoxot magában foglalja, a program elavult változatát vonultatja fel, amiben még ott van a Sun. Legegyszerűbben úgy lehet megállapítani a verzió frissességét, hogy megnézzük a verziószámot. A legutolsó a Version 4, és az alább említett okok miatt az egyetlen is.

A 4-es verzióig az users választhattak a VirtualBox (továbbiakban Base) és a VirtualBox OSE (OSE) között. Az eltérés csak annyi volt, hogy az utóbbiban volt USB-támogatás. A legtöbb user nem igazán tudott a kettő közt különbséget tenni, ezért az Oracle úgy döntött, hogy elég egy verzió is - és ehhez készítették egy extension pack-et az USB támogatáshoz. Sajnos a változás nem javított a helyzeten, sőt, talán rontotta is egy kicsit. Láthatjuk, hogy a kiterjesztés a letöltési oldalon nincs kiemelve, pusztán ott van a többi letöltés között elbújtatva, és biztos vagyok benne, hogy nem kevés embernek hiányzik. És ez szomorú.

A VirtualBox használata hihetetlenül egyszerű és erre egész biztosan nagyon sokan rá is fognak jönni, ha

a weboldalon kicsit körülnéznek, de az oldal design-ja elég kaotikus. Az oldal tervezésekor egyértelműen nem voltak tekintettel az esztétikai élményre. Az egész csont egyszerű, a hiperlinkek alá vannak húzva és online help-site van letölthető pdf helyett.

Mielőtt nekikezdenénk a letöltésnek és a telepítésnek, két dolgot még érdemes megtenni, főleg Linux esetén. Először is, ha már van a gépen Virtualbox, mindenképpen uninstalláljuk, ha az a 4-esnél korábbi verziójú. Ha már telepítettük a Version 4-et, akkor csak az extension pack-et töltjük le (furcsa módon a letöltési csomagban nincs benne a kiterjesztés). Másodszor, mindenképpen észben kell tartani, milyen verziójú az operációs rendszerünk. Lehet Windows-ra, Mac-re és Linuxra is letölteni, de a weboldal nem fogja automatikusan felismerni, hogy milyen az operációs rendszerünk, ezért oda kell figyelni mindenképpen. Azt is érdemes fejben tartani, hogy AMD64 vagy x86 technológiát használunk-e, bár a nem megfelelő verzió nem fog semmiféle galibát okozni (maximum megjelenik a szokásos hibaüzenet).

Letöltés után kezdhetünk is rögtön telepíteni. A telepítés során az

egyetlen kellemetlenség a szokásos Linux üzenet lehet, mely szerint a tárhelyen már létezik egy másik verzió (ami viszont nem a megfelelő verzió). Mindenképpen töltjük le a kiegészítést, különben nem lesz USB-támogatottsága a programnak. A menüben meg fog jelenni a program, de javaslom, hogy tegyünk egy ikont az asztalra és/vagy a panelre is, főleg, ha az Olvasó olyan, mint jómagam és több száz program van neki is a számítógépére telepítve. Ennyi program között pedig elég frusztráló lehet mindig keresgélni.

Az interface design-ja kellemes és könnyedén végigkalauzol a procedúrán. Ha még nem használtunk virtuális gépet, javasolnám, hogy kísérletezzünk a Linux egy másik változatával, mivel az ilyesmi nem igényel sem serial kódot, sem egyéb különleges trükközést. Installáljunk egy guest-et, aztán a többi már megy is magától.

Itt most elmagyaráznék néhány szakkifejezést, amelyekkel gyakran találkozhatunk, ha virtuális gépet használunk. Először is, a host az, amit pillanatnyilag a gépünkön használunk. Az én esetemben ez az Ubuntu Linux 10.04. Másodszor, a guest az az operációs rendszer, melyet a vir-

tuális gépre installálunk - nálam ez a Windows 7 Ultimate lesz.

Guest-et installálni egyszerű, egy pár dologra azért oda kell figyelni.

- Döntsük el, hogy milyen guest-et installálunk.
- Igen, tudom, hogy ez hülyén hangzik. De elég sok választási lehetőség van, és miért installálnánk pl. Windows 7-et, ha valójában az XP-re volna szükségünk.

- A guest-hez szükséges RAM mennyiségét elkülöníteni (erről bővebben l. később)

- A guest-hez szükséges tárhely a merevlemezen - akár akarunk auto-expansion-t, akár nem.

Ez az a pont, ahol a figyelmetlenebb userek elkövethetnek néhány hibát. A guest kiválasztása rajtunk múlik, de ha a Windows mellett döntünk, mindenképpen rendelkezünk eredeti telepítő lemezzel és sorozatszámmal. Ha egyik vagy másik nem eredeti, a telepítés megszakad és a guest-et csak félig sikerül felinstallálni. Később látni fogjuk, hogy ez mennyi galibát okozhat.

RAM tekintetében nem kell túlzá-

sokba esni. Szerencsére a VirtualBox figyelmeztet, ha túl sok RAM-ot akarunk a guest-nek elkülöníteni. Általában igaz, hogy 50%-nál többet ne különítsünk el - az én esetemben ez 2 GB. És hogy ez mennyire kritikus? Nemrég felhívott valaki és segítséget kért; ő az összes RAM-ot elkülönítette a guest-nek. A host-nak már semmi sem jutott. Nem szabad elfelejtenünk, hogy mind a host-nak, mind a guest-nek egyszerre kell működnie és együtt is kell dolgozniuk, ezért nem válik be, ha túl sok RAM-ot akarunk a guest-nek hagyni.

A merevlemez-meghajtón lévő szabad terület kiválasztásánál általában 20 GB körüli javasolt. (Általában a winchester 10 %-át foglalja le, ezért ez a szám változhat), de mindenképpen jelöljük be az auto-expansion opciót. Ez engedélyt ad a partíciónak az automatikus növekedésre, ahogy a Windows vagy Linux operációs rendszerünk is növekszik, ahogy újabb és újabb programokat adunk hozzá. Ha nem jelöljük be ezt az opciót, akkor egy bite-nyit sem adhatunk hozzá az előre meghatározott mennyiséghez. Szerencsére utólag megváltoztatható ez a paraméter, de még azelőtt változtassuk meg, hogy a kijelölt terület teljesen megtelne.

Úgy tűnik, hogy a VirtualBox csak akkor látja az USB portokat, ha a perifériák is csatolva vannak, de a

portokat mindenféleképpen érzékeli. Ha az expansion pack-et sikerült pontosan installálni, akkor a menüben ott lesz az USB menüpont. Ha nem sikerült installálni a pack-et, az USB-menüpont szürke színű lesz. Megjegyzés: az USB 2.0 támogatott, de USB 3.0-hoz semmilyen támogatás nincs. Ha 3.0-ás a perifériánk, le lesz fokozva 2.0-ra, ha engedélyezve van.

Ha beállítottuk a paramétereket, elkezdődik a varázslat. A partíció létrejön a merevlemez-meghajtón, és egy pár perc múlva a VirtualBox már kéri is a guest oprendszer DVD-jét a meghajtóba. Ha Linux-ot szeretnénk guest-nek telepíteni, azt USB flash-ról is lehet, vagy DVD-ről, de Windows-t kizárólag DVD-ről lehet telepíteni.

A Windows 7-et általában 1 óra alatt lehet winchesterre telepíteni - VirtualBox esetében ez valamivel kevesebb időt vesz igénybe, elsősorban azért, mert az alapvető információkat a host-tól "veszi kölcsön" és az időt, a nyelvet, a dátumot, a billentyűzetfelosztást és más apróságokat sem kell rajta külön beállítani. Így a VirtualBox-szal durván 30 perc alatt tudjuk a Windows 7-et installálni, innentől pedig újabb egy órát igényel, míg a Microsoft letölti az update-eket és ellenőrzi a sorozatszámot. Egyszóval, kb. másfél órát kell rászánni a Windows 7 telepítésé-

re, ebből a legtöbb idő a frissítésekre és a sorozatszám megerősítésére fog elmenni. Ha az XP-t választjuk, legalább 2 órát szánjunk rá, mert több, mint 1 GB update-et és további biztonsági frissítéseket kell letölteni és installálni (ha XP telepítőlemezünk van, akkor az már legalább 2 éve elavultnak számít, ezért jobb, ha felkészülünk a hosszabb procedúrára).

Ha kész a telepítés, a guest oprendszer menüje megjelenik a VirtualBox mappájában. Minden egyes guest OS-nek új menüje lesz. Én személy szerint 5-öt tudtam belepréselni, de egyszerre csak egyet lehet megnyitni. Bármely guest-re klikkelünk, megnyílik egy ablak a virtuális gépnek, amit maximalizálhatunk, de akár kis méretűre is összezsugoríthatjuk. Az ablakon belül lesz a guest saját menüje, mivel a VirtualBox azonnal bezáródik, ahogy a guest-et megnyitottuk (és újra megnyílik, amikor a guest-et bezárjuk). Van viszont egy apróság: ha fullscreen-üzemmódba váltunk, a VirtualBox menüje teljesen eltűnik és nem is találjuk meg egészen addig, amíg az egeret le nem visszük a képernyő legaljára. Akkor újra előjön a menü. Ha az ablak méretét lekicsinyítjük, a menü megmarad, de a képernyő mérete elveszhet, és előfordulhat, hogy a további oldalakhoz használni kell a scroll-t.

Egyéb műveletek tekintetében nincs nagy különbség. Nálam a Windows 7 kitűnően működött és bármikor át tudtam váltani host-ról guest-re úgy, hogy vagy ikonállapotba csuktam az ablakot, vagy egyszerűen odébb mozgattam az asztalon.

A filecserélgetést viszont problémásnak találom. A virtuális gépek előszeretettel jelentik ki, hogy a host és a guest között problémamentes a file-ok cserélgetése, de az én tapasztalataim szerint ez a művelet több, mint problematikus. Néha át lehet vinni file-okat egyikről a másikra, néha nem, és sosem tapasztaltam kétszer ugyanazt az eredményt. Én a Windows 7-et csak azért használom, mert a munkám miatt muszáj, ezért nekem a filecserélés alapvető fontosságú lenne. Ha mégis úgy döntünk, hogy muszáj a file-okat a host és a guest között cseberelni, készüljünk fel komoly megpróbáltatásokra.

Amikor a VMWare-ben és a Parallels-ben engedélyeztem a file-ok megosztását, gyakran jött elő az a probléma, hogy a virtuális gép és a host között összeférhetetlenség keletkezett. Pl. amikor zenei file-okat mentettem a Windows guest-re, azokat alapértelmezettként a Windows Media Player nyitotta meg. De amikor becsuktam a virtuális gépet és visszatértem a host-ra, a dolgok teljesen összezavarodtak. Amikor meg

akartam nyitni a host-on a zenei file-okat, a guest hirtelen magától megnyílt (akkor is, amikor már rég bezártam a VMWare-t/Parallels-t) és elkezdte futtatni a Windows Media Player-t. Végül rájöttem, hogy először a jobb egérgombbal kell a zenei file-ra kattintanom és úgy meghatároznom, hogy melyik programmal akarom lejátszani a zenét, amikor épp nem futtatom a guest-et. Ezt a jelenséget még érteném, ha a virtuális gép meg lenne nyitva, de az már túl sok lenne, ha megnyitná magát a VMWare vagy a Parallels, és még a guest oprendszer is megnyílna. Egy idő után ez már nagyon zavaró volt. A VirtualBox-nak nincs ilyen "gyerekbetegsége", ha meg is akarja nyitni valamiért a guest-et, először mindig engedélyt kér hozzá.

Az egyetlen eset, amikor interferenciát tapasztalhatunk, az lehet, amikor a host-ban és a guest-ben futó programok ütköznek. Pl. amikor meg akartam nyitni az Ubuntu-ban a Pidgin-t és a Messenger már futott Windows 7-ben, akkor a Messenger-t be kellett zárnom, mert érezte, hogy újra bejelentkeztem egy másik helyről. Érdekes módon a Pidginnel ugyanez soha nem fordult elő, csak a Messengerrel.

Az internetcsatlakozás már kevésbé bonyolult. Mint említettem, a guest a host-tól kapja az információkat. Az viszont előfordulhat, hogy a wifi-kódot

(amennyiben azt használunk) újra be kell, hogy írjuk. Mind a host, mind a guest csatlakozik az internethez (ha netán kételyek merültek volna fel...), és nálam problémamentesen működött az is, amikor két böngészőt tartottam egyszerre megnyitva, egyiket a host-ban, másikat a guest-ben, a netem sebessége pedig nem változott semmit.

Ha már nem akarjuk használni a guest-et, akkor bezárhatjuk, felfüggeszthetjük, de küldhetünk neki "kikapcsolás"-jelzést is. A program bezárása nyilvánvaló; a felfüggesztés hasonló a hibernáláshoz, ill. a "sleep"-üzemmódhoz (a guest későbbi használatát nem, vagy alig befolyásolja), de őszintén szólva, fogalmam sincs, mi lehet a "kikapcsolás-jelzés küldése". Ugyanis pontosan az történik akkor is, amikor egyszerűen bezártam a programot. Ha esetleg elfelejtünk, hogy hol tartottunk, használjuk nyugodtan a Windows-gombot a bezáráshoz. A VirtualBox sejti, hogy egy pár felhasználó így fog cselekedni, és amennyiben tényleg így történik, a program figyelmeztet, hogy most egy virtuális gépben vagyunk, ez nem a valódi Windows, csak amolyan "helyettese". A három kikapcsolási mód között a tényleges különbséget az az idő jelenti, amit a guest újraaktiválása igényel. Ha a Windows 7-et bezárjuk és újra akarjuk indítani, az olykor teljes újraindítást igényel (ctrl+alt+del), de a felfüggesztés és

az újraindítás, majd a rendszer zavar-talan működése között kb. 15-20 mp telik el. Ez kb. ugyanannyi, mint egy ténylegesen Windows 7 operációs rendszerrel üzemelő gépen. Ez azért elég lenyűgöző.

Azon nyilván lehetne vitatkozni, hogy a másik két virtuálisgép-program, a VMWare, ill. a Parallels ugyan elmentik a guest legutolsó állapotát, de mégis teljesen másképp működnek. A Parallels-nek az Apple gépemen legalább 2 percre van szüksége, hogy megnyissa az elmentett desktopot, és a VMWare-ben is minimum 2 perc, mire futtatni kezdi a felfüggesztett guest-et. Mindkettőt lassúnak találtam és inkább úgy döntöttem, hogy bezárom a guest-et és újraindítom a gépet, hogy újra használhassam őket, mert a két művelet időkülönbsége minimális.

Egy apróság, amit még meg kell említenem, mert lehet, hogy megzavar néhány felhasználót. Helyezünk egy flash drive-t, vagy egy CD-t/DVD-t az optikai meghajtóba. Mind a guest, mind a host meg fogja jeleníteni. Az Ubuntu az asztalon jeleníti meg ikonként, a Windows 7 az asztalon is, és a tálcán is. De ez még nem minden. Ha a flash drive-ot kivesszük, azt az Ubuntu érzékeli, de a guest már nem. A Windows küldeni fog egy hibaüzenetet, mely szerint a meghajtót engedély nélkül távolítottuk el. Ebben nincs semmi meglepő:

az USB-perifériákat és az optikai meghajtókat mind a host, mind a guest érzékeli, de a deaktiválásukat nem feltétlenül érzékeli ugyanúgy a két operációs rendszer.

Mi történjen akkor, ha már nincs szükségünk a guest-re és el szeretnénk távolítani? Menjünk be a VirtualBox menüjébe és töröljük. A probléma ezzel csak az lesz, hogy a partíció megmarad egészen addig, amíg át nem méretezzük vagy felül nem írjuk, esetleg töröljük. Ehhez viszont lehet, hogy szükség lesz a GParted-re (Linux alatt), főleg az átméretezéshez és a törléshez (a felülírás a legegyszerűbb, csak egy új guest-et kell ehhez installálni).

Van azért néhány dolog, amire oda kell figyelni:

- A megszakított telepítés sosem jó. Elfelejtettük a sorozatszámot, esetleg pont akkor volt egy áramszünet? Nemcsak a guest lesz halott, de a partíció is odalesz. Teljesen fel kell installálni az operációs rendszert ugyanarra a partícióra és így felülírni - vagy GParted-del törölni.

- Ha felfüggesztjük a guest futtatását (hogy később könnyebben meg tudjuk újból nyitni), a felfüggesztés minden jót, rosszat és közömböset is elment. Még a felfüggesztéskori időt és dátumot is. Ilyenkor vagy manuálisan beállít-

juk rajta a megfelelő időt/dátumot, vagy ellenőriztetjük a géppel online az időt. Program elakadásakor sose függesszük fel a guest-et, mert aktiválásnál ugyanúgy fennáll a hiba - ilyenkor zárjuk be a virtuális gépet és reboot-oljunk.

- A VirtualBox installáláskor elnevezi a guest-et és gyakran ugyanazt az elnevezést használja kétszer is, ugyanannak az oprendszernek más változataira. Pl. Windows Premium 7 és Ultimate telepítésekor ugyanazt a nevet fogja használni. Ne feledjük, hogy előre meghatározott listából dolgozunk, de installáláskor a nevet megváltoztathatjuk.

- Figyeljünk oda az egér mozgató-sára! Ha a kurzort kivisszük a virtuális gép bal oldalának legszélére, a jobb margónál összeomolhat a képernyő. Ott van minden, meg van nyitva minden, de rá kell klikkelni a VirtualBox ikonjára a host-on, hogy visszkapjuk a normál képernyőt.

- A virtuális gép semmivel sem biztonságosabb annál, mint amikor "rendes" oprendszerként installáljuk. Ha Windows-t használunk guest-ként, ne számítsunk arra, hogy majd a Linux afféle tűzfalként és antivírus-ként feltartóztatja a támadásokat. Ezeket mind installáljuk fel a Windows guest-re (és nem, nem lesz keveredés a host hasonló programjaival).

Még valami, amit az update-nél észrevettem. Ez elsősorban akkor igaz, ha a VirtualBox régebbi változatát használjuk. Úgy tűnik, az Oracle nem frissíti a régebbi verziókat, egyszerűen csak helyettesíti őket az újabbakkal. Egyszer segítettem egy ismerősömnek, aki régebbi VirtualBox-ot használt. Meg is kaptam a figyelmeztetést, hogy frissítsem a programot. Letöltöttük az új változatot (ami automatikusan telepítette magát), majd a VirtualBox újraindításánál megint megkaptam ugyanazt a figyelmeztetést. Ezek szerint a letöltés nem frissítés volt, hanem egy teljesen új program. Ilyenkor a régi változatot el kell távolítani. Szerencsére nem fog elveszni semmi, az összes virtuális gépünk megmarad, de a régi változatot mindenképpen töröljük! Ha korábban kitettük az asztalra vagy a panelra az ikonját, azt is ki kell cserélni, mert azok is mind a régi változatot fogják megnyitni, nem az újat.

Ennek a tesztnek az igazi érdekessége azonban a végeredményben rejlő sajtóságos csavar lett. A VirtualBox ingyenes, és a számítógépes "szakértők" egybehangzó véleménye szerint az, ami ingyenes, az egészen biztosan nem működik. Ugyanezek az emberek állították azt is, hogy az openoffice.org sosem fog úgy működni, mint a Microsoft Office, mert az utóbbi költsége 300

\$, míg az előbbi ingyenes. És tudják, mit? A szakértők tévedtek. A VirtualBox a tesztelésem során leiskolázta a VMWare-t és a Parallels-t. Gyorsaságban a VirtualBox-hoz fel sem érhet a két másik, és általánosságban a kezelése is egyszerűbb. Kicsit azért elszomorító, amikor kiderül, hogy elköltöttünk 100 \$-t a másik kettőre, miközben a legütőképesebb változat ingyenes. Néha nagyon nem azt kapjuk, amiért fizettünk.

Art Schreckengost
regisztrált Ubuntu-felhasználó
523504





Libre/Open Office

Nemrég arra szántam el magam, hogy megtanulom a Libre/Open Office használatát. Mivel ügyfeleknek nyújtok támogatást, egy kicsit értenem kell az Office-hoz, úgyhogy épp jókor jött az oktatóanyag számomra.

Remélem, hogy általános Office segédanyag lesz a sorozat, és nem kötődik csupán a LibreOffice-hoz. Más szóval, szeretném megtanulni a LibreOffice működését és azt, hogy hogyan kell használni.

Hanan

Elmer válaszol: Minden, amivel eddig foglalkoztam, működik OpenOffice-on és LibreOffice-on egyaránt. Az utóbbi évtizedben nem nagyon foglalkoztam Microsoft Worddel (talán csak addig, amíg dokumentumokat olvastam olyan gépeken, amiken nem telepíthettem programokat). Teljesen biztos vagyok abban, hogy lehet a Wordben

bekezdés stílusokat beállítani, de nem tudom, hogy hol. Ennek a sorozatnak a célja a LibreOffice használatának bemutatása. Foglalkozom majd táblázatokkal, prezentációkkal, és még néhány dologgal. A legjobb mód az office programok megtanulásához, az különböző lehetőségek megismerése, amik összerakásával szépen formázott dokumentumokat készíthetünk. Nyitott vagyok az ötleteitekre, javaslatokra.

Az én desktopom

Olvastam a magazinotokat és köszönöm ezt a minőséget. Imádom az egyedi asztalokról szóló részt, de azt hiszem sokkal érdekesebb lenne, ha azt is közölnétek, hogyan jöttek létre az adott asztalok.

Rubén Darío Alvarado

Ronnie válaszol: Szívesen megírnánk nektek, hogyan lehet reprodukálni az FCM-ben látottakat, de sok

felhasználó nem ad elégséges információt arról, hogyan jött létre az asztala.

Letöltés

Minden hónapban, amikor megkapom az értesítőt arról, hogy megjelent az új szám, alig találok meg a letöltési linket, hogy beszerezsem azt.

Tudnátok egy nagy jelet rajzolni a weboldalra, vagy csak simán elküldeni a pdf-et a mailboxomba?

Hsien-Hung

Ronnie válaszol: Úgy néz ki, elég sok emailt kapunk azügyben, hogy nem találjátok a pdf-et. Van egy menü a lap tetején (az FCM oldalon), ahol tisztán olvasható, hogy "Download" (Letöltés). Kattintsatok erre, és megtaláljátok az összes FCM számot. Ennyire egyszerű!

Csatlakozz:



facebook.com/fullcircle_magazine



twitter.com/#!/fullcirclemag



linkedin.com/company/full-circle-magazine



ubuntuforums.org/forum_display.php?f=270

Roy lármázása

A48. szerkesztői köszöntőd kihozta belőlem, hogy előadjam életem első méltatlankodását. Azt hiszem, az Egyesült Királyságban élsz (így van - Ronnie), ha igen, akkor tudod, miről beszélünk.

A Shipt vége

Micsoda katasztrófa! Annyira idegesítenek ezek a csúcs arcok Linux világában. Ülnek a mega-mega-bites internetelésükön és azt hiszik, ez így megy mindenhol. NEM, NEM ÍGY MEGY. Még a széles-

sávú elérésem is annyira lassú, hogy 4 percbe telik, mire letöltöm a FCM-t. A frissítés egy rémálom, de erről később. Remélem a helyi felhasználói csoportok nagy publicitást kapnak, és veheték rá egy pillantást hogy megnézzem, hogy működik, és részt vehetek-e benne, de óvatosnak kell lenni, mert könnyen rámehet az ember gatyája a postaköltségre, de ne legyünk negatívak.

Long Term Support

Hathavonta szoktam a Kubuntut frissíteni (az asztali gépemen) és az Ubuntut (a laptopomon), de ez egyre nehezebbé válik, plusz mindig vannak bugok az új kiadásokban, úgyhogy maradok a 10.04-nél, mivel stabil, megbízható rendszerre van szükségem. Így magabiztosan kiszolgálhatom a vevőimet. Kérlek, tartsátok észben az LTS-t használókat is a magazin írásánál.

E-Könyvek

Két használható cikk. Letöltöttem a Calibre-t, mivel szerettem volna beszerezni az Ubuntu könyveket, de az Amazonnál csak azután lehet folytatni a vásárlást, ha regisztráljuk a Kindle-t, úgyhogy feladtam. Ez nem a ti

hibátok, persze, csak megemlítettem, mint közszolgálati közleményt.

Köszönöm a nagyszerű magazint hónapról hónapra. Nektek köszönhetően most tanulom a Pythont (bár, e név hallatán borsózdik a hátam).

Roy Read

Zenei alkalmazások

Elfelejtettétek megemlíteni a MuseScore-t (<http://musescore.org/>) a Top5 kottaszerkesztő rovatban. Kötelező darab minden zeneszerzőnek, aki Linuxot használ.

Rolando Ramos Torres

Szívesen!

Szeretném kifejezni a hálomat a Full Circle csapatának, amiért csináljátok ez a kiemelkedő magazint, teljesen ingyen. Bámulatba ejtőnek tartom, hogy valami, ami ilyen jó minőségű, létrejöhet nyílt forrású szoftverek használatával.

Amióta csak alkalmi Linux felhasználó vagyok (több, mint 10

éve), mindig is szerettem a Linux-al játszogatni, de sosem gondoltam volna, hogy ilyen versenyképes operációs rendszerre fejlődik, tekintve, hogy profi rendszeradminisztrátornak kellett lenned már ahhoz is, hogy feltelepítsd és futtasd a Linuxot, és elkezdhesd az érdemi munkát. Miután elolvastam rengeteg számat és feltelepítettem a Mint Linuxot egy régi laptopra, meg vagyok győződve, hogy a következő öt évben igazából eljön a "Linux Desktop" éve.

Neal

Ubuntu 11.04

Köszönöm a jó kritikát, Ed (Full Circle Podcast). Nagyrészt egyetértek azzal, amit mondtál, de mint olyan, aki 8.10 óta használja az Ubuntut, és igazi Linux rajongó, de kezdő felhasználó, van egy pár apró gondom a Unity-val.

Számomra a kulcsszó a választás hiánya, amit olyannyira szeretek a nyílforrású kultúrában. Miért nem csinálhatunk meg olyan egyszerű dolgokat a Unity-ben, mint a képtelen nagy ikonméretek megváltoztatása? Miért nem távolíthatom

el a munkaterület váltó ikonját, ahogy eddig tettem az összes Ubuntu telepítésnél? Most rá vagyok kényszerítve egy használhatatlan, szürke ikon bámulására az életem hátralevő részében.

Ne érts félre, nagyon szeretem a Unity kinézetét és az új tálcát. Érttem, hogy hogyan teszi egyszerűbbé az alkalmazások megtalálást és elindítását, amit kérek, csupán annyi, hogy én dönthessem el, mely alkalmazások kerülnek az indítópultra, és mekkorák legyenek az ikonok. Egy egyszerű ember vagyok, aki Ubuntut használ, egyszerű, hétköznapi dolgokra, mint fájlok küldése emailben.

Szóval, képzelheted a csalódottságomat, amikor felfedeztem, hogy most már nem kattinthatok jobb gombbal egy fájlra a Nautilusban, hogy elküdjem emailben. Egy óráig próbálkoztam, de nem sikerült megoldást találnom. Számomra ez egy lépés előre, kettő hátra. A Mint Linux kezd egész jó alternatívának kinézni.

Sok köszönet a fantasztikus magazinért és a podcast sorozatért!

Marcel AKA @JlabrAdore



Hírek

• Megjelent a Trine Linuxra is!

Az igen népszerű XBLA és PC játék, a Trine, végre elérhetővé vált Linuxra is, a „Humble Frozenbyte Bundle” akciójának keretében juthattak a játékosok először ehhez a verzióhoz. A Trine 2 szintén ebben az évben várható.

Annak ellenére, hogy nem régen jelent meg a harmadik Humble Bundle, egy előző Bundle-ös játék, a Revenge of the Titans áttekintése már igen régóta érik. A nem régen megjelent játék egy klasszikus, úgynevezett „toronyvédő” játék és itt az ideje, hogy megvizsgáljuk kicsit közelebbről.

A Revenge of the Titans (RotT) egy sci-fi stratégiai játék, mely alapját az előbb említett toronyvédő játéktílus adja. Ha nem tudod mi is ez a stílus pontosan, akkor képzelj el egy olyan játékot ahol bizonyos dolgokat kell megvédeni a szakaszosan előrenyomuló ellenséges erőktől, úgy hogy különböző védelmi vonalakat építünk ki ellenük. A RotT is erre a szisztémá-

ra épül, viszont itt az ellenség bárhol támadhat, így tornyokra a térkép számos pontján szükségünk lesz.

A RotT története szerint egy idegen faj indított inváziót a Föld ellen. A játék előrehaladtával ezeket az úgynevezett Titanokat vissza is szorítjuk a saját bolygójukra. Lényegében nincs komoly története a játéknak, de úgy gondolom ez nem is olyan nagy probléma az ilyen stílusú játékoknál.

A játék legnagyobb része a kampány, amely viszont elég hosszú. Összesen ötven darab misszió keresztül, öt bolygón át kell megvédenünk bázisainkat. Ez a játék mód igen csak élvezetes és kellőképpen változatos is. Így számos eltérő térképen kell megküzdenünk számos eltérő Titan ellen. Az első küldetések elég könnyűek, segítségükkel elsajátíthatjuk a játék alapdolgait, illetve az irányítást, viszont a későbbiekben a nehézség rohamosan emelkedni fog. Emeli az újrajátszás valószínűségét, hogy jó néhány missziót újrajátszhatunk a kinyitható bónuszokért és a magasabb pontszámokért. Ha már ráuntunk a sima kampányra, van még a „vég-nélküli” és a „túlélő”

mód, amikor addig kell tartanunk az állásainkat a Titanok hordái ellen amíg csak tudjuk. Egy plusz bónusz, hogy van online ranglista, ahol a világ legjobbjai látszanak.

A játékmenet elég egyszerű, könnyű felvenni a ritmust. Tornyokat kell elhelyeznünk az ellenség útjában és megvárni még lőtávolságba érnek. Minden misszió hasonló, beleértve a többi játékmódot is. A Revenge of the Titans mégis eltér a többi toronyvédő játéktól, ugyanis itt ásványokat is lehet gyűjteni, illetve fejleszteni a technológiánkat. A térképen szétszórva találhatunk kristályokat,

melyek finomításából befolyó összegből építhetjük védvonalainkat. Ezen felül néhány Titan is hagy maga után pénzt, illetve egyéb pluszokat, amik jól jöhetnek a későbbi csatákban. A technológia fejlesztése nem új keletű dolog a stratégia játékoknál (pl.: C&C), de a toronyvédőknél újdonság számba megy még. A fejlesztésnek két fajtája van a játékban, a kutatás és a védelem. A kutatással újabb védelmi mechanizmusokat találhatunk fel, illetve fejleszthetjük az eddigieket. Ez egy nagyon jó rendszer, viszont megfontoltan kell kezelünk a pénzünket, nehogy újra kelljen kezdeni a missziót egy új



fegyver kinyitásához. A különböző vásárolható, illetve harc közben található plusz kiegészítők pedig nagy segítségükre lehetnek a csatában. Vannak olyanok amelyek felrobbanva képesek a Titanok egész seregeit letörölni a térképről és ezzel lassítva a támadásaikat. Ennek a kezelése nagyon el lett találva, igen egyszerűen megtanulható, a felületen pedig szintén könnyű kigazodni.

A grafika nagyon retrós lett, viszont a maga módján szép és leisztult. Van pár nagyon szépre sikeredett vizuális effekt és összességében az egész játék jól néz ki. Mind a háttérzene, mind a különböző hangeffektek nagyon minőségi- re és élvezetesre sikeredtek. Kicsit

csalódott vagyok azonban, hogy nincs lehetőség a grafikai beállítások módosítására, személyre szabhatóságára. Annak ellenére, hogy a Revenge of the Titans egy 2D-s játék és annyira nincs is nagy gép- igénye, számos gyengébb netbook nem fog elboldogulni vele.

A Revenge of the Titans egy nagyszerű stratégiai játék és a második Humble Bundle talán legjobb játéka. A megszokott toronyvédő stílus alapjaira építkezve egy új irányba viszi a játékot, megspékelve pár újszerű elemmel, mint a kutatás, az ásványfino- mítás, illetve a toronyok elhelyezésének rugalmassága. Egy elég hosszú kampány, a játék során kinyitható bónuszok és to-

vábbi kissé eltérő játékmódok teszik az RotT-t hosszú ideig élvezhetővé, illetve adja meg a kedvet a többszöri végigjátszásra. A saját véleményem szerint jelenleg a RotT a legjobb Linuxos játék.

Ha lemaradtál a Humble Bundle-ről, a demó elérhető a játékot készítő Puppy Games honlapjáról, de meg is veheted ugyanott 20 font (azaz kb. 6000 forint) ellenében: <http://www.puppygames.net/revenge-of-the-titans/>

Pontszám: 9/10

Pozitívumok:

1. Egyedi játékmenet
2. Hosszú kampány
3. Tetszetős retró kinézet
4. Kinyitható bónuszok

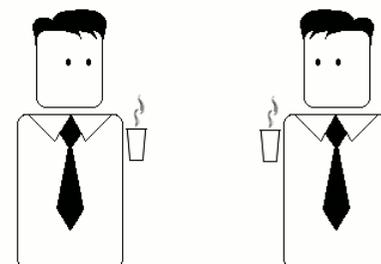
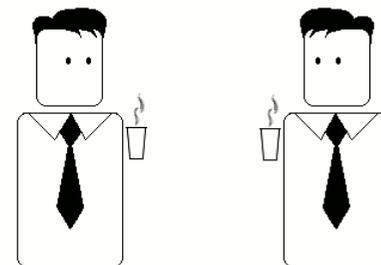
Negatívumok:

1. A kampány gyorsan nehezedik
2. Grafikai beállítások hiánya



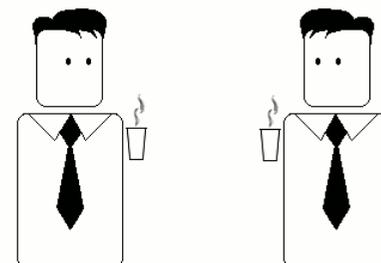
Ed Hewitt, vagyis chewit (mikor játszik), lelkes PC játékos, néha konzoljátékos. Egyik társ-házigazdója a Full Circle Podcast-nak.

Gyakorlatilag írtam egypár váltót.



Aztán kifizettem őket a pénzzel, amit nyomtattam.

Zseniális.



by Richard Redei



Kávé

Összeállította 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 : Mikor telepítettem az Ubuntu 11.04-et, az automata bejelentkezést választottam. Szerintem sokkal hatékonyabb a Gnome desktop. Hogyan tudnék átváltani rá?

V : Klickelj a System > Administration > Login Screen-re. Válaszd ki a "Classic"-ot és restartolj.

K : Hogy tudnék az Open Office Word-del pontos .doc-formátumot menteni? Néha szeretnék .doc-file-okat megnyitni Open Office-ban és a makrók meg a szököz néha más, mint MS Word-ben.

V : (köszönet a válaszáért The Cog-nak) Tökéletes valószínűleg soha nem lesz a .doc-file. Sokszor még két MS Word sem kompatibilis egymással. Ugyanaz a verziójú MS Word két különböző gépen teljesen máshogyan rendezheti a dokumentumot, attól függ, hogy milyen verziójú a Windows-od, sőt, attól is, hogy milyen printered van.

K : Most telepítettem az Ubuntu 11.04-et a gépemre. HP DM4 gépem van, i5-430m-es maggal. A System Monitor szerint a CPU-használat elég magas (több, mint 60 %, és legalább 2 maggal) és nem csinálok vele semmit.

V : (ugyanattól a személytől) Valószínűleg maga a System Monitor viszi annyira a CPU-t. De ha ez a probléma továbbra is fennáll, használd a "top" parancsot egy megnyitott terminálban.

K : Felinstalláltam az Ubuntu 10.10-re (x-64) a Wine-t, hogy játszhaszak a Windows-os játékaikkal, de pár játék, mint pl. a Planet vs. Zombies nagyon lassú, mások meg, mint a World of Warcraft, egyáltalán nem működnek. Fel kell telepítenem még más programot is, hogy használhassam a Windows-os játékokat?

V : (köszönet a válaszáért Mark Phelps-nek az Ubuntu Forum-ról) A válasz egy szó: nem. Létezik a Winet-

ricks és a PlayOnLinux, de mindkettő egy add-on, ami a Wine-os élményt fokozza azáltal, hogy velük egyszerűbb installálni és konfigurálni bizonyos alkalmazásokat és játékokat. Nézd meg a WineHQ alkalmazás-adatbázist, keress meg ott a játékokat meg a verziószámukat (amiket futtatni akarsz) és nézd meg az értékelésüket. Ha alacsony az értékelés (vagy nincs is), akkor csak az idődet vesztegeted azzal, hogy futtatni akarod őket a gépeden.

K : Nemrég látok egy olyat, hogy "kworker", miután felébresztem a gépemet. Mi akar ez lenni?

V : (köszönet a válaszáért Llawehttam-nak az Ubuntu Forums-ról) A Kworker az, ami az ACPI ébresztőjeleket veszi a BIOS-ból. A legutóbbi kernelnél, illetve a 2.6.35-ös óta gyakorlatilag az összes kernelnél problémát okoz a túl sok ébresztgetés. Ez MINDEN Linux-distribúciónál megjelenik. Remélhetőleg hamarosan kijavítják.

K : Futtatni akarok egy programot (boinc manager) rögtön bootolás után, anélkül, hogy bejelentkeznék.

V (köszönet a válaszáért sanguinoso-nak az Ubuntu Forums-ról) Ha beírod a startup command-et az /etc/rc.local mappába, akkor bootolásnál indulni fog. További infót itt találsz: <http://www.debian-administration.org/articles/28>.

K : Ubuntu 10.04-em van. Egy alkalommal az AltGr billentyű hirtelen elromlott, nem működött, nem tudtam @-t meg egy csomó más szimbólumot írni (német billentyűzet).

V : Nézd meg a billentyűzeted felosztását a System > Preferences > Keyboard-ban, hogy tényleg jól van-e beállítva.

K : A Fülöp-szigeteken hol vannak a legjobb wifi-spotok?

V : A nagyobb SM bevásárlóközpontokban van ingyen WiFi.

K : A vezeték nélküli kapcsolat működik a gépemem, egészen addig, amíg le nem játszom egy Youtube-videót vagy bármi más módon igénybe veszem a flash erőforrást, mind Firefox 3.6-nál, mind Chromiumnál. Ilyenkor a vezeték nélküli kapcsolat egyszerűen megszakad.

V : (köszönet a válaszáért **baceman007**-nek az Ubuntu Forums-ról) Én úgy tudtam megoldani ezt a problémát, hogy megnéztem a routerem beállításait. (Nekem Linksys E3000 routerem van.) Lehet, hogy vannak ott olyan beállítások, amik ezt előidézik.

K : Hogy tudok rákeresni az USB eszközeimre?

V : Nyiss egy terminált és írd be:

```
lsusb
```

Megjelenik egy lista, ami kb. így fog kinézni, csak hosszabb lesz:

```
Bus 003 Device 002: ID
Obda:0158 Realtek
Semiconductor Corp. Mass
Storage Device
Bus 002 Device 001: ID
1d6b:0002 Linux Foundation
2.0 root hub
Bus 001 Device 002: ID
04f2:b1aa Chicony Electro-
nics Co., Ltd.
```

A valódi információ az a 9 karakter, ami az ID után következik. Pl. a 04f2:b1aa az én Chicony márkájú eszkööm. Ha rákeresel az ID-re az USB keresőszóval, valószínűleg erre a weboldalra érsz: usb-ids.gowdy.us/index.html (Lehet, hogy kapsz egy figyelmeztető üzenetet az oldal eredetéről, de én azal nem szoktam törödni.) Az oldalon találsz az eszközödről leírást. Menj le az oldal aljára, találsz ott egy keresőt és egy "Jump" gombot. Írd be oda az egyik ID kódot és klikkelj a Jump-ra. (Az én Chicony-m egy webkamera, míg a nagyméretű tároló egy memóriakártya-olvasó.)

K : A Natty kernelje támogatja a TRIM-et és a TRIM-kompatibilis SSD meghajtót?

V : Nyiss egy terminált és írd be ezt a parancsot:

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

Keress meg az EXT4-formatált SSD-re vonatkozó sort, és írd át az opciókat ilyenre:

```
discard,noatime,errors=re-
mount-ro
```

K : Upgrade-eltem az MSI U135-ömet Natty-ra, a vezeték nélküli kapcsolat pedig folyamatosan kérdegeti a jelszót, viszont soha nem csatlakozik.

V : Nyiss egy terminált és írd be az alábbi parancsot:

```
gksudo gedit /etc/morphpro-
be.d/blacklist.conf
```

Írd még oda ezt is:
blacklist rt2800pci
Mentsd el és indítsd újra a géped.

Tippek és technikák

Natty vagy nem Natty

Akárhányszor megjelenik egy új verzió, az Ubuntu fórumain felpezdül az élet. Most (a Natty Narwhal megjelenésekor, az új interface-szel) vannak jó és rossz híreink is.

Legtöbbször a nagy forgalom miatt van, mert "ez-meg-az-meg-amaz nem működik a gépemem, hogy válthatnék vissza a régi verzióra?" A Nattynál meg olyanok jöttek főleg, hogy "Hogy kell ezt meg ezt csinálni?" Olyan is volt, hogy "Ez és ez megváltozott és ez nekem nem tetszik." Egy kevés olyan is volt, hogy "Ez és ez nem működik".

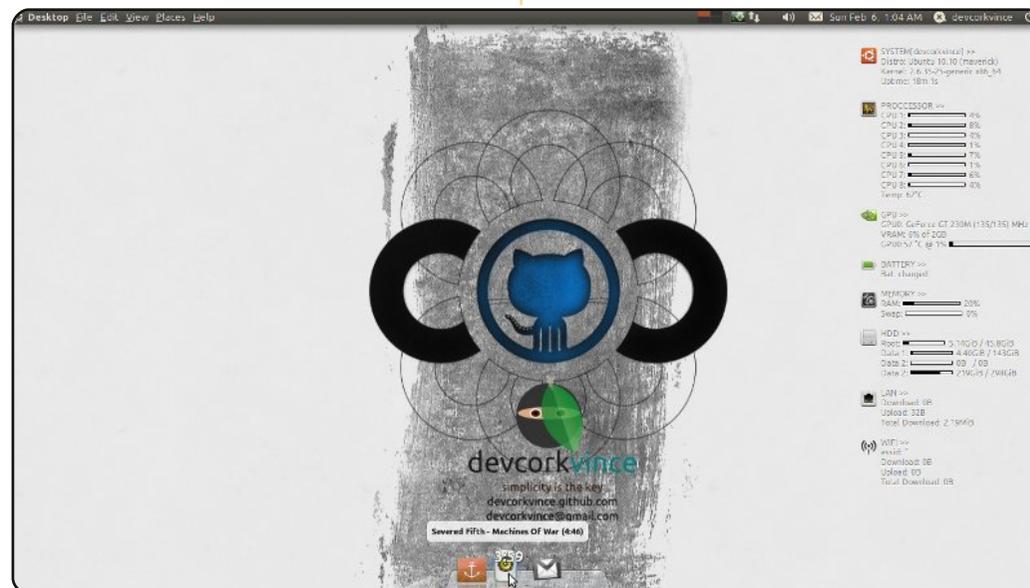
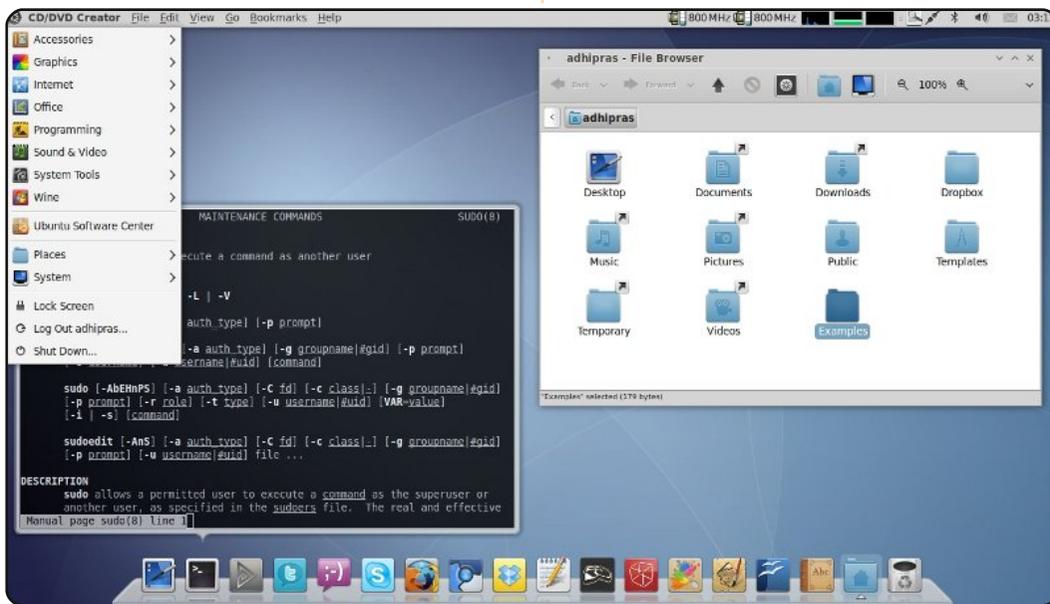
Az én elképzelésem az, hogy ezt a 11.04-et most kihagyom; szerintem a 11.10, főleg a közösség visszajelzései miatt, sokkal használhatóbb lesz. Elég időm lesz arra is, hogy kipróbáljam a Gnome 3-at, ami szintén egy nagy változás lesz az interface-en. Az is lehet, hogy kipróbálom a KDE-t is. Ha elégedettek vagytok azzal, amitek van, szerintem ne váltsatok 11.04-re.

Ennek ellenére én telepítettem a 11.04-et egy flash drive-ra, csak hogy lássam, miről beszélnek az emberek. (kösz, Multisystem!) Ez meg fog látszani a KáVé-rovaton. Lesz olyan, többször is, hogy nem a saját megoldásaimat vagy javaslataimat fogom ideírni, hanem valaki másét. Remélem, megértitek.



Az én asztalom

Itt az alkalom, hogy megmutasd a világnak az asztalodat (desktop) vagy a PC-d. Küldj képernyőképeket és fényképeket a misc@fullcirclemagazine.org e-mail címre! Kérlek, mellékelj egy rövid szöveges leírást az asztalodról, a saját gépedről vagy az asztalod illetve a PC-d bármely egyéb érdekességeiről.



Ubuntu 10.04.2 LTS-t használok a gépemen, amelyben Athlon II X2 245 2,9 GHz-es processzor, 2 GB DDR3 RAM és egy 320 GB-os merevlemez van.

A MurrinaBlu-t használom, mint GTK téma / stílus. Ez letölthető az Ubuntu tárolóból. A metacity témaként (az ablakkeret), az Absolute-t választottam. Ezt követően, telepítettem a Faenza-Cupertino-t, és a kék változatát a Faenza ikon témának.

Ezt követően hozzáadtam az Avant Window Navigator-t és a GNOME Global menüt, hogy az asztalom kissé hasonlítson a Mac OS X-re. Végül, a háttérkép, amelynek a neve Intelmac. Ezt megtaláljátok az interneten.

Adhi Prasetia

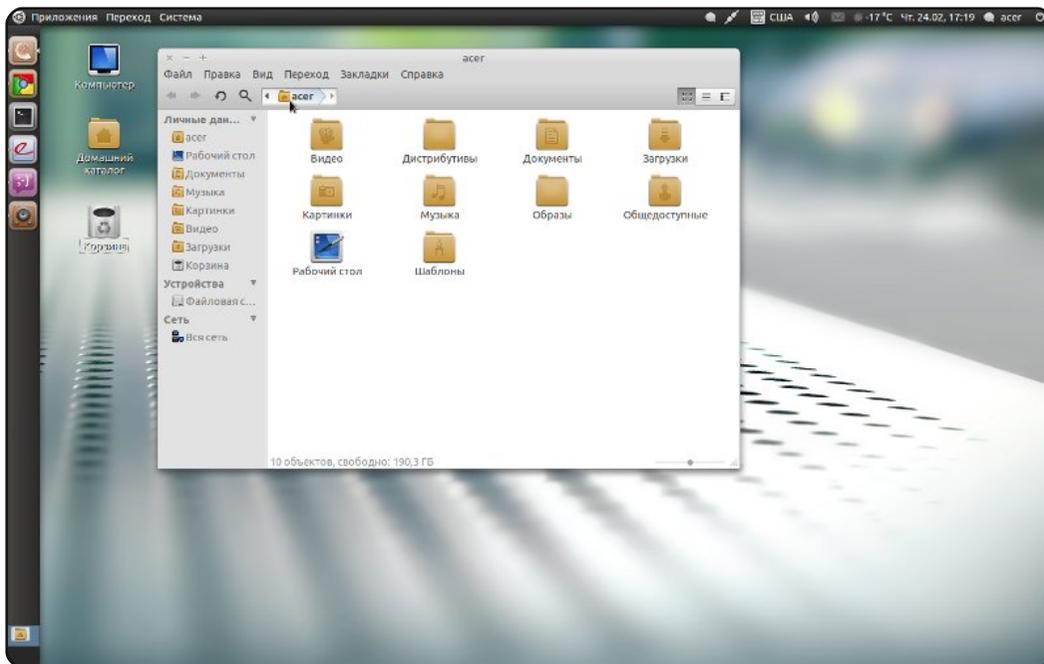
Íme az asztalom - GNOME-ot használok, miközben a **Severed Fifth - Machines of War** c. számot hallgatom. Az asztal témája "Minimalis Conky 1.0" amit deny26 készített, és én pedig módosítottam a conycrc-t, hogy láthatóak legyenek a GPU szenzorok értékei. Docky és gnome2-global a menü. A módosított háttérkép a codeconf.com github alapján készült.

A gépem adatai:

- HP DV6T-2000 QUAD
- GeForce GT 230 1GB
- Intel Core i7 Q720@1.60GHz
- 4GB RAM

...Ubuntu 10,10 Maverick a kernel 2.6.35-25-generic x86_64

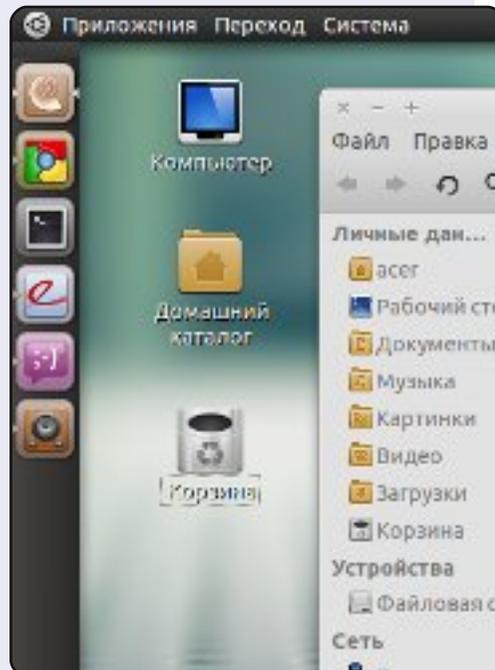
devcorkvince



Az asztalom, amely Unity stílusú (Ubuntu 10.10 Maverick Meercat x64) az Acer 7530G laptopon (17", AMD Turion X2, 4GB DDR2, 320GB HD, Nvidia 9100M G 256MB)

A DocbarX-et használom a "unity_v" témával, a Gnome téma ez Elementary, Faenza ikonokkal, Szeretem az egyszerűséget, a tömörséget és az átláthatóságot.

Ksunechkin



64 bites Ubuntu Lucid Lynx 10.04-et használok, amelyet screenletekkel és AWN-et teszte szabtam. A háttérkép a legújabb típusú Cessna repülőgép. Egyszer szeretném, ha nekem is lenne egy!

A laptop egy Presario A965Tu Intel Centrino Core 2 Duo 2 GHz processzorral és 2 GB RAM-mal.

Abhijit Navale



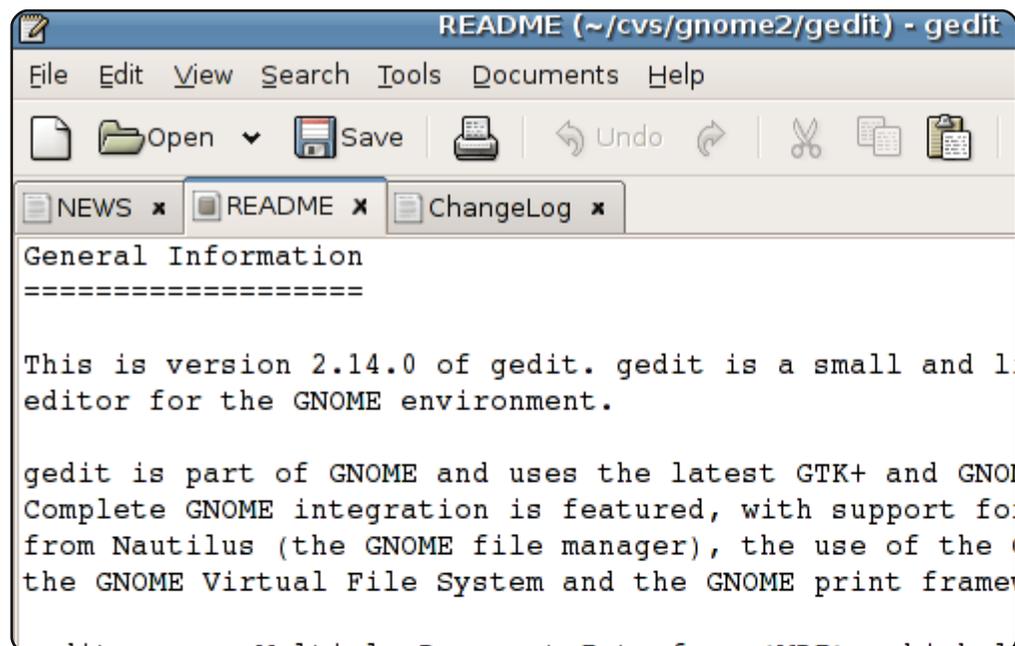
gedit

Weboldal: <http://projects.gnome.org/gedit>

A gedit a Gnome felhasználók beépített szövegszerkesztője. A Windows-os Jegyzettömtől eltérően ez több mint egy szövegszerkesztő.

Támogatja a sorok számozását, kiemelését, zárójelek kiemelését, automatikus identálást, szintakszis kiemelést, Python konzolokat, kód részleteket és sok mást is. Van továbbá egy nagyszerű "külső eszközök" beépülő amivel scripteket használhatsz például automatikus fordításra, felesleges szöközők törlésére vagy terminál indítására. Ha a kódolásból élsz, valószínűleg ennél többre van szükséged, de ha csak egyszerű funkciók kellenek, ne menj el a gedit mellett.

A **gedit** telepítéséhez nem Ubuntu gépeken (pl. Kubuntu) használd a gedit csomagot.

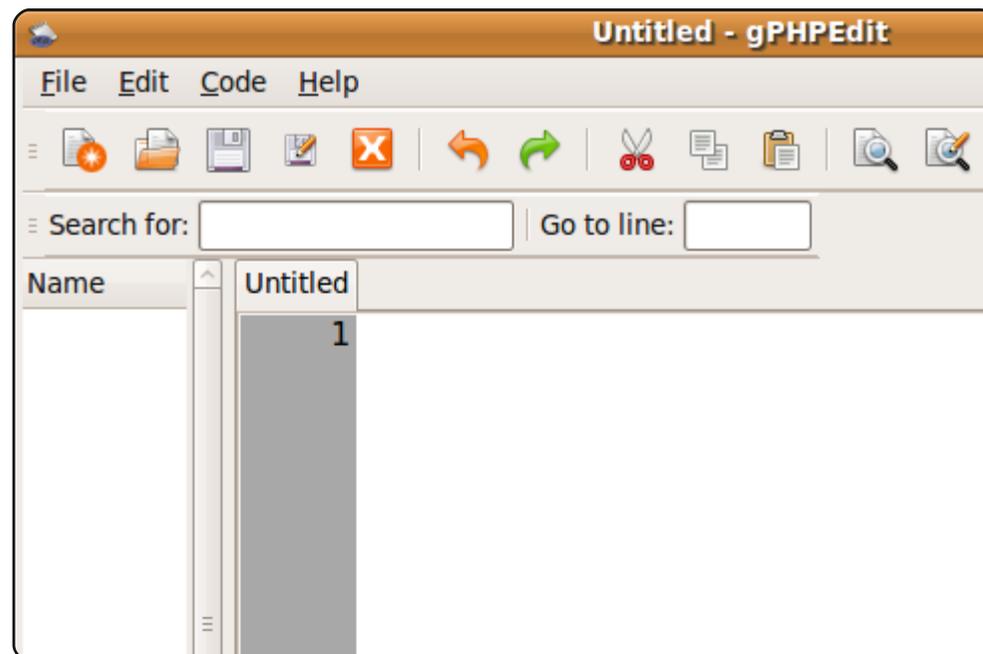


gPHPEdit

Weboldal: <http://gphpedit.org>

Ha elsődlegesen PHP-ban kódolsz, talán tetszeni fog a gPHPEdit. Andy Jeffries írta és Anoop John tartja karban. A gPHPEdit támogatja a HTML, PHP, CSS és SQL nyelvek szintaxis kiemelését. Sajátossága, hogy támogatja az automatikus PHP függvény és paraméter kiegészítést továbbá függvény tallózója is van. Beépített PHP kézikönyvvel is rendelkezik. Mindez egy szép, letisztult, egyszerű, Gnome alapú felületen keresztül.

A **gPHPEdit** telepítéséhez használd a gphpedit csomagot a universe tárolóból.

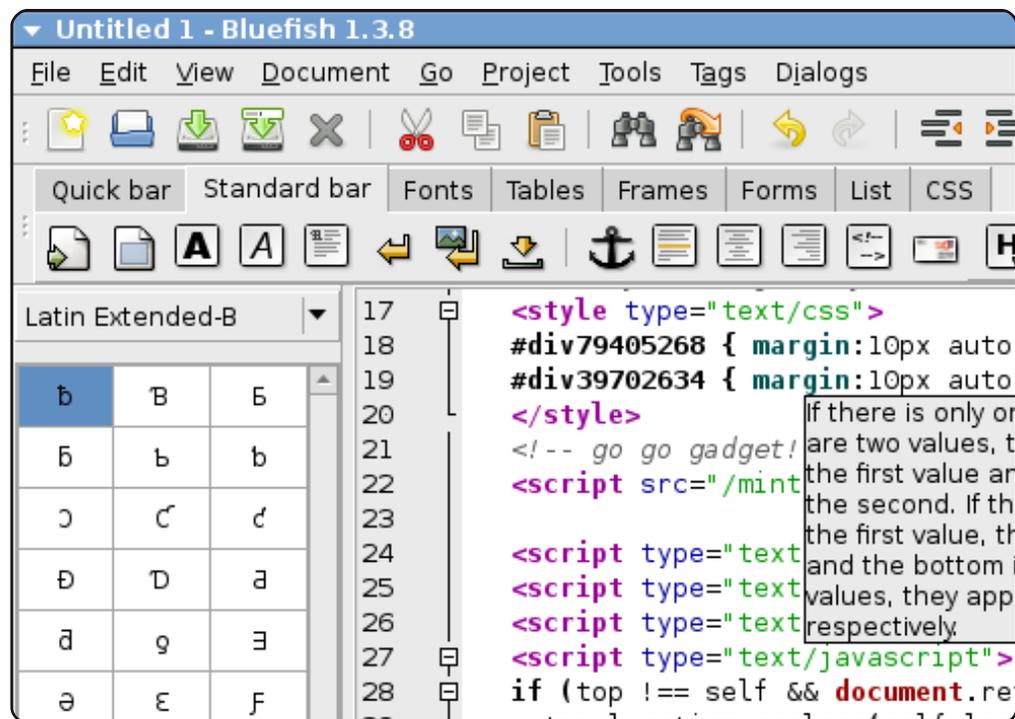


Bluefish

Weboldal: <http://bluefish.openoffice.nl>

Ha valami okosabb kell mint a gedit és nem PHP-ban kódolsz, adj a Bluefish-nek egy esélyt. A 14 éves projekt sokkal érettebb mint a kihívói, tehát rengeteg haladó képességgel rendelkezik. Támogat vagy egy tucat nyelvet, kód részletet, varázslókat, reguláris kifejezésekkel keresést, külső scripteket, automatikus helyreállítást, FTP szinkronizációt és még sok más is. A gyakorlatban ez egy mindent tudó IDE. Társaival ellentétben, nem igényel sok erőforrást.

A **Bluefish** telepítéséhez használd a bluefish csomagot a universe tárolóból.

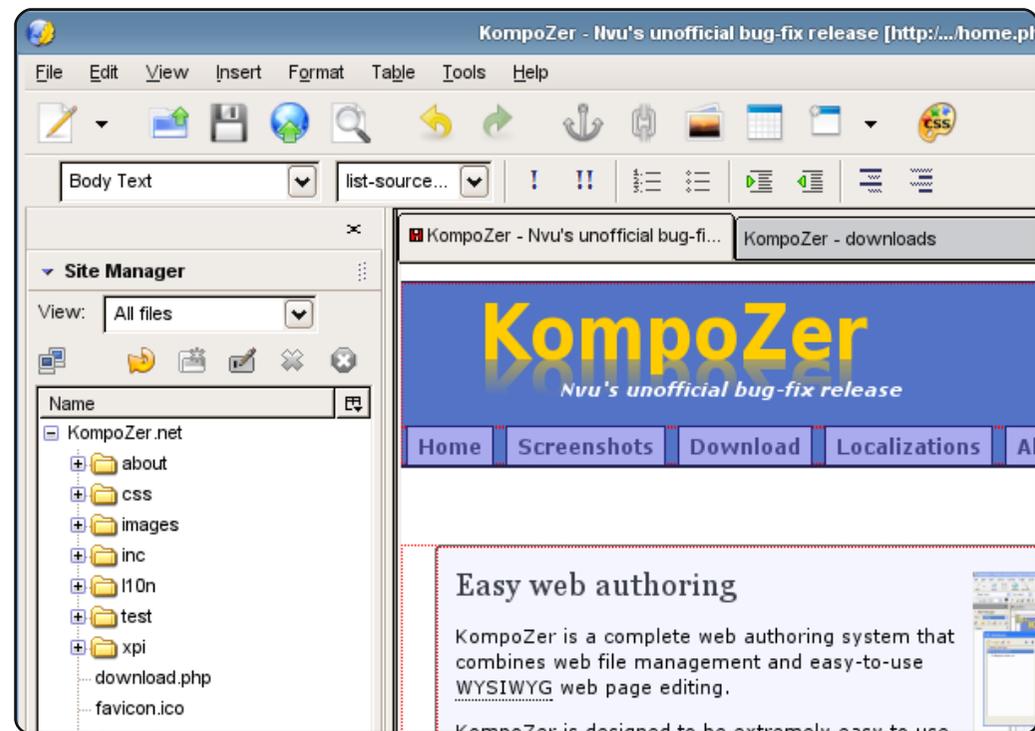


KompoZer

Weboldal: <http://kompozer.sourceforge.net>

Ha a grafikus szerkesztést szereted inkább a kódolás helyett, adj a KompoZer-nek egy esélyt. Nvu alapú, ami egy régi, nem támogatott szerkesztő, ami pedig Mozilla Composer alapú volt. 2006 után, habár az Nvu fejlesztése befejeződött, a Kompozer felkarolta. Támogatja a WYSIWYG és kód szerkesztést is. Ez azt jelenti, hogy nem kell mindent lekódolnod, mint táblázatok vagy bekezdések, de haladó kódokat is beilleszthetsz. Mindezt egy minden platformba jól illeszkedő IDE-ben megkapod.

A **KompoZer** telepítéséhez használd a kompozer csomagot a universe tárolóból.

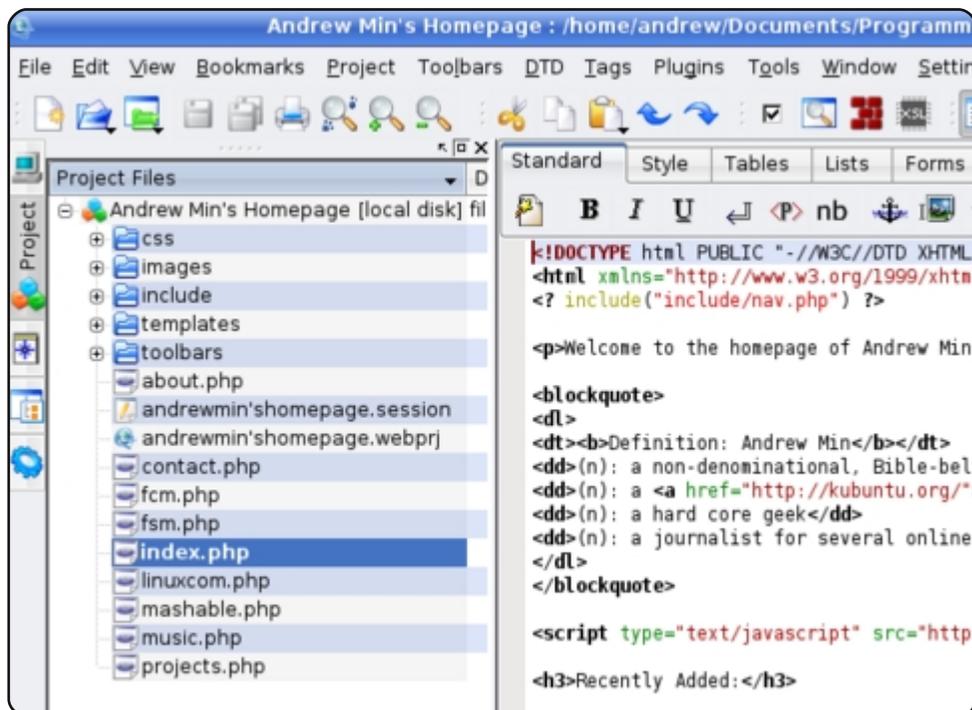


Quanta Plus

Weboldal: <http://kde-apps.org/content/show.php?content=10135>

Ha tetszett a KompoZer, talán ki szeretnéd próbálni a Quanta Plus-t is. Ez egy KDE alkalmazás, ami WYSIWYG vagy forráskód szerkesztőként, esetleg egyszerre mindkettőként működik. Mint a jól ismert kereskedelmi versenytársa, a Dreamweaver, a Quanta Plus is támogatja az "osztott képernyő" módot, ahol használhatod a VPL (Virtuális előnézeti réteg) módot vagy látod a forrást. Jól integrálódik a többi KDE alkalmazás közzé, mint a Konsole vagy a Cervisia. Más, haladó IDE funkciókat is támogat, egyedüli hátránya hogy még nem portolták KDE 4-re.

A **Quanta Plus** telepítéséhez használd a quanta csomagot a universe tárolóból.



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 mindenkihez 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 és 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 velünk véleményeiteket, desktopjaitok kinézetét és történeteiteket. Szükségünk van a Fókuszban rovatához játékok, programok és hardverek áttekintő leírására, a Hogyanok rovatban szereplő cikkekre (K/X/Ubuntu témával); ezenkívül, ha bármilyen kérdés, javaslat merül fel bennetek, nyugodtan küldjétek a következő címre: articles@fullcirclemagazine.org

A Full Circle Csapata



Szerkesztő - Ronnie Tucker
ronnie@fullcirclemagazine.org

Webmester - Rob Kerfia
admin@fullcirclemagazine.org

Kommunikációs felelős - Robert Clipsham
mrmonday@fullcirclemagazine.org

Podcast - Robert Catling
podcast@fullcirclemagazine.org



Full Circle Magazin

Magyar Fordítócsapat

Koordinátor:

Pércsy Kornél

Fordítók:

Palotás Anna

Somlói Richárd

Csikós Donát

Somogyi András

Csász Krisztián

Szabó Péter

Gusztin Rudolf

Takács László

Hélei Zoltán

Talabér Gergely

Kovács Roland

Tömösközi Máté Ferenc

Lektor:

Balogh Péter

Korrektor:

Pércsy Kornél

Szerkesztő:

Mihály József Rafael

50. szám cikkeinek leadási határideje:
2011. június 5, vasárnap

50. szám megjelenési ideje: 2011.
június 24, péntek

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

