



# Full Circle

AZ UBUNTU LINUX KÖZÖSSÉG FÜGGETLEN MAGAZINJA

2011. július - 51. szám



## Ubuntu Development

### Fixing a Problem



Illusztráció: freefotouk (Flickr.com)

## HOGYAN HASZNÁLJUK A KDE 4.6-OT – 2. rész

### ASZTALI HATÁSOK ÉS A MEGFELELŐ ALKALMAZÁSOK

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

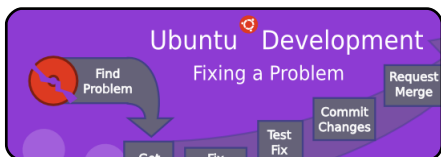
## Hogyanok



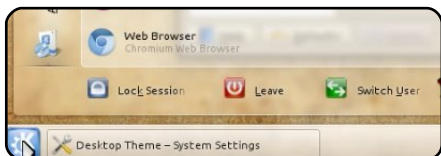
Programozzuk Python-ban – 25. rész 7



LibreOffice – 6. rész 15



Ubuntu fejlesztés. – 3. rész 17



KDE 4.6 használata – 2. rész 20



Írjunk Full Circle Magazin cikket! 23



# Full Circle

AZ UBUNTU LINUX KÖZÖSSÉG FÜGGETLEN MAGAZINJA

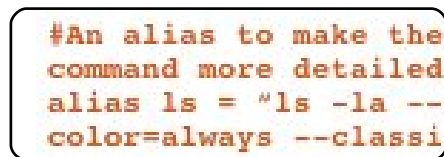


Linux hírek 4

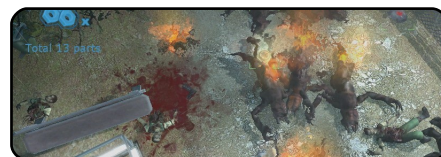


Az én asztalom 42

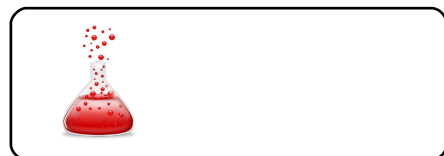
## Rovatok



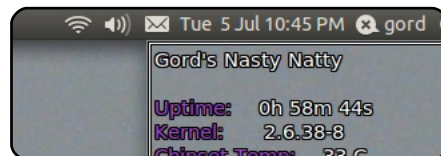
Parancsolj és uralkodj 5



Játékok Ubuntu 37



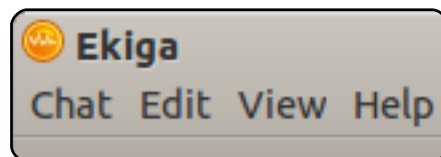
Linux Labor 24



Kávé 39

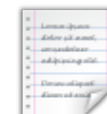


Hölgyek és az Ubuntu 36



Top 5 44

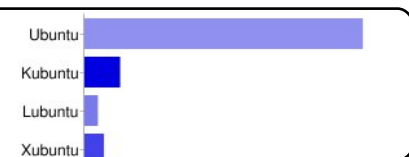
## Vélemények



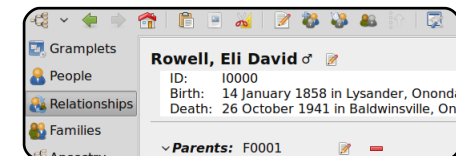
Az én történetem 27



Különvélemény 28



Szerintem... 29



Fókuszban 32



Levelek 34



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

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



## Köszöntünk a Full Circle Magazin legújabb kiadásában!

**M**eg kell mondjam, eléggé el vagyok képedve mennyien kértek további *KDE* cikkeket tőlem. Azt hittem, hogy a *KDE* még elég sorjás és nem túl széles körben használt. Úgy fest, nagyot tévedtem. A múlt heti körkérdés is azt mutatja, hogy a *KDE* annak ellenére, hogy mérföldekkel a *Gnome* mögött lohol, mégis igen népszerű, és ez a szám még növekedhet is, ha az emberek elfordulnak a *Gnome-Shell*től.

A második *KDE* cikkben a fókuszba az asztal effektusai kerülnek és néhány *Gnome* alkalmazás *KDE* megfelelőjét is bemutatom. Ó, és ha az érdekel, hogyan kell a *KDE*-t feltelepíteni az *Ubuntu* alapú disztribúcióra, akkor el kell olvasnod a Levelezési rovatot. A *Python* és a *LibreOffice* sorozat folytatódik, és az *Ubuntu* fejlesztéséről szóló sorozat is immár a harmadik részéhez érkezett, ahol Daniel megmutatja, hogyan kell bugfixet beküldeni.

Ha inkább a családtörténet a te választásod, akkor pillants rá a *GRAMPS* genealógiai szoftverről szóló cikkünkre. A következő hónappal kezdve *David Rowell* indít egy sorozatot a *GRAMPS* használatáról, kezdve egy adatbázis létrehozásától, a nevek és egyéb adatok felviteléig. Úgyhogy tartsátok rajta a szemeketek.

Ideje, hogy küldjete pár sztorit, és cikket az asztalokról, mert kezd megcsappanni a kupac, ahol ezeket tárolom. Kérlek titeket, arról is írjatok, hogyan kell előállítani azt a látványt, amit megmutattok. De nem akarok titeket feltartani, ha épp valami más cikket írnátok éppen. Mindenfélnek nagyon örülünk!

**Minden jót!**

Ronnie

[ronnie@fullcirclemagazine.org](mailto:ronnie@fullcirclemagazine.org)

A magazin a következők segítségével készült:



## Full Circle Podcast

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

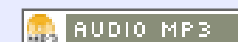
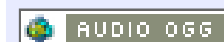
**Műsorvezetők:**

Robin Catling

Ed Hewitt

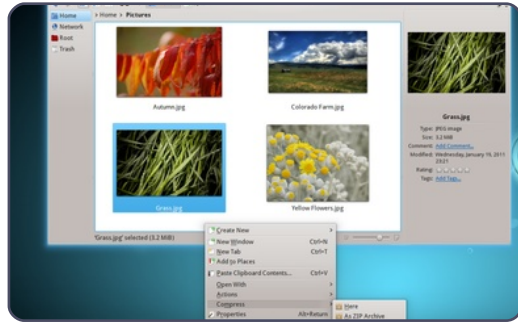
Dave Wilkins

<http://fullcirclemagazine.org>





## Megjelent a KDE 4.7



A KDE örömmel jelenti be a legújabb kiadását, amely fontos frissítéseket tartalmaz a KDE Plasma környezethez, a KDE Alkalmazásokhoz, és a KDE platformhoz, amely a KDE szoftverek alapjául szolgál. Ezen alkotóelemek 4.7-es verziója sok új lehetőséget és tökéletesített stabilitást és teljesítményt nyújt.

- A plasma környezet hordozhatóbbá vált
- Javított KDE Alkalmazások
- Fejlesztett Multimédiás, azonnali üzenetküldő és szemantikai képességek
- Asztali környezetbe illesztett azonnali üzenetküldés
- Stabilitás

**Forrás:** [KDE.org](http://KDE.org)

## Humble Indie Bundle #3

# the Humble Indie Bundle <sup>3</sup>

Nemrég került kiadásra a *Humble Indie Bundle #3*. A játékok: *Crayon Physics Deluxe*, *Cogs*, *VVVVVV*, *Hammerfight* és *And Yet It Moves*. A weblap magyarázata szerint:

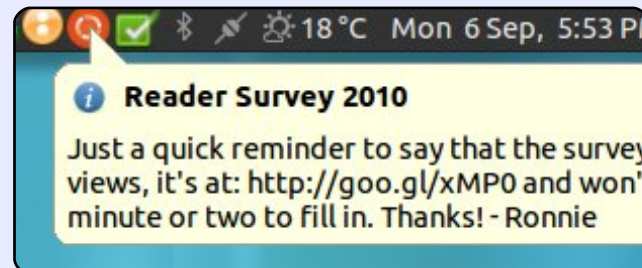
Ha egyenként vásároltad meg ezt az 5 játékot, akkor kb. 50 dollárba került, de mi lehetőséget adunk, hogy te határozd meg az árát! Mindegyik játék nagyszerűen működik Mac, Windows és Linux rendszereken. Mint írják, az átlagos Linux „ár” 10,73\$. A Mac 5,43, a windowsos pedig 3,47.

**Forrás:** [humblebundle.com](http://humblebundle.com)

## Full Circle Értesítő

A saját készítésű **Full Circle Notifier** az 1.0.2-nél tart. Az FCN egy kis alkalmazás, amely a tálcán foglal helyet, és nem csak értesítésre szolgál új kiadások esetén, de beállítható úgy is, hogy letöltse azokat neked!

Sokan készítettek már az FCN-ből csomagot, és a fordítása is elkezdődik hamarosan. **Több információért látogassd meg az FCN Google Csoportot:** <http://goo.gl/4Ob4>



## Ubuntut az Indiai bíróságokra



Az utóbbi négy évben mindegyik Indiai bíróság már a *RedHat Enterprise 5*-öt használja. Most az Indiai legfelsőbb bíróság utasította az összes bíróságot (kb. 17 ezret), hogy váltsanak Ubuntu 10.04-re. Az Indiai Legfelsőbb Bíróság egy személyre szabott Ubuntu DVD-t is kiadott az összes bíróságnak.

Minden egyes bíróság legalább öt számítógépet használ. Ha ezt összeszorozzuk a 17000-rel – ahány bíróság van – 85000 számítógépet kapunk, ami most ubuntut kap.

Az Indiai Legfelsőbb Bíróság bizottságának oldala, amelyen a bíróságokat az Ubuntu telepítésére utasítják a <http://www.sci.nic.in/e-committee.htm> helyen található.

**Forrás:** A.Ramesh Babu (email)



**N**emrég úgy döntöttem, hogy a WMFS-t (Window Manager From Scratch) lecserélem XMonadra, mivel a WMFS komoly problémákkal küzdött több ablak és réteg kezelésekor. Váltás után egy újabb harc kezdődött, munkára kellett bírni az xmobart. Szerencsére volt egy srác az ArchLinux fórumon aki azt javasolta, hogy a Conkyt xmobar helyett inkább dzen2-vel használjam a panelhez, ezért kipróbáltam. Lássuk, hogyan készítheti el mindenki a saját állapotsorát a Conky és a dzen2 segítségével. Mindenekelőtt megjegyezném, hogy én a dzen2 egy olyan verzióját használom ahol az xft támogatás engedélyezve van. Amikor megnézed a példa beállításaimat, fájljaimat, lesz egy hasonló sor: „Togoshi Gothic:size=9”, ezt át kell írnod az xfontsel egyik betűtípusára, vagy kipróbálhatod a dzen2 csomagokat a <https://launchpad.net/~justinbogner/+archive/ppa/+packages> tárolóból, amiben látszólag van XFT támogatás. Akiket érdekel az egész xmonad.hs fájlom, a későbbiekben megtalálják.

Alul látható a .conkyrc fájlom amit az állapotsávhoz használok. Elmagyarázom a fontosabb sorokat és a parancsfájl működését. Nem fogom bemásolni a parancsfájlt, mivel nemcsak ArchLinux programokat, hanem mások által nem feltétlenül használt programokat (MPD és Dropbox) is igényel. Ha egy egyedi parancsfájltra van szükséged, írd nyugodtan.

```
background no
out_to_console yes
out_to_x no
update_interval 2
total_run_times 0
use_spacer none
```

#### TEXT

```
#{execi 1 /usr/bin/mpd-info}
| Dropbox: #{execi 5 echo
$(dropbox status)} | $mem-
perc% ($mem) | Frissítések:
#{execi 300 python
~/Dropbox/Scripts/conky/packages-short} |
#{execi 60 python
~/Dropbox/Scripts/conky/gmail.py}
Email(ek) |
^fg(\#9F6B00)${time %a %b %d
%H:%M}^fg()
```

Az első sor letiltja a hátteret, a következő kettő pedig a grafikus megjelenítést, így a Conky egyszerűen egy szöveget ad vissza. Az update\_interval beállítja, hogy a Conky milyen gyakran frissítse az információkat. Total\_run\_times beállítja a maximum futtatások számát. User\_spacer none azt állítja be, hogy a TEXT utáni résszel ne foglalkozzon, mivel azt majd kézzel dolgozom fel.

Lássuk az alábbi parancs mit is csinál valójában:

```
<artist>-<song> | Dropbox:
<status> | % (<used RAM>) |
Frissítések: <# of updates>
| # new Email(ek) | <clock>.
```

Az óra ^fg(\#9F6B00)^fg() formában van feldolgozva, így a dzen2 szép arany színnel jeleníti meg, ami illeszkedik a jelenlegi asztalomhoz (külön dzen2 példány). Képernyőképért lásd a további olvasnivalók rész második linkjét.

Miután elkészültél a .conkyrc beállításával, el kell döntened, hogy milyen kapcsolókat akarsz használni a dzen2-ben. Ehhez is-

merned kell az alábbi kapcsolókat:

```
-fg <hex> – hexa értékben megadva a használandó előtérszín
-bg <hex> – hexa értékben megadva a használandó háttérszín
-fn <font> – beállítja a betűtípust
-h <size in pixels> – beállítja a magasságot
-y <y-coordinate> – eltolás függőleges irányban
-x <x-coordinate> – eltolás vízszintes irányban
-w <pixels> – beállítja a szélességet
-sa <l,c,r> – beállítja a másodlagos ablak igazítását
-ta <l,c,r> – beállítja a fő ablak igazítását
-xs <screen> – beállítja a használandó képernyőt.
```

Egy példa, hogy hogyan hívja a dzen2 a munkaterületeimet (nem a Conky által használt dzen2 példány):

```
dzen2 -fg '#9c9c9c' -bg '#0c0c0c' -fn 'Togoshi Gothic:size=9' -h 18 -y 0 -w 660 -ta 1
```

## Parancsolj és uralkodj

Egy példa, hogy hogyan irányítom át a Conkyba (ez kicsit bonyolultabb, de sokkal jobban kezelhető):

```
conky -c ~/.xmonad/.conkyrc_dwm_bar|dzen2 -w 1040 -x 660 -ta r
```

Az x-koordináta akkora, mint az első állapot sor szélessége, így egy vonalba kerülnek. Beállíthatsz még pár alapértelmezett dolgot a dzen2-nek a .Xresources fájlodban az alábbi formátumban:

```
dzen2.<tulajdonság>: <érték>
```

Példa:

```
dzen2.font: "Togoshi Gothic:size=10"
```

Remélem, hogy használhatónak találjátok a leírást. Szeretném látni, hogy mennyire találják hasznosnak, akik használják ezt a Conky tuningolására lua használata nélkül, illetve akik olyan ablakkezelőt használnak, ahol nincs beépített állapot sáv! Ha bármilyen kérdésed, megjegyzésed, kérésed van, elérhetsz a [lswest34@gmail.com](mailto:lswest34@gmail.com) címen. Kérlek tedd a „C&C” vagy az „FCM” szavakat a levél tárgyába, így biztosan elolvasom.

### További olvasnivalók:

<http://pastebin.com/3q5TGQJJ>

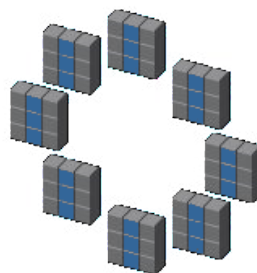
– az xmonad.hs fájlom

<http://lswest.deviantart.com/#/d3lalq7>

– Képernyőkép



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



# ServerCircle

A **Server Circle** egy új, “kérdéss-felelek” oldal, amelyet “szakik” üzemeltetnek.

Bármilyen tapasztalattal rendelkező felhasználó tehet fel szerverrel kapcsolatos kérdéseket -ingyenesen-, és kaphat rá válaszokat megbízható szakemberektől, akiket a közösség értékelt.

Idővel a mások által feltett kérdésekre adott válaszaidért tekintélypontokat, és még pénzjutalmat is kapsz.

<http://www.servercircle.com>



Recent	Popular	Unanswered	Rewards	
<b>Which packages can I safely uninstall on Ubuntu Server ?</b>				17 views 0 replies
answer now				
by Squeeze (445 points) in Ubuntu Linux - 0 votes				
<b>How to access a Intel Express 535T Switch Hub</b>				34 views 4 replies
answer now				
by GoldAlchemist (50 points) in Networking - 1 votes				
<b>How to use wired desktop for server to wireless notebook</b>				38 views 2 replies
answer now				
by txtinman (50 points) in Linux Servers - 1 votes				
Help with mod_security in Apache please				

Megjegyzés: A Full Circle magazin nem áll kapcsolatban a “Server Circle”-lel, és nem is támogatja azt.





**M**ivel sokan jelezték, hogy nagyon tetszetek a GUI programozás cikkek, ezért válaszul úgy döntöttem, hogy megnézünk egy másik, *Tkinter*-nek nevezett GUI toolkitet is. Igazából Python alatt ez lenne a GUI programozás „hivatalos” módja. A *Tkinter* már régóta létezik és elég rossz a híre amiatt, hogy „régimódi-nak” néz ki. Mivel ez azonban nemrég megváltozott, így erre könnyen rá fogunk cáfolni a későbbiekben.

**FIGYELEM** – Minden bemutatott kód Python 2.x verziójú. Egy leendő cikkben meg fogjuk beszélni, hogy hogyan lehet a *tkinter* Python 3.x alatt is használni. Ha **MINDENKÉPPEN** Python 3.x-el kell dolgoznotok, akkor változtassátok az `import` utasításokat „`from tkinter import *-ra`”.

## Egy kis történelem meg néhány háttérinformáció

A **Tkinter** a „**Tk interface**” szavakból jön. A *Tk* egy különálló programozási nyelv, és a *Tkinter* segítségével használhatjuk ennek GUI eszközeit. Több olyan widget is létezik, ami alapból megtalálha-

tó a *Tkinter* modulban. Néhány ezek közül: *Toplevel* (pl. főablak) tároló, gombok (*Buttons*), Címkék (*Labels*), keretek (*Frames*), Szövegmezők (*Text Entry*), jelölő dobozok (*CheckButtons*), rádió gombok (*RadioButtons*), háttér (*Canvas*), többsoros beviteli mező (*Multiline Text entry*), stb. Ezen kívül még olyan modulok is léteznek, amelyek további szolgáltatásokat adnak a *Tkinter*hez. Ez alkalommal néhány widgetre fogunk csak koncentrálni: a *Toplevel*-re (továbbiakban a gyökér ablakként hivatkozunk rá), a *Frame*-re, a *Label*-re és a *Button*-ra. A következő cikkben más widgeteket is meg fogunk vizsgálni.

Gyakorlatilag van egy *Toplevel* konténerünk amiben a többi widgetet tároljuk. Ez a gyökér, vagy más néven a főablak. A gyökérablakon belül helyezük el azokat a widgeteket, amiket a programunkban használni akarunk. Mindegyik widgetnek – a *Toplevel* kivételével – van egy szülője. A szülőnek nem feltétlenül kell a gyökér ablaknak lennie, mert egy másik widget is betöltheti ezt a pozíciót. Erről bővebben a következő számban fogunk beszélni. Egyelőre minden widgetnek a főablak lesz az őse.

Ahhoz, hogy elhelyezzük és megjelenítsük a gyermek widgeteket, egy „*geometry management-nek*” (*geometria kezelő*) nevezett dolgot kell használnunk.

Ezen keresztül helyezük el a dolgunkat a gyökér ablakon. A legtöbb programozó a három féle *geometria kezelő* valamelyikét használja csak: a *Pack*-et, a *Grid*-et vagy a *Place*-t. Véleményem szerint a *Pack* egy nagyon ügyetlen módszer, ezért rátok hagyom, hogy kipróbáljátok. A *Place* segítségével szerfelett pontosan tudjuk elhelyezni a widgeteket, de igen bonyolult lehet a használata. Emiatt a *Place* módszert egy későbbi cikkben fogjuk majd megnézni. Kizárásos alapon így most csak a *Grid*-re fogunk koncentrálni.

A *Grid*-re gondoljunk úgy, mint egy táblázatra. Vannak sorai és oszlopai. Az oszlopok függőlegesek, a sorok pedig vízszintesek. Példának itt egy 5 oszlopos és 4 soros táblázat a cellák koordinátaival együtt.

Ebben az esetben a *grid* lesz a szülő, a gyermekei pedig az egyes cellákba fognak kerülni. Első pillan-

	COLUMNS - >				
ROWS	0,0	1,0	2,0	3,0	4,0
	0,1	1,1	2,1	3,1	4,1
	0,2	1,2	2,2	3,2	4,2
	0,3	1,3	2,3	3,3	4,3

tásra azt gondolhatnánk, hogy ez egy igen behatárolt módszer. Azonban a widgeteket több sorba és/vagy oszlopba is elhelyezhetjük.

## Első példa

Az első példánk egy SZUPER egyszerű (csak négy sorból álló) program lesz.

```
from Tkinter import *

root = Tk()

button = Button(root, text = "Hello FullCircle").grid()

root.mainloop()
```

Nos, mi is van itt? Az első sor beimportálja a *Tkinter* modult. Ezt követően *root* néven inicializáljuk a *Tk* objektumot (a *Tk* a *Tkinter* része). Itt a negyedik sor:

```
button = Button(root, text =  
"Hello FullCircle").grid()
```

Létrehozunk egy `button` nevű gombot, aminek a szülője a `root` és a szövege a „Hello FullCircle”, majd ezt belehelyezzük a `grid`-be. Végül meghívjuk az ablak fő ciklusát. A mi szempontunkból ez igen egyszerű, de a háttérben igen sok minden történik. Viszont szerencsére most ezzel egyáltalán nem kell foglalkoznunk.

Futtassuk a programot és nézzük meg, hogy mit készítettünk. Az én gépem a főablak a képernyő bal alsó sarkában jelent meg. Nálatok esetleg máshol is megjelenhet. A gombot megnyomva semmi sem történik. A következő példában ezt fogjuk kiküszöbölni.

### Második példa

Most egy `App` nevű osztályt hozunk létre. Ez az osztály tartalmazza majd az ablakunkat. Vágjunk is bele.

```
from Tkinter import *
```

Ez a `Tkinter` import utasítása.

Definiáljuk az osztályt, majd az `__init__` rutinban beállítjuk a widgetjeinket és elhelyezzük őket a `grid`-en.

```
class App:  
    def __init__(self, master):  
        frame = Frame(master)  
        self.lblText = Label(frame, text = "This is a label widget")  
        self.btnQuit = Button(frame, text="Quit", fg="red", command=frame.quit)  
        self.btnHello = Button(frame, text="Hello", command=self.SaySomething)  
        frame.grid(column = 0, row = 0)  
        self.lblText.grid(column = 0, row = 0, columnspan = 2)  
        self.btnHello.grid(column = 0, row = 1)  
        self.btnQuit.grid(column = 1, row = 1)
```

Az `__init__` rutin első sora létrehozza a keretet (`frame`), ami majd az összes többi widgetünk szülője lesz. A keret őse pedig a gyökeres ablak (azaz a `Toplevel` widget). Ezután definiálunk egy címkét és két gombot. Nézzük meg a címke létrehozásának sorát.

```
self.lblText = Label(frame,  
text = "This is a label  
widget")
```

Létrehozzuk a `Label` widget objektumból származó címké widgetet `self.lblText` néven. Beállítjuk a szülőjét (`frame`) és a megjelenítendő szöveget (`text = "this is a label widget"`). És végeztünk.

Természetesen ennél többet is megtehetünk, de egyelőre ennyire van csak szükségünk. Következőnek beállítjuk a két gombot:

```
self.btnQuit = Button(frame,  
text="Quit", fg="red",
```

```
command=frame.quit)
```

```
self.btnHello =  
Button(frame, text="Hello",  
command=self.SaySomething)
```

Elnevezzük a widgeteket, beállítjuk a szülőiket és a kiíratandó szövegeket. A `btnQuit`-nek van egy `fg` nevű attribútuma is, amit „red”-re állítottunk. Könnyű kitalálni, hogy ez az előtér, azaz a szöveg színét állítja pirosra. Az utolsó attribútum a gombra kattintás callback metódusának beállítása. A `btnQuit` esetében ez a `frame.quit` utasítás, ami leállítja a programot. Ez egy beépített tagfüggvény, ezért nem nekünk kell megírni. A `btnHello`-nál egy `self.SaySomething`-nek nevezett rutint használunk. Ezt viszont már meg kell csinálnunk, de előtte néhány dolgot még megnézünk.

El kell helyoznünk a widgetein-

ket a `grid`-en. Ennek a sorai:

```
frame.grid(column = 0, row = 0)
```

```
self.lblText.grid(column = 0, row = 0, columnspan = 2)
```

```
self.btnHello.grid(column = 0, row = 1)
```

```
self.btnQuit.grid(column = 1, row = 1)
```

Először hozzárendeljük a `grid`-et a `frame`-hez, majd a `grid` attribútumon keresztül beállítjuk a widgetek pozícióit. Figyeljük meg a címké (`self.lblText`) `columnspan` részét. Ez azt mondja meg, hogy a címkénk két oszlopot fog elfoglalni. Azonban, mivel összesen csak két oszlopunk van, ez gyakorlatilag az egész alkalmazást le fogja fedni.



Mostmár létrehozhatjuk a callback tagfüggvényünket:

```
def SaySomething(self):  
  
    print "Hello to FullCircle  
Magazine Readers!!"
```

Ez egyszerűen kiírja a terminál ablakba a "Hello to FullCircle Magazine Readers!!" üzenetet.

Végül példányosítjuk a Tk osztályt – illetve az App osztályunkat – és futtatjuk a fő ciklust.

```
root = Tk()  
  
app = App(root)  
  
root.mainloop()
```

Próbáljuk ki. Most már tényleg csinál is valamit. De megint elég kényelmetlen helyen jelenik meg az ablak. A következő példában ezt a kis hibát fogjuk orvosolni.

### Harmadik példa

Mentsük el az előző alkalmazást example3.py néven. Egyetlen sor kivételével minden meg fog egyezni. A program végén, a példányosításoknál találjuk meg az új részt:

```
root = Tk()  
  
root.geometry(  
    '150x75+550+150')  
  
app = App(root)  
  
root.mainloop()
```

Ez a sor az ablak kezdeti méretét 150 pixel szélesre és 75 pixel magasra állítja be. Továbbá azt is megadjuk, hogy az ablak bal felső sarka az x szerinti 550-es (bal és jobb), illetve az y szerinti 150-es (fent és lent) pozíció legyen.

Hogy honnan jönnek ezek a számok? Nos, egy ésszerűnek tűnő értéket állítottam amíg elfogadható eredményt nem kaptam. Ez egy elég körülményes módszer, de még így is jobb, mint ha egyáltalán nem csináltunk volna semmit.

```
class Calculator():  
    def __init__(self, root):  
        master = Frame(root)  
        self.CurrentValue = 0  
        self.HolderValue = 0  
        self.CurrentFunction = ''  
        self.CurrentDisplay = StringVar()  
        self.CurrentDisplay.set('0')  
        self.DecimalNext = False  
        self.DecimalCount = 0  
        self.DefineWidgets(master)  
        self.PlaceWidgets(master)
```

### Negyedik példa – Egy egyszerű számológép

Most nézzünk meg valami bonyolultabbat. Ez alkalommal egy négy funkciós számológépet fogunk elkészíteni. A „négy funkció” a következő négy műveletet jelenti: Összeadás, Kivonás, Szorzás és Osztás. A program az alábbi, szöveges formátumban megadott módon fog kinézni.

Vágjunk is a közepébe és majd menet közben elmagyarázom a kódot.

A geometry utasítás kivételével mindennek érthetőnek kellene lennie. Emlékezzünk arra, hogy vegyünk valami ésszerű értéket és büttyöljük egy kicsit, majd haladjunk tovább.

Az osztály definíciójával és az \_\_init\_\_ tagfüggvény beállításával kezdünk.

A következő három változót használjuk:

- CurrentValue – A számológépbe betáplált aktuális értéket tartalmazza.
- HolderValue – Egy funkciógomb megnyomása előtti értéket raktározza el.

```
-----  
|                               0 |  
-----  
| 1 | 2 | 3 | + |  
-----  
| 4 | 5 | 6 | - |  
-----  
| 7 | 8 | 9 | * |  
-----  
| - | 0 | . | / |  
-----  
|                               = |  
-----  
|                               CLEAR |  
-----
```

```
from Tkinter import *
```

```
def StartUp():  
    global val, w, root  
    root = Tk()  
    root.title('Easy Calc')  
    root.geometry('247x330+469+199')  
    w = Calculator(root)  
    root.mainloop()
```

– CurrentFunction – Ez egy egyszerű „könyvjelző”, ami megadja, hogy melyik művelettel kell dolgoznunk.

Ezután definiáljuk a CurrentDisplay változót és hozzárendeljük a StringVar objektumhoz. Ez egy olyan speciális objektum, ami a Tkinter eszköztár része.

Bármelyik widgethez is rendeljük hozzá, az automatikusan frissíteni fogja a widgetben található értéket. A mi esetünkben arra fogjuk használni, hogy eltárolja az általunk a display címkén keresztül megjeleníteni kívánt dolgokat. Mielőtt a widgethez tudnánk rendelni, előbb példányosítanunk kell, ezután használjuk a beépített 'set' függvényt. Következőnek egy DecimalNext nevű, logikai típusú és egy DecimalCount változót definiálunk, majd meghívjuk a DefineWidgets függvényt, ami létrehozza az összes widgetet, illetve meghívjuk még a PlaceWidget rutint is, ami igazából elhelyezi őket a főablakban.

```
def DefineWidgets(self, master):
```

```
    self.lblDisplay = Label(master, anchor=E, relief = SUNKEN, bg="white", height=2, textvariable=self.CurrentDisplay)
```

Már készítettünk korábban címkéket. Most azonban egy pár attribútumot is használni fogunk. Vegyük észre, hogy nem vettük igénybe a 'text' tulajdonságot. Itt rendeljük hozzá a címkét a szülőjéhez (master), állítjuk be a szöveg anchorját (avagy a mi szempon-tunkból az igazítást). Ezzel arra utasítjuk a címkét, hogy minden

szöveget keletre, azaz jobbra igazítson a widgeten belül. Van justify attribútum is, de az csak több soros szövegeknél alkalmazható. Az anchor tulajdonságnak a következő beállításai vannak: N (É), NE (ÉK), E (K), SE (DK), SW (DNy), W (Ny), NW (ÉNy) és végül az alapértelmezett CENTER. Gondoljunk ezekre úgy, mint az iránytű jeleire. Rendes körülmények között mi csak az E-t (jobb), a W-t (bal) és a Centert használjuk.

Következőnek a relief-t, avagy a címke szövegének kinézetét állítjuk be. A „megadható” értékek a FLAT, a SUNKEN, a RAISED, a GROOVE és a RIDGE. Ha semmi mást nem adunk meg, akkor a FLAT az alapértelmezett. Nyugodtan próbáljátok ki a többi beállítást is.

Ezután, hogy jól elkülönüljön az ablak többi részétől a háttér színét (bg) fehérnek adjuk meg. A magasságot 2-re állítjuk (ami két sort és nem két pixelt jelent), és végül hozzárendeljük a nemrég elkészített változót (self.CurrentDisplay) a textvariablen attribútumhoz. Így a címke szövege követni fogja a self.CurrentDisplay változását.

```
self.btn1 = Button(master, text = '1', width = 4, height=3)
self.btn1.bind('<ButtonRelease-1>', lambda e: self.funcNumButton(1))
self.btn2 = Button(master, text = '2', width = 4, height=3)
self.btn2.bind('<ButtonRelease-1>', lambda e: self.funcNumButton(2))
self.btn3 = Button(master, text = '3', width = 4, height=3)
self.btn3.bind('<ButtonRelease-1>', lambda e: self.funcNumButton(3))
self.btn4 = Button(master, text = '4', width = 4, height=3)
self.btn4.bind('<ButtonRelease-1>', lambda e: self.funcNumButton(4))
```

Most létrehozunk néhány gombot.

Itt csak négy gombbal fogunk foglalkozni, mivel – ahogy látható is – a kód szinte teljesen ugyanolyan. Korábban ebben a cikkben már készítettünk gombokat, de azért nézzük meg az itt lévő kódot egy kicsit közelebbről.

Definiáljuk a szülőt (master), majd beállítjuk a gomb szövegét, szélességét és magasságát is. Figyeljük meg, hogy a szélesség karakterekben, a magasság pedig sorokban van számolva. Ha valamilyen grafikával dolgoznánk a gombon, akkor ugyanezek pixeleiben lennének megadva. Ez egy kicsit zavaró lehet addig, amíg hozzá nem szokunk. Ezután beállítjuk a bind tulajdonságot. Amikor korábban a gombokkal foglalkoztunk, akkor a 'command=' attribútummal adtuk meg a kattintáskor végrehajtandó függvényt. Most ehhez a '.bind'-ot fogjuk használni.

Ez majdnem ugyanaz, de sokkal egyszerűbb használni és átadni adatokat a statikus callbackeknek. Vegyük észre, hogy a bind kioldójaként a '<ButtonRelease-1>' -t használjuk. Ebben az esetben azt akarjuk, hogy a felhasználó kattintása ÉS az egérgomb felengedése után hívódjon meg a callback. Végül megadjuk magát a használni kívánt callback függvényt is. A szorgalmasabbak (azaz gyakorlatilag mindannyiunktól), fel fognak fedezni egy új dolgot. Ez pedig a 'lambda e:' hívás.

A Lambdát Pythonban olyan név nélküli függvények definiálására használjuk, amelyeket kifejezések helyén adhatunk meg. Ez által lehetőségünk van arra, hogy több egybefüggő részt egy sorban helyezünk el. Gondoljunk rá úgy, mint egy apró függvénykére. A példában a callback nevét, az átadandó értéket és az esemény jelét (e:) állítjuk be. A Lambda kifejezésekkel egy későbbi cikk-

ben részletesebben is foglalkozni fogunk. Egyelőre kövessük a példát.

Az első négy gombot már megadtam. Másoljátok és illesszétek be a fenti kód 0-ás és 5-9-es gombjait. Mindegyik ugyan úgy néz ki, a neveik és a callback értékeinek kivételével.

Az egyedüli dolgok amiről még nem volt szó, a `columnspan` és a `sticky` attribútumok. Mint ahogy már tudjuk, egy widget több oszlopba vagy több sorba is elhelyezhető. Ebben az esetben a címke widgetet mind a négy oszlopon keresztül „széthúzzuk”. Ez a „`columnspan`” tulajdonság feladata. Van még egy „`rowspan`” nevű is. A „`sticky`” attribútum megmondja a widgetnek, hogy hova illessze az oldalait. Gondoljunk erre úgy, mint a widget griden belüli elhelyezkedésének módjára. Itt van a többi gomb is.

Mielőtt még továbblépnénk, nézzük meg, hogy mi történik akkor, amikor a felhasználó egy gombra kattint.

Tegyük fel, hogy az ügyfél a `563 + 127`-et akarja beütni. Rendre megnyomja vagy leüti az `5`-ös, a `6`-os, a `3`-as, a `+`, az `1`-es, a `2`-es, a `7`-es, majd végül az `=` gombot. Hogyan kezeljük le ezt a kódban?

```
self.btnDash = Button(master, text = '-',width = 4,height=3)
self.btnDash.bind('<ButtonRelease-1>', lambda e: self.funcFuncButton('ABS'))
self.btnDot = Button(master, text = '.',width = 4,height=3)
self.btnDot.bind('<ButtonRelease-1>', lambda e: self.funcFuncButton('Dec'))
```

A `btnDash` a begépelt érték ellentettjét adja vissza, azaz a `523 -523`, a `-523` pedig `523` lesz. A `btnDot` egy tizedes pontot helyez el. Ezek a példák és a lentiek a `funcFuncButton` callbacket használják.

```
self.btnPlus = Button(master,text = '+', width = 4, height=3)
self.btnPlus.bind('<ButtonRelease-1>', lambda e: self.funcFuncButton('Add'))
self.btnMinus = Button(master,text = '-', width = 4, height=3)
self.btnMinus.bind('<ButtonRelease-1>', lambda e:
self.funcFuncButton('Subtract'))
self.btnStar = Button(master,text = '*', width = 4, height=3)
self.btnStar.bind('<ButtonRelease-1>', lambda e: self.funcFuncButton('Multiply'))
self.btnDiv = Button(master,text = '/', width = 4, height=3)
self.btnDiv.bind('<ButtonRelease-1>', lambda e: self.funcFuncButton('Divide'))
self.btnEqual = Button(master, text = '=')
self.btnEqual.bind('<ButtonRelease-1>', lambda e: self.funcFuncButton('Eq'))
```

Itt van a négy matek függvényes gomb.

```
self.btnClear = Button(master, text = 'CLEAR')
self.btnClear.bind('<ButtonRelease-1>', lambda e: self.funcClear())
```

Végül pedig a törlés gombja. Ez természetesen kiüríti a tárolt változókat és törli a kijelzót. Most helyezzük el a widgeteket a `PlaceWidget` rutinban. Először inicializáljuk a gridet, majd elkezdjük belepakolni a widgeteket. Itt van a rutin első fele.

```
def PlaceWidgets(self, master):
    master.grid(column=0,row=0)
    self.lblDisplay.grid(column=0,row=0,columnspan = 4,sticky=EW)
    self.btn1.grid(column = 0, row = 1)
    self.btn2.grid(column = 1, row = 1)
    self.btn3.grid(column = 2, row = 1)
    self.btn4.grid(column = 0, row = 2)
    self.btn5.grid(column = 1, row = 2)
    self.btn6.grid(column = 2, row = 2)
    self.btn7.grid(column = 0, row = 3)
    self.btn8.grid(column = 1, row = 3)
    self.btn9.grid(column = 2, row = 3)
    self.btn0.grid(column = 1, row = 4)
```



A számgombok callbackjét már beállítottuk a `funcNumButton` rutinra. A megvalósításra két lehetséges mód is van. Lehetőségünk van a bevitt értékek stringként való tárolására úgy, hogy csak a számolásakor konvertáljuk számmá, vagy már eleve számként kezeljük őket. Mi most az utóbbit fogjuk megvalósítani. Ehhez meg fogjuk tartani a már a „`self.CurrentValue`-ban” lévő értéket (kezdésnek 0). Amikor egy számot kapunk, a tároltat megszorozzuk 10-el és hozzáadjuk az új értéket. Tehát, ha a felhasználó beüti az 5, 6 és 3 számokat, mi a következőt csináljuk...

**A felhasználó az 5-re kattint –  $0 * 10 + 5$  (5)**

**A felhasználó a 6-ra kattint –  $5 * 10 + 6$  (56)**

**A felhasználó a 3-ra kattint –  $56 * 10 + 3$  (563)**

Természetesen a címkében mindig megjelenítjük a „`self.CurrentValue`” változót.

Ezután a „+” gomb lesz lenyomva. Ekkor fogjuk a „`self.CurrentValue`” tartalmát és átrakjuk a „`self.HolderValue`-ba”, majd töröljük a „`self.CurrentValue`” értékét 0-ra, illetve megismételjük mindezt az 1, 2 és 7 gombokkal. Amikor a felhasználó az „=” gombra kattint,

```
self.btnDash.grid(column = 0, row = 4)
self.btnDot.grid(column = 2, row = 4)
self.btnPlus.grid(column = 3, row = 1)
self.btnMinus.grid(column = 3, row = 2)
self.btnStar.grid(column = 3, row = 3)
self.btnDiv.grid(column=3, row = 4)
self.btnEqual.grid(column=0,row=5,columnspan = 4,sticky=NSEW)
self.btnClear.grid(column=0,row=6,columnspan = 4, sticky = NSEW)
```

```
def funcNumButton(self, val):
    if self.DecimalNext == True:
        self.DecimalCount += 1
        self.CurrentValue = self.CurrentValue + (val * (10**-self.DecimalCount))
    else:
        self.CurrentValue = (self.CurrentValue * 10) + val
    self.DisplayIt()
```

összeadjuk a „`self.CurrentValue`” és „`self.HolderValue`” változók tartalmát és megjelenítjük az eredményt. Mielőtt továbblépnénk, mindkét változót töröljük.

Most már nekiláthatunk a callbackek definiálásának:

A „`funcNumButton`” rutin megkapja a gombnyomáskor átadott értéket. Az egyetlen, a fenti példától eltérő dolog, az a tizedes pont („.”) megnyomásának esete. Lentebb láthatjuk, hogy egy logikai típusú változót használunk a pont lenyomásának rögzítésére, melyet a következő kattintáskor fo-

gunk lekezelni. Ez lenne az „`if self.DecimalNext == True:`” sor. Menjünk is végig rajta.

A felhasználó a „32.4” begépeléséhez megnyomja a 3-at és a 2-öt, majd a tizedes pontot, végül a 4-et. A 3-at és a 2-öt a „`funcNumButton`”-on keresztül kezeljük le. Megnézzük, hogy a `self.DecimalNext` igaz-e (ami ebben az esetben hamis addig amíg a „.”-ot meg nem nyomjuk). Ha nem, akkor egyszerűen megszorozzuk a tárolt értéket 10-el és hozzáadjuk a bejövő számot. Amikor a felhasználó leüti a „.”-ot, a „`funcFuncButton`” a „Dec”

értékkel lesz meghívva. Ekkor csak annyit teszünk, hogy beállítjuk a „`self.DecimalNext`” változót True-ra. Amikor a 4-esre kattintunk a `self.DecimalCount` igaz lesz. És most jön a trükk. Először megnöveljük a `self.DecimalCount` értékét. Ez mondja meg, hogy hány tört hellyel dolgozunk. Következőnek vesszük a bejövő számot és megszorozzuk  $(10^{-self.DecimalCount})$ -al. A `**` operátorral a hatványozás műveletét hajtjuk végre. Például a  $10^{**2}$  100-al, a  $10^{**-2}$  pedig 0.01-al tér vissza. Valójában ez a művelet kerekítési hibáktól szenved, de a mi egyszerű számoló-

gépünk esetében a legtöbb értelmes tört számnál még használható lesz. Rátok hagyom egy hatékonyabb függvény létrehozását. Gondoljatok erre úgy, mint az e havi házfeladatra.

A „funcClear” rutin egyszerűen csak törli a két tároló változót, majd beállítja a kijelzőt.

```
def funcClear(self):
```

```
    self.CurrentValue = 0
```

```
    self.HolderValue = 0
```

```
    self.DisplayIt()
```

Most pedig jöjjenek a műveletek. A 'Dec'-et már tisztáztuk az első „if” utasításban. Ha az „else”-re lépünk, és ha bármi más a függvény, akkor töröljük a „self.DecimalNext” és a „self.DecimalCount” változókat.

A DisplayIt egyszerűen csak beállítja a megjelenítő címke tartalmát. Emlékezzünk, hogy a címkének azt az utasítást adtuk, hogy „figyelje” a „self.CurrentDisplay” változó értékét. Bármikor, amikor az új értéket vesz fel, a címke automatikusan követni fogja a változásokat. A „.set” metódust az érték módosítására használjuk.

```
def funcFuncButton(self, function):  
    if function == 'Dec':  
        self.DecimalNext = True  
    else:
```

```
        self.DecimalNext = False  
        self.DecimalCount = 0  
        if function == 'ABS':  
            self.CurrentValue *= -1  
            self.DisplayIt()
```

Az ABS függvény egyszerűen veszi az aktuális értéket és megszorozza -1-el.

```
        elif function == 'Add':  
            self.HolderValue = self.CurrentValue  
            self.CurrentValue = 0  
            self.CurrentFunction = 'Add'
```

Az összeadás művelet átmásolja a „self.CurrentValue” változót a „self.HolderValue”-ba, törli a „self.CurrentValue”-t és beállítja a „self.CurrentFunction”-t „Add”-ra. A kivonás, a szorzás és az osztás műveletek ugyanezt csinálják, csak a „self.CurrentFunction” értéke lesz más.

```
        elif function == 'Subtract':  
            self.HolderValue = self.CurrentValue  
            self.CurrentValue = 0  
            self.CurrentFunction = 'Subtract'  
        elif function == 'Multiply':
```

```
            self.HolderValue = self.CurrentValue  
            self.CurrentValue = 0  
            self.CurrentFunction = 'Multiply'
```

```
        elif function == 'Divide':  
            self.HolderValue = self.CurrentValue  
            self.CurrentValue = 0  
            self.CurrentFunction = 'Divide'
```

Az „Eq” (egyenlőség) függvénynél történik a lényeg. A következő kódot most már könnyen értelmezni tudjátok.

```
        elif function == 'Eq':  
            if self.CurrentFunction == 'Add':  
                self.CurrentValue += self.HolderValue  
            elif self.CurrentFunction == 'Subtract':  
                self.CurrentValue = self.HolderValue - self.CurrentValue  
            elif self.CurrentFunction == 'Multiply':  
                self.CurrentValue *= self.HolderValue  
            elif self.CurrentFunction == 'Divide':  
                self.CurrentValue = self.HolderValue / self.CurrentValue  
            self.DisplayIt()  
            self.CurrentValue = 0  
            self.HolderValue = 0
```

```
def DisplayIt(self):  
  
    print('CurrentValue = {0} -  
    HolderValue = {1}'.for-  
    mat(self.CurrentValue,self.Ho-  
    lderValue))
```

```
self.CurrentDis-  
play.set(self.CurrentValue)
```

Végül itt vannak még a kezdő sorok.

```
if __name__ == '__main__':
```

```
    StartUp()
```

Most már futtathatjuk és kipróbálhatjuk a programot.

Mint mindig, a kódokat a PasteBinen találjátok meg. Az 1., 2. és 3. példákat itt:

<http://pastebin.com/mBAS1Umm>

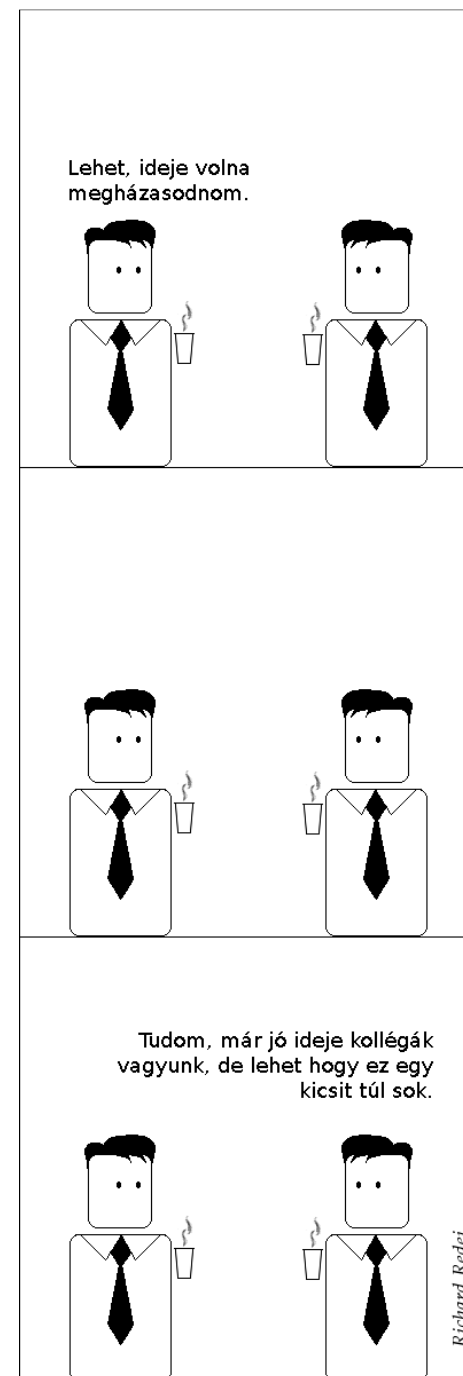
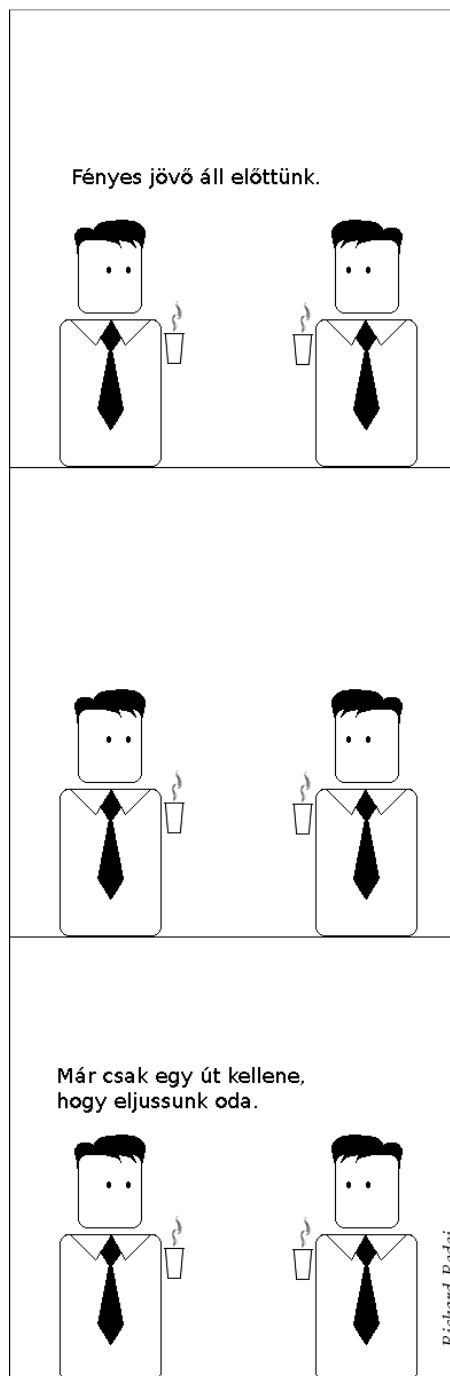
a Calc.py-t pedig itt:

<http://pastebin.com/LbMibF0u>

A következő hónapban folytatjuk a tkinter-t és megnézzük még egy rakat új widgetet. Az azt követő cikkekben pedig a tkinter PAGE nevű GUI szerkesztőjét próbáljuk ki. Addig is érezték magatokat jól a Tkinterrel!



**Greg Walters** a *RainyDay Solutions Kft.* tulajdonosa, amely egy tanácsadó cég a coloradói Aurórában. Greg 1972 óta foglalkozik programozással. Szeret főzni, túrázni, zenét hallgatni, valamint a szabadidejét családjával tölteni. Weblapja a címen [www.thedesignedgeek.com](http://www.thedesignedgeek.com) található meg.



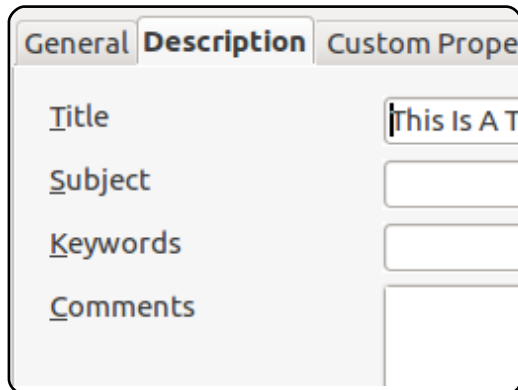




## Oldalstílusok, fejléc és lábléc

**A**z ehavi cikkben pár új formázási eszközt tekintünk át, amivel az oldalak stílusát, továbbá a fejlécet, illetve lábléceket lehet beállítani. Az előző alkalommal a bekezdések és karakterstílusok használatát tekintettük át. Az oldalstílusok is hasonlóak, de itt a teljes oldal elrendezését és formázását lehet megadni. A fejléc és lábléc az oldalak tetején, illetve alján jelenik meg, általában minden oldalon ugyanolyan formában.

Először a dokumentumunk stílusának beállításával foglalkozunk. Hozunk létre egy új szöveges dokumentumot (Fájl -> Új). A cím megváltoztatásához meg kell



változtatni néhány beállítást a Fájl -> Tulajdonságok pontban. A „Leírás” fülön a címhez írjuk be, hogy „Ez a cím”. Ezt később a fejléc és lábléc beállításainál fogjuk felhasználni. A mentéshez kattintsunk az OK gombra.

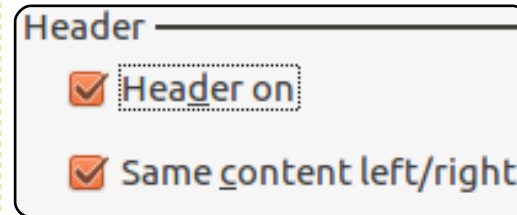
Következzen az oldalstílus beállítása. Hátom stílust fogunk használni, ezek neve „Első oldal”, „Fekvő” és „Normál oldal” lesz. Az első kettő már létezik, de azokat is módosítani fogjuk. Először a „Normál oldalt” hozzuk létre. Ide a fejléceket felülre szeretnénk tenni szürke háttérrel. Nyissuk meg a stílusok és formázás dialógust (Eszközök -> Stílusok és



formázás), vagy kattintsunk az azonos nevű gombra az eszköztáron. Kattints az „Oldalstílusok” gombra, majd jobb gombbal az ablakra és válaszd az „Új” lehetőséget melynek hatására az „Oldalstílus” dialógus jelenik meg. A szervező oldalon adjuk meg névnek a „Normál oldalt”, valamint legyen a „Következő stílus” is ez, így a Writer tudni fogja, hogy ha új oldalt kell kezdeni, akkor az is ugyanazzal a stílussal jöjjön létre. Az „Élőfej” fülön kapcsoljuk be az élőfejet, ami engedélyezi a fejléceket az oldalon. Ugyanitt kattintsunk

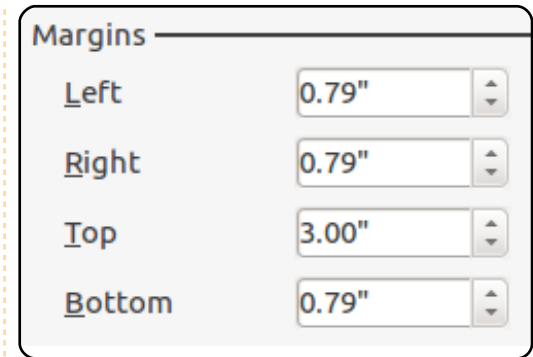
az „Egyebek” gombra, ami még több beállítást jelenít meg. Itt szélességeket és háttérszínt lehet beállítani. A „Háttér” fülön válasszunk egy világosszürke színt. Kattintsunk az OK gombra mindkét ablakban és kész is vagyunk.

Az első oldal stílusához egy létező sablont módosítunk. Egy 3”-os (7.5cm) felső margót (a grafikai be-



állításokat később részletezem), és világosszürke lábléceket szeretnénk beállítani. Kattintsunk jobb gombbal az „Első oldal” stíluson a „Stílusok és formázás” ablakban és válasszuk a „Módosítás” pontot. A „Szervező” fülön a következő stílus legyen a „Normál oldal”. Az „Oldal” fülön változtassuk meg a margókat. A felső margó legyen 3” (7.5cm). Most menjünk az „Élőláb” fülre, kapcsoljuk be, majd kattintsunk az „Egyebek” gombra és válasszunk egy világosszürke háttérrel.

A „Fekvő” oldalstílus esetén is



egy létező stílust fogunk módosítani. Itt fejléceket és lábléceket is fogunk hozzáadni. Kattintsunk jobb gombbal a stílusra és válasszuk a „Módosítást”. Kattintsunk az „Oldal” fülre. Vegyük észre, hogy a „Tájolás” opció fekvőre van állítva, ami pontosan az, amit szeretnénk volna. Kapcsoljuk be a fejlécet és lábléceket a megfelelő fülon és válasszunk mindkettőhöz világosszürke háttérrel.

Most már készen állunk, hogy elkészítsük a dokumentumunkat. Kattintsunk duplán az „Első oldal”



stílusra, ami beállítja a megfelelő formázást és megjeleníti a szürke lábléctet. Kattintsunk ide a szerkesztéshez. Először is illesszük be a címet: Beszúrás -> Mezők -> Cím. Ennek hatására az a cím jelenik meg, amit a beállítások között megadtunk. Hasonló módon lehet a címet beilleszteni a dokumentum bármely pontjára. Ha a dokumentum tulajdonságai között megváltoztatjuk a címet, akkor az Eszközök -> Frissítés -> Mezők menüponttal, vagy az F9 billentyű lenyomásával lehet frissíteni a beszúrt elemeket. Gépeljük be az „ oldal ” szót, majd szúrjuk be elé az oldalszámot a Beszúrás -> Mezők -> Oldalak száma pont segítségével. Vigyük a kurzort az oldalszám elé, majd nyomjunk annyi tab billentyűt, hogy az oldalszám jobb oldalra kerüljön. Kattintsunk ki a lábléc területéről, hogy visszakerüljünk az oldal törzsébe.

Amint kész vagyunk, kezdjük be-

gépelni a szöveget. Mikor elérünk az első oldal végére, az új oldal stílusa „Normál oldal” lesz, a megfelelő fejléccel. Töltsük ki ugyanúgy a fejléctet, mint ahogyan az első oldal esetén a lábléccel is tettük. Fontos, hogy a megfelelő mezőket használjuk. Az oldalszám akkor lesz hasznos, amikor elérünk a harmadik oldalhoz. Ekkor ugyanis a fejléc információ lemásolódik, de az oldalszám frissítésre kerül.

A következő a fekvő oldal. Mielőtt létrehoznánk az új oldalt, menjünk a Beszúrás -> Töréspont menüpontra. Válasszuk az „Oldaltörést”, stílusnak pedig a „Fekvőt”. Ennek hatására egy új, fekvő oldal jön létre. Mivel ez egy új stílus, ezért újra ki kell tölteni a a fej-, és lábléctet. Ez egyébként egy hasznos funkció, ha valahol egy eltérő fej-, vagy lábléc kell, egyszerűen csak új lapstílust kell beszúrni. Amint készen vagyunk a fekvő oldallal, hozzunk létre egy újabb sortörést (Beszúrás -> Töréspont) a „Normál oldal” stílussal. Vegyük

**A Writer segítségével igen könnyű különböző stílusú és orientációjú oldalakkal, illetve automatikus fej-, és láblécekkel dolgozni.**

észre, hogy a számozás folytatódik, beleértve a fekvő oldalt is. Amennyiben nem szeretnénk, hogy a számozás folytatódjon, azt a sortörés dialógusban lehet beállítani.

A Writer segítségével igen könnyű különböző stílusú és orientációjú oldalakkal, illetve automatikus fej-, és láblécekkel dolgozni. Olyan méretű fejléctet, vagy lábléctet csinálhatunk, amelyet csak akartunk, és tetszőleges információkat tehetünk beléjük. A mezők használatával pedig bizonyos információkat konzisztensen tarthatunk a teljes dokumentumunkban, oldalszámtól függetlenül.

A következő részben kicsit eltávolodunk a Writertől, mivel bemutatom a szegény ember adatbáziskezelőjét, a Calc munkafüzet programot, amivel később egy körlevelet fogunk létrehozni.

time? he thought pressing himself back against the wall trying to make himself invisible in the dark, was all that planning and energy wasted? He was dripping with sweat now, cold and wet, he could smell the fear coming off his clothes. Suddenly next to him, with a barely noticeable squeak, a door swung

This Is A Title |

Page 1



**Elmer Perry**, gyermekszolgálat, Észak-Karolina, Asheville. Hobbijai közé tartozik a web design, programozás, és írás. Honlapja az [eeperry.wordpress.com](http://eeperry.wordpress.com) címen érhető el.



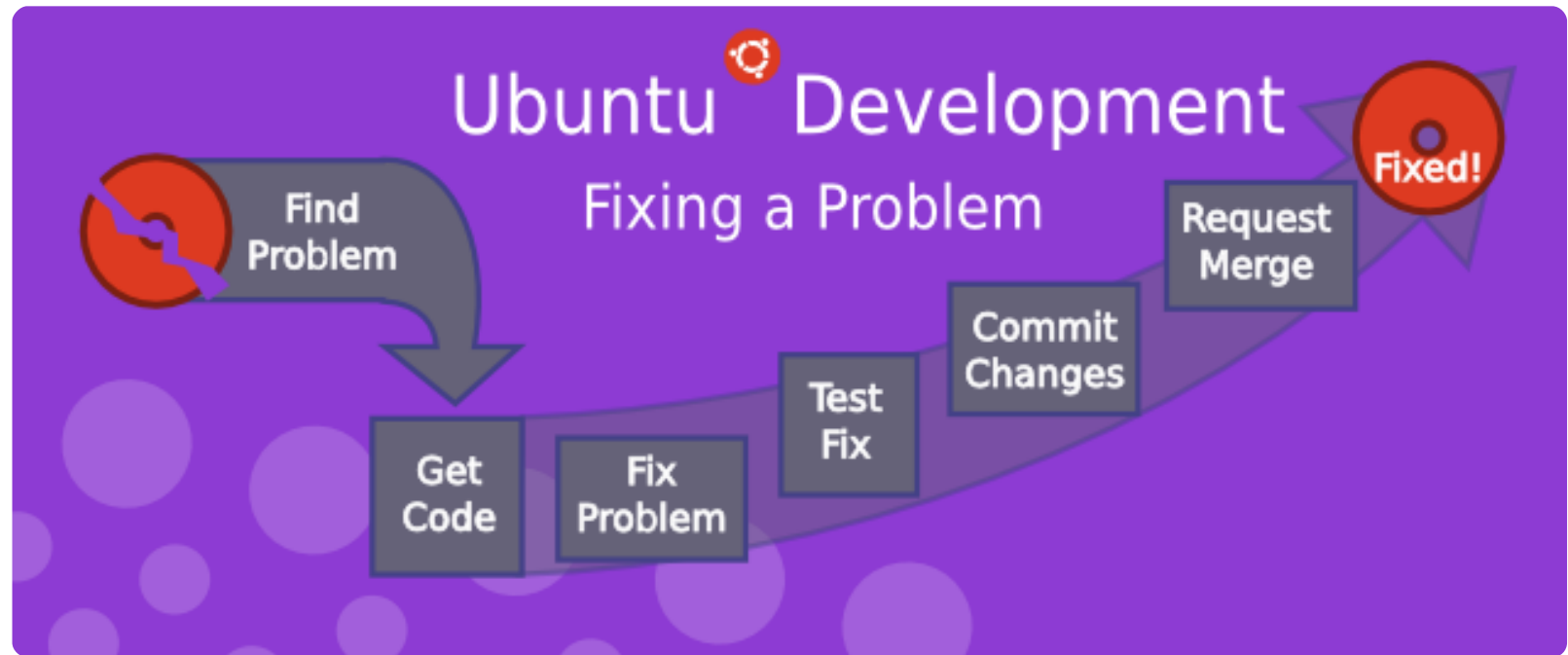
**H**a követted a Beállítás Ubuntu fejlesztéshez utasításait, akkor mindent beállítottál és készen állsz az indulásra.

Amint a fenti képen látod, nincs semmi meglepő az Ubuntu-hibák kijavításának folyamatában: találtál egy problémát, megkapod a kódot, dolgozol a javításon, teszteled, elküldöd a javításaidat a *Launchpad*-ra, és kéred azok ellenőrzését és beolvasztását. Ebben az útmutatóban egyenként végigmegyünk a szükséges lépéseken.

## A probléma megtalálása

Sok különböző mód van arra, hogy megtaláld a javítandó dolgokat. Ez lehet egy olyan hiba jelentése, amivel találkoztál (amely jó alkalmat ad a javítás tesztelésére), vagy olyan probléma, amit máshol találtál, akár egy hibajelentésben.

A *Harvest* az a hely, ahol nyomon követjük az Ubuntu fejlesztéssel kapcsolatos különböző teendők listáit. Azokat a hibákat sorolja fel, amelyeket a forrásban vagy a *Debian*ban már kijavítottak, a kis hibákat („falatkákat”), stb. Nézz körül és találd meg az első javítandó hibádat.



## Találd ki, mi a hiba

Ha nem ismered a problémás kódot tartalmazó forráscsomagot, de tudod az érintett program útvonalát a rendszeredben, megkeresheted a forráscsomagot, amit ki kell javítanod.

Tegyük fel, hogy találtál egy hibát a *Tomboy*-ban, egy jegyzetkészítő asztali alkalmazásban. A *Tomboy* alkalmazás az `/usr/bin/tomboy` parancssori futtatásával indítható el. Az alkalmazást tartalmazó bináris csomag kereséséhez ezt a paran-

csot használd:

```
apt-file find /usr/bin/tomboy
```

Ennek kimenete a következő lesz:

```
tomboy: /usr/bin/tomboy
```

Jegyezd meg, hogy a kettőspontot megelőző rész a bináris csomag neve. Gyakori az az eset, hogy különbözik a forráscsomag és a bináris csomag neve. Az a leggyakoribb eset, amikor egyetlen forráscsomagot használnak több

különböző bináris csomag fordításához. Adott bináris csomaghoz tartozó forráscsomag kereséséhez gépeld be ezt a parancsot:

```
apt-cache show tomboy | grep ^Source:
```

Ebben az esetben semmit nem ír ki, ami azt jelenti, hogy a bináris csomag neve is *tomboy*. A *python-vigra* egy példa arra, ahol a forráscsomag és a bináris csomag neve eltér. Míg ez a bináris csomag neve, a forráskód neve valójában *libvigraimpex* és ezzel



a paranccsal (és kimenettel) kereshető meg:

```
apt-cache show python-vigra  
| grep ^Source:
```

Source: libvigramimpex

## A kód megszerzése

Ha már ismered a javítandó forráscsomagot, szeretnéd megkapni a kódjának a másolatát, hogy megkeresd benne a hibát. Ezt a forráscsomagnak megfelelő forráscsomag „elágaztatása” szerint végezheted el. A Launchpad minden Ubuntu csomaghoz forráscsomag ágakat tart fenn. Ha megkaptad a forráscsomag helyi ágát, megvizsgálhatod a hibát, készíthetsz egy javítást és egy Bazaar ág formájában feltöltheted a javasolt módosításodat a Launchpadra. Ha elégedett vagy a javításoddal, küldhetsz egy „beolvasztási kérelmet”, amely felkéri a többi Ubuntu fejlesztőt a módosításod ellenőrzésére és jóváhagyására. Ha egyetértenek a módosításaidal, egy Ubuntu fejlesztő feltölti a csomag új verzióját az Ubuntu-ra, hogy mindenki élvezhesse a remek javításod előnyeit – és kapsz egy kis köszönetet. Most úton vagy afelé, hogy Ubuntu fejlesztővé válj! A következő szakaszokban leírjuk

annak a sajátosságait, hogyan ágaztasd el a kódot, töltsd fel a javításodat és kérj ellenőrzést.

## Munka a hibajavítással

Teljes könyveket írtak a hibák kereséséről, javításáról, teszteléséről, stb. Ha teljesen kezdő vagy a programozásban, próbálj meg először egyszerű hibákat, például nyilvánvaló elírásokat kijavítani. Próbáld minimalizálni, valamint érthetően dokumentáld a módosításaidat és a feltevéseidet.

Mielőtt dolgoznál egy javításon, győződj meg róla, hogy senki nem javította ki vagy nem dolgozik rajta.

Megfelelő források az ellenőrzéshez:

- Upstream (és Debian) hibakövető (megnyitott és lezárt hibák),
- Upstream javítástörténet (vagy újabb kiadás) kijavíthatta a problémát,
- Debian vagy más disztribúciók hiba- és csomag-feltöltései.

Ha találsz egy megoldást a probléma javítására, mondjuk egy hibajelentéshez csatolva, a forráskönyvtárban ezt a parancsot futtatva alkalmazni fogja a foltot:

```
patch -p1 < ../bugfix.patch
```

Fordulj a patch(1) man oldalhoz az opciók és argumentumok kereséséhez, mint például `--dry-run, -p<num>`, stb.

## A javítás tesztelése

A tesztcsomag módosításaidal való fordításához ezeket a parancsokat futtasd:

```
bzr bd -- -S -us -uc
```

```
pbuilder-dist <release> build  
../<package>_<version>.dsc
```

Ez egy forráscsomagot fog készíteni az ág tartalmából (az `-us -uc` kihagyja a forráscsomag aláírásához vezető lépést) és a `pbuilder-dist` forrásból lefordítja a csomagot a választott kiadáshoz.

Ha a fordítás sikerül, telepítsd a csomagot a `~/pbuilder/<release>_result/` útvonalról (a `sudo dpkg -i <package>_<version>.deb` paranccsal). Majd teszteld, hogy megnézd, kijavult-e a hiba.

## A javítás dokumentálása

Nagyon fontos, hogy elegendően dokumentáld a módosításodat, hogy a jövőben a kódot néző fejlesztőknek ne kelljen találgatniuk, mik voltak az okaid és felte-

véseid. Minden Debian és Ubuntu csomag kódja tartalmazza a `debian/changelog` fájlt, ahol a feltöltött csomagok módosításait nyomonkövetik.

A legegyszerűbb mód ennek frissítésére:

```
dch -i
```

Ez létrehoz számodra egy szabványos változáslista-bejegyzést, és elindít egy szerkesztőt, ahol kitöltheted az üres mezőket. Példának használhatod:

```
specialpackage (1.2-3ubuntu4) natty; urgency=low  
* debian/control: updated  
description to include frobnicator (LP: #123456)  
-- Emma Adams <emma.adams@isp.com> Sat, 17  
Jul 2010 02:53:39 +0200
```

A `dch` előre kitölti számodra egy ilyen változáslista-bejegyzés első és utolsó sorát. Az első sor a forráscsomag nevéből, a verziószámból, az Ubuntu kiadásból, amire feltöltöd és a sürgősségből áll (amely szinte mindig „alacsony”). Az utolsó sor mindig a nevet, e-mail címet és a módosítás időbélyegét tartalmazza (*RFC 5322* formátumban).

Ezen kívül koncentráljunk magára a változáslista-bejegyzés tényleges tartalmára: nagyon fon-

tos dokumentálni:

- hol történt a módosítás,
- mit módosítottunk,
- hol történt a módosítás megvitatása.

A (nagyon gyéren kitöltött) példánkban az utolsó pontot az (LP: #123456) fedi le, amely az 123456-os számú Launchpad hibára hivatkozik. A hibajelentések, levelezési listák számai vagy a specifikációk általában jó információk ahhoz, hogy magyarázatot adjanak a módosításokra. Ráadásul ha a *LP: #<number>* megjegyzést használod a Launchpad hibáira, a hiba automatikusan lezárul, amikor a csomagot feltöltik az Ubuntura.

### A javítás véglegesítése

A megírt és elmentett változáslista-bejegyzéssel csak futtasd ezt:

```
debcommit
```

és a módosítás (helyben) véglegessé válik véglegesítési üzenetként a változáslista-bejegyzéseddel együtt.

A Launchpadra való feltöltéshez a távoli ág nevéként a következő nomenklatúrát kell használnod:

```
lp:~<yourlpid>/ubuntu/<release>/<package>/<branchname>
```

Ez például ilyen tartalmú lehet

```
lp:~emmaadams/ubuntu/natty/specialpackage/fix-for-123456
```

Így, ha csak ezt futtatod

```
bzr push lp:~emmaadams/ubuntu/natty/specialpackage/fix-for-123456
```

```
bzr lp-open
```

mindent beállítasz. A push parancs feltölti ezt a Launchpadra, a második parancs pedig megnyitja a böngésződben a távoli ág Launchpad oldalát. Ott keresd meg a „(+)  
Beolvasztás kérése” hivatkozást és kattints rá, hogy valaki átnézze a módosítást és feltöltse az Ubuntura.

**A következő hónapban:** a Debian könyvtárszerkezet áttekintése.

# Below Zero

## Nulla állásidő



A **“Below Zero”** egy Co-located szerver hosting specialista az Egyesült Királyságban.

Egyedülállóan, kizárólag rack-helyet és sávszélességet szolgáltatunk. Ez teszi a szolgáltatásunkat megbízhatóbbá, rugalmasabbá, összpontosítottabbá, és versenyképesebbé. Kizárólag a co-located szerverek és velük összekapcsolt rendszerek elhelyezésére koncentrálnak a Skóciai adatközpontokban.



A hálózati infrastruktúránk szívében a legkorszerűbb BGP4 routolás gondoskodik az optimális adattovábbításról, és automatikus “multihomed” átterhelésről a nevezetesebb szolgáltatóink között.

Az ügyfeleink biztosak lehetnek benne, hogy csak a legjobb minőségű sávszélességet alkalmazzuk; irányelvünk: többet fizetni a legjobb szolgáltatóknak, és mivel nagy tételben vásárolunk, ez nem befolyásolja a rendkívül versenyképes árainkat.



Mi, a **“Below Zero”**-nál, segítünk, hogy elérd a **“Nulla Állásidőt”**.

[www.zerodowntime.co.uk](http://www.zerodowntime.co.uk)





# Hogyanok

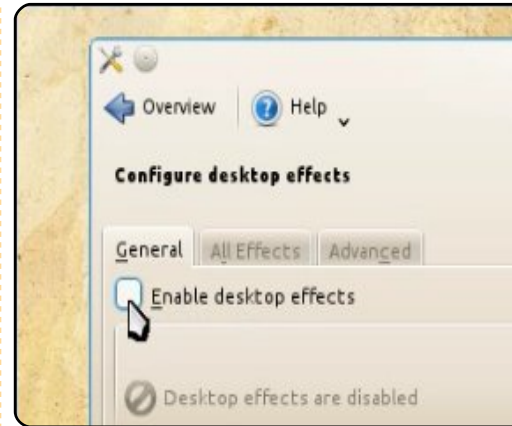
Írta: Ronnie Tucker

# Hogyan használjuk a KDE-t – 2. rész

Úgy tűnik, több KDE felhasználó van világszerte, mint gondoltam. Az emberek szép számmal küldtek nekem e-mailt, kérve, hogy írjam meg a KDE használatáról szóló cikk második részét. Tehát itt van. Bemutatom, hogyan fűszerezd a KDE asztalodat a *KWin* hatások engedélyezésével (amelyeket a KDE beépítve tartalmaz, de KDE nativ Compiz Fusion-ként is emlegetnek), a hatások ki- és bekapcsolásával és néhány hatás beállításának szerkesztésével.

Minden hatás nélkül a KDE kis-sé unalmas: Menj a Rendszer-> Rendszerbeállításokhoz és kattints duplán az Asztali hatásokra.

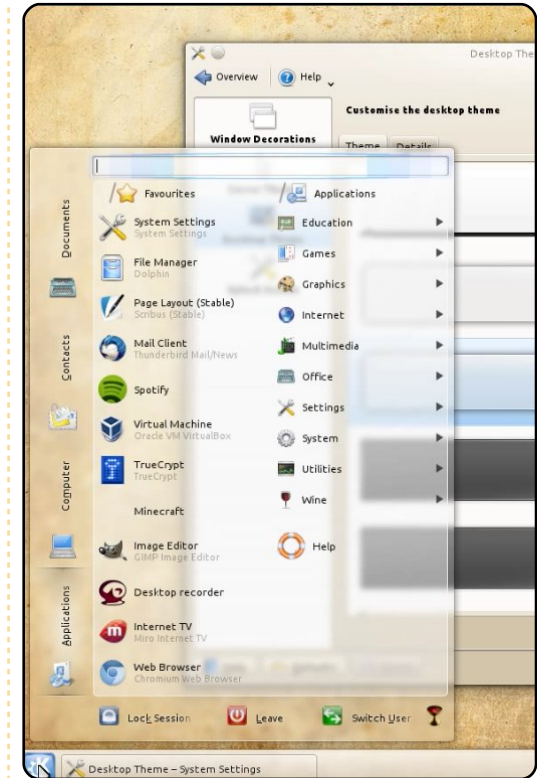
Ez az a hely, ahol a varázslat történik. Pipáld be az „Asztali hatások engedélyezése” melletti dobozt, majd kattints az ablak jobb alsó részén lévő „Alkalmaz” gombra.



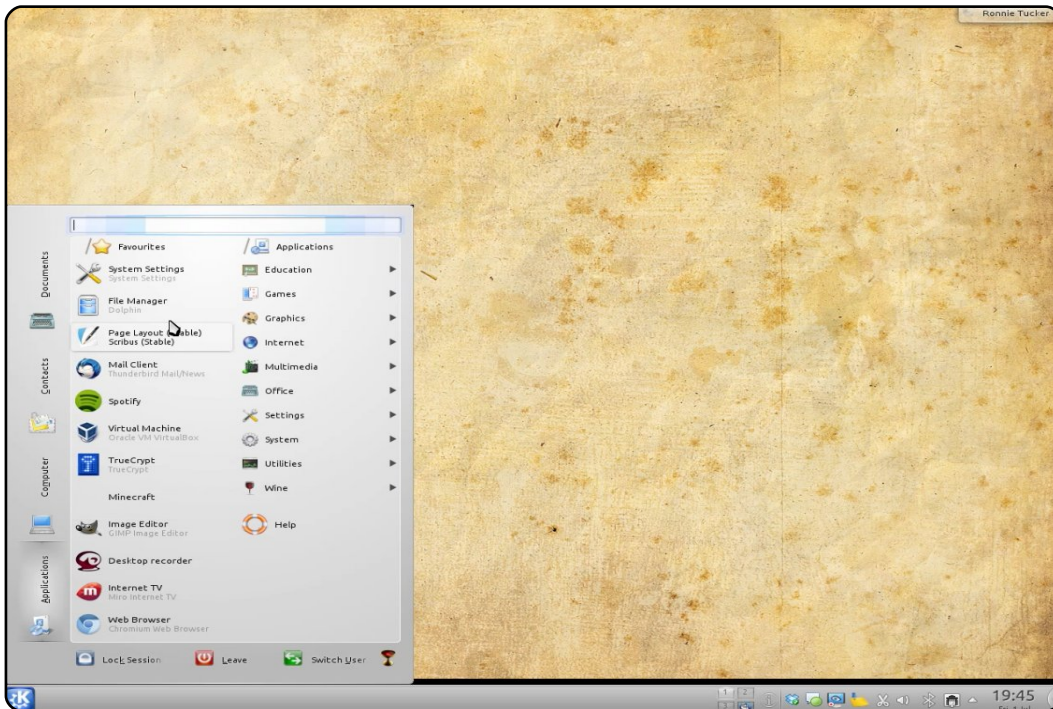
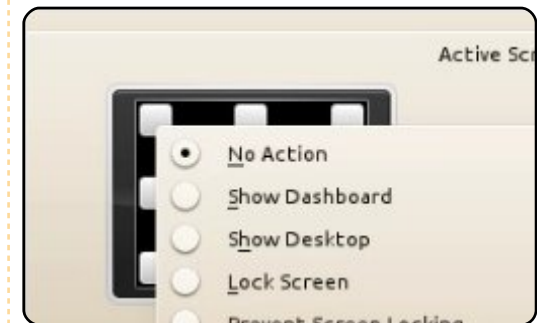
Kapsz egy felugró ablakot, amely megkérdezi, hogy jól néz-e ki minden. Pár másodperc van a válasza az Elfogad gombra kattintással. Az asztali hatásaid most aktívak! Ha a monitorod nem képes engedélyezni az asztali hatásokat, a KDE közli veled és nem sötétül el. Ez így nagyon szép.

A témád talán nem fog sokat mutatni úgy, mint a hatások, így általában visszamegyek az Asztali téma ablakhoz és ki/bekapcsolok egy Asztali témát. Ez biztosítja, hogy a témád használja az elegáns új asztali hatásokat, mint pl. a homályosság vagy átlátszóság.

Az „Összes hatás” fülön (még mindig az Asztali hatások ablakban) látod az elérhető hatások listáját. De az első dolog, amit szeretek



megtenni, az a hatások hozzárendelése a képernyősarkokhoz, a „Munkaterületek viselkedése” ablakban.





## Hogyanok – Hogyan használjuk a KDE-t – 2. rész

Hozzárendelek egy asztali rácsot a bal felső, és egy kockát a jobb felső sarkomhoz, de bárhová rendelheted őket, ahová illenek.

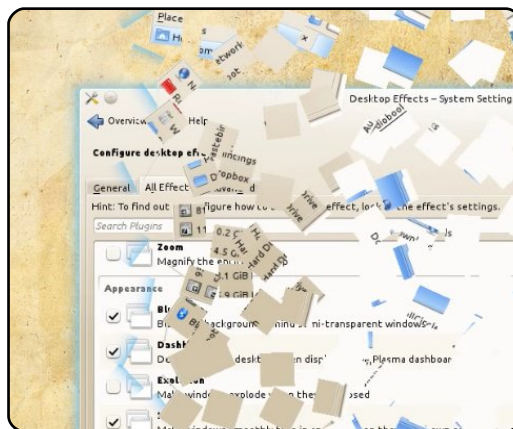
Visszatérve az Asztali hatásokba (Általános fül), módosíthatod az ablakok közötti kapcsolgatást. Személy szerint jobban szeretem a Billenős váltódobozt, de több közül választhatsz. Alatta módosíthatod az asztalok váltását. Én a csúsztatást szeretem. Alatta találsz az animációk sebességét.

Visszatérve az „Összes hatás” fülre itt az ideje, hogy beállítsd a hatásaidat. Először is, a régi klasszikus imbolygó ablakokat. Ha rákattintasz az egyes hatások neveitől jobbra lévő kulcsos nyomógombra, módosíthatod a hatás beállításait.

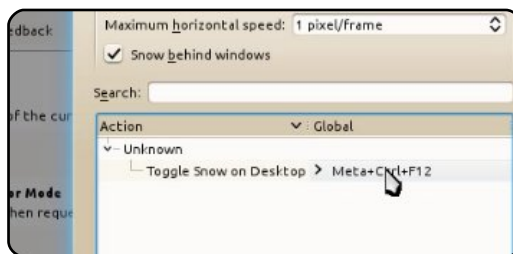


A Megjelenés elemei engedik módosítani, ahogyan egy ablak megjelenik vagy bezárul. Az animációk a csúszástól, amelyben az ablakok simán áttűnnek a kicsit és a nagyon halvány között, más animációkig terjed, amelyek apró darabokra robbantják az ablakokat!

A billentyűbeállításokat is testreszabhatod egy hatás engedélyezéséhez vagy tiltásához. Ebben a példában a **CTRL+F12**-t rendeltem



az asztalomon hulló hópelyhek elindításához/leállításához. Ezt a billentyűparra és a Testreszabás gombra kattintva és a hozzárendelő billentyűkombinációt elvégezve tettem. Az Asztali hatások megmutatják, hogy a billentyűkombinációt használjuk-e már máshol és lehetőséget ad a kiválasztott hatáshoz rendeléséhez, eltávolítva az előző hatásról.



Sok dolgot tehetsz a hatásokkal, amelyek nemcsak széppé tehetik az asztalodat, de segítenek a szolgáltatásokkal végzett munkában is, mint pl. a nem kiválasztott/rögzített ablakok

tompítása/homályosítása, vagy a háttér árnyékolása, ezzel az admin belépés kiemelése, stb.



Mint legutóbb, felvettem az asztalomat, amint végigfutottam ezt az ismertetőt, így a YouTube-os videómban megnézheted az engedélyezett/szerkesztett fenti hatásokat: <http://www.youtube.com/watch?v=YS-SExO9vT0>

Mielőtt hagylak játszani a gumiablakokkal és kockákkal, gondoltam, adok neked egy listát a megfelelő alkalmazásokról. Ijesztő lehet megpróbálni megtalálni valaminek a KDE-s megfelelőjét, így felsoroltam néhány, az

Ubuntuban leggyakrabban, alapértelmezettként használt és telepített alkalmazást és azok KDE-s rokonait.

Van olyan kérdésed a KDE-ről, amiről cikket szeretnél? Dobj nekem egy e-mailt a [ronnie@fullcirclemagazine.org](mailto:ronnie@fullcirclemagazine.org) címre és meglátom, megvalósíthatom-e a kívánságod.



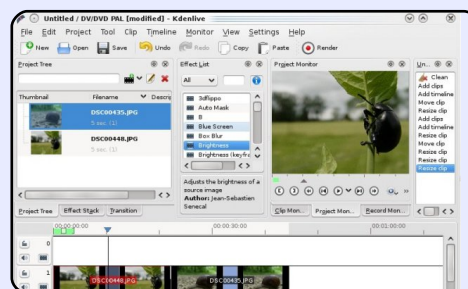


Ubuntu:	Kubuntu:	Cél:
<b>Grafika:</b>		
Evince gThumb	Okular GwenView	Dokumentum-megjelenítő Képmegjelenítő
<b>Internet:</b>		
Evolution Firefox Pidgin Transmission	Kmail Rekonq Kopete Ktorrent	Email Browser Azonnali üzenetküldés BitTorrent
<b>Iroda:</b>		
LibreOffice	LibreOffice	Iroda
<b>Hang/Videó:</b>		
Brasero Rhythmbox Movie Player	K3B Amarok Dragon Player	Lemezírás Audió Videó
<b>Segédprogramok:</b>		
Nautilus GEdit Screenshot Terminal Archive Manager	Dolphin Kate KSnapshot Konsole Ark	Fájlkezelő Szövegszerkesztő Képernyőkép-készítő Parancssori bevitel Fájltömörítés

## Javasolt KDE Alkalmazások:



A **Marble** egy virtuális földgömb és térkép amivel sok mindent megtudhatsz a Földről: körbeforgathatod és nagyíthatod, kereshetsz bizonyos helyeket vagy utakat. Egy kattintás a hely címkéjén, és máris olvashatod az idevágó Wikipédia cikket.



A **Kdenlive** egy intuitív és nagyszerű videószerkesztő, ami a leggyakoribb videószerkesztő funkciókon túl képes egyszerre több felvételt is kezelni.



A **Kfilebox** a Dropbox gyors és egyszerű telepítését teszi lehetővé, anélkül, hogy telepíteni kellene a Gnome/Nautilus párost.  
<http://kdropbox.deuteros.es/>



A **Klipper** egy vágólap kezelő alkalmazás. A legutoljára kimásolt elem lesz az alapértelmezett beillesztéskor, de a régebbiek is eltárolódnak, így különféle sorrendben illesztheted be azokat. Képes továbbá az URL-eket vonalkóddá konvertálni.



## Irányelvek

**A**ltalános szabály, hogy a cikk témája valamilyen módon kapcsolódjon az Ubuntuhoz, vagy annak valamelyik változatához (Kubuntu, Xubuntu, Lubuntu, stb).

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

## Szerkesztés

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

## Képek

A képeket alacsony tömörítettségű JPG fájlokban várjuk.

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

Ha a „Fókuszban” rovathoz írsz, kövesd az itt látható irányelveket.

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

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

Az elkészült cikket az [articles@fullcirclemagazine.org](mailto:articles@fullcirclemagazine.org) email címre küldd.

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

## Nem angol anyanyelvű szerzők

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

## FÓKUSZBAN

### Játékok/Alkalmazások

Ha játékokról, alkalmazásokról írsz, szíveskedj érthetően leírni:

- a játék nevét
- készítőjének nevét
- ingyenes, vagy fizetni kell a letöltésért
- hol lehet megtalálni (adj meg letöltési- vagy honlapcímet)
- natív linuxos program-e, vagy kell hozzá használni Wine-t?
- milyen osztályzatot adnál rá egy ötös skálán
- pontokba szedett összefoglaló pozitívumokkal és negatívumokkal

### Hardver

Hardver esetén kérlek világosan írd le:

- a hardver gyártóját és típusát
- milyen kategóriába sorolnád
- a hardver használata során fellépő hibákat
- könnyű volt-e Linux alatt működesre bírni
- szükség volt-e Windows driverekre
- osztályzatod egy ötös skálán
- pontokba szedett összefoglaló pozitívumokkal és negatívumokkal

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



**M**inden szoftvert, amelyet alapértelmezésben Debian-szerű rendszerre (például Ubuntu vagy Kubuntura) telepítettek, csomagokba szerveztek. Magukat a csomagokat tárolóban tárolják. A telepítő CD tartalmaz ilyen tárolót, de legtöbb esetben szerveren, az úgynevezett tükrön keresztül érjük el. Egy ilyen tükr hozzáférést ad a kiadás tulajdonosa által létrehozott eredeti tároló másolatához. Egy csomag bármely új verzióját hozzáadják a kiadás tárolójához, ezután pedig átmásolják az összes tükrre.

Egy rendszer (mint pl. a PC-d) egy vagy több tárolóból elérhet csomagokat. A rendszer által használt tárolók listája az `/etc/apt/sources.list` és `/etc/apt/sources.list.d/*.list` fájlokban található, és megtalálható a grafikus csomagkezelő eszközök Beállítás menüjében, mint pl. a *Synaptic* (Tárolók) és a *kPackageKit* (Csomagok forrása).

Az összes tároló tartalmát újraolvassuk, amikor végrehajtjuk a „apt-get update” parancsot, vagy amikor megnyomjuk a Frissítés gombot a *Synaptic*-ben. Ez lehetővé teszi az eszközök számára,

hogy ellenőrizzék, mely csomagoknak vannak új verziói és felkínálják őket frissítésre.

Arra is van lehetőség, hogy magáncélra hozz létre saját tárolót.

## Miért hoznál létre személyes tárolót?

Nos, több csomagom van, amelyek nem érhetőek el a szabványos tárolókból. Töltöttem le csomagokat a gyártó oldalairól, melyek a multifunkcionális szkeneremhez és a grafikus kártyámhoz tartalmaztak meghajtókat, van néhány csomagom, melyeket igényelnek ezek a meghajtó-csomagok és az új Ubuntu verziók nem támogatják, és végül magamnak is létrehoztam néhány csomagot.

Az ilyen csomagok bármely új verzióját a magántárolómba teszem. Amikor a gyerekeim hétvégén hazajönnek az egyetemről, és megnyomják a *Synaptic*-ben lévő Frissítés gombot, az új csomagverziók szépen települnek a laptopjaikra. Ez egyszerű számomra, mivel biztos vagyok benne, hogy bármely új csomagverzió a beavatkozásom nélkül megtalálja az útját az egyes PC-khez.

## Folyamat

Egy tároló létrehozása öt lépésből áll:

- telepítsd a csomagokat a szükséges eszközökkel,
- hozz létre egy digitális aláírást,
- hozd létre a tárolókönyvtárat és a kapcsolódó konfigurációs fájlokat,
- add hozzá a csomagokat a tárolóhoz és fordítsd le a tárolót. Ismételd ezt a lépést, ahányszor új csomagot vagy csomagverziót adsz hozzá,
- ismertesd fel a tárolódat a rendszeren lévő csomagkezelő eszközökkel. Ismételd ezt a lépést minden egyes általad kezelt rendszer esetén.

Ha több rendszered van, el kell döntened, hogy más rendszerek számára a tárolódat webszerveren (http), illetve NFS-sel vagy Samba-val megosztott könyvtárral akarod elosztani.

## Első lépés

Telepítsd az **apt-utils**, **gzip**, **make** és **gnupg** csomagokat. Ezen kívül egy webszerverre, mint pl. **apache2** is szükséged lesz, ha weben keresztül akarod elérhető-

vé tenni a tárolódat.

## Második lépés

Ha még nincs digitális aláírásod, készíts egyet a

```
gpg --gen-key
```

paranccsal. Ez az eszköz sok kérdést fog feltenni. A legfontosabbak a nevedet, e-mail címedet és a jelmondatot kéri. Az elfogadható alapértelmezett válaszokat felkínálja a többi, nehezebb kérdéshez.

## Harmadik lépés

Készíts most egy könyvtárat a csomagok tárolásához. Ennek a könyvtárnak végül minden rendszer által elérhetőnek kell lennie. A **/var/www/repository** jó, ha úgy döntöttél, hogy apache-t használsz webszerverként. A **/mnt/repository**-t használhatnád, ha az NFS vagy Samba mellett döntened.

A következő konfigurációs fájlokra lesz szükség ebben a könyvtárban: egy nyilvános kulcs, a vezérlőfájl az `apt-ftpparchive`-hez, és egy `makefile`.

A nyilvános kulcsot így hozhatod létre:

```
gpg --export -a > repository.gpg
```

Az apt-ftparchive.conf vezérlőfájlt szövegszerkesztővel (pl. kate) hozhatod létre és a következőket kell tartalmaznia (itt jobbra, de cseréld ki „John Doe”-t a saját nevedre).

Hozz létre egy *Makefile* nevű fájlt is. Jegyezd meg, hogy az első sort kivéve mindegyiknek tabbal kell kezdődnie (nem szóköz-zel!).

## Negyedik lépés

Most pedig helyezd el a bináris és/vagy forráscsomagjaidat ebben a könyvtárban.

Példaként egy saját csomagot használok. Ez a *Cherry* billentyűzetemen lévő multimédia billentyűkhöz rendeli a parancsokat. A bináris csomag neve **cherry-keyboard\_1.1\_all.deb**. A kapcsolódó forráscsomagok a következők: *cherry-keyboard\_1.1.dsc*, *cherry-keyboard\_1.1\_i386.changes* és *cherry-keyboard\_1.1.tar.gz*.

A csomagokat alkönyvtárakba teheted, ha akarod: az *apt-ftparchi-*

*ve* eszköz minden alkönyvtárat végignéz.

Amikor készen vagy, menj a tárolókönyvtáradba és írd „make”-et a parancsorbá: ezzel lefordítod a tárolódat. A végrehajtás végén megkérdezi a digitális aláíráshoz rendelt jelmondatot.

Hajtsd végre újra a „make” parancsot, ahányszor új csomagot vagy csomagverziót adsz hozzá. Ez frissíteni fogja a tárolót.

## Ötödik lépés

Az utolsó lépés az, hogy felismeresd a tárolódat a PC-den lévő csomagkezelő eszközökkel.

Először a nyilvános kulcsodat ismeresd fel az apt-tal, hogy ellenőrizni tudja a tárolófájlok aláírását:

```
APT {
  FTPArchive {
    Release {
      Origin "John Doe";
      Label "John Doe";
      Suite custom;
      Codename private;
      Architecture any;
      Description "Private packages by John Doe";
    }
  }
}
```

```
sudo cp repository.gpg /usr/share/keyrings
```

```
sudo apt-key add /usr/share/keyrings/repository.gpg
```

Végül állítsd be a tárolód helyét a */etc/apt/sources.list.d/repository.list* fájl létrehozásával, pl. a *sudo*

*kate* parancsot használva.

A tartalom az általad választott terjesztési módszertől függ: – ha a könyvtáradat NFS-sel vagy Sambával exportáltad mint */mnt/repository*:

```
deb file:/mnt/repository/. ./
```

```
all:
  apt-ftparchive packages . > Packages
  gzip -9 < Packages > Packages.gz
  apt-ftparchive sources . > Sources
  gzip -9 < Sources > Sources.gz
  apt-ftparchive contents . > Contents
  gzip -9 < Contents > Contents.gz
  rm Release.gpg || true
  apt-ftparchive --config-file=apt-ftparchive.conf release . > Release
  gpg -b -o Release.gpg Release
```



```
deb-src
```

```
file:/mnt/repository/. ./
```

– ha a tárolódat a 192.168.0.5 web-szerveren keresztül tetted elérhetővé:

```
deb
```

```
http://192.168.0.5/repositor  
y/. ./
```

```
deb-src
```

```
http://192.168.0.5/repositor  
y/. ./
```

Most készen vagyunk. A következő parancsokkal ellenőrizd, minden jól működik-e:

```
sudo apt-get update
```

```
apt-cache show cherry-  
keyboard
```

Most valami ilyesmit kell kapnod:  
cherry-keyboard – Engedélyezi a multimédia-billentyűket a Cherry billentyűzeten

## Referenciák

„A Debian Rendszer - Fogalmak és technikák” írta Martin F. Krafft, 2005, Open Source Press GmbH, Germany, ISBN 3-937514-07-4

## KÉRÉS A PODCAST PARTYVAL KAPCSOLATBAN

Ahogy azt a podcast 15. epizódjában hallhatjátok, szeretnénk hallani a ti véleményeteket a show bizonyos részeiről.

Ahelyett, hogy csak úgy fecsegnénk a levegőbe arról, hogy éppen milyen csapások érnek minket, miért ne segítenétek inkább egy topic-kal 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](http://fullcirclemagazine.org) podcast oldalán várunk, vagy emailben a [podcast@fullcirclemagazine.org](mailto: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 tudnának jelenni a műsorban és személyesen is el tudnák mondani a véleményüket.

**Robin**





# Az én történetem

Írta: Adel

**E**gy rövid bemutatkozás részemről: *Adel*nek hívnak. Kazahsztáni vagyok, de Kínában lakok. (Sok kazahsztáni lakik Kínában, hiszen Kína és Kazahsztán szomszédos országok. Én például egy olyan helyen lakok, ahol négy ország találkozik: Oroszország, Kína, Mongólia és Kazahsztán.)

A legtöbb Full Circle olvasóhoz képest később ismerkedtem meg az Ubuntuval. A történetem a 10.04 kiadással kezdődik, amit 2009-ben ismertem meg. Abban az évben, amikor elkezdtem tanulmányaimat Beijingben, és még nem sokat tudtam a számítástechnikáról. Nemhogy tudásom, de még gépem sem volt, mivel anyagiilag nem engedhettem meg magamnak. Emiatt gyakran jártam internetkávézókba, ahol óránkénti 2 júanért (kb. 58 Ft) számítógépezhettem. Míg mások inkább játszani szerettek, én inkább különböző szoftvereket gyűjtöttem magamnak. Egyébként is ritkán játszom.

Az Ubuntu 10.04-re véletlenül találtam rá. Elsőre azt hittem, hogy ez is csak egy program a sok közül. Csak később esett le, hogy ez egy operációs rendszer.

Kínában szinte minden számítógépen Windows fut, beleértve az iskolákat és internetkávézókat. Az internetkávézókban gyakori volt a rendszerösszeomlás (nem tudni miért), ami személy szerint eléggé zavart. Szerettem volna venni egy laptopot, hogy kipróbálhassam az Ubuntu-t (így legalább nem kell internetkávézókba sem járnom), de sajnos ez elég távoli álomnak tűnt.

Rátaláltam viszont a VirtualBox-ra, ami azt hiszem az olvasók többségének ismerős. A segítségével kipróbálhattam az Ubuntu-t az internetkávézós gépeken is! Végre! Szinte minden hétvégémet az internetkávézókban töltöttem, hogy Ubuntuzhassak. Mennyire örültem volna egy saját gépnek!

A fentebb leírt dolgok 2010-ben történtek. 2010 decemberében végül megvettem az első gépemet, egy Atom D510 CPU, 2GB DDR, 160GB-os merevlemezzel felszerelt netbookot. A vásárlást követő nap elmentem az internetkávézóba letölteni a legfrissebb Ubuntu-t, a 10.10-et. Telepítéskor legyalultam a teljes merevlemezre, a rajta lévő Windows 7-el együtt (ami mellel jó lassan indul).

Most már 3 hónapja, hogy Ubuntu-t használok. Tökéletesen működik. OpenOffice.org-ot használok (egyébként tudna valaki segíteni abban, hogyan kell feltenni a LibreOffice-t? köszi), VLC-vel nézek videókat, Skype segítségével csevegek. A Firefox is nagyon jól működik, de feltettem mellé a Chrome-ot is. Ja, és nehegy elfelejtsem megemlíteni: feltettem a Macbuntu-t is. Feltételezem, hogy az olvasók ismerik. Nemcsak azért szeretem, mert gyönyörű, hanem mert működik az „expose” effekt, ha az egeret a képernyő bal vagy jobb felső sarkába viszem. Sok alkalmazás egyidejű használata esetén ez nagyon kényelmes és hasznos tud lenni. (Egyszer lehetőségem volt egy barátom Mac OS-ét kipróbálni, de az „expose” effekt ott kényelmetlenebb volt, mint Macbuntu. Mac OS-en négy ujjat kell használni hozzá.)

Szinte az összes barátom irigylis a gépemet. (Sokan azt hiszik, hogy Mac OS fut rajta. :-)) Nem csoda! Én is nagyon szeretem! Soha nem váltok másra, főleg nem a nehézkes és lassú Windows-ra!

A Full Circle Magazinra az Ubuntu fórumokon való böngészés során találtam rá. Mostanra már

mind a 42. számot elolvastam, tegnap pedig letöltöttem a 43.-at is, bár még nem olvastam végig. A poén, hogy a 43. számot egy terminál parancs segítségével töltöttem le, amit az egyik fórumon olvastam. Így letölthettem mind a 43. számot egy terminálparancs segítségével. Ezt Windows-on el sem tudom képzelni!

Az életem némiképp megváltozott az Ubuntu-nak köszönhetően. Még csak most ismerkedtem meg vele, de máris annyi izgalmat és örömet adott. És még mennyi minden van, amit nem tudok a Linux világról! Persze ne keverjük: az Ubuntu nem egyenlő a Linux-al. Az Ubuntu Ubuntu, annak minden tulajdonságával: kényelemmel, új lehetőségekkel és új kalandokkal.

Köszönöm, hogy elolvastátok a leveletemet. Örömmel tölt el, ha bárki, aki olvasta a cikkemet, ír nekem pár sort. Eleinte gondolkodtam, hogy kínaiul írjam-e meg a cikket, de végül úgy gondoltam, ha angolul írom, akkor a „külföldi” barátaim is megtudhatják, milyen meglepéssel használok az Ubuntu-t.



# Különvélemény

írta: Allan J. Smithie

# Írj valamit! Írj bármit!

**V**olt már olyan, hogy csak ültél magadban, és azt gondoltad: „Bárcsak tudnék írni”? Nem, nem azt, hogy „Bárcsak úgy tudnék írni, mint *Joe Schmo* vagy egy konkrét valaki”, csak úgy „Bárcsak tudnék írni”. Szerintem tudnál. Nem úgy értem, hogy A Regényt, Ami Ott Van Mindannyiunkban. Hidd el, ilyet már rengeteget olvastam. Ez így nem igaz.

De valamit biztos, hogy Te is tudnál írni. Egy véleményt esetleg? A vélemény jó dolog. Az mindenkinek van. Valami technikai dologgal foglalkoztál esetleg? Írhatnál valamit a Hogyan vagy a Fókuszban rovatba. Esetleg egy verset? Mondjuk egy haikut *Eric Schmidt*nek válaszolva. Nosza, tanuljunk új művészeti formákat!

Rengeteg szót írok le, és bevallom, hogy követtem a szabályokat, és hibáztam. Volt, hogy félrehajítottam az összes szabályt, úgy is hibáztam. Nos, ezért vannak a szerkesztők a világon.

Mondok pár dolgot, ami a jó írásra alapvetően jellemző. A jó írás...

- világos,
- pontos,

- témába vág,
- őszinte (ne feledd: ha ezt meg tudod hamisítani, akkor bármit meg tudsz hamisítani),
- tömör,
- áttekinthető,
- következetes.

Temérdek listát írhatnék még arról, hogy egy szövegnek milyennek kell lennie. Tudod, ilyesmikre gondolok, hogy...

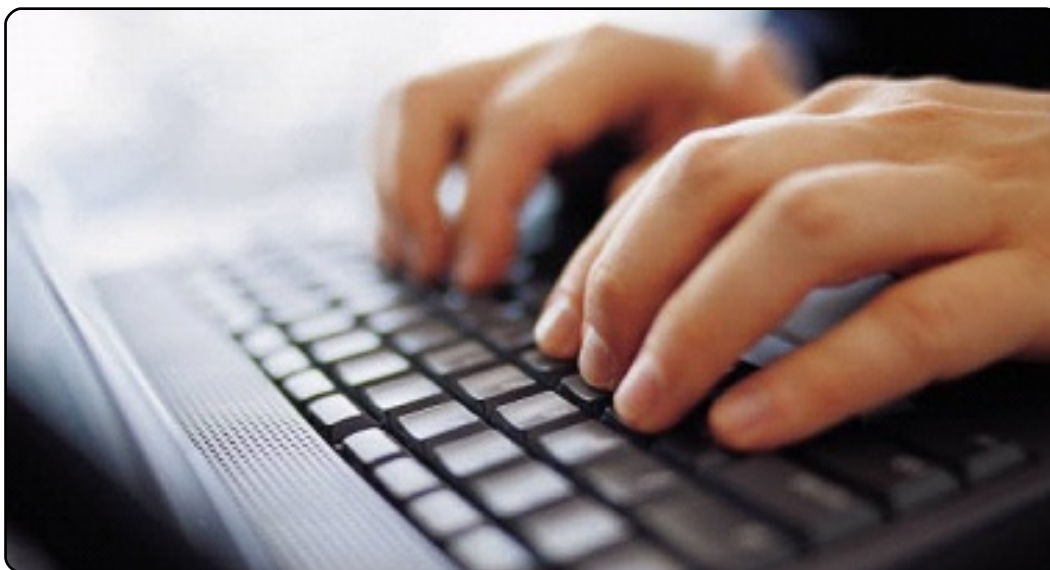
- Az olvasó a legfontosabb.
- Fogalmazz világosan!
- Fogalmazz konkrétan!
- Térj a lényegre! Maradj is ott!
- Egyszerre csak egy gondolatot fejts ki!
- Használj rövid kifejezéseket!

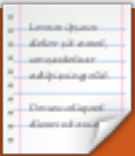
- Írj rövid mondatokat!
- Írj rövid bekezdéseket!
- Soha ne használj hosszú szót, ha egy rövid is megteszi!
- Alaposan szerkessz: vágj, vágj és vágj!

Tudom, hogy nem könnyű. A web olvasóinak figyelme hamar landol, és nem lehet büszkélkedni a szókinccsünkkel, mivel az olvasótáborunk nemzetközi. De ettől még nem lehetetlen a dolog.

Mostanában így jellemzem az írásaimat: „még jobban kell igyekezni”.

Miért is ne próbálnád meg Te is? Bármilyen téma megfelel. Hajrá, írj valamit! Írj bármit!



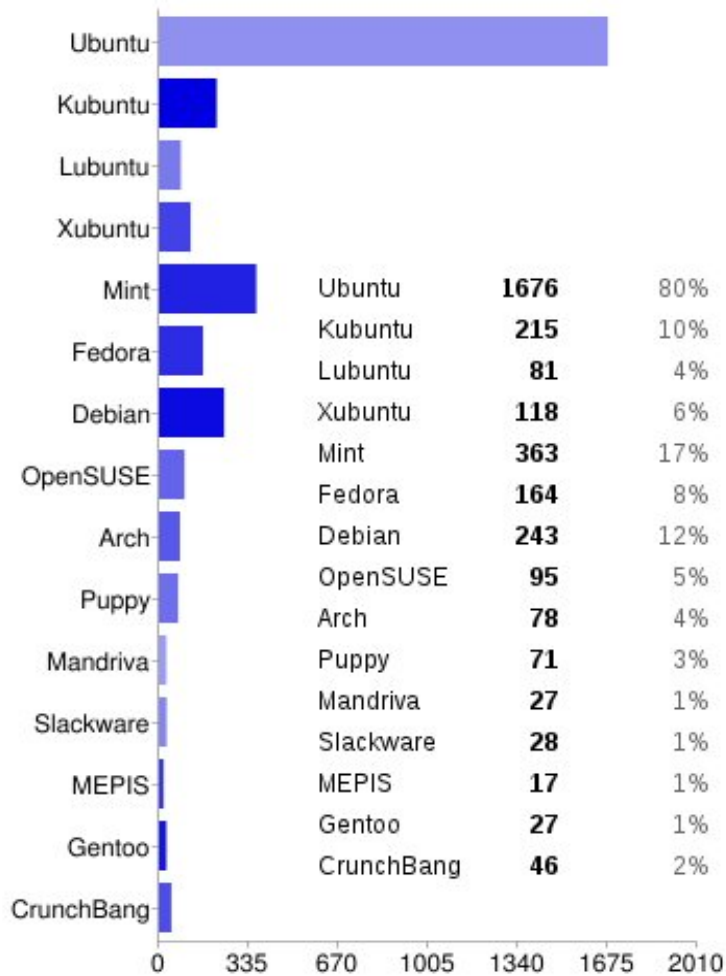


# Szerintem...

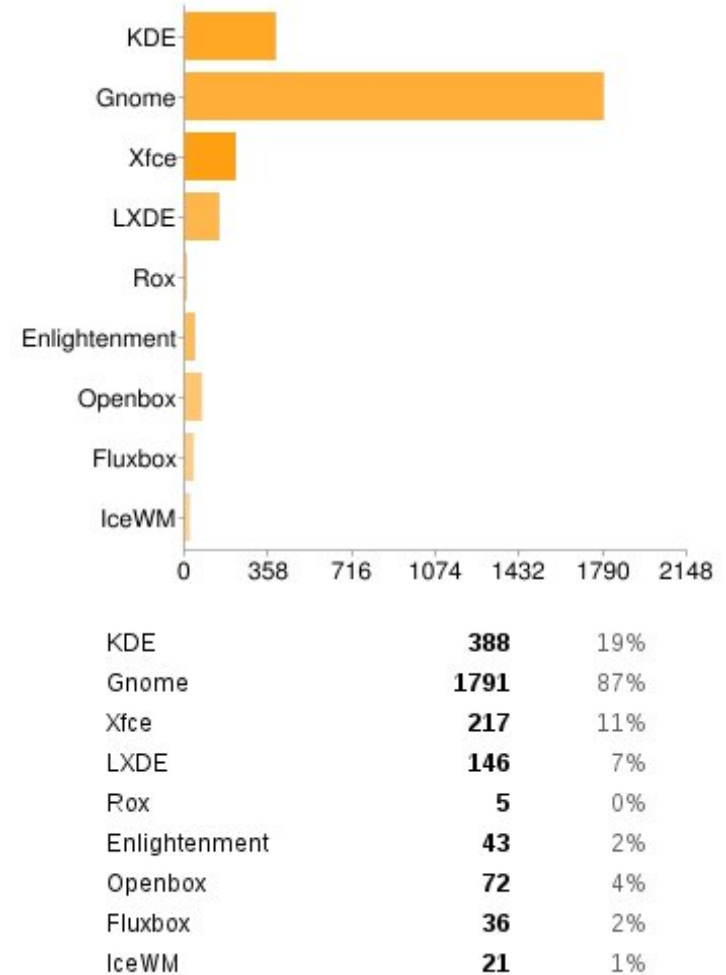
Az előző hónap kérdése:

## Milyen disztribúció(ka)t használasz?

### Milyen disztribúció(ka)t használasz?



### ... és ennél/ezeknél a disztró(k)nál milyen asztali környezete(ke)t használasz?





¶¶ **Ronnie mondja:** A Unity-t direkt nem említettem, ennek ellenére kaptam egy rakás Unity-ellenes hozzászólást. Ezekkel most nem foglalkozom. Összességében a véleményetek az alábbi:

¶¶ Az LXDE az egyik legjobb asztali környezet. Még a játékokhoz is ezt használom 8 GB RAM-mal és hexacore processzorral. KDE-t akkor választok, ha azt akarom, hogy tetszetős és produktív legyen a felület.

¶¶ Bodhi mindenképp felett!

¶¶ Napi szinten Kubuntut használok az asztali gépemem és a laptopomon is. Gnome-t futtatok, ha csak rövid ideig kell valamivel foglalkoznom, ha pedig kisebb teljesítményű gépen dolgozom, akkor Lubuntu/CrunchBang.

¶¶ A KDE sokat fejlődött, de egyúttal óriásira is duzzadt.

¶¶ Én döntöttem el, mit használok és milyen alkalmazásokra van szükségem. Csak egy mozaikszerű ablakkezelőre, terminálra + firefox-ra + geany-re van szükségem, sem többre, sem kevesebbre.

¶¶ A Mint KDE biztosítja a Linux használatának örömét, a KDE szépségét és egyszerűségét, emel-

lett innovatív és felhasználóbarát. És az, hogy csak akkor jelennek meg a frissítések, amikor azok már ténylegesen KÉSZEN vannak, az megfizethetetlen.

¶¶ A Linux Mint teljesen felhasználóbarát. Semmit nem kell hozzáadni vagy letölteni, csak bekapcsolom és használom.

¶¶ Xfce és Enlightenment, az áldóját!

¶¶ Az Ubuntu megmentette a számítógépeimet, amin már a Windows XP-t sem tudtam futtatni. Imádom!

¶¶ A laptopom Ubuntu 11.04 Unity 2D-vel, és Ubuntu 8.04 egy Dell Mini 9-en. Asztali gépem Vista.

¶¶ LXDE a király! Nagyon alacsony a RAM-használata.

¶¶ OpenSUSE & KDE a király!!!

¶¶ Legtöbbször Ubuntut használok, de lassú gépeken Xubuntut vagy Lubuntut.

¶¶ Több gépem is van. Az egyikem Fedora KDE-vel, kettőm pedig Ubuntu Gnome felülettel. Van pár kijelző nélküli szerverem, de azokat most nem számítottam bele.

¶¶ Várom, hogy a KDE4-LTS disztromó támogassa a Wacom Bamboo CTH-460-as pen tablet-emet.

¶¶ Ubuntu 11.04/Unity az otthoni asztali gépemem. Ubuntu 10.04 desktop nélkül – ez a média-központ. Kijelző nélküli Ubuntu 11.04 szerver otthoni használatra, és Lubuntu 11.04 a régi Asus eeepc 900-as netbook-omon.

¶¶ Nagyon remélem, hogy a KDE lesz a következő nagy durranás. Egyébként is egyre jobb és jobb lesz.

¶¶ Ubuntu és Gnome a menőzéshez, Mint és LXDE a munkámhoz, Puppy a hibaelhárításhoz.

¶¶ A régi laptopomon nagyszerűen fut a Lubuntu. Sokkal jobban szeretem, mint a Xubuntut. A munkahelyemen Ubuntu 10.04 LTS.

¶¶ 2012 nyaráig a klasszikus Ubuntu asztali környezetet fogom használni. Addigra remélhetőleg a GNOME-Shell és a Unity kigyógyul a gyerekbetegségeiből. Majd akkor meglátom, merre induljak – GNOME-Shell, Unity... vagy éppen KDE?

¶¶ Most épp Unity-t használok az Ubuntu-s gépemem. De azon gondolkodom, hogy adok egy lehetőséget a Gnome 3 Shell-nek... Mindenesetre mindkettő elég furán viselkedik Ubuntu alatt. Van Fluxbox-om is, vészhelyzet esetére... A másik (régebbi) gépemem vidáman fut a Xubuntu.

A kérdés amit szeretnék felvetni az 52. kiadásban:

**Szívesen olvasnátok egy cikksorozatot a hangszerkesztésről Audacity-ben?**

A válaszod ide írd: <http://goo.gl/MOHnG>

# 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 11.04 Kubuntu 11.04 on a double-sided DVD

ubuntu 11.04 Natty Narwhal

# UBUNTU user

EXPLORING THE WORLD OF UBUNTU

## UNITY

UNWRAPPING UBUNTU'S NEW DESKTOP

- Neil Patel: Meet Unity's Technical Lead
- Put an Internet-ready server on your local network
- Protect your identity with SSL/TLS

**WHAT'S NEW?**

- The Software Center gets smarter
- Tunes on disk: We review 5 multimedia hard drives
- Tux against the world: Reliving the OS wars with...

Integrate web videos with MythTV! pg. 72

[UBUNTU-USER.COM/SUBSCRIBE-NOW](http://UBUNTU-USER.COM/SUBSCRIBE-NOW)

FOLLOW US ON

TWITTER: UBUNTUSER

FACEBOOK: UBUNTUSERMAG





**H**a érdekel a családot története vagy a családfaktatás, akkor szükséged lesz egy számítógépes programra, amely képes az összegyűjtött információt rendszerezni. A változtatások vagy a frissítések során általában nem csak egy „dokumentum” az, ami érintett az ügyben, neked pedig az összes ilyen meg kell(ene) találnod. Ha mindent egy program végzi helyetted, az nagyban leegyszerűsíti a feladatod és egyben biztosít arról, hogy amikor csak kell, az adatok frissítése megtörténik.

A Linux felhasználók számára nincs túl sok alternatíva – telepítsd fel a Gramps-et! Szerencsére a Gramps egy beérett, stabil, könnyen használható és rendkívül alkalmas eszköz erre a célra. A program mögött egy aktív, elszánt és készséges fejlesztőcsapat áll. Nézzük meg hogyan halmozza fel a Gramps a családi krónikák jó öreg listáit:

– **Adat Integritás** – az általad megadott információt a Gramps nem változtatja meg és nem is ad hozzá, ahogy azt néhány más program csinálja. Az integritást egy másik értelemben véve, a Gramps nagyon jó adatbázis technológiát használ az adataid biztonságos tárolásához.

– **Név és dátum rögzítése** – A nemzetközi csoport fejlesztőinek és felhasználóinak köszönhetően a Gramps több mint megfelelően gondoskodik a nevek és a dátumok megadásáról. A dátum formátuma kedved szerint megadható, de ne feledd, genealógiai körökben a dátum megszokott formátuma: nap, hónap, év.

– **Helyek megadása** – A Gramps felkínál egy érdekes lehetőséget, a helyek megadását. Minden szükséges mező, mint az utca, a város, a megye, és az ország megadható. Az adatbázis ezek mindegyike alapján sorba rendezhető, de akár a földrajzi koordináták is megadhatók. Ha ez megvan, a Gramps az adatokat egy térképen is képes ábrázolni.

– **Forrás dokumentáció** – Ezt muszáj megcsinálnod! A Gramps egy olyan eszközzel is ellát, amely a frissítések időpontját is dokumentálja. Minden forrást, amit a gyűjteményhez hozzáadsz. Nem tudom eléggé hangsúlyozni, hogy mennyire fontos minden információ forrásának a megadása – lehetőleg az adat megadásával egyidőben. Ráadásul még a források értékelésére is van mód. Egy kicsit talán túlzásba is vitték, szerintem a forrás megadására túl sok helyen van lehetőség.

– **Tennivalók lista** – a Gramps szá-

mos képernyőn jelzi, hogy van-e szükség további munkára. Létezik egy jelölés a hátralévő munka részletesebb leírására. Észre fogod venni, hogy az egyik fő fül a „Gramplets”. Nyisd meg és egy kötet, felhasználók által fejlesztett kutatási támogatáshoz lesz hozzáférése. A tennivalók (TODO) az alapértelmezés szerint telepítve lettek. Használd őket, többet ér mint egy kötet jegyzet!

– **Eseményrögzítés** – ahogy én látom, a Gramps egy eseményvezérelt program, amely összepárosítja az eseményvezérelt életeket. Írj be egy eseményt, mondjuk egy születésnapot valakinek az életébe és máris több mint megfelelő tartalékunk van dokumentálni és megnézni azt.

– **Szülő felvétele** – Egy gyereket több családhoz is köthetünk, örökbefogadás esetén például a vér

szerinti és a nevelő szülőkhöz. A program képes kezelni azt az esetet is, ha csak az egyik szülő vér szerinti rokon. A Gramps-ben jó néhány módon megadható a szülők közötti kapcsolat is – lehetnek például házások, vagy éppen nem.

– **A multimédia hozzáköthető emberhez, eseményhez, vagy forráshoz** – ahogy szeretnéd. Gondolj a média fájlaid rendszerezésére, ki fogja állni az idő próbáját! Elmondható az elemeket tartalmazó könyvtárakról, hogy lehetnek szigorúan vágottak, vagy összekapcsoltak.

– **Adatrendezés és jelentések** – Ez sem okoz problémát a Gramps-nek. A rendezésen túl a szűrésre is van lehetőség, akár csak szöveges és grafikus jelentések készítésére, valamint honlapgenerálásra is. Létrehozhatod a saját családfádat, én egy 18" x 24"-es jelentést készítettem a család újraegyesítéséről.

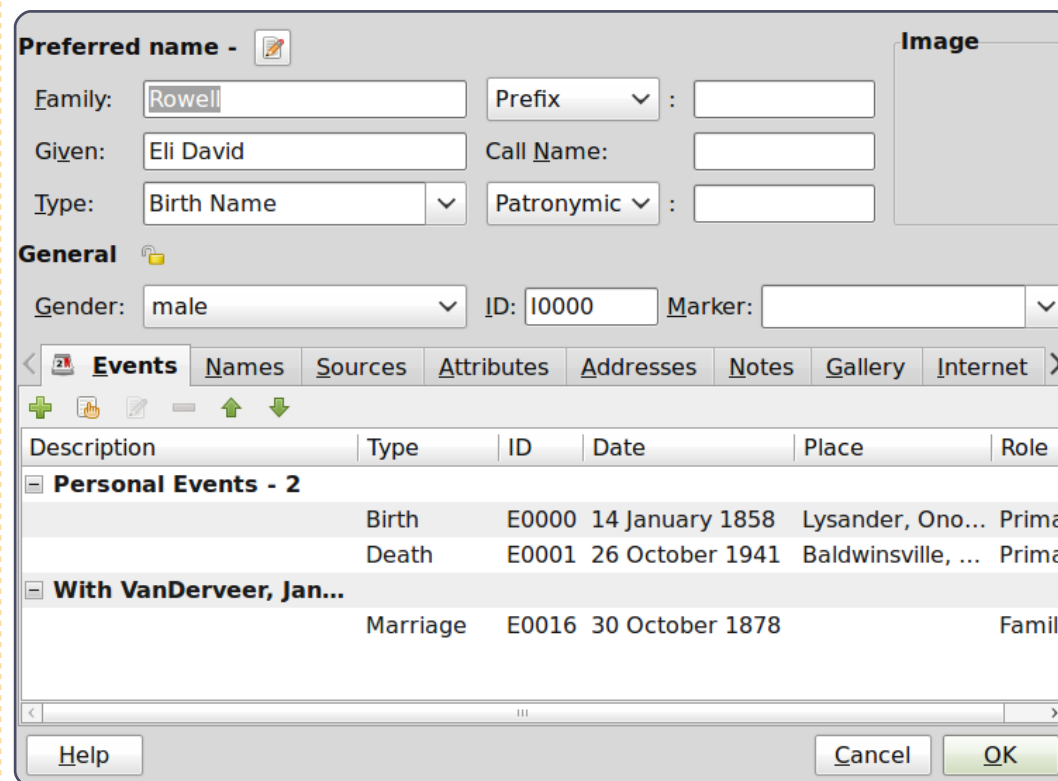
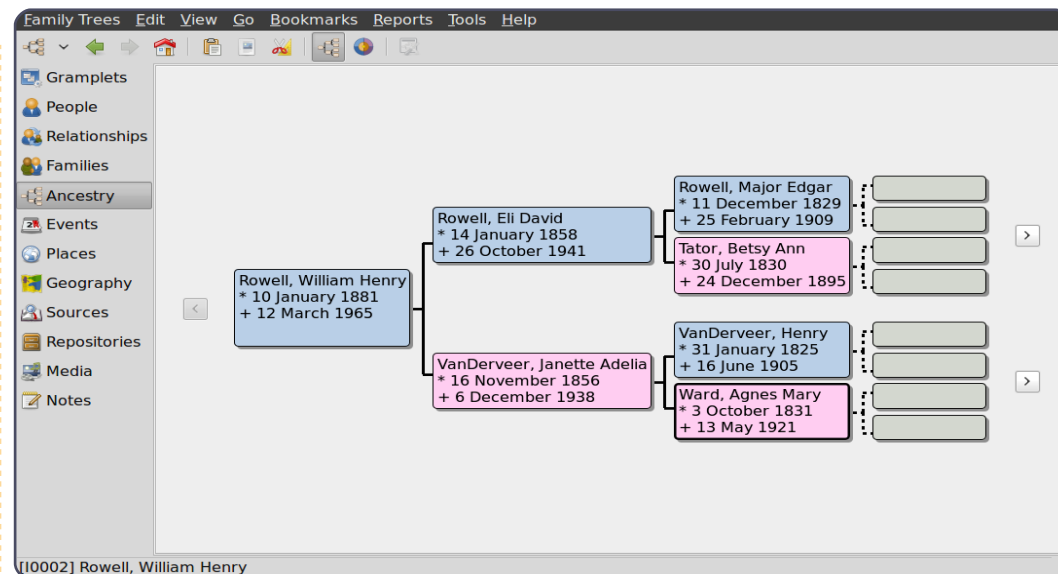
– **Biztonsági mentés és adatcseré** – a Gramps itt is segít, a GEDCOM és a GeneWeb formátumok exportálhatók, ezáltal átvihető más programokból/programokba. A dolog az elvárásoknak megfelelően működik, de ezek a formátumok nem hordozzák a csempéket és a sípolásokat, amelyek más programokban megtalálhatók. A Gramps a mentéseket egyébként a multimédiás tartalommal és anélkül is képes tárolni. Érdekes módon vCalendar és vCard fáj-

lok is generálhatók az adatokból, de ez egy olyan ingoványos terület, amit én még nem fedeztem fel.

Nos, ahogy azt láthatod, a Gramps semmilyen módon nem korlátoz téged. Nagy szerencse, hogy elérhető számunkra egy ilyen nagyszerű program.

A Gramps megtalálható a tárolokban, Synaptic-on keresztül könnyen telepíthető, vagy még egyszerűbben a Szoftver Menedzser segítségével. A Linux Mint felhasználók a Menu->Software Manager-en belül (az Ubuntu ezt Szoftverközpontnak nevezi) „gramps”-re rákeresve találják meg a programot – csak fel kell telepíteni és már megy is!

Egy másik cikkben arról is írok majd, hogy hogyan érdemes a Gramps használatát elsajátítani.







## Kindle és Google Earth

Néhány hónapja úgy döntöttem, hogy szeretnék beszerezni pár elektronikus könyvet az Amazonról, ezért letöltöttem a Windowsos Kindle szoftvert, de nem működött a Wine alapértelmezett verziójával. Némi keresés után sikerült működésre bírni Ubuntu 10.10 alatt a Wine 3 béta verzióját. Ezzel már nem voltak problémáim.

```
sudo add-apt-repository
ppa:ubuntu-wine/ppa && sudo
apt-get update && sudo apt-
get install wine1.3
```

Már volt Amazon regisztrációm, szóval ez nem okozott gondot, így mikor frissítettem 11.04-re minden könyvemet azonnal visszaállítottam az archívum gomb megnyomásával.

A 10.10 óta voltak gondjaim a Google Earth telepítésével. A Google oldaláról letöltött .deb fájlt Gdebivel telepítettem és csak néhány túlméretes szövegdoboz volt az eredmény a képernyőn. A Microsoft True Type betűtípusok telepítése megoldja ezt:

```
sudo apt-get install
msttcorefonts
```

Úgy néz ki a Google Earth ezt is igényli a működéshez.

**Brian Cockley**

## Egy pint és egy pizza

Be kell ismernem, kezd fárasztó lenni a Unityvel kapcsolatos panaszáradat, nem értem, hogy miért nem kattintanak párat és használják a Gnome-ot az Ubuntu alatt, hiszen még mindig lehetséges. Felkészültem, hogy adok egy esélyt a Unitynek és mostanra már gond nélkül használom. Hozzáteszem, sok hiba el lesz simítva a 11.10-ben. Ha nem szeretném a Unityt, akkor Gnome-ot használnék és nem panaszkodnék. Ha nem szeretném az Ubuntu-t, akkor csendesen áttérnék Kubuntura vagy egy teljesen más disztróra.

És nem kell aggódni a Canonical vagy a tulajdonos (Mark Shuttleworth) miatt, hogy álmatlan éjszakai lennének az elköltött pénz miatt. Milliókért adta el a négyéves cégét huszonöt évesen és biztos vagyok benne, hogy azóta megduplázta a befektetéseit.

Szóval gyerünk emberek, vagy ne nyafogjatok, és hajszatok tér-

det, vagy menjetek. Inkább aggódjatok az élet fontosabb dolgain, mint pl Görögország vagy a nemzeti adósság miatt és azon, hogy ez miként hat a pint és a pizza árára.

**Ampers**

## KDE belépés

Át akarok térni Unityről KDE-re, miután egy ideje próbálgatom a Unityt. Nem igazán jön be. De örülnék, ha tudnátok tanácsot adni egy KDE kérdésben. A gépem szíven fut a Kubunut live CD (11.04), minden tökéletesen működik. Minden elindul, és használni is tudom a gépet. De ha merevlemezre telepítem, akkor sosem jutok tovább azon a képernyőn ami 5 ikonon jelöli ahogyan az asztali környezet betölt. A rendszerem lefagy és újra kell indítanom.

**Chris**

*Ronnie válasza: Váltottam pár levelet Chris-szel a témával kapcsolatban, úgy néz ki, hogy ki kell választani a KDE-t a bejelentkező képernyő lenyíló listájából. Ellenkező esetben üres képernyőt kapsz.*

## Csatlakozz:

 [facebook.com/fullcirclemagazine](https://facebook.com/fullcirclemagazine)

 [twitter.com/#!/fullcirclemag](https://twitter.com/#!/fullcirclemag)

 [linkedin.com/company/full-circle-magazine](https://linkedin.com/company/full-circle-magazine)

 [ubuntuforums.org/forumdisplay.php?f=270](https://ubuntuforums.org/forumdisplay.php?f=270)

## KDE kiegészítés

A mikor egy KDE cikk második részének írásához értek, könyörgöm írjatok pár szót arról, hogyan lehet Ubunturól Kubuntura váltani anélkül, hogy minden programot és adatot elveszítenénk. Ez igazán nagyon boldoggá tene.

**John Haywood**

*Ronnie válasza: A legegyszerűbb módja a **kubuntu-desktop** csomag telepítése. Ezután belépéskor választhatsz, hogy KDE vagy Gnome. Az egyetlen árnyoldala, hogy Gnome és KDE alól is látni fogod az összes másik asztali környezethez*

*tartozó alkalmazást. Nem nagy ügy, csak a menük eléggé megtelek.*

### Még több PAM

**A** hivatalos PAM weboldal <http://pam-face-authentication.org> tartalmazza a helyes telepítési és beállítási információkat. A PAM megfelelő telepítése Ubuntura így néz ki:

<http://pam-face-authentication.org/downloads.php>

A PPA tartalmazza a .deb csomagokat Lucid, Maverick és Natty rendszerekhez. Telepítés után csak be kell állítani a bővítményt.

Szóval nem nehéz telepíteni és a dokumentáció is kellően friss.

**Antonio Chiurazzi**

### Igaza van

**V**éleményem szerint, az FCM#50 – Különvélemény írójának igaza van. Párhuzamot vonok a Microsoft és a Canonical közt. A Microsoft gyakran cseréli az OS-t, hogy több pénzt kapjon az emberektől. Feltételezem a Canonicalnak is van oka a változtatásokra és nem

csak a változás kedvéért teszi.

Meglehetősen tapasztalt felhasználó vagyok, bár nem érdekelnek a legújabb eszközök és szórakozásból sem próbálok ki új dolgokat, ellenben stabil és egységes platformot akarok használni. Próbálom Ubuntura téríteni a barátaimat, különösen azokat akik nem akarják megvenni a legújabb Windowst, MS Office-t vagy akármit.

De a pénznél sokkal fontosabb az idő és a legtöbbjük hajlandó fizetni a stabilitásért, mintsem pengeélen táncoljanak és hívogatni kelljen segítségért és tanácsokért. Őszintén szólva az én időm is drága, hiszen nem vagyok fizetett Canonical alkalmazott. Elég nehéz dolgom van az Ubuntu terjesztésével, főleg, hogy tudom a Canonical elég sokat változtat rajta szórakozásból, én meg itt maradok a barátaimmal akik várják a gépük javítását.

Egyszerű és egységes élményt szeretnék kiadásról-kiadásra. Nem akarom, hogy a gombjaim ide-oda vándoroljanak, megváltozzon a színük, eltűnjenek, vagy bármi mást csináljanak, ami meggátol a gépem használatában. El tudom fogadni a változást, de nem akarom, hogy a döntéseim megváltozzanak, mert a Canonicalnál néhány tervező úgy gondolja, valamit job-

ban tud, mint én. A Microsoft kezeli így a felhasználóit.

Ha a Canonical folytatni akarja a szabványok megváltoztatását, akkor jól jönne a fájl ahol eltárolnák a felhasználó eddigi beállításait, amit figyelembe venne a frissítési folyamat, úgymint, ablakkezelő, megjelenés, kedvenc böngésző, gyakran használt eszközök és sorolhatnám.

Az a kérdésem a Canonical felé, hogy „Az Ubuntu a hackereknek, a grafikusoknak, a tapasztalt felhasználóknak, az über-geekeknek vagy a tömegeknek szól?” Ha az előbbi, akkor a Microsoft örök fölénye biztosított. Ha utóbbi, akkor fejezzétek be a dolgok folyamatos változtatását!

**Thomas**

### Felhők alatt

**N**apsütés után kutatva beléptem a Met Office oldalára és láttam a letölthető asztali widgetet. Az Adobe Air 2.5 verzióját igényli, szerencsére gondoltak a Linux felhasználókra is. De, a legújabb widgetnek 1GB memóriára van szüksége a futáshoz! Nemrég növeltem 1GB-ról 2 GB-ra a memóriát, és szerintem az, hogy ennek a felét azonnal elveszítem, eléggé

hátborzongató. Szóval az időjárás-előrejelzés oldala marad a könyvjelzőim közt.

**Roy Read**



# Hölgyek és az Ubuntu

Írta: Elizabeth Krumbach

## Cheri Francis

E havi interjúalanyunk Cheri Francis, Ubuntu közreműködő, akivel a májusban Budapesten megrendezett Ubuntu fejlesztői találkozóján (UDS) szerzett élményeiről is beszélgetünk majd.

**Elizabeth Krumbach:** Mikor kezdted az Ubuntu közösséggel együttműködni, és mely területeken veszed ki a részedet?

**Cheri Francis:** Néhány évvel ezelőtt volt pár próbálkozásom az Ubuntuval, majd elkezdtem az IRC csatornákon is tevékenykedni, segíteni ott, ahol tudtam. Jelenleg az Ubuntu Women projekben, az akadálymentesítési és az NGO csapatban segédkezem. Emellett tagja vagyok az ohio-i helyi közösségnek és a helyi tanácsnak.

**EK:** Mi ösztönzött, hogy jelentkezsz az UDS szponzorának?

**CF:** Kaptam egy e-mailt egy barátomtól, akivel még az UW projektben dolgoztunk együtt. Megkérdeztem még pár embert, mit gondolnak a dologról, és pozitívak voltak a válaszok, így hát jelentkeztem. Szerettem volna részt venni, mert szerintem ez egy nagyszerű lehetőség, hogy találkozzak azokkal az

emberekkel, akikkel online együtt dolgoztam, valamint megtudjam, miként áll össze az egész, és a dolgok mögött álló folyamatokat.

**EK:** Mely témák átbeszélésén vettél leginkább részt?

**CF:** Leginkább a közösség és az akadálymentesítés dolgaira próbáltam összpontosítani. De szerettem volna néhány számomra jelenleg nagyon bonyolultnak tűnő, mégis lenyűgöző dologról tanulni, megérteni azok működését. Az NGO csapat megbeszélésén is részt vettem, addig nem is tudtam a létezéséről, viszont nagy fantáziát látok benne. Az IRC tanácsról és az Ubuntu heti hírlevélről szóló megbeszélések is tanulságosak voltak. Az egyik megbeszélés előtt nem tudtam a helyi közösségi ISO-tesztelő kezdeményezéséről, sem a laptoptesztelő projektről. Mindkettőről tájékozódni fogok.

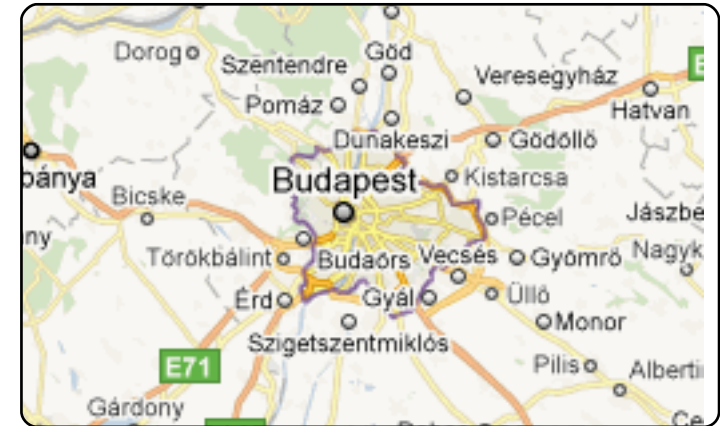
**EK:** Mik a benyomásaid a budapesti fejlesztői találkozókról?

**CF:** Fantasztikus élmény volt. Az a rengeteg ember, aki idejét és energiáját áldozza az Ubuntu – mind a szoftver, mind a közösség

– létrehozására és fenntartására! Az UDS után úgy éreztem, minden tőlem telhetőt meg kell tennem, hogy segítsem az új felhasználók és közreműködők bátorítását, a helyi közösségünket ismertebbé és vonzóbbá tegyem, és a csapataim is minél ismertebbek legyenek.

**EK:** Van valami tanácsod azoknak, akik először vesznek részt egy ilyen találkozón?

**CF:** Tegyétek fel egy RAKÁS kérdést, mielőtt nekivágysz. Minden levelet



olvass el többször is, nehogy valami utasítás elkerülje a figyelmedet. Tudj róla, hogy a találkozó menetrendje folyamatosan változik. Nyugodtan mondd el a véleményed, de mindig maradj a témánál.







**E**bben a hónapban folytatom a *Humble Frozenbyte Bundle* játékainak az áttekintését. A Full Circle magazin hasábjain megjelenésre várakozó játékok magas száma miatt úgy döntöttem, hogy ebben a számban két játékot fogok bemutatni nektek.

A *Shadowgrounds* és *Shadowgrounds Survivor* akció sci-fi játékok, melyek a *Ganymede* nevű bolygón játszódnak. Mindkettő története egy földönkívüli invázió, és ezen belül az emberek bázisát érő támadások köré épül. Az első részben egy mérnök, *Wesley Tyle* bőrébe bújhatunk, akivel helyre kell pofozni a bázist, közben megküzdeni minden földönkívülivel, végül elve kijutni a megszállt bolygóról. A *Survivor*ban viszont már három különböző képességekkel bíró karakterrel kísérhetjük meg a bolygó elhagyását. A történet megállja a helyét mindkét játék esetén, melyet tovább színesítenek a vágóképek és a játék közben előugró videóüzenetek. A *Shadowgrounds*-ban ráadásul e-mailekből, dokumentumokból és naplóbejegyzésekből még többet tudhatunk meg.

A *Shadowgrounds* lövöldözős játék, de mégse a megszokott el-

ső személyes perspektívából játszható. Az egész játék alatt felülnézetből irányíthatjuk karakterünket. A billentyűzettel mozgunk, míg az egér segítségével irányíthatjuk a fegyverünket a megfelelő helyre. Nem tart sokáig megszokni ezt az irányítást, és talán az FPS-eket nem kedvelők is kipróbálják a játékot.

A küldetések során különböző feladatokat kell végrehajtanunk, melyek során sötét épületekben vadászhatunk földönkívüliekre, aktiválhatunk, illetve állíthatunk helyre dolgokat. A küldetések élvezetesebbek, viszont egy idő után igencsak hajaznak egymásra. Ellenben az eltalált hangulat és a földönkívüliek irtásának öröme ellensúlyozza ezt. A játék nagy része sötét helyeken játszódik, fényt csak az a néhány pislákoló fényforrás, illetve a fegyverünkre szerelhető lámpa jelent, melynek fénye csak az előttünk elterülő terepet világítja be. Ez egy nagyszerű eleme a játéknak, rákényszerít egy olyan taktikára, hogy mindig körültekintően közlekedjünk, nehogy mögénk kerülhessen valami. Ez rengeteget javít az így is magas hangulaton. A *Shadowground* a fegyverek és egyéb harci kiegészítők egész arzenáljával érkezik.

Mind a grafika, mind a hangok jóra sikerültek és nagyszerűen illelnek a játékhoz. Míg a *Shadowgrounds* grafikája kicsit már ideje múlt, addig a *Survivor*, a végrehajtott módosításoknak köszönhetően, megállja a helyét a mai játékoktól elvárt látványvilág tekintetében. A fegyverünkre szerelhető lámpa fényeffektje pedig egyeseken kiemelkedőre sikerült. A játékot végigkísérő háttérzenére sem lehet panasz.

Mindkét játék egy tisztességes hosszúságú játékmenettel érkezik, míg a *Shadowgrounds*ban lehetőség van Co-Op játékmódra, addig a *Survivor*ban túlélő mód van pluszba. Az ilyen játékok alap funkciója a Co-Op mód, azaz a történet végigjátszása más játékosok segítségével. Mégis csak az első játék támogatja ezt, bár az sem túl átgondoltan. Csak egy gépen játszható, se LAN, se Internet támogatás. E miatt pedig eléggé





veszít az értékéből. A Shadowgrounds Survivor ehelyett egy sokkal izgalmasabb és érdekesebb extra játékmódot biztosít, a Túlélést. Földönkívüliek egész hordája fogja utunkat állni, és mindössze egyetlen célnak kell a szemünk előtt lebegni: próbáljunk túlélni a lehető legtovább.

A Shadowgrounds és a Survivor is lövöldözős játék a maguk nemében, bár eléggé eltérnek a megszokott stílustól, köszönhetően az ijesztő hangulatnak és a másfajta nézetnek. A történet nincs túl bonyolítva, viszont rengeteg bejátszás és felvehető tárgy segít a történet apró részleteinek a megértésében is. A küldetések élvezetesebbek, bár egy idő után semmi újat nem mutatnak. A grafika és a hang is megfelelő, teljesen illeszkednek a játék hangulatához. A normális Co-Op játék mód nagyon hiányzik ellenben. A Linuxos port gyengére sikeredett, elég erős gépre lesz szükségünk, ha játszani szeretnénk vele. Összességében nem lehet panasz, két élvezetes játékot kapunk, amik néhány területen elvannak maradva kicsit.

**Pontszám: 7/10**

## Pozitívum:

- érdekes történet, megtalálható pluszinformációkkal,
- megfelelő játékmenet,
- élvezetes hangulat,
- jól sikerült Túlélő mód (Shadowgrounds Survivor).

## Negatívum:

- a Co-Op nem sikerült jóra (Shadowgrounds),
- az idő múlásával unalmassá kezd válni,
- gyenge Linuxos teljesítmény.

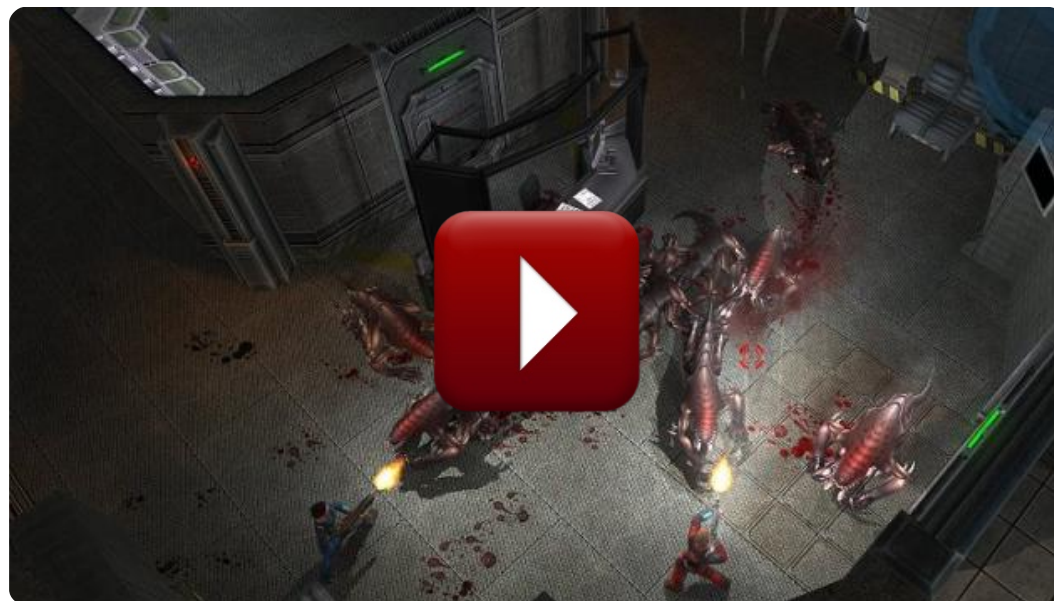


**Ed Hewitt**, vagyis chewit (mikor játszik) egy lelkes PC és konzol játékos. A Full Circle Podcast társ-házigazdája!



## Trailer:

<http://www.youtube.com/watch?v=MhRedeAOWxE>





# Kávé

Összeállította: Gord Campbell

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

**K** Mindig megszerkesztetem a grub-listát, de 10.04-ben, ha leveszek mondjuk négyet az ismétlődő elemek közül, a következő rebootnál megint ott vannak, mert a rendszer visszateszi őket.

**V** Ezt a legegyszerűbben úgy lehet megoldani, ha eltávolítod a régi kernelket. Bootolásnál jegyezd meg a legutolsó kernel utolsó öt karakterét, mint pl. 32-31. Nyisd meg a Synaptic-ot, és keresd meg ezt a stringet. Várhatóan fél képernyőnyi csomagot fogsz találni. Lesz köztük két „linux-headers” és egy „linux-image” telepítve. Jobb egérgombbal kattints rájuk, és válaszd a „Kijelölés teljes eltávolításra”-t. Majd kattints az „Alkalmaz”-ra. Utána nyiss egy terminált, és írd be ezt a parancsot:

```
sudo update-grub
```

Ezek után a grub listán két elemmel kevesebbnek kell lennie.

**K** Compaq Presario CQ56-os notebookom van, Ubuntu 10.04-gyel. Egyáltalán nem működik rajta a hang.

**V** Kövesd a következő oldalon lévő utasításokat: <https://wiki.ubuntu.com/Audio/InstallingLinuxAlsa>  
[DriverModules](#)  
Vagy válts Ubuntu 11.04-re.

**K** Nemrég upgrade-eltem Ubuntu 11.04-re, és megbolondulok az új görgetősávoktól. Hogy tudnám visszacsínálni a régi, széles görgetősávokat?

**V** Nyisd meg a Synaptic-ot. Keresd rá a liboverlayre, és távolítsd el. Újraindítás után már széles görgetősávjaid lesznek.

**K** Telepítettem és futtatam a Truecryptet, de nem látom, hogy titkosítaná a fájlokat.

**V** Ha a Truecryptet futtatod, azzal létre tudsz hozni egy fájlt, ami egy Truecrypt-„kötet”, valamint le és fel tudod csatolni a Truecrypt-köteteket. Te ehhez a kötethez hozzáadhatsz, ill. ebből eltávolíthatsz állományokat. Amikor

csatolsz egy kötetet, kell hozzá a jelszó, amit a létrehozásakor használtál, utána a tartalom úgy jelenik meg, mintha egy normál mappában lennének. Ezzel együtt feltöltheted a kötetet egy online tárhelyre úgy, hogy az védve van a szörfölőktől. (Ha az Amerikai Nemzetbiztonsági Ügynökség akarja látni a fájljaidat, akkor nincs esélyed.) Majd az ismerősöd letölti a kötetet, beírja a jelszót, amit te megadtál neki, és hozzá is fér a fájlokhoz.

Ha csak egy fájlt akarsz titkosítani, akkor egyszerűbb a Nautilus-t használni hozzá. Jelöld ki a fájlt, jobb egérgombbal kattints rá, és válaszd a „Tömörítés”-t. Felugrik egy ablak, ott írd be egy fájlnévet, és válaszd fájl típusnak a „7z”-t. Kattints az „További beállítások”-ra, beállíthatod a jelszót, majd válaszd ki a „Fájllista titkosítása”-t. Kattints a „Létrehozás”-ra, és már kész is vagy.

**K** Mondjuk van egy .avi videó, ami egy film az eredeti hanggal (pl. angol), meg egy másik .avi, ami ugyanaz a film, de más nyelven (pl. olasz szinkronnal). Lehetséges az, hogy egyetlen .avi videót csináljak ebből két választható hangsáv-

val?

**V** Ezzel a paranccsal meg tudod csinálni:

```
ffmpeg -i input -vcodec copy -acodec copy output.mkv -newaudio -i input2 -acodec copy
```

**K** Telepítettem a Google Chromium böngészőt. Nem tetszett, eltávolítottam. Most viszont ha rákattintok az Evolution 2.30.3-ban egy linkre, felugrik egy párbeszédablak ezzel a szöveggel:

Could not open link. Failed to execute child process "/usr/bin/chromium-browser" (no such file or directory)

(Link nem megnyitható. A gyermekfolyamat végrehajtása hibás "/usr/bin/chromium-browser" [nincs ilyen file vagy meghajtó])

**V** Indítsd el a Firefoxot. Kattints a Szerkesztés->Beállítások-ra, válaszd ki a Haladó fület. Az alján van ez a sor: Indításkor ellenőrzés, hogy a Firefox-e az alapértelmezett böngésző. Kattints az utána lévő „Ellenőrzés” gombra,



és válaszd ki az „Igen”-t.

**K** Most telepítettem az Ubuntu 11.04-et a laptopomra. Minden nagyon szép és nagyon jó, de hang nincs.

**V** Vess egy pillantást erre: <https://wiki.ubuntu.com/DebuggingSoundProblems>

Gyanítom, hogy a hang valahol le lett nálad némítva.

**K** Telepítettem az Ubuntu 11.04-et a netbookomra, és a merevlemezen maradt még hely. Mindent beállítottam, ahogy kellett, és a fennmaradt helyre telepítettem az Android-x86 2.2-t. Most viszont a boot menü kizárólag az Androidot tartalmazza.

**V** (köszönet a válaszáért Garvinrick4-nek az Ubuntu Forums-ról) Bootolj egy LiveUSB pendrive-ról vagy LiveCD-ről, ha van a gépeden CD-meghajtó. Nyiss egy terminált, és írd be ezt a parancsot:

```
sudo fdisk -l
```

(Írd be a jelszavad, ha szükséges. Elvileg itt láthatod a tároló eszközei-

det. A merevlemez valószínűleg a `/dev/sda` lesz. Ha nem az, írd át a következő két paranccsal.)

```
sudo mount /dev/sda1 /mnt
```

```
sudo grub-install --root-directory=/mnt /dev/sda
```

```
sudo umount /mnt
```

```
sudo reboot
```

**K** Könyvelő vagyok. A gyerekeim is használják itt-hon a gépemet a házi feladataikhoz, de szeretném letiltani a táblázatkezelő programokat, hogy a munkámat védjem.

**V** Programok futtatását nem tudod számukra letiltani, de a fájlokhoz való hozzáférésüket megtagadhatod. Csinálj egy külön felhasználói fiókot a gyerekeknek (rendszergazdai hozzáférések nélkül), és egy terminálba írd be ezt a parancsot:

```
chmod 750 /home/yourusername
```

Mindenképpen erős jelszót válassz, amit a gyerekek nem ismernek!

**K** A bátyám valamit beka-vart nekem a Unity megjelenésével, és az egérnek valami rettenetes árnyékolást csinált. A hajam égnek áll tőle, és szeretném visszacsinálni.

**V** Az nVidia beállításainál meg tudod csinálni.

**K** Szeretném tudni, hogy a Kompozerben hogy tudnék azoknak a weblapoknak egy helyi villámnézetet csinálni, amelyeken éppen dolgozom.

**V** Telepítsd a LAMP-et (a Linuxon felül: Apache, Mysql és PHP), egy teljes webszervert. Az oldal helye a `/var/www`. Másold bele a php és html fájlokat a Kompozerből (javascrip-tet + képeket + egyéb összetevőket). A böngészőben a „localhost”-on vagy a 127.0.0.1-en át nézheted meg őket.

## Tippek és technikák Hőmérséklet, v2.0

**A** 43. számban bosszankodtam azon: tudni akarom, milyen forrók a dolgok, a kutyafáját! Majd jött a

Unity (én csak teszteltem), és az összes applet eltűnt. Conky-t neki, az lesz a megoldás!

Ahogy azt Móricka elképze-li... Ha valaki szeretne csinálni egy „Top 5 Conky Tutorials” cikket a Full Circle Magazinba, remek ötletnek tartanám. Arra nézvést nagyon könnyű instrukciókat találni, hogyan lehet a szegélyeket meg a színeket megváltoztatni, de én őszintén megmondom, ezekre nagy ívben teszek. Végül a Google segített nekem pár hasznos infót találni, de nem volt könnyű. Még a hivatalos Conky útmutatót is megkerestem, és kimásoltam egy szöveg-fájlból, offline használatra.

Mielőtt nekivágtam volna, telepítettem az lm-sensors csomagot.

Mellékeltem a `.conkyrc` fileomat. Mindent, de mindent a „TEXT” szóig egy weboldalról puskáztam, és úgy tűnt, hogy működik. Az uptime és a kernelverzió kiírása ugyanonnan származik, és azokat is jónak találtam. Aztán csak beleestünk nyakig a gyönyörűségekbe. A „Hwmon temp 1”-ről kiderült, hogy az a lapkakészlet hőmérséklete, amit főleg próbálkozás útján derítettem ki. Reménykedtem, hogy lesznek további „temp” változók, de tévedtem.

A „Hddtemp” a merevlemez hőmérséklete. Ehhez telepíteni kell a hddtemp-et, és daemonként kell futtatni:

```
hddtemp -d /dev/sda (illetve
a lemez neve)
```

Nvidia videokártyám van, telepítettem hozzá a fizetős meghajtóját, és mint kiderült, az „nvidia temp”-hez nincs is másra szükségem.

A processzor hőmérsékleténél rengeteget kellett cifrázni. A „sensors” benne van az lm-sensors csomagban. A „cut”-tal lehet a kívánt információkat kiválogatni, a „sed”-del pedig formázni.

A hőmérsékletmániám nemcsak a számítógépemre korlátozódik, azt is szeretem tudni, hogy odakint hány fok van. Ha ráuglizunk a conkyforecastra, találunk (és le is tölthetünk) egy helyet, ami egy tárolóhely, és hozzá is adhatjuk a Synaptic-hez vagy a Szoftverköz-

## .conkyForecast.config

```
CACHE_FOLDERPATH = /tmp/
CONNECTION_TIMEOUT = 5
EXPIRY_MINUTES = 30
TIME_FORMAT = %H:%M
DATE_FORMAT = %Y-%m-%d
XOAP_PARTNER_ID = XXXXXXXXX
XOAP_LICENCE_KEY =
YYYYYYYYYYYY
DEFAULT_LOCATION = CAXX0504
```

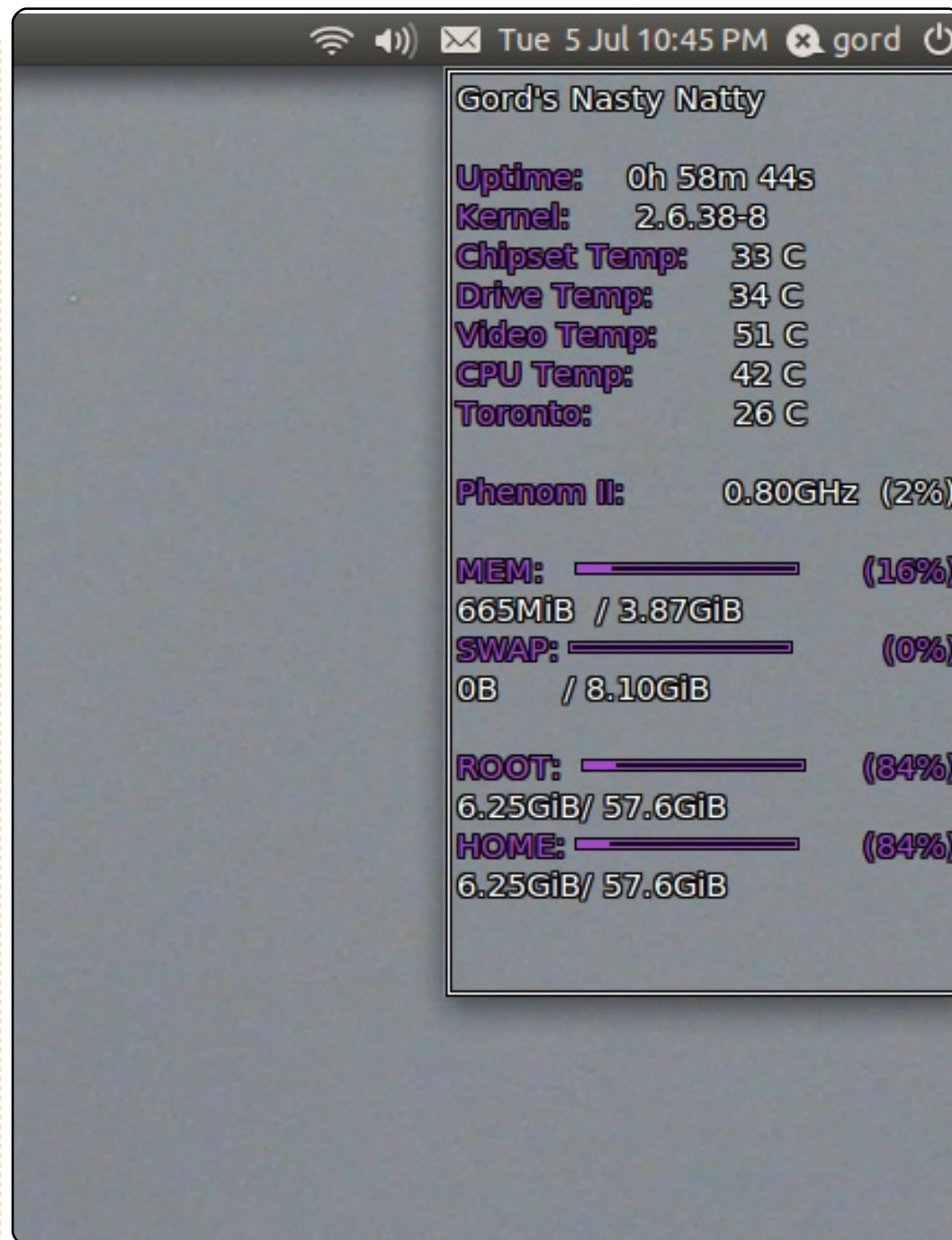
ponthoz. Ezt követően lehet telepíteni magát a conkyforecast programot. A weather.com-on is regisztráljunk partnerként, már amennyiben Észak-Amerikában élünk. (Bocs, a helyzet az, hogy fogalmam sincs, hogy azoknak, akik Amerikán kívül laknak, mi a választék. Ha tudjátok, írjátok meg!) Kapunk egy partner id-t és egy licenckulcsot. A gyökérkönyvtárban csináljunk egy .conkyForecast.config fájlt a mellékelt minta alapján, de természetesen a saját partner id-nkkel, licenckulcsunkkal és az alapértelmezett tartózkodási helyünkkel. (Akár a weboldalunkon is feltüntethetjük az időjárást, de mi ilyet most nem fogunk csinálni.)

Itt ismét átirányítottam a kimenetet a conkyForecastból a Cutba, mert a nyers kimenetben benne volt egy ronda nagy A is, ékezettel.

A conky configom további elemei meglehetősen unalmasak: profifrekvencia és -kihasználtság, memória- és lapozóhasználat, szabad hely a merevlemezen.

A teljes szövege a Conkynak, amiről fentebb írtam, megtalálható itt:

<http://pastebin.com/hSQwBPpT>







# Az én asztalom

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



Ezt a képernyőképet azelőtt készítettem, mielőtt rendszert frissítettem 11.04-re, mivel nem tudtam, hogy az új telepítés mit fog tenni a meglévő asztal konfigurációmmal – 11.04-től a Unity-t használom alapértelmezettként.

Az asztalom háttere a GNOME-GnomeGallery\_1680x1050.png, AWN dokk a képernyő alján és különböző screenletek vannak a képernyő jobb oldalán, és 2 matrica screenlet van a képernyőn kissé balra, úgy próbáltam őket elhelyezni, mintha ezek a galéria falán lógnának.

A számítógépem egy Toshiba Satellite L655-S5157, Intel i3 processzorral, 4 GB RAM memóriával (annak ellenére, hogy 32 bites Ubuntut használok, hogy biztos legyek abban, hogy az eszközök driverei rendben vannak – ennek ellenére cseleznem kellett, hogy a vezeték nélküli adapter és a fejhallgató aljzat működjön), és bővítettem a merevlemez 750 GB kapacitásúra.

**Scott M. Keeth**



Jó idővel ezelőtt készítettem ezt a képet. A tökéletes asztal valójában nem is az én ötletem, de sok örömet leltem benne, amíg dolgoztam rajta.

A használt szoftverek: emerald téma, compiz, AWN, screenletek (telepített gyors mappa eléréssel), és ne feledkezzünk meg a Cairo Dock-ról sem, és mindez Ubuntu 10.10-en, GNOME 2.32-vel.

A Cairo Dock nagy rendszerigényű, hogy ez megfelelően fusson jó gépre van szükség, különben csigalassúságú lesz a rendszer.

A gép tulajdonságai: Compaq presario, CQ42 203 AU, 3 GB RAM, Ati radeon 1 GB grafikus kártya és 320 GB merevlemez kapacitás.

**Ihsan Jaffar**

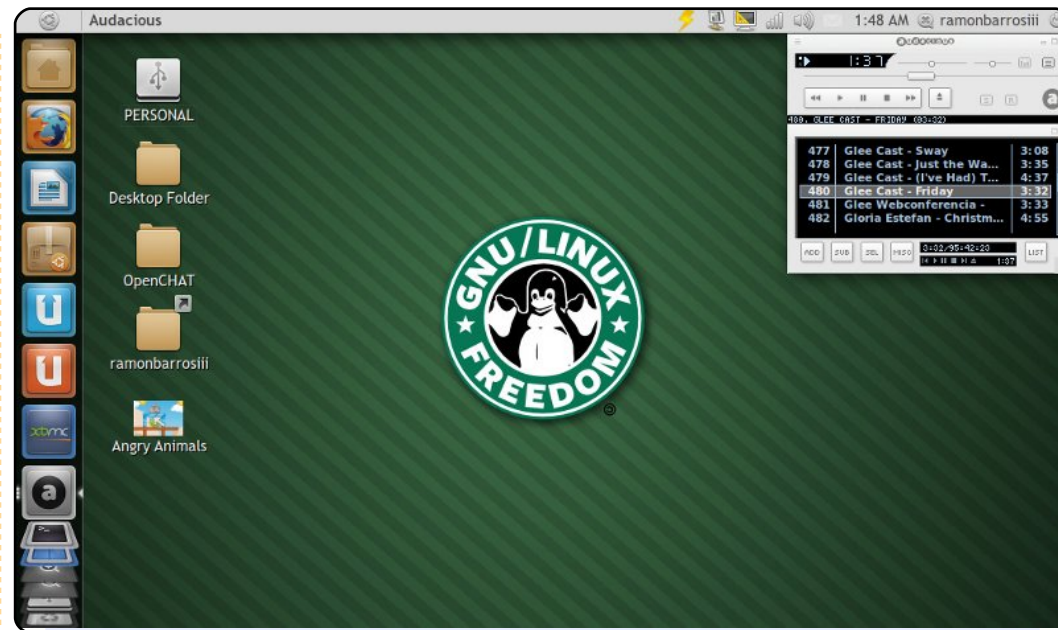




Ez az Ubuntu 10.10 rendszerem asztala. Szeretem a kinézetét az egyszerűsége, a klasszikus és kifinomult érzése miatt. A háttérképet a <http://linuxhub.net/2010/01/top-35-handpicked-ubuntu-wallpapers/> oldalról töltöttem, a Dust témát használom, a felbontást 1280 x 1024-re, és a paneleket átlátszóra állítottam (jobb klikk > tulajdonságok...). Alul pedig a Cairo Dock. A PC-m jellemzői:

Dual-core 2,5 GHz,  
2 GB RAM,  
integrált grafikus kártya.

**Eyob Fitwi**



Az apropó Allan J. Smithie „A netbook még nem halott ” c. cikke a 49. számban, az én asztalom egy Asus EEE-PC 900E-n fut és remekül működik rajta. Zenehallgatásra az Audacious-t (jobb sarokban) vagy a Banshee Media Player-t használom, de az alapértelmezett lejátszó is nagyszerű.

A háttérkép innen származik:

<http://lalipatanpur.deviantart.com/art/GNU-Linux-quot-Starbucks-quot-logo-141284973>

Mindig fent vagyok a deviantart oldalon és keresem az újabb Ubuntu háttérképeket – remek az oldal erre a célra. Az elementary skint használom, a Faenza-Dark ikonokkal.

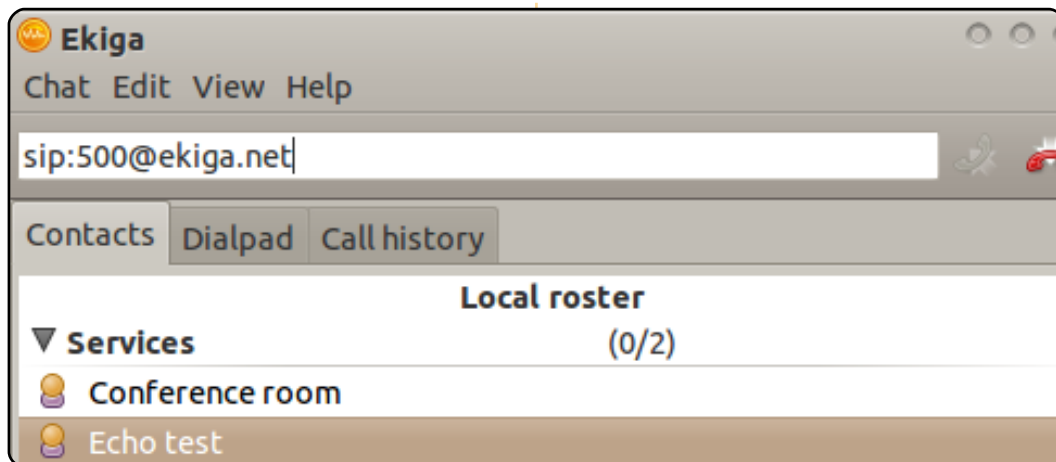
**Ramon Barros**

## Ekiga

Weboldal: <http://ekiga.org/>

Az Ekiga eredetileg Darnen Sandras mester disszertációjából indult, majd az egyik legnépszerűbb szabad forrású „softphone” alkalmazás lett, főleg miután megvette és utólag leállította a Gizmo5-öt a Google. Az egyik fő indok mellette az egyszerű használat. A legtöbb VoIP kliens például egy külső szolgáltatóhoz való regisztrációt igényel. Egy harmadik fél szerverének használata helyett az Ekiga egy beépített szolgáltatást kínál, így használat során az új felhasználók is gyorsan otthon érezhetik magukat. De ne hagyj magad becsapni a gondolattal, hogy az Ekiga csak a kezdő felhasználóknak való; az alkalmazás jó néhány haladó funkcióval is rendelkezik, ideértve sok támogatott codec-et és az LDAP címjegyzékben való keresést. Azok, akik teljesen át szeretnék állni az Ekigára, bizonyára szeretni fogják a Call Out szolgáltatást, amely segítségével „valódi” telefonszámok is tárcsázhatók, olcsón.

Az Ekiga telepítéséhez használd az **ekiga** csomagot a universe tárolóból.



## QuteCom

Weboldal: [www.qutecom.org/](http://www.qutecom.org/)

A QuteCom (korábban WengoPhone néven futott, a francia Wengo cég VoIP szolgáltatásaként) egy másik népszerű SIP kliens. Az Ekiga-hoz hasonlóan támogatja a hang és videó beszélgetést, de kiemelkedően támogatja a harmadik féltől származó protokollokat. Támogatja a libpurple könyvtárat, ami a népszerű, platformfüggetlen Pidgin programot hajtja. Ennek köszönhetően a QuteCom felhasználók cseveghetnek az MSN, az AIM, az ICQ, Yahoo, a Jabber, a Facebook, a MySpace és a Skype felhasználókkal is (igaz a Skype támogatás egy kicsit bugos és a dolog jogi hátterre is megkérdőjelezhető).

A QuteCom telepítéséhez használd a **qutecom** csomagot a universe tárolóból.

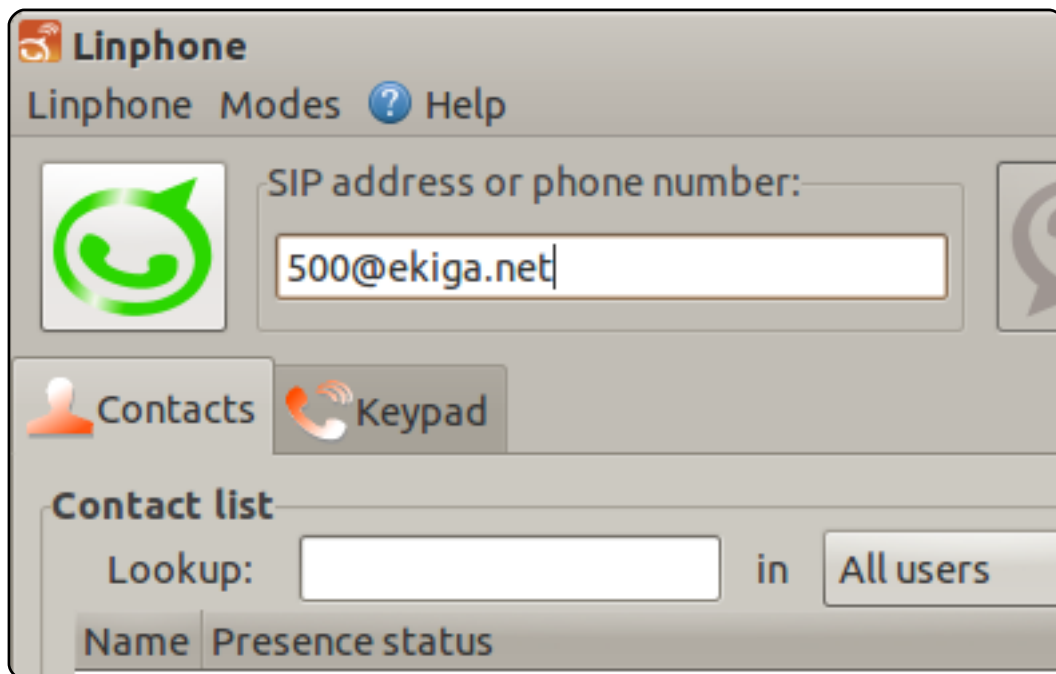


### Linphone

Weboldal: <http://www.linphone.org/>

Ha egy sokkal jobban konfigurálható SIP klienst keresel (egy kevésbé felhasználóbarát felülettel) próbáld ki a Linphone-t. Sok haladó beállítással rendelkezik, pl. IPv6 / IPv4 közti választási lehetőség, RTP/UDP portok kézi beállítása, de a maximális adatátviteli egység is állítható (és még sok más is). Ráadásul a program platformfüggetlen, futtatható Android-on, Blackberry-n vagy iPhone-on, ami jól jön ha mindenhol ugyanazt a felületet szeretnéd használni. Terminálbolondok figyelem: az alkalmazásban van egy beépített parancssoros interfész is.

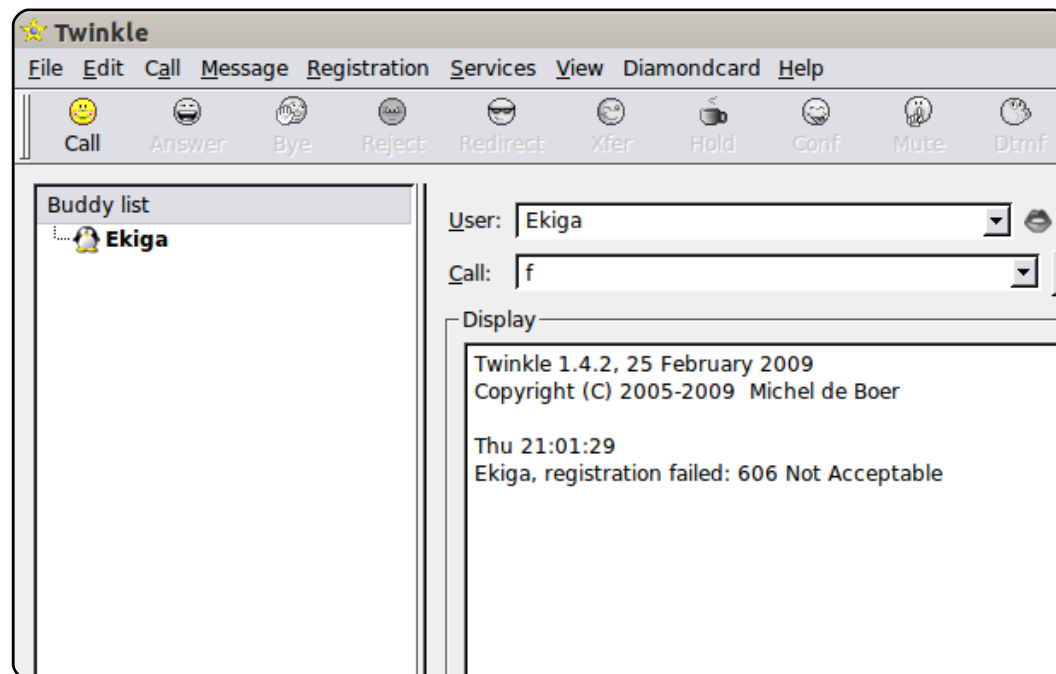
A Linphone telepítéséhez használd az Ubuntu csomagot a hivatalos oldalról.



### Twinkle

Weboldal: <http://www.twinklephone.com/>

A Twinkle mindig is a kedvenc KDE-s SIP kliensem volt. Először is: hihetetlenül felhasználóbarát. Varázslón keresztül lehet beállítani a beépített támogatással rendelkező fiókokat, úgy mint FreeWorld Dialup, sipgate, SIPPhone (noha a SIPPhone Gizmo5-ön fut, jelenleg nem működik) és Diamondcard, így vezetékes vagy egyéb „valódi” telefon hívására is van lehetőség. Jól integrálódik a KDE-be, részben használja a KAddressBook-ot is (vagy használhatod a beépített címjegyzéket ha nem használod KDE-t). Végül a script írók és programozók világában élők számára a Twinkle támogatja az esemény vezérelt script-ek írását. Többféle Bash scriptet készíthetsz, mely lefut, ha bizonyos események (bejövő és kimenő hívás, kapcsolat szakadás) történnek.



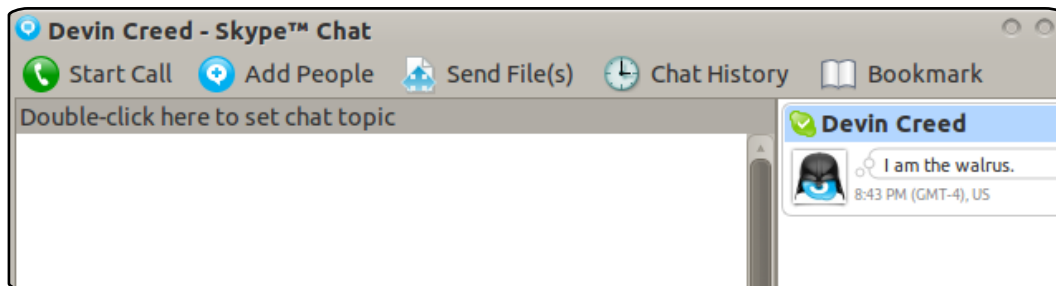


### Skype

Weboldal: <http://www.skype.com/>

Egyetlen VoIP kliens lista sem lenne teljes a softphone-ok keresztapja, a Skype nélkül, amit nem régen 8.5 milliárd dollárért megvett a Microsoft. Sajnos, a Microsoft felvásárlása előtt, a Skype Linux-os támogatása lemaradt. Amíg mind a Windows, mind a Mac felhasználók az 5.x verziókat használhatják, a Linux felhasználók rá vannak kényszerítve a 2.2-re. Ez jó néhány képesség hiányát jelenti, pl. a csoportos videó beszélgetés hiányzik. Illetve megragadtunk egy eléggé régi felületen, habár ha megnézed a legfrissebb Windows-os változat kinézetét ez nem feltétlenül rossz dolog. Ami a legsajnálatosabb mind közül, hogy a Skype a saját zárt protokollját használja, ezért Skype regisztrációval kell rendelkezned és hivatalosan nem használhatsz a hivatalos klientsen kívül mást a csatlakozáshoz.

A Skype telepítéséhez használd a Ubuntu-hoz készült .deb csomagot a hivatalos weboldaláról.



### Top 5 - A VÉG

Sajnos Andrewnak többé nincs ideje folytatni a Top 5 rovat írását és ezért elhagyja az FCM csapatot. Az elmúlt négy évben élmény volt vele a munka, remélem csatlakoztok hozzám és együtt kívánunk neki sok sikert a törekvései megvalósulásához.



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-en keresztül vagy közvetlenül az oldalról.**



# Közreműködnél?

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

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

A **magyar fordítócsapat** wiki oldalát itt találod:

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

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

Ha **email**-t akarsz írni a magyar fordítócsapatnak, akkor erre a címre küldd:

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

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

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

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

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

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

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

## A FULL CIRCLE-NEK SZÜKSÉGE VAN RÁD!

Egy magazin, ahogy a Full Circle is, nem magazin cikkek nélkül. Osszátok meg velünk véleményeiteket, desktopjaitok kinézetét és történeteiteket. Szükségünk van a Fókuszban 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](mailto:articles@fullcirclemagazine.org)

## A Full Circle Csapata



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

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

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

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



**Full Circle Magazin**

**Magyar Fordítócsapat**

**Koordinátor:**

Pércsy Kornél

**Fordítók:**

Dorozsmai Ágnes

Palotás Anna

Pércsy Kornélia

Csikós Donát

Gusztin Rudolf

Hélei Zoltán

Kassai István

Kiss Gábor

Nyitrai István

Somlói Richárd

Somogyi András

Takács László

Tömösközi Máté Ferenc

**Lektor:**

Balogh Péter Skrabak Csaba

**Korrektor:**

Heim Tibor

**Szerkesztő:**

Lelovics Zoltán

**52. szám cikkeinek leadási határideje:**  
**2011. augusztus 7, vasárnap**

**52. szám megjelenési ideje: 2011.**  
**augusztus 26, péntek**

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

