



Full Circle

AZ UBUNTU LINUX KÖZÖSSÉG FÜGGETLEN MAGAZINJA

2013 február – 70. szám



KODEKEK TELEPÍTÉSE ÉS DVD RIPPELÉS UBUNTUN

A Full Circle Magazin nem azonosítható a Canonical Ltd-vel.

Fotó: mollybob (Flickr.com)

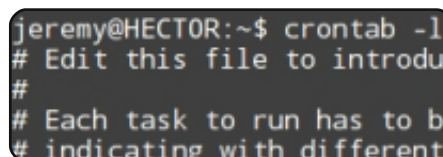
Hogyanok



Python – 41. rész 8



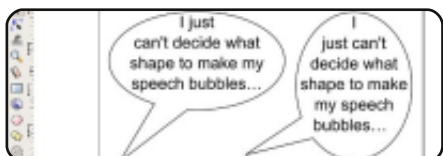
LibreOffice – 23. rész 14



Cron 17



Blender – 3. rész 20



Inkscape – 10. rész 23



Grafika



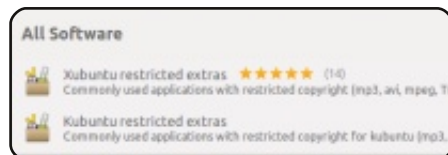
Full Circle

AZ UBUNTU LINUX KÖZÖSSÉG FÜGGETLEN MAGAZINJA

Rovatok



Parancsolj és Uralkodj 6



Kérdezd az új fiút 33



Linux Labor 36



Linux oklevél XX



Ubuntu hírek 4



Játékok Ubuntu-n 47



Kávé 45



Hölgyek és az Ubuntu XX

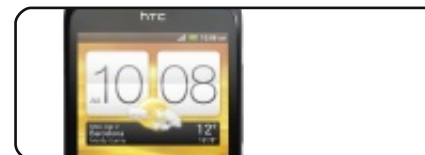
Vélemények



Az én történetem 38



Különvélemény XX



Fókuszban 41



Levelek 44



Webfejlesztés 27



Minden szöveg- és képanyag, amelyet a magazin tartalmaz, a Creative Commons Nevezd meg! - Így add tovább! 3.0 Unported Licenc alatt kerül kiadásra. Ez annyit jelent, hogy átdolgozhatod, másolhatod, terjesztheted és továbbadhatod a cikkeket a következő feltételekkel: jelezned kell eme szándékodat a szerzőnek (legalább egy név, e-mail cím vagy url eléréssel), valamint fel kell tüntetni a magazin nevét („full circle magazin”) és az url-t, ami a www.fullcirclemagazine.org (úgy terjeszd a cikkeket, hogy ne sugalmazzák azt, hogy te készítetted őket, vagy a te munkád van benne). Ha módosítasz, vagy valamit átdolgozol benne, akkor a munkád eredményét ugyanilyen, hasonló vagy ezzel kompatibilis licenz alatt leszel köteles terjeszteni.

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



Üdvözlünk a Full Circle újabb kiadása alkalmából!

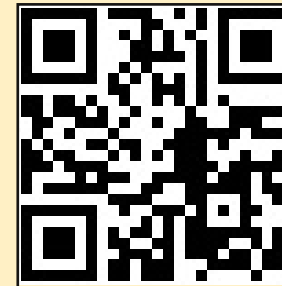
Az e havi számban a szokásos Python, LibreOffice, Inkscape és Blender praktikákat bemutató sorozataink mellett egy cron munkafolyamatokról szóló érdekes fejtágítót is találhattok. Ez egy szkript, amivel valamit végrehajthatunk egy adott napon, vagy időpontban. A Linux Laborban Charles a DVD meghajtók fura világát veszi szemügyre. A gyártók valóban visszafogják a meghajtók sebességét? Lucas pedig megosztja velünk tapasztalatait az új HTC One S telefonjáról.

Tudom, kezd úgy tűnni, hogy elakadt nálam a lemez (ha nem tudod mit jelent ez, kérdezd meg a szüleidet), de tényleg szükségem van új cikkekre. Itt ragadtam néhány képernyőképpel, nincsenek véleménycikkek, csak egy pár „saját történet” cikk, és egyetlen egy teszt van még. Szóval itt az idő, hogy leadd azt a cikket, amit mindig meg akartál írni. Olvasd végig az irányelveinket (<http://url.fullcirclemagazine.org/75d471>), és e (vagy bármelyik) PDF kiadás végén található címre küldd el a cikket. Nincs cikk – nincs újság, emberek. Nincs kifogás. Mindenkinek van olyan hardvere vagy szoftvere, amiről írhatna egy bemutatót. Mindenki szeret dicsekedni a gyönyörű háttérképével. És mindenkinek van véleménye – fogd rövidre, és kiteszem az éppen fogyatkozó „Levelek” oldalra.

Minden jót, és tartsuk a kapcsolatot!

Ronnie

ronnie@fullcirclemagazine.org



A magazin az alábbiak felhasználásával készült:



Full Circle Podcast

Megjelenik havonta, mindig a friss Ubuntu 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:

- Les Pounder
- Tony Hughes
- Jon Chamberlain
- Oliver Clark

<http://fullcirclemagazine.org>



Letöltés

Az Ubuntu család tovább gyarapszik – már tabletre is elérhető

Az Ubuntu weboldalán megjelent hír szerint „az Ubuntu interface-család már elérhető minden képernyőméretre – egy telefon tablet, PC vagy akár TV élményt kínál, ha dokkoljuk.” Az oldal az Ubuntu tabletet egy biztonságos vékonykliensként jellemzi, ami

ugyanazokkal az eszközökkel rendelkezhető, mint bármelyik Ubuntu szerver vagy desktop. Így az Ubuntu egy olyan operációs rendszerrel büszkélkedhet, ami egyszerre lehet telefon, tablet, PC és TV alapja is.

<http://www.ubuntu.com/2013/02/press-pack-ubuntu-tablet>

Ubuntu fejlesztői hét újra

Daniel Holbach bejelentette a január 29. és 31. között tartandó „Ubuntu Developer Week” eseményt. Holbach tájékoztató-

sa szerint a következő Ubuntu fejlesztői héten a résztvevők „gyakorlati termékbemutatókat, csomagkezelési és Ubuntu fejlesztési témákat felölelő ülészekoktől kezdve az egyes csapatokhoz való gyors csatlakozásról vagy más projektekkel való együttműködésről szóló megbeszéléseken keresztül még egy sor más témára” számíthatnak.

<http://daniel.holba.ch/blog/2013/01/ubuntu-developer-week-is-back-2/>

Smart Scopes

Jono Bacon bejelentette, hogy több erőforrást fordítanak a Unity dash és a „Smart Scopes” projektekre, így „alapképítésben jelentősen több témakör (potenciálisan 100), és jobb keresési élményt kapunk. A témaköröknél a keresés kifejezések alapján történik, amivel jobb eredményeket és nagyobb teljesítményt érünk el.” Bacon megjegyezte azt is, hogy a Canonical Community Team is „elindít egy projektet a következő néhány hétben, hogy a megnöveljék 13.04 verzióban elérhető a témakörök

számát és megkönnyítsék a fejlesztési folyamatot.”

<http://fridge.ubuntu.com/2013/01/30/smart-scopes/>

Ubuntu User Days – február 9-10.

José Antonio Rey bejelentette a 2013 február 9-én és 10-én tartandó Ubuntu User Days-t. Az esemény IRC-n az [#ubuntu-classroom](https://wiki.ubuntu.com/UserDays) csatornán követhető (kérdésekre és beszélgetésekre az [#ubuntu-classroom-chat](https://wiki.ubuntu.com/UserDays) csatornán lesz lehetőség), a résztvevők az Ubuntu közösség tagjainak segítségével ismerhetik meg az Ubuntu-t. A részletes program a <https://wiki.ubuntu.com/UserDays> címen érhető el. Mindenkit szeretettel várunk!

<http://ubuntuclassroom.wordpress.com/2013/02/02/ubuntu-user-days-next-weekend/>



A Steam kliens elérhető az Ubuntu szoftverközpontban

Az Ubuntu szoftverközpontban, miután a Valve február 14-én, csütörtökön kiadta a Steam hivatalos Linux változatát. A kiadást megünneplendő, február 21-ig minden Linuxos cím 75% kedvezménnyel vásárolható meg a Steam store-ban. A Team Fortress 2-t Linuxon futtató felhasználók egy, a játékban használható Tux pingvin figurát kapnak a hónap vége felé.



<http://blog.canonical.com/?p=2171>

Megjelent az Ubuntu 12.04.2 LTS

Megjelent az Ubuntu 12.04.2 kiadása, mely sok fejlesztést hoz. Többek között frissült a kernel és az x-stack, és ennél a verziónál a telepítés lehetséges bekapcsolt Secure Boottal rendelkező UEFI rendszerekre is. Az új kiadásban a legutolsó verzió óta megjelent frissítések is helyet kaptak, így a telepítés után kevesebb frissítést kell letölteni. Az Ubuntu 12.04.2 LTS mellett

már elérhető a Kubuntu 12.04.2 LTS, az Edubuntu 12.04.2 LTS, a Xubuntu 12.04.2 LTS, a Mythbuntu 12.04.2 LTS és a Ubuntu Studio 12.04.2 LTS is.

<https://lists.ubuntu.com/archives/ubuntu-announce/2013-February/000166.html>

Megjelent a 13.04 (Raring Ringtail) Alpha 2

Megjelent a 13.04 Raring Ringtail második alfa kiadása, mely a Kubuntu és az Ubuntu Cloud képffájlokat tartalmazza. A fő Ubuntu verzióból nem lesz alfa kiadás, hanem inkább a napi minőségi és éjszakai tesztelés mellett döntöttek a fejlesztők. Az első mérföldkő a végleges béta kiadás lesz, ami a tervek szerint március végén jelenik meg. Az előzetes verziókat nem ajánlják stabil rendszert igénylő felhasználóknak, habár az ígérek szerint mentesek lesznek „lebilincselő CD build vagy telepítőkészlet bugoktól.”

<https://lists.ubuntu.com/archives/ubuntu-devel-announce/2013-February/001015.html>

Köszönet az Ubuntu Hírek csapatnak az e havi munkáért.

Az e havi hírek forrásai:

<https://wiki.ubuntu.com/Ubuntu-WeeklyNewsletter/Issue301>

<https://wiki.ubuntu.com/Ubuntu-WeeklyNewsletter/Issue302>

<https://wiki.ubuntu.com/Ubuntu-WeeklyNewsletter/Issue303>

<https://wiki.ubuntu.com/Ubuntu-WeeklyNewsletter/Issue304>





Ebben a hónapban nem kellett sok kiadványt javítanom és nem is kaptam e-maileket olyan témákról, amiket le kellene fednem. Ezúttal bemutatom, hogyan lehet az elektromos gitár hangját könnyedén felvenni, hogyan használható az android telefonodat, mint vonalkód leolvasót, valamint bemutatom, hogyan tudsz képeket át-másolni a telefonodról a PC-re vezeték nélkül és egy kis trükköt a kábelekkel kapcsolatban.

ELEKTROMOS GITÁRHANG FELVÉTELE

Mivel sokan valószínűleg már hallottátok, hogy az Ubisoft nemrég kiadott egy *Rocksmith* nevű játékot, ami egy 1/4"-os dugaszt biztosít az USB kábelhez. Meglepő módon a kábel, úgy tűnik, működik bármilyen OS-en driver nélkül (kipróbáltam a Mac OS X, a Windows 8 és ArchLinux eseteiben). Tehát bárkinek aki *Rocksmith*-szel és elektromos gitárral rendelkezik, mindössze annyit kell tennie, hogy telepíti az Audacityt és rendületlenül felveheti a gitárjátékot. Annak



a ténynek köszönhetően, hogy a kábel normál 1/4"-os dugasszal van ellátva, a jeleidet átfuttathatod a szokásos eszközökön (pedálok, erősítők stb.) mielőtt a PC-re irányítanád.

Azt is megteheted, hogy csak a Real Tone kábelt veszed meg, de annyi pénzért más megoldást is találhatsz. Ha bárkit érdekel a *Rocksmith* (Xbox) ismertetése küldjön nekem egy e-mailt és rögtön ráállok.

Megjegyzés: A felvétel minősége megfelelő, de azt tapasztaltam, hogy néha túl halk. Azonban ez mindazokon a határokon belül van, amiket egy kis utólagos munkával meg lehet oldani. Logikusan a mi-

nőség függ a gitárod felvevő képességétől. Minden teszt az én PRS SE Custom 24-emen történt.

Hangminták (elnézést kérek a játék minőségéért...):

<https://soundcloud.com/ls-west/chords-pure> – az akkordok a gitárból közvetlenül a PC-re lettek küldve.

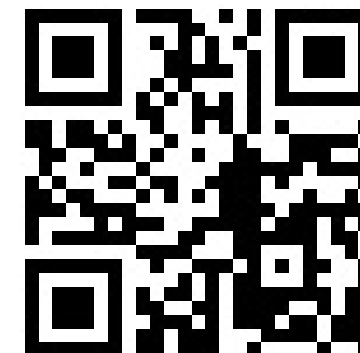
<https://soundcloud.com/ls-west/santana-g3> – egy egy kis Santana dallam, amit a többeffektusú Zoom G3 pedálon keresztül játszottam a PC-re.

Ha összehasonlítjuk a G3 minőségét (ami úgy működik, mint egy USB interfész) a *Rocksmith* Real Tone kábellel, azt kell mondanom, hogy inkább a kábel mellett dön-

tök, mert ugyanolyan jól hangzik (bár néha halkabb) és az előkészületek sokkal kevesebb fejfájást okoznak.

VONALKÓD SZKENNELÉS

Bárki, akinek android telefonja van, bizonyára tudja, hogy számos vonalkód-/QR kód-szkenner áll rendelkezésre az androidhoz. Azonban van egy alkalmazás, ami különösen hasznos, ez a WiFi Vonalkód szkenner. Ez az alkalmazás VNC-t használ, ami lehetővé teszi vezeték nélkül a vonalkód szkennelését a telefonodról a PC-re. Közel 1 euróért, egy német boltban vásárolható, és ez egy olyan alternatíva, amit érdemes körbejárni, ha azon gondolkodsz, hogy valamilyen vezeték nélküli szkennert akarsz beszerez-



fullcircle.hu

ni. Miért van szükség a vonalkód szkennere? Ha például nagy mennyiségű könyvet, magazinokat stb. kezelsz, vagy nagy mennyiségben akarsz egyedi vonalkódokat/QR kódokat kezelni, akkor nagy valószínűséggel értékelné fogod a ezt a képességet, ahhoz hogy ezeket betáplálhasd az adatbáziskezelő rendszeredbe vagy adatbázisaidba. Ezt az eszközt határozottan ajánlom azoknak, akik vonalkód szkennert vásárláson gondolkodnak, mivel ez messze a legolcsóbb megoldás, amit eddig láttam, mindaddig, amíg saját kamerával felszerelt android készülékkel rendelkezel. Annak köszönhetően, hogy a Google Play teljes visszatérítést kínál (15 percen belül az alkalmazás letöltését követően), így ez egy viszonylag kockázatmentes kísérlet.

FÉNYKÉPEK VEZETÉK NÉLKÜLI ÁTVITELE

A Google a közelmúltban lehetővé tette a teljes méretű fénykép feltöltését a Google-ra, a mobil alkalmazáson történő azonnali feltöltésen keresztül. Eredetileg ez nem tűnt túl hasznos lehetőségnek. Azonban az HTC One S ismeretetésének írása közben, pár fényképet kellett készítenem a kamera



szemléltetéséhez. Amikor elkészítettem őket, át kellett volna kutatnom a szobámat a mikro-USB-kábelt keresve, a képek átviteléhez (vagy telepíteni/használni valami hasonlót, mint Dropbox vagy Air-Play). Ehelyett néhány másodpercen belül (ez az idő függ a feltöltési sebességedtől), a képek jelen voltak elérhetően a privát Google albumomban, ahonnan egyszerűen letölthettem őket. Így bárki, aki szereti az egyszerű és gyors megol-

dásokat, mint ez, és van Google fiókja, akkor számára ezt a megoldást érdemes megjegyezni.

KÁBELRENDEZÉS

Az elmúlt néhány évben állandó zümmögést hallottam a (kissé régebbi) Logitech hangszóróból. Eredendően ez nem volt egy nagy szám, a zümmögés elég halk volt ahhoz, hogy teljesen figyelmen kívül hagyjam. Azonban nemrég ki kellett cserélnem a routeremet (ami az asztalomon fekszik az összes többi elektromos cuccal együtt) és ezután a hangszóróim, mint az őrült kezdtek zümmögni, még a legalacsonyabb hangerő beállításán is. A tápkábelekből jövő interferenciának tudtam be, így egy egész napot töltöttem azzal, hogy az összes kábel megjelölgettem, majd csoportosítottam a tápkábeleket, a netkábeleket, az USB- és audio-kábeleket is. A netkábelek az asztal lábánál voltak összecsomagolva, a tápkábelek az asztalom bal oldalán voltak levezetve és az USB- és audio-kábelek a jobb oldalon futottak végig egy kicsit elszeparálva egymástól. Mi lett az eredmény? Semmiféle bűgös nem volt észlelhető. Azt is észrevettem, hogy kevesebb lett a csatlakozási probléma

a neten, tehát valószínűleg ott is volt néhány zavaró tényező. Bárki, aki hasonló problémát tapasztal, a kábelek összeválogatása erre nagyon jó ötletnek bizonyulhat.

Remélem, legalább párán hasznosnak tartják ezt a cikket, és ha bármilyen kérdésed, észrevételed vagy javaslatod van, küldj nekem emailt az lswest34@gmail.com címre. Ha e-mailt küldesz, kérlek, írd a tárgymező, hoigy „C&C” vagy „FCM”, így nem vész el a postaládámban. Nagyon érdekelne, hogy érdekesnek tartottátok-e az alkalmi, zene-orientált cikket, mert ha igen, akkor szívesen megosztok veletek egy másik cikket az Audacity használatáról a gitárjáték felvételéhez (elektromos, akusztikus, vagy bármilyen). Ha bárki szeretne ilyen cikkeket látni a jövőben csak írjon egy e-mailt nekem.



Lucas a számítógépe folyamatos tönkretételétől a javításig mindent megtanult. Küldj neki emailt az lswest34@gmail.com címre.



A múlt alkalommal hozzákezdünk a TVRAGE web API-jának használatához szükséges saját könyvtárunk megírásához. Ebben a számban folytatjuk a megkezdett munkát. Kérlek nyisd meg a múlt alkalommal készített fájlt, vagy töltsd le pastebinről (<http://pastebin.com/6iw5NQrW>), mert most ezt fogjuk bővíteni, módosítani.

A kód jelenlegi állapotában egy terminál ablakban megadhatjuk a keresett TV-műsor címét, a kérés után pedig a kiválasztott műsorról információkat kapunk. Legutóbb a Continuum műsort használtuk próbaként. Az <Enter> lenyomására a program meghívja az API-t és rákérres a műsor nevére, majd visszaad egy listát azon műsorok nevével, amelyekre ráillik a keresett kulcsszó. Ezután a listából, a számának beírásával kiválaszthatjuk a keresett elemet, majd megjelenik egy „ShowID selected was 30789” felirat. Most megírjuk azt a kódrészt, amely a ShowID felhasználásával információkat szolgáltat az adott műsorról. Tartsuk észben: a megjelenítő függvények leginkább arra szolgálnak, hogy bizonyítsák a

```
def GetShowInfo(self, showid, debug=0):
    showidstr = str(showid)
    strng = self.GetShowInfoString + self.ApiKey + "&sid=" + showidstr
    urllib.socket.setdefaulttimeout(8)
    usock = urllib.urlopen(strng)
    tree = ET.parse(usock).getroot()
    usock.close()
    dict = {}
```

függvények működését. Alapvető célunk itt egy újrahasznosítható programkönyvtár létrehozása, amelyet később felhasználhatunk egy GUI-s programnál. Nyugodtan módosíts rajtuk kedved szerint.

Utoljára a „DisplayShowResult” függvényt hoztuk létre. A folytatásban rögtön ez után, de még a „main” elé fogunk írni. A visszaadott információ egy szótárban lesz eltárolva és (amennyiben elérhető) az alábbi dolgokat tartalmazza majd:

- Show ID
- A műsor címe
- Link a műsorra
- eredeti bemutató ország
- szezonok száma
- kép a sorozatról
- kezdés éve
- kezdés dátuma
- befejezés dátuma
- állapot (éppen futó, visszatérő,

törölt, stb.)

- besorolás (megírt, reality, stb.)
- sorozat összefoglaló
- műfaj(ok)
- műsoridő percekben
- a premiert leadó csatorna/hálózat neve
- a hálózat országa
- megjelenés ideje
- a vetítés napja a héten
- időzóna

Fent látható a kód kezdete.

A kód nagy része ismerős lehet az előző számból. Valójában nem sok minden változott, menjünk tovább (lent).

Ahogy láthatod, itt sincs semmi új, ehhez hasonló dolgokat láttunk már a korábbi számokban. Egy for ciklust használunk, ellenőrizzük az

```
for child in tree:
    if child.tag == 'showid':
        dict['ID'] = child.text
    elif child.tag == 'showname':
        dict['Name'] = child.text
    elif child.tag == 'showlink':
        dict['Link'] = child.text
    elif child.tag == 'origin_country':
        dict['Country'] = child.text
    elif child.tag == 'seasons':
        dict['Seasons'] = child.text
    elif child.tag == 'image':
        dict['Image'] = child.text
    elif child.tag == 'started':
        dict['Started'] = child.text
    elif child.tag == 'startdate':
        dict['StartDate'] = child.text
```



```
elif child.tag == 'ended':
    dict['Ended'] = child.text
elif child.tag == 'status':
    dict['Status'] = child.text
elif child.tag == 'classification':
    dict['Classification'] = child.text
elif child.tag == 'summary':
    dict['Summary'] = child.text
```

XML fájlban szereplő összes specifikus értékkel rendelkező címkét. Ha megtaláljuk a keresettet, hozzáadjuk a szótár elemhez.

A dolgok most egy kicsit bonyolódhatnak. A „genres” címkéket ellenőrizzük. Ez alatt olyan gyermek címkék találhatók, amelyek tartalmaznak a „genre” (műfaj) megnevezését. Minden műsorhoz több címkét is hozzá lehet rendelni. A műfajokat ezért egy karakterlánc-hoz (sztring) fogjuk hozzáfűzni és egymástól két szóköz karakter közé írt függőleges vonallal választjuk el, így: “ | ”.

Visszatértünk a „normális” kódhoz, ehhez hasonlóval korábban már találkoztunk. Az egyetlen dolog ami kicsit más a „network” címke, amely rendelkezik egy „country” attribútummal. Az attribútum adatokat a „child.attrib[‘attributetag’]” segítségével nyerjük ki a „child.text” helyett.

Ez lenne a rutin vége. Most a nehezen megszerzett információt kellene valahogy megjelenítenünk. Egy „DisplayShowInfo” névre hallgató rutint fogunk létrehozni.

Most frissítenünk kell a „main” rutinunkat, hogy az előbb megírt két új rutint is használja. Az egész main függvényt bemásolom ide, de a változtatásokat **feketével** kiemeltem.

A következő oldalon balra, alul a „Continuum” műsor kiválasztása esetén a „DisplayShowInfo” kimenete látható.

```
elif child.tag == 'genres':
    genrestring = None
    for subelement in child:
        if subelement.tag == 'genre':
            if subelement.text != None:
                if genrestring == None:
                    genrestring = subelement.text
                else:
                    genrestring += " | " + subelement.text
    dict['Genres'] = genrestring
```

```
elif child.tag == 'runtime':
    dict['Runtime'] = child.text
elif child.tag == 'network': # has attribute
    dict['NetworkCountry'] = child.attrib['country']
    dict['Network'] = child.text
elif child.tag == 'airtime':
    dict['Airtime'] = child.text
elif child.tag == 'airday':
    dict['Airday'] = child.text
elif child.tag == 'timezone':
    dict['Timezone'] = child.text
return dict
```

Az időzónára vonatkozó adatokat itt nem jelenítettem meg, de igény esetén nyugodtan használd fel azt is.

A folytatásban az epizódlista rutinokon fogunk dolgozni. A munka nagy részét elvégző függvényt „GetEpisodeList”-nek nevezzük el és az alábbi információkat adja

```
def DisplayShowInfo(self, dict):
    print "Show: %s" % dict['Name']
    print "ID: %s Started: %s Ended: %s Start Date: %s Seasons: %s" %
(dict['ID'], dict['Started'], dict['Ended'], dict['StartDate'], dict['Seasons'])
    print "Link: %s" % dict['Link']
    print "Image: %s" % dict['Image']
    print "Country: %s Status: %s Classification: %s" %
(dict['Country'], dict['Status'], dict['Classification'])
    print "Runtime: %s Network: %s Airday: %s Airtime: %s" %
(dict['Runtime'], dict['Network'], dict['Airday'], dict['Airtime'])
    print "Genres: %s" % dict['Genres']
    print "Summary: \n%s" % dict['Summary']
```

majd vissza:

- Évad
- Epizód száma
- Az epizód évadon belüli száma
- Produkciós szám
- Megjelenés dátuma
- Link
- Cím
- Összefoglaló
- Értékelés
- Képernyőkép az epizódról (ha el-

érhető)

Mielőtt hozzákezdenénk a kódoláshoz, érdemes újra áttekintenünk, hogy az API-hoz intézett epizódlista kérés mit ad vissza. Valahogy úgy néz ki, mint a következő oldalon jobbra fent.

Az epizódokra vonatkozó információk az „episode” címkében ta-

```
ShowID selected was 30789
Show: Continuum
ID: 30789 Started: 2012 Ended: None Start Date:
May/27/2012 Seasons: 2
Link: http://www.tvrage.com/Continuum
Image: http://images.tvrage.com/shows/31/30789.jpg
Country: CA Status: Returning Series Classification:
Scripted
Runtime: 60 Network: Showcase Airday: Sunday
Airtime: 21:00
```

Genres: Action | Crime | Drama | Sci-Fi

Summary:

Continuum is a one-hour police drama centered on Kiera Cameron, a regular cop from 65 years in the future who finds herself trapped in present day Vancouver. She is alone, a stranger in a strange land, and has eight of the most ruthless criminals from the future, known as Liber8, loose in the city.

Lucky for Kiera, through the use of her CMR (cellular memory recall), a futuristic liquid chip technology implanted in her brain, she connects with Alec Sadler, a seventeen-year-old tech genius. When Kiera calls and Alec answers, a very unique partnership begins.

Kiera's first desire is to get "home." But until she figures out a way to do that, she must survive in our time period and use all the resources available to her to track and capture the terrorists before they alter history enough to change the course of the future. After all, what's the point of going back if the future isn't the one you left?

```
def main():
    tr = TvRage()
    #-----
    # Find Series by name
    #-----
    nam = raw_input("Enter Series Name -> ")
    if nam != None:
        sl = tr.FindIdByName(nam)
        which = tr.DisplayShowResult(sl)
        if which == 0:
            sys.exit()
        else:
            option = int(which)-1
            id = sl[option]['ID']
            print "ShowID selected was %s" % id

    #-----
    # Get Show Info
    #-----
    showinfo = tr.GetShowInfo(id)
    #-----
    # Display Show Info
    #-----
    tr.DisplayShowInfo(showinfo)
```

lálhatók – amely a „Season” gyermeke – amely az „Episodelist” gyermeke – amely a „Show” gyermeke. Figyeljünk oda a feldolgozásnál. A már meglévő tudásunkkal a kód első néhány sora könnyen értelmezhető.

Most nézzük meg a „Show” gyökércímke alatt lévő „name” és „totalseasons” címkéket. Ha velük végeztünk, az „Episodelist” és a „Season” következik. Vegyük észre, hogy a „Season” címkének van egy attribútuma. Talán az is feltűnt, hogy a „Showname” vagy „Totalseasons” adatokat nem használjuk

```
def GetEpisodeList(self, showid, debug=0):
    showidstr = str(showid)
    strng = self.GetEpisodeListString + self.ApiKey
    + "&sid=" + showidstr
    urllib.socket.setdefaulttimeout(8)
    usock = urllib.urlopen(strng)
    tree = ET.parse(usock).getroot()
    usock.close()
    for child in tree:
```

```
if child.tag == 'name':
    ShowName = child.text
elif child.tag == 'totalseasons':
    TotalSeasons = child.text
elif child.tag == 'Episodelist':
    for c in child:
        if c.tag == 'Season':
            dict = {}
            seasonnum = c.attrib['no']
            for el in c:
```

a szótárban. Egy olyan változóhoz rendeljük hozzá őket, amely a rutin végén visszaadja azt az öt meghívó kódnak.

Most, hogy megvan a kódnak ez a része is, áttérünk az epizódspecifikus adatokra.

Már csak az epizódspecifikus információk (amit a szótárban eltároltunk) listánkhoz való hozzáférése maradt és mehetünk tovább. Ha az összes epizóddal végeztünk, visszatérünk a hívó függvényhez és ahogy azt korábban már jeleztem, három adatelemmel térünk vissza: „ShowName”, „TotalSeasons” és a

```
if el.tag == 'episode':
    dict={}
    dict['Season'] = seasonnum
    for ep in el:
        if ep.tag == 'epnum':
            dict['EpisodeNumber'] = ep.text
        elif ep.tag == 'seasonnum':
            dict['SeasonEpisodeNumber'] = ep.text
        elif ep.tag == 'prodnum':
            dict['ProductionNumber'] = ep.text
        elif ep.tag == 'airdate':
            dict['AirDate'] = ep.text
        elif ep.tag == 'link':
            dict['Link'] = ep.text
        elif ep.tag == 'title':
            dict['Title'] = ep.text
        elif ep.tag == 'summary':
            dict['Summary'] = ep.text
        elif ep.tag == 'rating':
            dict['Rating'] = ep.text
        elif ep.tag == 'screenshot':
            dict['Screenshot'] = ep.text
```

```
<Show>
<name>Continuum</name>
<totalseasons>2</totalseasons>
<Episodelist>
<Season no="1">
<episode>
<epnum>1</epnum>
<seasonnum>01</seasonnum>
<prodnum/>
<airdate>2012-05-27</airdate>
<link>
http://www.tvrage.com/Continuum/episodes/1065162187
</link>
<title>A Stitch in Time</title>
<summary>
Inspector Kiera Cameron loses everything she has and finds herself on a new mission when she and eight dangerous terrorists are transported from their time in 2077 back to 2012 during the terrorist's attempt to escape execution. She takes on a new identity and joins the VPD in order to stop the terrorists' reign of violence. Along the way, she befriends Alec Sadler, the 17 year old who will one day grow up to create the technology her world is built upon.
</summary>
<rating>8.8</rating>
<screenshot>
http://images.tvrage.com/screenshot/154/30789/1065162187.png
</screenshot>
</episode>
```

szótárak listájával.

Készítsük el a megjelenítő rutinunkat is. Ez elég egyszerű lesz, talán csak az „if e.has_key(‘keynamehere’)” sor szorul némi magyarázatra. Ez egy olyan ellenőrzés, amellyel megbizonyosodunk

arról, hogy a „Rating” és „Summary” változók tartalmazzanak adatot. Vannak olyan műsorok, amelyek esetében ezek a mezők üresek.

Már csak a „main” rutin frissítése maradt hátra. Álljon hát itt a teljes „main” rutin, az új részeket

```
self.EpisodeItem.append(dict)
return ShowName, TotalSeasons, self.EpisodeItem
```

Hogyanok - Programozzunk Pythonban - 41. rész

ismét csak **kiemelve** (a cikk végén látható).

Most ha elmented a kódot és lefuttatod a programot, a „GetEpisodeList” és a „DisplayEpisodeList” kimenete megfelelően fog működni. Jobbra lent egy részlet az Epi-zód adatairól.

Ennyit erre a hónapra. Mint mindig, a kódot most is megtalálod pastebinen:

<http://patbin.com/kSEfs2E>.

Remélem te is élvezted a programkönyvtárral való játszadozást. Az API-val további adatokhoz is hozzá tudunk férni. Emlékezz rá, hogy a TVRage mindezt ingyen biztosítja a felhasználók számára, kérlek fontold meg az erőfeszítéseik és a kemény munkájuk anyagi támogatását adomány formájában.

Találkozunk legközelebb.

```
def DisplayEpisodeList(self, SeriesName, SeasonCount, EpisodeList):
    print "-----"
    print "Series Name: %s" % SeriesName
    print "Total number of seasons: %s" % SeasonCount
    print "Total number of episodes: %d" % len(EpisodeList)
    print "-----"
    for e in EpisodeList:
        print "Season: %s" % e['Season']
        print "    Season Episode Number: %s - Series Episode Number: %s" %
(e['SeasonEpisodeNumber'], e['EpisodeNumber'])
        print "    Title: %s" % e['Title']
        if e.has_key('Rating'):
            print "    Airdate: %s    Rating: %s" % (e['AirDate'], e['Rating'])
        else:
            print "    Airdate: %s    Rating: NONE" % e['AirDate']
        if e.has_key('Summary'):
            print "    Summary: %s" % e['Summary']
        else:
            print "    Summary: NA"
        print "======"
    print "----- End of episode list -----"
```

```
-----
Series Name: Continuum
Total number of seasons: 2
Total number of episodes: 10
-----
Season: 1
    Season Episode Number: 01 - Series Episode Number: 1
    Title: A Stitch in Time
    Airdate: 2012-05-27    Rating: 8.8
    Summary:
Inspector Kiera Cameron loses everything she has and finds herself on a new mission when
she and eight dangerous terrorists are transported from their time in 2077 back to 2012
during the terrorist's attempt to escape execution. She takes on a new identity and
joins the VPD in order to stop the terrorists' reign of violence. Along the way, she
befriends Alec Sadler, the 17 year old who will one day grow up to create the technology
her world is built upon.
=====
```

```
def main():
    tr = TvRage()
    #-----
    # Find Series by name
    #-----
    nam = raw_input("Enter Series Name -> ")
    if nam != None:
        sl = tr.FindIdByName(nam)
        which = tr.DisplayShowResult(sl)
        if which == 0:
            sys.exit()
        else:
            option = int(which)-1
            id = sl[option]['ID']
            print "ShowID selected was %s" % id
    #-----
    # Get Show Info
    #-----
    showinfo = tr.GetShowInfo(id)
    #-----
    # Display Show Info
    #-----
    tr.DisplayShowInfo(showinfo)
    #-----
    # Get Episode List
    #-----
    SeriesName, TotalSeasons, episodelist = tr.GetEpisodeList(id)
    #-----
    # Display Episode List
    #-----
    tr.DisplayEpisodeList(SeriesName, TotalSeasons, episodelist)
    #-----
```



Greg Walters a RainyDay Solutions, LLC (Aurora, Colorado) tanácsadó cég tulajdonosa és 1972 óta programozik. Szeret főzni, túrázni, szereti a zenét és az idejét a családjával tölteni. Honlapja: www.thedesignedgeek.net.



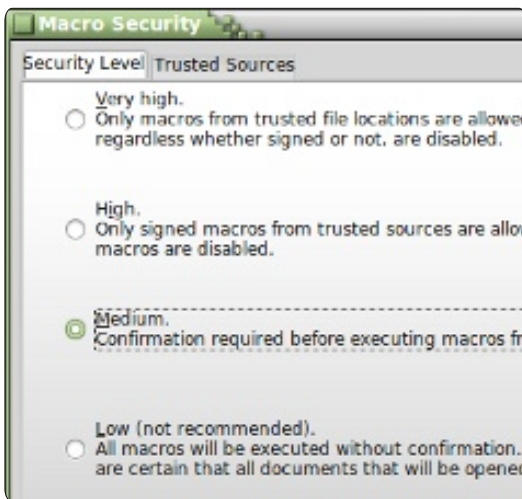
A sorozat előző négy részében lassan felépítettünk egy adatbázis-állományt a LibreOffice Base eszközével. Az adatbázishoz létrehozott űrlapokkal az adatbevitt, a lekérdezésekkel pedig az adatok megjelenítését oldottuk meg. Most egy használható állomány áll rendelkezésünkre a könyvtárunk nyilvántartásához. A jelenlegi dizájn azonban tartalmaz egy megoldandó hibát. Ha új szerzőt akarunk hozzáadni a könyvek űrlapon, akkor először be kell zárunk az űrlapot és egy másikat kell megnyitnunk. Ha tudnánk új szerzőt felvenni közvetlenül a könyvek űrlapon, akkor az sokkal inkább hasonlítana egy alkalmazásra és könnyebbé tenné az adatbevitt. Ezt néhány rövid makró segítségével érhetjük el.

A LibreOffice Basic nyelve nagyban hasonlít a többi Basic nyelvre (például a Visual Basic-re). A LibreOffice dokumentum módosításához az azt kezelő Uno keretrendszer használjuk fel. Ez a keretrendszer igen összetett, de legjobb tudásom szerint megpróbálom elmagyarázni az általunk használt tulajdonságokat. Nem az a cél, hogy

megtanuljunk makrókat írni, hanem, hogy tudjuk őket használni.

A MAKRÓK BIZTONSÁGA ÉS BEÁLLÍTÁSAI

Ugyan a makrókkal klassz dolgokat valósíthatunk meg, de alkalmazása problémákat is okoz. Néha a makrókat arra használják, hogy mások gépéhez hozzáférjenek, ezért fontos, hogy ejtsünk néhány szót a makrók biztonságáról.



Akár Linuxon, Mac-en vagy Windowson futtatjuk a LibreOffice-t egy kártékony makró képes tönkretenni az adatainkat.

A LibreOffice makró biztonsága egyszerű. Az Eszközök > Beállítások, majd a LibreOffice menüpont alatt válasszuk a „Biztonság” pontot. A „Makróbiztonság” pontra kattintva megjelennek a biztonsági beállítások. Négy lehetőségünk van. Soha ne használjuk az „Alacsony” biztonságot, mivel ez kérdés nélkül lefuttat minden makrót. Én a „Közepes” beállítást javaslom, mivel ekkor egy, makrókat tartalmazó dokumentum megnyitása esetén nekünk kell engedélyezni a futtatást. A „Magas” és „Nagyon magas” beállításhoz a dokumentumnak digitálisan aláírtnak, vagy egy megbízhatónak jelölt mappában kell lennie. Bár ez nagyszerűen hangzik, de szerintem a felhasználó megérzéseinél nincs erősebb. Általában tudjuk, hogy mely dokumentumokban számítunk makrókra. Ha nem vagyunk biztosak, ne engedélyezzük a futtatást. A dialógus bezárásához és a mentéshez kattintsunk az „OK” gombra.

Most pedig lépünk tovább az érdekes részre.

A MAKRÓK

Négy makrót fogunk megírni a adatbázisunkhoz, melyek közül három az űrlapok megnyitásáért, az utolsó pedig a szerzők és a média-típusok listájának frissítéséért felelős. A makrók célja, hogy olyan feladatokat oldjunk meg velük, amelyek alapból nem állnak rendelkezésre vagy komplex feladatokat egyszerűsítenek le. A mi makróink mindkettőt megvalóztatják, mivel leegyszerűsítik a szerzők és a médiatípusok bevitelét és be nem épített funkcionalitást valósítanak meg.

A makróírás előtt hozzunk létre nekik egy tárolót. A makrókat modulokban tároljuk. A makrók programokon belül vagy dokumentumokban jelenhetnek meg. Mivel a mi makróink adatbázis-specifikusak, ezért a dokumentumba ágyazzuk őket. A dokumentumba ágyazott makrók csak akkor elérhetőek, ha a dokumentum be van töltve. A programok által tartalmazott makrók mindaddig elérhetőek, amíg a program fut.



Eszközők > Makrók > Makrók rendezése > LibreOffice Basic, melyre a makrók ablaka jelenik meg. Válasszuk a books.odt-t a „Makró forrása” listáról és kattint az „Új” gombra. A megjelenő ablakban adjuk meg modul nevét „Form-Calls”-nak és kattint az „OK”-ra. Ez megjeleníti a makrószerkesztőt. A makró alapból tartalmaz egy fő szubrutint. Jelöljük ki a makró „Sub main”-tól az „End Sub”-ig, majd a backspace-el töröljük ki.

Az első makrónk egy általános szubrutin lesz az űrlapok megnyitására, melyet később újra felhasználhatunk. Ezt a rutint kétszer fogjuk más, általunk írt rutinokból meghívni. Gépeljük be a jobbra fent látható kódot a szerkesztőbe.

A szubrutin első sorát szignatúrának hívják, mely meghatározza, hogyan kell azt meghívni. A szignatúra a „Sub” kulcsszóval kezdődik, mely definiálja, hogy ez a rész egy szubrutin. Utána következik a szubrutin neve, ami jelen esetben az „OpenAForm”. Végül a zárójel között a szubrutinnal átadott paraméterek vannak. Jelen esetben az űrlap nevét adjuk át, mely szöveg („String”) típusú. A szubrutin második sorában a „Dim” egy másik kulcsszó, mely egy típussal és egy

```
Sub OpenAForm (FormName as String)
    Dim GetForm as Object
    GetForm = ThisDatabaseDocument.FormDocuments.GetByName (FormName)
    GetForm.Open
End Sub
```

opcionális értékkel beállít egy változót. Mi a „GetForm” néven hozunk létre egy „Object” típusú változót. A harmadik sor az Uno keretrendszeren végigfutó parancssor alkalmazásával beállítja a változónk értékét.

A „ThisDatabaseDocument” egy referencia az aktuálisan megnyitott adatbázis-dokumentumra. Esetünkben ez a books.odt. A „FormDocuments” a dokumentumban található összes űrlap gyűjteménye. Végül a „GetByName” visszaad egy űrlapot a gyűjteményből. Fontos, hogy átadjuk a „FormName” változót a szignatúrából ennek a metódusnak. Amikor a hívás lefut, a GetForm tartalmazza az átadott nevű űrlapot reprezentáló objektumot. A negyedik sor meghívja az

„Open” metódust az űrlapon. Az ötödik sorban az „End Sub” jelzi a Basicnek, hogy ennek a szubrutinnak vége.

Az „OpenAForm” szubrutint kétszer fogjuk meghívni, amikor a szerzők és amikor a média űrlapot akarjuk megnyitni. A lent látható két szubrutint is gépeljük be.

A két új szubrutin szignatúrája egy kissé eltérő. Mivel ezeket egy, az űrlapon található vezérlőből fogjuk meghívni, ezért át kell adnunk paraméterként a hívó objektumot, még ha nem is használjuk azt. Az oEv tehát egy referencia a hívó objektumra. Az utolsó szubrutinban ezt is ki fogjuk használni, de jelenleg csak azért szerepel, mert kötelező. A két szubrutin igen egy-

szerű, egyszerűen csak az „OpenAForm”-nak adják át a megnyitandó űrlap nevét, az „Authors”-t és a „Media”-t.

Az utolsó szubrutin a listában szereplő adatok frissítését oldja meg, amikor új szerzőt vagy médiát adunk hozzá a fenti két szubrutin segítségével.

```
Sub ListRefresh(oEv as Object)
```

```
oEv.source.model.Refresh
```

```
End Sub
```

Mivel ezt a szubrutint is egy vezérlőből hívjuk meg, ezért szükségünk van egy referenciára a hívó vezérlőhöz. Most azonban használni is fogjuk ezt az objektumot. Ez a szubrutin hozzáfér a megjelenített listához és frissíti az adatait, melynek hatására frissülni fog a szerzők és a médiák listája. Mentsük el a modult és zárjuk be a makrószerkesztőt.

```
Sub OpenAuthorsForm(oEv As Object)
    OpenAForm ("Authors")
End Sub
```

```
Sub OpenMediaForm(oEv As Object)
    OpenAForm ("Media")
End Sub
```

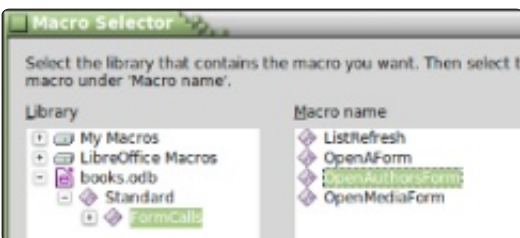
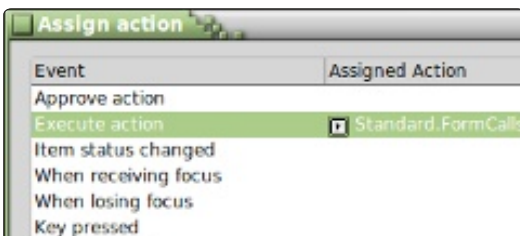
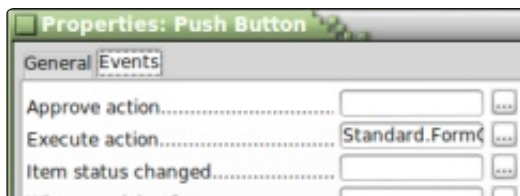
KAPCSOLAT A MAKRÓKKAL

Mindeddig a makrók nem csináltak semmit. Hozzá kell kapcsolunk őket az űrlap objektumaihoz, hogy működésre bírjuk őket. Először az űrlapmegnyitó szubrutinokat kötjük be az űrlapunkba, majd a „List-Refresh”-t adjuk hozzá a listákhoz.

Az adatbázis lapon kattintsunk az „Űrlapok”-ra. Jobb klikk a „Books” űrlapra és válasszuk a szerkesztést. Adjunk két gombot az űrlaphoz, egyet az „Authors”, egyet pedig a „Media” tábla alá. Jobb klikk az „Authors” tábla alatti gombra és válasszuk a „Vezérlők”-et, hogy megjelenítsük a gomb tulajdonságait. Az „Általános” fülön változtassuk meg a nevet „AddAuthors”-ra, a gomb felirata pedig legyen „Add Authors”. Az „Események” fülön kattintsunk az ellipszis alakú gombra az „Akció végrehajtása” mellett, ami megjeleníti az „Akció hozzárendelése” dialógust. Kattintsunk a „Makró” gombra, a megjelenő ablakban válasszuk a books.odt > Általános > FormsCalls elemet. Válasszuk az „OpenAuthorsForm”-ot a makrónevek listájából és klikk az „OK”-ra. A dialógus bezárásához ismét kattintsunk az „OK”-ra, majd zárjuk be a gombok

beállításait.

Hajtsuk végre ugyanezt a „Media” tábla alatti gombbal, de a gomb neve legyen „AddMedia” a felirata pedig „Add media type”, a hozzárendelt makró a pedig az „OpenMediaForm”.



Végül hozzá kell adnunk a frissítésért felelős szubrutint a listáinkhoz. Jobb klikk az „Authors” oszlopra a szerzők táblában és válasszuk az „Oszlop”-ot. Az események fülön kattintsunk a „Ha fókuszba kerül” pont melletti ellipszisre. Az „Akció hozzárendelése” gombbal használjuk a makró gombot, hogy

hozzárendeljük az akcióhoz a „List-Refresh” makrót. Ennek hatására az adatok frissülni fognak, ha rákattintunk az oszlop listájára. Végezzük el ugyanezt a „Media” oszlopra a média táblán. Mentsük el a Books űrlap változtatásait és zárjuk azt be.

A VÁLTOZTATÁSOK TESZTELÉSE

Minden alkalommal, amikor megváltoztatjuk az űrlapokat, le kell tesztelnünk a változtatásokat, hogy biztosak legyünk benne, hogy minden rendben van, különösen, ha makrókat is alkalmazunk. Egy kis elgépelés is a funkciók elvesztésével járhat. Duplaklikk a Books űrlapra, hogy megnyissuk azt. Adjunk hozzá egy új könyvet, egy olyan szerzővel és egy olyan média típusal, melyet még nem adtunk meg. Kattintsunk az „Add Authors” gombra, hogy lássuk, megnyitja-e az űrlapot. Adjunk hozzá néhány szerzőt majd zárjuk be az űrlapot. Kattintsunk a szerzők lenyíló listájára és győződjünk meg róla, hogy az újonnan hozzáadott szerzők szerepelnek benne. Végezzük el a tesztet az „Add Media Type” gombra és a hozzá tartozó listára.

VÉGSŐ GONDOLATOK ÉS HÍVATKOZÁSOK

Újra szeretném hangsúlyozni, hogy a makróírás a LibreOffice-hoz igen komplex feladat. A dokumentáció eléggé gyér, de elérhető. Ha érdekelnek a kihívások, a következő linkeken kezdhetsz neki a munkának:

LibreOffice Kezdő kalauz:

http://wiki.documentfoundation.org/images/d/dd/Basic-Guide_OOo3.2.0.odt

Andrew Pitonyak OpenOffice makrók leírása:

<http://www.pitonyak.org/oo.php>

A cikkben használt makrók elérhetőek a pastebin.com címen: <http://pastebin.com/MU2Ztizi>

Következő alkalommal a LibreOffice környezet egy másik eszközét, a Math-et, fogjuk feltérképezni.



Elmer Perry eddigi működése tartalmaz egy Apple IIE-t, hozzáadva egy kis Amigát, egy nagy adag DOS-t és Windowst, egy jó adag Unixot, mindezt jól összeturmixolva Linuxszal és Ubuntuval.



Nagyon könnyű beállítani – bár később egy kicsit bonyolultabb példát kell felhoznom, hogy a használatát bemutassam.

Ha a gépeden több felhasználó is található, akkor minden egyes felhasználónak saját ütemterve lehet, amit beállíthat.

A tapasztalt felhasználó felismeri, hogy ez a majdnem minden Linux gépre előre telepített Cron leírása. A cron rendszergazdaként történő használata kicsit eltérő, és néhány rendszerfüggvény használja is – tehát a cron root-használatát figyelmen kívül kell hagynunk.

A felhasználók napirendjüket a „crontab” segítségével állítják be, amit a crontab paranccsal lehet olvasni, vagy szerkeszteni. Megnézhetjük a „crontab -l” paranccsal a saját crontabunkat (jobbra).

A crontabodban mindig megtalálhatod ezeket a leíró megjegyzéseket – és meg is kell őrizned őket. A crontab testreszabásához egy (vagy több), időadatot és futtatandó parancsot (vagy

szkriptet) tartalmazó sort kell hozzáfűznöd.

A Cron démonként fut a háttérben és a megfelelő időpontokban végrehajtja a parancsodat (parancsaidat).

Megjegyzés: a parancsaid felhasználói jogokkal fognak futni. A jogokat, például sudoval, nem lehet megemelni.

A dátum meghatározására öt mező van – a formátumuk elég bonyolult is lehet.

Az öt mezőt mindig egy, vagy több szóköz (vagy tabulátor) választja el. Az egyes mezőkben összetett leírások lehetnek, mint 1-5,10-15 (de általában vagy egy csillag, vagy egy szám van). A kötőjelek és a vesszők nem mezőhatárolók.

Mindegyik egy mértékegység adata. Ilyen például a 2,4,6, ami annyit jelent, hogy fuss a 2., a 4. és a 6. egységnél. Másik változat a 2-5, ami 2,3,4,5-nek felel meg. Ha minden érvényes alkalommal futtatni kell, akkor *-t kell beírunk. Valami

```

jeremy@HECTOR:~$ crontab -l
# Edit this file to introduce tasks to be run by cron.
#
# Each task to run has to be defined through a single line
# indicating with different fields when the task will be run
# and what command to run for the task
#
# To define the time you can provide concrete values for
# minute (m), hour (h), day of month (dom), month (mon),
# and day of week (dow) or use '*' in these fields (for 'any').#
# Notice that tasks will be started based on the cron's system
# daemon's notion of time and timezones.
#
# Output of the crontab jobs (including errors) is sent through
# email to the user the crontab file belongs to (unless redirected).
#
# For example, you can run a backup of all your user accounts
# at 5 a.m every week with:
# 0 5 * * 1 tar -zcf /var/backups/home.tgz /home/
#
# For more information see the manual pages of crontab(5) and cron(8)
#
# m h dom mon dow  command

```

ilyesmit „*/10”-t írva, azt jelenti, hogy minden 10. egységet akarjuk futtatni (tehát a perceknél a */10 azt jelenti, hogy fusson minden óra 00,10,20,30,40,50 percében).

Ahol van jelentése, neveket is használhatunk a mezőkben.

És ha ez még nem lett volna elég, kombinálni is lehet, például az 1-3,7,9 az 1,2,3,7,9-nek felel meg.

1. mező
Az óra perce (0 - 59)
2. mező
A nap órája (0 - 23)
3. mező
A hónap napja (1 – 31)
4. mező
Az év hónapja (1 – 12, vagy feb, jun, stb.)
5. mező
A hét napja (0 – 7; 0 és 7 egyaránt vasárnapot jelent, vagy a neveik: mon, tue, wed, stb.).

PÉLDÁK

Előbb egy rossz példa – ez csak akkor fog futni, ha június 13-a hétfő (legközelebb 2016-ban)!

```
0 1 13 jun mon valami-parancs
```

Sokkal kifinomultabban:

```
0 1 13 * * valami-parancs
```

Ez minden hónap 13-án 01:00-kor fog futni.

Tegyük fel, hogy feljegyeznéd a rossz hálózati kapcsolathoz fűződő problémákat, egy, a /home mappában lévő, .whatip.sh nevű (rejtett) fájlban található felhasználói szkript segítségével, a következőt futtathatnád:

```
*/10 * * * * [ -x .whatip.sh ] && bash .whatip.sh 2>/dev/null
```

Ez minden 10. percben lefut. A [-x .whatip.sh] parancs ellenőrzi, hogy a végrehajtható fájl létezik-e, és csak ha igaz, engedi a && végrehajtani a szkriptet (ami egy log fájlba ír), a 2>/dev/null miatt nincs megjelenítés.

A feladat futtatási időpontjának leírására rendelkezésre álló lehető-

ségek sokasága ellenére vannak olyanok, amiket nem lehet könnyen meghatározni, mint például „futtasd a hónap utolsó napján”. Ebben az esetben valami ilyesmi utasítást futtass:

```
0 1 28-31 * * valami-szkript
```

ez megfelelő lehet – olyan szkripttel, ami hamarabb kilép, ha az adott nap a hónapban nem az utolsó.

A CRONTAB SZERKESZTÉSE: A CRONTAB -E PARANCS HASZNÁLATA

Ez biztosan nem a szokásos szövegszerkesztőt (például a geditet) hívja meg, hanem egy sokkal egyszerűbbet – mint például a nano. Ez tökéletesen megfelel konfigurációs fájlok szerkesztésére és nem-grafikus felületen (GUI) dolgozik.

Továbbra is rendelkezésedre állnak olyan billentyűk, mint a beillesztés, törlés, törlés visszafelé. A képernyőn a kurzor- és a lapozó (fel, le) billentyűkkel mozogsz. Viszont görgetősáv nincs.

A funkcióbillentyűk leírását lent

láthatod – de közülük csak kettőre lesz szükséged.

Menj a crontabod utolsó sorába és írd be a változtatásaidat.

Általában a legutolsó sornak soremeléssel kell végződnie, de ez itt nem kötelező.

Nézd át és nyomj CTRL+O-t a változtatások mentésére.

Végül nyomj CTRL+X-et a kilépéshez.

Ha ki akarsz kapcsolni egy crontab bejegyzést, alakítsd át megjegyzéssé, „#”-et téve az első helyre.

Nagyon nehéz olyan crontab sort készíteni, ami valami hasznosat tesz, anélkül, hogy szkriptet kellene meghívnia – de volna egy hasznos példám (az érdekem egy ismeretlen szerzőé).

Először is a probléma: ha megfelelő számú fájl mozgatsz, a Nautilus készít egy kis bélyegkép-fájlt hozzá. Ha a fájl mozgatod, akkor kapsz egy másik bélyegképet és ha belenézel a rendszerkönyvtáraidba, bélyegképek ezreit generálsz. A probléma az, hogy a Nautilus

sosem törli a bélyegképeket.

Hogy fennáll-e a probléma vidd be a következő parancsot:

```
du -sbh .thumbnails
```

Én 20M értéket kaptam, vagyis 20 MB (ami közel 1 000 bélyegkép). Nagyobb értéket is láthatsz.

A megoldás: minden nap lefutatok egy cron feladatot, hogy törölje az olyan bélyegképeket, amikhez több mint hét napja nem nyúlt. A parancsrész a crontabban így néz ki:

```
find ~/.thumbnails -type f -atime +7 -exec rm '{}' \;
```

Nagyon fontos, hogy a parancs pontosan a mutatott módon kerüljön be, a záró „\;” is.

Mivel rm (fájltörlés) utasítás van benne, érdemes lehet előbb terminálból más, közel hasonló (és ártalmatlan) parancssal tesztelni:

```
find ~/.thumbnails -type f -atime +7 -exec ls '{}' \; | more
```

Vedd észre, hogy az rm parancsot ls-re cseréltem.

Ha elégedett vagy a működésével, bevihetsz egy időmeghatározást és az `rm`-et tartalmazó parancsot is a `crontab`odba. A `+7`-et a gépednek megfelelően természetesen lecserélheted. Az én `crontab` soromban így olvasható:

```
45 19 * * * find
~/.thumbnails -type f -atime
+7 -exec rm '{}' \;
```

Vagy minden este 19.45-kor távolítsd el a fölösleges bélyegképeket.

Ha több felhasználód van, akkor mindegyikre meg kell ismételned a beírást.

A `crontab` a `/var` egy almappjában tárolódik – tehát a rendszerfrissítés, amikor a rendszerfájlok cseréjét választod (még ha a `/home` mappádat meg is tartod) a `crontab`od elvesztésével jár. Mindazonáltal fontos, hogy a `crontab`ot csakis a `crontab` parancs segítségével szerkeszd, mivel néhány fontos ellenőrzést is tartalmaz.

KIEGÉSZÍTŐ MEGJEGYZÉS

Ha egy-két éven belül nem hajtottál végre telepítést, ami a `/home` mappádat is felülírta, akkor

a bélyegkép-eltávolítási bejegyzés egy kicsit másképpen működhet – az eltérés azonban nem számottevő és inkább történeti.

Eredetileg, a létrehozásról és módosításról készített időbélyegek mellett, a Linux mindig készített időbélyeget az utolsó hozzáférésről is (ez egy további `-atime` bejegyzés a `crontab`ban). Ez hatástalan lehet, mivel az olvasással mindig járt egy írás is (a hozzáférési időbélyeg frissítése). Ma már kijelölheted, hogy nem kell semmilyen `atime` frissítés – és napjainkban ez az alapbeállítás.

Vedd azt is észre, hogy a gyakran érintett mappákat hét napnál sűrűbben nézed meg, ezért (a régi beállítás szerint) a bélyegképeket sohasem törölné. Az új felállítás szerint az `atime` sosem frissít és így még ezek a bélyegképek is törölhetőek és nagyon gyorsan újra létrehozhatók minden hét napban. Ez egy észrevehetetlen probléma a bélyegképekkel kapcsolatban – ugyanakkor tudom, hogy néhány régebbi alkalmazásnak gondot okozhat az `atime` változása.

A beállításaid ellenőrzésére írd be a:

```
cat /etc/fstab | grep /home
```

parancsot terminálba. Én két sort kapok:

```
# /home was on /dev/sda7
during installation
```

```
UUID=0648d2d1-9a41-4257-8b79-
dfc7bc227e82 /home ext3
defaults,noatime 0 2
```

Nálam a `/home ext3`-ként van csatolva – a tied valószínűleg `ext4`-es.

Én kézzel állítottam be az `/etc/fstab`-ot, hogy mindent `noatime`-mal csatoljon – ami azt jelenti, hogy nincs hozzáférési időbélyeg frissítés, akár a modern alapbeállításnál. Ha te nem látsz `noatime`-ot, vagy `atime` van a helyén, akkor fontolóra veheted a `fstab`od `noatime` opcióval történő kiegészítését, hacsak nincsen valami különös okod az ellenkezőjére.



Az Ubuntu Podcast lefedi a legfrissebb híreket és kiadásokat amik általában érdekelhetik az Ubuntu Linux felhasználókat és a szabadszoftver rajongókat. A műsor felkelti a legújabb felhasználók és a legöregebb fejlesztők érdeklődését is. A beszélgetésekben szó van az Ubuntu fejlesztéséről, de nem túlzottan technikai. Szerencsések vagyunk, hogy gyakran vannak vendégeink, így első kézből értesülünk a legújabb fejlesztésekről, ráadásul olyan módon ahogyan mindenki megérti! Beszélünk továbbá az Ubuntu közösségről is, és a benne zajló dolgokról is.

A műsort a nagy-britanniai Ubuntu közösség tagjai szerkesztik. Mivel az Ubuntu viselkedési kódexnek megfelelően készítik, bárki meghallgathatja.

A műsor minden második hét keddjén élőben hallgatható (brit idő szerint), másnap pedig letölthető.

podcast.ubuntu-uk.org



Blender használata közben nagyon sokszor fogod lenyomni a TAB billentyűt, ami a szerkesztőmódba váltás billentyűutasítása.

Töltsd be a múlt hónapban készített hóembert és a fejlécben keresd meg azt a gombot, ami mutatja, hogy „Object Mode”-ban vagy (fejlécnek hívják ugyan, de alapbeállítás szerint ott van, ahol a lábléc lenne).



A jobb egérgombbal (RMB) jeleld ki a hóemberünk fejét (a felső gömb – UVsphere).

Nyomd le a TAB billentyűt. A teljes fejléc megváltozik és most „Edit Mode” (szerkesztési mód) feliratot olvashatsz ugyanazon a gombon. (Másik módszer, hogy a gombra kattintasz és onnan választod ki a szerkesztési módot. Egyelőre a többi módról most nem kell tudnunk, hogy mire valók.)



A gömb narancssárga hálószerkezetűre vált.

Szerkesztésben vagy, ebben a módban csak a kiválasztott objektumot tudod állítani és változtatni. Próbáld most a lámpát, vagy az orrot kiválasztani RMB-vel. Nem tudod. Csak adott objektum egy pontját (vertex), vagy csúcspontjait tudod kiválasztani.

A **vertex** egy 3-dimenziós koordinátát, az **Edge** (él), két csúcspontot összekötő vonalat és a **Face** (felület), három, vagy több csúcspont közötti sík felületet jelent.

Szerkesztési módban csomópontok, élek és felületek választhatók ki – ugyan olyan módon, ahogy azt két hónappal ezelőtt láttuk. Használd a „doboz”, a „lasszó” vagy a „kör” kiválasztó eszközt, illetve az RMB-t, és a Shift RMB-t többes pontkiválasztáshoz.



Szintén a fejlécben, vedd észre a három, csomópontot, élet és felületet, jel-

képező gombot. Ezekkel a gombokkal változtathatod meg, hogy mit választasz ki (pontot, élet, vagy felületet). Alternatívája a Ctrl+Tab lenyomása.

Folytatásként a TAB gombbal lépj vissza object módba.

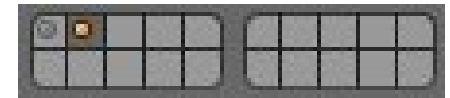
Ismét a fejlécben: láthatod, hogy a korábban említett gombok eltűntek és néhány másik jelent meg. Koncentráljunk egy kicsit az alább látható gombokra:



Ezek a Layers (réteg) gombok. A sárga pont a bal felső gombon jelzi, hogy az adott rétegen kiválasztott, vagy legutóbb kiválasztott objektumok vannak, a sötétebb szürke szín pedig az jelzi, hogy abban a rétegben vagyunk.

Nyomd le a 2-es gombot a billentyűzeten (NEM a számbillentyűzeten), vagy a bal felső saroktól számított második gombot. Minden eltűnt – mivel most egy másik rétegen vagyunk. Shift+S-sel hívd le a Snap (igazítás) menüt és vá-

laszd ki a Cursor to Center-t (kurzort középre). Nyomj Shift+A-t új objektum hozzáadásához. A Mesh-ek közül a Cylindert (henger) válaszd. Most pillants a réteg gombokra.



Azt mutatják, hogy két rétegen van objektumunk és a második az aktív, valami kiválasztottal. Nyomj S-t az átméretezéshez és 0,3-at a 30%-ra csökkentéshez. Nyomj G-t, hogy megragadd és Z-t a Z-tengelegyhez rögzítéséhez, illetve 0,3-at, hogy egy blender egység 30%-kával följebb vidd.

Ha még nem lennél abban, akkor 5-ös számbillentyűt lenyomva lépj ortografikus nézetbe (a 69. számban elmagyaráztam mi az) és 7-es számbillentyűt a felülnézethez.

Nyomd le a TAB-ot, hogy szerkesztés módba kerülj. Nyomj Shift+S-t és Cursor to Center, hogy a kurzor a négyzetháló közepére kerüljön – ha esetleg a kurzort elmozgattad volna. Shift+A-val adj

Hogyanok – Blender – 3. rész

hozzá kört (Circle) a Mesh-ből. Ezután nyomj F6-ot és az előtűnő ablakban a Fill type-ot (kitöltés) Nothing-ról (semmi) Ngon-ra cseréld. S és 0,5 lenyomásával vedd 50%-ra a körödet.

Nyomj TAB-ot, hogy visszatérj az object módba. Amíg szerkesztésben vagy, a hozzáadott objektumok (példánkban a kör) egyazon objektum részeinek számítanak és a Blender egyetlen elemként kezeli őket.

Megvan a kalap. Most csináljunk kezeket a hóemberünknek. Nyomd le a billentyűzeten a 3-ast (nem a számbillentyűzeten), hogy a 3. rétegen dolgozzunk.

Ismét Shift +S, hogy a kurzor középre kerüljön. Shift+A-val adjunk hozzá egy új Mesh-t, ismét egy hengert. Nyomj S-t az átméretezéshez és Shift +Z-t a Z-tengelyi méret megtartásához és a másik két tengely, az X és Y változtatásához. Üss be 0,02-t a 2%-ra csökkentéshez.



Ezután nyomj ismét S-t és Z-t, hogy csak a Z-tengelyi méret változzon, és 0,5-t, a felére rövidítéshez. Menjünk ismét a szerkesztő módba. Miközben a henger van kijelölve nyomj TAB-ot. Adj hozzá újabb hengert, zsugorítsd, forgasd és mozgasd, hogy egy faágkart csinálj.

Ha készen vagy a faággal, nyomj Alt+1-et a billentyűzeten (NEM a számbillentyűzeten), hogy a 11. rétegre kerülj.

Tipp: a billentyűzeten az 1, 2, 3...0-t lenyomva: 1-től 10-ig választjuk ki az aktív rétegeket. Ez a korábban említett réteg gombokon a felső sor. Alt+1, Alt+2 ... Alt+0-ig az alsó soron választja ki, a 11-től 20-ig terjedő rétegeket.

Az aktív 11. rétegen hozz létre egy új hengert – mostanra már tudod, hogyan kell.

TAB lenyomásával menj szerkesztő módba. Nyomj Z-t, hogy a hengert dróthálóként mutassa. Nagyon hasznos módja az objektum megjelenítésének, én nagyon sokszor váltogatok a kitöltött és a vázszerkezeti nézet között. A-val (ha még nem lenne) jelöld ki az összes csomópontot. (Object módban az A az összes objektumot választja ki, míg Edit módban az összes pontot

jelöli ki, vagy szünteti meg a kijelölésüket.)

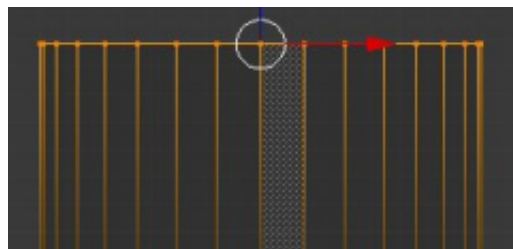
Ideje, hogy készítsünk egy pipát.



Feltételezve, hogy a szemből ortografikus (front orthographic) nézetben vagy és a módválasztó gomb mellett jobbra lévő kis gomb dróthálót szimbolizál, válaszd ki az összes csomópontot.

Csökkentsd le a hengert 8%-ára.

Nyomd le az A-t a pontok kijelölésének megszüntetésére. Most dobozkijelöléssel (B betű), válaszd ki kizárólag a felső csomópontokat.

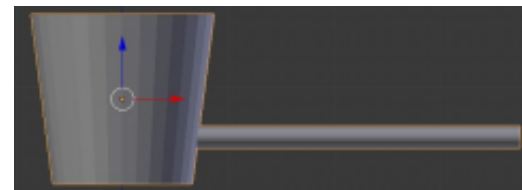


Az S-t lenyomva és az egeret a kiválasztás középpontjától kifelé mozgatva nagyítsd egy kicsit.



Nyomj A-t a kijelölések megszüntetéséhez, majd donozkijelöléssel válaszd ki az alsó csomópontokat.

Kicsit zsugorítsd az S lenyomásával és az egernek a kijelölés középpontja felé történő mozgatásával. Ezután adj hozzá egy új hengert, zsugorítsd és készítsd el belőle a pipa többi részét.



Ideje a múlt hónapban (tölcsérből) készített orrot is lecserélni egy új, hengerből készültre – mivel nem akarjuk, hogy a répaorrunk ennyire hegyes legyen.

Most már majdnem mindenünk megvan, ami kell.

Ugyanúgy ahogy azt korábban csináltuk a hengerrel, készíts egy másik ágat. Helyezd egy új rétegre, vagy a másik ággal azonos rétegre. Az ágból készült karodat Shift+D-vel is megkettőzheted.

Most, hogy a rétegeken minden elem a helyére került, akár az összes objektumot a kiinduló rétegre mozgatva, akár a Shift és a használt rétegek gombjának lenyomásával –

Hogyanok – Blender – 3. rész

az összes kiválasztott réteg nézetét összerakhatod.

Tipp: hogy egy objektumot egy rétegről másikra mozgasd, jelöld ki és nyomd meg az M-et. A Move to Layer (rétegre mozgatás) ablakban válaszd ki, hogy hová akarod vinni az objektumot.

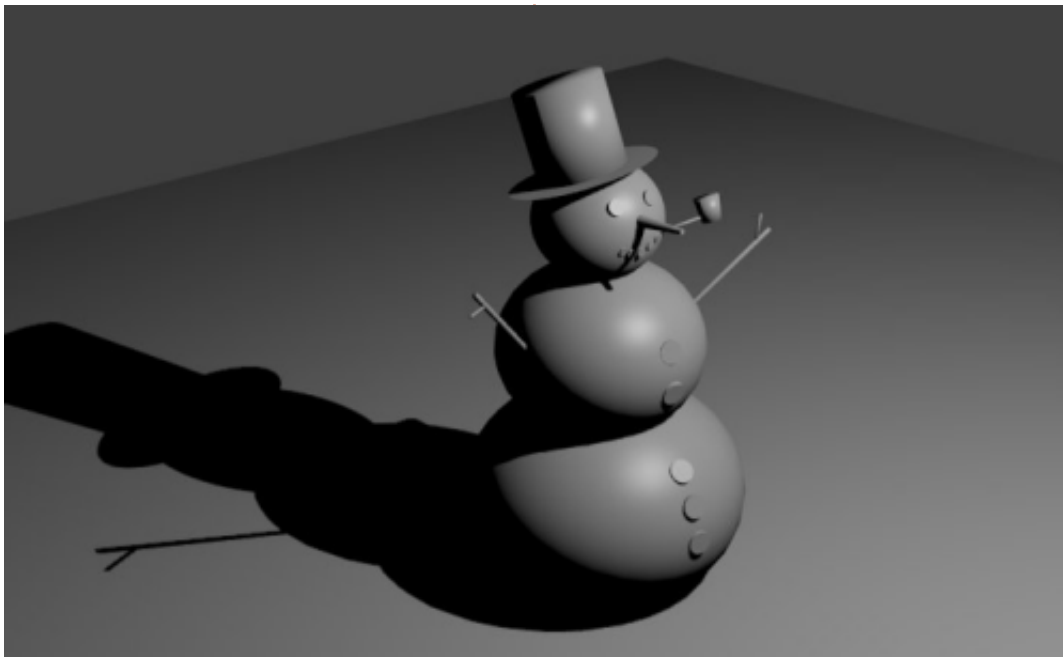
A következő hónapban némi szint viszünk az életünkbe a texturák bevezetésével!

Ebben a hónapban a <http://www.blenderartists.org>-ot ajánlom – fórum, ahol a legfrissebb híreket, munkajánlatokat, műveket és sok, blenderrel kapcsolatos dolgot találhatsz.

Szintén e hónapra van egy videó számodra. Menj a http://www.youtube.com/watch?v=USyoT_Ha_bA-ra és nézd meg a számítógépes grafikák őseit 1963-ból, Ivan Sutherland Sketchpad-jét (a Wacom táblagépem majdnem sír).



Nicholas Görögországban él és dolgozik. Egy utómunkálatokat végző cégnek dolgozik (hirdetések – filmek) sok éve. Három hónapja váltott Ubuntu-ra, mivel „gyorsabban rendel”. A Blender két éve találta meg őt.



16x16 SUDOKU

A 16x16-os hálót töltsd ki 0 és 9 közötti számokkal és A és F közötti betűkkel úgy, hogy minden sor, oszlop, valamint 4x4-es mezőben csak egyszer szerepeljenek a számok 0 és 9, valamint a betűk A és F között.

| | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| E | D | 9 | 2 | 0 | | | | | | | | | | | 5 |
| 3 | 4 | | | 5 | | C | A | F | 6 | 1 | 9 | | | | |
| | 6 | C | 5 | | 9 | 1 | 8 | | | E | | | | | |
| 1 | B | | | E | 6 | C | | D | 5 | | 4 | | | | 2 |
| | | 3 | | 4 | 6 | | | | C | 7 | 1 | A | | | |
| | | | 2 | 0 | 3 | | | 9 | 1 | | 5 | D | F | | |
| 6 | | 0 | E | | | | | B | | | C | 9 | | | |
| | D | 5 | B | 1 | | | A | | 2 | | | | | | |
| | | | 9 | | | A | | | 0 | 3 | 4 | F | | | |
| | 3 | E | | 5 | | | | | 8 | B | | | | | C |
| B | 2 | 9 | | 0 | | E | | A | 1 | 4 | | | | | |
| | A | 1 | C | 6 | | | | D | 5 | | | 0 | | | |
| 2 | | | E | | 9 | F | | 0 | 1 | C | | | B | | 6 |
| | | 3 | | | | D | | F | B | | | 1 | 0 | E | |
| 8 | 9 | 0 | 1 | C | | B | | | 2 | | | | F | | 4 |
| | B | | | | | | | 7 | 4 | | | 9 | 2 | | 5 |

A megoldás a 35. oldalon van

A rejtvényt a **The Puzzle Club** - www.thepuzzleclub.com - bocsátotta rendelkezésünkre.



Az előző cikkben vizsgált, Inkscape-pel készült képregényrészlet egyben tartalmazta az összes, eddig megismert eszközüket. Útvonalakat, egyszerűen vagy színátmenettel kitöltött négyzeteket és ellipsziseket. Azonban van benne még egy plusz objektumtípus is, ami a legtöbb kép alapvető része: a szöveg.

A szöveg-objektumok létrehozása nem túl bonyolult, de van benne néhány, a kezdőket könnyen elgáncsoló ellentmondás. Néhányuk az összes vektorgrafikus programban megtalálható, de egy pár kifejezetten az Inkscape olyan sajátossága, hogy már önmagukban megérnek egy rövid történelemórát...

Az Inkscape natív formátuma az SVG, ami egy, a World Wide Web konzorcium (W3C) által megalkotott, nyílt formátum. A nyílt formátumnak hála, az Inkscape-pel készített állományok rengeteg programmal megnyithatóak és nagyjából hasonlóan szerkeszthetőek. Ez a felhasználó számára nagy könnyebbség, mert nincs az Inkscape

használatára kötelezve, azonban ennek az a hátránya, hogy az Inkscape fejlesztőinek csak kis befolyásuk van arra, hogy mi tartozik bele a formátumba, és mi nem.

Az SVG formátum első verziója 2001-ben jelent meg, amit az 1.1-es verzió követett 2003-ban. Majd évekig dolgoztak az 1.2-es verzión, ami rengeteg kiegészítést és javítást tartalmazott, ideértve azt a kiegészítést is, miszerint a szöveg az őt tartalmazó konténer objektum méreteihez igazodva automatikusan kitölti a rendelkezésre álló helyet és automatikusan tördelődik („Flowed text” - Tördelt szöveg). Az Inkscape fejlesztői sok időt töltöttek azzal, hogy beilleszék az Inkscape-be ezeket az új funkciókat, hogy teljesen felkészüljenek az új SVG formátum hivatalos megjelenésére.

Végül az SVG 1.2 fejlesztése leállt. Sose volt szabvány és a mai napig is – 8 évvel később! – az SVG 1.1 a legfrissebb hivatalos verziója a formátumnak. Ekkor az Inkscape csak a soha el nem készülő formátummal volt kompatibilis, vagyis ha

ezek a kódok továbbra is egyszerűen megmaradnak, akkor a legfrissebb verzióval készült állományok már megtörik a felhasználók állományaival való széles kompatibilitást. Az Inkscape fejlesztők meghozták azt a praktikus döntést, hogy meghagyják a „Flowed text” képességet, annak ellenére, hogy az így létrejött állományokat a többi alkalmazás nem biztos, hogy teljesen megérti.

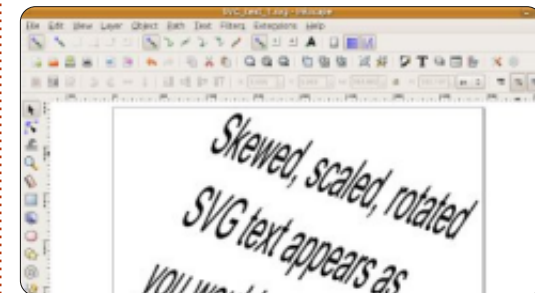
Erre a történelmi okra vezethető vissza, hogy az Inkscape két formátumban képes szöveget létrehozni: SVG 1.1-ben, aminél a szöveg nem tölti ki a rendelkezésre álló helyet (és ami SVG szöveggként viselkedik) illetve képes SVG 1.2-ként létrehozni, ami kitölti a rendelkezésre álló helyet (Tördelt szöveg), de nem része az SVG formátumnak. A probléma ott van, hogy túl könnyű véletlenül tördelni szöveget létrehozni, főleg ha már van előzetes tapasztalatod más grafikus alkalmazásokban.



Legyünk végre gyakorlatiasak és hozzunk létre egy kis szöveget. Először

kattints a Szöveg eszközre („Szövegobjektumok létrehozása és szerkesztése”) az eszköztáron található ikonjára kattintva, vagy nyomd meg a „T” gombot, esetleg az F8-at.

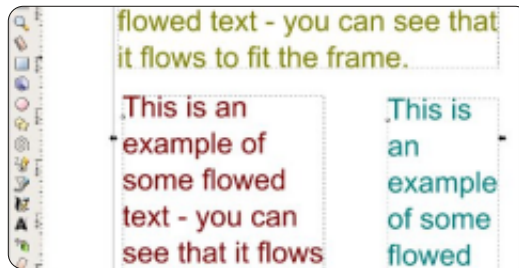
Most egyszerűen kattints valahová az ablakon belül és kezdj el gépelni. Ha nem látsz semmit, nézd meg az állapotsoron lévő szín és átlátszóság beállításokat, hogy ne üssék egymást. Gratulálok, most hoztál létre egy kis SVG szöveget. Ha az eszköztár vagy az F1 billentyűvel visszaváltasz a Kiválasztás eszközre, akkor vonszolhatod, nagyíthatod, ferdítheted és forgathatod.



tot a szövegobjektumodat. Mivel ez a szövegobjektum megfelel az SVG 1.1-es szabványnak, a legtöbb alkalmazásban megjeleníthető illetve szerkeszthető. Ahogy ezen a képen is láthatod, a ferdtések és forgatások ellenére is ugyanúgy néz ki a szövegobjektum Inkscape-ben is (első kép) mint Firefoxban (második kép [előző old.]).

Néhány grafikus alkalmazás megköveteli, hogy a szöveg írása előtt rajzolj egy téglalapot a vásznonra, ami majd tartalmazni fogja a szövegedet. Ez a megoldás, főleg az olyan asztali kiadványkészítő programokból lehet ismert, mint amilyen a Scribus is, ahol szinte mindent úgy definiálunk, hogy rajzolunk egy tartalmat tároló keretet. Ugyanezt megteheted az Inkscape-ben is, csak válaszd ki a Szöveg eszközt, kattints valahova a vásznon és rajzolj egy téglalapot, majd gépelj valamit. Most készítettél Tördelt szöveg objektumot. A még aktív Szöveg eszközzel és a kiválasztott Tördelt szöveg objektumnak a jobb alsó sarkában látnod kell egy kör vezérlőt. Ezt mozgatva változtathatod az alakját és a méretét a keretednek és a szöveg automatikusan kitölti azt. A következő kép ugyanazt a többszörösen duplikált Tördelt szöveg objektu-

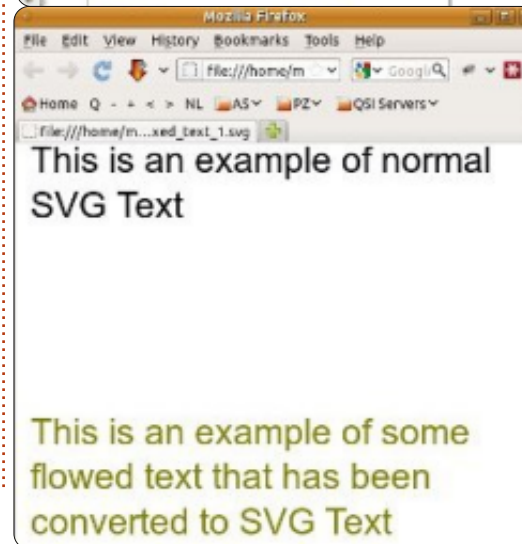
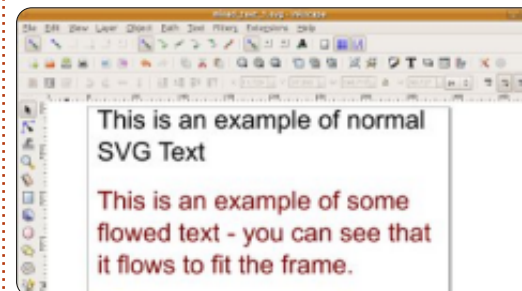
mot tartalmazza. A másolatokban csupán a keret mérete változott, így jól megfigyelhető az automatikus tördelés és a szavak automatikus mozgatása.



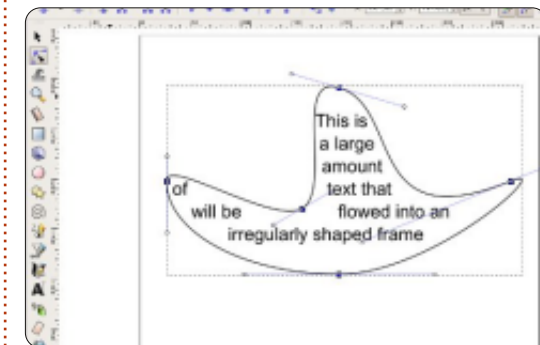
Ha megnyitjuk ezt a képet is a Firefoxal, az eredmény egy üres lap lesz. A Firefox teljesen figyelmen kívül hagyja a Tördelt szöveget és ugyanez jellemző majdnem az összes többi alkalmazásra. Emlékezz vissza, a különbség az SVG szöveg és a Tördelt szöveg létrehozása között mindössze annyi, hogy kattintasz vagy kattintasz és húzol. Ha más alkalmazásokban is szeretnéd használni az SVG állományaidat, szöveg létrehozásához mindig csak kattints a megfelelő helyre. Ha kétségeid vannak a szöveg típusával kapcsolatban, válaszd ki a szöveg objektumodat és nézd meg az állapotsorban lévő leírást, hogy „Szöveg” vagy „Tördelt szöveg” van-e írva.

A fenti bekezdések ellenére van egy pár valós ok, ami miatt használ-

ni szeretnénk a Tördelt szöveget. Ha nem akarsz más programban használni az SVG állományodat, akkor a nem szabványos SVG kód probléma téged nem érint. Ha mégis használni akarsz máshol is, sokszor könnyebb Tördelt szöveget létrehozni a rajzoláskor, majd azt SVG szöveggé alakítani a Szöveg -> Szöveggé való konvertálás menüponttal pont azelőtt, mielőtt lementenéd az állományod végleges verzióját. Ezt megnyitva a Firefoxal pontosan azt az eredményt kapsz, amire számítasz:



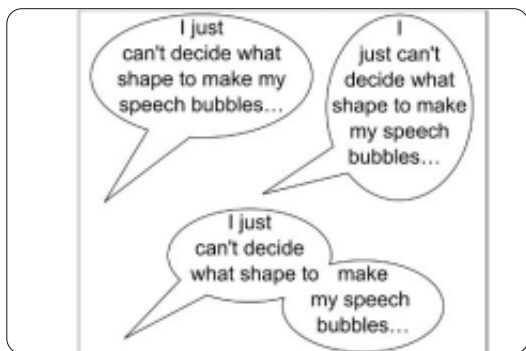
A tördelte szöveg valódi előnye, hogy az Inkscape-pel különböző alakzatokba tördelheted a szöveget, nem kell az egyszerű téglalaphoz igazodnod. Először szükség van egy alakzatra, amihez tördeled a szöveget: ez lehet bármi, az Inkscape alapvető alakzatai közül, például téglalap, ellipszis vagy csillag vagy akár egy útvonal is, amivel bonyolult alakzatokat rajzolhatsz azokkal a Boolean műveletekkel és csomópontszerkesztő eszközökkel, amiket az elmúlt cikkekben tárgyaltunk. De mindenképp egy egyszerű alakzatnak kell lennie, szóval itt nem tudsz csoportosítani. Szükséged lesz még egy kis szövegre, de ennél a lépésnél nem számít hogy SVG szöveget vagy Tördelt szöveget hozol-e létre. Válaszd ki az alakzatodat és a szöveget, majd használd a Szöveg -> Szöveg tördelése keretbe pontot a varázslat végrehajtásához.



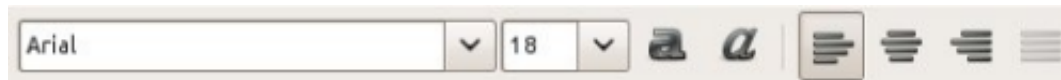
Figyeld meg, hogy az állapotsor a szövegobjektumra már „Kapcsolt

tördelt szöveg” névvel hivatkozik. Mostmár úgy változtatod az alakzatod, ahogy csak akarod, a szöveg mindig újra fog tördelődni, hogy kitöltse azt.

Ahogy az egyszerű Tördelt szöveget, úgy ezt sem érti a többi alkalmazás, de továbbra is használhatod a Szöveg -> Szöveggé való konvertálás menüpontot. Ennek ellenére a nagyon bonyolult útvonalaknál sokat változhat a szöveg konvertáláskor. Azonban a címkék és szövegbuborékok esetén a tároló alakzat változtatásának a lehetősége a szöveg automatikus újratördelésével együtt valós időt tud spórolni.



Most, hogy tudod hogyan lehet egyszerű szövegobjektumokat létrehozni, éppen itt az ideje, hogy egy kicsit nagyobb hatást gyakoroljunk a szavaink stílusára. A legáltalánosabb megoldás, ha kiválasztod a neked legmegfelelőbb betűtípust, beállítod a méretét és bizto-



san állítasz az igazításán is. Ezek mind elérhetőek az Eszközvezérlő panelen és – habár ezek bármikor változtathatóak – egyszerűbb a kattintás (vagy kattintás és húzás) előtt beállítani a kurzort, hogy elkerüld a fókuszproblémákat amikor elkezdesz gépelni.

Az eszköztár bal oldalán lévő legördülő menüben változtathatod a betűtípust. Az Inkscape egy kicsit túlbuzgó lehet a betűtípusaival kapcsolatban, így előfordulhat, hogy olyat találsz, ami a rendszeren nem érhető el, főleg azok, amiket nem profi tipográfus csinált.

Lehet még egy alkalmi, apró dolog is, ami akkor jelenhet meg, amikor először nyitod meg ezt a menüt: az Inkscape a rövidített változatát mutatja, csak néhány betűtípust sorolva fel. Ha ez történik, egyszerűen csak kattints valahova hogy bezárd, majd újra nyisd meg, illetve az utolsó dolog, hogy néha egyszerűen megtagadja az Inkscape a kiválasztott betűtípus használatát. Rendszeresen beleütközöm ebbe a problémába az „Arial Black” használatakor, amit az Inkscape azonnal lecserél az „Arial” félkövér verziójára. Ebben az esetben használhatod

a „Szöveg és betűtípus” dialógust a Szöveg menüből, hogy kiválaszd azt a konkrét betűtípust, majd kattints az Alkalmaz gombra.

A méret legördülő menüvel néhány előre definiált méretet érhetsz el, amik egységei mind „SVG pixelek”. Közvetlenül is írhatod ebbe a dobozba, ha más méretet akarsz, de nincs mód más egység használatára. A következő két gombbal lehet váltani a kiválasztott betűtípus félkövér vagy dőlt verziói között, illetve a félkövér és dőlt verzió is lehetséges, ha mindkét gomb aktív.

Végül, a következő négy gombbal lehet beállítani a szöveg elhelyezését. Balra, középre, jobbra és sorkizárt lehet bármelyik szöveg, de teljesen sorkizárt (ahol a program megpróbálja a sor kezdetét és végét is egy oszlopba rendezni) mód csak a Tördelt szövegnél érhető el. A teljesen sorkizárt szöveget átalakíthatod SVG szöveggé, ami meglepően jól végzi a munkáját és jól tartja a sorkizárást, de kifejezetten pusztító hatást kelt a lapon található szövegre, ha módosítanod kell a tartalmát.

Most hogy létrehoztunk szövegobjektumokat, valószínűleg szeretnénk az SVG állományt egy másik gépre, vagy elküldeni online. Ilyenkor jó eséllyel befutunk a hiányzó betűtípusok problémájába. A szöveg az SVG állományban karakterláncként van tárolva, amihez hozzá van fűzve némi stílusinformáció, ami tartalmazza a betűtípus nevét. Ha az azonos nevű betűtípus nincs meg a cél számítógépen, hogy megjelenítse az állományt, az Inkscape megpróbálja egy alternatív betűtípussal helyettesíteni, ami olykor drámai változást jelent a kép megjelenésében. A következő oldal bal felső sarkában lévő kép mutatja, hogy néhány, a képregényemben használt kereskedelmi betűtípus hogyan jelenik meg Ubuntu alatt, ha azok nincsenek telepítve.

A problémára négy lehetséges megoldás van:

- Megbizonyosodsz róla, hogy a szükséges betűtípusok jelen vannak a célszámítógépen is. Ez nem lehetséges, ha nem a te géped vagy a betűtípus licence megtiltja azt.

- Nem az SVG formátumot használod a rendszerek közötti átvitelhez. A képregényeimet mindig exportálok egy PNG verzióba, így



biztos lehetek abban, hogy pixelre pontosan a megfelelő képet kapják. A további formátumokba való exportálás a 12. résznek lesz majd a témája.

- Használd az általánosan elérhető betűtípusokat. Ez nem a legjobb megoldás, de néhány esetben járható út. Az én „Greys” (szürkék) képregényem, aminek az SVG állományait letölthetővé tettem, a mindenhol jelen lévő „Arial” betűtípust használja, pont a betűtípus-

problémák miatt. Minden odafigyelés ellenére, olykor csúnyán jelennek meg a betűk böngészőben és habár SVG-ként egyszerűbb megnyitni Inkscape-ben, én mindig készítek egy PNG verziót is, az alkalmi olvasók kedvéért.

- A szöveget útvonallá konvertáld mielőtt elmented az állományt.

Az utolsó megoldás olyan egyszerű, mint kiválasztani a szöveget és az Útvonal -> Objektum alakítása útvonallá menüpontot használni. Az Inkscape 0.48-ban a szövegében a betűk kicserélődnek ugyanolyan kinézetű útvonalra. A korábbi verziók egy nagy, összetett útvonalat készítettek, ami az összes betűt tartalmazta. Az útvonallá való konvertálás után a szöveg pontosan úgy viselkedik mint bármelyik más alakzat az SVG állományodban és nincs többé szükség a betűtípusok telepítésére.



Mark Linuxot használ 1994 óta, és az Inkscape segítségével két webes képregény alkotója: „The Greys” és a „Monsters, Inked”. Mindkettő megtalálható a következő címen: <http://www.peppertop.com/>

Ez hangzik a megfelelő megoldásnak de van egy mellékhatása is: a „szöveg” nem lesz többé szöveg-objektum, tehát nem tudod szerkeszteni a Szöveg eszközzel. Ha úgy döntesz, hogy ezt a megközelítést használod, azt javaslom, hogy az útvonallá konvertálást olyan későn végezd el, amilyen későn csak lehet. Továbbá ajánlott készíteni egy másolatot a szövegobjektumról a konvertálás előtt, ha később szerkeszteni kellene. A szövegobjektumot érdemes egy rejtett rétegre rakni, vagy valamelyik objektum mögé tenni, vagy teljesen átlátszóvá tenni, vagy úgy elrejtetni, hogy az ne befolyásolja az állomány megjelenítését a célgépen.



Ebben a hónapban a localStorage-ról fogunk beszélni. Ezt a localStorage-t beépítették számokra a böngészőkbe, hogy megőrizze az információkat, amiket később le is kérdezhetsz. Tehát más weboldalak is használhatják. Amikor a kódodat írod, ennek észbentartásával kellene írnod.

A localStorage egy nagyon hatékony eszköz, ha megtanulod, hogyan kell használni. Lehetővé teszi, hogy a felhasználónak helyet biztosíts ahhoz, hogy az adatait tárolja anélkül, hogy a weboldalon tárolná azokat. A localStorage kulcs/érték párok használatával működik. Ez azt jelenti, hogy ez = az, kulcs = érték, vagy itemName = itemInfo. Az érték csak szöveges információkat tárolhat, de vannak módszerek arra, hogy ezt megkerüld, ha sztringhalmazokat használasz. Ez az, amit mi tenni fogunk.

Nézd meg a saját localStorage-edet, csak futtassd ezt a parancsot: `console.log(localStorage);`. Vannak más módszerek is a localStorage ellenőrzésére, bár nem túl megbízhatóak. Ha így teszel, tudod, hogy

megkaptad a neked járó választ.

Sok módosítást fogunk végezni a js fájlodon, hogy alkalmassá tegyük a helyi adattár használatára ahhoz, hogy megőrizze az Ubuntu verzióinkat. Mivel olyan sok módosítást fogunk végezni, végignézzük az egész main.js fájlt a már hozzáadott módosításokkal együtt.

Mielőtt belemegyünk a main.js fájlba, hozzáadunk egy gombot az index.html fájlhoz. A gombomat az űrlapszakasz után és a lista előtt adtam hozzá. Íme a kód:

```
<section>
<button onClick='clearLocalStorage()'>Clear localStorage</button>
</section>
```

Ez a gomb nagyon egyszerű. Az onClick függvény attribútumként megmondja a javascriptnek, hogy fusson, bármi is van az attribútumban. A button címkék közötti szöveg lesz az, ami a gombon belül megjelenik.

Most, hogy van egy „localStorage törlése” gombunk, térjünk át a

vidám JavaScriptre. Ha a kezdetektől indulunk, van egy konzolnaplónk arra, hogy megmondja nekünk, hogy a js fájlunk kapcsolatban van. Ha a függvények nem tartalmaznak semmi újat, csak a megemlétem őket a kódjuddal együtt.

```
console.log('js connected');
```

Most van egy „ge” elemlekérdező függvényünk, hogy az ID-jükkel könnyen lekérdezhessük az elemeket a DOM-ból.

```
function ge(id) {
  var theElement = document.getElementById(id);
  return theElement;
};
```

A processForm függvény egy kicsit változik:

<http://pastebin.com/HuLiH3tw>

Először a processForm függvényben megakadályozzuk az űrlap- és konzolnaplózást, hogy tudjuk, mi történik éppen a js fájlban. A következő konzollog biztosítja, hogy tudjuk, mik az elemek és mit tehetünk velük.

A függvény következő része ellenőrzi, hogy az űrlapelemeink biztosan nem üresek és tudatja a felhasználókkal, ha üresek. Ha nem üresek, akkor meghívunk egy függvényt az adatok tárolására, majd megjelenítjük az adatokat. Az adatmegjelenítő függvény új függvény lesz, amit bármikor meghívhatunk, amikor valami történik az adatokkal.

Miután befejeztük az adatokon végzett munkát, kiürítjük a mezőket a `ge('id').value = ''`; paranccsal. Végül, de nem utolsó sorban hamisra állítjuk a függvény visszatérési értékét, hogy biztosítsan megakadályozzuk az alapértelmezett viselkedést.

A storeData függvényen is végrehajtottunk egy pár módosítást: <http://pastebin.com/ef2Q7py4>

Az első dolog, amit tenni fogunk, egy kulcs létrehozása. Ez az if parancs megkérdezi, hozzárendelünk-e egy kulcsot a küldő gombhoz:

- Ha nem, létre fog hozni egy ID-t. Az ID, amit létrehoz, mindig

„ubuVers”-sel kezdődik. Így ellenőrizhetjük, hogy az adatok, amiket vissza akarunk kapni és megjeleníteni, tényleg a miénk-e. A kulcs második része egy véletlenszám 1000001-gyel szorozva. Ily módon, ha a véletlenszám 3-ként tér vissza, még elég hosszú számsztringként tér vissza ahhoz, hogy egyedi legyen.

- Ha hozzárendeltük a kulcsot a küldő gombhoz, beállítja az ID-t ahhoz a kulcshoz. Ez segít nekünk abban, hogy szerkesszük a listánkban lévő verziókat, ha szükséges. Ezt a műveletet kicsit később nézzük meg.

A függvény következő része változóneveket ad az űrlap elemeihez és az értékeiket hozzáadja egy szótárhoz, nincs itt semmi túlzottan különleges. Miután konzolra naplóztuk azokat az értékeket, hogy ellenőrizzük, azt csináljuk, amit gondolunk, van néhány nagyon különleges kódsorunk. „localStorage.setItem(id, JSON.stringify(ubuVersDict));”, ez egy olyan sor, amely ténylegesen beállítja az információkat a localStorage-hez. Ha az ID már létezik a tárolóban, felülírja az információkat (a szerkesztésre céloz), ha pedig nem, új bejegyzést hoz létre.

A setItem() függvénynek át-

adott információk második része az az adat, amelybe a verziót és a kiadást tesszük. Az ehhez tartozó adattípust sok dologként ismerjük, de a JavaScript esetében ezt json-nak hívjuk. A JSON objektum használatával „szövegesítjük” meg azokat az információkat, amelyek a localStorage-be kerülnek. Ez azt jelenti, hogy sztringet hoz létre a json objektumból. Ez fontos, ha ehhez az adathoz később hozzá akarsz férni, máskülönben mint [object Object] kerül be.

Végül a függvényben van két sor, amely nagyon megnehezítheti az életedet, ha megfeledekel rólok. Az első arra való, hogy konzolra naplózd a localStorage objektumot, így a hibakeresés könnyebb, ha szükségünk van rá. A második sor annak ellenőrzésére szolgál, hogy a küldő gombnak van-e „Hozzáad” értéke. A küldő gombhoz adott „Hozzáad” érték egy másik olyan dolog, amely később előfordul az adatok szerkesztésekor.

A displayData függvény nagyon fontos része ennek a kirakósnek. Ahogy korábban már mondtam neked, minden alkalommal aktiválódik, ahányszor valami történik az adatainkkal. Nézzük most meg ezt: <http://pastebin.com/TPqq31ye>

Az első dolog, amit ebben a függvényben teszünk, hogy kitörölünk mindent a listánkról. Az innerHTML nagyszerű függvény, ha HTML elemen belül kell információt törölni vagy beállítani. Rögtön a listánk törlése után belevágunk a localStorage adatok áttekintésébe.

Először is ellenőriznünk kell, hogy üres-e:

- Ha üres, tudatjuk a felhasználóval, hogy semmit sem tárolt. Egyébként belenézünk. A localStorage.length megszámlolja, hány elem van a tömbben, ha 0, akkor üres.
- Ha nem üres, lehetőségünk van megnézni a dolgokat. Amit először teszünk, hogy végigmegyünk az elemeken. Be kell állítanunk egy változót a kulcshoz és az értékben lévő objektumhoz. Ezek a változók nagyon fontosak az egész függvény és a projekt számára. A kulcs-változó egyszerűen veszi a kulcsot a helyi adattárolóból a kulcsobjektum használatával (localStorage.key(i)). A kulcsobjektumnak átadott i változót, arra használjuk, hogy a for ciklusban számláljon.

Az értékváltozó átadja a kulcs-változót a getItem objektumon keresztül, amely visszaadja az adott kulcshoz tartozó, localStorage-ben tárolt információkat. A harmadik

változó, az obj visszaalakítja a szövegesített információkat JSON adatokká. A JSON.parse bármely szövegesített JSON adatot visszaalakít érvényes JSON adattá, amelyet ismét elérhetünk.

A következő if utasítás azt ellenőrzi, hogy a kulcs az egyik „ubuVers” kulcsunk-e. A substring(x,y) használata arra megoldás, hogy vegyük egy sztring részét. Az x az a karakter, amellyel kezdeni szeretnéd, az y pedig az, amellyel be szeretnéd fejezni. A záró karakter nincs a kivett szövegrészben. Például a cat szó substring(0,2) utasításra „ca”-t fog visszaadni. A 0 karakter a c, a 2 pedig a t.

Ha a kulcs „ubuVers”-sel kezdődik, a mi kulcsaink egyike és fel kell dolgoznunk. Az első dolgunk, hogy a konzolra naplózzuk a kulcsot és az értéket hibakereséshez, majd létrehozunk egy csomó változót.

Az első változó ebben a listában az a listaelem, amelybe beleírjuk a verzióinkat. Ezután létrehozunk egy li elemet az Ubuntu-verzió tárolásához. Még semmi sincs itt. A harmadik, negyedik és ötödik elem a változólistán veszi a verzió- és kiadási információkat és megformázza a listánk számára. Az obj az a

változó volt, amit korábban azért készítettünk, hogy tárolja a helyi adattároló információiból származó értéket és ezen belül volt egy kiadás és egy verzió. Az obj.version és az obj.release utasítások megadják, hogyan kapjuk vissza ezeket az információkat. És végül, de persze nem utolsósorban az: itemDeleteButton, itemDeleteButtonText, itemEditButton és az itemEditButtonText elemeket hozzájuk létre és feliratozzák az új szerkesztési és törlési gombjainkat.

Most belevágunk az attribútumok beállításába és az új gombokhoz tartozó onClick függvények megírásába. Minden egyes gombot elemenként kell létrehozni, hogy hozzákapcsolhassuk ahhoz az elemhez, amelyet szerkeszteni/törölni fog. Minden egyes gomb új attribútumot kap a setAttribute utasítással. Az attribútum az ID és a kulcsához állítjuk be. Majd minden egyes gomb kap egy onclick parancsot, lenyomáskor együttműködjön a javascripttel. A törlés gomb olyan függvényt futtat, amely meghív egy deleteItem() függvényt egy neki átadott ID-vel. A szerkesztés gomb ugyanezt teszi egy megfelelő editItem() függvénnyel.

```
function deleteItem(key) {
    // as to make sure the user wants to delete this
    if (window.confirm('Are you sure you would like to delete this version?')) {

        // remove the item from localStorage
        localStorage.removeItem(key);

        // let the user know it happened
        alert('The version was deleted successfully');

        // reload the view
        displayData();
    }
}
```

A listItem.innerHTML és a megfelelő szerkesztés és törlés gombok beállítják az elemek HTML kódját a címkék között. Ebben az esetben ez csak szöveg, de teljesen HTML kódból is állhatna, ha azt szeretnéd. Ezek végül elvezetnek miniket a listItem.appendChild() parancsokhoz. Ezek a parancsok hozzáadják a szerkesztés gombot a listaelemhez, majd törlik és végül hozzáadják és megjelenítik a listánkban lévő listaelemet.

A következő függvényünk most egy deleteItem függvény, amelyet a törlés gombunkra használtunk. Ez a függvény elég egyszerű (fent látható).

Az első dolog, amit tenni akarunk, hogy megerősítsük, hogy a felhasználó valóban törölni akarja ezt az elemet, így megkérdezzük

egy window.confirm() parancssorral. Ez a parancssor mégsem vagy ok lehetőséget ad. Ha OK-t nyom, igazként tér vissza a JS-edbe, ha mégsem nyom, akkor hamisként. Így ha (igaz){ tedd ezt } egyébként { semmit }. Ha tényleg ki akarják törölni az elemet, egyszerűen átadjuk a kulcsot, amelyet a függvényhez adtunk, a localStorage.removeItem() függvénynek, és kész. Majd tudatjuk a felhasználóval, hogy sikeresen törölte és frissítjük a lis-

tánkat.

Az editItem függvény majdnem ugyanilyen egyszerű (lent látható). Ahogy korábban más függvényekben többször említettem, már beállítottuk azokat szerkesztésre. Íme a csoda, amely mindezt működteti.

Ebben az esetben az információkat a localStorage-ből vesszük az alapján a kulcs alapján, amelyet átadtunk a függvénynek, éppen úgy,

```
function editItem(key) {
    // get the object being edited from local storage
    var value = localStorage.getItem(key),
        obj = JSON.parse(value);

    // populate the form with the object
    ge('ubuVersNum').value = obj.version;
    ge('ubuVersName').value = obj.release;

    var editButton = ge('submit');
    editButton.value = 'Edit Version';
    editButton.key = key;
}
```

ahogy ezt tettük a localStorage-ben lévő minden egyes sorral, amikor megjelenítettük őket. A megjelenítésük helyett viszont beállítjuk az űrlapmezőhöz tartozó értéket arra az információra, melyet visszakapunk.

Miután a mezőket újra feltöltöttük az információkkal, beállítjuk a küldés gombot, hogy megjelenítse a „Verzió szerkesztését” a „Hozzáadás” helyett, és hozzákötünk egy kulcsot az objektumához annak a kulcsnak az értékével, amelyet szerkesztünk. Így amikor lenyomják a küldés gombot, ugyanazt teszi, amit normálisan tenne, csak ezúttal a submit.key kulcsunk a storeData függvényünkben lévő if utasításban van és a küldési gombobjektumunkban lévő kulcsobjektum értékére állítottuk. Egész jó, nem?

Az utolsó függvényünk egy nagyon, nagyon könnyű függvény. Viszont bonyolultabb lett és feltöltöttük sok extra sorral, amire nincs szükség, csak hogy ellenőrizzük, hogy a felhasználó valóban meg akarja-e tenni. Ez a tiszta helyi adattároló gomb függvénye: <http://pastebin.com/i9shwb7z>

Az egyetlen sor, amire valóban szükségünk van ebben az egész

függvényben, az a localStorage.clear(). Viszont amikor ez fut, mindent kitöröl benne, nem ad vissza semmit. Tehát az első dolog, amit tenni szeretnél, annak ellenőrzése, hogy van-e benne valami az első helyen és annak közlése a felhasználóval, ha nincs. Ha van, és eltávolítja belőle az adatokat, kérdezd meg a felhasználót, hogy valóban ezt akarja-e tenni. A lényeg itt az, hogy a localStorage tartalmazhat az oldaladról és másoktól származó információkat. Ez nem olyan, mint egy süti, amelyet csak a tartományneveddel tudsz elérni – a localStorage-t bármely hely, bármely tartomány, bármely oldal olvashatja és módosíthatja. Ha valóban törölni akarják, távolítsd el és hívd meg a displayData() függvényünket, hogy semmi ne jelenjen meg a listánkban.

Most, hogy az összes függvényünkkel készen vagyunk, itt az ideje, hogy megmondjuk a böngészőnek, mit tegyen, amikor betölti a javascriptünket: <http://pastebin.com/VqzFiDYF>

Az első dolog egy változó az űrlapunkhoz. Ezután a processForm függvényünket hozzákapcsoljuk az űrlapunkhoz, amikor egy felhasználó elküldi az adatokat. Hogy befe-

jezzük a javascriptes csodánkat erre a hónapra, meghívjuk a displayData() függvényt, hogy amikor egy felhasználó az oldalunkra érkezik, megjelenítsen bármely olyan információt, amelyet előzőleg begépelte az űrlapunkra, amikor betöltődik.

Nagyon remélem, hogy élvezted az e havi cikket. Azt tervezem, hogy bemutatom neked, hogyan konvertáld át a kódodat JQuerybe, hogyan adj hozzá egy kis „tréfát” a honlapunkhoz, és hogyan helyezük át a localStorage-ünket egy valódi adatbázisba. Örölnék, ha hallanám a javaslataidat bármely jövőbeni webfejlesztői cikkel kapcsolatban, amit látni szeretnél. Bátran küldd el a javaslataidat vagy bármely más megjegyzést twitteren: [@aliendev2](https://twitter.com/aliendev2).

Ne felejts el jövő hónapban visszanézni néhány újabb webfejlesztői csodáért. Meg is nézheted, követheted, továbbfejlesztheted, letöltheted, vagy megnézheted a kód módosításait a githubon: <https://github.com/aliendev/FCM-UbuntuVers>.



Michael Youngblood 13 éve dolgozik a webtervezés és fejlesztés iparában. Hat évig egy világszerte működő vezeték nélküli technikai vállalatnak dolgozott, most pedig a bachelor fokozatán dolgozik a mobilfejlesztés területén.





Irányelvek

Az egyetlen szabály, hogy a cikknek **valahogy kapcsolódnia kell az Ubuntuhoz, vagy valamelyik változatához – Kubuntu, Xubuntu, Lubuntu, stb.**

Szabályok

• Nincs korlátozva a cikk terjedelme, de a hosszú cikkeket több részre bontva közöljük sorozatban.

• Segítségül olvasd el a **Hivatalos Full Circle Stílus Iránymutatást** a <http://url.fullcirclemagazine.org/75d471>

• A cikket bármilyen programmal írhatod, én ajánlom a LibreOffice-t, de a lényeg: **ELLENŐRIZD A HELYESÍRÁST ÉS A NYELVHELYESÉGET!**

• A cikkedben jelöld meg, hogy hová szeretnél elhelyezni képet, úgy, hogy egy új bekezdésbe írod a kép nevét, vagy ágyazd be a képet, ha ODT (OpenOffice) dokumentumot használsz.

• A képek JPG típusúak legyenek,

800 pixel szélességnél ne legyenek nagyobbak és alacsony tömörítést használj.

• Ne használj táblázatot vagy *dólt, kövér* betűformázást.

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

Ha kész vagy elküldeni a cikket, akkor ezt e-mailban tedd az: articles@fullcirclemagazine.org címre.

Fordítóknak

Ha szeretnéd saját anyanyelvedre lefordítani a magazint, küldj egy e-mailt a ronnie@fullcirclemagazine.org címre és adunk hozzáférést a nyers szövegekhez. Ha kész a PDF, akkor feltöltheted a Full Circle Magazin weboldalára.

Hogyan írjunk a Full Circle-be

FÓKUSZBAN

Játékok/Alkalmazások

Ha játékokról, alkalmazásokról írsz, légszíves érthetően írd le a következőket:

- a játék nevét
- ki készítette a játékot
- ingyenes, vagy fizetni kell a letöltéséért?
- hol lehet beszerezni (letöltési-, vagy honlapcím)
- natív Linuxos program, vagy kell-e hozzá Wine?
- hogyan osztályoznád egy ötös skálán?
- összegzés a pozitív és negatív véleményről

Hardver

Ha hardverről írsz, világosan írd le:

- a hardver gyártója és típusa
- milyen kategóriába sorolnád
- a hardver használata közben fellépő hibákat
- könnyű működésre bírni Linux alatt?
- kell-e hozzá Windows driver?
- hogyan osztályoznád egy ötös skálán?
- összegzés a pozitív és negatív véleményről

Nem kell szakértőnek lenned, hogy cikket írj – írd azokról a játékokról, alkalmazásokról és hardverekről, amiket mindennap használasz.



- ➔ Access all your data in one de-duplicated location
- ➔ Configurable multi-platform synchronization
- ➔ Preserve all historical versions & deleted files
- ➔ Share folders instantly in web ShareRooms w / RSS
- ➔ Retrieve files from any internet-connected device
- ➔ Comprehensive 'zero-knowledge' data encryption
- ➔ 2 GBs Free / \$10 per 100 GBs / Unlimited devices

<https://spideroak.com>

Online
BACKUP

Secure
SYNC

Easy
SHARING

Whether you need to access a document you have stored on a remote server, synchronize data between a Mac, Windows or Linux device, share important business documents with your clients, or just rest easy knowing all of your data is safely, securely, and automatically backed up - SpiderOak's free online backup, online sync and online sharing solution can handle all your needs!

SpiderOak offers a different approach to online backup by combining a suite of services into one consolidated tool - free online backup, synchronization, sharing, remote access, and storage. This difference is further measured in our zero-knowledge privacy policy - the first one ever employed in this setting. Our flexible design allows you to handle data from any operating system (Mac, Windows and Linux) or location (external drives, network volumes, USB keys, etc...) using just one centralized account.

Download mobile clients
for **iOS & Android**

JOIN SPIDEROAK NOW
Get 2 Free GBs

Get 25% off any SpiderOak package
with the code: **FullcirclemagFans**



Kérdezd az új fiút

Írta: Copil Yáñez

Sziasztok, üdvözlök mindenkit ismét a Kérdezd az új fiút rovatban.

Ha egyszerű kérdésed van, és olyan választ vársz, amihez nem kell döntened a „lekerékített doboz vs. szögletes doboz” kérdésben, akkor írd a copil.yanez@gmail.com-ra.

A mai kérdés:

Kismacskás videókat néznék. Hogyan lehetséges ez Ubuntuval?

V Jó kérdés. Egyelőre most ne foglalkozz azzal a szélsőségesen megosztó kommunikációs zagyvasággal, ami még egy atomháborút is túlélne. Az internetet mindenekelőtt és elsősorban arra tervezték, hogy a Védelmi Minisztérium fejesei videókat mutogassanak egymásnak, amint Mr. Cirmi épp letámad egy védtelen burgoanyagát.

A korai macskás videók ASCII-animációk voltak. Ezeket még Nixon elnök csináltatta a kutyájának, Checkersnek, de azóta jó sok idő el-

telt. Mára már nagyfelbontású filmek egész univerzuma vár ránk, meg TV-műsorok egész hada, amiben amatőr videók hosszú során át lehet nézni, ahogy aput eltalálja egy csúzli a gyerek szülinapi zsúrján. Az ilyen és ehhez hasonló videókhoz való hozzáférés az első lépés nagyon sokunk számára, miután az Ubuntu-t végre-valahára telepítettük.

De ha te kifejezetten cuki macskás videókat akarsz, akkor hamar rá fogsz jönni, hogy nem MINDEN videót tudsz megnézni. Mit jelentsen ez? Ez nem is az az Amerika, amiért Nixon elnök annyit harcolt!

Ne ess pánikba. A doromboló sokaság csak egy pár kattintásnyira van. Nézzük, hogy lehet Ubuntu alatt videókat nézni és hová forduljunk probléma- és fennakadásmentes online streamekért.

Először egy pár szót mondanék a filozófiáról, mert tudom, mennyire rá vagytok erre kattantva Ti, Kedves Olvasók.

Az Ubuntu, a Linuxhoz hasonló-

an a nyílt forráskódra épít. A programok legyenek ingyen hozzáférhetőek, bármikor meg lehessen őket változtatni és lehessen szabadon terjeszteni. Sajnos a legtöbb videó, amit meg akarunk nézni, valamilyen szabadalmazott szoftver használatával készült. Ezeket hívják kodekeknek. A kodekekhez könnyen hozzá lehet férni és ha egyszer telepítettük őket, gyakorlatilag bármilyen formátumú videót meg tudunk nézni.

Akkor hát miért nem lehet egyből hozzáférhetővé tenni őket? Hát, az a helyzet, hogy ez kétféle dolgot eredményezne. Az egyik az lenne, hogy minden felhasználónak fizetnie kellene értük. Másrészt pedig, ez egyből aláásná az Ubuntu filozófiáját, és egyből jóval kevesebben szeretnének majd részt venni a fejlesztésében.

Felmerül a kérdés, hogy akkor most valami rosszat követsz-e el, amikor mégis telepíted a megfelelő kodekeket.

Hm. Igen? Nem? Talán?

Itt a dolgok kissé összemosódnak, főleg az Egyesült Államokban, ahol az efféle kodekek használata a Digitális Millennium Szerzői Jogi Hablaty Meg Estébe hatáskörébe tartozik. Itt pedig már el is veszünk. Nézd, még a legetikusabb vizsgálat is azt az eredményt hozná ki, hogy jogosan használod ezeket a kodekeket, mivel a tartalomért, amit a kodekek segítségével nézni akarsz, már fizettél. Az online kalózkodás egyértelműen komoly probléma, a lentebb felsorolt linkek mindegyike legális online stream.

Emellett ha nem használod a kodekeket, akkor a macskás videóidat csak a régi módszerekkel fogod tudni megnézni: zoetrope-pal vagy flip book segítségével. Ez az a pont, amikor már csak az hiányzik, hogy feltegyél egy világháborús pilótaszemüveget, kezébe vegyél egy sétatálcát, és máris egy huszadrangú steampunk regény hőse lehetsz.

Tehát, milyen kodekeket kell használni, mit lehet velük nézni és hogyan?

Kit érdekel?



Ne feledjétek, ez a Kérdezd az új fiút rovat. A célom az, hogy minél többet megértsetek, minél kevesebb rizsával. Töltsük le a legszokványosabb cuccot és hajrá.

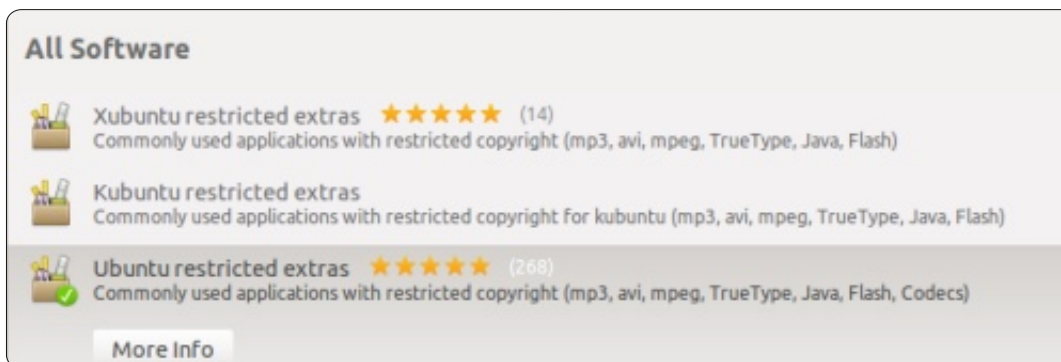
Az Ubuntu 12.10-ben kattints a szoftverközpont ikonjára a képernyő bal oldalán. Ha nem ott van, akkor a Dash keresőjébe pötyögj be, hogy „soft”.

Ha megnyílt a szoftverközpont, írd be a keresőbe, hogy „restricted extras”. Találsz majd egy „Ubuntu Restricted Extras” programot (ugye, milyen bonyolult?). Kattints rá, aztán kattints a telepítésre. A jelszavadat azért kérni fogja a telepítés előtt.

Mivel a betűtípusok közül néhánynak a Microsoft a tulajdonosa, valószínűleg rá kell kattintanod az EULA-ra (End User Licensing Agreement, Végfelhasználói Licenzszerződés). Én magam nem olvastam végig, de te tedd csak meg nyugodtan. Én majd ráfogom arra, hogy álmos voltam.

Ha ezzel megvagy, gondolom, szeretnél DVD-ket is nézni. Nyiss egy terminált (Ctrl+Alt+T) és írd be:

```
sudo /usr/share/doc/libdvdrad4/install-css.sh
```



Nagyjából ennyi az egész.

Tudom én, hogy minden olyan egyszerű Ubuntu alatt. Szinte már-már közönséges. Kb. mintha össze akarnánk rakni egy csapat kommandókat, hogy lopják el a koronaékszereket, holott a királynő személyesen is átadja ezeket neked, miközben leugrik a sarki krimóba, hogy bedobjon egy felest.

Nyilván lesznek olyan formátumok, amiket nem fogsz tudni automatikusan lejátszani. De a hibaüzenetben eleve benne lesz egy link, ahonnan le lehet tölteni a hiányzó kodekeket. Ha egy ilyen jelenik meg, az Istenért, tedd, amire kér! Közben a macskák már rég zongoráznak!

Tehát akkor most már nézhetsz olyan formátumú videókat is, amiknek a létezéséről eddig nem is tudtál. Mi van még rajtuk kívül? Most

mondjam azt, hogy látogass el a Youtube-ra és keress ott is vicces cicás videókat? Hát jó, akkor viszlát egy hónap múlva.

Azt tudod esetleg, hogy a Youtube-on tudsz filmeket is nézni? Kattints a <http://www.youtube.com/user/movies> linkre és nézd meg például a The ABCs of Death of All Superheroes Must Die-t. Ja, bocs, elfelejtettem, hogy neked sokkal kifinomultabb az ízlésed, gondolom, a Human Centipede sem a te világod, igaz? Na jó. Ezen az oldalon megtalálod a Wall-E-t is. Remélem, örülsz.

Ha van Amazon Prime hozzáférése, ott is találsz egy csomó filmet INGYEN, mint például a Mission Impossible III vagy a Downtown Abbey. Ha a videók valamiért nem indulnának el, akkor írd be egy terminálba ezt a parancssort:

```
sudo apt-get install hal
```

```
cd ~/.adobe/Flash_Player  
rm -rf NativeCache AssetCache  
APSPprivateData2
```

A Hulu Desktop-nak is van egy verziója, ami Ubuntu alatt működ-tethető, innen le tudod tölteni: <http://www.hulu.com/labs/hulu-desktop-linux> Ha esetleg kicserepedett már az ajkad, hogy lásd Zooey Deschanelt a New Girl-ben, akkor már nem kell tovább várakoznod.

A Crackle.com egy aránylag új kezdeményezés, ott filmeket és TV-műsorokat lehet nézni online. Nem éppen a legfrissebb a választék és helyenként el kell viselni a reklámokat is, de szerintem bőven elég, ha három szót mondok: Beverly Hills Ninja.

Az online stream szolgáltatások kisistene a Netflix, ők már nagyon régóta rendelkeznek linuxos támogatással. És mivel a Linux-közösség nem tudott lemondani a legújabb Arrested Development (magyarul „Az ítélet: család”) epizódokról, így erre is született megoldás. Ha van Netflix-hozzáférése, írd be a következő parancsokat egy terminálba:

```
sudo apt-add-repository  
ppa:ehooover/compholio  
sudo apt-get update && sudo  
apt-get install netflix-  
desktop
```

Kérdezd az új fiút

Voilà! Most már ott találd a Netflix Desktopot az alkalmazásaid listáján.

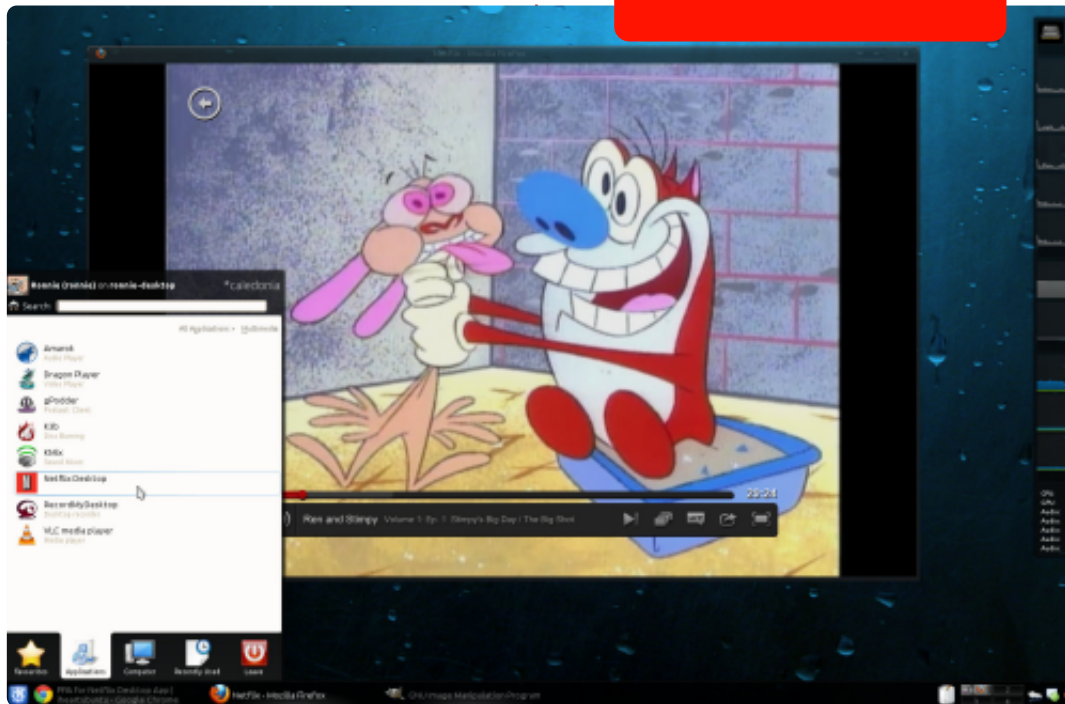
Van még egy lelőhely, ez pedig a www.canistream.it. Írd be a keresett film címét, az oldal pedig megadja neked azt a linket, ahol meg tudod nézni online (már ha van hozzáférhető stream).

Hát, remélem problémamentesen be tudod állítani az Ubuntu videolejátszását és találsz valami klassz néznivalót is. Ha bármi probléma felmerülne, írjatok.

Sok sikert, kellemes Ubuntu-zást!



Copil egy Azték név kb. annyit jelent „szükségem van a szívemre, már megint?” Az ő szerelme a női cipők után bővebben kifejtve a yaconfidential.blogspot.com-on található. Megnézheted továbbá a Twitteren (@copil) hogyan hozza magát zavarba.



16x16 SUDOKU

| | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| E | 7 | D | 9 | B | 2 | A | 0 | 1 | 4 | 6 | F | C | 3 | 5 | 8 |
| 3 | 0 | 4 | 2 | 7 | D | 5 | 8 | B | C | E | A | F | 6 | 1 | 9 |
| F | 6 | C | 5 | 3 | 4 | 9 | 1 | 2 | 8 | 0 | 7 | A | E | B | D |
| 1 | 8 | B | A | F | E | 6 | C | 9 | D | 5 | 3 | 4 | 7 | 0 | 2 |
| 9 | F | 2 | 3 | 5 | 8 | 4 | 6 | E | 0 | D | C | 7 | 1 | A | B |
| C | E | A | 4 | 2 | 0 | 3 | B | 8 | 9 | 7 | 1 | 6 | 5 | D | F |
| 6 | 1 | 8 | 0 | E | A | 7 | D | 4 | F | B | 5 | 2 | C | 9 | 3 |
| 7 | D | 5 | B | 1 | F | C | 9 | A | 6 | 3 | 2 | E | 8 | 4 | 0 |
| D | 5 | 6 | 7 | 9 | B | 8 | A | C | E | 2 | 0 | 3 | 4 | F | 1 |
| 0 | 3 | E | F | D | 5 | 1 | 4 | 6 | 7 | 9 | 8 | B | A | 2 | C |
| B | 2 | 9 | 8 | 0 | C | E | F | 3 | A | 1 | 4 | 5 | D | 6 | 7 |
| 4 | A | 1 | C | 6 | 3 | 2 | 7 | D | 5 | F | B | 0 | 9 | 8 | E |
| 2 | 4 | 7 | E | A | 9 | F | 5 | 0 | 1 | C | D | 8 | B | 3 | 6 |
| 5 | C | 3 | 6 | 4 | 7 | D | 2 | F | B | 8 | 9 | 1 | 0 | E | A |
| 8 | 9 | 0 | 1 | C | 6 | B | 3 | 5 | 2 | A | E | D | F | 7 | 4 |
| A | B | F | D | 8 | 1 | 0 | E | 7 | 3 | 4 | 6 | 9 | 2 | C | 5 |

MEGOLDÁS



Az FCM 61. számában írtam a DVD-rippelésről és -írásról. A cikk kedvéért teszteltem rippelési és kódolási sebességet egy-, két- és négymagos rendszeren. Ahogy az várható volt, a négymagos rendszer ért a leggyorsabban az elejéről a végére. Ám volt néhány meglepő eredmény is, a kétmagos rendszerben a DVD-írók majdnem háromszor olyan gyorsan rippeltek (olvasták ki a DVD-t merevlemezre), mint a négymagos rendszerben (és majdnem kétszer olyan gyorsan, mint egy később tesztelt nyolcmagos rendszer SATA Blu-ray-jel). Ebből azt sejtettem, hogy a DVD-lejátszók, illetve -írók cache sebessége inkább számít, mint a CPU-k sebessége, vagy száma.

Miért fontos ez? A DVD merevlemezre másolása (elterjedtebb nevén rippelés) csak töredékét jelenti a videó tömörítéshez és kódolásához szükséges időnek, de még mindig több percet ad a művelethez. Ideális esetben a legjobb hardvertől várható a legjobb eredmény. Ha van száz menteni való DVD-d (a rippelés DVD-k biztonsági mentésére is szolgál) és egy DVD

tíz perccel tovább tart, akkor a folyamat azonnal 1000 perccel (16,67 óra) lesz hosszabb.

Logikusan gondolhatnád, hogy a legújabb technológia adja a legjobb eredményt. De mi van a márkák közötti különbségekkel?

A DVD-olvasók és -írók összehasonlításához különböző évjáratú, csatoló felületű és márkájú DVD-meghajtókat válogattam össze. Az

Acidrippet használtam a DVD beolvasásához. Mindig, amikor DVD-t olvastam be, gondoskodtam, hogy új mappába történjék (törölve minden régi mappát annak érdekében, hogy az Acidrip ne használhasson fel semmilyen, már létező beolvást.)

Az eredmények lent láthatók.

Ebben az esetben a legújabb technológia nem feltétlenül jelen-

tette a leggyorsabbat. Noha Blu-ray-t most nem teszteltem, a kísérlet előtt ugyanazzal a 61. számban is használt DVD-vel egyszer végeztem próbát (8-magoson) és a többségnél jobban olvasott, de még így is pár perccel, valamivel több mint 6 perccel lassabb volt, mint a régebbi DVD-írók kétmagos rendszeren.

Úgy tűnik, a csatolófelület nem sokat számít. Igaz csak egy SATA DVD-meghajtót (és az említett SATA Blu-ray-t) teszteltem, néhány PATA meghajtó verte a SATA-kat.

Mindkét lassú DVD-meghajtó, a Hitachi-LG és a Sony egyaránt kis átmeneti (puffer) tárral rendelkezik. Ebből arra gondolhatnád, hogy a pufferméret és az olvasási sebesség összefügg, hacsak azt nem nézzük, hogy a leggyorsabb, Aopen DVD-meghajtónak majdnem minden meghajtótól kisebb az átmeneti tára.

A 2011-ben készült Aopen DVD-meghajtó egyben az egyik legöregebb, de a legjobb leszedési sebességet produkálta, vagyis a kor nem

| DVD Mfg & Model | Mfg Date | Interface | Type | Min. to Cache | Max DVD read speed | Buffer | DVD avg access time |
|-------------------------|----------------|-----------|---------------|---------------|--------------------|--------|---------------------|
| Hitachi-LG DC-4522B | April 2005 | PATA | DVD-R/CD RW | 10.09 | 16x | 2MB | 120ms |
| Hitachi-LG GDR-H30N | July 2007 | PATA | DVD-R | 14.46 | 16x | 256KB | 100ms |
| Lite-ON SHW-1635S | September 2005 | PATA | DVD-RW/CD DRW | 4.33 | 16x | 2MB | 160ms |
| Sony DDU220E | February 1999 | PATA | DVD-R | 14.11 | 5x | 512KB | 115ms |
| TOP-G BDV 212B | September 2001 | PATA | DVD-R | 6.4 | 12x | 256KB | 110ms |
| Toshiba Samsung TS-H493 | January 2008 | SATA | DVD-R/CD RW | 8.55 | 16x | 2MB | 150ms |
| AOpen DVD1648 | November 2001 | PATA | DVD-R | 4.32 | 16x | 512KB | 110ms |

feltétlenül meghatározó (bár az elhasználtság számíthat).

És mi a helyzet a maximális DVD-olvasási sebességgel? A Sony DVD a leglassabb a csoportban és a második leglassabban teljesítő (és mondjuk a legöregebb), de veri a nyolc évvel fiatalabb és legnagyobb olvasási sebességűt.

Pletykák szerint egyes gyártók szándékosan butítják le a meghajtóikat, hogy nehezebb legyen DVD-t másolni. A statisztikákat nézve a legrosszabban a Hitachi-LG és a Sony meghajtója teljesített. Miközben a Sonyról köztudott, hogy a Digitális Jogkezelés (DRM) támogatója és az LG meghajtói az FCM 61. számában közölt tesztben a leglassabbak között voltak, kétkeltem, hogy ez lenne a meghajtók rossz szereplése mögött.

Kicsit beleásva, azt vettem észre, hogy a gyártók által publikált maximális DVD-olvasási sebességek nem feltétlenül a maximális DVD-videó olvasási sebességet jelentik. És itt kezd a dolog trükkössé válni, nehéz megtalálni a meghajtók pontos videóolvasási sebességét.

Úgy találtam, hogy a 16X-osnak

jelzett LG DC4522B a videóadatok ténylegesen legfeljebb 4,8X-osan viszi. A DVD-olvasási sebesség része egy statisztikai csomagnak, amit Adatátviteli Sebességnek (DTR) ismerünk, és az írás is beletartozik. A meghajtók gyártói már nem teszik közzé – vagy sose tették – a kísérletbe bevont többi meghajtó videó-DTR adatait.

Ekkor kezdtem más forrásokat keresni és megtaláltam a www.cdrinfo.com-ot – egy oldalt (szalag hirdetésekkel), ami különféle, az optikai média technológiájával kapcsolatos adatokat tesz

közzé. A Windows-orientált oldal, szabadalmaztatott programokkal hajt végre vizsgálatokat, de a számai úgy tűnik rímelnék az általam gyűjtött adatokkal. Az Aopen DVD1648 DVD-másolásban az egyik leggyorsabb volt az általuk CSS-sel tesztelt DVD-meghajtók közül. Ugyanakkor a cdrinfo.com nem rendelkezett az itt tesztelt LG meghajtóval, ám a 16x-os LG meghajtók, amiket láttam, a kódolt DVD-k olvasásában, CSS-sel, a leglassabbak között voltak.

Akkor mindez mit jelent? Ha DVD-eket, vagy Blu-ray-eket archivál-

nál, akkor a gyártók honlapján közzétett egyszerű maximális olvasási és írási sebességen túl, igyekezz minél több adatot összegyűjteni a videóolvasási sebességről. Egy gyors DVD-, vagy Blu-ray meghajtó munkában órákat takaríthat meg neked.

FONTOS HIVATKOZÁSOK

<http://www.cdrinfo.com/>
<http://www.btc.com.tw/>
<http://www.lg.com/>
<http://global.m.aopen.com/>



Charles mostohaapa, férj és Linux rajongó, aki vezet egy non-profit számítógép felújítási projektet. Ha nem tör hardvereket/szervereket akkor frissíti a következő blogot: <http://www.charlesmccolm.com/>



Az én történetem

Írta: Robert Boudreau

Előre kell bocsátanom, hogy már nagyon, nagyon régóta Linuxot használok. És azt is meg kell jegyezni, hogy ezen idő alatt egyáltalán nem tanultam meg programozni, fejleszteni vagy hackelni. Nagyon alap szkripteket tudok írni, ha muszáj, összetákolok configfájlokat, ha szükséges, használok parancssort, ha elkerülhetetlen, de ez minden. Felhasználó vagyok, nem fejlesztő, hacker vagy guru.

1995-ben váltottam Linuxra, amikor az akkor új Windows 95 sorozatos fejfájást okozott. Hallottam erről a Unix-szerű operációs rendszerről, amit egy főiskolai hallgató alkotott meg, és ingyen osztogatta, és ez felkeltette az érdeklődésemet. Szeretném azt mondani, hogy csak találtam egy disztrót, feltelepítettem és onnantól kezdve az élet nagyszerű lett, de sajnos ez annak idején nem így működött. Ehelyett le kellett töltenem a forráskódot, szerezniem egy GCC fordítót, és minden egyéb DOS alatt futó szükséges dolgot, majd a nehezebb utat végigjárni. De rákattantam. A TWM-mel kezdtem, mint ablakkezelő, és összeválogattam néhány alkalmazást, amelyeket a

BBS-ből töltöttem le, és már kész is voltam. Nagyjából egy éven belül rájöttem, hogy a helyi irodai eszközöket árusító boltban meg lehet vásárolni csomagolt verzióban is, és az én első ilyenem a Red Hat volt, bár már nem emlékszem, hogy melyik verzió. Utána jött a Debian, a Mandrake, és végül a SuSE. A Debian és a SuSE – most openSuSE – között újítottam az évek folyamán, és most az utóbbi, talán öt évben igencsak megállapodtam az openSuSE-nál. Mostanáig.

Bárki, aki figyelemmel kísérte a Linux híreket az elmúlt években, nem tudta elkerülni az Ubuntuval kapcsolatos infókat. A trollok azt mondanak, amit akarnak, de az Ubuntu sokat tett azért, hogy a Linux bekerüljön a fősodorba, és ma nemigen találsz olyan alkalmazást, amelynek, ha van Linux verziója egyáltalán, akkor ne létezne Ubuntuhoz csomagban.

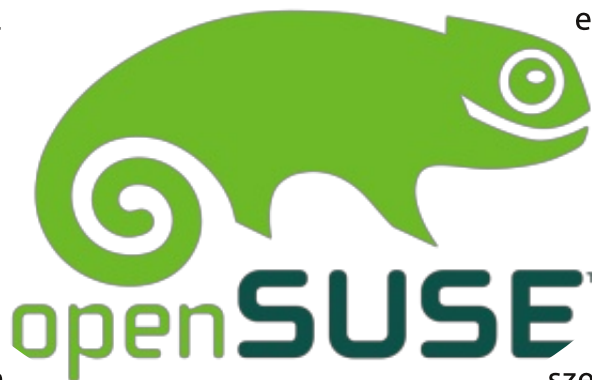
Sok számítógépgyártó, mint a System76 is, ha Linuxot használ, akkor az az Ubuntu. Ott van az iskolákban, az intézményekben, a kormányzati irodákban, szinte mindenhol. Még a Google-nak is van saját Ubuntu-verziója az alkalmazottai számára. Mi olyan különleges benne? Miért jelent egy disztribúció szinte

egyét magával a Linuxszal? Kíváncsi lettem.

Két évvel ezelőtt, magam is kipróbáltam az Ubuntu-t – azt hiszem a 10.04-es vagy a 10.10-es verzió volt, és őszintén, nem voltam tőle elájulva. Túl Gnome-központú volt nekem, én pedig KDE használó vagyok. Azt olvastam, hogy a Kubuntu az Ubuntu KDE-s változata, ezért kipróbáltam. Sajnálom, hogy ezt kell mondanom, de az openSuSE-hez vagy a Debianhoz képest túl lassú és nagy volt az én ízlésemnek, így ez sem maradt sokáig a gépem. Az azóta eltelt időben azon-

ban az Ubuntu még mindig az első választása akárciknek, aki érdeklődik a Linux iránt vagy ki akarja próbálni. Még az egyik kedvenc videó-podcastom, a Linux Action Show is nagyon Ubuntu-központú lett, az Ubuntu hívőket szerez a két műsorvezető személyében. Így nemrégiben úgy döntöttem, hogy követtem az egyik műsorvezető példáját, és adok a legújabb Ubuntu-nak egy 30 napos próbát, vagyis kényszeríttem magam, hogy 30 napig használjam. Két hónappal ezelőtt kezdtem bele ebbe a kísérletbe, és hát, ez történt.

Először egészen lenyűgözött a Unity, más volt, mint a Gnome2, amire emlékeztem, de a legnagyobb sebesség terén elért fejlődés bizonyult, ami az elmúlt két évben végbement, mióta legutoljára próbálkoztam az Ubuntu-val. Egy hét Unity használat után azonban arra jöttem rá, hogy bár már kiismerem magam benne és hozzászórtam ahhoz ahogy a dolgokat intézi, de inkább az általa nyújtott esztétikai élményt látom, mint azt, hogy jobb-e vele dolgozni. Bár bizonyos lencsét szerettem és azt ahogyan a webet az asztalba



integrálták, összességében úgy éreztem, hogy a HUD túl lassú, túl sok helyet foglalt a képernyőn, különösen a menü-integrációval együtt, egyszerűen csak túlságosan bonyolult volt bármit is megtalálni. Tudom, hogy még nincs kész, és idővel sokkal jobb lesz és sokkal kifinomultabb, de a jelenlegi állapotában egyszerűen nem felel meg nekem és annak, ahogyan szeretem a dolgokat csinálni. De sportszerű akartam lenni, ezért kitartottam a tervem mellett, hogy 30 napig használni fogom. Aztán gyorsan megszabadultam tőle, és feltelepítettem az openSuSE 12.1.-et.

Történt azonban valami. Volt egy nem kívánt mellékhatása. Eszembe sem jutott, amíg az Ubuntuval kísérleteztem, de ettől még ott volt, és amikor visszatértem az openSuSE-hoz, akkor hirtelen belém nyilalt. Rájöttem, hogy az Ubuntu és a változatai miért kerültek mindig a többi disztró elé, miért olyan népszerűek, és miért tudták elérni azt, amiben olyan sokan elbuktak: a titok a csomagolásban rejlik.

Azoknak mondom, akik nem ismerik az openSuSE-t, hogy ez egy remek Linux disztribúció, az egyik legjobb. Hatalmas szoftvertárolók vannak, ahol szinte bármihez hozzájuthatsz, amire szükséged van.

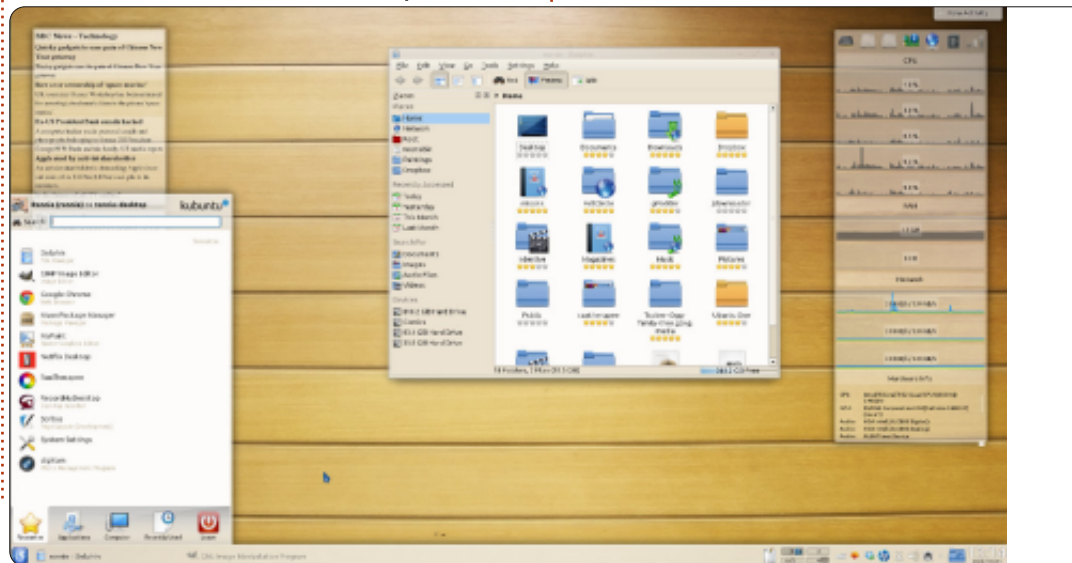
De van egy komoly fogyatékoságuk: nagyon körültekintőnek kell lenned, ha nem az alap tárolókból telepítesz szoftvert. Ha ki szeretnéd próbálni valaminek az újabb verzióját, vagy egy másik tárolóból való szoftvert, akkor az sokszor függőségi problémákhoz vezet. Aztán ott van annak a problematikája, hogy hogyan találj és telepíts egy zárt meghajtót vagy szoftvert, amely nem felel meg 100%-osan az „Open Source” modellnek, mint például a VLC média lejátszó. Az OpenSuSE-nak remek szoftverkereső rendszere van a weboldalán, szinte biztosan megtalálod vele, amit szeretnél, de hozzá kell adnod egy másik tárolót is, és az nagy valószínűséggel zavart fog okozni.

Én persze évekkal ezelőtt megtanultam kezelni ezeket a problé-

mákat, és általában meg tudom őket kerülni, hogy a rendszer azt csinálja, amit szeretnék, de ez akkor is egy kicsit idegesítő. És még így is, szoftverfrissítés idején, néha újra kellett kezdenem az egész függőségjavítást. A legutóbbi 12.1 telepítés után, amikor ismét végig kellett mennem az összes bütykölésen, hogy olyan állapotba hozzam a számítógépet, amilyenben szerettem volna látni, akkor megvilágosodtam. Nem emlékeztem, hogy ilyesmit kellett volna az Ubuntuval csinálni. Még akkor sem, amikor hozzáadtam vagy elvettem szoftvert a PPA-kból, nem volt semmi fennakadás. Nem kellett függőségeket vadásznom, nem volt olyan, hogy valami eddig működött és most nem. Minden csak működött.

Ez az Ubuntu legnagyobb előnye, és szerintem ezért kézenfekvő választás nemcsak az új Linux felhasználók számára, hanem sok ki próbált veteránnak is. Az Ubuntu csomagolási rendszerénél nincs jobb. Kétlem, hogy ez egyszerű feladat lenne, de ez lehet a csomagolók legfőbb feladata, és azoké, akik átnézik a tárolókat, hogy a dolgok klappoljanak. Nyilvánvalóan ezért használja olyan sok Ubuntu variáns és leszármazott az Ubuntu tárolókat, mert számíthatnak a megbízhatóságukra. Véleményem szerint ez egy komoly teljesítmény, ami az élvonalban tartja majd az Ubuntu-t. Nem a kimunkált asztali környezet, a web-integráció vagy az állandó pro és kontra média felhajtás, ami körülveszi. A sziklaszilárd csomagolási rendszer fogja az Ubuntu-t az élen tartani.

Mit tettem, amikor erre rájöttem? Feltelepítettem a Kubuntut. Említettem már ugye, hogy egy KDE-s fickó vagyok? Micsoda különbség két évvel ezelőthöz képest! A legújabb Kubuntu (12.04.1) olyan stabil, gyors és jól összerakott, mint bármelyik létező KDE disztró... és azok a remek Ubuntu tárolók vannak mögötte. Mire vágyhat még az ember?

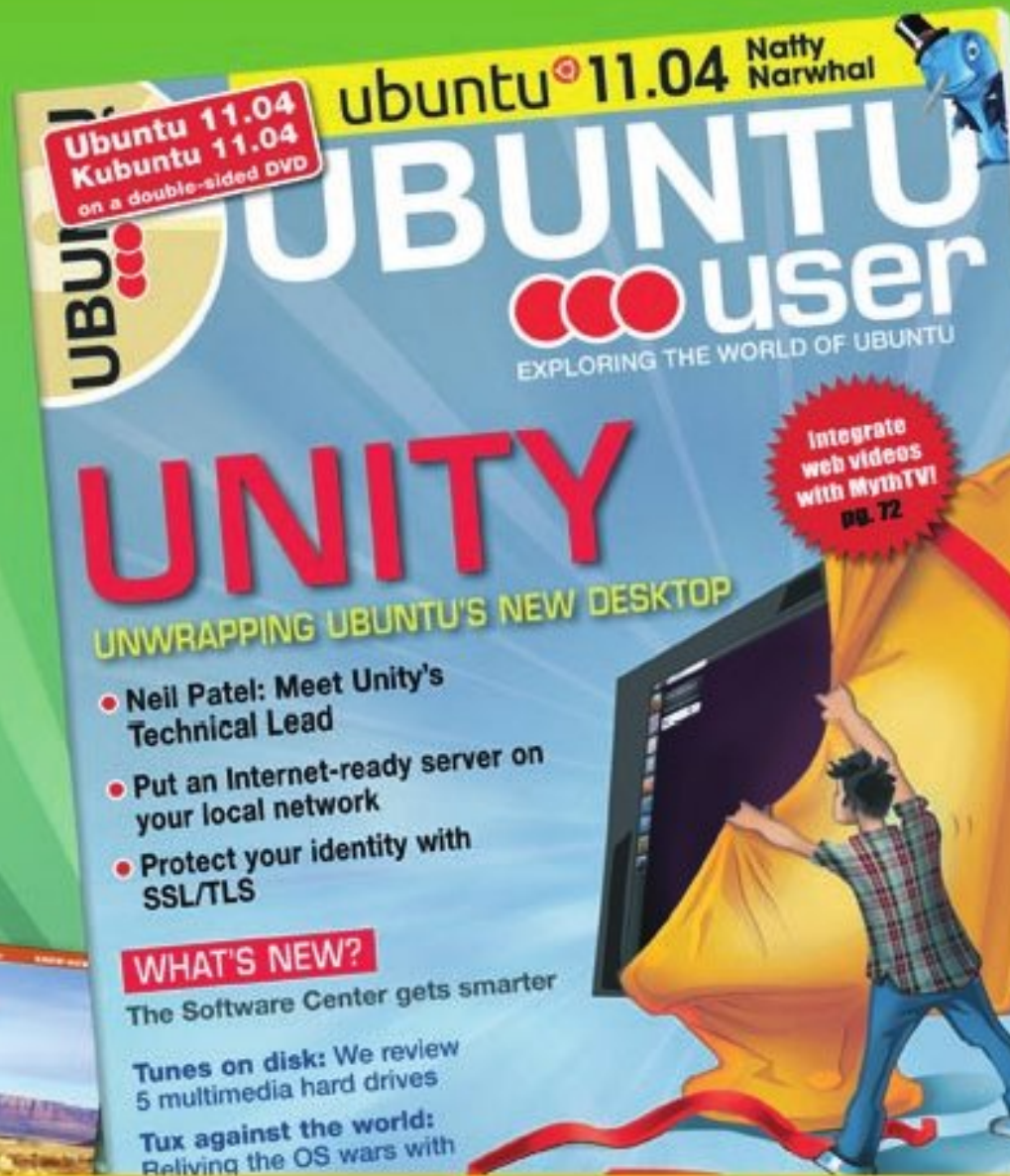


MORE UBUNTU!

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

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

DON'T MISS ANOTHER ISSUE!



UBUNTU-USER.COM/SUBSCRIBE-NOW

FOLLOW US ON

TWITTER: UBUNTUSER

FACEBOOK: UBUNTUSERMAG



Elég nagy felhajtás vette körül a HTC One X-et – ismertetőik, az Android 4.1 kiadásáról szóló kérdések, stb. Viszont meglehetősen szokatlan, hogy sokat hallunk a One X kistestvéréről – a One S-ről. A HTC One S lényegében a One X kisebb, olcsóbb és némileg gyengébb verziója. Mivel jó néhány hónapig birtokoltam (és használtam) a telefont, úgy éreztem, itt az ideje, hogy megosszam a meglátásaim az eszközről. A telefon, amit ezelőtt használtam, egy Samsung Galaxy S II volt, amellyel a One S-t össze fogom hasonlítani.

Specifikációk

- 130,9x65x7,8 mm (hosszúság x szélesség x vastagság)
- 120 grammos súly
- 4,3"-os AMOLED képernyő 960 x 540-es (qHD) felbontással
- Android 4.1.1 HTC Sense 4-gyel (valószínűleg még 4.0-val szállítják, de a frissítés elérhető)

Teljes lista:

<http://www.htc.com/www/smartphones/htc-one-s/#specs>

KÉPERNYŐ

Első pillantásra a képernyő egy kicsit kevésbé tűnik élénknek (az S II-höz képest). Bár a színek nem elég világosak, úgy találom, hogy a HTC One S sokkal kényelmesebb a szemeknek és a képernyő sokkal érzékenyebbnek tűnik. A képernyőterületet jól kihasználja a Sense felület, és nem vettem észre kontraszthibákat a Sense hivatalos témáival

sem. Az automatikus háttérvilágítás beállítása megfelelő – úgy találtam, hogy a képernyő egy kicsit sötét lehet az ízlésemhez, amely könnyen orvosolható a fényerő kézi beállításával. Az egyetlen problémám a „karikázós” slide to unlock szolgáltatás. Ez nagyszerű, ha azt tervezed, hogy csak feloldod a telefont – de ez a módszer szükséges a hívások fogadásához is, amikor a telefon zárolva van. Ha nem vagy elég figyelmes ahhoz, hogy bejuttasd a „válasz” ikont a körbe, sikertelen lesz a hívás fogadása és újra meg kell próbálnod. Nagyon problémás, ha úton vagy és hidegek a kezeid (vagy kesztyűt viselsz, amelyet először le kell vened). Több mint egy hívást mulasztottam el majdnem így.

KAMERA

A HTC úgy hirdeti a One S-t, mint egy nagyszerű fényképeket

készítő telefon, amely olyan dolgokat kínál, mint például a panorámaképek és a gyenge megvilágítási módú képességek. Személy szerint úgy gondolom, hogy a kamera jobban dolgozik, mint bármelyik régi mobiltelefonom – de nem üti meg a legtöbb kompakt kamera szintjét. A szolgáltatások, mint például a panorámamód, hibásak (vagy csak egyszerűen nehezen kezelhetőek) lehetnek. Ha nincs másik kamerád, talán akkor teszel nagyon jót magaddal, ha befektetsz valamilyen fotóállványba, hogy a kamerát stabilan tartsa. Akkor is nagyon hasznos, ha valahol kint vagy és el akarsz kapni egy pillanatot. Érdeemes csak ezért megvenni a telefont? Nem. Ha két telefon között örlödsz és a kamera minősége fontos számodra, akkor ez talán segít meghozni a döntésedet.

Ahogy megmondhatod, a fényképek szépek, bár az első kamera-



kép (jobbról-balra haladtam) rendkívül elmosódott, noha úgy érzem, hogy ennél a képnél tartottam legstabilabban a kamerát. Ha bárkit érdekel az eredeti fotók megtekintése, küldjön egy emailt és elküldöm őket.



TELJESÍTMÉNY

Az eszközben 1,5 GHz - 1,7 GHz-es, duplamagos CPU van, amely többnyire gyors választ eredményez. Az alkalmazások megnyitása

gyors (a játékokon kívül, amelyek csak kicsivel több időt igényelnek a megnyitáshoz, mint a normális appok), az „Éppen futó alkalmazások” funkció használata pedig egész egyszerű módszer arra, hogy valamennyit felszabadíts az 1 GB-nyi RAM-ból, ha szükséged van rá. A Wi-Fi jelerősség megegyezik bármely laptopommal, vagy akár az Asus TF101 táblagéppel is. Ez azt jelenti, hogy stabil kapcsolatom van (ha néha gyenge is), még azokban a problémás szobákban is, ahol a Galaxy S II-nek gondjai voltak. Azt is gondolom, hogy a One S gyorsabban vált Edge-ről 3G kapcsolatra, amikor elérhetővé válik – a Galaxy S II mindig késlekedik, mielőtt a sebességet beállítaná, amely úgy tűnik, nincs jelen a One S-ben. Határozottan fejlődés, ha olyan ember vagy, aki sok különböző jelerősségű területen halad keresztül. Tehát úgy tűnik, hogy a telefon teljesen figyelmen kívül hagyja az olyan területeket, ahol szélsőségesen gyengék a jelek. Az S II-nek gyakran volt gyenge kapcsolata olyan helyeken, ahol az One S-nek egyáltalán nem volt. Viszont ez nem tipikus olyanoknak, akik olyan területen laknak, ahol még a lefedettség is átlagon aluli.

A One S nagyon jól reagál az

érintéses bevitelre, a záróképernyő kivételével, amely inkább implementációs hiba, mint hardverhiba. Jelentős fejlődést tapasztaltam az átmeneteknél és webböngészésnél a 4.0-ról 4.1.1-re való frissítéssel (és a Project Butter hozzáadásával). A One S és a Galaxy S II közötti különbség olyan, mint az éjszaka és a nappal közötti különbség. Az S II lefagyhat vagy késhet, amikor körbejársz a kezdőképernyőkön, míg a One S csuklás nélkül kezeli. Nyilvánvalóan vannak bizonyos teljesítménybeli problémák, amik akkor merülnek fel, amikor nagyméretű appokkal terheled meg a készüléket – de normális, alapszintű használatnál ez hatalmas fejlődés. Viszont a HTC One S nem tartalmaz eltávolítható akkumulátort – így ha akad, tíz másodpercig benyomva kell tartanod a bekapcsológombot és „hard resetet” kell kiváltanod, amely érezhetően hasznos. Azt is tapasztaltam, hogy ez néha azt is eredményezheti, hogy a nadrágszebbedben újraindul a telefon, mivel a bekapcsológomb közvetlenül az eszköz tetején található. Ha az eszközeidet kabátzsebbedben, ingzsebbedben vagy tokban tartod, talán nem fogod tapasztalni ezt a hibát. Tehát a One S véletlenszerűen újraindult, míg használtam. Nagyon ritkán fordul elő, de nem annyira, hogy ne

vegyem észre. Ez a zsebemben is megtörténhet, ami panaszra ad okot. Problémás az újraindulás? Nem igazán, mivel az eszköz gyorsan indul, és még akkor tapasztalok lefagyást, amikor olyan dolgokat teszek, mint a telefonbeszélgetés vagy az emailés/szöveges üzenetekre való válaszolás. Az S II meglepő gyakorisággal akad meg, amikor bármilyen feladatot végzek, amely félbeszakadt hívásokhoz vezet.

HANGMINŐSÉG

A HTC imádja azt hirdetni, hogy a One S a „Beats Audio” funkcióval érkezik. Viszont nem érzem úgy, hogy a hangminőség bármivel jobb/rosszabb lenne, mint a Motorola Milestone-om, a Samsung Galaxy S II-esem, vagy akár a régi, 2. generációs iPod Touch-om. Nem mintha bármilyen panaszom lenne a minőségre. A hangszóró megfelelő (bár az S II egy kicsit tisztábbnak tűnt), és a telefonhívások rendkívül tiszták. Még a készülékről indított hívás minőségére kell panaszkodnom (még zsúfolt földalattikon is). Mégis hajlamos vagyok azt mondani, hogy a mikrofon (és a zajszűrés) sokkal jobb, mint az S II-ben – bár nem mondhatnám, hogy becsületesen kipróbáltam volna.

AZ AKKUMULÁTOR ÉLETTARTAMA

Nem tettem ki a telefont semmilyen stressztesztnek, hogy megmérjem a súlyos terhelés alatt töltött órákat. Viszont hajlandó vagyok a telefonomat zenehallgatásra használni, amikor elmegyek otthonról, automatikus email fogadásra/küldésre állítottam és használom a térképfunckciókat, futtatom a Wi-Fi-t a háttérben. Egyébként ki-kapcsolok minden nem szükséges antennát (Bluetooth, Wi-Fi, stb). Egész nap emailekre válaszolok, megnézem a híreket, weboldalakat böngészek, letöltök néhány frissítést, fotókat töltök fel a Google+-on működő azonnali feltöltéssel, Dropboxot használok, alkalmanként megosztom az eszköz internetkapcsolatát bluetoothon keresztül, vagy navigációra használom. A nap végén, kb. 6-8 órányi hasonló használat után (állandó zenehallgatással együtt) kb. 35-40%-nál tart az eszköz. Alkalmanként feldobja a piros 14-15%-os jelzést, de még nem tapasztaltam, hogy a telefon leállt volna, amikor szükségem volt rá. Minden éjjel töltöm (még ha majdnem tele is van és a következő napon otthon vagyok, így nem fontos használni a telefont, akkor csak otthagynom). Repülőgépes módba is beteszem, amikor otthon vagyok,

mivel a házamnak borzalmas lefedettsége van – megtakarítok némi akkumulátor-élettartamot azzal, hogy megakadályozom a rádiótoronyok keresését. Ha jelet kell találnom, gyorsan vissza tudom kapcsolni az antennákat. Általában úgy tűnik, hogy az eszköz tovább tart, mint az S II, és durván addig, míg az apám iPhone 4S telefonja.

A FELÉPÍTÉS MINŐSÉGE

Úgy tűnik, hogy a telefon főleg fémből készült. A képernyő is úgy tűnik, erős üvegből van – nem tudom biztosan megmondani, pontosan miből készült, de ellenáll minden karcolásnak, bármi is van a zsebémben (érmék, a fülhallgatótok cipzárja, stb). Sok ujjlenyomatot gyűjt össze (nyilvánvalóan), de erőfeszítés nélkül eltávolíthatók – a képernyőt talán kezelték valahogy. Általában a készülék keménynek érezhető és karcolás nélkül túlélte néhány durván egyméteres esést

(Talán meg kellene jegyezni, hogy ezek sem szándékosak voltak és nem én okoztam őket). A SIM kártya fedele kemény és talán túléli, ha sokszor leveszik és visszarakják. A kamera egy kicsit kiáll a hátlapon, ahol azt várhatnám, sok sok karcot gyűjt össze. Viszont úgy tűnik, a lencse ugyanolyan anyagból készült, mint a képernyő és még nem szenvedett komoly karcolást.

ÖSSZEFOGLALÁS

A HTC One S egy nagyszerű kis telefon, amely jelenleg kb. 380 euróért kapható. A Samsung Galaxy S II, amely megvolt, kb. 20 euróval többbe kerül, és félig sem voltam vele annyira elégedett, mint most a One S-sel vagyok. Ha androidos okostelefont áll szándékodban venni (amely nem olyan óriási, mint a One X), akkor határozottan javaslom, hogy vedd figyelembe a One S-t, amikor döntést hozol. Ha olyan telefont akarsz, amely menetköz-

ben kameraként is működik, a One S messze a legalkalmasabb kamerapótló, amelyet volt szerencsém használni, így ezt is vedd figyelembe. Bárkinek, aki nagyobb eszközt keres, a One X-nek határozottan a választási listáján kell lennie, mivel a minősége nagyon hasonló a One S-éhez.

Egy általában nagyszerű eszköz, bár az alkalmankénti véletlenszerű összeomlás és a valamennyire pontatlan „csúsztatásos hívásfogadás” rendszer megakadályozza, hogy maximális osztályzatot kapjon.

Ha bárkinek pontos kérdése van, vagy olyat akar tudni, amiről nem beszéltem, bátran írjon emailt nekem az lswest34@gmail.com címre. Kérlek tedd be a „HTC One S ismertető” vagy az „FCM” kifejezéseket a tárgysorba, így nem tűnik el a levelezési fiókomban.



Lucas a számítógépe folyamatos tönkretételétől a javításig mindent megtanult. Küldj neki emailt az lswest34@gmail.com címre.





MELEG HELYZET

A 69. számban Saravanan M olvasói levelében ír a Dell Vostro 1550-es laptopjáról, ill. arról, hogy Ubuntu használata közben túlmelegszik, de ugyanezt Windows 7 használatakor nem tapasztalja. Velem hasonló dolgok történtek a legkülönbözőbb laptopok használatakor – bár nem mindegyiknél. Az egyetlen közös pontjuk az volt, hogy azoknak a számítógépeknek, amelyeknél ezt a jelenséget tapasztaltam, mindegyiknek 64 bites CPU-ja volt és cserélhető videokártyája, ill. a CPU-ba integrált videokártya mellett még volt bennük egy másik is. A fenti jelenséget tapasztaltam például egy Lenovo laptopnál (Core i5 CPU és Nvidia videokártya) és egy Sony Vaio-nál (Celeron CPU és egy másodlagos Intel videokártya) és mindkettőn Ubuntu 12.04 vagy annál újabb volt. A Dell esetében is fennállt az, amit Saravanan említett.

Nekem az a megoldás vált be, hogy eltávolítottam az Ubuntut (és a deriváltjait) a gépről, telepítettem a Debiánt (vagy a Linux Mint Debiánt). A ventilátorok lecsende-

sültek, az akkumulátor is sokkal jobban bírja.

Azt nem tudom pontosan, hogy ez miért van így, de valószínűleg nagy szerepet játszik az a tény, hogy a Debian enyhén konzervatívabb hozzáállást tanúsít a kernel változtatásai terén. Az alábbi Launchpad-téma elgondolkodtatott mindenestire: <https://answers.launchpad.net/ubuntu/+source/linux/+question/195794>

Alan Ward

AMAHİ HOME SERVER

Danish Lala javasolta, hogy legyen egy cikk arról, hogyan lehet otthoni szervert működtetni Ubuntu futtatásával. Az Amahi Home Server működtethető Fedorával vagy Ubuntu 12.04-gyel, operációs rendszerként. Minden komolyabb elvárásnak megfelel. További infó: <http://www.amahi.org>.

Patrick Dickey



Amahi

Full Circle Podcast 32. rész, The Year That Was....Well Nearly!!

Házigazdák:

- Les Pounder
- Tony Hughes
- Jon Chamberlain
- Oliver Clark

a blackpooli (UK) LUG-ból

<http://blackpool.lug.org.uk>

Ebben a részben Les tájékoztat arról, hogy hol járt, lesz egy „különleges bejelentés”, és a fiúk visszatérnek 2012-re – „egy év a technika világában”.



Letöltés

Csatlakozz:



goo.gl/FRTMI



facebook.com/fullcirclemagazine



twitter.com/#!/fullcirclemag



linkedin.com/company/full-circle-magazine



ubuntuforums.org/forumdisplay.php?f=270

A FULL CIRCLE-NEK SZÜKSÉGE VAN RÁD!



Olvasói tartalom nélkül a **Full Circle** egy üres pdf fájl lenne (amit szerintem nem túl sokan találnának érdekesnek). Mindig várunk cikkeket, termékbemutatókat, tesztek, vagy bármit. Még az olyan egyszerű dolgok, mint egy levél, vagy egy képernyőkép is segít megtölteni a magazint.

Az irányelveinkről a [31. oldalon](#) olvashattok. Ha betartjátok ezeket, garantált a siker.

Az [utolsó oldalon](#) találjátok, hogy hova kell küldeni a cikkeket.



Kávé

Összeállította: Gord Campbell

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

K Véletlenül töröltem a /tmp mappát és most nem tudok bejelentkezni.

V (Újból köszönet **SeijiSensei**-nek az Ubuntu Forums-ról.) Nézd meg ezt a topikot: <http://ubuntuforums.org/showthread.php?t=2107154>

K Macbook Pro-m van Retina kijelzővel. Lehet ezen Ubuntut futtatni?

V A 13.04-et egyenesen neked találták ki! Nézd meg ezt a blogbejegyzést: <http://linuxmacbookproretina.blogspot.com.au/2013/12/ubuntu-1304-daily-build-macbook-pro.html>

K Ubuntu 12.10-et tekepíttettem, de a LibreOffice nem nyit meg semmilyen adatállományt és nem is hajlandó új adatállományokat létrehozni. A hibaüzenet szerint nem tud lokalizálni semmilyen Java-telepítést. Volt másnak is ilyen jellegű problémája?

V Igen. A LibreOffice Base csomagja nem teljes. Telepítsd az openjdk-jre csomagot, utána elvileg már fogsz tudni adatbázist létrehozni.

K Hogy tudnám a vezeték nélküli kapcsolatomat rávenni Ubuntu 12.10 alatt, hogy statikus IP-címet használjon?

V (A válasz alapja **chili555**-től származik az Ubuntu Forums-ról.) Lépésről lépésre fogom elmagyarázni. Ez a módszer elvileg Ubuntu 12.04 alatt is működik. Emellett az egész folyamat a valóságban kevesebb időt fog igénybe venni, mint az alábbiak elolvasása. Kattints a hálózat ikonjára, ami feltehetően a hangerőszabályozó mellett van, a képernyőd jobb felső sarkában. Válaszd ki a „Kapcsolat szerkesztése” menüpontot. Kattints a „Vezeték nélküli” fülre, majd a jelenlegi kapcsolatod nevére és válaszd ki az „Szerkesztés” pontot.

Egy új ablak fog felugrani. Válaszd ki az „IPv4 beállításai”-t. A „Módszer” egy legördülő menü, ott válaszd ki a „Kézi” pontot. Az „Cím”

mezőbe gépeled be azt az IP-címet, amit használni szeretnél. Csak figyelj oda, hogy nehogy a routered által használt DHCP-címek valamelyikét írd be. Én a 192.168.1.32-t használtam, „Hálózati maszk”-hoz a 255.255.255.0-t használd. Az „Átjáró” a routered címe. Az enyém 192.168.1.1, de vannak olyan routerek, amelyek a 192.168.0.1-et használják. De vannak olyanok is, amelyek egészen más címet használnak.

Ahhoz, hogy tudj böngészni a neten, meg kell határoznod a DNS-szerveret. Amikor a netszolgáltatóddal megkötötted a szerződést, valószínűleg kaptál egy listát a használható DNS-szerverekről. A Google például kitűnő DNS-szerverként funkcionál a 8.8.8.8 címen és a te routered is küldhet kérést DNS-szerver felé, így ebbe a mezőbe akár beírhatod ezt: 8.8.8.8 192.168.1.1 – én ezeket a számokat egy szöveg elválasztásával írtam be.

Mentsd el a változtatásokat és kész is vagy. Indítsd újra a hálózatot vagy akár a géped, hogy a változások életbe lépjenek.

Elvileg legalább is így szokott lenni ez a folyamat. Megfigyeltem, hogy a hálózatkezelő az eredeti beállításokat ilyenkor elmenti egy másik név alatt. Amikor rákattintottam az ikonra, nem ajánlotta fel egyből a megváltoztatott beállítást. Emiatt én újra végigcsináltam a fenti folyamatot, itt már új nevet is adtam neki. Elmentettem, újraindítottam és máris használhattam a statikus IP-t. A Conkyban az alábbi módon lehet beállítani, hogy mutassa az új IP-t:

```
IP Address: ${addr wlan1}
```

A te vezeték nélküli kapcsolatod neve lehet például wlan0 is.

K Miután beírtam az összes szükséges információt a vezeték nélküli kapcsolatom beállításához, nemcsak hogy nem sikerült csatlakoznia, de egyáltalán semmiféle szándékot sem mutatott arra, hogy kapcsolódjon. Megnéztem a settings/network/settings oldalt, ott azt láttam, hogy a kapcsolat létrejött ugyan, de egy hibaüzenet is volt ott („firmware missing”).

V (Köszönet a válaszáért **ubfan1**-nek az Ubuntu Forums-ról.) Váltás vezeték nélküli kapcsolatra és telepítsd az alábbi csomagot: linux-firmware-nonfree

```
sudo apt-get install linux-firmware-nonfree
```

K Telepítettem az Ubuntu 12.04-et, a G4 Mac mini-m erre fogta magát és elnémult.

V (Köszönet a válaszáért **linu-xopjemac**-nak az Ubuntu Forums-ról.) Írd be ezt a parancsot:

```
sudo nano /etc/modules
```

Utána add hozzá a végéhez ezeket a sorokat:

```
snd_aoa_i2sbus  
snd_aoa_fabric_layout  
snd_aoa_codec_tas  
snd_aoa_codec_onyx
```

Majd Ctrl+X és „Y” a mentéshez. Indítsd újra, innentől kezdve remélhetőleg működni fog a hang.

K (Köszönet a kérdésért **baseballa51**-nek és **DuckHook**-nak az Ubuntu Forums-ról.) RocketRAID 2640 x1 PCIE 1x4 portos SATA vezérlőm van, ehhez négy meghajtó csatlakozik. Nem tudok hozzá-

férni azokhoz a merevlemezekhez, amelyek a RAID kártyához vannak csatlakoztatva.

V Az alábbi weboldal eredetileg a kártya egy másik, némileg eltérő verziójához készült, de a RAID kártyákhoz is pontos magyarázatot ad:

<http://www.flynsarmy.com/2012/11/installing-rocketaid-2760a-drivers-on-ubuntu-12-10>

TIPPEK ÉS TECHNIKÁK



A Linux kernel folyamatosan növekszik, emiatt az új verziók gyakran már nem támogatnak régebbi hardvereket. Ha ennek ellenére valamilyen régebbi eszközzel rendelkezünk, a megoldás az lehet, hogy az eszköz, ill. meghajtó forráskódját átszerkesztjük, hogy a rendszerünkhöz illeszkedjen. Ez így elsősorban bonyolult és drasztikusan hangzik, de még mindig jobb, mint az alternatív megoldás. Amikor annak idején váltottam Windows 98-ról XP-re, az imádott (és nem is igazán olcsó) webkamerám hirtelen elektronikus hulladékká silányult.

DuckHook az alábbi topikban elmagyarázza mindazt, amit bizonyos új fájlformátumokról tudni kell:

<http://ubuntuforums.org/showthread.php?t=2101512>

Ha felkeressük a gyártó honlapját és letöltjük a Linux-kompatibilis meg-

hajtót az eszközünkre, valószínűleg valamiféle baromi-hosszú-nevű-fájl-és-verzió-információ.gz nevű dolgot találunk. A .gz itt a GNU zip rövidítése. Ha Windowsunk van, akkor nyilván nem ismeretlen a .zip kiterjesztés. Ezekben a csomagokban általában egy vagy több fájl van. A .gz, akárcsak a .zip csak addig tűnik furának, amíg ki nem derül, hogy mi van benne.

Ha kétszer kattintunk a .gz fájlra, azzal legtöbbször egyből meg is nyitjuk. Egy program nyitja meg, ennek segítségével kicsomagolhatjuk a tartalmát. Ha kis szerencsénk van, a csomagban lesz egy (de inkább több) .sh fájl, ha más nem, akkor az install.sh biztosan.

Ha először pillantunk bele egy .gz belsejébe, láthatjuk, hogy több olyan fájl is van benne, amelynek a nevében benne van a readme. Mielőtt bármihez nekilátnánk, olvassuk el mindenképpen, hogy mi van bennük. Néha ezek nem többek unalmas listáknál, melyek a legutóbbi frissítéseket és változtatásokat tartalmazzák, de előfordulhat olyan is, hogy fontos információt találhatunk bennük. Utána már kicsomagolhatjuk az állományokat.

Az .sh kiterjesztés parancsértelmező fájl takar, hasonlóan a Windowsos (sőt, olykor MS-DOS-os) .bat (batch) fájlhoz, csak az utóbbinál sokkal erőteljesebb. Tartalmazza ugyanis a forráskódot, bár az átlag Ubuntu operációs rendszernek szüksége lesz némi „erősítésre”, hogy dolgozni tudjon vele. A legáltalánosabb erre a célra a build-es-

ential nevű csomag, amit egyből telepíthetünk is. Valószínűleg szükségünk lesz az ubuntu-dev-tools-ra is, egészen biztosan nem fog ártani, ha azt is telepítjük. Ha készen vagyunk, futtathatjuk a parancsokat az alábbi sorral:

```
cd a-mappa-ahová-kicsomagoltuk-a-fájlokat  
sudo sh install.sh
```

A .gz-ben valószínűleg van pár forráskód, de a fájltypust nem kell tudni, mert a szkript megkeresi magától. Nem árt azonban tudni, hogy mit találunk a gépen a folyamat végén: baromi-hosszú-meghajtónév.ko – a .ko itt a kernel object rövidítése. Ha már látunk instrukciókat arról, hogyan kell egy eszköz meghajtóját telepíteni, ott esetleg láthattuk, hogy egy adott helyre kell tennünk egy .ko fájlt.

A lsmod parancssor fogja megmondani, milyen meghajtókat használ éppen a gépünk. A listán valószínűleg csak rövid neveket találunk, verzióinformáció nélkül.

DuckHook még ezeket a parancsokat is elmagyarázza:

```
sudo modprobe -r meghajtó_neve  
sudo modprobe meghajtó_neve
```

Ezekkel lehet a meghajtót eltávolítani, ill. visszahelyezni.

Ne feledjük: ha megakadunk vagy valamit nem értünk, a legjobb barátunk, a Google mindig segít.



Az Artizens egy hamarosan megjelenő, kooperációs platform játék, amely az egyediesítésre és a kreativitásra helyezi a hangsúlyt. Általában a játékos csak az előre meghatározott eszközök közül választhat, és a magas szintű karakterek szinte ugyanúgy néznek ki. A csapat az Artizens, Inc.-nél meg szeretne volna változtatni a dolgokat egy kicsit, és lehetővé tenni a játékosoknak, hogy megalakíthassák a saját fegyvereiket és páncéljukat.

A játékosoknak vannak műhelyeik, ahol készíthetnek cuccokat a karaktereiknek, úgy, hogy fényké-

peket vagy rajzokat töltenek fel róluk. Azok, akik nem bíznak ennyire a művészi tehetségükben, választhatnak a legkülönbözőbb előre megadott vagy más játékosok által világszerte feltöltött cuccok közül. Ha már kiválasztottad a felszerelésed, akkor mindenféle összeállításban használhatod és megoszthatod más játékosokkal. Ha nem repesel a boldogságtól, hogy megoszd a személyes változtatásaidat a közösséggel, akkor lehetőséged van beállítani, hogy a karaktered cuccai láthatatlanok legyenek mindenki számára, kivéve neked. Nem módorálják az új feltöltéseket, de lehető-

ség lesz megjelölni a helytelen vagy tisztességtelen dolgokat feltöltőket.

Az Artizens azonban nemcsak az egyediesítésről szól – a fejlesztők egy másfajta játékmenetet is szerettek volna megalkotni, amelyet olyan játékok ihlettek, mint a Monster Hunter és a Magic: The Gathering. Minden küldetésben a játékosoknak és társaiknak számos arénán kell átverekedniük magukat, hogy végül elérjenek a szint főellenségéhez. A képességeid szintje minden egyes teljesített küldetéssel nő, de persze a következő küldetés is nehezebb lesz. Ha elbuksz egy küldetést, akkor a szinted lecsökken, és a következő küldetés egyszerűbb lesz. Hogy a játék mindig friss és kihívással teli legyen, a küldetéseket véletlenszerűen generálják, és egy magasabb nehézségi szinten történő játékban nagyobbak az elérhető jutalmak is.

Ha megvásárolod a játékot, akkor kapsz 10 000 shine-t, ami a játékban belüli fizetőeszköz. Ezzel tudnak a játékosok kiegészítő tartalmakat és játékban belüli kiegészítéseket venni a kereskedelmi pontokon. A shine-okat természetesen

rendes pénzért is meg lehet vásárolni, vagy eladhatsz tartalmakat más játékosoknak. Azoknak, akiket nem érdekel a dolgok eladása, lesz egy à la carte rendszer, ahonnan új szörnyeket, küldetéseket és szakmákat szerezhetnek.

Az Artizens, Inc.-nél azt tervezik, hogy havonta jelentetnek meg kiegészítéseket új szörnyek, szakmák és módok formájában. A kooperáció mellett még tervezik egy baráti rendszer és egy online csapattárs-kereső bevezetését is. A csapat azt is tervezi, hogy sűrűn jelentet meg frissítéseket, hogy fejlessze a játékélményt és folyamatosan új tartalommal álljon elő.

Februárban az Artizens már majdnem elérte a Kickstarter célját, és az alfa változat megjelenése 2013. júliusára várható. Az Artizens elérhető lesz Windowson, Macen és Linuxon, valamint a csapat reméli, hogy nemsokára lesz Steam támogatás is.



Jennifer képzőművészetet tanul, Chicago környékéről. Figyelemmel kísérheted a Twitteren @missjendie néven vagy a blogján: missjendie.com.



Az én asztalom

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



Ez az én asztalom. Szeretem a Linuxot és a nyílt forrású szoftvereket.
A rendszerem Ubuntu 11.10, Conky és AWN van az asztalomon Gnome3 környezetben.

CPU : Intel Core 2 Duo, 2,2 GHz
Grafika : Intel
RAM : 2 GB
HDD: 250 GB

Shell téma: Dark Shine
Ablak téma: Hope
Ikon téma: Faience-Ocre
GTK+ téma: Ambience

Kaveh Shahhosseini

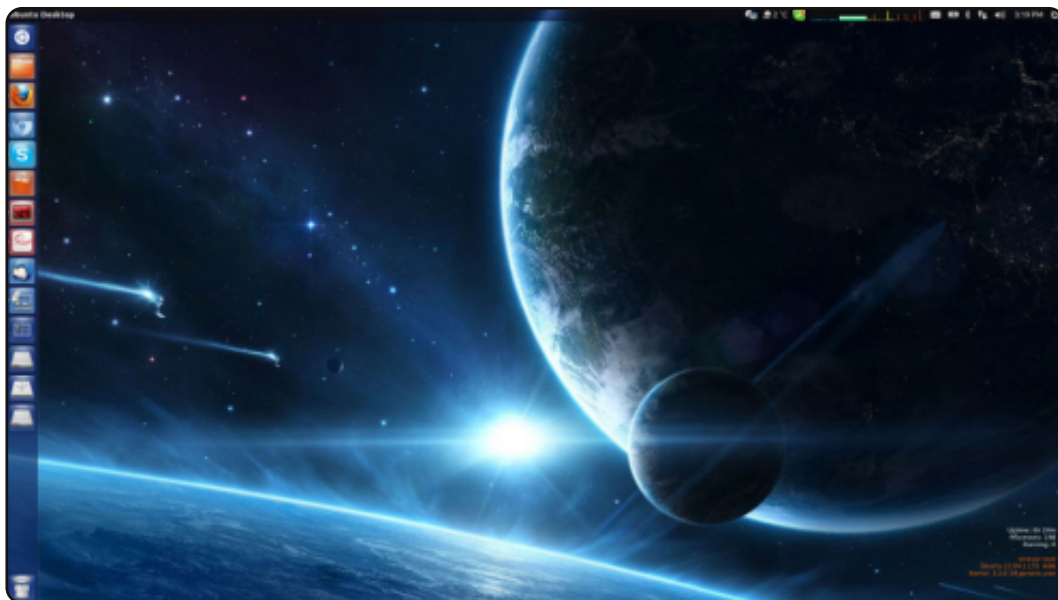


Ubuntu 12.10 „Quantal”-t Unity 3D-vel használok a Toshiba Satellite C65D-S5200 laptopomon, amiben C50 Dual core 1 GHz-es processzor és 4 GB DDR3 memória van.

A háttérkép a Dark_Wallpaper_223 a <http://www.gothicwallpapers.com>-ról, de Wallch-t használok, ami 5 percenként cseréli a képet a Wallch honlapjáról letöltött 1000 háttérképből.

Az AMD Radeon HD 6320 kártya csipkészlete nem támogatja a Unity 3D-t. A téma Boje-Red ami Compiz for Wobblyval működik. Egy Asus G74-re gyűjtök, hogy meglegyen a teljes Ubuntu élmény.

James Marshall



Ez a konfiguráció tökéletesen fut az otthonomban és az irodai munkaállomáson is. Unity 5.16.10-et használok Conkyval ami a jobb felső sarokban látható. Használok még időjárás- és rendszerállapot-jelzőket, amik a felső panelen találhatóak.

Rendszer: Ubuntu 12.04.1 LTS i686
CPU: Intel(R)Core(TM) i5-2520M CPU @ 2,50 GHz
Memória: 7,8 GB

Gtk téma: Ambiance
Ikon téma: ubuntu-mono-dark
Kurzor téma: DMZ-White
Ablak téma: Ambiance

Sinevar



Csatolom az asztalom képét ami a laptopomon futó Ubuntu 12.04 LTS-ről készült. Új vagyok az Ubuntuval, de már 6 évvel korábban is hallottam róla. Nem volt rá lehetőségem amíg nem volt saját gépem, de most már van.

Cairo dokkot és Conkyt használok a rendszerfigyeléshez, illetve még több egyéb kiegészítőt.

Laptop : Dell Vostro 1550
Processzor : Intel® Core™ i5-2430M CPU @ 2,40 GHzX4, második generáció
RAM: 2 GB
HDD: 320 GB
Rendszer : Ubuntu 12.04 LTS 64-bit

Saravanan



Közreműködnél?

A FULL CIRCLE-nek szüksége van rád!

Egy magazin, ahogy a Full Circle is, nem magazin cikkek nélkül. Szükségünk van játékok, programok és hardverek áttekintő leírására, ezenkívül bármire, amit elmondanátok a *buntu felhasználóknak. A cikkeiteket küldjétek a következő címre: articles@fullcirclemagazine.org

Folyamatosan keressük a cikkeket a magazinba. Segítségül nézzétek meg a **Hivatalos Full Circle Stílus Útmutatót**: <http://url.fullcirclemagazine.org/75d471>

Véleményed és Linuxos tapasztalataidat a letters@fullcirclemagazine.org címre, Hardver és szoftver **elemzéseket** a reviews@fullcirclemagazine.org címre, **Kérdéseket** a „Kávé” rovatba a questions@fullcirclemagazine.org címre, **Képernyőképeket** a misc@fullcirclemagazine.org címre küldhetsz, ... vagy látogasd meg a **fórumunkat** a fullcirclemagazine.org címen.



FCM 71. szám

Lapzárta:

2013. március 10. vasárnap

Kiadás:

2013. március 29. péntek



A Full Circle Csapat



Szerkesztő – Ronnie Tucker
ronnie@fullcirclemagazine.org

Webmester – Rob Kerfia
admin@fullcirclemagazine.org

Podcast – Les Pounder & Co.
podcast@fullcirclemagazine.org

Szerkesztők és Korrektorok

Mike Kennedy, Lucas Westermann,
Gord Campbell, Robert Orsino,
Josh Hertel, Bert Jerred

Köszönet a Canonical-nek, a fordítócsapatoknak a világban és **Thorsten Wilms**-nek az FCM logóért.



A Full Circle Magazin beszerezhető:

EPUB - Az utóbbi kiadások megtalálhatók epub formátumban a letöltési oldalon. Ha bármi problémád lenne az epub fájlal, küldj e-mailt a mobile@fullcirclemagazine.org címre.



Google Currents - Telepítsd a Google Currents programot az Android/Apple eszközödre, keresd rá a „full circle”-re (a programon belül) és hozzáadhatod az 55., vagy újabb kiadásokat. Vagy letöltheted az FCM letöltési oldaláról.



Ubuntu Szoftver Központ - Megszerezheted a magazint az Ubuntu Szoftver Központból is <https://apps.ubuntu.com/cat/>. Keresd rá a „full circle”-re, válassz egy kiadást és kattints a letöltés gombra.



Issuu - Olvashatod a Full Circle Magazint online az Issuu-n: <http://issuu.com/fullcirclemagazine>. Oszd meg és értékelj a magazint, hogy minél többen tudjanak a magazinról és az Ubuntu Linuxról.



Ubuntu One - Letöltheted a kiadásokat a saját Ubuntu One tárhelyedre, ha rákattintasz a „Send to Ubuntu One” gombra, ami elérhető az 51. kiadástól.

 **Full Circle Magazin**
 **Magyar Fordítócsapat**

Koordinátor:
Pércsy Kornél

Fordítók:

Dorozsmai Ágnes
Nagypál Ildikó
Palotás Anna
Pugner Éva

Csapó Gábor
Csikós Donát
Kiss Gábor
Takács László

Lektor:
Balogh Péter

Szerkesztő:
Kovács Róbert

Korrektor:
Heim Tibor