



# Full Circle

AZ UBUNTU LINUX KÖZÖSSÉG FÜGGETLEN MAGAZINJA

2013 május - 73. szám



FULL CIRCLE OLVASÓI  
FELMÉRÉS 2013 -  
EREDMÉNYEK



**GRAFIKONOKKAL!**

## TÁROLJUK AZ ADATOKAT BIZTONSÁGOSAN BEVEZETÉS AZ SQLITE-BA

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

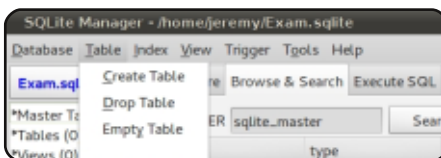
## Hogyanok



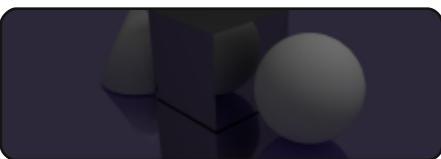
Programozzuk Pythonban 8

text mode  $\sum_{i=2}^5 i^2$  and

LibreOffice 11



Bevezetés az SQLite-ba 14



Blender 24



Inkscape 26



## Grafika



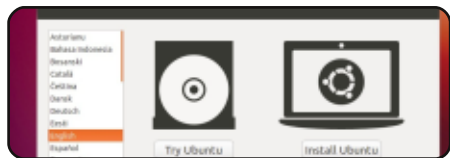
# Full Circle

AZ UBUNTU LINUX KÖZÖSSÉG FÜGGETLEN MAGAZINJA

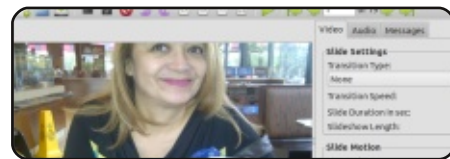
## Rovatok

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

Parancsolj és uralkodj 6



Kérdezd az új fiút 31



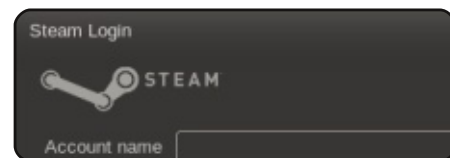
Linux labor 34



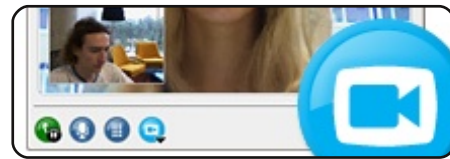
Linux okleveles 44



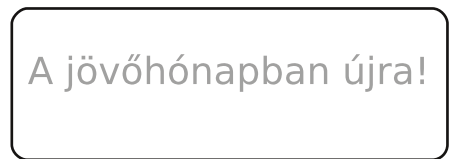
Ubuntu hírek 04



Játékok Ubuntu-n 54



Kávé 50



Ubuntu Women XX

A jövőhónapban újra!

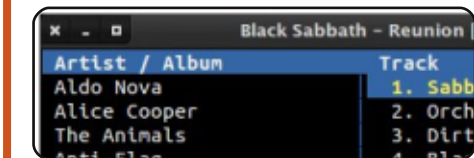
Web Dev YY

## Vélemények

Az én történetem 36



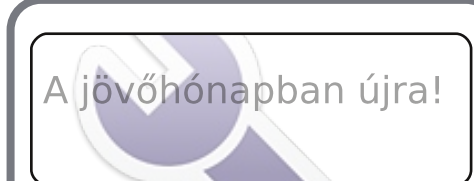
Különvélemény 38



Fókuszban 40



Levelek 42



Web Dev YY

A jövőhónapban újra!

Web Dev YY



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 következő feltételekkel: jelezned kell eme szándékodat a szerzőnek (legalább egy név, e-mail cím vagy url eléréssel), valamint fel kell tüntetni a magazin nevét ('full circle magazin') és az url-t, ami a [www.fullcirclemagazine.org](http://www.fullcirclemagazine.org) (úgy terjeszd a cikkeket, hogy ne sugalmazzák azt, hogy te készítetted őket, vagy a te munkád van benne). Ha módosítasz, vagy valamit átdolgozol benne, akkor a munkád eredményét ugyanilyen, hasonló vagy ezzel kompatibilis licenz alatt leszel köteles terjeszteni. **A Full Circle magazin teljesen független a Canonicaltól, az Ubuntu projektek támogatójától. A magazinban megjelenő vélemények és állásfoglalások a Canonical jóváhagyása nélkül jelennek meg.**



## ÜDVÖZÖLLEK A FULL CIRCLE LEGÚJABB KIADÁSÁBAN!

Újabb hónap, újabb szám. A szokásos LibreOffice és Python Hogyanok folytatódnak és itt egy újabb az adatok SQLite-ban való tárolásáról. Az Ubuntu Gamesben beszélünk egy kicsit a Steamről. Elsőként van néhány játékhír Dougntól - többnyire olyan játékokról, melyek a Steamtől zöld utat kaptak. Aztán egy új szerzőnk Jonathan ír a Valve Steam felfedezéséről és örömeiről. Joseph, egy másik új írónk, áttekintést ad a (nem Steames) Aeon Commandről.

Mindenkinek szeretnék köszönetet mondani, aki kitöltötte a múlt havi kérdőívünket. E hónapban bemutatom az ezer beérkezett válaszból kapott eredményeket. Nem tudom garantálni, hogy mindenre kitérek, amit szeretnétek, de megteszem, ami tőlem telik. Még egyszer: csak azt tudom közzétenni, amit ti srácok elküldtök nekem. Szintúgy hiába szeretnék tudományos/HAM/egyéb szoftverekkel/felhasználással foglalkozni, egyikünk sem tudós/HAM szakértő. Így rá vagyunk utalva az adott területen tevékenykedő olvasóinkra.

A beadványokról szólva: frissítettétek a \*buntu rendszereteket 13.04-re? Hogy ment? Gördülékenyen? Voltak kisebb hibák? Vagy minden elromlott? Írd meg nekünk. Akár Ubuntu, Kubuntu, Lubuntu vagy Xubuntu mi tudni szeretnénk róla. Igaz ez a Mint és hasonló származékokra is.

**Minden jót és tartsuk a kapcsolatot!**

Ronnie

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



A magazin a következők segítségével készült:



## Full Circle Podcast

Megjelenik minden második héten, mindig a friss Ubuntu 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>



Download

## AZ UBUNTU.COM KÖZÖSSÉGE

Daniel Holbach aggodalmát fejezte ki az ubuntu.com oldal menüjében levő "közösség" hivatkozás levétele miatt. Részleteket osztott meg az új, készülőben levő közösségi oldalról, valamint csatlakozásra ösztönzi az embereket, hogy az elindulhasson. Elmondása szerint kisebb feladatok sorából áll a dolog, így minden segítségért hálás. <http://daniel.holba.ch/blog/2013/04/community-on-ubuntu-dot-com/>

## UBUNTU TOUCH KÉPFÁJLOK TESZTELÉSE (MÁR A RARING VERZIÓ IS!)

Nicholas Skaggs bejelentette az Ubuntu Touch képfájlok elérhetőségét az ISO QA Tracker rendszerben, valamint arra bátorít mindenkit, hogy tesztelje a képfájlok 4 eszközös működését. <http://www.theorangenotebook.com/2013/04/testing-ubuntu-touch-images-now-with.html>

## MEGJELENT AZ UBUNTU 13.04 RARING RINGTAIL

Adam Conrad, az Ubuntu Release csapat tagja, bejelentette az Ubuntu 13.04 Raring Ringtail megjelenését. A kiadásban főleg a napi használatban, valamint teljesítményben van előrelépés, továbbá a szerver verzió skálázási lehetőségeiben. Bővebb információk az alábbi linken elérhetők: <http://www.canonical.com/content/ubuntu-1304-brings-dramatic-graphical-performance-enhancements>  
[http://www.canonical.com/content/ubuntu-1304-delivers-opens-tack-high-availability-scalable-storage-and-big-data-deployment-ca](http://www.canonical.com/content/ubuntu-1304-delivers-opens-tack-high-availability-scalable-storage-and-big-data-deployment-capabilities)

Az ubuntu-announce levelezőlistára küldött emailben Conrad megemlíti, hogy az alábbi disztribúciók is kiadásra kerültek:

**Kubuntu:** <http://www.kubuntu.org/news/kubuntu-13.04>

**Xubuntu:** <http://xubuntu.org/news/13-04-release/>

**Edubuntu:** <http://edubuntu.org/news/13.04-release>

**Lubuntu:** <http://wiki.ubuntu.com/Lubuntu/Announcement/13.04>

**Ubuntu Studio:** <http://ubuntustudio.org/?p=726>

A bejelentésben Conrad szintén üdvözölte két új disztribúció megjelenését az Ubuntu archive rendszerben: Ubuntu GNOME és az UbuntuKylin.

**Ubuntu GNOME:** <https://wiki.ubuntu.com/UbuntuGNOME>

**UbuntuKylin:** <https://wiki.ubuntu.com/UbuntuKylin>

<https://lists.ubuntu.com/archives/ubuntu-announce/2013-April/000171.html>

## A SUPERCALIFRAILISTICEXPALIDOCIOUS SCORPION-FISH. DEHOGY.

Mark Shuttleworth gratulált az egész Ubuntu közösségnek a 13.04 kiadás megjelenéséhez, vala-

mint felfedte a következő Ubuntu kiadás kódnevét: Saucy Salamander (Pimasz Szalamandra). Elmondása szerint a szalamandra a természet egyik legvarázslatosabb teremtménye. Az ősi világ indikátorai, ami a legjobban fejezi ki az Ubuntu Touch körül kialakuló új világot. Továbbá mi is pimaszok vagyunk - az élet túl rövid, hogy fenn hordjuk az orrunk és toporogjunk, állítja Shuttleworth. <http://www.markshuttleworth.com/archives/1252>

## PABLO RUBIANES ÉS MARCOS COSTALES A LOCo TANÁCS ÚJ TAGJAI

Sergio Meneses bejelentette a LoCo Tanácsba választott két új tagot: Pablo Rbianest és Marcos Costalest. Meneses megköszönte továbbá az összes jelölést, valamint megjegyezte, hogy ismét nagyszerű jelöltek közül kellett választani. <http://lococouncil.ubuntu.com/2013/04/26/pablo-rubianes-and-marcos-costales-appointed-to-the-lococouncil/>

### 2013. MÁJUS 9-ÉN AZ UBUNTU 8.04 (HARDY HERON), A 10.04 (LUCID LYNX) DESKTOP ÉS A 11.10 (ONEIRIC OCELOT) ELÉRTE A TÁMOGATÁSÁNAK VÉGÉT.

Adam Conrad, az Ubuntu Release Csatag tagja bejelentette, hogy véget ér az Ubuntu 8.04, a 10.04 Desktop verzió, valamint a 11.10 támogatása. Gondoskodott továbbá a frissítések helyéről, valamint azok leírásáról.

<http://fridge.ubuntu.com/2013/05/10/ubuntu-8-04-hardy-heron-end-of-life-reached-on-may-9-2013/>

<http://fridge.ubuntu.com/2013/05/10/ubuntu-10-04-lucid-lynx-desktop-end-of-life-reached-on-may-9-2013/>

<http://fridge.ubuntu.com/2013/05/10/ubuntu-11-10-oneiric-ocelot-end-of-life-reached-on-may-9-2013/>

### VIRTUÁLIS UBUNTU FEJLESZTŐI TALÁLKOZÓ 13.05

Chris Johnston a közösséget emlékezteti, hogy vegyenek

részt a következő virtuális Ubuntu Fejlesztői Találkozón, amely május 14-én kezdődik. Kiemelte a különböző terveket, azok vezetőit és a résztvevőket. Johnston felsorolt továbbá pár hibajavítást, amik a legutolsó találkozó portálhoz érkeztek. Továbbra is arra kéri az embereket, hogy jelentsék a hibákat, hogy az oldal fejlődhessen és egy jobb Találkozónak biztosíthasson keretet.

<http://www.chrisjohnston.org/ubuntu/virtual-ubuntu-developer-summit-13-05>

### A MI KÖZÖSSÉGI OLDALUNK

Daniel Holbach az ubuntu.com weboldal Közösségi részének állapotáról írt: 'Az első lépés nagy része kész van. Michael Hall elkészített egy wordpress teszt felületet, ahova a friss tartalmat tudjuk feltölteni. Ez már önmagában is nagy teljesítmény; nem csak naprakész, de sokkal barátságosabb is. A Canonical webes csapata segíthetne nekünk frissíteni a dizájnt, hogy egyezzen az új ubuntu.com oldallal'.

<http://daniel.holba.ch/blog/2013/05/our-community-website/>

### AZ UBUNTU BILLBOARD FOTÓ VERSENY BEJELENTÉSE

David Planella bejelentette az Ubuntu Billboard Fotó Versenyt Oroszország és Ukrajna lakóinak. Május 13-tól a hónap végéig a pályázóknak lehetősége van feltölteni fényképeket, amin a Dell és az Ubuntu látszódik. A győztesek olyan "szaftos díjakat" tudhatnak magukénak, mint egy Dell XPS 13 notebook előretelepített Ubuntuval, Ubuntu termékek és 100 GB tárhely az Ubuntu One rendszerben.

<http://fridge.ubuntu.com/2013/05/13/announcing-the-ubuntu-billboard-photo-contest/>

### UBUNTU FEJLESZTŐI TALÁLKOZÓ 13.05 ZÁRÓÜLÉS ÉS FOLYAMAT ÖSSZEFOGLALÓ [VIDEÓ]

Jono Bacon és az Ubuntu Fejlesztői Találkozó más folyamatvezetői összefoglalták miről szolt saját témakörük és milyen döntésekre jutottak.

<http://www.youtube.com/watch?v=3SuSZXpdMMY>

### A RARING UBUNTU NYITOTT HÉT: MAJD NEM ELÉRKEZETT!

José Antonio Rey a mostani ciklus Ubuntu Nyitott Hétről írt, ahol kifejtette, miről is szol ez az esemény. Megemlítette továbbá, hogy egy Kérdezd Markot! ülés is meg lesz tartva, ahol a "közösség tagjai vannak meghívva, hogy Mark Shuttleworth-öt (sabdf) kérdezzék az Ubuntu projektről." Reméljük, velünk tartasz!

<http://ubuntuclassroom.wordpress.com/2013/05/20/ubuntu-open-week-for-raring-almost-here/>





**A** hogyan azt valószínűleg sokan már hallottátok, a programozói tudásunk szinten tartására jól bevált megoldás, ha évente megtanulunk egy-egy új programozási nyelvet. Jómagam foggal-körömmel ragaszkodom ehhez a szokáshoz, ezért ügyelek rá, hogy a tanulás minél könnyebb legyen, és ne rabolja el túl sok időmet. Ebben a hónapban két weblapra szeretném felhívni a figyelmeteket, majd adok néhány általános tippet, hogyan tanuljatok új programozási nyelveket (akár van előzetes tudásotok, akár nincs).

### CODECADEMY

A legbarátságosabb weblap, amelyet a témában valaha találtam, a Codecademy nevet viseli, és egy interaktív szerkesztőt/értelmezőt jelenít meg, amely segít a Web alapjai, a jQuery, a JavaScript, a Projects (Web), a Python, a Ruby, a PHP és az API-k tanulásában. Minden felsorolt témához tartozik egy teljes tanfolyam, amely egy kellemes felülettel rendelkezik, és arra koncentrál, hogy a nyelvre leginkább jellemző képességeket tanít-

sa. Ezek mindegyikét szívből ajánlom, mert nagyon jó alapot szolgáltatnak bármely további programozási nyelvhez. A szokásos leckék mellett számos, felhasználók által készített projektet is találunk, hogy akkor is legyen mibe belevetni magad, ha esetleg nem tudnád eldönteni, hogy pontosan mire is szeretnél koncentrálni.

<http://www.codecademy.com>

#### További előnyök:

- Egy pont (és százalék) alapú rendszer, amely nyomon követi a fejlődésünket, és arra készíti, hogy ne adjuk fel.
- Bármely felhasználó képes leckéket készíteni. (A tanítás remek lehetőség, amely segít megszilárdítani az ismereteinket.)
- Gyors, interaktív, on-line programozási eszközök. Ez elkerüli a programozási környezetek beállításával kapcsolatos nehézségeket, különösen azok számára, akik többféle eszközzel is dolgoznak.
- Egy hasznos útmutató rendszer, amely pont annyi információt ad neked, amikor elakadtál, amely elegendő a továbbhaladáshoz.
- Megjeleníti a teljes, működő kó-

dot, egészen a projekt elejétől, hogy anélkül is meg tud érteni más emberek kódját, hogy azt megjegyzésekkel látták volna el, vagy te magad lefordítottad volna.

#### Kinek ajánlom a Codecademyt?

Bárkinek ajánlom, aki szeretne megtanulni egy programozási nyelvet. Ha nincs előzetes tapasztalatod, megkaphatsz minden információt, amelyre szükséged van, olyan részletességgel, amilyen alaposan csak szeretnéd. A Codecademy remek választás azok számára is, akiknek van már egy (vagy több) programozási nyelv a tarsolyukban, és egyszerűen csak szeretnének kényelmesebb formában megismerni egy másik nyelvet. Ötvözi az elméletet és a gyakorlatot, és azt is megengedi, hogy gyorsan tudj haladni az egyes feladatokkal. Például nekem nagyjából három órába telt, hogy átvegyem a Ruby témakört, amely tíz fejezetből, és körülbelül 238 feladatból áll. Ezek nem túl nehéz feladatok azok számára, akik már rendelkeznek tapasztalatokkal, de elegendő nehézségűek ahhoz, hogy áttekintsük az adott nyelv szintaktikáját és szemantikáját.

### KHAN AKADÉMIA

A Khan Akadémia szabad on-line oktató anyagok széles választékát kínálja például a számítástechnika, a matematika és az egyéb tudományok területeiről. A vizsgára készülőknél felajánl néhány gyakorló tesztet is. Ha többet szeretnél megtudni a programozásról (vagy más témáról), és a hagyományos oktatási módszereket részesíted előnyben, akkor a Khan Akadémiát neked találták ki. Én csupán egy-két tanfolyamot végeztem el, de ez főleg annak köszönhető, hogy ezekkel a témákkal már foglalkoztam korábban a gimnáziumi és az egyetemi tanulmányaim során. Aból, amit láttam, arra következtek, hogy a Khan Akadémia egy jól elkészített munka, és bárkinek hasznára lehet, aki érdeklődik a hagyományos típusú tanulás iránt.

<https://www.khanacademy.org/>

#### Kinek ajánlom a Khan Akadémiát?

Mindazoknak javaslom, akik könnyen tanulnak egyetemi környezetben: hasonló gondolkodású emberekkel, alapszintű feladatok és oktató videók segítségével. Fő-

leg azok számára alkalmas, akik nem tanultak a gimnáziumban vagy az egyetemen ilyen tantárgyakat, vagy akik fel szeretnék frissíteni ezeket az ismereteket. Az igaz, hogy nincs túl sok számítástechnikával kapcsolatos tartalom, de úgy tűnik, hogy ezek száma egyre erőteljesebben növekszik.

## EULER PROJEKT

Az Euler Projekt egy olyan web-  
lap, amelynek egyetlen célja van:  
hogy ellásson téged matematikai  
problémákkal. Ezek a feladatok az  
egyszerű, földhözragadt problémák-  
tól a józan ész határait feszegető  
mutatványokig terjednek. S hogy mi  
ebben a pláne? Minden probléma  
úgy van megtervezve, hogy lehető-  
sen legyen őket értelmes időn belül  
kézzel elvégezni. Ezért mindenkép-  
pen algoritmust kell hozzá írnod  
(olyan programozási nyelven, ame-  
lyet te választasz), hogy meg tudd  
oldani a feladatot. Sok feladat  
igényli azt, hogy olyan algoritmust  
írj, amelyik záros határidőn belül  
(például kevesebb, mint egy perc  
alatt) találja meg a megoldást. Maga  
a rendszer csak annak a problémá-  
nak a vitájába enged betekintést,  
amelyet már megoldottál, ami azt  
jelent, hogy gondtalanul tudsz be-  
szélni és az algoritmusaidat meg-  
osztani azokkal, akik szintén megol-  
dották a feladatot. Ha nem rajongsz

a matematikáért, vagy nem ismeresz  
egyetlen programozási nyelvet sem,  
vagy nem vagy tisztában a progra-  
mozás matematikai alapjaival (és  
nem is akarod megtanulni ezeket a  
képeéseket), az Euler Projekt nem  
neked való. Azoknak viszont, akik  
ezt jó szórakozásnak tartják, sok sze-  
rencsét kívánok néhány igencsak  
összetett feladat megoldásában..

<http://projecteuler.net/>

### Kinek ajánlom az Euler Projektet?

Programozás és matematika rajon-  
góknak, és/vagy problémamegoldó  
típusú embereknek. Ha hajlandó  
vagy tanulni, akkor elég messzire  
eljuthatsz, de egy bizonyos fokú  
háttértudás hasznos lehet. Annyit  
még elárulnék, hogy a matematikai  
problémák nincsenek nehézség  
szerint sorba rendezve, ha elakadsz,  
próbáld meg a következőt, az le-  
het, hogy könnyebb.

## ÁLTALÁNOS TIPPEK

Bárkinek, aki a programozás ta-  
nulással kapcsolatban kér tanácsot  
tőlem, vagy szeretné a tudását me-  
gőrizni, csupán egyetlen igazán  
hasznos tanácsot tudok adni: progra-  
mozzon. Inkább használj egyetlen  
nyelvet, hogy erősebb legyen az el-  
méleti tudásod, mert az elmélet az,  
amelyet a legnehezebb megérteni.  
Ha egyszer megérted az elméletet,  
bármilyen programozási nyelvre át

tudod ültetni, ezután egy progra-  
mozási nyelv szintaktikáját, sze-  
mantikáját általában már nem  
olyan bonyolult megtanulni.

Ha nem tudod eldönteni, hogy  
mit programozzál, az Euler Projekt  
tud neked ebben segíteni. Máskü-  
lönben az is nagyszerű lehetőség,  
ha kis szkripteket írsz a Conkyhoz,  
hogy a szkriptek írása a szokásoddá  
váljon. Valóban a legtöbbet a leg-  
nagyobb projektekből lehet tanul-  
ni, de az alapismeretek megtartása  
is nagyon hasznos, amíg az ihlet  
egy nagy projekthez vezet téged.

Milyen nyelvet kellene tanul-  
nom? Ez teljesen attól függ, hogy  
mi a célod. Ha olyan nyelvet kere-  
sel, amely segít automatizálni a Li-  
nux környezetet (vagy szeretnél  
valamit integrálni a Chonkyba), ak-  
kor a Bash, a Lua vagy a Python  
nyelveket tudom ajánlani. Ha we-  
bet programozol, akkor a Ruby on  
Rails, a PHP vagy a Python szintén  
hasznos lehet. Ha egy szabad forrá-  
sú projektbe szeretnél besegíteni,  
akkor jó tudni, hogy a többségüket  
C-ben, C++-ban írták, noha a nyelv-  
választás attól függ, hogy konkrétan  
milyen projektet szemeltél ki  
magadnak. Bármit is tanulsz, tartsd  
észben, hogy a programozási mód-  
szerek mögötti elmélet viszonylag  
általános, így használd azt a nyelv-

vet, amellyel a legkellemesebb szá-  
modra a munka.

Mi a teendő, ha leragadtam egy  
hibánál, és nem találtam megoldást  
a Googleben? A legtöbb programo-  
zási nyelvnek van saját IRC-csator-  
nája. Egy ilyen csatornán általában  
van néhány ember, aki örömmel  
megpróbál segíteni a problémád  
megoldásában. Néha összefuthatsz  
magával a nyelv fejlesztőjével is.  
Akkor a legvalószínűbb, hogy vá-  
laszt kapsz a kérdéseidre, ha kite-  
szed a pastebinre a kódot és  
tömören fogalmazol.

Remélem, sikerült kiindulási  
pontot adnom azoknak, akik érdek-  
lődnek a programozás iránt. Való-  
színűleg sok más ideillő web-  
lap is létezik a neten. Ha valaki megos-  
ztaná velem a személyes kedvencét,  
vagy bármi kérdése, megjegyzése,  
javaslata van a C&C-hez úgy általá-  
ban, kérem, hogy bátran írjon ne-  
kem a [lswest34@gmail.com](mailto:lswest34@gmail.com) e-mail  
címre. Ha írsz, kérlek, jelezd a Téma  
mezőben, hogy FCM vagy C&C.



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



Ez alkalommal teszünk egy kis kitérőt, most nem a TVRage-ről lesz szó. Egy olvasóm azt kérte, hogy beszéljünk a QT Creator-ról, arról, hogy hogyan használható Python programok felhasználói felületének tervezésére.

Sajnos az alapján amit tudok, azt kell mondanom, a QT Creator még nem áll készen a Python támogatására. Dolgoznak ugyan rajta, de a dolog nagyon nincs még kész.

Mégis, szeretném felkészíteni magunkat egy jövőbeli cikkre, így ma a QT4 Designer-rel fogunk dolgozni. A python-qt4, qt4-dev-tools, python-qt4-dev, pyqt4-dev-tools és libqt4-dev csomagokra lesz szükségünk, ha hiányoznak a gépedről, kérlek telepítsd fel őket.

Ha ez megvan, a QT4 Designert az Alkalmazások | Programozás alatt találod. Rajta, indítsd el. Valami ehhez hasonlót kellene látnod:

Válaszd ki a 'Main Window' ablakot és kattints a 'Create' gombra. Így lesz egy üres űrlapunk, amelyet fogd és vidd módszerrel fel tudunk tölteni.

Első dolgunk a fő ablak átméretezése, legyen 500x300-as. Ezt a Property Editor menüpont alatt tudjuk módosítani, amely a tervező ablak jobb oldalán található. Most görgessünk le a tulajdonság szerkesztő listamezőjén egészen a 'windowTitle'-ig. Változtassuk meg a szöveget 'MainWindow'-ról 'Python Test1'-re és a tervező ablakunk címsora meg fog változni 'Python Test1 - untitled\*'-re. Mentsük most el a projektünket, legyen a neve 'pytest1.ui'. A folytatásban egy gombot helyezünk el az űrlapunkon. Ez egy kilépés gomb lesz, meg-

nyomásával leállítjuk a tesztprogramunkat. A tervező ablak bal oldalán az összes elérhető vezérlőt megtaláljuk. Keressük meg a 'Buttons' szekciót és húzzuk be a 'Push Button' vezérlőt az űrlapra. Az általunk korábban használt GUI tervezőkkel ellentétben a QT4 tervezőben vezérlő gombjainknak nincs szükségük rácsra. Mozgassuk a gombot az űrlap közepére-aljára. A geometry alatti Property Editort megnézve valami ilyet fogunk látni:

`[(200,260), 97x27]`

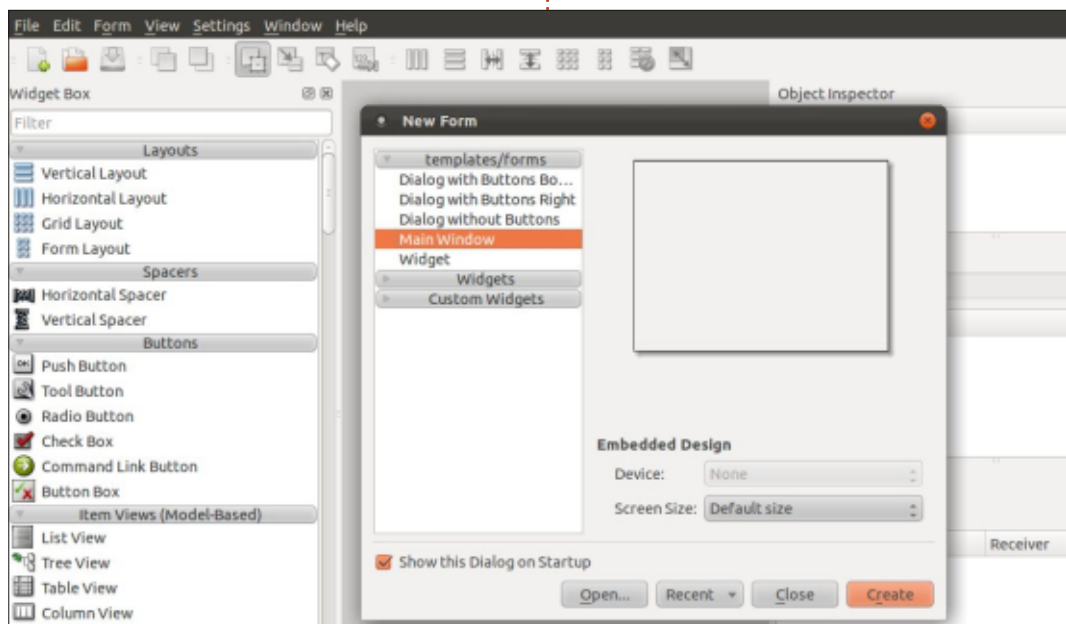
A zárójelekben az objektum (eb-

ben az esetben egy nyomógomb) X és Y pozíciója szerepel, ezt annak szélessége és magassága követi. Én átállítottam 200,260-ra.

E fölött az objectName tulajdonság szerepel - ami alapértelmezett esetben 'pushButton'-ra van állítva. Változtassuk ezt meg 'btnExit'-re. Most görgessünk le a Property Editor listában a 'QAbstractButton' részig és a 'text' tulajdonságot állítsuk 'Exit'-re. Az űrlapon látható, hogy a gombon lévő szöveg megváltozott.

Most hozzunk létre egy másik gombot és helyezzük a 200,200 pozícióba. Változtassuk meg az objectName-et 'btnClickMe'-re, a szöveget pedig 'Click Me!'-re.

Most adjunk hozzá egy címkét. Ezt a bal oldali toolbox menü 'DisplayWidgets' pontján tehetjük meg. Helyezzük el az űrlap közepe környékén (pl. 210, 130) és az objectName legyen lblDisplay. Változtassuk meg a méretét nagyobbra, mondjuk 221 x 20-ra. A property editorban görgessünk le a 'QLabel' részig és állítsuk be a vízszintes



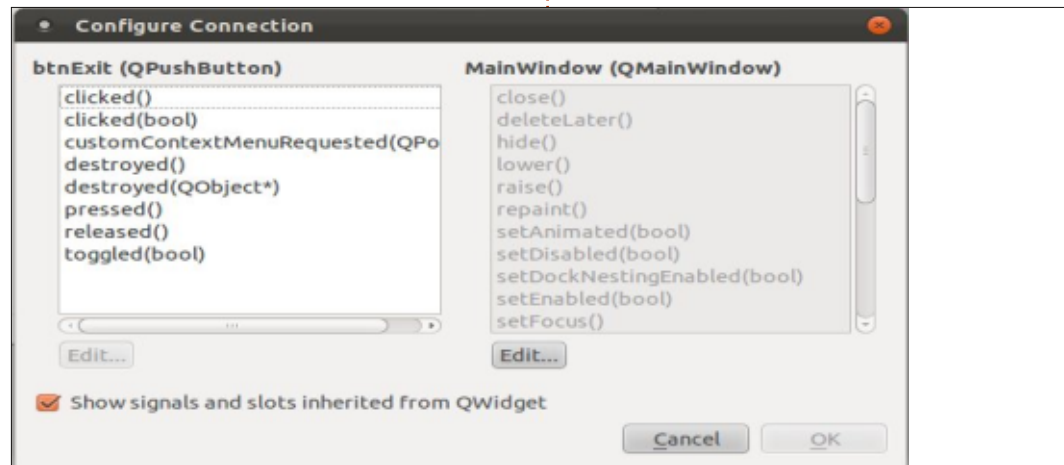


igazítást 'AlignHCenter'-re. A szöveg mezőt hagyjuk üresen, ezt a kódban majd később állítjuk be - a btnClickMe megnyomásakor. Mentünk el a projektet újra. Slots & Signals

A következő rész talán egy kicsit nehezen lesz érthető, főleg ha régóta olvasod már az írásaimat és használtál már más GUI tervezőket. Máshol az események akkor keletkeztek, ha egy objektumra rákattintottunk, mint például egy gombra. A QT4 tervezőben az eseményeket "Signal"-nak nevezik és a függvény, amit a signal meghív a Slot. Tehát a Kilépés gombunk esetében a Click signal-t használjuk a Main Window Close slot meghívásához. Sikertelenül összezavarnom téged? Amikor először használtam QT-t, én sem értettem de egy idő után rájöttem, hogy van mögötte értelem.

Az előre definiált slotok és signalok szerencsére nagyon könnyen használhatóak. A billentyűzet F4 gombjának megnyomásával az Edit Signals & Slots módba kerülünk (innen az F3 lenyomásával tudunk kilépni. Most tartunk lenyomva az Exit gombot, mozgassuk kicsit föl-

felé és jobbra az úrlapon és engedjük el. Egy párbeszédablak fog felugrani, valami ehhez hasonló:



Ezzel a kattintás jelét könnyen az úrlaphoz kapcsolhatjuk. Válasszuk bal oldalon az első opciót: 'clicked()'. Ezzel az ablak jobb oldala is aktívá válik, itt válasszuk a 'close()' opciót, majd kattintsunk az 'OK'-ra. Az alábbiakat kapjuk:



A kattintás signal (esemény) tehát összekapcsolódik a fő ablakunk Close függvényével.

A btnClickMe összekapcsolását programkódban oldjuk meg.

Mentünk el a fájlt újra. Lépünk ki a QT4 Designer-ből és nyissunk egy terminált. Lépünk be abba a

könyvtárba, ahová az előző fájlt mentettük. Most a pyuic4 segítségével legeneráljuk a python fájlt. Ez olvasni fogja a .ui fájlt. A kiadandó parancs így néz ki:

```
pyuic4 -x pytest1.ui -o pytest1.py
```

A -x paraméter a kód lefuttatásához és az UI megjelenítéséhez kell. A -o azt mondja, hogy az eredmény egy fájlba, és ne csak egyszerűen a standard kimenetre (stdout) kerüljön. Mielőtt a python fájlt lefuttatnánk győződjünk meg arról, hogy a QT4 Designerbe mindent beleírtunk, amire szükségünk van. A fájl ugyanis teljesen át fog íródni

és ha utólag akarunk rajta módosítani, akkor kezdetül az egészet a nulláról.

Ha ezzel megvagyunk, a python fájlnak elkészült. Nyissuk meg a kedvenc szövegszerkesztőnkkel.

A fájl maga csak 65 sor, a kommenteket is beleértve. Nem szeretném az egész kódot kivesézni most, a nagy részét most már valószínűleg magadtól is meg tudod érteni. Kisebbségi módosításokat azért végre fogunk még rajta hajtani.

Az első teendőnk a signal & slot sor másolása és módosítása. A 47. sor környékén valami ilyesmi kell, hogy szerepeljen:

```
QtCore.QObject.connect(self.btnExit,  
QtCore.SIGNAL(_fromUtf8("clicked()")), MainWindow.close)
```

Másoljuk át ezt a részt rögtön az eredeti alá, majd hajtsuk rajta végre az alábbi módosításokat:

```
QtCore.QObject.connect(self.btnClickMe,  
QtCore.SIGNAL(_fromUtf8("clicked()")), self.SetLabelText)
```

Ezzel létrehozunk a signal/slot kapcsolatot a saját függvényünk-

kel, amely beállítja majd a címke szövegét. A `retranslateUi` rutin alá írjuk be a következőt:

```
def SetLabelText(self):  
  
self.lblDisplay.setText(_fromUtf8("That Tickles!!!"))
```

A címke `setText` információt a `setupUi` rutin kezdősorából nyertem ki.

Most futtasd le a kódot. Elvileg minden úgy működik, ahogy azt vártuk.

Ez egy NAGYON egyszerű példa ugyan, de biztos vagyok benne, hogy elég képzett vagy már a QT4 Designerrel való további játéokra és hogy látod ez az eszköz miért rendkívül nagy erejű.

A következő hónapban visszatérünk az előző számok témájához és

újra a TVRage programunkkal fogunk játszani.

Mint mindig, a kód most is megtalálható [pastebin-en](http://pastebin.com/98fSasdb). Az ui kód itt: <http://pastebin.com/98fSasdb>, a python kód pedig itt: <http://pastebin.com/yC30B885>.

Találkozzunk legközelebb!



**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](http://www.thedesignedgeek.net).



## Az én rövid történetem

írta: Anthony Venable

Valamikor 2010 elején nagyon rossz volt az anyagi helyzetem. Muszáj volt egy ingyenes operációs rendszert találnom, ami az otthoni gépeimen futott volna. Keresgéltem a neten, de sokáig nem találtam semmi használhatót. Aztán egyik nap elmentem a Barnes and Noble-ba és találtam ott egy Linuxos magazint. (Hallottam már korábban a Linuxról, de azt hittem, soha az életben nem lennék képes használni.) Megkérdeztem olyanokat, akikről tudtam, hogy számítógép-szakértők, és ők mind azt mondták, hogy a Linux a kockáknak való, jobb, ha nem is foglalkozom vele, mert nehéz. Egyszer nem mondtott róla senki semmi pozitívumot. Őszintén szólva, meglepődtem, hogy korábban nem jutott az eszembe.

Elovestam a magazint, így ismerkedtem meg az Ubuntu 9.10 Karmic Koalával. Nagyon tetszett az elnevezése, tisztára olyan volt, mintha mindig is erre vágytam volna. Izgatottan vittem haza és nagy meglepetésemre olyan könnyen sikerült feltelepítenem a gépemre, hogy úgy döntöttem, együtt fog futni a Windows XP-vel, dual boot rendszerben. Semmi mást nem csináltam, csak betettem a live CD-t a meghajtóba, követtem lépésről lépésre az instrukciókat. Nagyon lassúnak és körülményesnek kell lenni ahhoz, hogy az ember ne értse a dolgok mikéntjét.

Azóta összességében nagyon meg vagyok elégedve az Ubuntuval és kipróbáltam már újabb verziókat is, mint pl. a 10.04 (Maverick Meerkat) és a 10.10 (Lucid Lynx). Mindig kíváncsian vártam az újabb kiadásokat, hogy lássam, hogyan integrálódik a multi-touch a 10.04-es változathoz képest.

Ez is azt mutatja, hogy az ember a legklasszabb dolgokat sokszor véletlenül fedezi fel.



Ugyan egyszerű dolog képleteket létrehozni a LibreOffice Math-ban, mégis mi van akkor, ha szeretnénk azokat beilleszteni a szöveges dokumentumainkba? A két szoftver közti integráció lehetőséget ad arra, hogy megszámozzuk és a szöveg közé illesszük számításainkat, képleteinket.

## KÉPLETEK BEILLESZTÉSE A WRITERBE

A beillesztés a főmenü Beillesztés > Objektum > Képlet pontján keresztül érhetjük el. Rákattintva a Writer ablakának alján megjelenik a

képletszerkesztő ablak, valamint egy új ablakban a "Képletelemek" eszköztár. A képlet megjelenésének helyét egy keret jelzi. A képletszerkesztőt ugyanúgy használhatjuk, mint ahogyan azt a Math programban is tennénk. A képlet szerkesztésének befejezéséhez üssük le az ESC billentyűt vagy kattintsunk bárhová a kereten kívül a dokumentumunkon.

A Writeren belül a képletek OLE objektumok, és mint ilyenek, alapértelmezésben karakterekként kerülnek beillesztésre. Ez röviden annyit tesz, hogy a képletek a szöveggel egy sorban maradnak. Az

ún. horgony beállításával megadhatjuk, hogyan fussa körbe a szöveg a képletünket. Jobb gomb a képletre, Horgony > Oldalhoz. Az oldalhoz rögzített horgony esetén a képletet az oldal tetszőleges pontjára elhelyezhetjük.

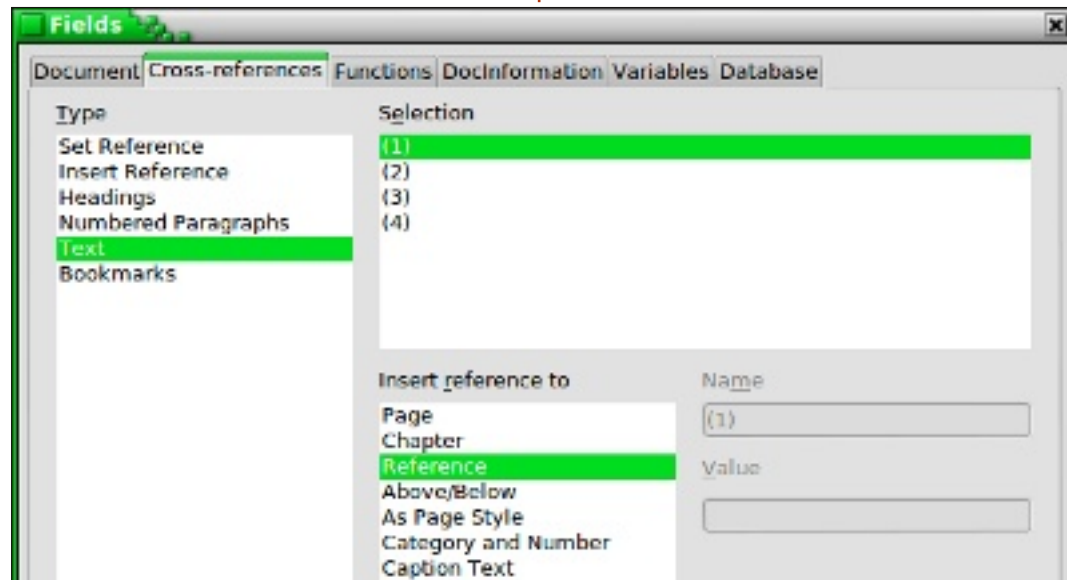
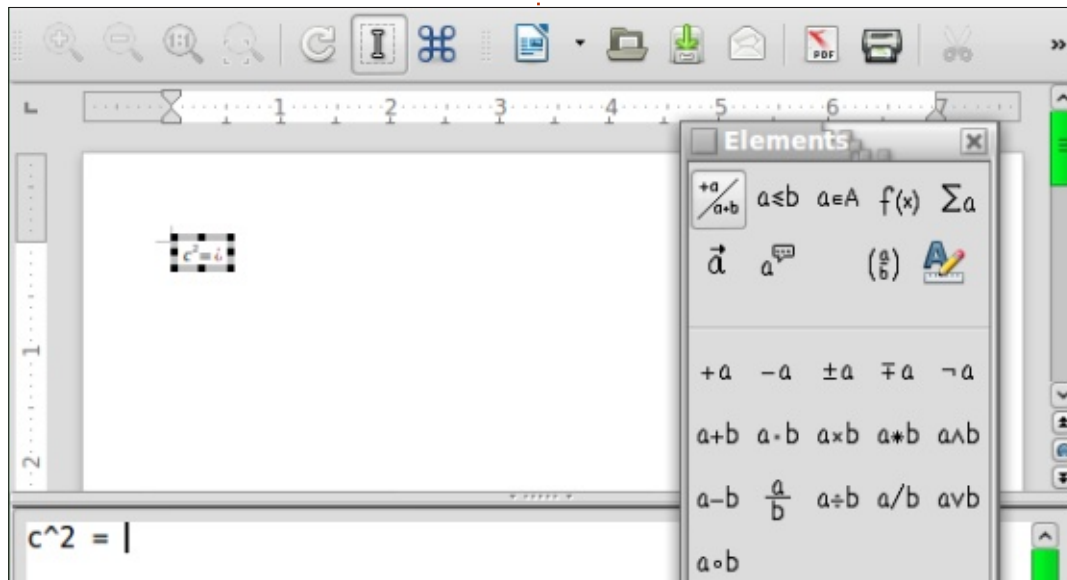
## KÉPLETSZERKESZTŐ KÜLÖN ABLAKBAN

Ha nem tetszik, hogy a képletszerkesztő alul van, a CTRL + dupla klikk a keretre kombinációval egy külön ablakba leválaszthatjuk azt. Ugyanezt érhetjük el, ha csak szimplán megragadjuk az egérrel a szer-

kesztőt. Ha leválasztottuk, bárhova mozgathatjuk az ablakot, ahol megfelel. Az ismételt CTRL + dupla klikk kombináció visszacsatolja a szerkesztőt a képernyő aljára.

## EGYENLETEK HIVATKOZÁSA ÉS SZÁMOZÁSA

Sokszor előfordul, hogy az egyenleteinket meg kell számoznunk, hogy hivatkozhatunk rájuk a szövegben. Ez a Writer a referenciák kezelésén keresztül igencsak egyszerűsíti. Az egyenletek számozása az egyik legjobb rejtett funkció a Writerben.



Einstein tömeg-energia ekvivalencia egyenlete (1). Véges integrál (2). Pitagorasz té-

Egy új sorba gépeljük be az "fn" betűket és üssünk F3-at. Az "fn" kicserélődik egy számozott egyenletre. Dupla klikkel szerkeszthetjük vagy beilleszthetjük a saját egyenletünket.

A számozott egyenletre referenciát a menü Beszúrás > Kereszt-hivatkozás pontjával hozhatunk létre. A "Típus"-nál válasszuk a "Szöveg"-et. A "Kijelölés"-nél válasszuk ki a hivatkozni kívánt egyenletet. A "Hivatkozás beszúrása" alatt válasszuk vagy a "Hivatkozás"-t vagy a "Számolás"-t. Az első tartalmazni fog egy zárójelet, míg a másik csak a számot illeszti be.

## SZÖVEGES MÓD

A legtöbb esetben meg fogjuk számozni a nagy képletek hivatko-

## Példák szöveges

zásait. Néha azonban szükség lehet hasonló elemeket a szöveg közé illeszteni. Ezt a képet szerkesztése közben a Formátum > Szöveges mód menüponttal adhatjuk meg. Ebben a módban a képlet mérete a szöveg méretéhez próbál igazodni. A törtek összemennek, a szumma és az integrál határértékei a képlet tetejéről és aljáról pedig átkerülnek a jobb oldalra.

## A KÉPLET OLE-OBJEKTUMÁNAK SZERKESZTÉSE

Ahogy már korábban említettem a képletek OLE objektum-keretben jelennek meg, ami azt jelenti, hogy megadhatunk hozzájuk hátteret, keretet, igazítást és

margót is. A keret megváltoztatásához kattintsunk a képletre egyszer és válasszuk a Formátum > Keret/Objektum pontot, melyre az "Objektum" dialógus ugrik fel. Ugyanide jutunk, ha a képletre jobb gombbal kattintva az "Objektum" pontot választjuk.

Ha az összes képletre vonatkozó alapértelmezett beállítást szeretnénk megváltoztatni, ahhoz a hozzá tartozó stílust kell módosítanunk. Ezt a "Keretstílusok" kategóriában "Képlet" néven fogjuk

megtalálni ("Stílusok és formázás" dialógus).

## KÉPLETKÖNYVTÁR LÉTREHOZÁSA

Ha sokat dolgozunk képletekkel, akkor jól jöhet belőlük egy könyvtár is. Ha a Math-ban elmentünk egy képletet, az odf formátumban kerül tárolásra. Képleteket menthetünk dokumentumból is: jobb gomb és válasszuk a "Másolat mentése másként"

A képlet beillesztéséhez válasszuk a Beillesztés > Objektum > OLE objektum menüpontot. Válasszuk a "Létrehozás fájlból" opciót, majd keressük meg (vagy gépeljük be) a beillesztendő ODF állomány helyét.

## ÖSSZEGZÉS

A képletek használata Writerben valójában nagyon egyszerű, a komplex matematikai számításokat tartalmazó dokumentumok létrehozása aránylag szimpla feladat. A képleteinket megszámozhatjuk és hivatkozhatunk rájuk a szövegben. A szöveges mód használatával a szövegbe jól illeszkedő, azonos stílusú képleteket definiálhatunk. Az OLE objektum keretstílusának módosításával a képletek megjelenítést is módosíthatjuk. A Math modulban elkészített képleteket OLE objektumok beillesztésén keresztül importálhatjuk.



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

## Gyors Értékelés: Ubuntu 4.10

írta Anas Alsaïdy

Azt olvastam, hogy a magazinnak szüksége van ránk, hogy segítsük a munkájukat, tehát eldöntöttem, hogy leírom a tapasztalataimat ezzel a régi disztribúcióval kapcsolatban. Általában az értékelések új és modern dolgokról íródnak, de én szerettem volna egy kicsit különcebbet, mint mások.

Miután letöltöttem az ISO fájlt, kiírtam CD-re, újraindítottam a számítógémem és elindult a CD. Először volt egy kis problémám, mivel a CD nem bootolt, betöltéskor egyszerűen megakadt. Tehát ki kellett próbálnom VirtualBox-ban, ott nem volt gondom a betöltéssel, minden úgy működött, ahogyan az elvárható.

Először a jó öreg GNOME asztali környezet fogadott amelyet nagyon szerettem. A második dolog a modern alkalmazásoknak, mint a GIMP, OpenOffice, Gedit és mások régebbi verziói.

### KONTRA:

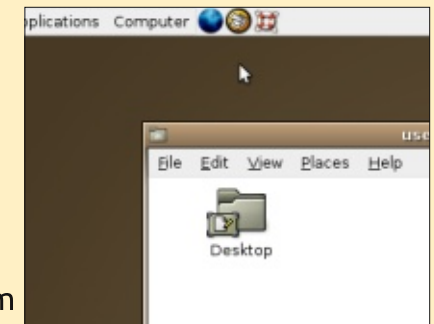
- Nem tetszett a szörnyű háttérkép, még akkor sem ha egy 2004-es operációsrendszerről beszélünk
- Nem tetszett a csúnya barna színű téma sem. Szerencsémre rengeteg téma volt amelyek közül válogathattam.
- Volt egy olyan problémám, hogy nem engedett semmit sem lementeni, de azt hiszem, hogy ez a számítógémem hibája.

### PRO:

- Gyors, nagyon gyors.
- Semmilyen gondom nem volt a multitaskinggal
- Nagyon tetszettek a régi GNOME panelek, a Beállítások rész, de a téma viszont nem.

Az előbb azt írtam, hogy gyors, mert az is, sok alkalmazást futtattam és nem volt semmilyen problémám, kivéve a GIMP-pel. A teljes rendszert lelassította, újra kellett indítanom a gépet, de mivel VirtualBox-ban használtam ez nem jelentette problémát.

Az Ubuntu 4.10 egy nagyszerű operációsrendszer volt, de nem tudja az új verziókat helyettesíteni. Őszintén be kell vallanom, hogy szerettem ezt a rendszert és úgy tűnt, hogy az új verziók jobbak lesznek és ez történt, jobbak is lettek.





Alapvetően két módszer van, amellyel lemezen adatokat tárolhatunk. Történelmileg számos fájl kellett beállítanunk. Minden egyes programhoz fájl szinten kellett kiadni az olvasási és írási jogokat, a megfelelő módon, hogy biztosítsuk azt, hogy az "adatbázist" megfelelő állapotban tartottuk karban — így ez egyfajta „adatbázis” volt, de minden egyes főprogramhoz újra ki kellett találni. Az adatbázist hatékonyan beégettek a szoftverbe, és az adatbázison végrehajtott kis módosítás potenciálisan nagymértékű programozási erőfeszítést igényelhet.

Egy igazi adatbázis egyszerűen egy strukturált adatgyűjtemény. Sokféle adatbázis van, de a messze legnépszerűbb típus a "Strukturált Lekérdező Nyelvet", vagyis az SQL-t használja a hozzáférésre és vezérlésre alkalmazott nyelvként. Az SQL adatbázisoknak sokféle implementációja létezik, de az SQLite messze a legnépszerűbb. Az adatbázis kiválasztása az alkalmazástól függ; ha ez hálózati, vagy sok egyidejűleg végrehajtható frissítési folyamatot tartalmazhat, akkor az

SQLite-ot nem javasolnák. A nem hálózati és kevés szimultán frissítési folyamatot igénylő „olcsó” alkalmazásoknál viszont az SQLite-nak sok előnye van — mint pl. az abszolút semmilyen beállítási igény, a kismértékű memóriefoglalás, és még így is kb. 2 terabájtos maximális adatbázisméretet nyújt. Ez kb. 350 kilobájtnyi memóriaterület lefoglalását igényli. Így az SQLite bármilyen PC-hez ideális. Ez (valószínűleg) a legszélesebb körben használt elérhető adatbázis — és véletlenül nyílt forráskódú. Talán még a mobiltelefonodon is használhatod...

A relációs adatbázisunkkal a következőket igényelhetjük:

- Összetett adatszerkezetek.
- Könnyű használat.
- Egyszerű hozzáférés bármilyen programozási nyelvből.
- Az adatbázis-kezelési utasításokat angolhoz hasonló nyelven kell kiadni.
- Atomiság — ha egy tranzakció több módosítást hajt végre több fájlban, vagy minden módosítást végrehajt (ha sikerül), vagy semmilyen módosítást nem hajt végre (ha nem sikerül).

(Számunkra) szerencsés módon

a relációs adatbázist nem is olyan régen (az 1970-es években) találták fel, egy egyszerű nyelvvvel — a "Strukturált Lekérdező Nyelvvvel" vagy SQL-lel együtt, amellyel vezérelhetjük és hozzáférhetünk. Az SQL minden verzióját széleskörűen szabványosították, így csak egyszer kell megtanulnunk.

Egy példa egyszerű SQL-utasításra (néhány adat adatbázisba való beszúrására):

```
INSERT INTO table1
VALUES (250, 84, 'A gyors barna
róka átugrotta a lusta kutyát');
```

Egy SQL parancs egy művelettel kezdődik, esetleg különböző módosítók követik, és mindig pontosvessző zárja. Azt az általános konvenciót követtem, miszerint az SQL kulcsszavakat csupa nagybetűvel írjuk.

Az SQLite nulla beállítást igénylő szemléletmódján kívül van még egy előnye az SQL-ben kezdő számára: A Firefox az SQLite-ot használja a belső gyorsítótárak, könyvjelzők, előzmények listája, stb. ke-

zelésére. Így a Firefox hasznosnak találta, hogy írjon egy grafikus felhasználói felületű kiterjesztést, amely nagyon megkönnyíti a saját SQLite adatbázisod prototípusának elkészítését és létrehozását.

Virtuálisan minden programozási nyelv támogatja az SQL-t — még a parancssorból is futtathatod a programodat — bár mi az egyszerű módszerrel fogjuk elkészíteni az adatbázisunk prototípusát. Egy vagy két egyszerű példát fogok megadni a Python használatára.

Remélhetőleg a Firefoxot használsz böngészőként, mivel telepítened kell egy kiterjesztést (az SQLite Manager 0.7.7-t) ahhoz, hogy betölts egy teljesértékű grafikus felhasználói felületet, amely lehetővé teszi az SQL-utasításod parancssoros használatát, végrehajtását és tesztelését. Ha tetszik, amit látsz, átalakíthatod az SQL-utasításaidat a kedvenc programozási nyelvedre, ami bármi lehet a BASH-tól a BASIC-ig.

Hogy hozzáadd a megfelelő kiterjesztést a Firefoxhoz:



- A Firefox menüjéből kattints az Eszközök > Kiegészítők menüre.
- A keresőmezőbe írd be az SQLite Manager-t; egyetlen bejegyzést kell látnod
- Kattints erre és látnod kell egy párbeszédablakot, amely arra kér téged, hogy erősítsd meg a döntésedet;

Ehhez most újra kell indítanod a Firefoxot, hogy életbe lépjen. Most készen állunk az indulásra — de kell egy kis adatbázis-tervezést végeznünk, mielőtt belemélyedünk.

Egy SQL adatbázisnak nagyon egyszerű szerkezete van: számos táblából áll, amelyek nagyon hasonlítanak a munkafüzetekre; előre beállított számú oszlopa van (amelyeket akkor definiálunk, amikor a táblát létrehoztuk), valamint végtelen számú sora.

Ténylegesen nincsenek sorcímkék; magát az adatot használjuk arra, hogy összekapcsoljuk az egyik táblában lévő adatsort egy másik táblá-

ban lévő adatsorral. Nincs korlátozás a táblák számára nézve — habár a táblák száma ritkán nő túl nagyra.

Ez valószínűleg kérdéseket vet fel arról, hogy ez hogyan működhet nagy adatbázisokon? Nem fogja magát adattömegeken átrágni (bár ez rossz tervezéssel megtörténhet). A kulisszák mögött az SQL számos indexet tart karban, néhányat automatikusan hoz létre, néhányat pedig opcionálisan a felhasználó hoz létre. Sok adatbázisművelet egyszerűen az ezeken a hatékony indexeken végezhető művelet.

Érdeemes rámutatni arra, hogy egy SQLite adatbázist egyetlen nagy fájlként tárolunk — amely a (nagyon fontos) mentéseket különösen egyszerű feladattá teszi.

## AZ ALKALMAZÁS

Egy mesterséges példa: Tegyük fel, hogy van egy csomó hallgatónk, akik egyenként számos vizsgán vesznek részt. Rögzítenünk kell a letett vizsgákat, a hallgató nevét és részletes címadatait (így tudjuk, hová kell postázni az eredményeket). A hangsúly nagyon is az egyszerűsége van!

Megpróbáltam követni egy egyszerű elnevezési konvenciót: hogy 'T' előtagot írjunk a táblanév elé, az

oszlopnevek kisbetűvel, az SQL-utasítások pedig nagybetűvel szerepelnek.

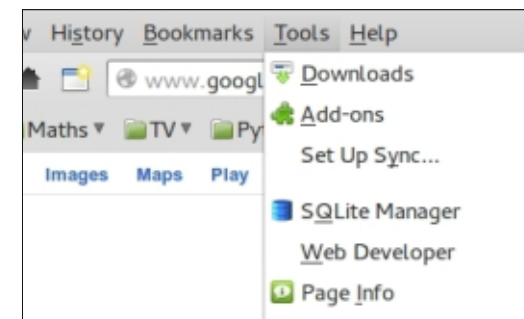
Négy táblát fogunk létrehozni **Tstudent** (hallgatóként egy sor) **Taddress** (egy sor címsoronként hallgatóként) **Texam\_name** (egy sor minden egyes vizsgahalmazhoz – a vizsgacímek listája) **Texams** (egy sor hallgatóként le-tett vizsgaként)

Jegyezzük meg, hogy a címeket a Tstudent táblában kell tárolnunk, előre meghatározott számú oszlopokban — de mennyiben? Valószínűleg van valaki, aki több sort igényel a címéhez, mint amennyit terveztünk erre.

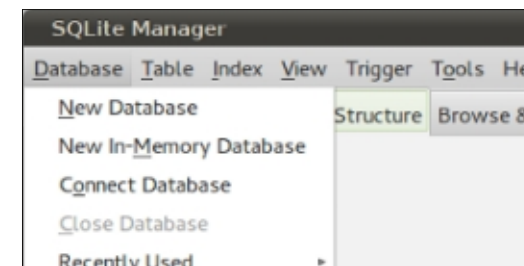
Ez a folyamat, ahogyan egy ismétlődő mező átkerül egy kiegészítő táblába, a „normalizálás” egy példája és az adatbázis-tervezés fontos funkciója.

Hasonló magyarázat igazolja a Texam\_name létrehozását, mivel nem akarjuk, hogy kénytelenek legyünk újragépelni minden egyes hallgatóhoz a teljes vizsgacímet — csak vizsgaazonosítót gépelhetünk be.

Először létre kell hoznunk az adatbázist, így ideje elindítani a

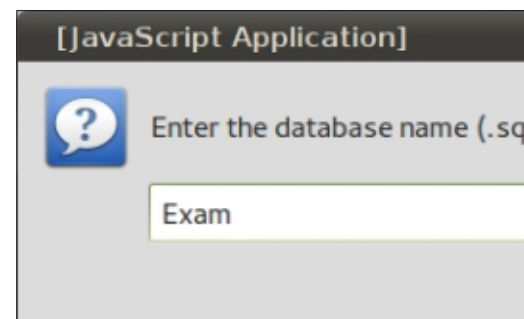


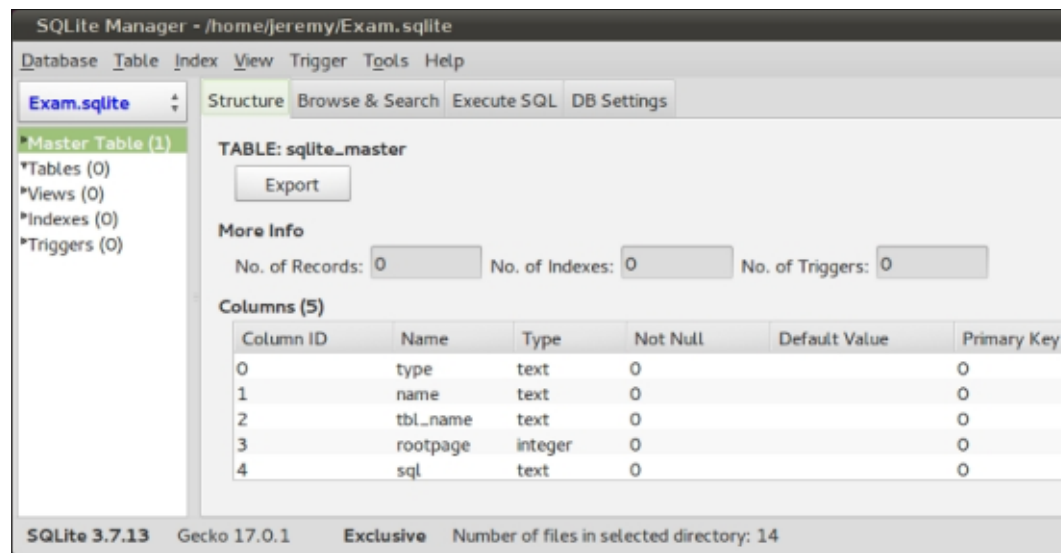
Firefoxot, és a Firefox menüjében kattintsunk az Eszközök > SQLite Manager menüre



Meg fog jelenni egy egyszerű kinézetű képernyő, így válaszd az Adatbázist és kattints az Új adatbázis bejegyzésre:

Az adatbázisunkat „Exam” adatbázisnak fogjuk hívni, így írd Exam-ot a párbeszédablakba — a rendszer hozzáad egy .sqlite





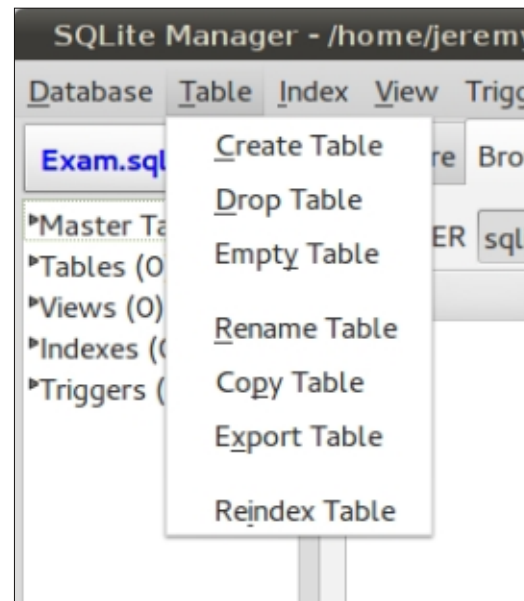
kiterjesztést a végéhez, és arra kér téged, hogy válassz ki egy mappát, ahová teszi — azt javaslom, válaszd a home könyvtáradat.

Ez egy meglehetősen bonyolultnak látszó indító képernyőt nyújt nekünk:

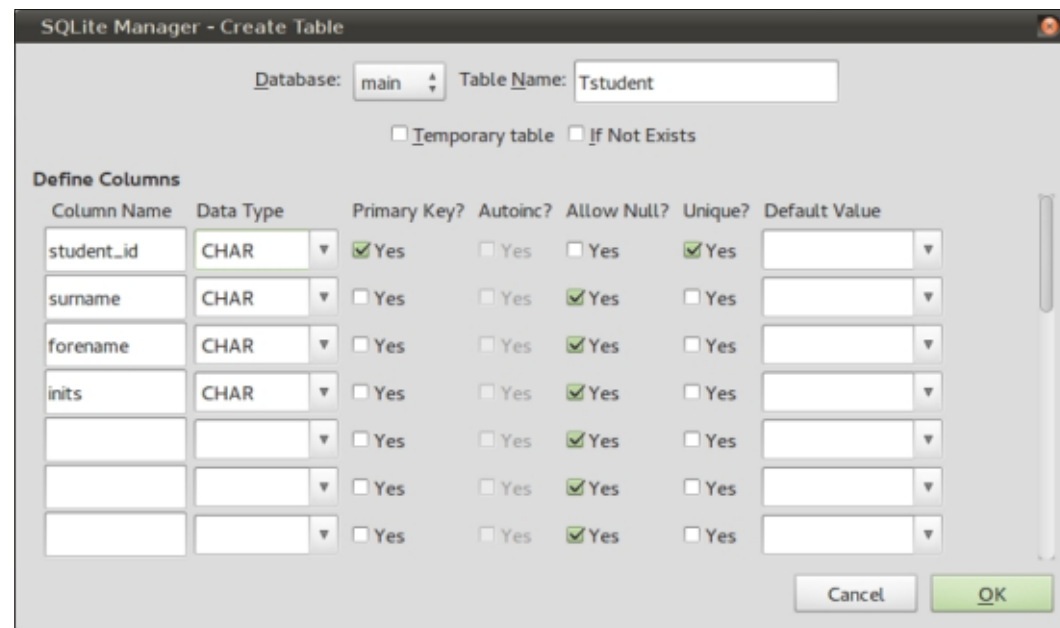
A meglehetősen bonyolult képernyő oka az, hogy az SQLite saját adatbázist épít, hogy megőrizze a tábláinkról és a közöttük lévő bármilyen kapcsolatról szóló metaadatokat. Ezt az SQLite belülről tartja karban és viszonylag kevés hozzáférési jogunk van hozzá.

Így itt az ideje, hogy létrehozzuk az első táblánkat. A gyakorlatban jó ötlet, hogy a tábláidat papíron kezd el létrehozni, mielőtt rögzítenéd

őket a számítógépre, mivel ritkán van abszolút „helyes” módszer arra, hogy megtervezd ezeket a dolgokat.



A Tstudent táblának négy oszlopa lesz (ezeket néha mezőknek hívjuk).



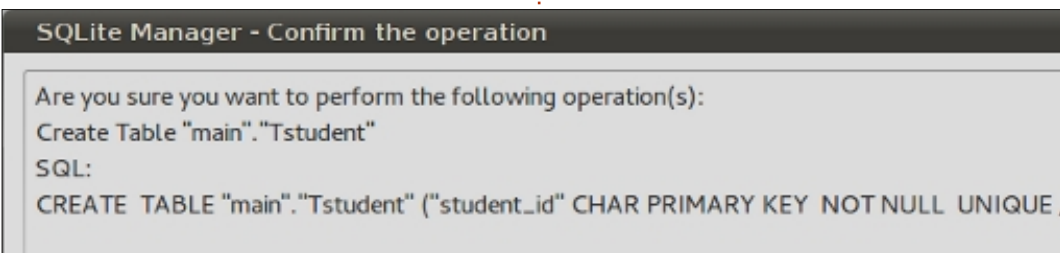
Ez felsorolja az összes fő műveletet, amelyeket elvégezhetünk a táblánkon—(a Drop egy tábla törlésének SQL-nyelvi megfelelője). Létre akarunk hozni egy táblát; így belefogunk és megjelenik számunkra egy űrlap a táblánk definiálásához.

Az SQLite abban különbözik más SQL adatbázisoktól, hogy csak néhány különböző adatosztály van (INTEGER, REAL, TEXT, NULL, BLOB); a méretet nem említjük, mivel az SQLite csak annyi helyet foglal el,

amennyit szükséges. Egy BLOB (“Nagy Bináris Objektum”) egyszerű egyedként tárolt bináris adatok bármilyen gyűjteménye.

Arra kér minket, hogy erősítsük meg, hogy valóban létre akarjuk hozni ezt a táblát — és megmutatja nekünk, hogy néz ki az ennek eléréséhez szükséges SQL-utasítás:

Így most van egy megfelelően formázott táblánk, de még fel kell töltenünk adatokkal.





# Hogyanok - Bevezetés az SQLite-ba

A student\_id némi magyarázatot igényel: „Elsődleges kulcsként” írtuk le, amelyet Egyediként specifikáltunk. Itt a student\_id kulcsot használjuk az egyéni hallgatói információkra mutató referenciaként ebben és a többi táblában. Az „Egyedi” tulajdonság meghatározásával az adatbázis visszautasít bármely arra irányuló kísérletet, hogy hozzáadjunk egy dupla student\_id értékkel rendelkező sort.

Az elsődleges kulcsok állhatnak egynél több oszlopból is — például ragaszkodhatunk ahhoz, hogy a (vezetéknév, keresztnév) kombinációja az elsődleges kulcsunk, de ez nem engedné meg, hogy a nevek két ugyanolyan kombinációjával rendelkező hallgató jelentkezzen. Minden egyes elsődleges kulcs szükségessé teszi az SQLite számára, hogy karbantartson egy indexet. Megszokott dolog, de nem követelmény, hogy az elsődleges kulcs neve tartalmazza az Unique/Egyedi kulcsszót.

Bár mi elsődleges kulcsokat említettünk, valójában ezek az egyetlen kulcsfajták, amelyeket figyelembe kell vennünk. Meg kell említenünk, hogy van egy meglehetősen hasznos ötlet valami olyasmire, amit “idegen kulcsnak” hívunk és később példát nyújtunk erről a segédeszköztől.

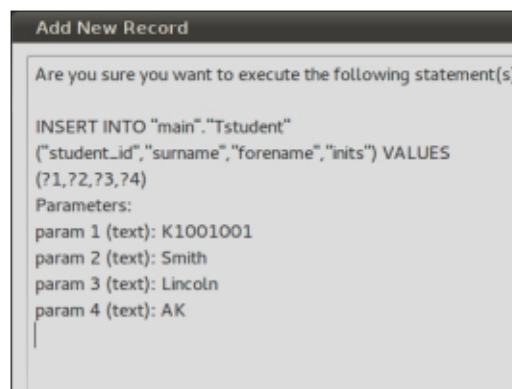
Most beírhatunk néhány hallgatót (egyenként). A főiskola úgy döntött, hogy a student\_id mezőt minden dokumentációra rá kell nyomtatni, és ez egy betűből áll, amelyet 7 számjegy követ. Ez egy fontos megszorítás, amelyet az adatbázisnak kellene ellenőriznie (és képes is lenne rá). Viszont az egyszerűség kedvéért feltételezzük, hogy ezt a felhasználói program helyesen kezeli.

Válaszd ki a Tstudent táblát és vedd a hozzáadás opciót:

Miután begépelted az adataidat, a rendszer megsúgja neked a sor hozzáadásához megfelelő SQL-utasítást.

Viszont az adatok soronkénti begépelése nagyon szegényes

adatbázisfelülettel vezet. Mivel nem határoztuk meg, hány SQL-utasítás alkot egy logikai tranzakciós egységet, az SQLite felté-



```
Add New Record
Are you sure you want to execute the following statement(s):

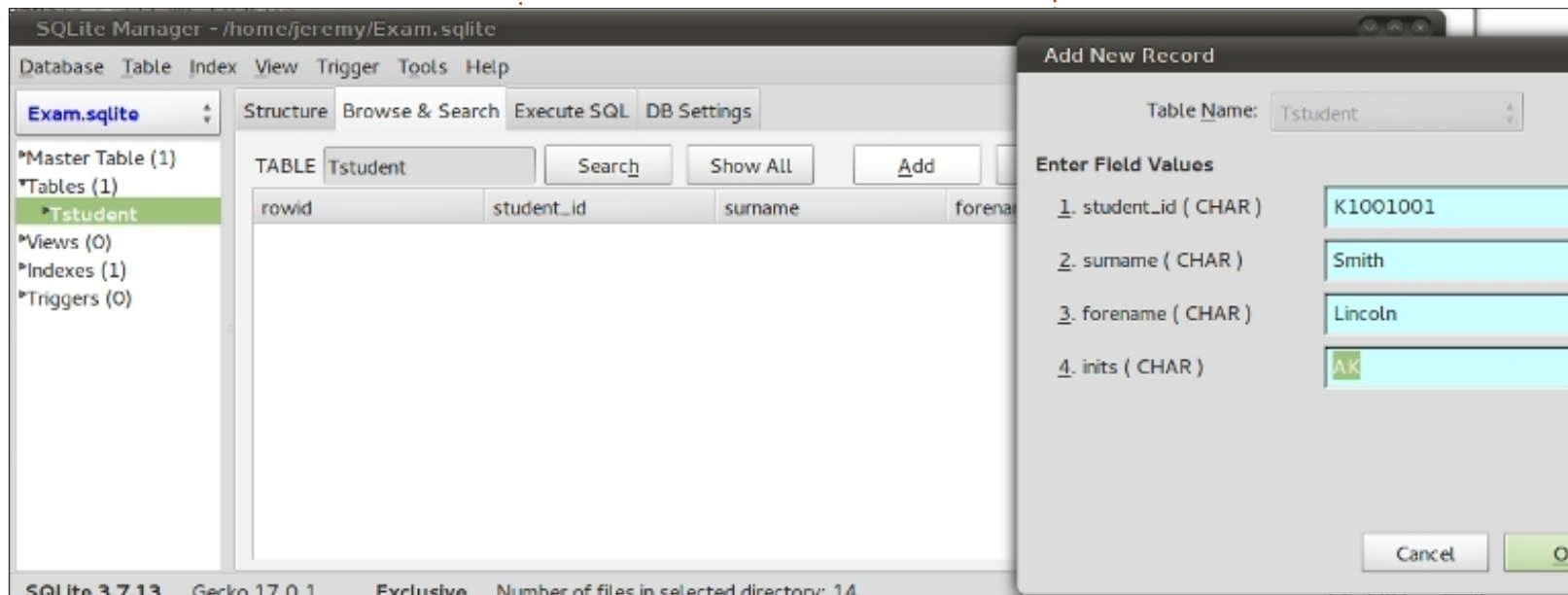
INSERT INTO "main"."Tstudent"
("student_id","surname","forename","inits") VALUES
(71,72,73,74)
Parameters:
param 1 (text): K1001001
param 2 (text): Smith
param 3 (text): Lincoln
param 4 (text): AK
```

telezi, hogy egyetlen INSERT utasítás egy teljes tranzakció. A rendszernek zárolnia kell az adatbázist frissítés ellen, ellenőriznie kell, nincs-e korábbi sor ugyanazzal az egyedi kulccsal, be kell írnia az

adatsort és lemezre kell írnia az adatokat, hogy biztosítsa az adatbázis integritását. Minden ilyen tevékenység valószínűleg igényelni fog pár fordulatot a lemez meghajtótól. “Atomiságot” nyerünk (egy sort sosem ír ki részben), de nagyfokú teljesítménybeli veszteséget szenvedünk a lemezre való várakozási időben.

A megoldás az, ha sok adatbázisfrissítést egyetlen logikai tranzakcióként hajtunk végre. Egyszerűen kicsivel több munkát végzünk és kevesebb időt töltünk azzal, hogy a lemezek válaszára várunk.

A tranzakció kezdetét és végét SQL-utasításokkal jelöljük



# Hogyanok - Bevezetés az SQLite-ba

```
BEGIN TRANSACTION;  
...  
COMMIT;
```

Bármilyen ésszerű számú utasítást bevihetünk (ezeket is), amennyinek értelme van — amelyek több táblát és különböző műveletet fednek le. Amikor elérjük a COMMIT utasítást, az adatbázist úgy tekinthetjük, hogy megfelelően frissült. Egyébként ha egy hiba fordul elő félúton (vagy kiadjuk a ROLLBACK parancsot), az adatbázis visszakerül abba az állapotba, amelyben volt, mielőtt elindítottuk a tranzakciónkat.

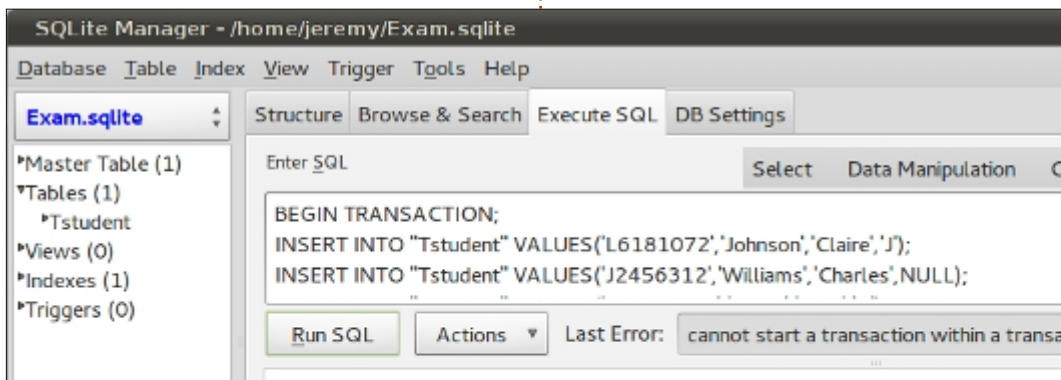
Így adjunk hozzá kicsivel több hallgatót (tudjuk, hogy végre akarunk hajtani néhány SQL-utasítást, és az "Adatkezelő utasítások" tűnnek a legmegfelelőbbnek).

Ezt kapjuk segítségképpen

```
INSERT INTO táblanév  
[(oszloplista)] VALUES(érték-  
lista)
```

Ha észben tartjuk a sikeres egy-soros próbálkozásunkat, ésszerűnek tűnik, ha megpróbáljuk beilleszteni a következő SQL-darabot az "Execute SQL" párbeszédablakba. Ez elég hosszú, de ez csak egy ismétlődő kóddarab.

A nevek egyike valódi személyt takar.



Viszont amikor megpróbáljuk futtatni ezt az SQL-kóddarabot, ezt kapjuk:

```
SQLiteManager: BEGIN TRANSACTION; [ cannot start a transaction within a transaction ]  
Exception Name: NS_ERROR_FAILURE  
Exception Message: Component returned failure code: 0x80004005 (NS_ERROR_FAILURE)  
[mozIStorageStatement.execute]
```

Ez váratlan — de kiderül, hogy a Firefox mindig intézkedik arról, hogy bármely futó SQL-kódba beszúrja a láthatatlan BEGIN és COMMIT utasításokat. A hiba (helyesen) azt mondja, hogy nem ágyazhatod egymásba a tranzakciókat.

Egy programozási nyelv sem tenné meg ezt érted; egy élet-szerű szituációban meg szeretnél találni

néhány hibát, és vagy kijavítanád, vagy elfogadnád olyan hibákként,

amelyek nem elég súlyosak ahhoz, hogy sikertelenné tegyenek egy tranzakciót.

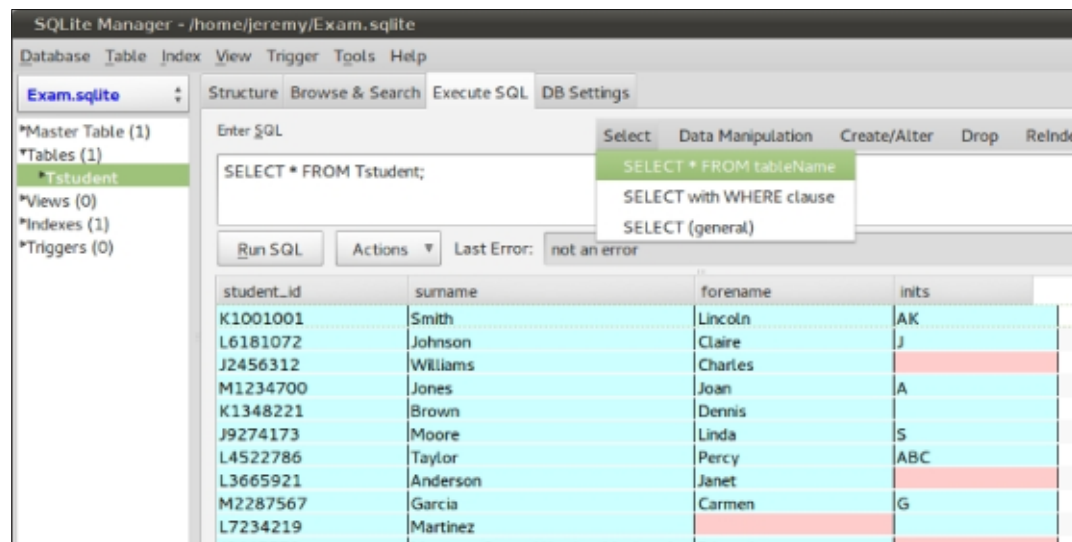
Ebben az esetben csak eltávolítjuk a BEGIN és COMMIT utasításokat és tökéletesen működik. Van

```
BEGIN TRANSACTION;  
INSERT INTO "Tstudent" VALUES ('L6181072', 'Johnson', 'Claire', 'J');  
INSERT INTO "Tstudent" VALUES ('J2456312', 'Williams', 'Charles', NULL);  
INSERT INTO "Tstudent" VALUES ('M1234700', 'Jones', 'Joan', 'A');  
INSERT INTO "Tstudent" VALUES ('K1348221', 'Brown', 'Dennis', '');  
INSERT INTO "Tstudent" VALUES ('J9274173', 'Moore', 'Linda', 'S');  
INSERT INTO "Tstudent" VALUES ('L4522786', 'Taylor', 'Percy', 'ABC');  
INSERT INTO "Tstudent" VALUES ('L3665921', 'Anderson', 'Janet', NULL);  
INSERT INTO "Tstudent" VALUES ('M2287567', 'Garcia', 'Carmen', 'G');  
INSERT INTO "Tstudent" VALUES ('L7234219', 'Martinez', NULL, '');  
INSERT INTO "Tstudent" VALUES ('J8445578', 'Montagu-Stuart-Wortley-Mackenzie', 'Edward', NULL);  
COMMIT;
```

egy nagyon egyszerű SQL parancs arra, hogy egy tábla minden sorát és oszlopát megjelenítsd — így ezt fogjuk futtatni, hogy bizonyítsuk, hogy a mi táblánk "a megfelelő anyagot" tartalmazza.

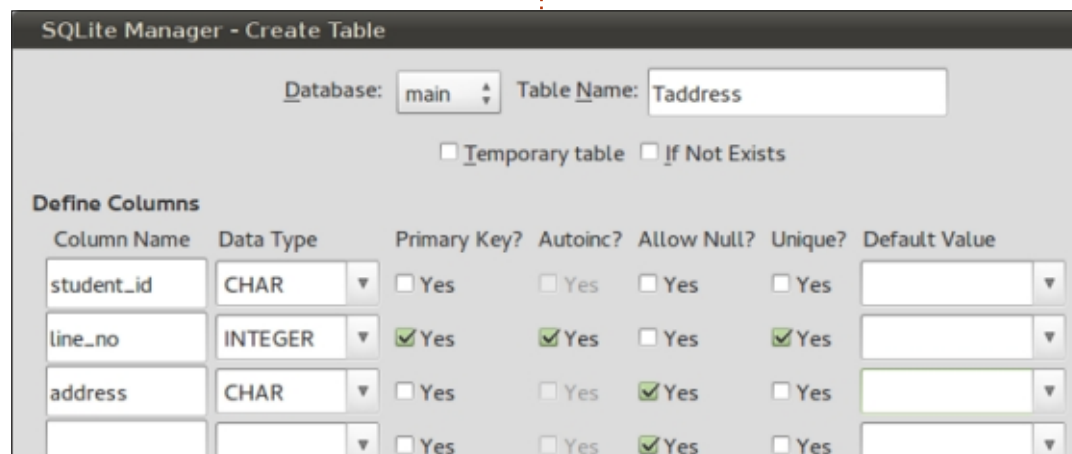
Eddig csak egy táblát sikerült létrehozunk. Ez csak akkor fordul elő, ha több olyan táblánk van, amelyek közötti kapcsolatokat fel tudjuk térképezni. Örömmel fogsz értesülni arról, hogy a Firefox ki-gészítő lehetővé teszi számodra, hogy egy kezdeti adatállományt importálj, ha megfelelő CSV, XML vagy SQL forrásból származó ada-taid vannak; az is lehetséges, hogy egy táblát ezekbe a fájl típusokba is kiexportáljuk. Még meg kell írunk az SQL-utasításokat, hogy létre-hozzuk a táblákat, de táblá-zat(ok)ból is beimportálhatjuk az alapadatainkat.

A Taddress táblához a követke-



zöképpen fogjuk meghatározni az oszlopokat.

```
CREATE TABLE "Address"  
("student_id" CHAR NOT NULL  
UNIQUE , "line_no" INTEGER
```



Jegyezzük meg, hogy KÉT oszlopot is meghatározhattunk volna az elsődleges kulcsunkhoz és a generált megfelelő SQL parancs a következő lenne:

```
NOT NULL UNIQUE , "address"  
CHAR, PRIMARY KEY ("stu-  
dent_id", "line_no"));
```

Mi viszont úgy döntünk, hogy az SQLite egyik funkcióját használjuk, feltéve, hogy csak egy elsődleges kulcsoszlopunk van és az INTEGER

típusú, kérhetjük, hogy ez automatikusan növekedjen minden egyes táblába való íráskor. Talán észrevetted, hogy egy (rowid nevű) oszlopot szűr be automatikusan a tábla minden egyes sorába; az automatikus növekedés használatával a sorszámok növekvő sorrendjét kapjuk (esetleg közöttük lévő hézagokkal).

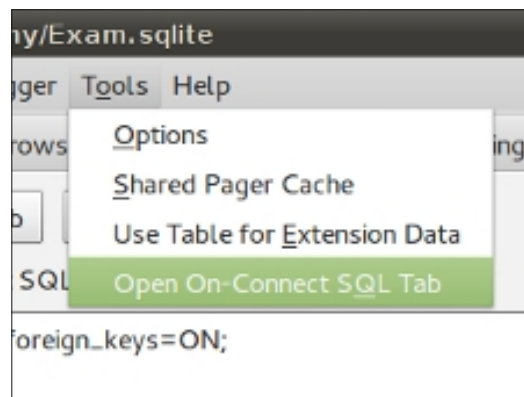
Mivel értelmetlen lenne, hogy engedjük olyan valaki címének a bevitelét, aki nincs benne a Tstudent táblában, meg kell ezt akadályoznunk. Az ilyen típusú problémát „hivatkozási integritási problémaként” írjuk le, és megfelelő programkódolással lehet megelőzni. Viszont a probléma valójában az adatbázisunk tervezéséből fakad, és egy tucatnyi táblával rendelkező adatbázis sokkal több hivatkozási integritási problémában szenvedne.

A megoldás abban rejlik, hogy az adatokra vonatkozó szabályokat rögzítjük az adatbázisban, hogy az adatbázis kikényszerítse az adatintegritást (jegyezzük meg, hogy bár az ugyanolyan nevű student\_id mezőt használjuk mind a Tstudent, mind a Taddress táblákban, ez nem jelenti azt, hogy bármilyen implicit kapcsolat lenne a két tábla között).

Ez az a helyzet, amire korábban egy „idegen kulcs” formájában céloztunk — itt kísérletet szeretnénk tenni a Taddress tábla frissítésére annak ellenőrzéséhez, hogy a student\_id létezik-e már a Tstudent táblában. Úgy gondolhatunk a Tstudent táblára, mintha ez lenne a „szülő”, míg az ennek megfelelő többszörös címsorok lennének a „gyermek” bejegyzések. Lehetséges problémák akkor is előfordulhatnak, ha ki kellene törölnünk egy sort a szülőtablából, de utasíthatjuk az adatbázist, hogy automatikusan törölje az összes gyermekbejegyzést.

Sajnos a Firefox grafikus felhasználói felülete nem támogatja az idegen kulcsoknak megfelelő SQL-kód generálását. Továbbá (alapértelmezésben) ténylegesen kikapcsolták az idegen kulcs támogatását, ezt pedig könnyen kijavíthatjuk, ha megmondjuk a Firefoxnak, hogy futtasson egy parancsot arra, hogy engedélyezze az idegen kulcsokat!

Fontos, hogy helyesen írd be a PRAGMA foreign\_keys=ON; és kattints a mentésre. Ezt minden egyes általad létrehozott adatbázisnál csak egyszer kell megtenned, mivel az adatbázishoz létrejövő jövőbeni



kapcsolatok automatikusan lefuttatják ezt a PRAGMA parancsot.

Az idegen kulcs specifikációjának megfelelő szintaxis meglehetősen bonyolult lehet. Kis gyakorlással ez egyértelmű; a következő kód javítja a helyzetet:

```
DROP TABLE "Taddress" ; ki-törli a létező táblát és adatokat...
```

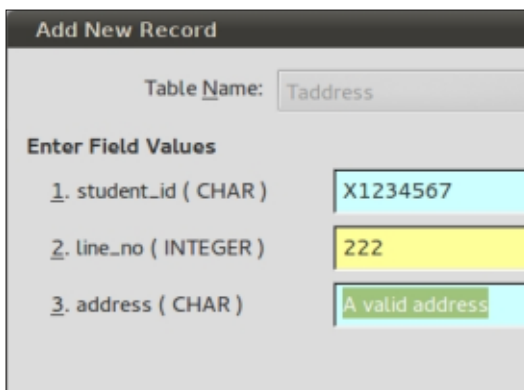
```
CREATE TABLE "Taddress" ("student_id" CHAR NOT NULL, "line_no" INTEGER PRIMARY KEY AUTOINCREMENT NOT NULL, "address" CHAR, FOREIGN KEY("student_id") REFERENCES Tstudent ("student_id") ON DELETE CASCADE);
```

Ez azt eredményezi, hogy a frissítések ellenőrzik, hogy a (Taddress táblában lévő) („student id”) IDEGEN KULCS HIVATKOZIK-E (megegyezik-e) a Tstudent táblában lévő ("student\_id" oszloppal).

Az ON DELETE CASCADE kifejezés azt eredményezi, hogy a (Tstudent) szülő táblában lévő bármely hallgató kitörlése kitörli az összes fontos példányt a Taddress táblából.

Összefoglalhatjuk azokat a fő megszorításokat, amelyeket elhelyezhetünk egy oszlopon:

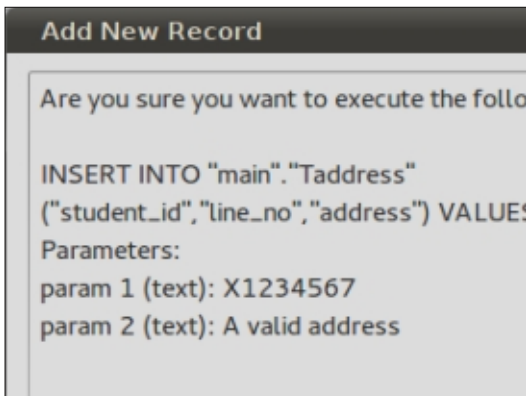
- NOT NULL (nem üres)
  - UNIQUE (egyedi)
  - PRIMARY KEY (elsődleges kulcs)
  - FOREIGN KEY (idegen kulcs)
  - CHECK pl. CHECK(ár > 0) (validálás)
  - DEFAULT (használható érték, ha nem adunk meg semmit)
- Megpróbálhatunk hozzáadni egy címsort egy nemlétező hallgatóhoz:



Jegyezzük meg, hogy csak két bemeneti paraméterre van szükségünk.

Ez hibaüzenetet ad — az idegen kulcs megszorítás nem teljesült.

Egy érvényes hallgatói adat hozzáadására tett kísérlet sikeres lesz.



Valójában nem törődünk azzal, hogy a cím sorszáma 1, 2, 3, ... vagy sem — csak azzal, hogy növekszik.

Intézkedtünk róla, hogy az adatbázis megtegye ezt és megtakarítson némi munkát a programunkban. Egy egyszerű (Python nyelvű) példa csak néhány címsor hozzáadásra.

Jegyezd meg, hogy az interfész átkonvertál egy Pythonos „Semmi” értéket SQL „Null” értékre, nincs hibakezelés, és a címsor sorszámát (helyes módon) az adatbázis generálja.

Most létre kell hoznunk egy új, szuperkönnyű táblát, amely egy „kódfájl” lesz; ez kapcsolja össze a vizsgakódokat a címekkel. Mivel ez olyan egyszerű, bármilyen kérdés

```
#!/usr/bin/python3.2
# -*- coding: utf-8 -*-
import sqlite3 as lite
import sys
valid_data = [('K1348221', None, 'Radio Free Albemuth'),
              ('K1348221', None, 'VALIS'),
              ('M1234700', None, '27 High Street'),
              ('M1234700', None, 'Somewhere Town'),
              ('M1234700', None, 'United Kingdom')]

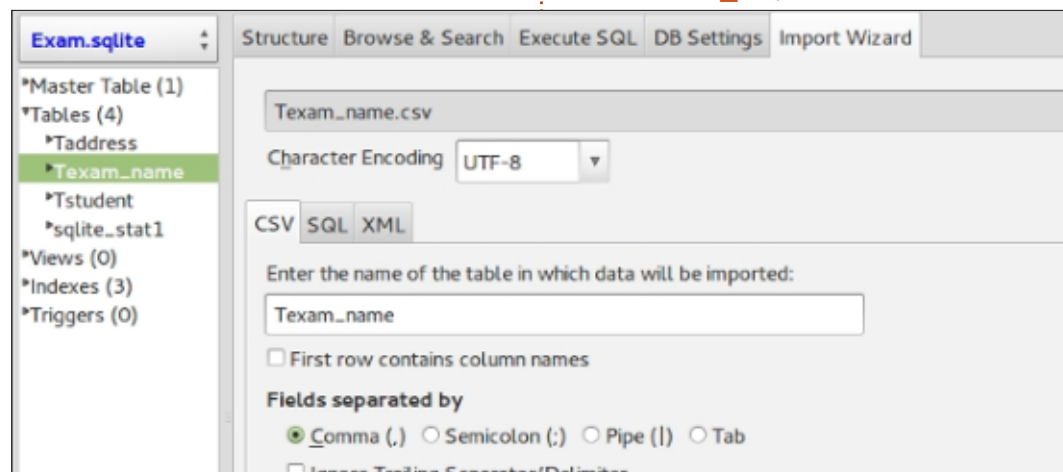
con = None
con = lite.connect('Exam.sqlite') # Kapcsolatot létesít az adatbázissal
if con:
    con.execute('BEGIN TRANSACTION;')
    con.executemany('INSERT INTO Taddress VALUES(?,?,?);',
                    valid_data)
    con.commit()
    con.close() # Lepakcsolódik az adatbázisról
```

# Hogyanok - Bevezetés az SQLite-ba

nélkül csak beírhatjuk az "Execute SQL" területre.

```
CREATE TABLE Texam_name  
(exam_id CHAR PRIMARY KEY NOT  
NULL UNIQUE, exam_title  
CHAR);
```

Mivel elérhetőek az adataink, a kezdeti adatokat egy (táblázatból készített) CSV fájlból fogjuk betölteni:



Most számos táblánk van és abban a helyzetben vagyunk, hogy használhatjuk az SQL egyik leghatékonyabb funkcióját—amikor két vagy több táblát összekapcsolunk. Ehhez a JOIN kulcsszót használjuk. A JOIN két fő változata érhető el— a JOIN messze legismertebb típusa az oszlopillesztő JOIN (technikailag egy INNER JOIN). Kitalálhatod a JOIN másik típusának nevét!

Amikor specifikáljuk a JOIN-unkat, egy ritkán előforduló probléma az, hogy két táblában ugyanazt a nevet használjuk – de persze különböző a jelentésük – amely esetben a táblanévvel kell minősítenünk az oszlopnevet. Példaként:

```
SELECT surname, forename,  
address FROM Tstudent AS S  
JOIN Taddress AS A  
ON S.student_id =  
A.student_id;
```

(A több sor pusztán az olvashatóság miatt van), ezt begépeljük az "execute SQL" részbe:

Vegyük észre a táblák opcionális átmeneti átnevezését egy betűből álló nevekre, így a mezőnevek teljes minősítő nevet egyszerűen rövidítettük. Nincs túl sok adat az adatbázisunkban, így ehhez hasonlóan néz ki.

Gyakran megtörténik, hogy szó-kásszerűen új neveket adunk ugyanazoknak a dolgoknak, így a student\_id mezőnk valójában ugyanazt jelenti a két táblában. Egyszerűsítésképpen van egy ötletünk a "NATURAL JOIN"-ra — ahol bármely illeszkedő névről feltételezzük, hogy kötelező az illeszkedés; így az előző JOIN megfelelője a következő:

```
SELECT surname, forename,  
address FROM Tstudent  
NATURAL JOIN Taddress;
```

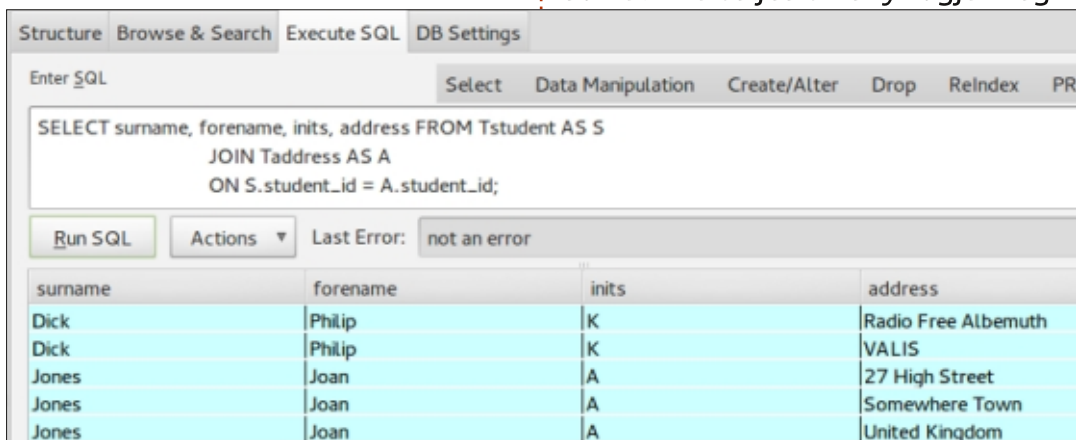
Jegyezzük meg, hogy egy NATURAL JOIN váratlan eredményeket adhat, ha egy későbbi napon extra oszlopokat adunk a táblához.

Ha várhatóan rendszeresen akarjuk használni a címlistánkat, akkor létre kell hoznunk egy Nézetet

(a fenti SELECT utasításunk használatával). Ebben nincs semmi újdonság, mivel ez csak egy utasítás arra, hogyan tekintsünk meg létező táblákat. Viszont fontos tisztában lenni azzal, hogy ugyanezért csak táblákat frissíthetünk — a nézetek csak a táblák jelenlegi állapotának visszatükrözései; a nézetekben lévő adatok nem frissíthetők.

Olyan join-okat is létrehozhatunk, amelyek egy tábla önmagával való JOIN-olásai, hogy egyetlen tábla Nézeteit létrehozzuk — talán azért, hogy elrejtjük egy SQL-kód különösen bonyolult darabját. Az is lehetséges, hogy egy utasításban kettőnél több táblát kapcsoljunk össze — de akkor a dolgok hajlamosak bonyolulttá válni!

Ha nagyon nagy adatbázisunk van — több táblában sok ezernyi sossal — a teljesítmény fogja meg-



# Hogyanok - Bevezetés az SQLite-ba

szennedni. Ebben az esetben meg kell néznünk, hogyan használjuk az adatbázisunkat, különös tekintettel a JOIN-okra, és részletezzük az Index Create index opciót. Ez valószínűleg felgyorsítja a lekérdezéseket, az adatbázisfrissítések kismértékű rovására (minden plusz indexet karban kell tartanunk).

Az utolsó fő funkció, amit használhatunk, a TRIGGER utasítás – ahol kívánatos, hogy bizonyos adatbázisesemény 'aktiváljon' egy cselekvéssorozatot. Ez valójában egy elég haladó téma és máshová irányítalak ezzel kapcsolatban!

Még van egy utolsó létrehozandó táblánk — az, amelyik összekapcsolja a hallgatókat a vizsgáikkal.

```
Texams student_id exam_id score
```

A vizsgapontszám nulla lesz, ha még nem ültek be vizsgára. Hogy elérjük a pontszámot, arra van szükségünk, hogy a student\_id és az exam\_id kombinációja legyen az egyedi (elsődleges kulcsunk). Ez egy kissé furfangos eset, mivel nem fogjuk megengedni, hogy egy hallgató ugyanazt a vizsgát kétszer tegye le, de az adatstruktúra azt jelenti, hogy el kell fogadnunk a dup-

la student\_id-eket és a dupla exam\_id-eket, de el kell utasítanunk a kettő bármely olyan kombinációját, amely nem egyedi. Ez egy olyan helyzet, ahol egy összetett elsődleges kulcsnak az általunk kívánt hatása van. Így a Firefox ezt állítja elő:

```
CREATE TABLE "Texams" ("student_id" CHAR NOT NULL, "exam_id" CHAR NOT NULL, "score" INTEGER DEFAULT 0, PRIMARY KEY ("student_id", "exam_id"))
```

Valójában a student\_id mezőt idegen kulcsként kell deklarálnunk, hogy érvényesítsük a Tstudent táblával szemben, valamint hasonlóan az exam\_id mezőnek is idegen kulcsnak kell lennie, hogy érvényesítsük a Texam\_name táblával szemben. Így törölünk (a DROP

Texams paranccsal) és a következő SQL-utasítást hajtjuk végre; amint azt láthatod, ez tényleg hasonlít az előző idegen kulcsokkal kapcsolatos találatunkra.

```
CREATE TABLE "Texams" ("student_id" CHAR NOT NULL, "exam_id" CHAR NOT NULL, "score" INTEGER DEFAULT 0, CHECK (score >= 0),
```

```
PRIMARY KEY ("student_id", "exam_id"),
```

```
FOREIGN KEY("student_id") REFERENCES Tstudent ("student_id"),
```

```
FOREIGN KEY("exam_id") REFERENCES Texam_name ("exam_id"));
```

(Valójában ez nem egészen helyes, mivel az SQLite engedélyezi, hogy karakteres értékeket tároljunk numerikus típusú oszlopokban — így a CHECK utasítás nem működne megfelelően; kijavíthatnánk ezt egy bonyolultabb CHECK utasítással — de ez semmit nem adna hozzá az olvashatósághoz. Így békénhagyjuk).

Az összes tesztet beírhatjuk az INSERT használatával, és mindegyik megfelelően fog viselkedni.

Az utolsó táblánkkal olyan helyzetben vagyunk, hogy valami tipikus tehetünk. A főiskolának van néhány meglehetősen önkényes szabálya, amelyek időről-időre változnak, így valójában nem kell őket kikényszerítenie az adatbázisnak. Például: "Egy hallgató sem jelentkezhet az M829 vizsgára anélkül, hogy előzőleg teljesítene az M823 vizsgát". Ezt könnyű megtenni SQL-ben egy programon belüli kis döntéssel.

Kis változtatásként olyan verziót kínáltam, amely terminálképernyőn fut; ezt könnyen átkonvertálhatjuk BASH szkriptté. Sok program egyidejűleg megnyithatja az adatbázist.

Column Name	Data Type	Primary Key?	Autoinc?	Allow Null?	Unique?	Default Value
student_id	CHAR	<input checked="" type="checkbox"/> Yes	<input type="checkbox"/> Yes	<input type="checkbox"/> Yes	<input checked="" type="checkbox"/> Yes	
exam_id	CHAR	<input checked="" type="checkbox"/> Yes	<input type="checkbox"/> Yes	<input type="checkbox"/> Yes	<input checked="" type="checkbox"/> Yes	
score	INTEGER	<input type="checkbox"/> Yes	<input type="checkbox"/> Yes	<input checked="" type="checkbox"/> Yes	<input type="checkbox"/> Yes	0
		<input type="checkbox"/> Yes	<input type="checkbox"/> Yes	<input checked="" type="checkbox"/> Yes	<input type="checkbox"/> Yes	
		<input type="checkbox"/> Yes	<input type="checkbox"/> Yes	<input checked="" type="checkbox"/> Yes	<input type="checkbox"/> Yes	
		<input type="checkbox"/> Yes	<input type="checkbox"/> Yes	<input checked="" type="checkbox"/> Yes	<input type="checkbox"/> Yes	
		<input type="checkbox"/> Yes	<input type="checkbox"/> Yes	<input checked="" type="checkbox"/> Yes	<input type="checkbox"/> Yes	

# Hogyanok - Bevezetés az SQLite-ba

```
jeremy@HECTOR:~$ # Egy példa,  
ahol K1001001 hallgató az M829  
vizsgára akar jelentkezni
```

```
jeremy@HECTOR:~$ sqlite3  
Exam.sqlite # Megnyitja  
az adatbázist
```

```
SQLite version 3.7.9 2011-11-  
01 00:52:41
```

```
Írd be a ".help" parancsot az  
utasításokhoz
```

```
Írj ";"-vel lezárt SQL-utasí-  
tásokat
```

```
sqlite> SELECT count(*) FROM  
Texams WHERE ("student_id" =  
"K1001001" AND
```

```
...> "exam_id" = "M823"  
AND "score" >= 40 );  
1
```

```
sqlite> INSERT INTO Texams  
VALUES("K1001001", "M829",  
0);
```

```
sqlite> .exit  
jeremy@HECTOR:~$
```

A SELECT count(\*) ... utasítás példa a sok közül az egyik beépített "aggregáló" függvényre – itt azoknak a soroknak a száma, amelyek megfelelnek a WHERE feltételben szereplő feltételeknek, ebben az esetben '1' értéket ad vissza. Így hozzáadhatunk egy sort az M829 vizsgához (nulla pontszámmal).

Sok hivatkozást adok meg a haladóbb használathoz; de még ha csak egy vagy két egyszerű kulcsot tartalmazó fájlt akarsz létrehozni — esetleg címjegyzékhez — egy adatbázis nagyfokú haladás lenne a némileg bonyolult kódolási megoldással szemben.

## Referenciák

<http://www.sqlite.org/docs.html>

- A teljes referencia; nem útmutató.

<http://zetcode.com/databases/sqlitetutorial/> - Egy nagyon tömör SQL útmutató.

<http://zetcode.com/db/sqlitepythontutorial/> - Python.

<http://zetcode.com/databases/sqlitephptutorial/> - PHP verzió.

<http://zetcode.com/db/sqliteperl-tutorial/> - Perl.

<http://zetcode.com/db/sqliteruby/> - Ruby.

<http://zetcode.com/db/sqlitecsharp/> - C#.

<http://zetcode.com/db/sqlitevb/> - Visual Basic.

[http://en.wikipedia.org/wiki/List\\_of\\_relational\\_database\\_management\\_systems](http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_relational_database_management_systems) - csak általános érdekesség.



**Jeremy** a pályafutását az ICL1900-on kezdte, majd az IBM System 38-ra és leszármazottjaira (az AS400 és i-sorozatú gépek) tért át.

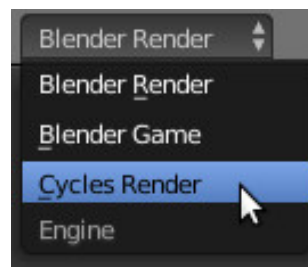


**A** Blender alapbeállításaként a saját, Blender Render nevű motorját használja, de az én kedvencem a Cycles. Ez egy alapban telepített kiegészítő a 2.64 verziótól kezdve (2.67-nél járunk most), és csodálatosnak tartom, mert többek között valós időben látható a renderelés eredménye.

De kezdjük az elején. Keresd meg a blender ablak tetején a „Blender Render” lenyíló menüt.



Kattints rá a megnyitáshoz és válaszd ki a „Cycles Render”-t.



Most rendezzük el az ablakokat, hogy kihasználhassuk az interaktív cycles renderer lehetőségeit.

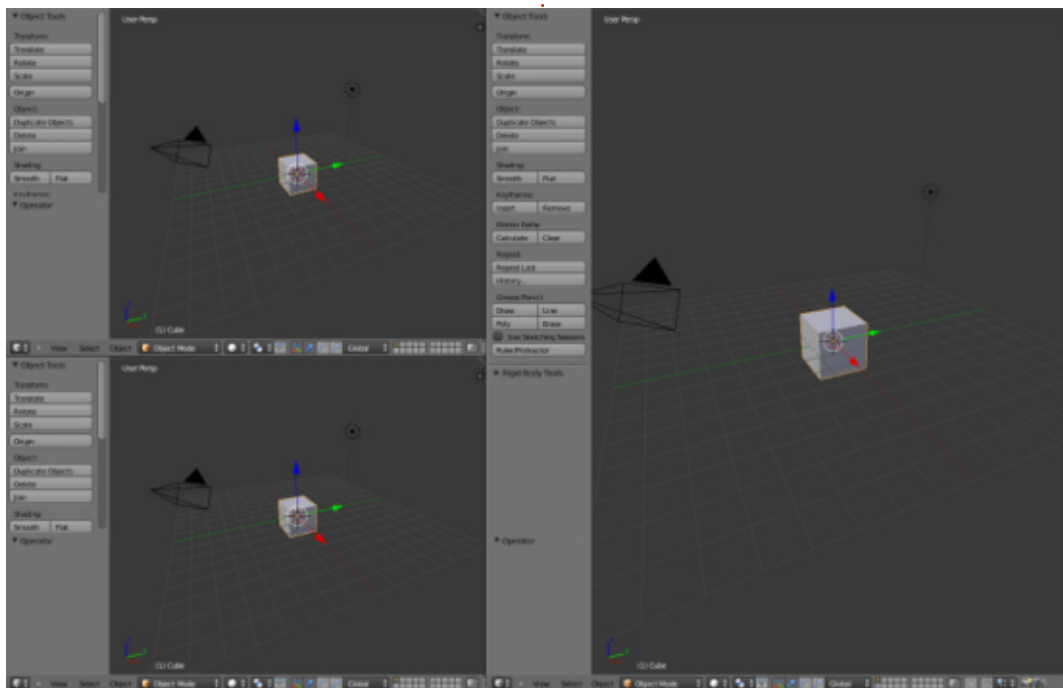
A 3D nézet ablak (elsődleges ablak) jobb felső sarkára kattints a

bal egérgombbal és húzd balra ez egeret. Így egy új 3D nézetet kapsz.

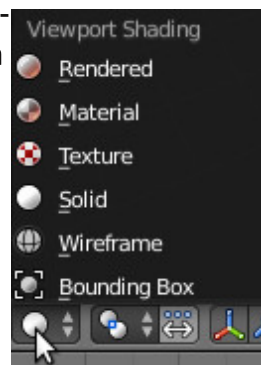


Most csináld végig ugyanezt a bal oldali ablakkal is, de ezúttal lefelé húzd az egeret, így egy harmadik ablakot kapsz. A munkaterületnek valahogy így kell kinéznie:

Az egérmutatót pozicionáld a bal felső ablakra és nyomd meg a numerikus billentyűzetben a 0 gombot, így egy kamera nézetet kapsz.



A bal alsó ablakban kattints a kis fehér gömbre az Object Mode gomb mellett.



A Viewport Shading menüből válaszd a Rendered elemet.

Most valójában az történik, hogy a cycles render motor „on the fly” készíti el a modell fotórealisztí-

kus képét ebben az ablakban. Itt navigálhatsz, ráközelíthetsz vagy távolabbi nézetet választhatsz az egér görgőjével vagy a numerikus billentyűzet + és – gombjaival, pásztázhatsz a SHIFT billentyű lenyomásával és az egér mozgatásával, és általánosságban a cikk sorozat első részében (FCM #68) leírt bármilyen nézet mozgatást elvégezhetsz.

Most jött el az idő a beállítások mentéséhez. Az info fejlécen (alapesetben a felső ablak) keresd meg a screen gombot a „Default” értékkel (buta elnevezés, hiszen egy sor beállítás „default” a blenderben).



A bal oldali kis ikonra kattintva (piros négyzet) megkapod az alapbeállítások listáját. Kattints a „Default” melletti + jelre. Megjelenik a „Default.001” érték. Változtasd ezt meg egy egyedi névre, például „Model”-re, hogy jelöld, ezt a beállítást használod objektumok modellezéséhez. Most mentsd el a fájlt egy egyedi néven, az enyém a



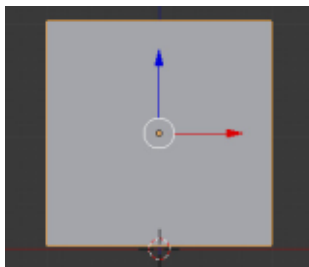
# Hogyanok - Blender 6a rész

“Basic\_shapes.blend” nevet kaptá. Amikor legközelebb megnyitod a fájlt, a „Model” beállítás is megnyílik.

**Tanács:** Ha új projektet kezdesz vagy egy régebbit töltesz be, az egyedi beállítás nem jelenik meg, csak a blender alapbeállításai. Ha szeretnéd, hogy az egyedi beállításaid elérhetőek legyenek új projektek indításánál is, start-up fájlként kell elmentened a CTRL-U billentyűkombinációval. Ne feledd, ha felülírod a start-up fájlt, MINDEN változtatás mentődik. Például, ha kitörölöd a kockát és felülírod a start-up fájlt, a kocka legközelebb nem lesz meg. Természetesen az eredeti startup fájl visszaállítható (File -> Load Factory Settings).

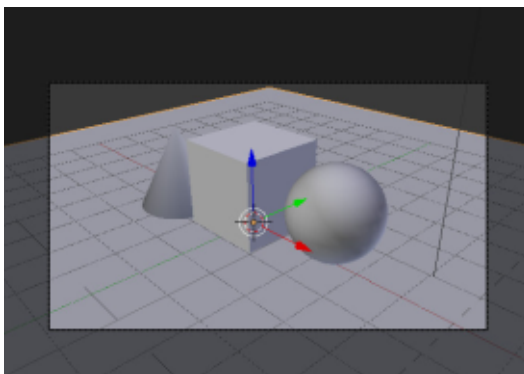
Pozicionáld az egeret a jobb oldali 3D nézet ablakra és nyomd meg a numerikus billentyűzeten az „5” és az „1” gombot az Orthographic Front nézethez. Kattints a kék nyilra és húzd a kockát a grip fölé, mint a lenti képen.

Ha még nem volt beállítva, a SHIFT-S billentyűkombinációval válaszd ki a Cursor to Cen-



ter opciót vagy nyomd meg a CTRL-C-t. Most adj hozzá egy síkot, és skálázd a tízszeresére (mostanra már tudod, hogyan kell ezt). Készíts egy kúpot és egy UV gömböt. Simítsd el a felületüket. Most helyezd őket át, hogy a bal felső 3D nézet ablakban (a kamera nézet ablak) jól láthatók legyenek.

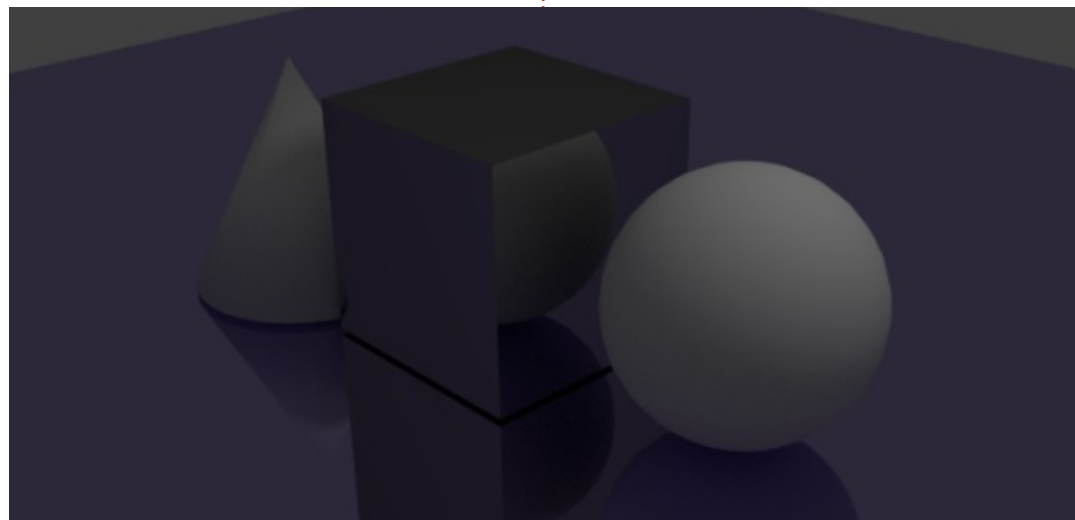
Valahogy úgy, mint a lenti képen.



Válaszd ki a síkot és kattints a material fülre a properties ablak alatt.

Hm... más tweakelhető opciók, mint a Blender Renderben! Kattints a New gombra (mint a Blender Renderben), ezzel adj hozzá egy új materialt. Nevezd el „ground”-nak. A Surface-nél az alapértelmezett érték a “Diffuse BSDF”. Ez olyan, mint az a Diffuse beállítás, amit az FCM 72. számában használtunk az objektumok festésére. Kattints rá, és a

full circle magazine 73. szám  25



menüből válaszd a „Glossy” beállítást.

A renderelt 3D ablakban szinte azonnal (a processzorod teljesítményétől függően) láthatod, mit értél el eddig. Elég meggyőző eredmény csak egy pár kattintással. Ezután, ha szeretnéd, kattints a color gombra a fényes, tükörszerű felület színezéséhez. Én lilára színeztem (R:0.5,G:0.4,B:0.8). Ahogy megváltoztatod a színt, a Cycles rendereli az eredményt. Elég gyorsan megkapod az előnézetet.

Most válaszd ki a kockát, adj hozzá egy új materialt, és állítsd a Surface típust Anisotropic BSDF-re, így

a kockának fémes kinézete lesz. Ez talán a kedvenc material shaderem.

Most itt tartunk:

További részletek a következő hónapban...



**Nicholas** Görögországban él és dolgozik. Egy utómunkával foglalkozó cégnél (reklámok, filmek) dolgozik hosszú évek óta. Néhány hónapja Ubuntu-ra váltott, mert „az gyorsabban renderel”. A Blender két éve találta meg Nicholast. Email: [blender5d@gmail.com](mailto:blender5d@gmail.com).



**B**iztosan megfigyelted az elmúlt Inkscape tanfolyamok során, hogy az objektumokat egymásra halmozzuk. Ez a "z-sorrend". Megismerkedtünk az objektumokat egybefogó struktúrákkal (csoportok, rétegek), és kiderült, hogy nem lehetséges egymást keresztező objektumokat létrehozni.

Mivel mi inkább a művészi alkotás létrehozásában vagyunk érdekeltek, egyszerűen oldjuk meg a problémát: tedd az objektumot legfelülre, majd távolítsd el azt a részét, amit az alatta lévő objektum "kitakar". Ennek egyik módja az útvonalak szerkesztése a problémás objektumon, esetleg Boolean műveletek használatával levághatod a részeket. Azonban, ha egy nagyon bonyolult, független elemek csoportjából álló objektumról van szó, nem kell mindegyiket egyenként megvágni. Jobb megoldás, ha megadod az Inkscape-nek, hogy az objektumnak csak bizonyos részeit rajzolja meg, a többi maradjon átlátszó. Ehhez szükség van egy útvo-

nal létrehozására, melyet beállítunk a vágás vonalának. Az objektum útvonalhoz tartozó részei láthatóak lesznek, minden más eltűnik.

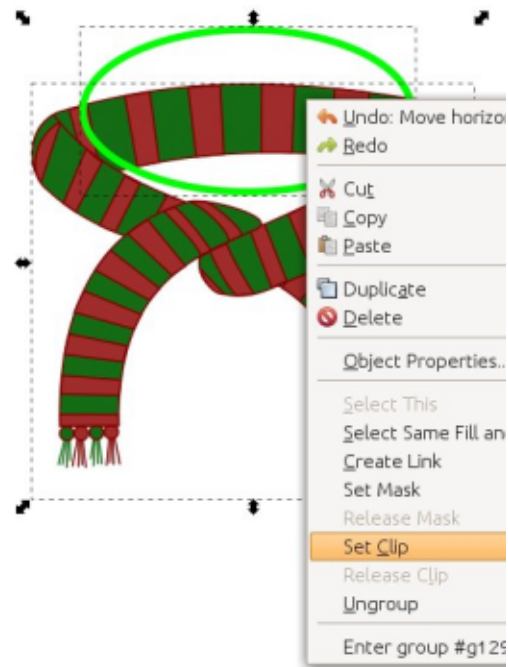
A példához támasszuk fel az előző kiadásokból ismert hóemberünket és adjunk neki sálát. Ezt megtehetnénk úgy is, hogy egyszerűen csak a látható részeit rajzoljuk meg, de ebben a kitalált esetben a sálunknak hátsó része is van, melyet meg kell vágnunk a végső képhez.



A nevével ellentétben a vágásnak nincs szüksége útvonalra. Lehet bármilyen zárt alakzat: négyzet, kör, csillag vagy sokszög. Akár összetett útvonal is, mely

több al-útvonalat tartalmazhat (erről később). Bármilyen alakzatot használhatsz, egyetlen kikötés, hogy objektum legyen és ne csoport vagy több kiválasztott elem.

A vágási útvonal meghatározása egyszerű: rajzolj egy útvonalat vagy bármilyen alakzatot, majd helyezd a vágandó objektum / csoport tetejére (tehát legyen magasabb a z értéke). Most válaszd ki a vágási útvonalat és a vágandó ob-



jektumot, majd a jobb klikkes helyi menüben kattints a "Vágás beállítása" pontra vagy az Objektum > Vágás > Beállítás menüpontra. Én itt egy kört rajzoltam a sál tetejére. Általában a vágás útvonalát rikító zöld színnel, kitöltés nélkül rajzolom, így egyszerű a vágandó felülethez igazítanom. A színe lényegtelen, ahogy a körvonal vastagsága is. Ez egy egyszerű alakzat, ennek mentén történik a vágás.

Sajnos az eredmény pont ellentétes a célunkkal. A sál hátsó része helyett az eleje tűnt el.



Emlékeztetőül: a vágás útvonalán belülre eső tartalom marad meg, ami kívül esik rajta, az tűnik el. Ennek a viselkedésnek a megfordítására nincs mód, tehát nem lehet a belülről eső tartalmat elrejteni és a kívülről esőt meghagyni. Ezt a problémát egy bonyolultabb útvonallal tudjuk megoldani. Itt az ideális alkalom a 7. részben bemutatott Boolean műveletek használatára. Ebben az esetben rajzolj egy nagy, a sálát körbefogó téglalapot és győződj meg róla, hogy a kör en-



nek a felső részén helyezkedik el. Használd az Útvonal > Különbség menüpontot a kör téglalaptól történő elválasztásához.

Első pillantásra egy egyszerű téglalapnak tűnik egy körrel a felső részében, de a gyakorlatban ez egy egyszerű összetett útvonal. "Összetett", mert több al-útvonalból áll. A téglalap az egyik al-útvonal, a kör pedig a másik. Ennek ellenére az egész objektum egy egyszerű útvonalként értelmezhető, tehát használható a vágáshoz. Újra: csak a vágási útvonalon belül lévő rész marad meg, azonban ebben az esetben "belül" van a kör és a téglalap közti rész, míg "kívül" minden, ami a téglalapon túl és a körön belül található. Állíts be kitöltést, ha a



fent leírtak nem lennének egyértelműek. Így, bonyolult útvonalakkal vágva, sokkal közelebb kerültünk a kívánt eredményhez.

Ne felejtsük el, hogy ez tisztán vizuális hatás. A sál maradt eredeti állapotában, csak egy kis része nincs megrajzolva. Bármikor eltávolíthatod a vágást, ha kijelölöd a megvágott objektumot, majd "Vágás eltávolítása" pontot választod a helyi menüből vagy az Objektum > Vágás > Megszüntetés funkciót.

Ha hozzárakod a sálát a hóemberhez, láthatod, hogy egész közel állunk a megoldáshoz, azonban még mindig akadnak olyan részek, melyek a hóember feje előtt látszanak.



A probléma abból adódik, hogy a vágásra használt útvonalunk csak megközelítő volt, finomításokra van még szükség a felesleges ré-

szek eltávolításához. Az Inkscape régebbi verzióiban ezt csak úgy lehetett elérni, hogy visszavontad a kivágást, állítottál az útvonalán majd újravágtad. A legutóbbi verziónál is így működik, ha a vágásra használt útvonalad téglalap, csillag, kör vagy más egyszerű objektum. A Boolean műveleteknek köszönhetően azonban a mi téglalap-kör kombinációnk teljes értékű útvonallá változott, így az Inkscape 0.48-as verziójától kezdve a vágás visszavonása és újraalkalmazása nélkül szerkeszthető a vágás.

A szerkesztő módba váltsz ki a vágott objektumot (és mint mindig, tartsd a szemed az állapotosoron, ahol a vágott objektum leírása látható), majd kattints az Útvonalak ikonra az eszköztáron, vagy nyomd le az "n", esetleg az F2 billentyűt. Most a vágás útvonalát egy egyszerű zöld útvonalként kell látnod, függetlenül az eredeti vágás szélességétől vagy színétől. Az itt megjelenő rikító zöld szín miatt választottam elsősorban én is a zöld színt a saját vágásaimnál - segít megerősíteni a kapcsolatot a zöld útvonalak és a vágás között. Ha

nem látod a zöld útvonalat, nézd meg, hogy a "Kijelölt útvonal(ak) vágóútvonalának, illetve vágóútvonalainak megjelenítése" gomb az eszközezőrlő sávon aktív e.

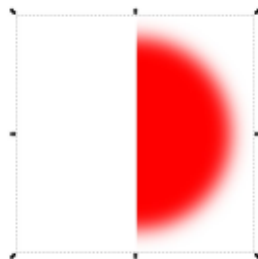
Ennél a pontnál már szerkesztheted az útvonalat a 6. részben megismert útvonalszerkesztő eszközzel. Ha csökkented az átlátszóságát a képnek, talán egyszerűbb lesz a módosítás, mivel így tisztábban látszanak a vágás útvonalába és azon kívül eső területek. Az eredményt azonnal láthatod. Miután kész vagy a szerkesztéssel, állítsd vissza az objektum 100%-os láthatóságát (ha módosítottad), és válaszd ki a Kijelölő eszközt, így eltűnik a zölddel jelölt útvonal és megtekinthető az eredmény. Ugye emlékszel, hogy a szököz billentyűvel is lehet váltani az útvonalszerkesztő és a kijelölő eszköz között?



Egy kis szerkesztéssel töltött idő után biztosan tudod úgy módosítani a sál vágását, hogy az kövesse a hóember fejének körvonalát, majd amögött eltűnjön.

Néha egyszerű téglalapot vagy kört használva elkészítheted a vágás kívánt útvonalát, azonban általában praktikusabb útvonallá alakítanod az objektumot a CTRL-SHIFT-C billentyűkombinációval (vagy az Útvonal > Objektum átalakítása útvonallá menüponttal). Egyszerűen azért, hogy ne kelljen egy kis módosítás után visszavonni, majd újra aktiválni a vágást.

Mivel a vágás határa mindig éles lesz, használhatunk olyan hatásokat, melyeket egyébként nehéz lenne létrehozni. Ha meg akarod állítani az elmosást a széleken, a vágás egy jó megoldás. Gondolj egy félkörre, amit csak a körvonalnál akarsz elmosni, az egyenes részt pedig tisztán hagyni. Vágás nélkül egy ilyen kép létrehozása igen nehéz lenne.



Az elmosott objektumok vágása érdekes hatások létrehozását teszi lehetővé, főleg ha szöveggel használjuk. A példákhoz létrehoztam két ugyanolyan szöveg objektumot.

Blurred,  
Clipped  
Text

Blurred,  
Clipped  
Text

Blurred,  
Clipped  
Text

Blurred,  
Clipped  
Text

Az egyiket elmostam, míg a másikat útvonallá konvertálva megvágtam az elmosott példányt. A vágás útvonalát, az elmosást, a szöveget és a hátteret másképp elrendezve különböző eredményeket kapunk.

A vágással a színátmenetek korlátozott számát is pótolni lehet. Az Inkscape az SVG szabványt követve csak



hossz és sugár irányú színátmeneteket támogat, de a többi hatást utánozni lehet az elmosott objektumok és a vágás ügyes ötvözésével. Ebben a példában néhány elmosott rész, illetve egy fánk alakú vágásútvonal tudja megfelelően helyettesíteni a kúp alakú színátmenetet a CD rajzolásokor.

Noha a vágás sok helyen használható és olyan módszer, mellyel érdemes jól megismernedni, néha azért több kell az éles sarkoknál. A következő részben megismerkedünk a maszkolással, melynek segítségével színátmenettel úgy lehet elhalványítani az objektumot, hogy nincsenek éles határok a széleken.



**Mark** 1994 óta használ Linuxot és két webes képregényt is rajzolt már Inkscape-el: 'The Greys' és 'Monsters, Inked'. Megtalálod a <http://peppertop.com> címen.



## IRÁNYELVEK

**A**z 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 NYELVHELYESSÉGET!**

• 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 *dőlt*, *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](mailto:articles@fullcirclemagazine.org) címre.

## FORDÍTÓKNAK

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

## FÓKUSZBAN

### JÁTÉKOK/ALKALMAZÁSOK

**Ha játékokról, alkalmazásokról írsz, légy szíves 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 hozz 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 a Kérdezd az új fiút-rovatban.

Ha van valamilyen egyszerű kérdésed és a "gördülő megjelenésű modell" úgy hangzik, mint valami új KIA elektromos jármű, akkor írd nekem a [copil.yanez@gmail.com](mailto:copil.yanez@gmail.com)-ra.

A mai kérdés:

**K: Hallottam már egy csomót az új Ubuntu-verzióról és szeretném kipróbálni. Nagyon nehéz? Fogalmam sincs, hol kezdjem.**

V: Valószínű, hogy az Ubuntu 13.04-ről beszélsz, amit Raring Ringtail kódnéven is ismernek. Rémes kódnév egyébként, ha engem kérdeztek. Nincs olyan titkosrendőrség, akiket ezzel a névvel félre lehetne vezetni. Komolyra fordítva, ha az Ubuntu srácok szeretnének az elit kamuügynökök közé felsorakozni (pl. James Bond, Emma Peel, Johnny English), akkor valami jobban hangzó névvel kéne próbálkozni. Ja, és ha lehet, akkor egyből brit szülőkkel is.

Elkalandoztam. Bár manapság a dolgok 80%-ukban így folynak, szóval, szerintem komoly zűr nincs.

Az Ubuntu 13.04 most jelent meg, az evolúció pedig folytatódik

egy gyorsabb, jobb, erősebb operációs rendszer létrehozása felé. Ez az oprendszer Iron Man-je. (Itt üzenem Mark Shuttleworth-nek: komoly összeget fizetnék azért, ha látnám az Ubuntu-logót a Mark 42 indítóképernyőjén.)

Mindenféle szóbeszédet lehet hallani erről az új verzióról, hogy sokkal jobban fut régi hardveren, meg a napi tevékenységek során is gyorsabb és könnyebb, mint az elődei. Ezek főleg azoknak mondhatnának valamit, akik már egy ideje (ha nem épp örök időktől fogva) használják az Ubuntu-t és már minden fellelhető eszközre telepítették, beleértve az elektromos fogkeféjüket is. (Ebben az esetben javasolhatom esetleg a Gingivits Lens-t?) De sok embernek ez lesz a legelső találkozása a Linuxszal.

Az Ubuntu mindenkori új verziója tökéletes alkalom arra, hogy az új felhasználók láthassák, mennyire egyszerű is a belépés a Linux csillogó világába! A "csillogó"-n itt a csillogó szöges ellentétét értem. Már persze ha Mark tényleg komolyan nem veszi azt, amit a harmadik bekezdésben írtam. Most komolyan, el tudná valaki képzelni azt a jelenetet, ahogy Robert Downey Jr-

nek ezt mondják: "Jarvis, Isten keze vagy, de ha nem futtatod minden egyes bevetésed előtt az Ubuntu szoftverfrissítést, akkor kicseréllek egy Roomba-ra!" Mekkora marketingereje lenne ennek már?

Nézzük, hogy néz ki egy telepítés valami régebbi gépre. Megnézzük, hogy a) mennyire könnyű és b) lesz-e bármilyen pozitív hatása.

Van egy régi Vaio laptopom. Nagyjából olyan gyors, mint egy öreg kutya egy tikkasztó nyári na-

pon. Korábban próbáltam telepíteni rá az Ubuntu egy régebbi verzióját. Gyorsabbnak gyorsabb volt, mint az eredeti oprendszerrel, de még mindig túl lassú volt, aztán a végén muszáj voltam feltenni rá a Lubuntut, az Ubuntu-nak egy könnyűsúlyú változatát, amit kifejezetten az olyan régi laptopokra találtak ki, mint az enyém.

Aztán a Raring Ringtail-t rászabították a világra. Hát, akkor próbáljuk ki a Vaio-n, teszteljük le.



## Kérdezd az új fiút

A rendszerleírás az alábbi:  
Vaio, jelenleg Ubuntu 12.10-zel  
2 GB RAM  
Intel Core Duo 1.83 GHz

Az elindítástól számítva 25 mp-be telt, mire bejött a bejelentkező képernyő és további 60 mp-be, mire megnyitott egy böngészőablakot. A tapasztaltabb felhasználók most biztosan hangosan röhögnek, mert ők pont azzal vannak elfoglalva, hogy a gépük minél gyorsabban bootoljon. ÉS EZZEL KÉPESEK HETEKEN ÁT PISZMOGNI! Hallod, bemutatatlak régi kedves cimborámnak, Mr. Iróniának?

Most komolyan, azért ez a bootidő nem is olyan rossz, igaz? Kevesebb, mint 90 mp alatt eljutok a gép beindításától a kedvenc Bronie fansiteomig. Ez azért még elviselhető.

Egy kicsit most tegyük félre a laptopot és meséljük el az új felhasználóknak, hogyan lehet az Ubuntu 13.04-et megtalálni, letölteni és DVD-re kiírni. Ez lehet, hogy elsőre félelmetesen fog hangzani, de higgyétek el, nagyon könnyű. Ha mégis elbizonytalanodtok, vannak további opciók. Megveheted a legújabb Ubuntu-verziót tartalmazó DVD-t egyenesen az Ubuntu Store-ból (<http://shop.canonical.com/index.php?cPath=17>) Ez nagyjából 5.04 GBP-be fog fájni, ami nyilván

nagyjából egymillió dollárnak felel meg. Ha nem akarsz várni, míg postázzák a DVD-t, menj el a közeli könyvesboltba, ahol van egy rakás Linuxos meg Ubuntu magazin ajándék DVD-ekkel meg egy rakás cikkel kifejezetten kezdőknek. Ez utóbbinak van némi előnye, többek közt az, hogy kimozdulsz (ja, annak idején, még a World of Warcraft előtt az emberek így töltötték el a szabadidejüket). Másfelől az ajándék DVD-n rendszerint rajta van egy rakás különböző Linux-variáns, amit ki lehet mind próbálni - még telepíteni sem kell, aztán majd kiválasztod, hogy neked melyik tetszik a legjobban. Ha letöltöd és kiírod magadnak az Ubuntu-t, annak is lesz egy ilyen "LiveCD"-opciója.

Ha már van Ubuntu-DVD-d, akkor ezt a részt most kihagyhatod. Egyébként meg csapjunk bele a lecsóba.

Én az alábbiakat végig az Ubuntu laptopomon csináltam. De nyugodtan csinálhatod PC-ről vagy Mac-ről, ha épp az van kéznél.

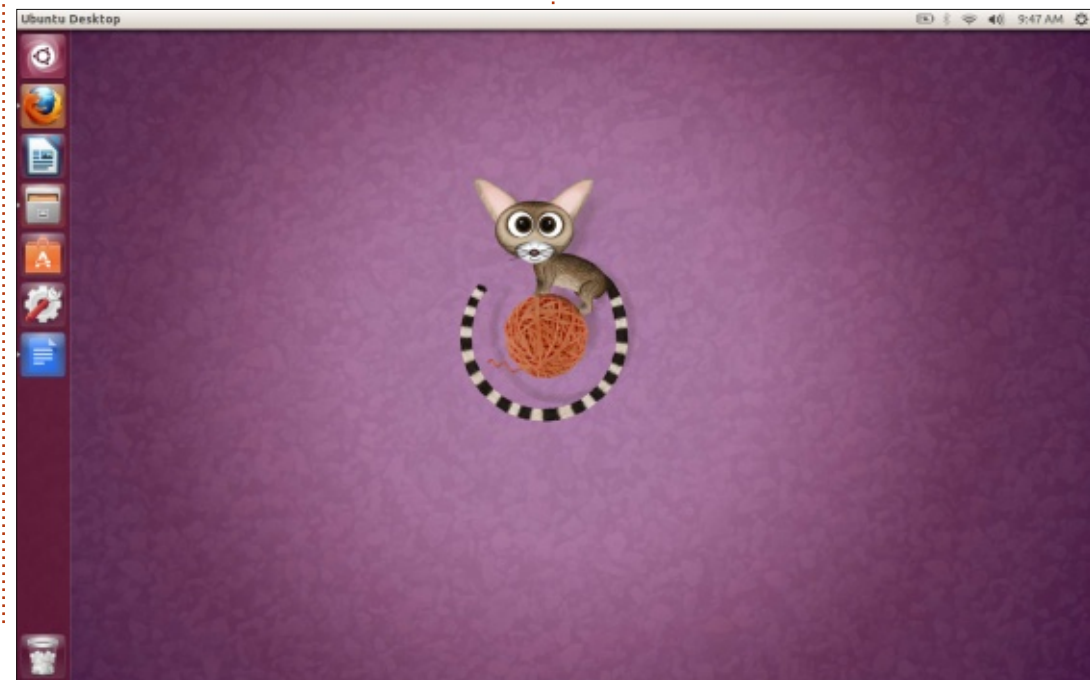
Először is, szükséged lesz a legújabb ISO képfájtra, ami... de kit érdekel? Ez egyfajta csomagolt program, ami hablablabla, meg ilyenek. Ide hallgass, szükséged van arra, hogy tudd, hogy működnek a

3D-szemüvegek, amik arra szolgálnak, hogy lásd, hogy repül az arcodba bele Tony Stark? Nem hát. Csak biggyeszd az orrodra és nézd a képernyőt. Menj el ide: <http://www.ubuntu.com/download/desktop> és kattints az UBUNTU 13.04-re. De mi van, ha felteszi a kérdést, hogy válaszd ki a kedvenc verziót? Tökmindegy, csak kattints már.

Ha nagyon nagylelkű akarsz lenni, akkor részt vehetsz az Ubuntu Project-ben. Egyébként meg csak kattints arra, hogy Not Now, Take Me To The Download. Válaszd ki, hogy hova mented a fájlt, aztán menj és pattints egy sört. Megérdemled.

Ha már annyira menő vagy, hogy torrentezni is tudsz, akkor letöltheted torrenttel is ugyanezt a fájlt innen: <http://www.ubuntu.com/download/alternative-downloads> kiválasztod az Ubuntu 13.04 desktopot (a 32 bitest). Az én esetemben a letöltés tartott úgy uszkve 10 percig.

Ha rajta van a gépeden az ubuntu-13.04-desktop-i386.iso nevű fájl, akkor tegyél az optikai meghajtóba egy üres DVD-t, kattints jobb egérgombbal az iso fájlra és válaszd a "Write to Disk"-et (ez az Ubuntu parancs, de más oprendszerek is valami hasonló módon írják ki az iso-t DVD-re). Ha rákattintottál a "Burn"-re, akkor pattinthatasz magadnak egy újabb sört. Ezt is megérdemelted.





## Kérdezd az új fiút

Hogy mennyi ideig tart, amíg az író kiírja DVD-re a fájlt? Passz, kb. 5 percig. Én itt már túlságosan megittasultam az ünneplés okán kibontott mindenféle alkoholoktól, úgyhogy eléggé el nem ítéltető módon nemigen figyeltem az órát.

Amikor kijózanodtam és a gatyámat is megtaláltam, betettem a csillogó, vadiúj DVD-t a Vaio meghajtójába és újraindítottam. Innentől kezdve a dolog eléggé értelemszerű, de ha nem tudod, hogyan bootol a géped DVD-ről, akkor ez a dokumentum talán segít:

<https://help.ubuntu.com/community/BootFromCD>

Nekem a Vaio-val 5 percig tartott, mire eljutottam az üdvözlőképernyőig, ahol kiválaszthattam, hogy csak kipróbálom az Ubuntu 13.04-et anélkül, hogy bármi változtatást eszközölnék a laptopomon, vagy telepítem. Én a korábbi telepítem teljes felülírását választottam. A rendszer még feltett pár kérdést, aztán 20 perc és egy újabb sör után már futott is az új Ubuntu a régi laptopomon.

Ennyi. **Komolyan!** Eskü, néha még szellenteni sem ilyen egyszerű.

Ideje kipróbálni az új dolgokat. Újraindítottam, láttam, hogy nagyjából 40 mp-ig tart, mire eljut a bejelentkezési képernyőig, újabb 35 mp, mire megnyitok egy böngészőablakot. Ez 10 mp-el gyorsabb az előzőnél. Egyből kíváncsi is lettem,

hogy az új Ubuntu vajon milyen gyors lehet. Azon is eltöprengtem, nem lett-e belőlem is afféle kocka, aki arra izgul, hogy 10 mp-el gyorsabban bootol a gépe. Spoiler: a kockahajó elúszott, mikor írtam egy erőteljes hangvétellű levelet az Űrhajózási Egyesületnek, amelyben kérdőre vontam őket a Plutó lefokozásáról.

Nyilván 10 mp nem a világ, és ha őszinte akarok lenni, azok számára, akik nem rendelkeznek önkontrollal és mindenáron muszáj megnézniük Reese Witherspoon legújabb paparazzifotóit a TMZ-n, úgy értem, MOST, EBBEN A PILLANATBAN, azoknak 10 mp maga a semmi.

A Vaio a korábbi oprendszerekhez képest sokkal gyorsabban fut most, lényegében ez az igazi előnye most ennek az egésznek. Már akkor érezhető volt ez a változás, amikor

rákattintottam a Firefox ikonjára és már egyből azonnal meg is nyílt, nem kellett előtte gondolkoznia, ugyanígy a LibreOffice. Ráadásul amikor egyszerre több programot is futtattam, az sem volt olyan érzés, mint megszülni egy vesekövet. Minden olajozottan működött. Mint amikor az ember hirtelen felébred abból az álomból, amikor egy 150 kilós zombi üldöz egy ragacsos mocsárban, közben Superman-mintás Underoos-t dobál feléd. (a fordító megjegyzése: az Underoos egy ismert márka az Egyesült Államokban, gyerekeknek és fiataloknak gyártanak superhős-mintás fehérneműket) Még nem éltél át ilyet? Soha? Egyszer sem?

Szóval, a lényeg az, hogy az utóbbi időben tényleg roppant egyszerű dolog Ubuntut telepíteni. Ha még ennél is egyszerűbb lesz, ak-

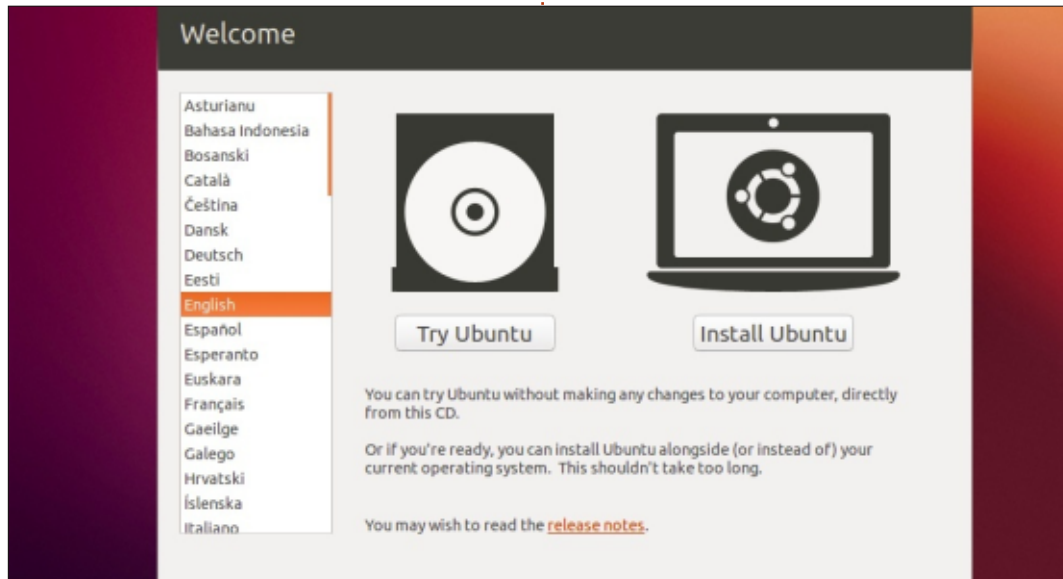
kor Mark Shuttleworth személyesen házhoz jön és telepíti neked az oprendszert. Ha régi géped van, és szeretnéd valahogy feltámasztani, akkor te fogsz a legjobban meglepődni, mennyire gyors is tud lenni a reménytelennek hitt ócskavasrakás anélkül, hogy komoly erőt és energiát áldoznál rá. Pár millió dollárért (vagy mennyiért, fogalmam sincs, mennyit ér 5,04 GBP) tiéd lehet a lehető legfrissebb, legmenőbb oprendszer. Sokak számára a költség még ennyit sem fog jelenteni.

A Raring Ringtail bárki számára remek lehetőség ahhoz, hogy fejest ugorjon az Ubuntu feliratú mélyvízbe. Én ott leszek, várok mindenkit szeretettel, én leszek ott az a kis D-vitaminhiányos ürge abban a világító neonzöld úszógatyában. És, izé, Tony Stark üzeni, hogy sajnos nem tud eljönni, de pusztul mindenkit. Nem, Jarvis sem tud eljönni. Hé, Jarvis, te nem jöhetsz be a medencébe! Te még mindig csatlakoztatva vagy a... ÁLLJ MEG, meg fogsz.... FZZZZT!

(sok sikert, kellemes Ubuntuzást)



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





Egy családi vagy baráti vendégség alkalmával rengeteg fotót készíthetünk. Ezeket a képeket megoszthatjuk közösségi oldalakon, kirakhatjuk őket a privát ftp szerverünkre, de – talán hihetetlenül hangzik – a családkban nem feltétlenül rendelkezik mindenki állandó internetkapcsolattal. Az emiatt felmerülő problémák megoldásához egy kreatív ötlettel álltunk elő: ez az Imagination.

Az **Imagination** egy könnyen használható, GTK+2-re épülő diakészítő szoftver. Csekély mennyiségű erőforrásra van szüksége, mindössze néhány apró fájl igényel, és ami a legjobb, nagyon egyszerű a használata.

Az Imagination elérhető az Ubuntu Universe tárolókban, egyszerűen egy `sudo apt-get install imagination` paranccsal telepíthető.

Amikor létrehozuk az első projektünket, a program meg fog kérni, hogy válasszuk ki a videó formátumát, méretét és a háttér színét. Az Imagination jelenlegi verziói négy formátumot ismernek: VOB (DVD), OGV(Theora vorbis video), FLV (Flash videó) és 3GP a mobilok számára.

Ha szeretnénk a családtagokat, barátokat egy DVD-vel megajándékozni, akkor VOB formátumban exportáljuk a képeket. Négy különböző méretből választhatunk: 720x480

NTSC, 720x576 PAL, 1280x720 HD és 1920x1080 HD. Döntsünk amellett, mely leginkább megfelel a lakóhelyünk igényeinek.

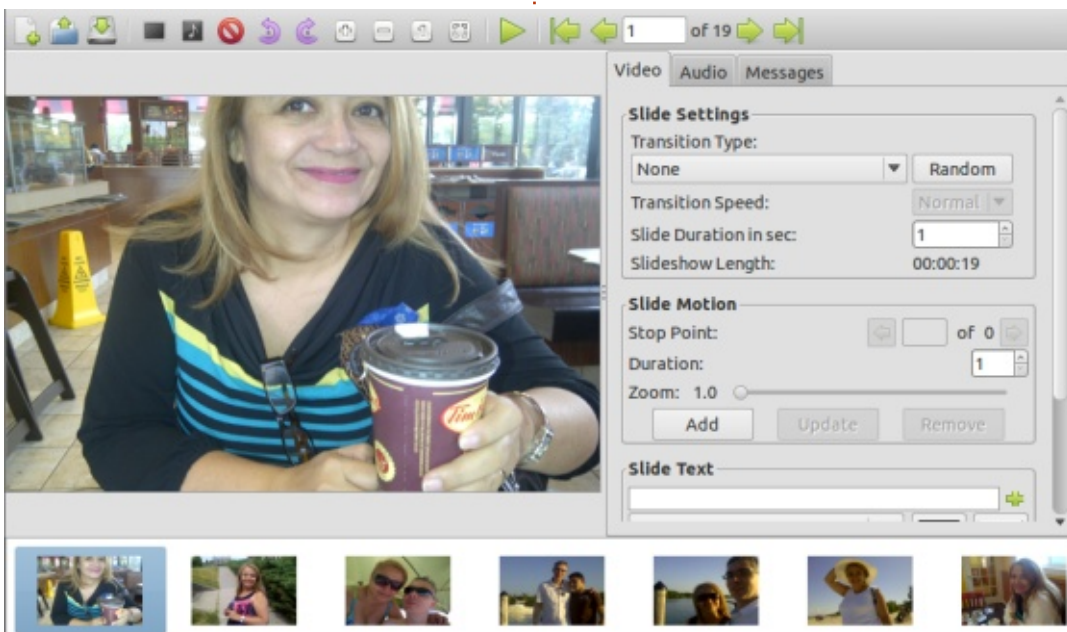
Ha fotókat akarunk betölteni, egyszerűen válasszuk a Slideshow > Import Pictures menüpontot vagy kattintsunk a kis fekete képkéret ikonra az ikonsoron (közvetlenül a Slide menüpont alatt). A CTRL vagy SHIFT gombok használatával tudod külön-külön azonosítani az importálandó képeket. A kiválasztás után kattintsunk az Open-re. Az átrendezéséhez a már importált képeket egyszerűen húzzuk megfelelő helyre az ablak alján, így olyan sorrendben fognak megjelenni, ahogy szeretnénk.

Amennyiben egy kép tájolásával nem vagyunk megelégedve, elforgathatjuk a megfelelő gomb kiválasztásával, melyet a Slide menüpont alatt találunk. Hozzáadhatunk üres diát. Ez lehet egyszínű, de szerkeszthetünk bele színátmenetet is. Amikor több szakaszra bontott vagy több helyszínből álló diabemutatót készítünk, hasznos lehet beilleszteni egy-egy üres képet némi szöveges információval. Hogy szöveget írjunk egy üresen hagyott képkockára, kattintsunk előbb rá, majd jobb oldalon

a Slide Textbe, és már írhatunk is. Egy újabb katt, ezúttal a betűtípusválasztásra, a felugró ablakban kijelölhetjük a betűtípust, a stílust és a méretet. Ugyanitt beállíthatjuk a betűk és a háttér színét. Lejjebb találunk néhány animációs beállítási lehetőséget, melyekkel megadhatjuk, hogy a szöveg elhalványuljon, csússzon vagy növekedjen. Ugyanezeket a szövegformázási opciókat használhatjuk a fényképet tartalmazó diákon is, de győződjünk meg róla, hogy nincs e minden képkocka kijelölve, különben ez a lépés kiszűrítve fog megjelenni.

Természetesen egy diavetítés nem lehetne teljes a váltások közti animációk nélkül. A diáról diára ugrás szerkesztéséhez válaszd ki az összes diát (lépjünk az egyikre, majd nyomjuk meg a CTRL-A billentyűket), és válasszuk a kezelőfelület jobb felső részén lévő diabeállítások közül egy átmenettípust (Transition type). A Crossfade például egy nagyon tetszetős effekt.

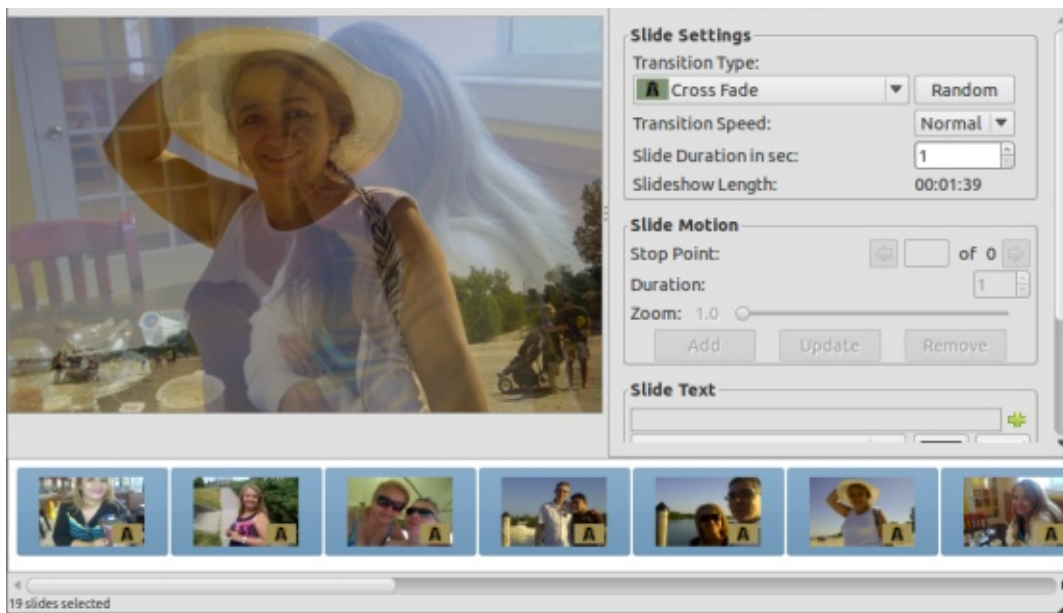
Az átmenetet minden kép esetén egy-egy kis ikon jelzi a kezelőfelület alsó részén, így könnyen láthatjuk, mely dia kapott már effektet. Akár minden egyes diának sajátot adhatunk - ezt lehetőleg kerüljük, mivel olyan hatást kölcsönöz a végeredménynek, mintha Dr. Phil és Shaquill-



le O'Neal együtt szerepelne a Scary Movie IV-ben. Mindenképp kerülendő.

Eddig még csak a képekről beszéltünk, de nem adtunk hozzájuk semmilyen hangaláfestést. Mielőtt nekilátnánk, nézzük meg, milyen hosszú a diavetítés - ezt a Slide (Dia) beállításoknál láthatjuk a bal felső részen. Minden egyes diához beállíthatjuk mi magunk is, mennyi ideig legyen látható a képernyőn, így akár az első és utolsó néhány dia hosszabb ideig mutatható, és így tovább. A diavetítés időtartama határozza meg a szükséges aláfestő zene (vagy zenék) hosszát. Természetesen egynél több zeneszámot is hozzáadhatunk.

Ehhez kattintsunk a fekete keretben található hangjegyre, vagy menjünk a Slideshow > Import Music-ra a menüben. A zenék sorrendjét úgy adhatjuk meg, hogy az Audio földre kattintunk, majd arra a zenei fájlra, amit szeretnénk áthelyezni, ezután a le-fel mutató nyilakkal tudjuk a helyét megváltoztatni. Mindig válasszunk ki annyi zenei fájlt, amennyi teljesen lefedi a diavetítésünket. Amennyiben a zenével ki szeretnénk emelni a diavetítés egy bizonyos részletét, ezt is figyelembe kell vennünk az audiofájlok kiválasztásakor. Az egyes diák képernyőn maradásának hosszát bármikor át tudjuk állítani, de itt azt is vegyük fi-



gyelemben, hogy a nézők esetleg elunják magukat, ha egy-egy kép túl sokáig látható.

A kezelőfelület tetején találunk egy lejátszás gombot, ezzel előzetesen megnézhetjük a diavetítésünket annak elmentés előtt. A 3.0-r1-es verzióban a gomb megnyomásakor a program nem játszotta le a kiválasztott zenét, ugyanakkor a diavetítés átmeneteit tökéletesen visszaadta. Amikor VOB-formátumban mentetünk, tökéletesen lejátszotta az audio-aláfestést.

Egy megjegyzést hadd tegyek hozzá: a VOB-formátum mentésekor mindenképpen jelöljük ki, hogy .vob kiterjesztéssel akarjuk elérhetővé tenni a fájlunkat. Valamiért ez a for-

mátum nem alapértelmezett, bár az én Lubuntum a .vob-formátumot videofájlnak látja. A VOB exportálása után már csak ki kell írunk a fájl DVD-re. Ehhez előbb szükséges összeállítani a DVD felépítését. Először is, hozzunk létre dvd/ meghajtót (mkdir dvd). Majd csináljunk könyvtárakat, melyeket nevezünk el VIDEO\_TS-nek és AUDIO\_TS-nek (mkdir dvd/VIDEO\_TS dvd/AUDIO\_TS - mindenképp figyeljünk oda, hogy legyen szóköz a VIDEO\_TS és a dvd/AUDIO\_TS között). Most másoljuk a VOB-fájlt a dvd/VIDEO\_TS könyvtárba és a mkisofs paranccsal hozzuk létre az ISO-fájlt, melyet kiírhatunk k3b-vel, Braseroval vagy Xfburn-nel.

```
mkisofs -dvd-video -o mydvd-name.iso dvd/
```

A mydvdname.iso-t természetesen helyettesítsük azzal a névvel, amit az ISO-fájlnak adtunk. A VOB-fájlnak itt már bent kell lennie a dvd/VIDEO\_TS meghajtóban, enélkül nem fog működni. Ha ez megvan, akár több példányt is készíthetünk a diavetítés-DVD-nkből.

Sokan emlegetik negatívumként az Imagination-nél, hogy nem lehet látványos DVD-menüket összeállítani. Aki ilyesmit szeretne, segítségül hívhatja a DeVeDe, ill. a (rég) KMediaFactory programokat.

Végignéztem az Imagination további lehetőségeit - kis kreativitással és bütyköléssel fantasztikus diavetítéseket készíthetünk. Több mint 50 különböző átmenet közül válogathatunk, szerkeszthetünk szöveg-zene átfedést, az egyes diákat hosszabb ideig a képernyőn tarthatjuk, és természetesen bármilyen sorrendbe rendezhetjük diáinkat. Lényegében tényleg csak a képzeletünk szab határokat.



**Charles** egy nonprofit számítógép-újrahasznosító projekt menedzsere. Amikor éppen nem gépek újjáépítésével vagy digitális kártevők irtásával foglalkozik, a Linuxot népszerűsíti, helyi Ubuntu-találkozókat szervez, a saját XBMC médiaközpontját igyekszik bővíteni.

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



# Az én történetem

írta Danish Lala

Az Ubuntu mondája folytatódik. Igen, ez egy monda, tele új, váratlan és ismeretlen fordulatokkal, mint ahogy ezt már a Linux fejlődésénél megszokhattuk.

2007 második felében ismerkedtem meg az Ubuntuval, amikor vásároltam a egy CHIP magazint, amihez az akkori Ubuntu legfrissebb kiadását mellékeltek. A szerkesztő külön cikkben ismertette a CD használatát, továbbá tapasztalatait is megosztotta. Bootolás után azonnal lenyűgözött. Majd később megrendeltem az ingyenes CD- és DVD- Ubuntu változatokat, a Kubuntu és Edubuntu verziókat is, hogy kipróbálhassam, hiszen a szállítás ingyenes, a rendelés pedig körülményektől mentes volt. Két héten belül meg is kaptam a CD-eket és az összes verziót kipróbáltam. Teljesen meglepődtem, hogy a nyílt forráskódú megoldások ilyen jól működnek, és ilyen hatalmas fejlesztői együttműködés eredménye miként valósul meg egy új operációs rendszer formájában.

Néhány hónap eltelte után,

gyakran játszadoztam az Ubuntuval, amikor is az egyik nap beköszöntött a Windows felhasználók rémálma. Egyszóval: a PC-m összeomlott, az a PC, amelyen a család összes adata tárolódott, kisebb feszültséget okozva ezzel a ház lakóinak (4 felhasználó, 80GB-nyi adat). Enyhén sokkolt az eset, és a gondolat, hogy hogyan fogom visszaállítani az adatokat, mert az adat-visszaállítási szoftverek nem kis pénzbe kerülnek, továbbá még ha be is szerzed, érteni is kell hozzájuk. De ekkor jött a segítség az Ubuntu-tól. Annyit csináltam, hogy bebootoltam a Live CD-t és egy másik – elég helytel rendelkező – HDD-re átmásoltam az adataimat, amit az egyik cimborámtól kölcsönöztem.

A következő teendőm az volt, hogy az Ubuntu használatára ösztönözsem a családot és lebeszéljem őket a Windowsról. Eleinte tágra nyílt szemekkel fogadtak, sok kérdéssel (amelyek, hála a közösségnek, megválaszolódtak, nem is tudom, hogyan köszönhetném meg), és eleinte ha nem is túl nagy örömmel, de majd végül mindenki

belement. A szavamat adtam nekik, hogy nem lesz adatvesztés és sérülés, csak az OS fog változni. Majd minden felhasználó kapott némi alaptudást és okítást a specifikus alkalmazások használatáról.

Az Ubuntu 8.04 (Hardy Heron) 2008-ban volt feltelepítve a PC-m re és nagyon jól muzsikált. A frissítések jöttek-mentek, de ezeket monitoroznom kellett, mert a korlátlan sávszélesség túl drága volt, és mi még mindig a fix adatforgalomhoz voltunk kötve. Egy év eltelt, új verzió jött ki, néhány fontos frissítés okozott egy kis összevisszaságot, volt úgy a régebbi alkalmazások nem működtek vagy valamit tekereni kellett rajtuk, hogy működjenek, de szerencsére a közösségi fórumokon mindenben segítettek. (a fórumozók segítőkészek, a dokumentáció pedig hasznos). Közben a korlátlan sávszélességet már elérhető áron kínálták, úgyhogy az egyik csomagra át is váltottunk. Így a rendszer mindig teljesen friss volt, és mivel mára már mindenki hozzászólt az Ubuntuhoz, egy

felhasználónak sincs problémája, sőt ha kell, mindenki kedvére beállíthatja programjait.

Majd 2011-ben jött a mobil eszközök térhódítása. India is ebbe az irányba mozdult el, és így természetesen a családom is. A napi email-ezésre, szociális háló használatra és böngészésre a mobiltelefonokat illetve okostelefonokat kezdték alkalmazni, pl. egy androidos telefon jó választás volt, ha a nap 24 órájában online akartunk lenni. A PC használata egyre inkább a háttérbe szorult. Egy dolog ami nem változott, az a tartalmak létrehozása, ami továbbra is a PC-n történt, amely a mobil eszközökön elég nehézkes tudott lenni, a gépelés miatt, továbbá az excelt és a prezentációkat még mindig pc-n lehetett a legkönnyebben kezelni. Ebben az időben az Ubuntu is megváltozott egy kicsit, de én még mindig Hardy Heront futtattam, és még nem frissítettem az új LTS-re, hiszen nem volt túlságosan kihasználva a PC, viszont az adatok még mindig rajta voltak.

2011 júniusának egyik gyönyörű



vasárnapi reggelén egy új csapás ért utól. Nem az Ubuntu omlott össze hanem a hardver adta fel harcot. A gépben több komponens tönkrement, ki kellett cserélnem az alaplapot, a RAM-ot és a tápot, a HDD viszont túlélte. Újabb backup megoldást próbáltam keresni, de nem sikerült zöld ágra vergődnöm, pl. a család adatait a felhőben tárolni drága megoldás lett volna. Azt javasoltam mindenkinek, hogy az adatokat több eszközön kellene tárolni és mindenki a saját adatairól kellene, hogy gondoskodjon. Ebbe mindenki bele is ment. De néhány hónap eltelte után még mindig valami jó megoldáson agyaltam, de nem jutott eszembe semmi. A laptopokról volt biztonsági mentés, a mobil eszközök szélesebb skálán voltak használva, így a család nem befolyásolt a döntésemben. De mégis valami hardveres vagy szoftveres megoldást kellett hogy találjak, mert néha a laptopok hajlamosak az összeomlásra.

Majd az a logikus és járható ötlet jutott eszembe, hogy az adatokat egy külső USB-s merevlemezen fogom tárolni. Mindössze annyit csináltam, hogy beszereztem egy külső HDD-t majd átmásoltam rá az

adatokat. Bár miután megcsináltam eszembe jutott, hogy még így is vírus és trójai veszélynek vannak kitéve az adatok, ezért, elhatároztam, hogy Ubuntut telepítek rá. Naná, hogy Ubuntut telepítettem a hordozható külső diszkre. Miért hordozható? Az tények magukért beszélnek, hogy te is kipróbáld ezt a módszert. Először is, mivel Ubuntu van rajta, az adatok biztonságban vannak (legalábbis nagyobb biztonságban mint a Windows-on). Másodszor, amikor a rendszer egy hordozható diszken van, bárhová elviheted (a HDD nem sokkal nagyobb mint a tenyered). Harmadszor, minden egy helyen van (mert ha több gépen dolgozol, az adatmásolás néha egy kis kihívást jelenthet). Negyedszer, majdnem minden PC és laptop támogatja az USB HDD bootolási opciót. (Összefutottam pár PC-vel amelyeknek a BIOS-át meg kellett hekkelni hogy bootoljon USB-ről). Ötödször, a technológia mára már olyan szintre fejlődött, hogy a külső merevlemez megerősített tervezésükből kifolyólag is hasonló megbízhatóságot biztosítanak mint a belső merevlemezek.

Most hogy kész lett, jöjjenek a

telepítési részletek. Az első lépés letölteni az Ubuntu LTS verzióját (általában LTS-ről a LTS-re szoktam frissíteni), így hát letöltöttem az Ubuntu 12.04-et (Precise Pangolin). Mielőtt elkezdtem, már tudtam milyen partíciókat akarok létrehozni a HDD-n, és alapul vettem az FCM 15. számának egyik cikkét, amely leírja, hogyan kell átmozgatni a /home partíciót egy másik partícióra. A telepítést Live CD-ről való bootolás után az asztalon lévő install parancsikkal indítottam. Mivel egyéni telepítés akartam, az egyéni opciót választottam és csináltam 3 partíciót: a root az első, a home második, a harmadik pedig FAT32, az adatoknak amelyeket más platformról is el szeretnék érni, és a swap. Így, hogy a partíciók a helyükre kerültek, a következő lépés a Next megnyomása. Egy dologra érdemes nagyobb figyelmet fordítani, a partíciók méretének változtatása, törlése vagy létrehozása kockázatos feladat. Továbbá azt javaslom, hogy tartsuk külön partíción a home könyvtárat, mert ha esetleg friss telepítést végzünk, az adatok biztonságban maradnak. Javasolt még az adat FAT32 vagy NTFS partíció ésszerű megválasztása, hiszen a túl nagy partíció nem

biztos hogy hasznos, ha a legtöbb adatunkat végül is a home könyvtárunkba másoljuk. A telepítés befejezése után újraindítottam a rendszert és láss csodát: működik. A következő lépés nyilvánvaló, az adataim átmásolása a home könyvtárba, kezdve a képekkel, videókkal a dokumentumokon keresztül a zenefájlokig. Közben elindítottam az új Ubuntu Software Manager alkalmazás kezelő szoftvert, de mivel kicsit kényelmetlen volt használni, ezért feltelepítettem egy régebbi verziót, plusz néhány általam használt programot, ami nem települ fel a hagyományos telepítéskor, majd frissítettem az OS-t. Ahogy befejeztem a finomhangolást, a rendszer készen állt a mindennapi használatra.

A mai napig is ezt a rendszert használom, és remekül működik (lényegében a cikket is erről írom). A munkám és az adataim biztonságban vannak. Továbbá még mindig arra próbálom biztatni embereket, hogy használjanak hasonló hordozható megoldást Ubuntuval. Remélem hasznossá válik majd mindenki számára az általam leírt néhány tapasztalat. A következő váratlan meglepetésig is, nyomjatok ezerrel.



**H**a valamit csinálni akarsz, vegyél PC-t. Ha valamit el is akarsz végezni, vegyél Mac-et. Kb. 8 éve ez volt a hitvallásom, akkoriban sajátítottam el a munka művésztét az első Apple gépem segítségével. A Cupertino-iak egyszerűsége, eleganciája és hatékonysága meggyőzött, hogy a Windows-számítógépeket nem arra találták ki, hogy a dolgokat el is végezzük - már persze ha a dolgok "elvégzése" nem azt jelenti, hogy folyamatosan spyware-eket futtatunk, meg néhány lepukkant hacker botneteket igazgat a mamája alagsorában valahol Ukrajna délkeleti részén.

A hitvallásom sok tekintetben megállta a helyét. Pont úgy lettem a Cupertino-iak rabja, ahogy annyi sok más felhasználó: először lett egy iPod-om, az iPod után jött az első iBook, aztán az első Mac Mini és így tovább. Manapság is a házamban fellelhető legtöbb hardver Newton híres gyümölcsét hordozza magán. Bár mostanában olykor elgondolkodom, hogy tényleg muszáj ezt így ennyire?

A kérdésre úgy találjuk meg a választ, hogy kicsit visszamegyünk az időben. Épp megjelenik az Apple

"Tiger"-je, mellyel végre stabilitást és használhatóságot kölcsönöz az operációs rendszerének tizedik kiadásának. Az OS 1-től egészen a 9-ig erőteljesen támaszkodott a Xerox-os gyökerekre, viszont az OSX-nek már egy Unix kernel volt az alapja letisztult, ugyanakkor kellemesen személyre szabható felhasználói felülettel. A Windows-nak épphogy megszületett a régóta várt gyermeke, a Vista, és noha sokak szerint halva született, mégis úgy döntöttek a fejlesztői, hogy szárnyára bocsátják.

A Linux-háború itt még erőteljesen dúlt a Debian- és a Red Hat-tábor között. Hírcsoportokban estek egymásnak szikrázó indulatokkal, maró gúny tárgyává téve az összes olyan kezdőt, aki fel mert tenni bármilyen egyszerű kérdést.



Ilyen tekintetben az Apple valóban maga volt a megtestesült, fénylő hatékonyság; ott volt az iLife, az iWords, a hardver letisztult felülete, az elegáns operációs rendszer, a menő MP3-lejátszó, továbbá a grafikusok és értelmiségiek

egyöntetű és lelkes támogatása azt sugallta, hogy ez lesz a jövő záloga. De ez ma már azt hiszem, kicsit más képp van.

Ami elsősorban megváltozott, az az Apple célja. Nekem az első ilyen jel az iPhone és általában a mobilpiac piederesztálra emelése

volt. Nyilván az iPhone az Apple legnépszerűbb és leginkább eladható terméke, de az is tény, hogy az iPhone megváltoztatta a készítőjének a teljes DNS-ét. Az Apple mindig is a kreativitásról szólt, és itt nagyon kihangsúlyoznám a "kre-

ativitás" szót. Regényt akarsz írni? Szerezz Mac-et. Grafikus szeretnél lenni? Szerezz Mac-et. Szeretnéd felhívni a mamádat és játszani szeretnél egy olyan játékkal, ahol maradványokat hajigálsz téglahegyekre? Hogy MI VAN?

És tényleg. Az Apple célja eredetileg nem a szórakoztatás és a kommunikáció volt, legalábbis az iPhone megjelenéséig nem. És anno, amikor még Steve Jobs halászta elő a zsebéből a "Varázslatos" eszközt, az Apple hozta a megfelelő fejlődési irányt. Most viszont körülnézek a grafikus ismerőseim dolgozóasztalán és látom, hogy az Apple gépeik valahogy elkezdtek öregedni. A már-már orgazmikus gyönyör - valahányszor egy-egy frissítés megjelent - egyre halkabb lett az idők folyamán, most pedig már ott tartunk, hogy frusztrált sóhajokkal veszik tudomásul, amikor az egykor csillogó ezüstös csodamasináik frissítése megint elmarad.

De míg a legtöbben fáradtan sóhajtok egyet, addig az Apple még mindig tud nyújtani valamit, ez pedig a fantasztikus hardver és az erőteljes operációs rendszer. De az utóbbi színvonalának süllyedése



már megmutatkozott a Snow Leopard megjelenésekor. Az "IOS-i-flying" filozófiáját követve bizonyos, korábban alapnak számító tulajdonságok "elbújtak", hogy sokkal "IOS-szerűbb" legyen a megjelenés. Ennek egyértelműen az volt a célja, hogy a két operációs rendszert közelebb hozza egymáshoz. Lényegében egy lebutított OSX lett a vége.

Amennyiben a Kedves Olvasó ahhoz a típushoz tartozik, aki nem cövekel le egy bizonyos operációs rendszer mellett, akkor ilyenkor fogja magát és dual-boot rendszert csinál az Apple felsőbbrendű hardverén... igaz? Amennyiben a hardver felsőbbrendű marad, úgy nincs semmi baj, de figyelembe véve a tényt, hogy az Apple "innovációs elhajlása" az asztali gépeken és a laptopokon egyértelmű minőségromlást okozott, az áraik ettől függetlenül, vagy ezzel együtt ugyanolyan magasak maradtak. És ahogy a konkurens cégek (Samsung, Acer, Asus) sorban előjöttek hasonlóan csillogó-villogó ultrabook-okkal (nagyjából hasonlóan csillogó-villogó áron), az Apple úgy döntött, hogy akkor mostantól az eltávolítható dolgokat el is távolítják a hardverről. Az új iMac-ot ha becsukja az ember, akkor az úgy is marad, a Macbook Pro-nak pedig nincs olyan része, amit a felhasználó pótolni tudna. Az egykori Apple-

fanatikus felhasználó pont azt az egyet vesztette el, ami még megvolt neki az Apple-felhasználói élményből: az irányítást.

Ha valaki azt kérdezi, hogy megveszem-e még mindig a legújabb Cupertino-terméket, ha új gépet akarok, akkor eddig általában rávágtam, hogy "persze", de ez az utóbbi időben kezd kicsit megváltozni. Mikor legutóbb egy ismerősöm tanácsot kért, hogy milyen gépet vegyen (egykori Apple-fanatikus ő is), azon kaptam magam, hogy az "Asus" és a "Linux" szavakat motyogom egy mondaton belül. Az ő kérdése az "irányítás"-ra vonatkozott, olyan gépet akart, amivel lehet is valamiféle munkát végezni. Az utóbbi időben egyre több Linux-deriváció mutat komoly fejlődést, így már nem az "Apple" az egyértelmű válasz az ilyen és ehhez hasonló kérdésre, még az oly kreatív elmék számára sem. Ha pedig valaki nem engedhet meg magának drágább gépet, esetleg szeretné a későbbiekben hozzáadni a saját RAM-jait vagy éppen me-revlemezét, akkor a cupertino-iak fényesre csiszolt hardvere immár nem opció a számára.

Ebből leginkább azt a következtetést lehet levonni, hogy a számítógép-iparban nem létezik olyan, hogy bizonyosság. A digitális evolú-

ció gyorsulásával az ipar mai nagymesterei könnyen a holnap száműzöttjei lehetnek - a száműzöttekből lesznek a kishalak, a kishalak pedig az új hősök. Néhány év leforgása alatt láttam cégeket és technológiákat eltűnni, piederasztalra emelkedni, láttam olyanokat, akiket magasra emelt vagy éppen letaszított a fogyasztók egyre növekvő tömege. Az Apple még nem vesztette el a régi ragyogását, de már egyértelműen nem az a cég, ami a hősidőkben volt. Még nem száműzött, de már nem ő a bál szépségkirálynője. A Microsoft már messze nem az a piacvezető márka, ami volt, és a Linux is lenyírta a régi, hosszú szakállát. Mindenkinek megkopott kissé a régi csillogása, ugyanakkor mindenki tudott valami újat is nyújtani. Az egészben a legjobb az, hogy már nincsenek alapértelmezett válaszok a sztenderd kérdésekre. És ahogy az alapértelmezett értékek is változnak, úgy lesz egyre döntőbb ereje a választásnak.



**Knightwise** blogger és producere a Knightwise.com podcastnek. Könnyedén mozog a Linux, OSX, Windows, OIS, Android és a többi világban

## Full Circle Podcast 34. rész, Raspberry Jamboree 2013

Házigazdái:

- Les Pounder
- Tony Hughes
- Jon Chamberlain
- Oliver Clark és Freaky Clown



a Blackpool-i (UK) LUG-tól  
<http://blackpool.lug.org.uk>

Üdvözlünk a konferencia első részén, ebbenn az előadók bemutatják a Manchester Central konferencia Központban 2013. március 9-én tartott első **Raspberry Jamboree**-t.

Download



Majd minden nap ezt a szoftvert használom, mióta Ubuntu 11.10 van a gépemén és szerettem volna öt csillaggal értékelni a Szoftverközpontban, de ez nem lehetséges, mert ott nem található meg, hanem én töltöttem le.

Az utolsó verzió ingyen letölthető a <http://tvbrowser.org> oldalról .deb formátumban, ami könnyen megnyitható és telepíthető az Ubuntu Szoftverközponttal, vagy a csomagkezelővel, ha Debian alapú disztribúciót használ. Platformfüggetlen, de Java vagy valami hasonlóra szüksége van, így azt hiszem néhányan ki fogják hagyni. Nyílt forrású és nem tartalmaz hirdetéseket, ellentétben a legtöbb web alapú TV műsorral.

## Mi is ez?

A honlap mindent elmond róla, de ahogy a névből sejthető a TV Browser egy digitális TV újság, melyet testre szabhatsz kedvenc csatornáiddal. Különböző bővítmények érhetőek el hozzá, melyek különféle opciókkal bővíthetők, mint az email, naptár emlé-

keztető vagy Internet Movie Database (IMDB) értékelések, ezenkívül képes - úgy gondolom - együttműködni a TV kártyákkal, mint egy EPG vagy időzítő.

## Ki fejleszti?

Német eredetűnek tűnik, habár a világ minden tájáról le lehet tölteni TV listákat - én például a brit Radio Times TV listáit használom,

de nézz utána az oldalon a lakhegyednek. A honlapon felsorolt jelenlegi fejlesztők:

*René Mach*

*(kiadáskezelő, fejlesztő)*

*Michael Keppler aka. Bananeweizen*  
*(fejlesztő)*

*Björn Balazs*

*(használhatósági konzulens)*

*Nelson Darkwah Oppong* *(grafikus)*

*Klaus Blessing* *(bétatesztelő)*

Time	BBC One (Wales)	BBC Two (Wales)	ITV1 Wales	Channel 4
11:45	Britain's Empty Homes Revisited	11:30 BBC World News	Ice last night, plus a look at...	Agent
12:15	Bargain Hunt	12:00 Daily Politics 25/02/2013 - Jo Coburn with...	12:30 Loose Women	12:00 Channel 4 News Mid Summary
13:00	BBC News at One	13:00 The One Show 22/02/2013 - Steve Jones...	13:30 ITV News and Weather	12:05 Come Dine with Me
13:30	BBC Wales Today	13:30 Six Nations Rugby Highlights - England face...	13:55 ITV News Cymru Wales	12:35 What's Cooking?
13:45	Doctors	14:15 Coast	13:55 ITV Cymru Wales Weather	13:45 A Place in the Sun: or Away
14:15	Only Fools and Horses Tea for Three/Video Nasty ...	14:20 Mastermind	14:00 Dinner Date	14:45 Countdown Entertainment - Dictio
15:15	Perfection Episode 39 - Nick Knowles...	14:50 Britain's Heritage Heroes	15:00 The Alan Titchmarsh Show	15:30 The Common Denominator
16:00	Escape to the Country	15:20 Great British Food Revival	15:59 ITV Cymru Wales Weather	Arts - Quiz show, hoste
16:30	Put Your Money Where Your Mouth Is	16:20 The Living Planet Seas of Grass - David Attenborough explores the...	16:00 Tipping Point Entertainment - Quiz show, hosted by Ben Shephard, in...	16:00 Deal or No Deal Entertainment - Conte
17:15	Pointless	17:15 Antiques Roadshow Episode 7 - Interesting finds include Japanese hair...	17:00 The Chase Entertainment - Bradley Walsh presents as four...	17:00 Four in a Bed Entertainment - Maggi
18:00	BBC News at Six 25/02/2013 - National and...	18:00 Eggheads Episode 128 - Jeremy Vine...	18:00 ITV News Cymru Wales	17:30 Come Dine with Me Food - Health-consciou
18:30	BBC Wales Today 25/02/2013 - News from...	18:30 Flog It! Upstairs Downstairs - Items...	18:30 ITV News and Weather	18:00 The Simpsons Sitcom - The Lastest G
19:30	X-Ray Episode 20 - The house...	19:30 Great British Menu South West Starter - The...	19:00 Emmerdale	18:30 Hollyoaks Soap - Drama following
20:00	EastEnders 25/02/2013 - When Sharon receives an offer she cannot refuse, Jack takes matters...	20:00 University Challenge Episode 28 - The quarter- finals continue as New College, Oxford plays King's...	19:30 Coronation Street	19:00 Channel 4 News Sport - including sport
20:30	Panorama	20:30 Food & Drink	20:00 Wales This Week Current affairs - Scratching the Surface - A report on unlicensed tattoo artists...	19:55 4thought.tv
21:00	Penguins - Spy in the Huddle	21:00 Dancing on the Edge	20:30 Coronation Street	20:00 Dispatches Documentary - Britain Benefits: Channel 4 Dispatches - The Gove
22:00	BBC News at Ten	22:30 Newsnight 25/02/2013 - With Emily Maitlis.	21:00 Her Majesty's Prison - Aylesbury	20:30 Wild Things
22:25	BBC Wales Today		22:00 ITV News at Ten and Weather	21:00 Embarrassing Bod
22:32	BBC Weather		22:30 ITV News Cymru Wales	22:00 Black Mirror Drama - The Waldo Mo A failed comedian who

## ÖSSZEZÉS ÉS KÖVETKEZTETÉS

A TV Browser egy hasznos szoftver a tévénézés megtervezéséhez és segít abban, hogy ne mulaszd el megnézni vagy felvenni a kedvenc műsoraidat - köszönhetően az emlékeztető, kedvencek és keresés funkcióknak. Ezenkívül nagy mértékben testreszabható, hogy igazodjon a tévénézési szokásaidhoz és segítségedre lehet, ha a PC-det médiaközpontnak használod, ami felveszi a TV adást. Öt csillagra értékelném, ha tehetném, de mint említettem, ezt nem tudom megtenni az Ubuntu Szoftverközpontban, ezért született ez a rég esedékes ismertető. - **Kellemes tévénézést.**

Time	Program	Time
20:00	EastEnders 25/02/2013 - When Sharon receives an offer she cannot refuse, Jack takes matters...	20:30
20:30	Panorama	20:30
21:00	Penguins - Spy in the Huddle	21:00
22:00	BBC News at Ten	22:30
22:25	BBC Wales Today	
22:32	BBC Weather	
22:35	Great Welsh Writers	23:20
23:05	Being Eileen	
23:35	The Graham Norton Show	
00:20	The Apprentice USA	00:20
00:20	The Apprentice USA	00:20





Pár éve használom az Ubuntut és hála részben Lucas többhasos Parancsolj és uralkodj cikkének, a parancssor rajongója lettem.

Pár hónappal ezelőtt úgy döntöttem, megpróbálok találni egy jó konzolalapú zenei programot. A Rhythmbox telepítve érkezik az Ubuntu 12.04-re, és ez egy jó program. Nagyon emlékeztet az iTunes-ra, csak sajnos nem igazán szerettem az iTunes-t. Éppen olyan nagy-nak és túlméretezettnek érzem. Nem igazán törődök azzal, hogy lássam a zenegyűjteményem albumborítóit. Valami olyat akartam, ami kicsi, gyors és még mindig elég könnyen használható. Elvégre ez zenelejátszásra való, élvezetesnek kellene lennie, nem kényszernek.

Egy Google-keresés elvezetett valahová, egy cmus-ról szóló poszthoz. Ez éppen olyannak hangzott, mint amelyet kerestem. Megnéztem az Ubuntu tárolót és ott volt a 2.4.3 verziójú cmus, valamint a 2.4.3 verziójú cmus ffmpeg-plugin 2.4.3. "Ez könnyű volt!" Ezt gondoltam, amint a program feltelepült.

Miután telepítettem a programot, zenét kellett hozzáadnom a

könyvtárhoz. Ez elég könnyű. Egyszerűen gépelj "a"-t a hozzáadás-hoz, majd határozd meg a zenegyűjteményedhez vezető útvonalat. Majd a Cmus végigkeresi a célkönyvtárat és mindent hozzáad, ami abban a könyvtárban van. Ahogy a képernyőképről láthatod, ez kinyeri az előadó, album és a sáv nevét, a dal felvételi/készítési dátumát és a dal hosszát.

A nyílbillentyűket használhatod arra, hogy végiggörögdesd az előadók listáját. Ha leütöd a szóköz billentyűt, egy előadó bejegyzése megnyílik, hogy megmutassa az előadó által készített albumok listáját. Amikor kijelölsz egy albumot, az albumon lévő sávok megjelennek a főablakban. A tab billentyű lenyomása a főablak fölé visz téged, ahol végiggörgetheted a sávok listáját. Az enter lenyomása elindít egy sávot.

A "c" lenyomása szünetelteti egy sáv lejátszását. A "q" lenyomása lehetőséget ad neked, hogy kilépj a cmusból az "y" vagy "n" billentyű lenyomásával. A "p" lenyomása hozzáad egy sávot a lejátszólistához, míg az "e" hozzáad egy sávot a várakozási sorhoz. Általában csak kiválasztok egy albumot és entert ütök, hogy elindítsam az első dalt. Az albumon lévő többi dal sorban lejátszódik.

A "/" beírása lehetővé teszi számodra, hogy megkeress egy előadót, albumot vagy dalt. A "[" billentyűk növelik, míg a "]" billentyűk csökkentik a hangerőt. Ha beírod a cmus-plugins parancsot a terminálban, felhossa az összes különböző fájltypus listáját, amelyeket a cmus le tud játszani. A lista egész hosszú és a leggyakoribb formátumok rajta vannak a listán (.aac,

.mp3, .flac, .wma). Meg kell hogy mondjam, attól, hogy bár az ffmpeg megjelenik a pluginokról készült listában és az ffmpeg alatt a .wma-t is támogatott formátumként írják, nem tudom azt a pár Windows Media Audio fájlomat lejátszani, amik a cmus-ban vannak. Egy Google-keresés felderítette, hogy egy hibajelentést rögzítettek erről a problémáról.

Általában az alapértelmezett nézetet használom, amely akkor jelenik meg, amikor a program elindul. Az 1-től 7-ig tartó számbillentyűk végiglépegetnek a különböző nézeteken. Az egyes az alapértelmezett elrendezéshez vezet téged. A kettes felhoz egy listát a könyvtáradban lévő összes fájlról. A hármas és négyes a lejátszólistát és a rá vonatkozó várakozási nézeteket, míg az ötös a fájl-böngészőt nyitja meg. Ha a 6-os számbillentyűt nyomod le, mutat egy listát a könyvtárszűrőkről, a hetes lenyomása pedig az összes cmus-ra vonatkozó beállítást és billentyűparancsot jeleníti meg.

Mindent egybevetve nagyon boldog vagyok a programmal. Azt teszi, amit akarok, gyors, könnyű, és egyszerű volt beállítani.





# Levelek

## SOLYDXK

**B**elenéztem a Full Circle következő számába, ott olvastam SolydXK-ról. Még sosem hallottam róla, gondoltam, kipróbálom.

Próbáltam LMDE átalakító szkripttel, azzal nem sikerült. Mate asztali környezetet használok, a Package Manager segítségével sikerült telepítenem a "KDE Full"-t, gondoltam, így talán sikerülni fog. Sikerült, hála a biztonsági mentéseknek. Végül a SolydXK KDE-t telepítettem. Régi Dell D600-as laptopom van, elég nehéz olyan disztrót találni, ami Pentium M-mel is tud futni. Nos, a SolydXK fut, ráadásul nem is rosszul. A telepítés nagyon könnyű volt, működik PAE-vel és PAE nélkül is. Ahhoz képest, hogy egy vadiúj disztribúció, nagyon polírozottnak tűnik.

A legnagyobb meglepetés akkor ért, amikor rákattintottam a nyomtatóhozzáadás-ikonra a "System Settings"-ben. Bal oldalon meg is jelentek a szokásos opciók, és teljesen elképedtem, amikor a Brother HL-3075-ös vezeték nélküli nyomtató a sor elején jelent meg. Rákat-

tintottam, csak a "next" gombot kellett nyomogatnom és működött. Rákattintottam a tesztoldal nyomtatására és lélekben felkészültem arra, hogy manuálisan kell beállítanom a címet.

A nyomtató azonnal működött, egészen meg is lepődtem. Csak Linuxot használok, ez a nyomtató pedig hibátlanul működött mindeztáig, kivéve talán Windows 7 alatt. Ott egy élet volt beállítani, ráadásul USB-csatlakozást igényelt. Ez Linux alatt sosem fordult elő, viszont korábban mindig kellett pár dolgot állítgatnom rajta, hogy működjön.

Mindenkinek ajánlom ezt a disztribúciót, akinek régebbi processzora van a gépben, mint pl. nekem ez a Pentium M. Egyébként az összes asztali környezetes finomság, mint pl. a "remegő ablakok" tökéletesen működött. Gratulálok a SolydXK fejlesztőinek!

**Mike Lewis**

## MÉDIASZERVER

**S**zeretnék egyszer olvasni egy cikket arról, hogyan lehet Ubuntu alatt szervert létrehozni

Ha szeretnél nekünk cikket küldeni, észrevételeket vagy javaslatokat tenni, az alábbi címre írd: [letters@fullcirclemagazine.org](mailto:letters@fullcirclemagazine.org) FIGYELEM: a leveleket helyhiány miatt szerkesztve közölhetjük..

stream-elő médiához, melyet a hálozat többi gépeiről és Androidról lehet követni.

**Jorge Martinez**

Ronnie megjegyzése: *Ha van valaki, aki tudja, hogy kell ilyen média-szervert csinálni, az írjon a [ronnie@fullcirclemagazine.org](mailto:ronnie@fullcirclemagazine.org) címre.*

Gord hozzászólása: *lásd ennek a számnak a KáVé rovatát.*

## MI AZ, HOGY NINCS LINK?

**H**ogy lehet az, hogy a 72. számról kiküldött e-mailben nincs link a TI weboldatokra? Van kettő, ami más oldalakra mutat, de miért nincs a tiétekre? Ahhoz, hogy letölthessem a 72. számot, el kellett indítanom a böngészőt, rámenni a Goggle-ra (sic! - a ford.), rákeresni a weboldatokra és végül kikeresni a legutóbbi szám oldalát. Vagy jobb lenne, ha az olvasók rámennének az e-mailetekben lévő <http://is-suu.com/fullcirclemagazine> linkre?

**Lou**

Ronnie reakciója: *hatévente egyszer becsúszhat egy ilyen, nem?*

## Csatlakozz:



[goo.gl/FRTMI](https://goo.gl/FRTMI)



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



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



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



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

## 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 [25.](#) oldalon olvashattok. Ha betartjátok ezeket, garantált a siker.

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

## LIBREOFFICE SPECIAL EDITIONS

Nagyon tetszett a LibreOffice Special Edition-ről írott cikkek első fejezete (1-7. rész, FCM 46-72. szám).

Nagyon örülök, hogy az olvasók ingyen juthatnak hozzá a Full Circle Magazinhoz és külön szeretném megköszönni Elmer Perry-nek az áldozatos munkáját.

Szívesen olvasnék további ilyen hasznos cikkeket, akár a LibreOffice-ről, akár magáról az Ubuntu-ról.

### Paul

Ronnie megjegyzése: *örülök, hogy ennyire tetszett a LibreOffice Special Edition. Igen, lesznek további ilyen Special Edition-ök a jövőben is. Robin (aki a PDF special edition rovatának a szerkesztője) már megírta a LibreOffice 3. fejezetét is és hamarosan elkészül további fejezetekkel is, úgyhogy figyelje mindenki továbbra is az FCM honlapját.*

## KEZDŐKNEK

64 éves vagyok, most döntöttem úgy, hogy felhagyok a

Windows használatával. Olvastam egy cikket a Linuxról a Maximum PC magazin augusztusi számában.

Szeptemberben letöltöttem az Ubuntu 12.04 LTS-t, de végül csak 3 héttel ezelőtt telepítettem. A szoftverközpontban megtaláltam a Second Edition Users Manual listáját, ott találtam a magazin linkjét, melynek olvasója is lettem.

A kérdésem az lenne, hogy lehetséges lenne-e írni egy max. 1-2 oldalas cikket kezdők számára, egyszerű angol nyelven arról, hogy pl. hogyan kell frissíteni a rendszert, hogyan kell a fájlkezelőben mozogni és hogyan kell bizonyos programokat letölteni?

### LT Day

Ronnie megjegyzése: *valaki esetleg bevállalja ezt a cikket? Időközben meg lehet nézni a Closing Windows cikksorozatot, ami már jó ideje fut a magazinban. Ez kifejezetten az egykori Windows-felhasználók számára készül, hogyan és hol keressék meg a különböző dolgokat Ubuntu és a variánsai alatt, illetve külön kitérjen a rendszerfrissítést és az alkalmazásokat.*

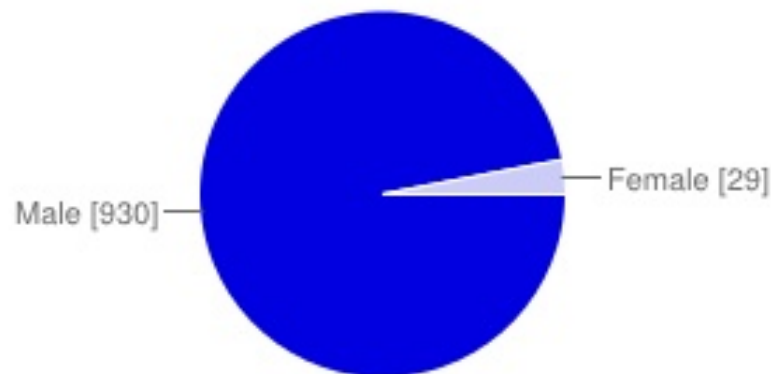


## Full Circle olvasói felmérés 2013 eredmények

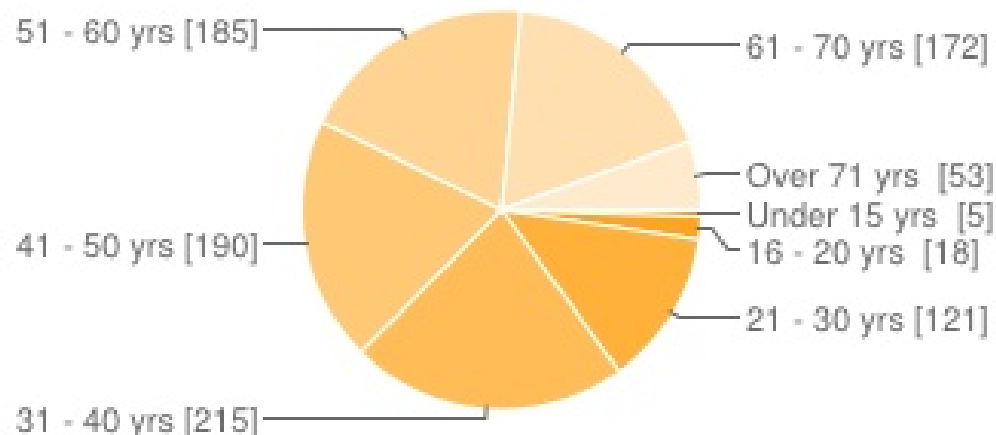
Mindenkinek szeretnék köszönetet mondani, aki időt szánt rá, hogy kitöltse a múlt havi kérdőívet. Ugyan nem tudom garantálni, hogy mindenre kitérek, amit javasoltatok, remélem az eredményekből sikerül ötleteket merítenetek, hogy miről íratok az elkövetkező számokban.

Az eredmények 959 válaszból származnak.

### NEM:



### KOR:



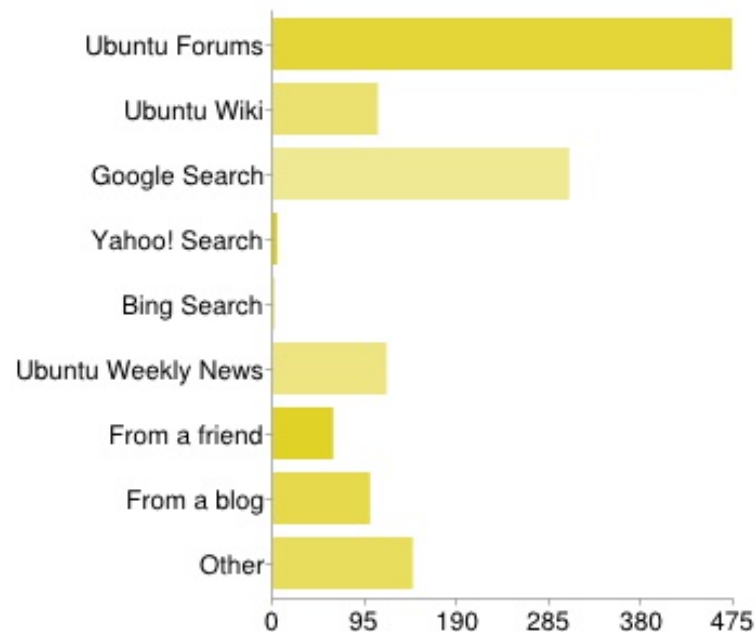
# Felmérés eredmények

## HOL ÉLSZ?

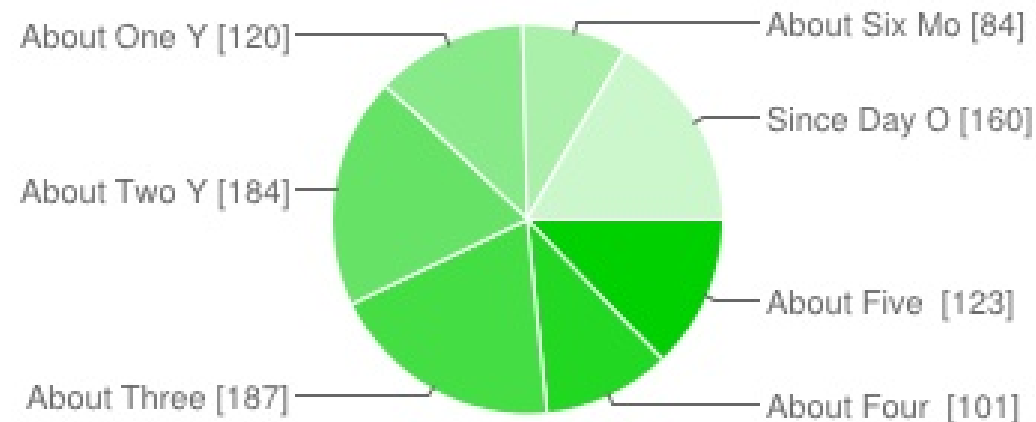
### TOP 5

Egyesült Államok	256	27%	Olaszország	51	5%
Egyesült Királyság	70	7%	India	44	4%
			Ausztrália	41	4%

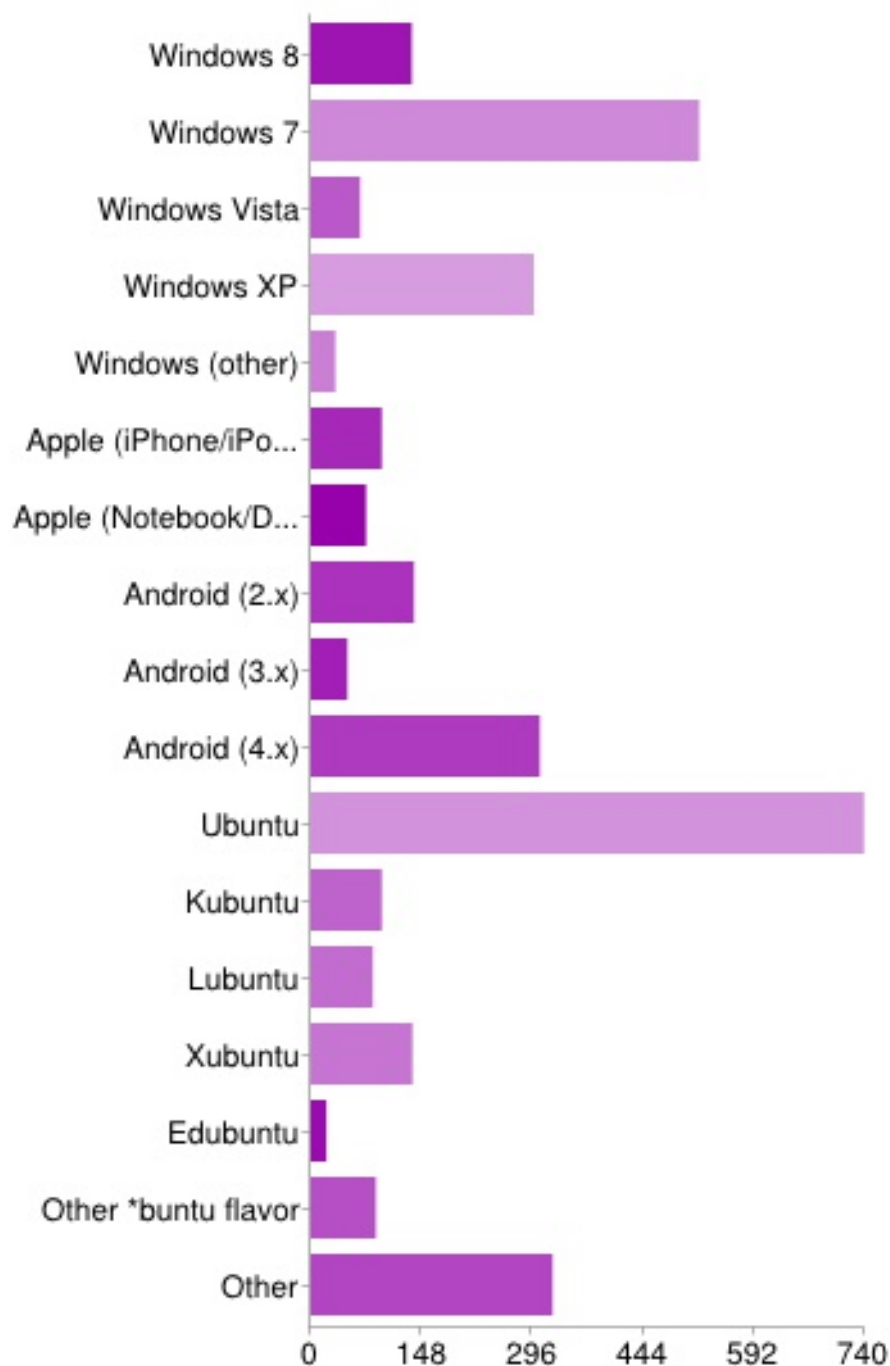
## HOL HALLOTTÁL A FULL CIRCLE-RŐL?



## MILYEN RÉGÓTA VAGY A FULL CIRCLE OLVASÓJA?

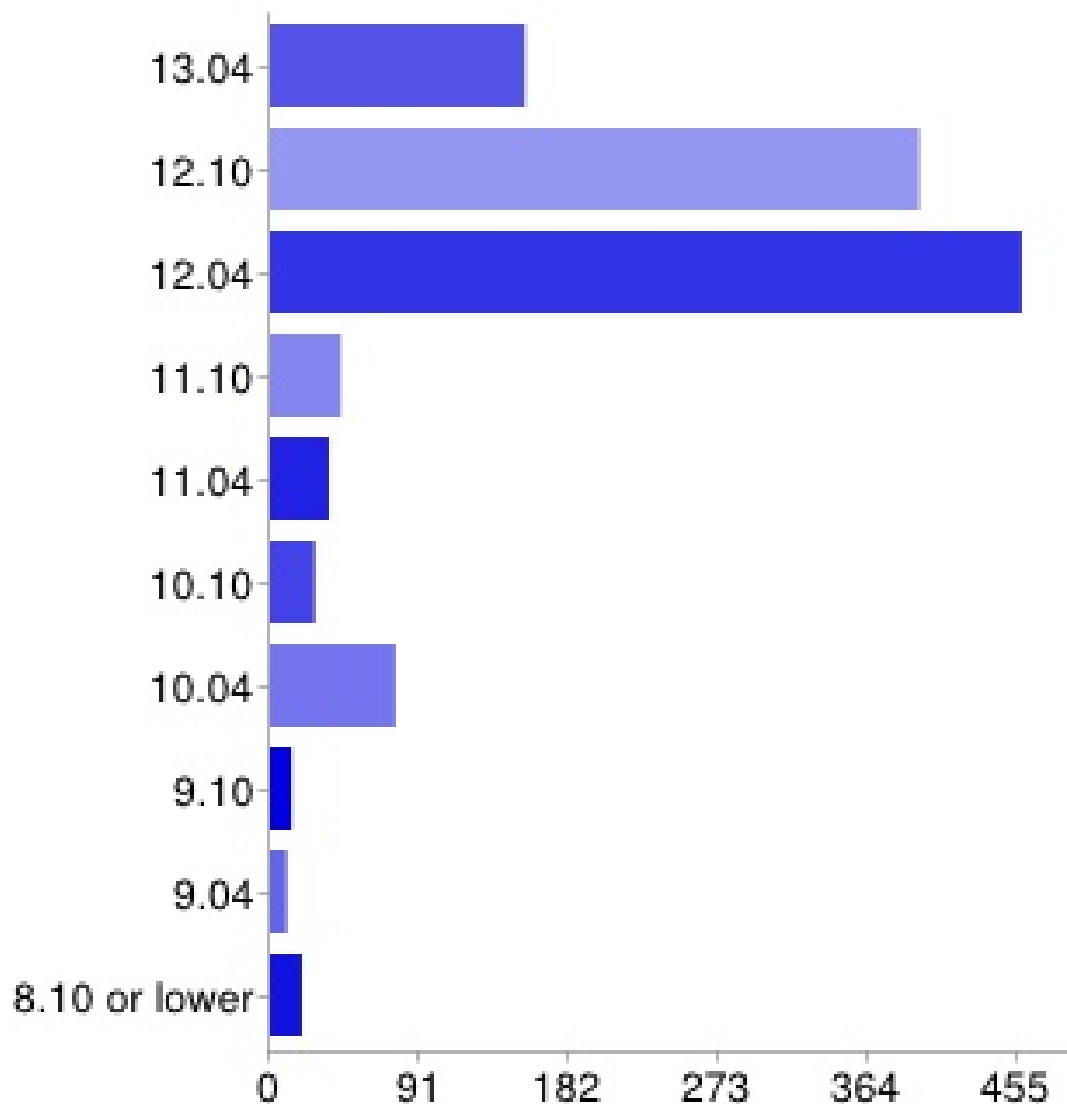


## MILYEN OPERÁCIÓS RENDSZER(EKE)T HASZNÁLSZ?

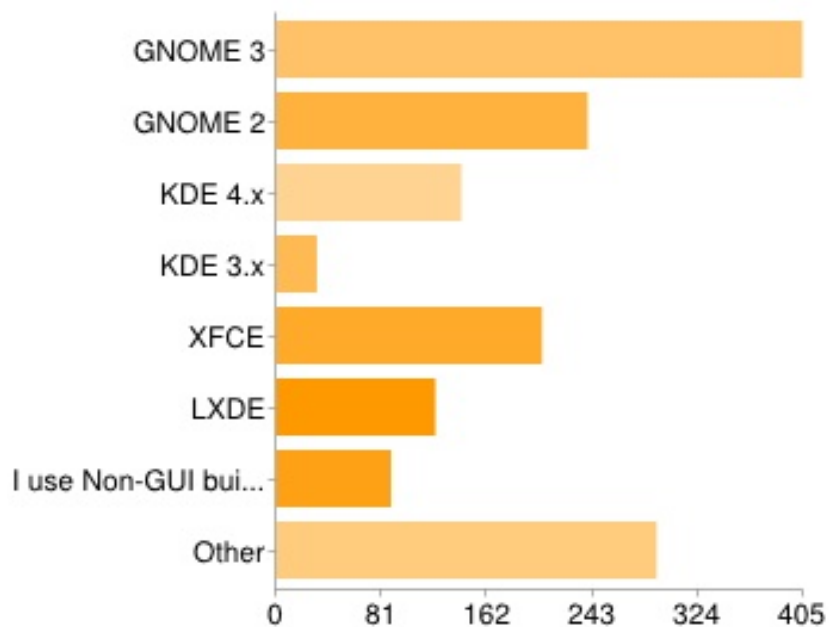


## Felmérés eredmények

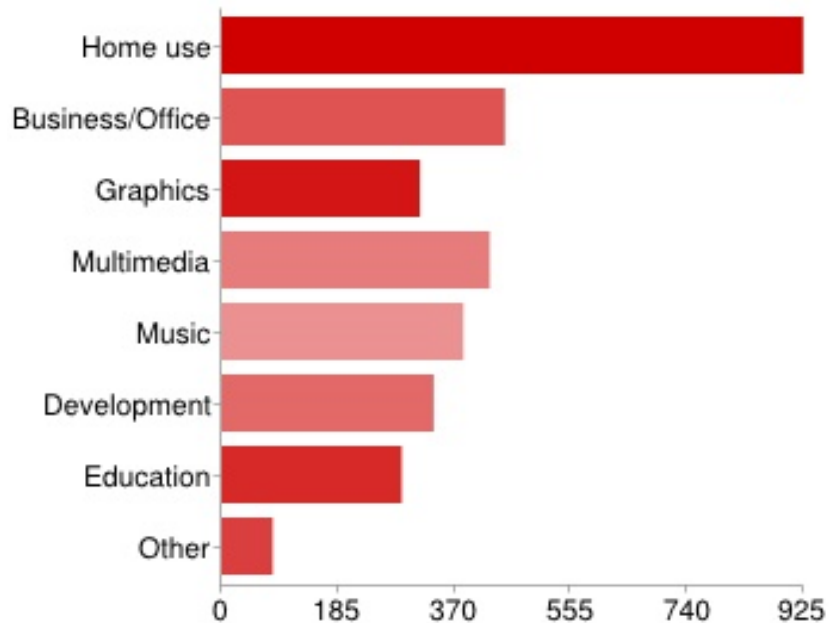
### HA \*BUNTUT HASZNÁLSZ, AKKOR MELYIK VERZIÓ(KA)T?



### MILYEN ASZTALI KÖRNYEZETEKET HASZNÁLSZ?

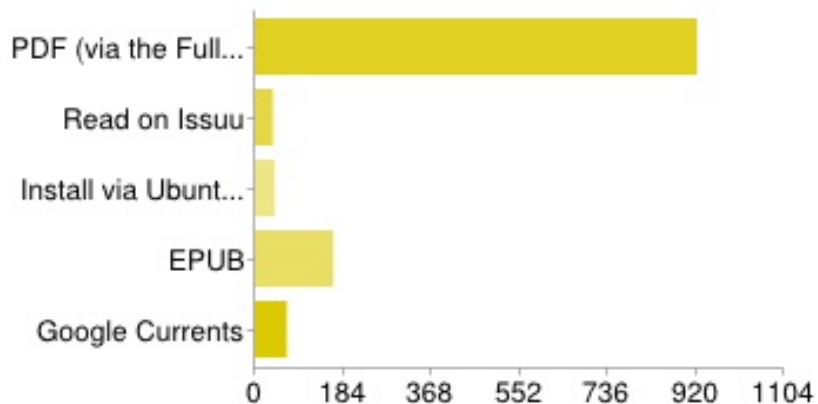


### MIRE HASZNÁLOD A LINUXOT?

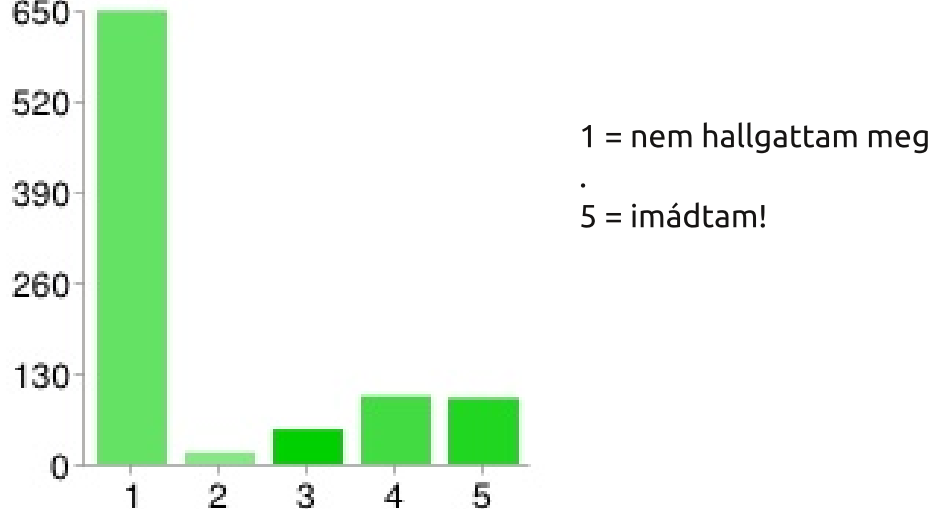


# Felmérés eredmények

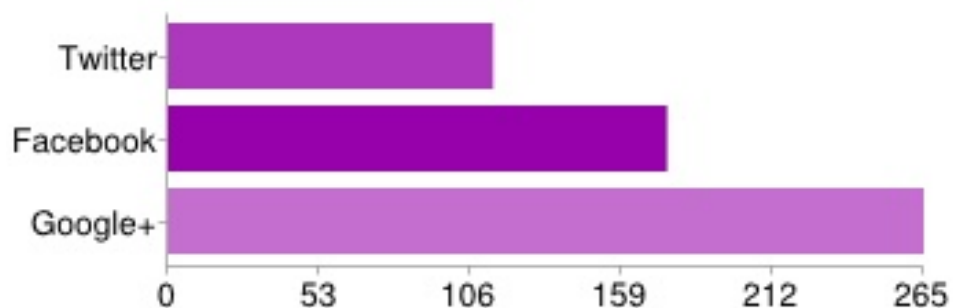
## MILYEN ANGOL NYELVŰ KIADÁS(OKA)T OLVASOL?



## MIT GONDOLSZ A FULL CIRCLE #69 HANGOS KIADÁSRÓL?



## KÖVETED A FULL CIRCLE-T KÖZÖSSÉGI OLDALAKON?

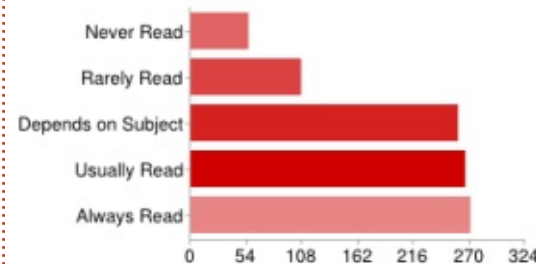


## RÉSZEK

### ELŐSZÓ



### PARANCSOLJ ÉS URALKODJ



### HOGYANOK - LIBREOFFICE



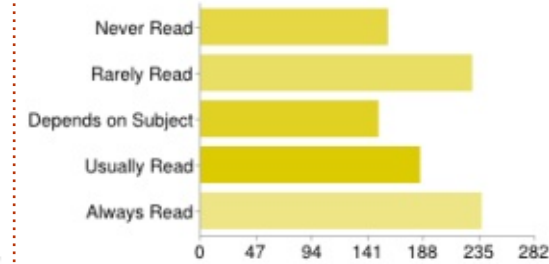
### GRAFIKA - INKSCAPE



## UBUNTU HÍREK



## HOGYANOK - PYTHON



## GRAFIKA - BLENDER



## WEBFEJLESZTÉS



## RÉSZEK

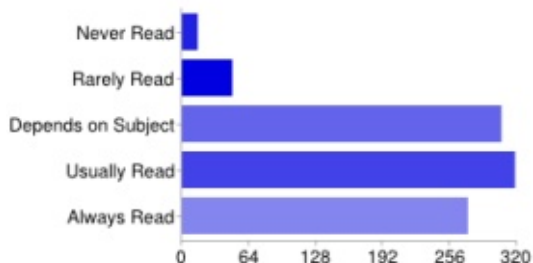
### KÉRDEZD AZ ÚJ FIÚT



### AZ ÉN TÖRTÉNETEM



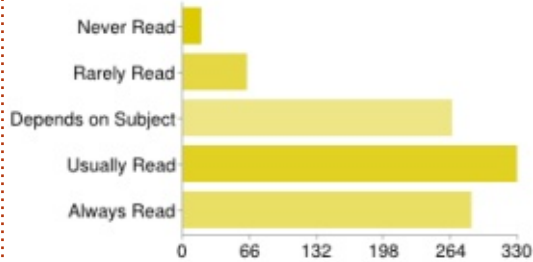
### FÓKUSZBAN



### KÁVÉ



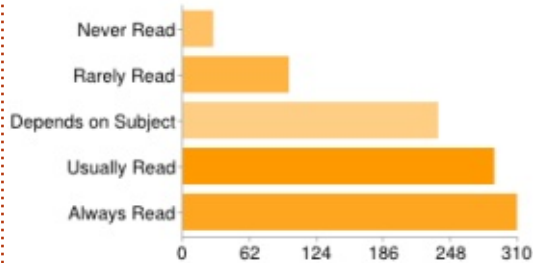
### LINUX LABOR



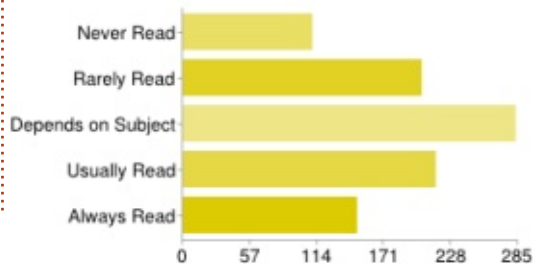
### KÜLÖNVÉLEMÉNY



### LEVELEK



### HÖLGYEK ÉS AZ UBUNTU



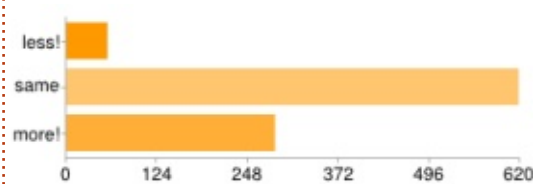
## RÉSZEK

### AZ ÉN ASZTALOM

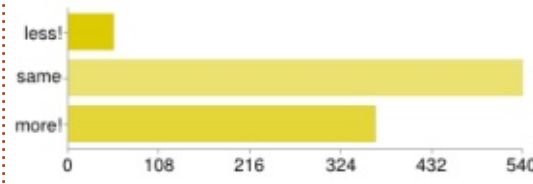


### TÖBB VAGY KEVESEBB?

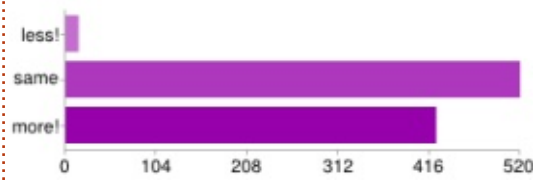
#### GRAFIKA:



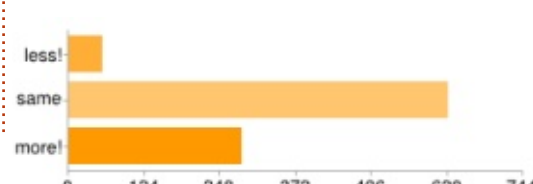
### IRODA



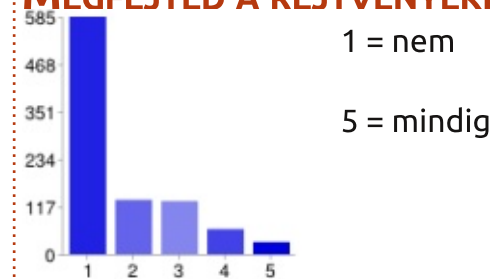
### INTERNET



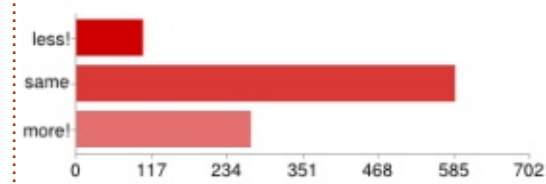
### VIDÉÓ



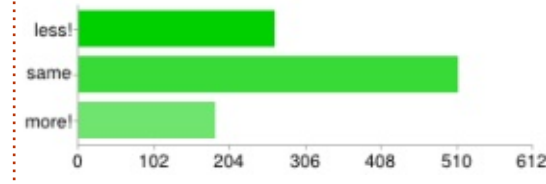
### MEGFEJTED A REJTVÉNYEKET?



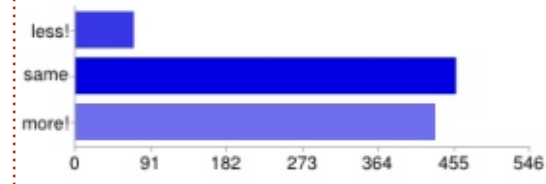
### ZENE:



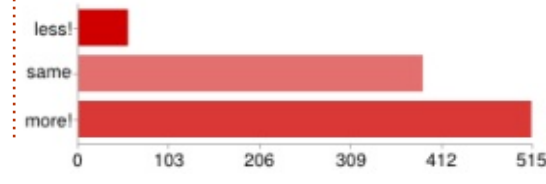
### JÁTÉKOK



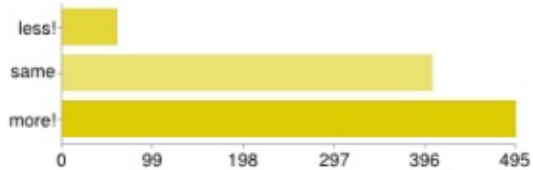
### FEJLESZTÉS



### PARANCSSOR

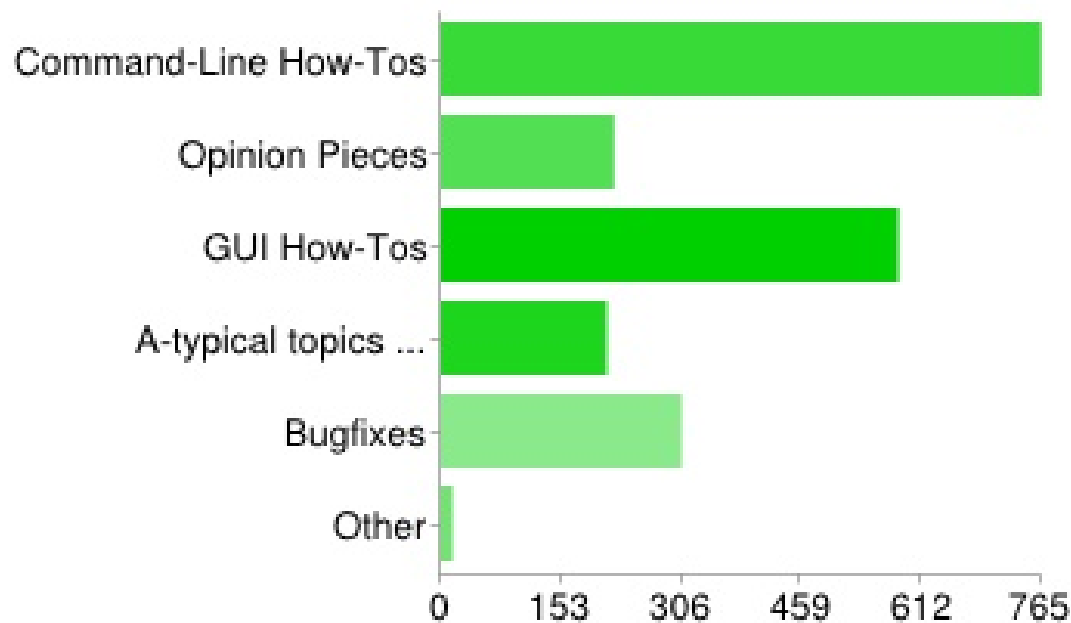


## ASZTAL TESTRESZABÁSA



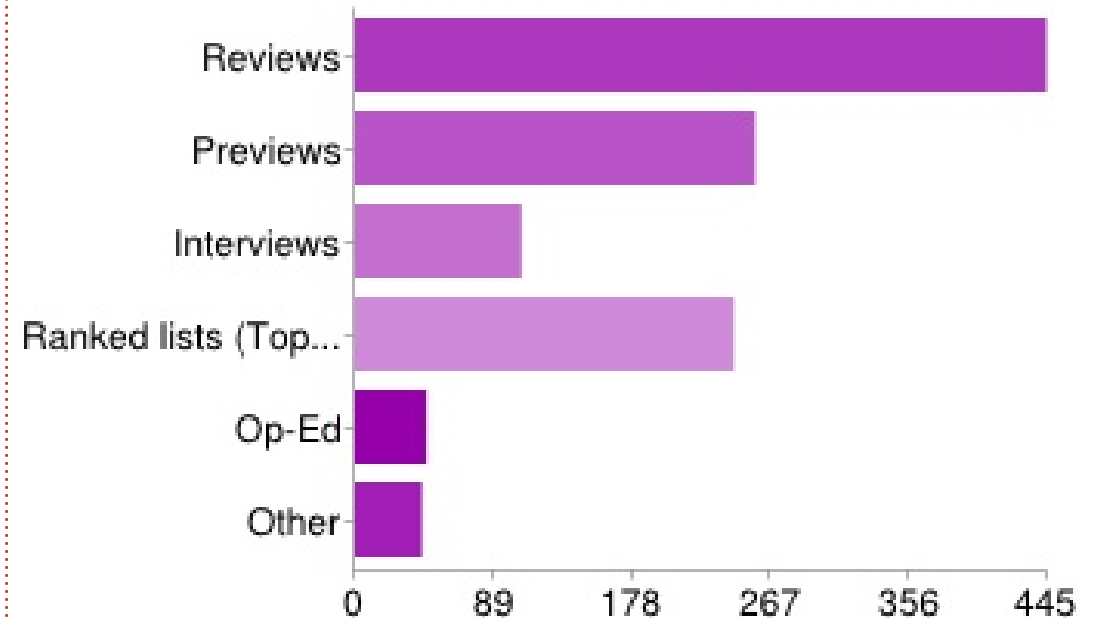
## PARANCSOLJ ÉS URALKODJ

A CIKKSOROZAT MILYEN TÍPUSÚ RÉSZEIT TALÁLTAD A LEGHASZNOSABBNAK?



## JÁTÉKOK UBUNTUN

MIBŐL SZERETNÉL TÖBBET LÁTNI A JÁTÉKOK UBUNTUN ROVATBAN?



## JAVASLATAID A CIKKEKHEZ

Ha szeretnél az alábbi ötletek valamelyikével foglalkozni, kérlek olvasd el a cikkek megírására vonatkozó irányelveket, aztán küldd el a cikket ide: [ronnie@fullcirclemagazine.org](mailto:ronnie@fullcirclemagazine.org)

Friss kérdések az AskUbuntutól

Másik disztró. Bár az FCM az Ubuntu-ról szól, másik disztrók is felkeltethetik az érdeklődésed.

Más asztali környezetek. Esetleg néhány hiánypótló cikk amatőr rádiózás, tudomány vagy fotózás területről.

Jól jönne ismertető bármely Ubuntu alapú disztróról, megemlítve hardverrel, kernellel kapcsolatos témákat vagy kernel frissítést.

Alternatív/nem szokványos asztali környezetek telepítése.

Szeretnék látni egy cikket az Ubuntu szerver adminisztrátorokról.



## Felmérés eredmények

Jó lenne egy lépésenkénti bevezető az Ubuntu rendszeradminisztrációba azok számára, akiknek nincs tapasztalatuk a parancssorral.

Részletek az UDS-ről és az Ubuntu-t érintő közösségi döntések háttere.

Hibakeresés, rendszer- és adatmentés, tesztelés.

Dual boot, különös tekintettel a Win7/8-ra és UEFI-re.

Szeretnék cikket látni arról, a nyílt forrás milyen befolyással van az üzletvitelre. Nem csak a nyílt forrás technikai részleteiről, hanem azt is, hogy mit jelent a (kis-) vállalkozásoknak (példával).

Amatőrrádió programok.

Linux From Scratch Hogyan

Wine - Windows programok Linux alatti futtatásáról (különös tekint-

tettel a szimulátoros játékokra). Szeretnék teljesen szakítani a Windows-zal.

Otthoni médiaközponttal kapcsolatos programok. Hogyan állítsunk be Ubuntu-t folyamatosan üzemelő kisteljesítményű biztonsági mentő és média szervernek. Grafikus felület.

Hogyan kezeljük az internetes biztonságot a kormányzat és a cégek szimatoló világában.

Együttműködés a Windows-zal. Sokunknak Windows PC-je van.

Még többet a mentési stratégiákról és az ehhez használt programokról, különös tekintettel az otthoni felhasználókra.

Olyan kifejezések magyarázata, mint a kernel (naprakész frissítés), memória, SSD és hasonlóak.

Hardveres hogyanok: kamerák, régi eszközök, új eszközök, nyomtatók, szkennerek, digitális rajztáblák, stb.

Hogyan tegyük hasznosabbá Linuxos gépeinket otthoni hálózatban, médiaközpontként, NAS-ként.

Rövid leírások arról, kik és hogyan használnak Linuxot a világban. Például: Hogyan használja a NASA a Linuxot? Hogyan használják automatizált üzemekben?

Hogyan használjunk iPodot iTunes nélkül?

Netflix beüzemelése Linux alatt elfogadható sebességgel.

Nem tudom garantálni, hogy az összes témát le fogjuk fedni. Ahogy mondani szoktam: csak azt tudjuk publikálni, amit ti, olvasók beküldtök nekünk. Szóval ha van bármi a javaslatok között, amit szívesen elvállalnál, küldj egy levelet. Kérlek jelezd felém, ha akad olyan téma, amiről szívesen írnál egy cikket vagy akár egy egész cikksorozatot.

Ne feledd: bárki írhat a Full Circle-nek.

Köszönettel,  
*Ronnie*

Saját disztro testreszabása, bővebben a tudományos és irodai alkalmazásokról (például elmetérkép, Zotero).

Nagyon szeretnék történeteket olvasni arról, hogyan alkalmazzák az emberek a Linuxot a ház körül saját hasznukra. Intelligens ház, kijelzők Linux frissítette naptárral/teen-dőkkal az egész házban. Memória segítő az Alzheimeres édesanyóknak, hang felismerés és hangos válasz.

Minden szükséges teendő új szoftverek PPA-inak hozzáadásához.



# Kávé

Összeállította Gord Campbell

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

**K**A magazin 37. számában volt egy írás arról, hogy lehet segíteni a kezdőknek. De az Ubuntu-fórumok azóta megváltoztak. Hogy lehet a megújult fórumon keresztül segítséget nyújtani?

**V**Menj el az Ubuntu Forums-ra. Ott kattints az "Activity Page"-re, majd a "New Posts"-ra. A jobb oldalon, felül vannak számok, 1, 2, 3, 4, kattints a "4"-re, majd a "7"-re, majd a "10"-re. Keresd meg azokat az üzeneteket, ahol ezt látod: "Replies: 0".

Ha valaki nem írta körül kellő részletességgel a problémáját, akkor kérdezz rá. Vannak olyanok is, akiknek az angol nem az anyanyelve, kérd meg, hogy írja körül a saját szavaival. Vannak aztán olyan kérdések is, amikre már korszakokkal ezelőtt meglelt a helyes válasz, azoknak csak guglizd oda a linket. Ha meg valakinek összetettebb kérdése van, pl. ritka hardver/szoftver kombinációkról, akkor te is feltehetsz kérdéseket, hogy előremozdítsd a párbeszédet.

Még az is lehetséges, hogy találj olyan kérdést, amire tényleg tudsz válaszolni. Hidd el, az a világon a legjobb érzés!

**K**Hallottam azt a kifejezést, hogy "restricted boot", mit jelent?

**V**Itt van egy klassz leírás róla, Matthew Garrett írta: <http://mjg59.dreamwidth.org/23817.html>

**K**Most telepítettem két számítógépre a Xubuntu 13.04-et. Viszont azóta a modemhez/routerhez csatlakoztatott külső USB-meghajtót nem lehet csatolni.

**V**(köszönet a válaszáért **Alan.Brown**-nak az Ubuntu Forums-ról): Ez az új kernelverzió miatt van. A fstab bejegyzéshez hozzá kell adni a sec=ntlm opciót. Én manuálisan csatoltam a meghajtót az alábbi módon:

```
sudo mount -t cifs -o sec=ntlm, uid=1000, gid=1000, guest, _net dev //192.168.0.1/USB /home/user/USB
```

**K**Hogyan tudnám teljes mélységében megérteni a Linuxot?

**V**Telepítsd egy különálló gépre a **Linux From Scratch**-et (<http://www.linuxfromscratch.org>), bár az első hét után még ne várd, hogy működőképes lesz a géped.

**K**Szeretnék felállítani egy médiaszerveret, de nem tudom, hol kezdjem.

**V**A Linux Magazine-ban volt erről nemrég egy cikk: <http://www.linux-magazine.com/Online/Blogs/Productivity-Sauce/Set-up-a-DLNA-Server-in-a-Minute>

**K**Akárhányszor el akarok távolítani egy eszközt (CD, Zip disk, pendrive, stb.), mindig ezt az üzenetet kapom és mindig rá kell kattintanom az OK-ra: "The device "ZIP100" is being ejected. This may take some time." (A ZIP100 meghajtó eltávolítás alatt van. Ez kis időt vehet igénybe.) Ubuntu 12.10-em van. Hogyan lehetne ezt leállítani? Teljesen felesleges és idegesítő.

**V**(köszönet a válaszáért **LewisTM**-nek az Ubuntu Forums-ról): Próbáld meg azt, hogy eltávolítod a notify-osd-t és helyette telepíted az xfce4-notifyd-t, aztán újraindítod a gépet. Az Xfce értesítő daemon-jának konfigurálásához futtasd az xfce4-notifyd-config-ot.

**K**Próbálok írni egy szkriptet amivel egy meghajtó összes fájlját egy text-fájlba írnám össze.

**V**(köszönet a válaszáért **r-senior-nak** az Ubuntu Forums-ról): Nem kell szkripted írnod, elég egy parancssor:

```
ls -l > files.txt
```

**K**Először is leírnám a NAS-adatmaidat:  
- Ubuntu 12.10 egy egymeghajtós rendszeren  
- RAID5-rendszer, 5 meghajtóval, adattárolásra

Ha a rendszermeghajtóm összeomlik, akkor tudom-e újratelepíteni az Ubuntu-t úgy, hogy a NAS (pl. a RAID5-tömb) biztonsági mentést csinál és remélhetőleg probléma nélkül fut tovább?

**V** (köszönet a válaszáért **rubylaser**-nek az Ubuntu Forums-ról): Az én otthoni szerveremen (médiaszerver) alkalmasszerűen át szoktam dd-zni az oprendszert egy biztonsági merevlemezre. Magát az alap oprendszert nem nagyon szoktam babrálni. Így ha néhan a merevlemez bement, az unalmast, már be is dobom az újat, bekapcsolom a gépet és egyből ott vagyok, ahol azelőtt voltam.

(Gord megjegyzése: a dd-zéssel másolni lehet a dolgokat. További infó: <http://www.howtogeek.com/howto/19141/clone-a-hard-drive-using-an-ubuntu-live-cd/>)

**K** Hogy tudom az Androidos mobilinternetemet használni a laptopomon USB-n keresztül?

**V** (köszönet a válaszáért **3dmat-rix**-nak az Ubuntu Forums-ról): Nekem az "USB tethering"-et ON állásba kellett raknom a telefonomon.

**K** Ha egy olyan weboldalra megyek, ahol Flash videók vannak, akkor mindig kapok egy hibaüzenetet, hogy a gépem az a Flash telepített verziója túl régi.



**V** Keresd meg a "flashplugin"-t a kedvenc szoftvertelepítődben és telepítsd. (Van olyan is, hogy adobe-flashplugin, meg olyan is, hogy flashplugin-installer, mindkettő működik.)

**K** Nem működik a Skype Ubuntu 13.04 alatt.

**V** Itt van a javítása: <http://www.webupd8.org/2013/04/fix-skype-not-working-in-ubuntu-1304.html>



**K** Van egy program, ami folyton azt írja ki, hogy telepítsem a Mono-t. A Synaptic-ban rákerestem, de van vagy 50-féle különböző Mono. Melyiket telepítsem?

**V** A mono-runtime-t.

**K** Tudom használni Ubuntu alatt a COBOL programnyelvet?

**V** Igen, telepítsd hozzá az open-cobol-t.

**K** C++ programot próbálok szerkeszteni Ubuntu alatt, de folyton ezt a hibaüzenetet kapom: "gcc testcpp.cpp -x c++ -o test".

**V** (köszönet a válaszáért **steeldriver**-nek az Ubuntu Forums-ról): C++ szerkesztéséhez inkább a g++ ajánlott, a gcc nem annyira: g++ testcpp.cpp -o test

**K** System76 Lemur Ultra laptopot használok KomputerBay 128 GB 400X Class 10 UHS-1 SDXC kártyával. Szeretnék LUKS kötetitkosítót használni, de ha pár GB új adatot mentek az SDXC kártyára, akkor bemenet/kimeneti hibát jelez.

**V** (köszönet a válaszáért a **System76** csapatának): A kártyaolvasóink nem támogatják a 128 GB-os SDXC kártyákat LUKS titkosítással. A 64 GB-os kártyákat ajánljuk inkább.

**K** Meg akartam változtatni a jelszavamot ezzel a parancssorral:

```
sudo passwd
```

De nem változott meg a jelszavam.

**V** (köszönet a válaszáért **Cheesemill**-nek az Ubuntu Forums-ról): A sudo-val a root jelszót változtatod meg. Ehhez általában nincs hozzáférése az egyszerű felhasználónak. Írd csak be simán azt, hogy passwd.

**K** Szeretném megváltoztatni a bejelentkezési képernyő hátterét.

**V** (köszönet a válaszáért **grahammechanical**-nak az Ubuntu Forums-ról): Változtasd meg itt: `usr/share/backgrounds/warty-final-ubuntu.png`

**TIPPEK ÉS TECHNIKÁK**  
Eljött a frissítés ideje - néhányunknak



Amikor ezt olvassátok, három különböző Ubuntu-verzió kerül im-

már a "nem támogatott" feliratú kukába: a 8.04 Server, a 10.04 asztali verzió és a 11.10.

Emellett az új verziók támogatási ideje is megváltozott. A 12.04 óta a "Long Term Support" (LTS) öt év támogatást jelent. A "sztenderd" megjelenés, mint pl. a 13.04 már csak kilenc hónap támogatást élvez. Persze meg tudom érteni.

Ha az ember semmi mást nem akar, mint azt, hogy működjenek a dolgai, akkor válasszon LTS-t. Két év és pár hónap elteltével már lehet is várni a következő LTS megjelenését és még akkor is ráér eldönteni, hogy frissítünk-e vagy sem. Ha nem, akkor majd ráér az azután következő LTS-re, mondjuk a 16.04-re váltani. Négyévente egy-egy váltást azért ki lehet bírni.

De ha valaki ragaszkodik a legújabb, legfényesebb, legcsillogóbb változathoz, akkor minden egyes megjelenéskor frissíteni kell.

Nekem LTS van a gépemen, a legújabb megjelenéseket Virtual-Box-ban szoktam futtatni - de azt is csak azért, hogy tudjak válaszolni a felmerülő kérdésekre.

Van egyvalami, ami miatt hómok kerülhet a gépezetbe: veszünk

egy új számítógépet, amin a legújabb "sztenderd" verzió sokkal jobban fut, mint az LTS. Ilyennel már én is találkoztam: az a gép, amin ezt a cikket írom, problémamentesen futott a 10.10, de 10.04 alatt már nem működött minden. Van egy USB WiFi adapterem, amihez csak a 11.04-től lett támogatás. Ez azt jelenti, hogy az ember néha mégis kénytelen váltani, miközben a legújabb LTS-re vár.

Nem vagyok különösebben oda a frissítésekért. Ha már telepítenem kell, akkor mindig csinálok külön root és home partíciókat, aztán minden egyes új verziónál formátálni szoktam és úgy telepítem a rendszert. Eddig ez mindig bevált. Pl. ha az ember formattál és úgy telepíti az új oprendszert, és neadjisten a telepítés közben hirtelen elmegy az áram, az egészet simán újra lehet kezdeni. De ha a meglévő rendszert frissítem és úgy megy el az áram, akkor a rendszer könnyen használhatatlanná válhat és még az adataink is elveszhetnek.



Egy hosszú számítógépes karrier után, miközben a Computing Canada and Computer Dealer News szerkesztője volt, **Gord** most többékevésbé visszavonult.

## Zato

**A** Zato egy újonnan megjelent termék, ami nem más, mint egy vállalati szolgáltatás (Enterprise Service Bus - ESB) és egy alkalmazás szerver Pythonban megírva.

A Zato alapból tudja a következőket: HTTP, JSON, SOAP, REST, Redis, AMQP, JMS WebSphere MQ, ZeroMQ, FTP, SQL, automatikus újratelepítés (hot-deployment), munkafolyamat-időzítés (job scheduling), statisztika és nagy kapacitású terheléselosztás.

A felhasználói felülete Django-alapú, és parancssori terminálja is van adminisztrátoroknak, valamint egy JSON/SOAP API-ja olyan hackerek számára, akik szeretnének további eszközöket fejleszteni a Zato már meglévő szolgáltatásai mellé.

Az 1.0-ás kiadáshoz több száz oldalas dokumentáció tartozik, és itt érhető el: <https://zato.io>

Name	Active	SOAP	SOAP action	SOAP version	
1	zato.channel.amqp.create	Yes		zato.channel.amqp.create	1.1
2	zato.channel.amqp.delete	Yes	/zato/soap	zato.channel.amqp.delete	1.1
3	zato.channel.amqp.edit	Yes	/zato/soap	zato.channel.amqp.edit	1.1
4	zato.channel.amqp.get-list	Yes	/zato/soap	zato.channel.amqp.get-list	1.1
5	zato.channel.jms-wmq.create	Yes	/zato/soap	zato.channel.jms-wmq.create	1.1
6	zato.channel.jms-wmq.delete	Yes	/zato/soap	zato.channel.jms-wmq.delete	1.1
7	zato.channel.jms-wmq.edit	Yes	/zato/soap	zato.channel.jms-wmq.edit	1.1
8	zato.channel.jms-wmq.get-list	Yes	/zato/soap	zato.channel.jms-wmq.get-list	1.1
9	zato.channel.zmq.create	Yes	/zato/soap	zato.channel.zmq.create	1.1
10	zato.channel.zmq.delete	Yes	/zato/soap	zato.channel.zmq.delete	1.1



**E**lőször is, ha még nem hallottál a szomorú hírekről néhány hónappal korábban, az LGP (Linux Gaming Publishers) elvesztette az Egosoft X sorozat játékaiknak (**X2 – The Threat** és **X3 – Reunion**) eladási jogait; a jó hír viszont, hogy az Egosoft már aktívan fejleszt játékokat Linuxra – úgyhogy bárki, aki megvette az X-sorozat superbundle csomagját vagy az X3 – Reunion Steamen, az hozzáférhet a Linuxos verzióhoz is. Folytatódik a munka az X-Beyond, X2 és X3 – Terrain Conflict-on, de még nem kerültek ki a zárt bétából.

Továbbá, az Unigine végre kiadta az **Oil Rush**-t és kiegészítőit Steam for Linux-ra, vagyis ha közvetlen tőlük vásároltad a játékot, a játék telepítői már elérhetőek Steam for Linux-on.

Most pedig a hamarosan megjelenő játékokról. Nagy részük a Steam **Project Greenlight**-on jön, és mind az Indie Developer Studios-tól származik.

Az első ilyen játék a **Starbound** ([www.playstarbound.com](http://www.playstarbound.com)) a Chuck-

lefish-től. Ez egy 2D-s oldalnézetes játék a Terraria és a Minecraft vonalát követve azzal a különbséggel, hogy ezúttal a nyílt szabad világ mellett egyjátékos sztori módot is kapunk. A játék már előrendelhető, és aki ezt megteszi hozzáférést kap a játék bétájához. Bővebben: <http://playstarbound.com/about/>.

A következő a **Legends of Aethereus** a Three Gates Studios-tól. Miután tavaly elég pénz gyűlt össze Kickstarteren az akció-RPG-re, a Kickstarter-es támogatók hozzáférhetnek a játék bétájához, és a Steam közösség is zöld utat adott a játéknak. Lásd: <http://www.aethereusgame.com/index.html>. Végül, a játék már előrendelhető a fejlesztőtől.

A lista harmadik szereplője a **Hammerwatch** a HipShot-tól. A fejlesztő saját szavai a játékról: „Hack and slash akció-kalandjáték fantasy pixel art környezetben. Egy vagy többjátékos kaland a Hammerwatch kastély alsó szintjétől a csúcsig. Öld meg a különböző kinézetű és képességű ellenségeket 4,

egyedi, csapdákkal, titkos kamrákkal és rejtvényekkel szegélyezett környezetben.

*A játékot a régi Gauntlet-sorozat inspirálta, de sokat hozzátesz az online támogatás, a karakterfejlődés, az összetett szintek, főellenségek, és egyebek. Mint a Gauntlet-nél, a fókusz itt is a gyors akción van, de az elementálok miatt kicsit többet kell agyalni benne.*

A játék demó verziója (sajnos csak Windowsra) már elérhető; még egy játék ami zöld utat kapott a Steam-től; bővebben: <http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=122788084>.

*„A Legend of Dungeon részben Beat'Em'Up, mint azok a menő old-school játékok (kicsit olyan, mint a TMNT és az X-Men), és részben Ro-*

*gueLike beállításilag és tartalom generálásban.”* Legalábbis ez van következő zöld utat kapott játéknak, a **Legend Of Dungeon**-nek a bemutatkozásában, aminek a fejlesztője RobotLovesKitty. A játék megjelenése 2013 nyarára várható, és már vesznek fel előrendeléseket a játékra, ami hozzáférést is jelent a már játszható verzióhoz. Itt <http://www.robotloveskitty.com/LoD/> és itt <http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=108895757> olvashatsz róla többet.

Ennyit a 2013 nyarára várható játékokról. Még több játék megjelenése várható a közeljövőben, de a kiadásuk vagy a következő évre, vagy 2013 Decemberére várható. Ameddig nincsenek pontos megjelenési dátumok, nincs miről beszélni.





Amikor az FCM idején lehetőségem nyílt, hogy kipróbáljam milyen a játék értékelő/elemző szerep, három ok miatt azonnal lecsaptam rá. Nagy rajongója vagyok az Ubuntu és Ubuntu alapú operációs rendszereknek, körülbelül tíz éves korom óta rajongok a játékokért, azóta amikor az első Sierra kalandjátékban beírtam a "Nyisd ki az ajtót" parancsot. Ugyanakkor, már rég szeretném, hogy valamilyen módon az Ubuntu és a játékok témáját egy helyen, összefoglalva lássam. Minderre a kapott lehetőség túl jó volt, hogy visszautasítsam.

Milyen játékot értékelnék? Az FCM már jó ideje tart. Valamilyen régebbi játékot kellene választanom esetleg valami újat kipróbálni? Szerencsémre a játékmesterek megszajnáltak és az egy héttel korábban, Valve által újból kiadott, 2007-es év nagy durranását, már Steam-en is működő Portal-t kaptam meg. Annak idején amikor a játék először megjelent, túlságosan lefoglaltak más FPS játékok, mint a Call of Duty: Modern Warfare. Tehát adott volt a lehetőség egy az Ubuntu világba frissen kiadott játék

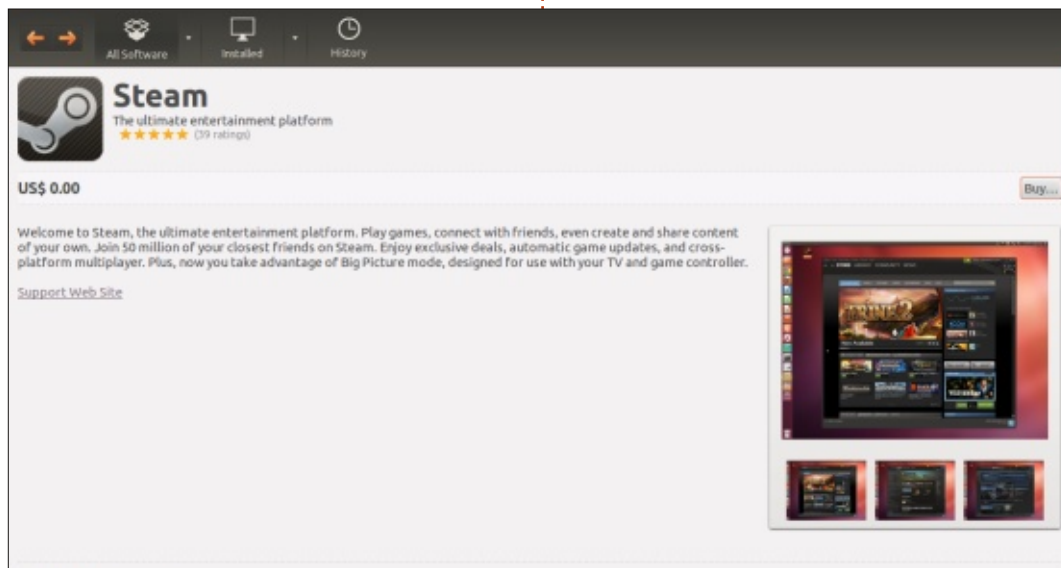
végigjátszására és értékelésére.

Ezen a ponton el kell ismernem, hogy szégyenlem magam, mert kihagytam a Steam nagy kiadását Ubuntu-ra. 2010/2012 időszakban bizonyos, akkori élethelyzetek miatt nem folytam bele az Ubuntu alatti játék témába. Az Ubuntu alatti játékokról emlékeimben vagy a közösség által fejlesztett nyíltforrású játékok jelennek meg, vagy a Wine alatt futó Counter Strike a munkahelyi ebédszünetekben. A Portal kiadása Steam-re, Ubuntu alatt, egy tökéletes lehetőség hogy visszakerüljek a játék Ubuntu alatt témába.

Annak ellenére, hogy egy nagyszerű, más platformon is elérhető Valve játékról szóló értékelést terveztem, az egész egy felfedezőúttá alakult az Ubuntu alatti játék és Steam világában. Amint elindítottam a játék PC-men az Ubuntu-t (12.10, új telepítés) és belevetettem magam a Steam telepítésébe azon eszméltem fel, hogy sokkal érdekesebbnek találok a teljes telepítési procedúrát és a Steam implementációt Ubuntu alatt, mint magát a játékot. Hirtelen azon kaptam magam, hogy újraírom az első cikkem - a játék értékeléséről a játék platform értékelésére.

Az első, számomra érdekes dolog, az, hogyan jelenik meg a Steam az Ubuntu Szoftverkezelőjében. Azt tudtam, hogy a termék ingyenesen letölthető, de akkor minek a 0.00\$ árcédula? Mivel jó pár éve nem telepítettem szoftvert Ubuntu-ra, úgy gondoltam, hogy ez a normál módszer. Valami olyasmira számítottam, hogy "Ingyenes" vagy valami hasonló. Ami igazán üdítően hatott rám, hogy megtaláltam a Szoftverkezelőben és semmilyen parancssori utasítás nem volt szükséges a telepítéshez.

Annak nagyon örültem, hogy, mint a Steam "másik operációs rendszeren" lévő felhasználója, a telepítés után már ismerős terepen találtam magam. A Beléptető képernyő egy az egyben úgy nézett ki, mint amelyet megszoktam. Valójában, miután beléptem a rendszerbe a kliens szoftver változatlan volt, még az ablakon lévő gombok is ugyanolyanok; mindez picit trükkösé tette a dolgokat, mert az alapértelmezett Ubuntu telepítő, az új Unity asztali környezetet telepíti, ami miatt, minden másik ablakon a gombok az ellenkező oldalon voltak.



Ahogy beléptem a rendszerbe, világossá vált, hogy miért van ez így. A Valve egy az egyben átmigrálta a Steam klienst Ubuntu, bármilyen nagyobb változtatás nélkül (legalábbis én semmi különbséget nem vettem észre). Egy részem azt remélte, hogy valami teljesen újat, csillogót, valami Ubuntu specifikus is látok benne, de megérttem, hogy ez miért nincs így. Ez nem azt jelenti, hogy elégedett vagyok...

Érdekes volt, amikor megtudtam, hogy a Steam direkt migrációja azt jelentette, hogy minden olyan játék, amelyet Steamen keresztül vásároltam mind része az Ubuntu-n lévő könyvtáramnak. Egyértelmű, hogy nem minden játék futtatható (túlságosan félek kipróbálni, még valami felrobban), szép megoldás lett volna a Valve részéről, ha a szoftver érzékeli milyen operációs rendszeren futtatod és aszerint szűri a játékokat. Jelenleg ki kellett választanom a Linux Games menüpontot a Library menüből, hogy kiszűrjem, melyek azok a játékok amelyeket Ubuntu alatt játszhatom.

Természetesen, a Half Life: Opposing Force és a Ricochet között ott volt a Portal(Beta) játék is. Meg kell említenem, hogy a Portal előző verzióját megvásároltam és örömmel láttam, hogy nem szükséges újra megvásárolnom ahhoz, hogy játszhassem Ubuntu alatt.

Az Ubuntu újratelepítése, az nVidia grafikus kártyám meghajtója és a Steambe való belépés túl sok

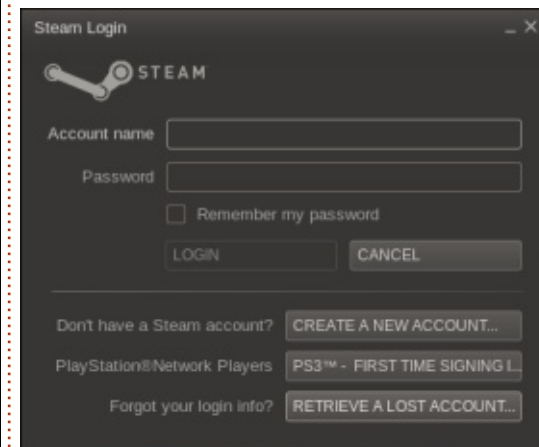
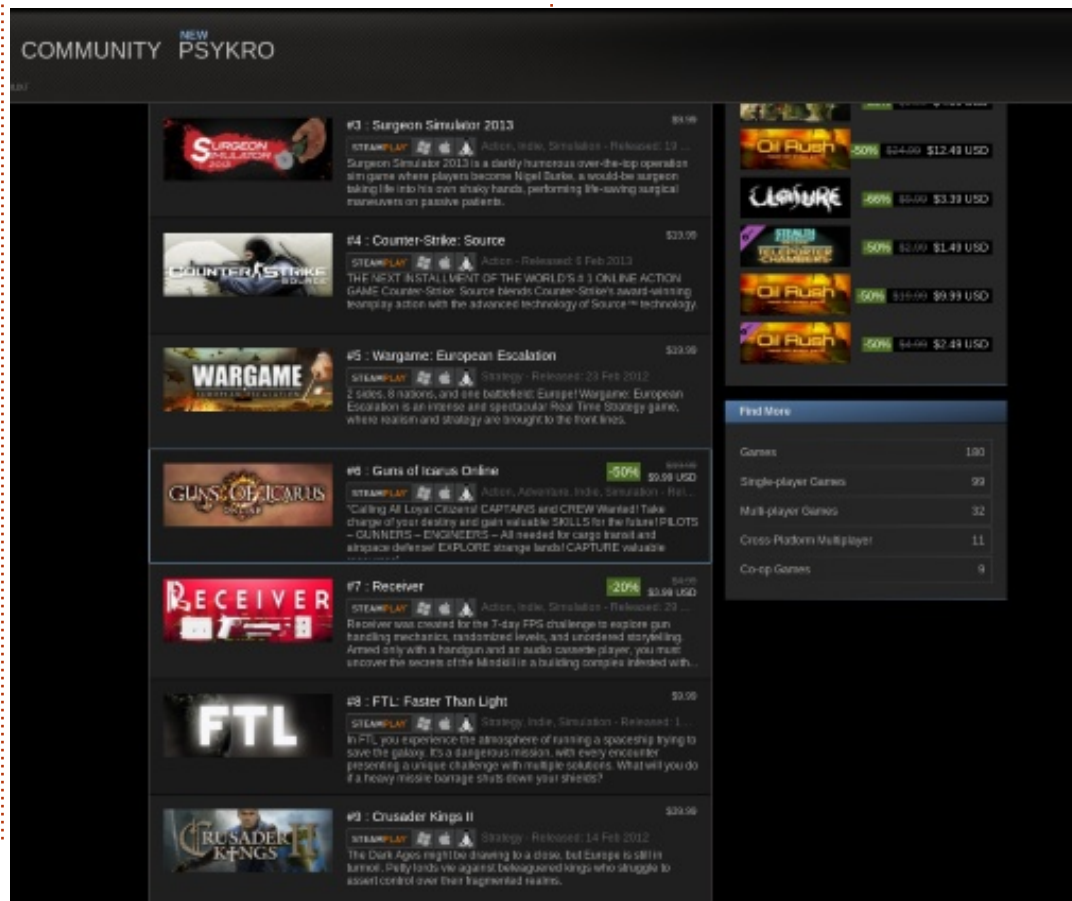
időt vett el és már nem volt elegendő időm a játékhoz illetve az értékeléshez, ezért még körbeszágalsztam, mi mást találhatnék még. Kiderült, hogy a cikk megírásának pillanatában 180 Steamen elérhető játék van, amely Ubuntu-n is játszható.

Én ezt, a jó irányba tett, komoly lépésnek tartom. Mint játékos már unom, hogy szükségem van Win-

dows-ra, csak azért, hogy játszhasam kedvenc játékaimmel. Teljes szívemből remélem, hogy Gabe és a fiúk a Valvenél sikeresen felhívják a játékfejlesztők figyelmét a saját játékaik portolására/eladására a Linux és Steam rendszereken. Egy részem legszívesebben felpattan-na, felszaladna a legmagasabb hegytetőre és örömtelien ordítogna.

De most, itt van nekem a Portal, amelyet játszanom kell.

Valójában van tortám!



**Jonathan** fejlesztő és játékos, Dél Afrikában, Fokvárosban él. Amikor nem kódol, nem ír cikkeket és nem játszik, akkor feleségével és kisfiával tölti szabadidejét.



A stratégiai játékok közismerten nehézkes tanulási folyamattal és hosszú játékidővel rendelkeznek. Az **Aeon Command** azonban egy casual jellegű stratégiai játék, mely könnyen megtanulható és szórakoztató. A casual arcade játékokat ügyesen kombinálja az erőforrás-beosztással, a kutatással és az űrhajógyártással, végeredményben egyedi játékelményt hozva létre. A játékos fő célja a saját anya(úr)hajójának megvédeése, illetve az ellenségének elpusztítása.

Egy rövid tutorial megtanítja, hogyan osszuk be az erőforrásokat. Innentől kezdve játszhatunk hadjárat, csata vagy multiplayer módban. Az előbbiben egyre több fajta űrhajó, technológia és lehetőség lesz elérhető az egyes küldetések végigjátszásával. Három frakció (faction) érhető el: a Szövetség (Alliance), a Száműzöttek (Exiles) és a Kiborgok (Cyborgs). Mindnek külön hajói és képességei vannak. Ezen frakciók harcolnak az erőforrásokért egy erőforrásokban igencsak gazdag csillagködben. A mód kezdetekor a játékos nem kutathat egész addig, amíg a flotta vezeté-

sét meg nem kapja, az előző parancsnok legyőzésével.

Amint a hadjárat mód kibontakozik, a játékos új képességeket kap, mint például az EMP (elektromágneses lökés) vagy az űrhajók csata közbeni javítása. Ezek az ellenfél űrhajóitól elvett energiától függenek, mely az elpusztításukkor jelenik meg. A játékosnak kattintania kell a megmaradt energiára, mielőtt eltűnik, hasonlóan az arcade játékokban található bónuszokhoz.

Az űrhajók építéséhez és a kutatáshoz a játékosnak az aszteroidákból ásványi erőforrásokat kell gyűjtenie. Összesen 10 "bányász" űrhajóval rendelkezhet, így a játék

későbbi állomásaiban ezt az ellenség űrhajóinak és az "uszályokkal" való elszállításukkal kell megoldania. A rakománnyal visszafele tartó hajóhad megvédeése kulcsfontosságú. A pajzs hajók mezőt tudnak létrehozni más űrhajók körül, amivel rövid ideig meg tudják védeni őket az ellenséges tűztől.

A játék grafikája különösebben nem kiemelkedő, de azért teljesíti a feladatát. Néha azonban nehéz megmondani, hogy mely űrhajók milyen típusúak, különösen a kiborgoknál. Ez különösen azért probléma, mert a hajók megfelelő védelméhez tudni kell, hogy milyen űrhajók alkalmasak bizonyos ellenséges űrhajók ellen. A hangok viszont jól

passzolnak a játék típusához és meglehetősen jó minőségűek. A hangeffektek a megszokott űrbeli csatahangok, a zene se nem túl ismétlődő, se nem unalmas.

A játék jelenleg 2,99\$ a Desurán. Ha szereted a stratégiai játékokat, avagy egy érdekes casual játékot játszánál, nagyon Ajánlom az Aeon Commandot, mind az értékéért, mind a játszhatóságáért. Ha kíváncsi vagy a stratégiai játékokra, az Aeon Command egy "egyszerű, de nagyszerű" bevezetés ehhez a játéktílushoz.

**Előnyök:** alacsony ár, jó hangok, szórakoztató és könnyű megtanulni a játékmenetet

**Hátrányok:** a grafika megnehezíti a különböző típusú űrhajók megkülönböztetését



**Joseph** kommunikációs szakos hallgató a pennsylvaniai Keystone Collegeban. Emellett ő a Gamers Against Bigotry technológiai igazgatója. A twitteren (@dogboi) néven követheted, a blogja pedig a [jeohaneman.com](http://jeohaneman.com) címen található.







## FÜGGELÉK

Legnagyobb rémületemre, miután büszkén közöltem veletek, hogy hogyan készítsétek el az első aliasokat, újraindítottam a gépemet, és az első dolog, amivel szembesültem, hogy eltűntek az alias parancsaim. Megismételttem a műveletet: beállítottam az alias, és újraindítottam a gépet. Semmi. Nos, hogyan képes egy alias túlélni a gép újraindítását?

## .BASHRC

A .bashrc fájl feladata, hogy felhasználófüggő változtatásokat hajtson végre a terminálokon (csak a saját felhasználói fiókokon, és nem a teljes számítógépen). Nyissátok meg a home könyvtárakban található .bashrc fájlt a kedvenc szerkesztőtökkel. (Ha igazán jó fiú szerettem volna lenni, editálás előtt készítettem volna egy biztonsági másolatot róla.) Ezután keressetek rá az aliasra a fájlban belül. Rövid keresgélés után valami ilyesmire kellene ráakadnotok:

```
...
# some more ls aliases
alias ll='ls -aF'
alias la='ls -A'
alias l='ls -CF'
...
```

Ha még emlékeztek, a múlt hónapban szerettem volna megváltoztatni azt, hogy milyen módon írja ki az ls pa-

rancs a mappákat és a fájlokat. Azt szerettem volna elérni, hogy a fájlokat és a mappákat függőleges elrendezésben jelenítse meg, és a könyvtárakat írja ki először. Akik figyelmesen olvastak, észre fogják venni, hogy a fent látható aliasok határozzák meg az ll, la & l működését, és nem maga az ls parancs. Az ls alias az előbbieket fölött helyezkedik el egy kódszerkezet közepén. Az én .bashrc fájlomban ez az alábbi kódhoz hasonlóan jelenik meg:

```
...
# enable color support of ls
and also add handy aliases
if [ -x /usr/bin/dircolors ];
then
test -r ~/.dircolors && eval
"$ (dircolors -b
~/.dircolors)" || eval
"$ (dircolors -b)"
alias ls='ls --
color=auto'
...
fi
...
```

Az Ubuntu 10.04 LST-ben az ls parancs a fájlokat és mappákat alapértelmezés szerint különböző színnel jeleníti meg. Ahogyan ezt a fenti kódban is láthatjátok, emiatt az ls számára már előre el van készítve egy alias. A már létező aliashoz csupán hozzá kell adnom az én két beállításomat.

```
...
alias ls='ls -l --group-
directories-first --
color=auto'
...
```

Mentsétek el a .bashrc fájlt, indítsátok újra a számítógépet, és az alias beállítások megmaradnak. A probléma megoldva.

## EGY KIS HENCEGÉS

Ezen az apró sikeren felbuzdulva hozzáadtam még két további alias, hogy egy kicsit meggyorsítsam az Ubuntu használatát.

```
#firefox alias
alias firefox='firefox --
private &'

#evolution alias
alias evolution='evolution &'
```

Gyakran találkozom azzal a problémával, hogy amikor bekapcsolom a gépemet, szeretném egyszerre megnyitni mind a böngészőt, mind a levelezőprogramomat, de azért nem minden esetben. Emiatt az eddigiekhöz hozzáadtam még egy alias:

```
#open evolution & firefox
together
alias internet='evolution
firefox'
```

Egy fontos dolgot érdemes megjegyezni erről a kódrészletről, mégpedig

hogy hiányoznak a && jelek az evolution és a firefox parancsok közül, melyek szükségesek lennének, ha a két parancsot párhuzamosan szeretném elindítani a parancssorban. Azonban már beállítottunk egy & jelet az inicializáló aliasban (alias evolution='evolution &'), amely visszatér a parancssorba, amikor a programot elindítjuk. Emiatt már nem szükséges a számítógépet az && jelek segítségével arról tájékoztatnunk, hogy a két parancsot párhuzamosan indítottuk el.

Végezetül kérek, hogy meséld el, hogyan használod te az alias a saját gépeden.

**U.i.:** az alias parancs & .bashrc része az LPIC tananyagnak: 1.105.1 Alakítsd és használd a shell környezetet. (nehézség: 4)



**Richard Philip Witt**, 30 éves, Svájcban él. nagyjából 2 éve használ Ubuntu desktop és szerver változatot. De csak alap szinten. Szeretné felfedezni a képességeit. Valaki mentor esetleg? Küldj e-mailt a [chilledwinston2@hotmail.com](mailto:chilledwinston2@hotmail.com) címre.



# Az én asztalom

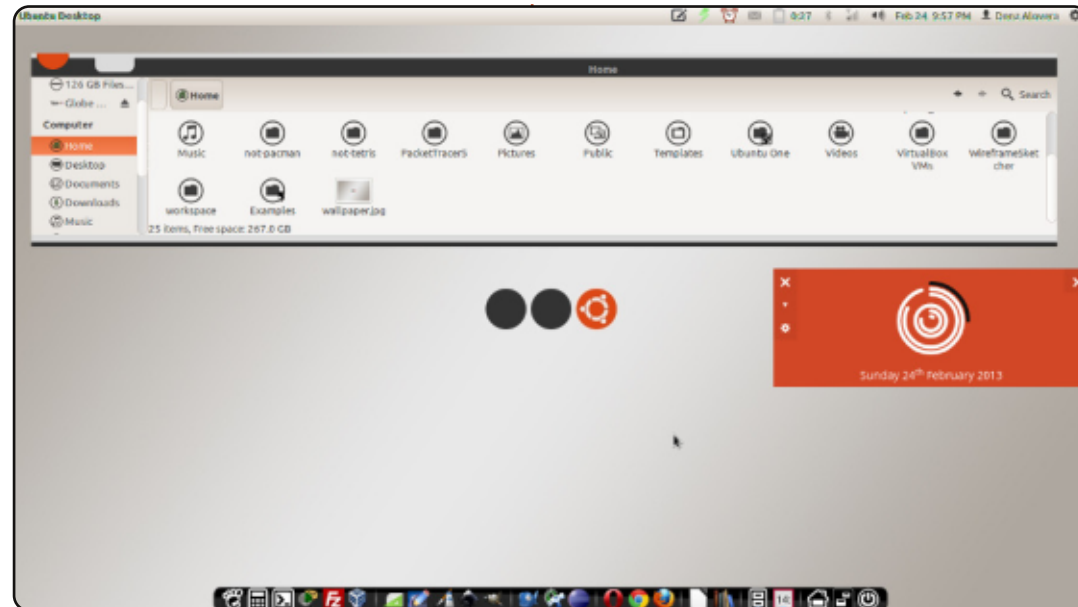
Itt az alkalom, hogy megmutasd a világnak az asztalodat (desktop) vagy a PC-d. Küldj képernyőképeket és fényképeket a [misc@fullcirclemagazine.org](mailto:misc@fullcirclemagazine.org) e-mail címre! Kérlek, mellékelj egy rövid szöveges leírást az asztalodról, a saját gépedről vagy az asztalod illetve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



Nálam az Ubuntu 12.04 fut. Jó szolgálatot tesz a Conky és a Quick Lists.

Az asztali környezetemről készült képen látható: Az én To Do listám, amelyet a ToDo.txt hajt, egy nagyon tuti program, amelynek van iPhone / Android alkalmazása is és a Dropboxot veszi igénybe. Alul van a levelező conkym, amelyen a DavMailnek köszönhetően, munka közben láthatom az Exchange szerveren megjelenő új üzeneteket. Muttot használok a személyes levelezésemhez, de Thunderbirdöt az Exchange dolgokhoz. A következő részt az eheti teendőim teszik ki a Google naptárból exportálva. Alul található egy naptár - nincs kapcsolatban a Google naptárral. A jobb oldalon az időjárás conkym található.

**John Niendorf**



Több, mint egy éve használok már Linuxot és nyílt forráskódú szoftvereket, azóta, hogy megvettem a laptopomat, amire már alpból az Ubuntu 10.10 volt telepítve. Azóta Ubuntu 12.04-re frissítettem. Imádtam az új verzió fejlesztéseit, és azóta is használom őket.

A gépem: Dell Inspiron N4050-t 32 bites Ubuntu 12.04.2 LTS-el, Processzor: Intel® Core™ i3-2330M CPU @ 2.20GHz × 2, Grafika: AMD Radeon HD 6400M Series, Memória: 2 GB

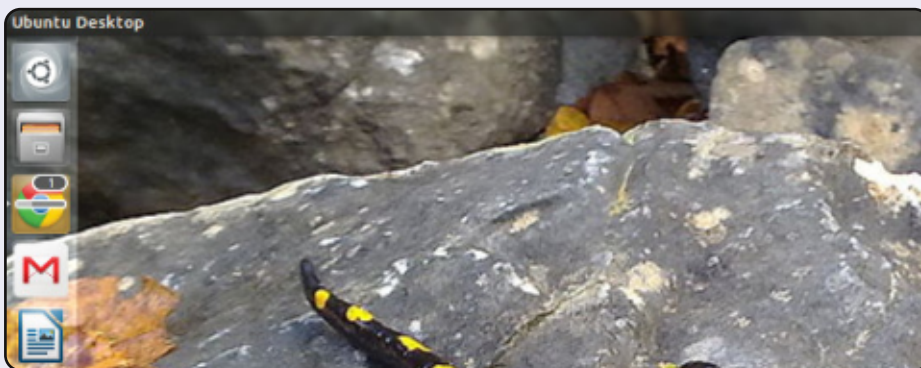
GTK téma: Faience  
Ikon téma: malys-uniblack  
Kurzor téma: DMZ-Black  
Ablak téma: malys-futuree

**Denz Alovera**



Itt az én gépem, egy sima Ubuntu 13.04 x64 Unity Tweak Tool-lal létrehozott átlátszó információs pannellel és egy szép szalamandra háttérképpel, ami készen áll, ha a 13.10 csomagterelő aktiválódik. Egy Toshiba Satellite C660-15R-en fut. Intel Celeron 900 2.20GHZ CPU, 4GB RAM-ból 3.7GB elérhető a rendszer számára, a többi az integrált Mobile Intel GM45 Express Graphics használja.

**Roland Hurt**



## **Hardware:**

MB: MSI 945GCM5 V2

Processzor: Dual-Core at 1.6 GHz

RAM: 2 GB

HDD: 160 GB

Integrált grafikus kártya

## **Software:**

Linux disztribúció: Ubuntu 12.04 precise

Unity 3D és Conky

GTK téma: Ambient

Ikon-téma: fs-icons-ubuntu-mono-dark

Kurzor téma: DMZ-Black

Háttérkép: nastol.com.ua-10332.jpg

**Yeiner Ferrás**



# 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](mailto: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](mailto:letters@fullcirclemagazine.org) címre, Hardver és szoftver **elemzéseket** a [reviews@fullcirclemagazine.org](mailto:reviews@fullcirclemagazine.org) címre, **Kérdéseket** a „Kávés” rovatba a [questions@fullcirclemagazine.org](mailto:questions@fullcirclemagazine.org) címre, **Képernyőképeket** a [misc@fullcirclemagazine.org](mailto:misc@fullcirclemagazine.org) címre küldhetsz, ... vagy látogasd meg a **fórumunkat** a [fullcirclemagazine.org](http://fullcirclemagazine.org) címen.



## FCM 74. szám

**Lapzárta:**

2013. június 9-e, vasárnap

**Kiadás:**

2013. június 28-e péntek



## A Full Circle Csapat



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

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

**Podcast** – Les Pounder & Co.  
[podcast@fullcirclemagazine.org](mailto: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 bármilyen problémád lenne az epub fájljal, küldj e-mailt a [mobile@fullcirclemagazine.org](mailto: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  
Molnár Hajnalka  
Nagypál Ildikó  
Palotás Anna

Kiss Gábor  
Kovanez Ivor  
Kukel Attila  
Módis Richárd  
Nagy Bence

Bogdán Gergő  
Csikós Donát

Sipkai Gergely  
Takács László

**Lektor:**  
Balogh Péter

**Szerkesztő:**  
Mihály József Rafael

**Korrektor:**  
Pércsy Kornél