



Full Circle

AZ UBUNTU LINUX KÖZÖSSÉG FÜGGETLEN MAGAZINJA

2013 július – 75. szám



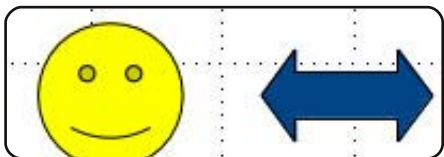
OUYA konzol
Megérte várni rá?



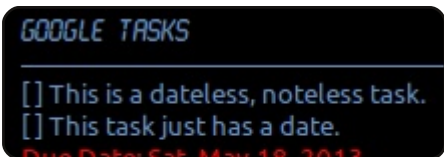
Hogyanok



Python 8



LibreOffice 11



Tasks, Cmd Line & Conky 14



Gimp - Fotórestaurálás 16



Inkscape 18



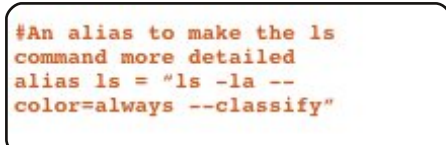
Grafika



Full Circle

AZ UBUNTU LINUX KÖZÖSSÉG FÜGGETLEN MAGAZINJA

Rovatok



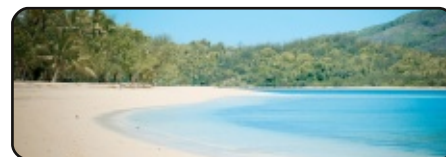
Parancsolj és uralkodj 6



Kérdezd az új fiút 23



Linux Labor 27



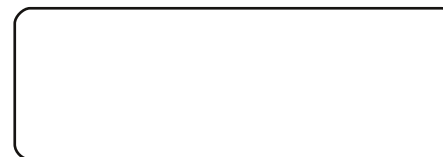
Az én asztalom 44



Ubuntu Hírek 4



Játékok Ubuntu-n 42



Kávé 39



Hölgyek és az Ubuntu XX

Vélemények



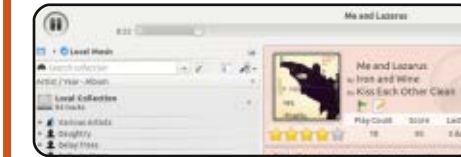
Az én történetem 29



Az én történetem 30



Fókuszban 31



Szoftverek a ringben 34



Levelek 38



Minden szöveg- és képanyag, amelyet a magazin tartalmaz, a Creative Commons Nevezd meg! - Így add tovább! 3.0 Unported Licenc alatt kerül kiadásra. Ez annyit jelent, hogy átdolgozhatod, másolhatod, terjesztheted és továbbadhatod a cikkeket a következő feltételekkel: jelezned kell eme szándékodat a szerzőnek (legalább egy név, e-mail cím vagy url eléréssel), valamint fel kell tüntetni a magazin nevét („Full Circle magazin”)

és az url-t, ami a www.fullcirclemagazine.org (úgy terjeszd a cikkeket, hogy ne sugalmazzák azt, hogy te készítetted őket, vagy a te munkád van benne). Ha módosítasz, vagy valamit átdolgozol benne, akkor a munkád eredményét ugyanilyen, hasonló vagy ezzel kompatibilis licenz alatt leszel köteles terjeszteni.

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



KÖSZÖNTÜNK A FULL CIRCLE MAGAZIN ÚJABB KIADÁSÁBAN!

Itt vannak a szokásos Python, LibreOffice és Inkscape bemutatók, Nicholas azonban szabadságot vett ki erre a hónapra. Levelében emlegette a közelgő esküvőjét. Elég béna kifogás szerintem. Ebben a hónapban a Blender cikk helyett egy rövid írásomat olvashatjátok, amit nemrégiben írtam a régi fényképek GIMP segítségével történő helyreállításáról. Az első posztom a Google+ oldalon (egy másik képet felhasználva) felkerült a „Népszerű és érdekes” listára, szóval szert tettem némi hírnévre. Olvasható egy érdekes bemutató a Google Tasks, a parancssor és a Conky összemixeléséről. Így a Conky segítségével értesítést kaphatunk az elvégzendő feladatokról. Nagyon érdekes.

Millió köszönet azoknak, akik vállalkoztak arra, hogy elküldjék nekünk az asztalukról készült képernyőképet. E bátorság elismeréseképpen megbütyköltem a elrendezést, hogy nagyobbak legyenek a képek. Bár ez nagyon szuperül hangzik, sajnos nem sok helyet hagy a szövegnek. Meglátjuk, hogyan válik be, és a következő hónapban talán kiadok egy 2.1-es kiadást.

Ebben a hónapban nem panaszkodhatnak a játékosok. Írok az Euro Truck Simulation 2-ről, és a Kérdezd az új fiút című rovatban a Steamről és az Ubuntu Szoftveközponttól lesz szó. Ha már játékok, legyetek szívesek, és küldjétek játékleírásokat. A tucatnyi írónk közül megint sokan elmentek, és csak egy rendszeres írónk maradt (Joe). Kérlek, legyetek bőkezűek!

Akkor nem is rabolom tovább az időtöket. Továbbra is küldjétek a cikkeket, a leveleket! És jó szórakozást ehhez a kiadáshoz!

A legjobbakat, és még beszélünk!

Ronnie

ronnie@fullcirclemagazine.org



A magazin a következők segítségével készült:



Full Circle Podcast

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



Műsorvezetők:

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

<http://fullcirclemagazine.org>



AUDIO MP3



AUDIO OGG

Letöltés

A MIRREL KAPCSOLATOS TERVEK A 13.10-ES VERZIÓBAN

Jono Bacon bejelentést tett a Mirről, az Ubuntu új kijelző szerveréről, amelyet kifejezetten azért fejlesztettek ki, hogy gyors, hatékony és bővíthető kommunikációt hozzon létre a különböző eszközök között. A bejelentés szerint az Ubuntu 13.10-es verzióján a szabad forráskódú meghajtókat futtató felhasználók számára alapértelmezett lesz az XMir (ami az X implementációja Miren), valamint a Unity 7 is. Elmondta továbbá, hogy a zárt (forráskódú) meghajtók az X-re állnak vissza a 13.10-es verzióban, de a 14.04 LTS-ben már lesz XMir támogatás, és elmagyarázta, hogy más módon nem lehetne stabilizálni a Mirt a 14.04 LTS verzió megjelenésére. Bacon a felhasználók esetleg felmerülő kérdéseire is válaszol.
<http://fridge.ubuntu.com/2013/06/27/mir-plans-in-13-10/>

Különbőféle sajtótermékek és blogok foglalkoznak ezzel a változással. Itt egy válogatás, amit a szerkesztőink készítettek:

- A Mir lesz az Ubuntu 13.10 alapértelmezett kijelző szervere:
<http://www.omgubuntu.co.uk/2013/06/mir-display-server-to-ship-default-in-ubuntu-13-10>

- Az Ubuntu 13.10-ben alapértelmezett lesz a Mir, a Kubuntuban viszont nem:
<http://www.zdnet.com/ubuntu-to-default-to-mir-stack-in-13-10-kubuntu-will-not-follow-7000017443/>
- A Mir, az XMir és a Unity 7 az Ubuntu 13.10 alapértelmezett részei lesznek:
<http://iloveubuntu.net/mir-xmir-and-unity-7-land-ubuntu-1310-default>
- Az Ubuntu 13.10 (Saucy Salamander) Mir kijelző-szerverre vált:
<http://www.webupd8.org/2013/06/ubuntu-1310-saucy-salamander-switching.html>
- Az XMir lesz az alapértelmezett az Ubuntu 13.10-ben, az X-re nem lehet visszalépni az Ubuntu 14.04 LTS-ben!
<http://www.techdrivein.com/2013/06/xmir-will-be-default-in-ubuntu-1310.html>
- Mir az Ubuntu 13.10-ben, teljesítményértékelés és sok más:
<http://www.jonobacon.org/2013/06/28/mir-in-ubuntu-13-10-benchmarking-and-more/>

MEGJELENT A 13.10 (SAUCY SALAMANDER) ALFA 1-ES VERZIÓJA!

Kate Stewart bejelentette, hogy a Saucy Salamander Alfa verziója megjelent Kubuntu, Lubuntu, UbuntuKylin és Ubuntu GNOME varián-

sok formájában. Felhívta a figyelmet a megjelenési tervekben történt változásokra, felsorolta a most megjelent Ubuntu változatokra vonatkozó információkat, és megosztotta azokat a linkeket, ahonnan letölthetők a lemezképek.
<http://fridge.ubuntu.com/2013/06/27/13-10-saucy-salamander-alpha-1-released/>

MUTASD MEG AZ INFRASTRUKTÚRÁD, ÉS NYERJ!

Jorge O. Castro szépségversenyre invitál bennünket, és bejelentette, hogy „a pénznyeremény értéke eléri a 30000 amerikai dollárt.” A versenyszabályzat és jelentkezési feltételek a következő címen találhatóak meg:
<http://www.jorgecastro.org/2013/07/01/share-your-infrastructure-win-a-prize/>

És el ne felejtsetd elolvasni az ehhez kapcsolódó bejegyzést a Canonical Blogon: „A Juju Charm Championship kezdetét veszi”
<http://blog.canonical.com/2013/07/01/the-juju-charm-championship-begins/>

UBUNTU FEJLESZTŐK TALÁLKOZÓJA: 2013. AUGUSZTUS 27-29.

2013 augusztus 27-e (kedd) és augusztus 29-e (csütörtök) között rendezik meg az Ubuntu Fejlesztők Találkozóját, 2 és 8 óra között (UTC szerint). Mint mindig, az esemény most is nyilvános és mindenki számára elérhető a summit.ubuntu.com oldalon.
<http://fridge.ubuntu.com/2013/07/11/ubuntu-developer-summit-27-29-august-2013/>

MARK SHUTTLEWORTH: KÉT HÉT MIR HASZNÁLAT

Mark Shuttleworth leírja az elmúlt két hét tapasztalatait, amelyeket a Mir használata során szerzett. Megállapítja, hogy a rendszer olajozottabban működik a Mirrel, és hogy az X és a Compiz mintha kevesebb memóriát és CPU időt foglalna, mint amikor az X közvetlenül irányította a hardvert. Beszél még a konkurenciáról, a Mirrel kapcsolatos döntés fontosságáról, valamint kifejezi azon óháját, hogy

más változatok és disztribúciók is fontolják meg a Mir használatát.

<http://www.markshuttleworth.com/archives/1269>

Ne felejtsetek el megnézni a Mark blog-posztjához kapcsolódó többi történetet sem.

• Mark Shuttleworth két hét Mir használat után: „Azért meglepődtem, hogy a rendszer jobban fut, mint a Mir előtt”:

<http://iloveubuntu.net/mark-shuttleworth-after-running-mir-two-weeks-i'm-nonetheless-surprised-system-feels-smoother-it-did>

• Mir mindenkinek:

<http://www.jonobacon.org/2013/07/10/mir-for-everyone/>

• Mark Shuttleworth: „A Mir megfelel a várakozásoknak”:

<http://www.zdnet.com/mark-shuttleworth-mir-has-delivered-what-we-hoped-7000017897/>

FELTÖRTÉK AZ UBUNTU FÓRUM OLDALÁT

Jane Silber beszámol róla, hogy feltörték az Ubuntu Fórum oldalát, az ubuntuforums.org-ot. Elmondja, hogy mi történt és milyen lépéseket tesz a Canonical az elkövetés módszerének felderítése érdekében. Jane azt is hozzátette, hogy a Canonical megkezdte azon felhasz-

nálók értesítését, akiknek az adatai a támadás folyamán megsérültek, valamint elnézést kérnek „a történetekért és az okozott kellemetlenségért”.

<http://blog.canonical.com/2013/07/21/notice-of-security-breach-on-ubuntu-forums-site/>

A következő helyeken is ezzel a témával foglalkoznak:

• Feltörték az Ubuntu Fórumot: 1,8 millió jelszavat, e-mail címet és felhasználói nevet szereztek meg:

<http://www.omgubuntu.co.uk/2013/07/ubuntu-forum-hacked-users-advised-to-change-passwords>

• Feltört Ubuntu fórumok, „ha más szolgáltatásoknál (pl. emailek) is használtad az Ubuntu Fórumos jelszavad, jobban teszed, ha azonnal megváltoztatod”:

<http://iloveubuntu.net/ubuntuforums-hacked-if-you-were-using-same-password-your-ubuntu-forums-one-another-service-such>

• Feltört Ubuntu fórumok, 1,82 millió felhasználói adatot és email címet loptak el:

<http://www.zdnet.com/ubuntu-forums-hacked-1-82m-logins-email-addresses-stolen-7000018336/>

• Feltört Ubuntu fórumok, 1,8 millió jelszót csíptek meg:

http://www.theregister.co.uk/2013/07/21/ubuntu_forums_breached_18_passwords_pinched/

ÜDVÖZLET AZ ÚJ TAGOKNAK ÉS FEJLESZTŐKNEK!

A 2013. június 17-én tartott Fejlesztői Tagsági Tanács ülésének eredményei:

Fejlesztőként ismerték el:

• **Louis Bouchard**
(<https://launchpad.net/~louis-bouchard> | <https://wiki.ubuntu.com/LouisBouchard>)

A 2013. június 17-i Fejlesztő Tagok Ülésén:

• MOTU alkalmazást és PPU feltöltési jogokat kapott **Robie Basak** az Ubuntu Szerver csomagokhoz:

<https://wiki.ubuntu.com/RobieBasak/ServerDeveloperApplication>

A 12:00 órai Tagsági Tanács egy új tagot fogadott el 2013. július 17-én.

• **Elias Ps**
(<https://wiki.ubuntu.com/eliasps> | <https://launchpad.net/~eliasps>)

Köszönet az Ubuntu News Teamnek az e havi segítségéért.

Ebben a hónapban innen származnak a hírek:

<https://wiki.ubuntu.com/UbuntuWeeklyNewsletter/Issue323>

<https://wiki.ubuntu.com/UbuntuWeeklyNewsletter/Issue324>

<https://wiki.ubuntu.com/UbuntuWeeklyNewsletter/Issue325>

<https://wiki.ubuntu.com/UbuntuWeeklyNewsletter/Issue326>





Parancsolj és uralkodj Alapértelmezett programok és MIME típusok

Írta: Lucas Westermann

Az elmúlt hónapban elkezdtem dolgozni a felmérés javaslatain, azonban túl körültekintőnek éreztem magam ahhoz, hogy a leggyakoribb kérdéseket röviden válaszoljam meg. Ettől a hónaptól kezdve a cikkeket egy vagy két, a felmérésben szereplő témának szentelem. Kezdeképp foglalkozom az alapértelmezett programok beállításával, új MIME típusok létrehozásával, illetve az ikonok beállításával MIME típusokhoz. Akik nem tudnák, mik is a MIME típusok: ezek a rendszerben a fájlok kiterjesztés alapú rendszerezéséhez adott nevek. Például a sima szöveg (*.txt) számára ez text/plain. Minden MIME típus egy fő- és egy altípusból áll, főtípus/altípus formátumban.

ALAPÉRTELMEZETT PROGRAMOK

Az első keresendő hely az alapértelmezett program váltására a System Settings -> Details -> Default Applications. Itt módosíthatóak az alapbeállítások.

A második hely a fájl tulajdonságainak listája. A fájlra történő jobb klikk után, ha látod a használni kívánt alkalmazást az Open With fülre kattintva, nincs más dolgod, mint kiválasztani a listából és megnyomni a (Set as Default) gombot. Megjegyzem, így jelenik meg a Nautilusban, nem tudom, hogy KDE vagy XFCE alatt ugyanígy hívják-e. Ha nem találsz ezt az opciót, vagy nincs a listában a használni kívánt alkalmazás, menj a következő lépésre.

Az utolsó eljárás, amit ajánlok, az az xdg-mime használata, mely egy parancssori eszköz az XDG beállításaihoz (az xdg a keretrendszer a fájl típus alapján történő dinamikus programválasztáshoz – kipróbálható az xdg-open fájl parancssal). Szerkesztheted a .local/share/applications/default.list vagy /usr/share/applications/default.list listát kézzel, de én az xdg használatát ajánlom a változtatásokhoz, mivel elkerülhetőek vele a duplikátumok és a formázási problémák.

A következő módon tudod a fájl alapértelmezett programját ellenőrizni, illetve állítani:

```
xdg-mime query default application/pdf
```

Megmutatja az alapértelmezett alkalmazást, esetünkben evince.desktop a kimenete (Evince)

```
xdg-mime default kde-kpdf.desktop application/pdf
```

ez a parancs KPDF-re változtatja, az

```
xdg-mime query default application/pdf
```

eredménye már kde-kpdf.desktop

Ezután az xdg-open futtatásakor a pdf fájlok KPDF-ben fognak megnyílni Evince helyett. Természetesen az alkalmazásnak telepítve kell lennie. Ha nem tudod, mi a desktop fájl, futtathatod a következő parancsokat. A

```
sudo updatedb
```

frissíti a locate parancs adatbázisát, a

```
locate *.desktop | grep application
```

pedig megkeresi az összes desktop fájlt a rendszerben, és köztük keresi a kívánt alkalmazást.

Ha nem tudod, mi a MIME típus, a következő paranccsal kideríthető:

```
xdg-mime query filetype file
```

A „file”-t cseréld le a keresetre (elérési úttal együtt), és ki fogja adni azokat az információkat, melyek szükségesek az adott típusú elemekre történő szabály létrehozásához. Ügyelj arra, hogy a webböngészőnek mind az x-scheme-handler/http és az x-scheme-handler/https típusokat be kell állítani.

MIME TÍPUSOK

Néha belefuthatsz MIME típus nélküli fájlokba. Ha ez az eset áll fent, biztossá teheted a következő futtatásával:

```
grep 'kiterjesztés' /etc/mime.types
```

Ha nem kapsz eredményt, a kiterjesztés (például txt a szöveghez, py a pythonhoz, stb.) nem tartozik

Parancsolj és uralkodj

típushoz. Ennek javításához szerkesztheted a fájlt a

```
gksudo gedit /etc/mime.types
```

paranccsal. Amint megnyílt, adj hozzá egy új sort a végéhez, mely a következő lesz:

```
text/kiterjesztés kiterjesztés
```

A „kiterjesztés” szót cseréld a fájl pont nélküli kiterjesztésére. Mint korábban mondtam, ennek nem kellene gyakran előfordulnia - de ha mégis, esélyes, hogy valami nem működik a rendszerben.

IKON BEÁLLÍTÁSA MIME TÍPUSHOZ

Ha más ikont akarsz adni egy MIME típusnak (például más szimbólum a python fájloknak), a következőképp járj el:

- Keress vagy hozz létre egy alkalmas svg fájlt
- Nevezd el text-kiterjesztés.svg-re (a kiterjesztést a mime.type-beli kapcsolódó szöveggel helyettesítsd). Természetesen a fájlnevében nem lehet perjelet használni

(hiszen ekkor a Linux almappaként értelmeznél), kötőjel szerepel helyette. Továbbá csupa kisbetűt kell tartalmaznia.

- A fájlt mozgasd a /usr/share/icons/gnome/scalable/mimetypes könyvtárba a

```
sudo cp text-extension.svg /usr/share/icons/gnome/scalable/mimetypes/
```

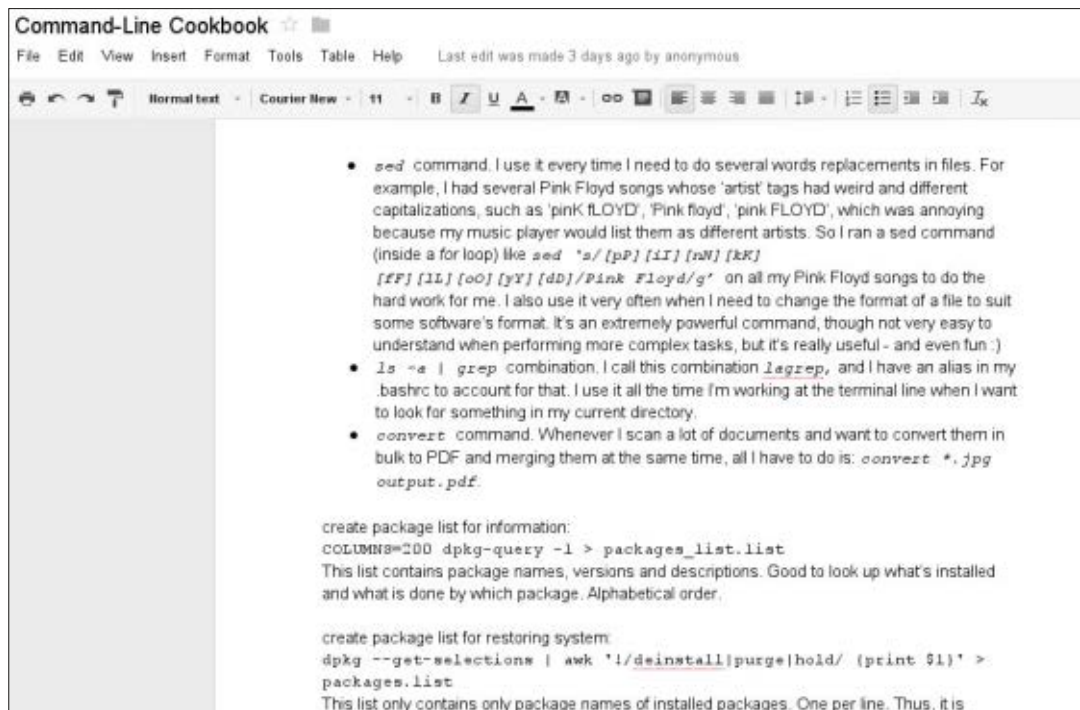
paranccsal.

- Lépj ki, majd vissza a változtatások érvénybe léptetéséhez.

A Python példánkra a parancs a következő:

```
sudo cp text-x-python.svg /usr/share/icons/gnome/scalable/mimetypes/
```

Mielőtt befejezném a cikket, megemlíteném, hogy a Command-Line Cookbook dokumentum körül, melyet a Google Drive-on indítottam (helye: <http://goo.gl/fp09r>), megnőtt az aktivitás. Jelenleg két és fél oldalnyi parancsot tartalmaz. Meghagyom további egy hónapig szerkesztésre, mely után az egészét összerakom. Jelenleg úgy gondolom, hogy egy LaTeX dokumentumot hozok létre a listával, és fel-



rakom githubra, hogy a frissítését meg tudjuk oldani ahelyett, hogy minden C&C stílusú cikkben publikálnám. Amennyiben ehhez hozzászólnál, tudasd velem (e-mail címem lásd a következő bekezdésben). Ha valaki szeretné, hogy dokumentáljam a LaTeX létrehozását, szívesen készítek egy tutorialt.

Remélhetőleg ezzel megválaszoltam a legtöbb kérdésedet a fájlokhoz történő alapértelmezett programok beállításával kapcsolatban. Amennyiben további kérdéseid, javaslatod vagy más visszajelzésed merülne fel, írd az

lswest34@gmail.com címre. Ha írsz, kérlek a tárgyban tüntesd fel, hogy „C&C” vagy „FCM”, így nem vész el az e-mail.



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



Ez alkalommal az adatbázisos programunkat fogjuk tovább csiszolgatni, melyet korábban (a 41., a 42. és a 43. részben) készítettünk. A következő néhány számban QT-t fogunk alkalmazni a felhasználói felület elkészítéséhez.

Először nézzük meg, hogy a már létező alkalmazásunk hogyan működik. Íme egy rövid áttekintés róla:

- kapcsolat létrehozása az adatbázissal – szükség esetén az adatbázis létrehozása
- sormutató létrehozása az adatbázishoz
- tábla létrehozása (ha még nem létezik)
- a videó mappa/mappák hozzárendelése egy változóhoz
- videó fájlok keresése a mappákban
- fájlnév, sorozatcím, évad, sorszám, epizódszám azonosítása
- ellenőrzés az adatbázisban: az adott epizód szerepel-e már benne
- ha nem, hozzáadjuk az adatbázishoz „-1”-es TvRage ID-vel
- adatbázis újbóli átnézése, show id és állapot megadása szükség esetén és az adatbázis frissítése.

Át fogjuk tervezni az adatbázisunkat, hozzáadunk egy új táblát, és a már meglévő adattáblákat is módosítjuk. Először létrehozunk új táblát Series névvel, mely minden, a rendszerünkben elérhető tv sorozat adatait tartalmazza majd. Az alábbi mezők fognak benne szerepelni:

- Pkid
- Sorozat címe
- TvRage Sorozat ID
- Évadok száma
- Kezdés dátuma
- „Ended Flag”
- Származási ország
- Sorozat állapota (véget ért, jelenleg fut, stb.)
- Besorolás (megírt, „reality”, stb.)
- Sorozat összefoglaló
- Műfajok
- Sorozat hossza (percben)
- Hálózat/Csatorna
- Megjelenés napja
- Megjelenés időpontja
- Elérési út a sorozathoz

Új táblánk létrehozásához használhatjuk a MakeDataBase rutint. A már meglévő kód elé írjuk be a jobbra látható sorokat.

```
sql = 'CREATE TABLE IF NOT EXISTS Series (
    pkid INTEGER PRIMARY KEY AUTOINCREMENT,
    SeriesName TEXT,
    SeriesID TEXT,
    Seasons TEXT,
    StartDate TEXT,
    Ended TEXT,
    OriginCountry TEXT,
    Status TEXT,
    Classification TEXT,
    Summary TEXT,
    Genres TEXT,
    Runtime TEXT,
    Network TEXT,
    AirDay TEXT,
    AirTime TEXT,
    Path TEXT);'
cursor.execute(sql)
```

Az SQL utasításnak („sql = ...”) egy sorban kellene lennie, de a könnyebb érthetőség kedvéért itt most tördeltem. A meglévő tábla módosítását későbbre hagyjuk.

Most módosítsuk a WalkThePath függvényt úgy, hogy a sorozat neve és az elérési út bekerüljön a Sorozat táblába.

Módosítsuk az alábbi sort:

```
sqlquery = 'SELECT
count(pkid) as rowcount from
TvShows where Filename =
"%s";' % fl
```

erre:

```
sqlquery = 'SELECT
count(pkid) as rowcount from
series where seriesName =
"%s";' % showname
```

Emlékeztetőül: ezzel azt ellenőrizzük, hogy a sorozat bekerült-e már a táblába. Most találjuk meg az alábbi két sort:

```
sql = 'INSERT INTO TvShows
(Series,RootPath,Filename,
Season,Episode,tvrageid)
VALUES (?, ?, ?, ?, ?) '
cursor.execute(sql, (showname,
root, fl, season, episode, -
1))
```


és cseréljük le őket erre:

```
sql = 'INSERT INTO Series
(SeriesName, Path, SeriesID)
VALUES (?, ?, ?)'
```

```
cursor.execute(sql, (showname, root, -1))
```

Ezzel a sorozat neve (showname), az elérési útvonal a sorozathoz, valamint egy „-1” mint TvRage ID kerül be a táblánkba. A „-1”-et jelzőként használjuk, ez mutatja, hogy a sorozatról további információkra van szükségünk a TvRage-től.

Most változtassunk a WalkTheDatabase függvényen úgy, hogy az adott sorozatok (ahol a SeriesID = -1) hiányzó adatait lekérdezze és beírja a táblánkba.

Változtassuk meg a lekérdezés karakterláncát erről:

```
sqlstring = "SELECT DISTINCT
series FROM TvShows WHERE
tvrageid = -1"
```

erre:

```
sqlstring = "SELECT pkid, SeriesName
FROM Series WHERE
SeriesID = -1"
```

Ez egy olyan eredményhalmazt ad, melyet minden sorozatnál felhasználhatunk a TvRage lekérdezésekhez. Most cseréljük le az alábbi két sort:

```
seriesname = x[0]

searchname = string.capwords(x[0], " ")
```

erre:

```
pkid = x[0]

seriesname = x[1]

searchname = string.capwords(x[1], " ")
```

A pkID-t a frissítés állapotára fogjuk használni. Módosítanunk kell az UpdateDatabase függvény meghívásán is, hogy benne legyen a pkid. Újabb cserékre lesz szükség, őt:

```
UpdateDatabase(seriesname, id)
```

erre:

```
UpdateDatabase(seriesname, id, pkid)
```

és őt:

```
GetShowStatus(seriesname, id)
```

erre:

```
GetShowData(seriesname, id, pkid)
```

Ezt az új függvényt hamarosan megírjuk.

```
def GetShowData(seriesname, id, pkid):
    tr = TvRage()
    idcursor = connection.cursor()
    dict = tr.GetShowInfo(id)
```

```
seasons = dict['Seasons']
startdate = dict['StartDate']
ended = dict['Ended']
origincountry = dict['Country']
status = dict['Status']
classification = dict['Classification']
summary = dict['Summary']
```

Előbb azonban változtassuk meg az UpdateDatabase függvényt erről:

```
def UpdateDatabase(seriesname, id):
```

erre:

```
def UpdateDatabase(seriesname, id, pkid):
```

A lekérdezésen is módosítanunk kell:

```
sqlstring = 'UPDATE tvshows
SET tvrageid = ' + id +
' WHERE series = ' + seriesname + ''
```

helyett legyen:

```
sqlstring = 'UPDATE Series
SET SeriesID = ' + id +
' WHERE pkID = %d' % pkid
```

Most szükségünk van a GetShowData függvényre. Kiszedjük az információt a TvRage-ből és elrakjuk a Series táblánkba.

Újabb emlékeztető: a TvRage függvények egy példányát hozzuk létre, valamint egy szótárt, ez tartalmazza majd a sorozataink adatait. Ezután jöhetnek a változók, melyekből később az adatokat a táblába írjuk.

Ne feledjük, hogy a műfajok (Genres) alelemként szerepelnek és egy vagy több műfaj is megjelenhet a felsorolásban. Szerencsére a TvRage függvényeket úgy írtuk meg, hogy a megfelelő karakterlánc tetszőleges mennyiségű műfajt tartalmazhat:

```
genres = dict['Genres']  
runtime = dict['Runtime']  
network = dict['Network']  
airday = dict['Airday']  
airtime = dict['Airtime']
```

Végül a lekérdezés-sztringet is létrehozuk, amely elvégzi a frissítést. Ezt is valójában egy sorba kellene írni, de a megértés könnyítésére ismét csak tördeltem a sort.

A {szám} rész (ismét emlékeztetőül) olyan, mint a “%s” formázási opció. A lekérdezési karakterláncban a {szám} helyett az a valódi adat fog látszani, melyet szeretnénk. Ezeket a mezőket már korábban definiáltuk mint szöveg, ezért idézőjelbe rakjuk őket.

```
try:  
    idcursor.execute(sqlstring)  
except:  
    print "Error Adding Series Information"
```

```
sqlstring = 'Update Series SET Seasons = "{0}", StartDate = "{1}", Ended = "{2}",  
OriginCountry = "{3}", Status = "{4}", Classification = "{5}",  
Summary = "{6}", Genres = "{7}", Runtime = "{8}", Network = "{9}",  
AirDay = "{10}", AirTime = "{11}"  
WHERE pkID = {12}'.format(seasons, startdate, ended,  
origincountry, status, classification, summary,  
genres, runtime, network, airday, airtime, pkid)
```

Végül pedig beírunk az adatbázisba.

Ennyi lenne mára. Legközelebb innen folytatjuk. Addig is minden jót!



Greg Walters a RainyDay Solutions, LLC (Aurora, Colorado) tanácsadó cég tulajdonosa és 1972 óta foglalkozik programozással. Szeret főzni, túrázni, kedveli a zenét és szívesen tölti idejét családjával. Honlapja: www.thedesignatedgeek.net.



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

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

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

podcast.ubuntu-uk.org



Gyermekkoromban nagyon szerettem építőköccákkal játszani. Nem voltak gyári minőségű, simára csiszolt kockáim, mint amelyeneket mostanában lehet kapni. Ehelyett megkaptam az édesapám asztalosmunkáiból megmaradt fahulladékot. Végeredményben tehát különféle alakú és méretű geometrikus alkotóelemek gyűjteményét tudhatam magaménak. Ezekből a kockákból erődítményeket emeltem a játékkatonáim számára, utakat építettem a kisautóimnak, sőt, még egy teljes várost is megalkottam repülőtérral. S mindennek egyedül a képzeletem szabott határt.

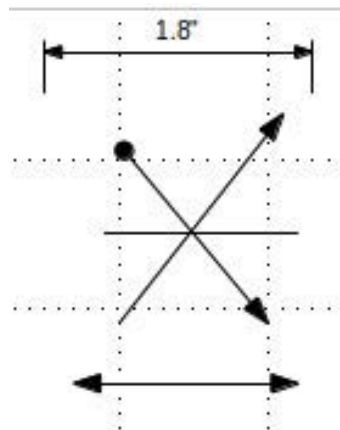
A művészi képességeim sosem szárnyalták túl a művészeti képzés 9. évfolyamán tanultakat, de még mindig szeretek összeilleszteni dolgokat és imádom a geometriát. A kockáim megtanítottak rá, hogy a legtöbb dolog felbontható olyan geometrikus alakzatokra, mint a kör, a téglalap és más kétdimenziós formák. Ezekkel az alakzatokkal, ha kezdetlegesen is, de bármit el lehet készíteni.

A LibreOffice Draw lelkét ezek a geometrikus formák alkotják. A segítségükkel szinte bármit meg lehet rajzolni, csak a képzeletünk szabhat határt. Ezek az elemi for-

mák a Rajz eszköztárban található. Az összes alkotóelem közül a legalapvetőbbel, a vonallal kezdve vessünk egy pillantást arra, hogyan lehet felhasználni ezeket az elemi formákat a LibreOffice Draw-ban.

VONALAK ÉS NYILAK

Az alapértelmezés szerint megadott Rajz eszköztárban az első a kiválasztás eszköz, a második pedig a vonal rajzolása. Egy vonal megrajzolásához kattintsunk a rajzterületen arra a pontra, ahová a vonal kezdőpontját szeretnénk elhelyezni, majd húzzuk a kurzort egészen a vonal végpontjáig. Ha vonalrajzolás közben egy pillantást vetünk az állapotosorra, láthatjuk a vonal hosszát és irányszögét. A vonal szögének 45 fokoskénti beállításához (0, 45, 90, 135, 180, -135, -90, -45), vo-



nalrajzolás közben tartsuk lenyomva a Shift billentyűt.

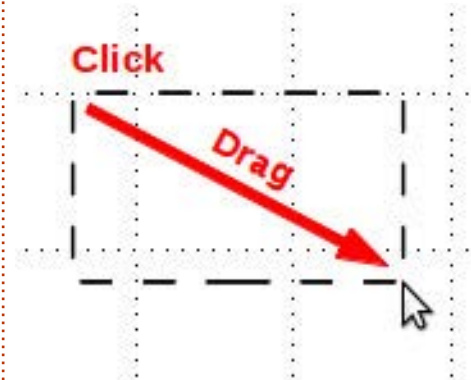
Néha szükséges lehet, hogy egy végpont helyett a vonal középpontját határozzuk meg. Ehhez a vonal rajzolása közben tartsuk lenyomva az Alt billentyűt, ezáltal a vonal a középpontból fog kiindulni. Az Alt és a Shift billentyűket együtt is lenyomhatjuk, így olyan vonalat rajzolhatunk, amely a középpontból 45 fokosként elforgatva jelenik meg.

A Rajz eszköztárban létezik egy kiterjesztett eszköztár is, melynek segítségével a vonal tulajdonságait tudjuk beállítani. Ez lehetővé teszi különféle nyilak és kezdőpontok elhelyezését a vonalak végein. Találunk egy olyan részt is, mely a dimenziókat mutatja. Használható az összes ugyanolyan eszköz a vonalrajzoláshoz nyilakkal, hogy a rajzot közönséges vonalként alkalmazzuk.

Ha a vonal stílusát és vastagságát vagy a vonal színét szeretnénk beállítani, használjuk a Vonalkitöltés eszköztárat. Legyünk biztosak benne, hogy a vonalat kiválasztottuk, amikor elvégezzük ezeket a módosításokat. Különféle nyílformák kiválaszthatóak a Vonalkitöltés eszköztáron.

TÉGLALAPOK ÉS NÉGYZETEK

Ha éppen arra támad kedvünk, bekapcsolhatjuk a Rácshoz illesztés jelölőnégyzetet és a Shift billentyű segítségével megrajzolhatjuk a téglalap vagy a négyzet oldalait, de a Draw egy könnyebb utat is kínál létrehozásukhoz. A téglalap a negyedik eszköz az alapértelmezés szerinti Rajz eszköztárban, mellyel téglalapot és négyzetet lehet létrehozni.



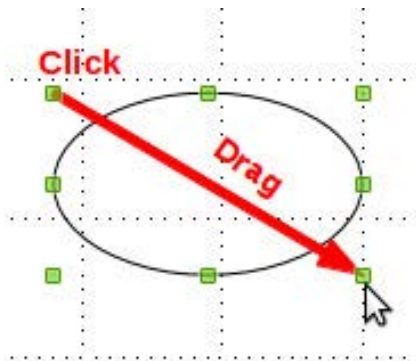
A téglalap létrehozásához válasszuk a téglalapot az eszköztárban. Ezután kattintsunk arra a helyre, ahol a téglalap egyik csúcsát szeretnénk elhelyezni, majd húzzuk a kurzort az ellentétes csúcshoz. Ha négyzetet szeretnénk rajzolni, tartsuk nyomva a művelet közben a Shift billentyűt. Ez gondoskodik arról, hogy a szélesség és a magasság mindig egyforma legyen.

Ahogy a vonal esetében is, néha szükség lehet arra, hogy ne a téglalap egyik sarkát, hanem a középpontját határozzuk meg. Ismét az Alt billentyű használatával tudjuk a téglalapot a középpontból méretezni. Ha négyzetet szeretnénk a középpontból kiterjeszteni, használjuk a Shift-Alt billentyűkombinációt.

A téglalapok és a négyzetek alapértelmezés szerint az aktuálisan beállított vonallal és mintával jelennek meg. Ezt a Vonal és kitöltés eszköztár segítségével lehet megváltoztatni, továbbá a színpalettát is használhatjuk. A jobb egérgomb a vonal színét, a bal pedig a kitöltés mintáját állítja be. A vonalvastagságot és a keret stílusát a Vonal és kitöltés eszköztár segítségével lehet módosítani.

ELLIPSZISEK ÉS KÖRÖK

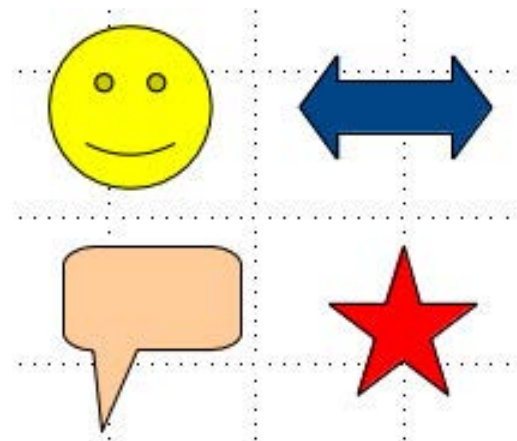
Az Ellipszis eszköz az ötödik helyet foglalja el az eszköztárban. Az ellipsziseket ugyanolyan módszerrel rajzoljuk meg, mint a téglalapot. Alapvetően ilyenkor is téglalapot hozunk létre, amely az ellipszist vagy a kört tartalmazza. Ahogy a négyzetnél is történt, a Shift billentyű segítségével tudunk kört létrehozni. Az Alt billentyű az ellipszis középpontját jelöli ki, a Shift-Alt billentyűkombináció pedig a középpontból kiterjesztett kör rajzolását segíti.



Ahogy a téglalap és a négyzet esetén ezt már láthattuk, az ellipszis és a kör is az aktuálisan kiválasztott színnel és mintával jelenik meg. Ezt a Vonal és kitöltés eszköztár segítségével változtathatjuk meg. A Vonal és kitöltés eszköztár arra is alkalmas, hogy a vonal stílusát és vastagságát is beállítsuk.

EGYSZERŰ ÉS SZIMBOLIKUS ALAKZATOK, KITERJESZTETT ESZKÖZTÁRAK

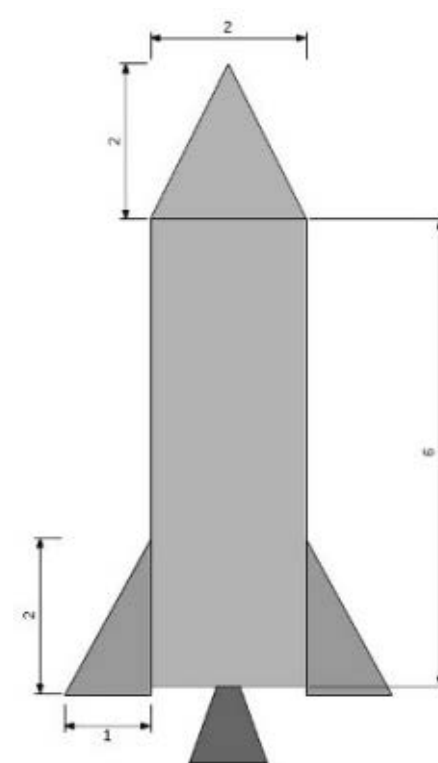
A vonalrajzolással kapcsolatos eszköztáron kívül számos egyéb kiterjesztett eszköztárból dolgozhatunk, beleértve az egyszerű alakzatokat (kétdimenziós geometriai formákat), különféle szimbólumokat (mosolygó arcot, holdat, szívet stb.), nyilakat, folyamatábra szimbólumokat, ábrafeliratokat és csillagokat. Ezek a kiterjesztett eszköztárak a grafikák készítéséhez objektumok széles palettáját nyújtják.



Többnyire ugyanúgy használjuk ezeket, mint a téglalapokat, a négyzeteket, az ellipsziseket és a köröket. Mindig azt a téglalapot rajzoljuk meg, amely az adott objektumot tartalmazza. A Shift és az Alt billentyűk a legtöbb objektum esetén ugyanolyan módon használhatóak, mint a téglalapoknál. A Vonal és kitöltés eszköztár segítségével módosíthatjuk a vonalvastagságot, a vonal stílusát, a színét vagy a kitöltőmintáját.

PÉLDA – EGY EGYSZERŰ RAKÉTA

Ahogy az elején említettem, nem vagyok valami nagy művész, de van egy kis érzésem ahhoz, hogy egyszerű objektumokat egymás mellé illesztve létrehozak új alakzatokat. Ezért nézzük meg, hogyan lehet egy egyszerű rakétát elkészíteni. Ennek kapcsán be fogok mutatni néhány új eszközt, és néhány alapformával kapcsolatos koncepciót.



Először is a rajzunkhoz hozunk létre egy rácsot az Eszközök > Beállítások > LibreOffice Draw > Rács menüpont segítségével. Állítsuk a vízszintes és a függőleges felbontást 1"-ra (2,54 cm), továbbá mindkét albeosztást 10-re. Ez egy kellemes, 1"-os rácsot fog létrehozni a rajzfelületünkön. Győződjünk meg róla, hogy be van kapcsolva a Rácshoz illesztés jelölőmező. Ez fog segíteni abban, hogy az objektumaink a megfelelő méretben jelenjenek meg.

Az orrkúppal kezdjük. Válasszuk ki az egyenlő szárú háromszöget az Egyszerű alakzatok eszköztárból.

Rajzoljunk a kép tetejére egy két-szer két rácspontnyi méretű háromszöget. Módosítsuk a vonal színét feketére, a kitöltőszínt pedig 30%-os szürkére. A rakéta törzséhez használjunk két rácspont széles és hat rácspont magas téglalapot. A vonal színe legyen fekete, a kitöltőszín pedig 30%-os szürke.

Adjunk két szárnyat is a rakétánkhoz. Ehhez válasszuk a derékszögű háromszöget a rakéta jobb alsó oldalához, mely legyen két rácspont magas és egy rácspont széles. Állítsuk be a vonal színét feketére, a kitöltését pedig 40%-os szürkére. Az újonnan elkészült szárnyat másoljuk le Szerkesztés > Másolás és a Szerkesztés > Beillesztés menüpontok segítségével. A másolat pontosan az első szárnyat fogja lefedni. Húzzuk át a rakéta törzsének bal oldalára. Kattintsunk jobb gombbal a másolaton, majd válasszuk a Tükrözés > Vízszintesen menüpontot. Mozgassuk a rakéta törzsének bal alsó részéhez. Amíg a másolat kiválasztás alatt áll, nyomjuk le háromszor a lefelé nyilat, hogy a háromszög alja a rakéta törzse alá érjen. Tegyük ugyanezt a jobb szárnyal is.

Munkánkat a hajtómű fúvókáinak megrajolásával zárjuk. Hozzunk létre egy egyenlő szárú háromszöget a törzs alsó részének közepénél. A méretet rád bízom. A háromszög felső része takarja a rakéta

törzsét. Állítsd a vonal színét feketére, a kitöltőszínt pedig 60%-os szürke legyen. Győződjünk meg róla, hogy a fúvóka teteje a törzs közepéhez igazodik-e. Kattintsunk a háromszögre, és válasszuk az Elrendezés > Hátraküldés pontot. Ez a művelet a háttérbe küldi a háromszöget, ezért csak az alsó része lesz látható. Megvagyunk! Elkészítettünk egy nagyon egyszerű rajzot.

ÖSSZEGZÉS

A Drawban az alapvető formák a rajzok építőkövei. Ezekből olyan egyszerű vagy bonyolult rajzokat hozhatunk létre, amilyenre csak szükségünk van a dokumentumaink elkészítéséhez. Úgy is elrendezhetjük az objektumainkat, hogy azok átfedésbe kerüljenek. Tükrözhetjük is őket, ha szeretnénk megváltoztatni a vízszintes vagy a függőleges irányukat.

A következő részben megmutatom, hogyan lehet a rajzainkon köríveket, görbéket és sokszögeket létrehozni.



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

A CANONICAL KÖZLEMÉNYE UBUNTU TOUCH SDK BETA

A mai napon mi [Canonical] bejelentjük az **Ubuntu SDK Beta** megérkezését. Az SDK egy olyan API csomagot jelent, amiben egy UI szerszámkészlet található, melynek segítségével a fejlesztők a natív Ubuntu mobil felhasználói felületével reagáló és interaktív alkalmazásokat készíthetnek. A Qt Creator egy vizuális fejlesztőkörnyezet alkalmazások írásához, teszteléséhez és üzembe helyezéséhez, az API dokumentációja és egy forrás- és oktatási anyagokkal telezsúfolt fejlesztői oldal teszi egyszerűvé a minőségi alkalmazások létrehozását.

Egy vibráló és folyamatosan növekvő közösséggel együtt az Ubuntu és az SDK szolgáltatja a legjobb környezetet ahhoz, hogy az alkalmazásaid prosperáljanak.

KEZDETI LÉPÉSEK – ÚTMUTATÓ AZ SDK TELEPÍTÉSÉHEZ

Hogy elkezdhesd használni az Ubuntu SDK-t, valamint a telepítési lépések, az oktatóanyagok és a részletes API dokumentáció megismeréséhez látogass el a következő weboldalra:

developer.ubuntu.com/get-started

Az App Design Guides-ban megtalálsz mindent, amit az UX-ról és a vizuális tervezés legjobb gyakorlatairól tudnod kell, hogy könnyen alkothass gyönyörű alkalmazásokat. Megtalálod őket ezen az oldalon: design.ubuntu.com/apps

A fejlesztéshez használt telefonodat naprakészen tarthatod, ha követed az itt található instrukciókat:

wiki.ubuntu.com/TouchInstallProcess



Szükséges programok:

Ajay Roopkalu Tasky szkriptje:

<https://github.com/connermcd/tasky>

Google API Python kliens:

<https://code.google.com/p/google-api-python-client/>

Kaivalagi Conky Text szkriptje, mely része a Conky Misc csomagnak:

<https://launchpad.net/~conky-companions/+archive/ppa>

Ez a leírás feltételezi, hogy az olvasó jártas a Conkyban. A Conky működését bemutató anyag könnyen megtöltene egy másik „Hogyan” cikket. Conkyval kapcsolatos tanácsokhoz nézd meg ezt az Ubuntu Fórumon olvasható szálát: <http://ubuntuforums.org/showthread.php?t=281865&highlight=conky+screen>

Sokat használom mind a Google Naptárat, mind a Google Feladatokat, így az összes munkahelyi és személyes eseményemet a Naptárban tartom számon, a teendőimet pedig a Feladatokban vezetem.

```
GOOGLE TASKS
[] This is a dateless, noteless task.
[] This task just has a date.
Due Date: Sat, May 18, 2013
[] This is an example task with a date and
Due Date: Sat, May 18, 2013
Notes: Send this to FullCircle
[] Finish Google Tasks Here
```

Személy szerint jobban szeretek parancssorban dolgozni, mint egy nagy, lomha grafikus alkalmazásban. Miért? Először is, mert nagyon vagánynak tartom a terminál használatát, másrészt úgy tűnik, hogy a parancssoros programok sokkal gyorsabbak, mint a hasonló tudású, nagyobb programok.

Az interneten körbenézve rengeteg információt találni a Google Naptár Linux alatti használatához. A gcalcli mellett döntöttem, mert terminálon keresztül ad hozzáférést a Naptárhoz. Miután ezt megtettem, könnyen át tudtam vezetni a Conkyba, így az időbeosztásom megjelent az asztalom is.

A Google Feladatok egy másik történet. Nincs sok lehetőség, főleg nem parancssoros. (Talán én vagyok az egyik abból a néhány

emberből, aki használja?)

1. lépés: Töltsd le és telepítsd a Google API Python kliensét

2. lépés: Töltsd le és tedd futtathatóvá a Tasky szkriptet.

3. lépés: Menj a Google API konzoljához:

<https://code.google.com/apis/console>

3b. lépés: Készíts egy új projektet és kapcsold be „Service Tasks”-ot

3c. lépés: Miután megadtad a projekt nevét és a Google hitelesítés is megtörtént, kapsz egy kliens azonosítót (client ID) és egy titkos azonosítót (client secret) – ezekre szükséged lesz. Ezen információk a **Client ID for installed applications** fejléc alatt vannak.

4. lépés: Indítsd el a Tasky programot. Meg kell adni az azonosítókat. Szükség lesz továbbá egy API kulcsra, amely a **Key for browser apps** fejléc alatt található.

5. lépés: Látni fogsz egy url-t a parancssorodban, valamint egy helyet, ahova egy kódot kell beírni. Nyisd meg a hivatkozást egy böngészőben majd engedélyezd a

Tasky programnak a Google azonosítódhoz való hozzáférést. Ha ez megvan, kapsz egy engedélyezési kódot. Ezt másold be a parancssorba (ctrl + shift + v).

6. lépés: Attól függően, hogy honnan fut a Tasky szkript, lehet ez a lépés felesleges számodra. Az én esetemben a szkript a szkriptek mappámban van. A keys.txt állomány, amely a hozzáférés engedélyezésekor jön létre, a home mappába kerül. Át kellett mozgatnom ezt az állományt a szkriptek mappámba, hogy ne kelljen a Tasky minden futtatásakor hitelesítenem.

ITT VAGY MÉG?

Ha most begépeled, hogy Tasky vagy az én esetemben a T betűt, mivel beállítottam egy alias-t, majd lenyomod az l (kis L) billentyűt, látnod kell az eddig felvett teendőid listáját.

Mivel szinte mindegyik feladatomhoz tartozik határidő és megjegyzés, készítettem egy szkriptet, amellyel egyszerre tudom őket felvenni:

```
This adds a task WITH a due date AND a NOTE.  
Subject:This is an example task with a date and note  
Due Date(MM/DD/YY):05/18/13  
Note:Send this to FullCircle
```

```
#!/bin/bash  
echo "This adds a task WITH a due date AND a NOTE."  
read -p Subject: sub  
read -p "Due Date(MM/DD/YY):" ddate  
read -p "Note:" note  
  
~/scripts/tasky a "$sub" -d "$ddate" -n "$note"
```

Azért írtam a szkriptbe a dátumformátumhoz emlékeztetőt, mert mindig NN/HH/ÉÉ formában akarom megadni, de nem értek eléggé a Pythonhoz, hogy megváltoztassam a szkriptet. (Megpróbálkoztam vele, de sikeresen elrontottam.)

Persze ha nem akarsz határidőt vagy megjegyzést fűzni a teendőkhez, megváltoztathatod a szkriptet úgy, hogy az érintett sorokat kiveszed, vagy akár egy if-then szerkezetet beépítesz (jelenleg nem tudom, hogyan lehet ezt kivitelezni, de biztos vagyok benne, hogy lehetséges).

Ahhoz, hogy ez bekerüljön a Conkyba és megjelenjen az asztalon, telepítsd Kaivalagi Conky Misc csomagját.

Egyszerűen átvezethetnéd a Feladatokat a Conkyba, de elég csúnya lenne. Kaivalagi szkriptjében az a jó, hogy támogatja a sablonok használatát.

Alább található a sablon, amit én használtam:

```
#{font Ubuntu:size=10}#{color 6892C6};#{color red};#{color yellow};#{color green}
```

```
#!/bin/bash  
/home/grouchygaijin/scripts/tasky 1 > ~/scripts/Text-Conky/tasks.txt  
cat ~/scripts/Text-Conky/tasks.txt | sed -e '1d' | sed -e 's/Notes:/Notes ;;Notes;:/' | sed -e 's/^ *[^ ]* //' | sed -e 's/Date:;/;Due Date:/' > ~/scripts/Text-Conky/tasks2.txt
```

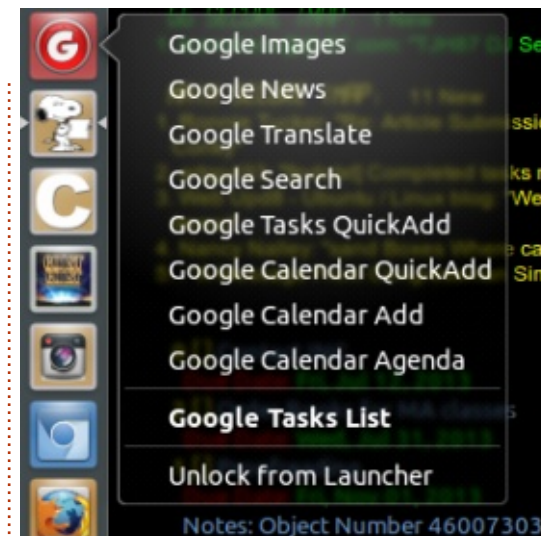
Ahhoz, hogy a Feladatok listám a sablonnak megfelelő formába kerüljön, egy sed parancsot írtam, majd a szkriptbe illesztettem (lent).

Létrehoztam egy cron feladatot, hogy minden 10. percben futtassa le a szkriptet.

A Conky-ból a megtisztított szöveges állományt hívom:

```
#{execpi 600 conkyText  
-textfile=/home/grouchygaijin/  
scripts/Text-  
Conky/tasks2.txt  
--  
template=/home/grouchygaijin/  
scripts/Text-  
Conky/task.template}
```

Készen is vagyunk. Asztalunkon megtaláljuk a Google Feladatokba írt teendőinket, melyek még szépen is néznek ki, ráadásul mindez ingyen. Azért emelem ki, hogy ingyen, mert láttam egy Linuxon futó, témázható programot 12.95 USD-ért, mely néhány más funkciója mellett ugyanerre képes.



John az Egyesült Államokban nőtt fel, de 2009 óta Svédországban él. 2008 óta használ Ubuntut. John másik szenvedélye a zene. Zenei oldalát itt nézhetitek meg: www.grouchygaijin.com



Hogyanok

Írta: Ronnie Tucker

Ne aggódjatok Blenderfanok! Nicholas visszatér a jövő hónapban. Valami házasodási dologgal mentegőzött az e havi Blender cikk elmaradása miatt.

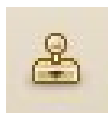
Ebben a hónapban régi, sérült fotók restaurálását nézzük meg GIMP segítségével. Ehhez nagyapám gyerekkori képét fogom használni.



Ez egy nagyon régi kép, mely az 1900-as évek elején készült, a sötét és a világos színek nincsenek megfelelően kihangsúlyozva, ennek korrekciója még nem garantálja a károsodás eltüntetését, a GIMP

azonban igen. Amint restauráltuk a fotót, elvégezhetünk néhány színkorrekciós műveletet is.

A KLÓNOZÓ ESZKÖZ



Az eszközkészletben válaszd ki a Klón ikonját (bal oldalon találod). Ezzel a kép bármely pontját kiválaszthatod, melyet később klónozhatsz a kép más részére. Kezdjük valami könnyűvel, lássunk neki a fejétől balra látható repedésnek. Ezen a részen nincsenek részletek, tehát egyszerű művelet lesz. A javításhoz szükséges lépések:

Kiválasztom a Klón eszközt és a megfelelő méretű ecsetet (életlen kerettel), melynek átmérője nagyobb mint a repedés szélessége. Látni fogod, hogy a pointer mellett egy kicsi pecsét és tilos belépni ikon jelenik meg. Ez azért van, mert nem választottam ki a forrást és az eszköz jelenleg nem használható.

A forrás kiválasztásához tartsd lenyomva a CTRL billentyűt és kattints bal egérgombbal a repedés felett arra a pontra, ahol kezdeni



szeretnél. **Fontos:** a kiválasztott forrásnak illenie kell oda, ahova klónozni szeretnéd. Ha a repedés közepe feletti, jobb és bal oldalon látható részt választanám, az nem passzolna.



A forrás kiválasztása után lenyomom a bal egérgombot, majd egy

mozdulattal rárajzolok a repedésre. Ha megállok, az eszköz újraválasztja a forrást, így nem fog illeni ahhoz a részhez, ahol épp tartottam.

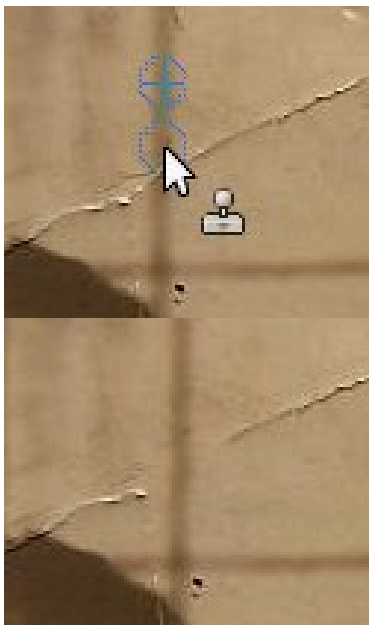


Ilyen varázslatra képes a Klón eszköz. Ezt a műveletet végezd el a fotón lévő összes repedés eltávolítására. A dolog trükkös része akkor következik, amikor a függőleges vonalakhoz érsz az ablakeretnél, ezeknek a vonalaknak



Hogyanok – Gimp: Fotórestaurálás

találkozniuk kell, és néhány próbálkozásba telik mire sikerül megtalálni a megfelelő forrást, melynek a festendő rész alatt vagy felett kell lennie.



Egy kis gyakorlásra van szükség, de a végére szépen bele lehet jönni. Nekem ezt a végeredményt sikerült elérnem pár perc alatt a klón eszközzel:

Miután minden repedést eltávolítottam, végzek némi színkorrekciót.

Természetesen előbb minden hibát el kell távolítani, ezután végezhetjük el a színkorrekciót, de én most szerettem volna egy rövid bemutatót tartani a Klón eszköz használatáról.



PYTHON SPECIAL EDITIONS:



<http://fullcirclemagazine.org/issue-py01/>



<http://fullcirclemagazine.org/issue-py02/>



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



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



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



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



Habár az Inkscape egy vektorgrafikus rajzolóprogram, támogatja bitmap képek hozzáadását a rajzokhoz. Természetesen ez nem egy teljes értékű bitmap szerkesztő, és nem is egy kiadványszerkesztő program. Fotók átfestésére jobban járunk, ha a GIMP-et használjuk, egy hírlevél készítéséhez pedig sokkal jobb eszköz a Scribus.



Egy képet nagyon egyszerűen behúzhatunk az Inkscape-be. Én személy szerint a drag-and-drop módszert részesítem előnyben – a képet az asztról vagy a fájlmenedzserből bedobom a fő Inkscape ablakba. De a File > Import menüponttal is behúzhatunk egy képet egy megnyitott dokumentumba. A File > Open is használható, de ez a parancs egy új Inkscape dokumentumot hoz létre, amiben csak a képfájl található, és az oldalméret

meg fog egyezni a kép méretével. Bármelyik módszert választjuk, egy import párbeszédablakot kapunk (balra látható).

Ha a beágyazást (Embed) választjuk, a kép az Inkscape fájl része lesz. A műszaki érdeklődésűeknek: a fájl Base64 kódolású, ami bináris adatok szöveges megjelenítésére szolgáló módszer. Sajnos ez a kódolás sokkal inkább robusztus, mint hatékony, így a bitmaphez szükséges tárhelyet körülbelül a harmadával megnöveli. Az előnye azonban az, hogy a beágyazott kép az SVG fájl része lesz, így ha a dokumentumot áthelyezzük egy másik helyre vagy gépre, a bitmap vele együtt mozog.

A Link opcióval a bitmap elérési útját adjuk az SVG fájlhoz, de a kép alkotó adatokat nem. Ha időnként áthelyezzük az SVG fájlt, a bitmapet is vele együtt kell mozgatni, vagy rögzíteni a hivatkozást, hogy a helyváltozást követni tudjuk. A fájl kapcsolásának egyik előnye, hogy ha változtatunk az eredeti bitmap képen, a változások automatikusan megjelennek az Inkscape doku-

mentumban is. Egy beágyazott bitmap esetén el kellene távolítani az aktuális verziót a dokumentumból, majd beágyazni a módosított verziót.

Hogy melyik opciót válasszuk? Ez attól függ, mit csinálunk a bitmappal az Inkscape rajzban. Ha csak átmenetileg van rá szükség, mert vektorizálni szeretnénk, vagy csak referenciaként szolgál, akkor valószínűleg a linkelés a legjobb választás. Ha a design állandó része lesz, akkor viszont a beágyazás jobb lehet – főleg, ha mozgatjuk az Inkscape fájlt, kiteszük egy webserverre, vagy elküldjük valakinek. Ha bizonytalan vagy, a kép linkelését javaslom. A kép később bármikor beágyazható az Extensions > Images > Embed Images menü opcióval.

Ha a „Don't ask again” jelölőnégyzetet kipipáljuk, akkor a későbbi importálások alkalmával a mostani választás lesz az alapértelmezett. Én ezt nem szoktam bejelölni, mert mindig az aktuális rajztól függően választok a két opció közül. Ha kipipáltad a négyzetet,

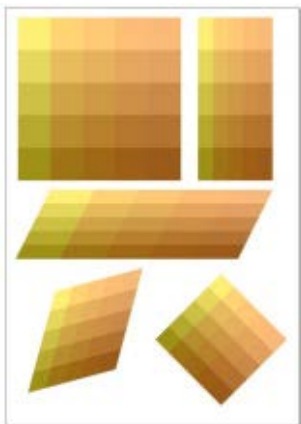
de később meggondolod magad, válthatsz a másik opcióra, vagy utasíthatod az Inkscape-et, hogy a jövőben kérdezzen rá. Ezt a File > Inkscape Preferences... Bitmap szekciójában, a „Bitmap import” opció változtatásával teheted meg.

Az importálás után, a kép a normál kijelöléssel jelenik meg az Inkscape-ben. Ami meglepő lehet, az a kép mérete – az importált bitmapek többnyire nagyobbak a vártnál. Ennek az az oka, hogy az Inkscape 90dpi felbontással importál, függetlenül a kép eredeti méretétől, alakjától, vagy beágyazott metaadataitól. Ezzel a felbontással egy 900 pixel magas kép 10” magas lesz, és majdnem kitölt egy A4-es oldalt.

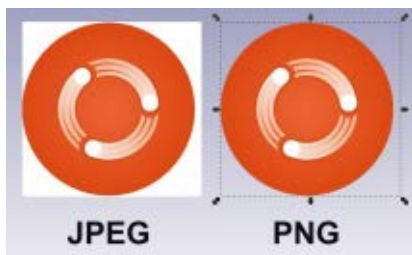
Az Inkscape-ben érdemes a képekre egy csoport színes négyzetként gondolni – habár ez a csoport nem nyitható meg és nem választható szét. Mindegyik négyzet 1/90” méretű, de ugyanúgy átméretezhető a fogantyúkkal, mint bármely más tárgy. Ez a fajta átméretezés nem változtatja meg a csoport négyzeteinek számát, csak

Hogyanok – Inkscape – 15. rész

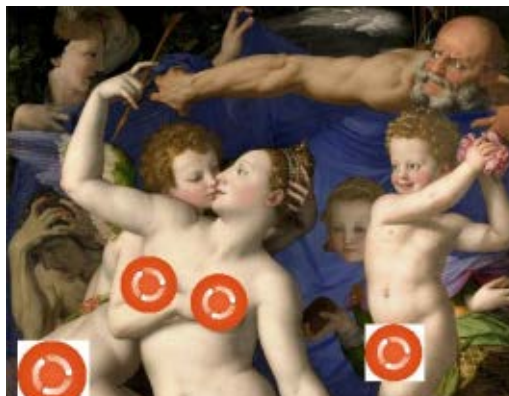
méretüket és alakjukat. A kép ferdíthető és elforgatható, megváltoztatható az átlátszósága, ugyanúgy, mint bármely más négyzetcsoportnál. Itt egy példa egy 25 pixelből álló képre. A képet bemásoltam, és úgy méreteztem, illetve alakítottam át, hogy kitöltsön egy A4 oldalt. Látható, hogy a pixel és a dpi gyorsan értelmét veszti, amint a pixeleket elforgatott romboidokká változtatjuk.



Néha nincs szükség a teljes bitmap képre a rajzhoz. Ha a kép PNG formátumú, az Inkscape nem változtatja meg az átlátszó területeket. Ezt nem négyszögű elemek beillesztésére használhatjuk. Vegyük például a Full Circle Magazine logót. Egyértelműen látszik a különbség az importált JPEG verzió, és az átlátszóságot támogató PNG verzió között.



Ha érzékeny olvasókat kell megóvni a reneszánsz művészet húsos felületeitől, egy pár PNG példaként elfogadható melltartóként szolgálhat, míg a JPEG-ek túlságosan feltűnő alsónemüket eredményeznek.



A másik módszer képek egy-egy részletének megjelenítésére a vágás (clipping). Ez is pontosan ugyanúgy működik, mint bármely más tárgy vágása – rajzoljunk egy vágógörbét (clip path), helyezük a kép elé, válasszuk ki mindkettőt, majd kattintsunk a context menüben a Set Clip, vagy a főmenüben az Object > Clip > Set parancsra. Ezzel a módszerrel reneszánsz fest-

ményünk bal alsó sarkából – némi elforgatás és tükrözés után – egy olyan képet kapunk, ami ismerős lehet bárkinek, aki látta a Monty Python Repülő Cirkuszát.



A vágott kép éles szélei nem felelnek meg minden követelménynek, de, mint az sejthető, a maszkolás is működik. Egy egyszerű elmosott alakzat fehér kitöltéssel maszkként használható, így elsimíthatók a bitmap szélei, és lágyabb hatás érhető el.



Ha emlékeztek oktatóanyagunk előző részére, a maszk színes pixelek gyűjteménye – akárcsak a bitmap kép. Az Inkscape-ben nyugodtan használhatjuk az importált bitmap-eket maszkként – ez semmiiben nem különbözik attól, mintha egy csoport négyzetet használnánk. Az első benyomás, hogy a ké-

pek maszkként való használatával egy negatívszerű eredményt kapunk.



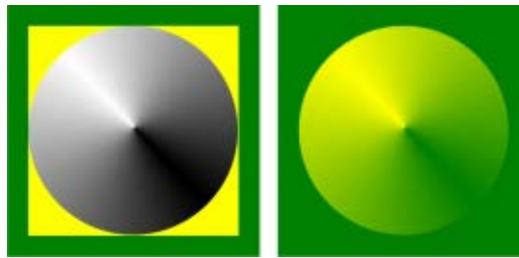
Valójában azt látjuk, hogy a fehér Inkscape vászon áttűnik a kép sötétebb részein, és a maszkolt tárgy színe megjelenik a kép világosabb részein. Ha a maszkolt tárgyat egy világosabbra cseréljük, és háttérként egy sötétebbet használunk, visszaáll a viszonylag természetes állapot.



Érdeemes megemlíteni, hogy bármilyen tárgy maszkolható. Az itteni példákban egy képet használunk egy egyszínű téglalap maszkolásához, de ugyanez a technika használható színátmenettel, vagy mintával kitöltött tárgy, vagy csoport esetén is.

A forrásképtől függően lehet, hogy jobb eredményt kapunk, ha szürke skálásra konvertáljuk egy bitmap szerkesztővel, például a GIMP-pel. A bitmap szerkesztővel ezen felül világosíthatjuk, sötétíthetjük, vagy fel is cserélhetjük a kép színeit. Ha a képet linkelve importáltuk az Inkscape-be, a változtatások megjelennek az Inkscape rajzon minden alkalommal, amikor mentjük a bitmap képet a szerkesztőben. Így egyszerűen kísérletezhetünk különböző változtatásokkal. Tapasztalatom szerint a frissítés nem mindig működik tökéletesen az Inkscape-ben, de egy kis görgetés, vagy a nagyítás állítása általában megoldja a problémát.

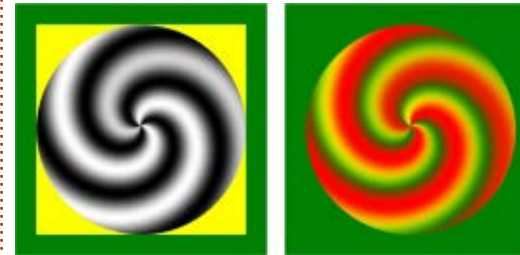
A bitmappek maszkként való használatával is megkerülhető az SVG formátum korlátozott színátmenet-típus támogatása. Ha például készítünk egy kúp alakú gradienst a GIMP-pel, majd ezzel maszkolunk egy sárga négyzetet egy zöld háttér előtt, egy kúp alakú színátmenetet kapunk, amit nehéz létrehozni.



Természetesen ez a módszer nem eredményez egy valódi vektoros színátmenetet, a pontossága a bitmap felbontásától függ. Ugyanezt a hatást elérhettük volna úgy is, hogy készítünk egy sárga-zöld, kúp alakú gradienst a GIMP-ben, majd ezt közvetlenül importáljuk az Inkscape-be. Viszont ha a képet maszkként használjuk, a színek szabadon változtathatók maradnak az Inkscape-ben, és nem kell minden egyes alkalommal a bitmapet módosítani.

A módszer fő korlátja, hogy egyszerre csak egy tárgy átlátszóságára van hatással, így a több színállomással rendelkező színátmenetek problémásak lehetnek. Ez megkerülhető, ha a maszkot egy csoportra alkalmazzuk, vagy több maszkolt tárgyat helyezünk egymás elé, habár ez könnyen túl bonyolulttá válhat. E módszer bemutatására készítettem egy bitmapet a GIMP-pel. A „Three Bars sin” szín-

átmenetet spirális színátmenetként rajzoltam meg, majd először az imént használt sárga négyzeten és zöld háttéren alkalmaztam, azután duplikáltam (Edit > Duplicate, vagy Ctrl-D) és kicsit elforgattam, hogy egy több színű spirális színátmenetet kapjak.



Így már nyilvánvaló, hogy amint egy bitmapet linkelünk vagy beágyazunk egy Inkscape dokumentumba, gyakorlatilag ugyanúgy kezelhetjük, mint bármilyen más tárgyat. Ha egyszerűen színes téglalapok egy csoportjának tekintjük, nem járunk messze az igazságtól. Viszont ne tévesszük össze az Inkscape-et egy bitmap szerkesztő vagy egy kiadványszerkesztő programmal, a GIMP és a Scribus sokkal jobb eszközök ezekre a feladatokra.

Legközelebb azzal folytatjuk Inkscape bitmap-túránkat, hogy kiderítjük, miként lehet valódi vektorokká alakítani őket.

A képek forrása

„Venus, Cupid, Folly and Time”, Angelo Bronzino
http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Angelo_Bronzino_001.jpg

„La Gioconda” („Mona Lisa”), Leonardo da Vinci
http://en.wikipedia.org/wiki/File:Mona_Lisa,_by_Leonardo_da_Vinci,_from_C2RMF_retouched.jpg



Mark Inkscape-pel készült webes képregénye, a „Monsters, Inked” könyv formában is megvásárolható az alábbi címen:
<http://www.peppertop.com/shop/>



Irányelvek

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

Szabályok

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

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

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

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

• A képek JPG típusúak legyenek,

800 pixel szélességnél ne legyenek nagyobbak és alacsony tömörítést használj.

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

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

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

Fordítóknak

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

Hogyan írjunk a Full Circle-be

FÓKUSZBAN

Játékok/Alkalmazások

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

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

Hardver

Ha hardverről írsz, világosan írd le:

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

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



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

<https://spideroak.com>

Online
BACKUP

Secure
SYNC

Easy
SHARING

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

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

Download mobile clients
for **iOS & Android**

JOIN SPIDEROAK NOW
Get 2 Free GBs

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



Kérdezd az új fiút

Írta: Copil Yáñez

Sziasztok, ismét üdvözlök mindenkit a „Kérdezd az új fiút” rovatban! Ha van egy egyszerű kérdésed, az „Ubuntu Touch”-ról pedig arra asszociálsz, hogy mi történik, ha túl közel kerülsz Mark Shuttleworth-höz, akkor írd nekem a copil.yanez@gmail.com címre.

A mai kérdésünk:

K: Vajon a Linuxos játékok tartják-e a lépést az Ubuntu szédítően gyors fejlődésével?

V: Persze. És mindjárt el is magyarázom, hogy miért gondolom így. De ehhez kicsit vissza kell mennünk az időben. Úgy pár évezredet.

Az ember több tízezer éven keresztül vadászó-gyűjtögető életmódot folytatott. Az élete legtöbbször hajszálon múlt, miközben egyensúlyozott a saját magának beszerezendő étel és aközött, hogy ne ő legyen valamilyen kardfogú tigris australopitecus-módra elkészített szendvicseben a fehérjeréteg.

Aztán valaki csak felkiáltott, hogy úgy mégis mi a fészkes fene folyik itt? Van amarra egy pöpec kis barlang. Megvéd az időjárás szélsőségeitől, tök jó a szellőzése és szu-

per kilátás nyílik belőle a völgyre. Csak ki kell takarítani belőle azt a pár tízezer denevért meg az egy évszázad alatt lerakódott guanót. Igazi csajozós kérés lesz könnyen elérhető itatóhellyel. Első látásra lenyűgözi majd a látogatókat! Költözünk oda!

Ímígyen lett kibérelve a civilizáció bölcsője! És a puhasággal jött a jólét. A jóléttel pedig együtt járt egy nyugtalanító érzés, hogy valahogy muszáj agyonütni azokat az órákat, amiket korábban vadászással és gyűjtögetéssel töltöttünk.

Ennek elkerülhetetlen következménye lett a modern videójáték. A játék az a fajta szabadidős tevékenység, amely jelzi, hogy a vadászó-gyűjtögető emberből hirtelen barlanglakó lett.

Ha úgy tűnik, hogy a Linux a sor legvégén kullog a játékfejlesztés területén, az azért van, mert a Linux-felhasználóknak általában nincs annyi szabadidejük, mint a Windowst használóknak. Egy windowsosnak mindig tengernyi ideje van, amit valahogyan muszáj agyonütni. Egészen biztos vagyok benne, hogy a lascaux-i barlangraj-

zok is egy korai Windows-admin művei, nyilván akkor csinálta őket, amikor a pörgő homokórára várt.

Mielőtt túlzásba vinném a pizkálódást, tartozom egy vallomással: én windowsos játékos vagyok. Előbb szabadulnék meg a fél vesémtől, minthogy feladjam az 50. szintű női Nord karakteremet a Skyrimben. Sheilának hívják a kis drágát, hamarosan összeházasodik Lydiával, az ő hűséges társával. Szeretem a Skyrim-et. Egyfelől lehet benne kétkezes kardot forgatni, meg gyíkbereket gyilkolni, másfelől egy progresszív szociálpolitikával átítatott, idealizált világ ez, ahol senkinek nem böki a szemét, ha két nő köt házasságot egymással. Tisztára olyan, mint Massachusetts, sárkányokkal.

Jól informált felhasználók most azt mondják majd, hogy de hát Skyrimet simán lehet játszani Linux alatt is, WINE vagy PlayOnLinux Windows-emulátorok segítségével, melyek lehetővé teszik, hogy windowsos programokat futtassunk linuxos gépen. Még azt is hozzátehetik, hogy futtassak virtuális gépet, lényegében válasszak le a gépemből egy darabot, ahol a

Windows szabadon futhat, mint egy panda az állatkertben.

De az ilyen megoldások nem működnek a nyúl szívűeknél, vagy mint az én esetemben, a tökkelütött idiotáknál. Az ilyenekhez mindenféle trükköket kell ismerni, Internet Explorert letölteni, és – atyavilág! Valami csillogó izé elterelte a figyelmem, mert máris UNOM AZ EGÉSZET.

Ahhoz, hogy a linuxos játékipar versenyképes legyen, „gombnyomásra” kell működnie.

Nem értek egyet azzal az állítással, hogy linuxos játékok már landoltak volna. Még a legjobb esetben is csak felhajtották az előttük lévő tálcát és függőleges helyzetbe állították az ülésüket. Egy magamfajta felhasználó megbízható forrásból származó játékokat tölthet le, és joggal reménykedhet, hogy a program csiribú-csiribá elvégzi a játékhoz szükséges beállításokat. Úgy kezdhettek el játszani, hogy nem kell egyetlenegy függőségre sem rágugliznom, vagy visszaállítanom egyetlen böngészőt sem a korábbi verziójára, vagy hasonló flikk-flakkot végrehajtanom.



Kérdezd az új fiút

Erre akkor jöttem rá, amikor 18 órát baglyoztam egyvégtében, kaja és alvás nélkül, hogy saját kezűleg készítsek el egy ezüst karikagyűrűt Lydiának. A nagy esküvői lázban, tele szeretettel és toleranciával arra gondoltam, hogy talán jó lenne, ha még egy esélyt adnék a linuxos játékoknak.

Akkor csináltam ilyet utoljára, amikor a Valve bejelentette a Linuxra kifejlesztett a Steam videójáték-disztribúciós platformját. Az Ubuntu Szoftverközpontban is egyre többször jelent meg jó pár menőnek látszó játék, mindjárt a nyitóoldalon. Tudtam, hogy itt témérdek mindennel lehet játszani.

De milyen tapasztalatokat szereztem a gyakorlatban? Amikor nekiláttam ennek a kérdésnek a megválaszolásához, rákerestem néhány ingyenes játékra. Három esélyes jelöltet találtam, mindegyik ingyenes vagy ingyenesen játszható (ez azt jelenti, hogy ingyen lehet velük játszani, de a haladóbb szintekért már kell valamennyit fizetni). Lássuk őket.

Az első kettőhöz szükséges a Steam Linuxos kliense, az alábbi linken elérhető:

<http://store.steampowered.com/>

A Steam maga nem egy játék, hanem egy szoftver, amellyel játékokat lehet letölteni, játszani és

biztonsági mentést csinálni róluk. Fut Mac-en, Linuxon és Windows-on is, bár nem mindegyik játék fut minden egyes platformon. Rengeteg játék van Steam-en Linuxhoz, néhányuk neve ismerősen csenghet más platformokról (pl. Left 4 Dead 2 vagy a Counter Strike).

A Steam-ben az a jó, hogy ha szerinte a játék futtatható Linux alatt (és a géped is rendelkezik a minimális rendszerkövetelménnyel), akkor az nagyjából úgy is lesz. Sőt, ha letöltesz egy játékot, de később formattalod a merevlemezdet, vagy veszel egy másik gépet, akkor is csak betöltöd a Steam-profilod, és újra letöltöd a játékokat.

A legjobb mégis az a steames Linux-játékokban, hogy automatikusan hozzáigazítják magukat a gépedhez. Pl. ha többmagos procival nyomulsz, és van egy jobb videokártyád is, akkor egyből nagyfelbontásban jelenik meg a játék. Ha lassúbb a géped, akkor lehet, hogy nem lesz annyira csillogó-villogó a megjelenés, de akkor is fogsz tudni játszani. Ez nagyon fontos az Ubuntu-felhasználóknak, ugyanis nagyon sokan azért fordultak ehhez az operációs rendszerhez, mert ezzel nem kell beszállni a "fegyverkezési versenybe", mármint, abba az elke-seredett küzdelembe, hogy az utcában nekik legyen a legmenőbb, legerősebb gépük.

Ha beállítottuk a Steam-profilunkat, a játék letöltése már csak egy kattintásnyira van. A legtöbb játék pénzbe kerül, de vannak régebbiek, amelyek olcsók vagy éppen ingyenesek, és a legtöbbnél demó is elérhető.

Én két játékot töltöttem le a Steam-ről, mindkettő ingyenes.



TEAM FORTRESS 2 Steam

A Team Fortress 2 név ismerősen csenghet azoknak, akik már játszottak Unreal Tournament-et. Vagy akár kipróbálták már magát a Team Fortress 2-t is, csak épp más platformon. A játék lényege, hogy van egy rakás zsoldos csapat egy

fura bolygón, egymás ellen küzdenek valami tékép feletti irányítás megszerzéséért. Vagy valami ilyesmi. Mindenesetre egy rakás ürge verekszik egymással mindenféle plazmafegyverrel meg rakétameghajtású gránátokkal. A játéknak van egy online komponense is, amelynek segítségével más anonim játékosokkal lehet egy szerveren játszani, vagy akár saját játékot is létrehozhatunk, ahová csak a haverok tehetik be a lábukat.

A TF2 már 2007 óta létezik. Értitek, még a Twitter meg sem jelent, ez a játék már itt volt! Emiatt nagy volt a valószínűsége, hogy a játék már elavultnak néz ki. De nem! Én is meg voltam lepődve, hogy mennyire tartja a lépést a grafika. Ko-



Kérdezd az új fiút

molyan, ha valaki azt gondolja, hogy minden játéknak úgy kellene kinéznie, mint a Skyrim élethű környezetének, akkor a TF2-vel kapcsolatban sem tud majd semmilyen kifogással élni.

Nekem a legnagyobb meglepetés a játék gyorsasága volt. Ubuntu 13.04-em van, ami hároméves AMD-alapú gépen fut. Van egy külön videokártyája, úgyhogy reménykedtem, hogy a játék nem úgy fog futni, mint egy reumás csiga. De azt sem gondoltam volna, hogy lag-mentes felhasználói élmény fog várni. A Steam automatikusan leolvasta a beállításaimat, és optimalizálta a játékot a gépemre. Remek.

Tetszett. Körbe-körbe rohangáltam, halomra lövöldöztem az embereket, ha pedig valaki más játékos rám lőtt, végignéztem, amint a veséim szanaszét repülnek. Ha valaki szereti a csapatalapú FPS-játékokat, az mindenképpen próbálja ki a TF2-t.

Team Fortress 2 összegzés:

10-ből 8 súlyosan sérült végtag



AMNESIA: THE DARK DESCENT Steam

Az Amnesia egy hátborzongató horror-játék, ahol egy sötét kas-

télyban kell szaladgálnunk, zárt ajtók mögé benézünk, és lényegében pont úgy viselkedünk, mint bármelyik horrorfilmbeli áldozat. Hallod azt a hangot, ami úgy hangzik, mint valami rég halott nő csikorgó körme? Szuper, akkor nézzünk is be oda. Már csak az hiányzott, hogy valaki folyamatosan a hátam mögött kiabáljon, hogy „hívd már a rendőrséget, te marha, egy gyilkos van az ajtó mögött!”

Az Amnesia 2010-ben jelent meg, és nagyon úgy fest, hogy lesz folytatása is. A játék hangulata sötét, a hangeffektek zseniálisak. Az ember sosem lehet biztos abban, hogy mi van a következő sarkon túl, de ennek felfedezése még csak a móka egy része. Sőt, a játék készítői azt javasolják, hogy lesötétített szobában játsszunk, fejhallgatóval.



Nem tudom, van-e annyi vér a pulcámban, hogy ezt kipróbáljam, de látom a benne rejlő lehetőségeket.

Itt is kellemes meglepetés volt, hogy a játék simán, problémamentesen futott a gépemre. Ezért mondom, hogy a linuxos játékipar jó úton halad, ha a dolog csak úgy, egyszerűen „működik”.

Ha valaki szereti az ijesztgetős filmeket, nézze meg a játék demóját.

Amnesia: The Dark Descent
összegzés: 10-ből 7-szer tört ki a frász.

A legutolsó játékeszthez az Ubuntu Szoftverközpontból töltöttem le egyet. Mindannyian tudjuk, hogy mennyire egyszerű az USZ kezelése. Felsorolja az összes megbízható forrásból származó találatot,

ajánl ingyenes és fizetős programokat, ráadásul összeszedgeti nekünk az összes olyan apró dolgot, amitől a játék futni fog, nekünk a kisujjunkt sem kell mozdítanunk.

Vajon az Ubuntu Szoftverközpont a Steam nyílt forráskódú párja?

VENDETTA ONLINE Ubuntu Szoftverközpont



Leghőbb vágyam mindig az volt, hogy igazi bolygóközi űrhippi lehessenek. Vinném magammal a lézertant meg a fotonhárítót és jammelnék a többi fura szagú, hosszú hajú alakkal, akibe csak galaxisszerte belebotlok. Nagyjából így nézne ki az életem, ha online játék lenne.

Kérdezd az új fiút

A VO egy MMORPG, egy nagyon sok szereplős online szerepjáték az űrben. Kell építeni egy űrhajót, azal aztán lehet röpködni, ellenségeket robbantgatni, erőforrásokat felkutatni, amiket aztán arra lehet használni, hogy felbizzsuzza az ember az űrhajót, és még menőbb fegyverekre tegyen szert. Aztán kezdjük az egészet előlről.

A játék eredetileg 2002-ben jelent meg, amikor még a dinók uralták a Földet. Vagy legalábbis az AOL biztosan. Ez nyilván megmagyarázza a meglehetősen kezdetleges grafikát.

De megismétlem, a játékmenet mindennél jobb. Az ember elindítja a játékot, kiválasztja az űrhajót, és már jönnek is szembe az aszteroidák, ellenséges hajókra lehet lövöldözni, és az űrkikötőkben dokkolni. Tényleg csak a lézerlantomat kellett becsomagolni, és már indulhattam is!

Ezen kívül a játék szupergyors, és nem szagat. Ez főleg az egyszerű játékmotornak köszönhető. És mindezt egy régi gépen, ingyen, ráadásul nem kellett semmilyen trükknek sem utánagugliznom. Azért ez nem semmi.

Vendetta Online összegzés: 10-ből 6 térhajtomű

Három fantasztikus játék, ráadásul mindegyik problémamentesen fut.

Őszintén hiszem, hogy a linuxos játékipar fordulóponthoz érkezett. A Steam/Ubuntu Szoftverközpont modell szerintem működne bonyultabb játékokkal is (khhmmm... pl. Skyrim...). Akik meg ragaszkodnak a HD-grafikához, azok fektessék be a gondosan összepórolt pénzüket gyorsabb számítógépbe.

Akik pedig legszívesebben egy csermely partján üldögélve bámulnának a völgyet, miközben életünk párjával piknikezünk (és nézzük a sárkányokat), azoknak is jut játék.

A játékok ilyen radikális fejlődése mellett, lehet-e bárkinek is kétsége afelől, hogy egy rakás vérszomjas, rajzolt avatar, ami arcleolvasztó pulzusfegyverekkel hadonászik, jelenti az emberi evolúció csúcsát?

A válasz: ki van csukva.

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-on található. Megnézheted továbbá a Twitteren (@copil) hogyan hozza magát zavarba.

LIBREOFFICE SPECIAL EDITIONS:



<http://fullcirclemagazine.org/libreoffice-special-edition-volume-one/>



<http://fullcirclemagazine.org/libreoffice-special-edition-volume-two/>

OTHER SPECIAL EDITIONS:



<http://fullcirclemagazine.org/scribus-special-edition/>



<http://fullcirclemagazine.org/ubuntu-development-special-edition/>



<http://fullcirclemagazine.org/virtualisation-series-special-edition/>





Az elmúlt pár hónapban azt tapasztaltam, hogy az internetkapcsolatunk lelassult. A hálózati játékok jól működtek, de a letöltés 100kb/s környékén ragadt, tabletjeinken és a telefonokon nehézkes volt a videók megtekintése. Az internetszolgáltató segítségével leszűkítettem a problémát az routerünkre.

Miután visszatértünk a vakációról, a költségvetésünk 100 dollárra volt korlátozva. Régen volt Netgear, LinkSys és D-Link routerem. A LinkSys router pár évig mindünket jól kiszolgált, de a Netgear is jól működött. Tíz router volt, amely belefért ebbe a keretbe. Ezekből a D-Link típusúakat egyből kizártam, mert tapasztalatom szerint pár hónapnyi használat után már gyakran szakították meg a vezeték nélküli kapcsolatot. A fennmaradt routerek közül csak a 100 dollár körülieknek volt gigabit csatlakozásuk, ezeket is kiejtettem, mert már volt gigabites switchünk. Hogy a megmaradt routereket értékelni tudjam, körülnéztem néhány weboldalon, figyelve a felhasználók visszajelzéseire. A Netgear N300 routert vá-

lasztottam, ez volt a második legdrágább, 39 dollár. Nem ez volt az elsődleges szempont, de ez egy jóleső bónusz.



A Netgear legalább két típusú routert forgalmaz az N300 név alatt – a WNR2000 és a WNR3500L típust. A WNR3500L egy jól árazott gigabites router, amelyet az Amazonon 60 dollárért árulnak. Ez a cikk a WNR2000 N vezeték nélküli, nem gigabites routerről szól. Volt a helyi boltban az N300 routerből, megvettem, mert azonnal szükségem volt rá.

Amikor kinyitottam a dobozát, meglepődtem, ugyanis az első dolog, amit megláttam, a GPLv2 és GPLv3 licenzek nyomtatott válto-

zata. Valójában nem annyira meglepő, mivel sok router futtat valamilyen *NIX formátumot. A dobozban volt még a tápcsatlakozó, a WNR2000v3 router és egy sárga hálózati kábel.



A beállítás fájdalmas volt, a router „zseniális” szoftvere rosszul ismerte fel az internetkapcsolatot, PPTP-nek látta PPPoE helyett. Mivel előtte már volt pár Netgear routerem, tudtam, hogy gyakran a 10.0.0.1 IP címet használják a 192.168.0.1 helyett. Megnyitva egy terminálablakot az ifconfig igazolta, hogy a router a notebookomnak a 10.0.0.x tartományból osztott ki IP címet. A router beállításait sikerült az Alapbeállítás > Internet > Internet Szolgáltató fülön a PPPoE opciót kiválasztva és az adataimat megadva kijavítani.

A router felhasználói felülete

letisztult, de nem túl reszponzív, valószínűleg a Netgear „varázsolta” a webes felületet. Az OpenWRT weboldal ezen cikke <http://wiki.openwrt.org/toh/netgear/wnr2000> szerint a 3-as verziójú WNR2000 (az 1-es és 2-es verzió nem) már futtatja az OpenWRT-t. Amennyiben ez igaz, a Netgear átvarázsolta, hogy másnak nézzen ki és ráakasztotta a genie nevet.

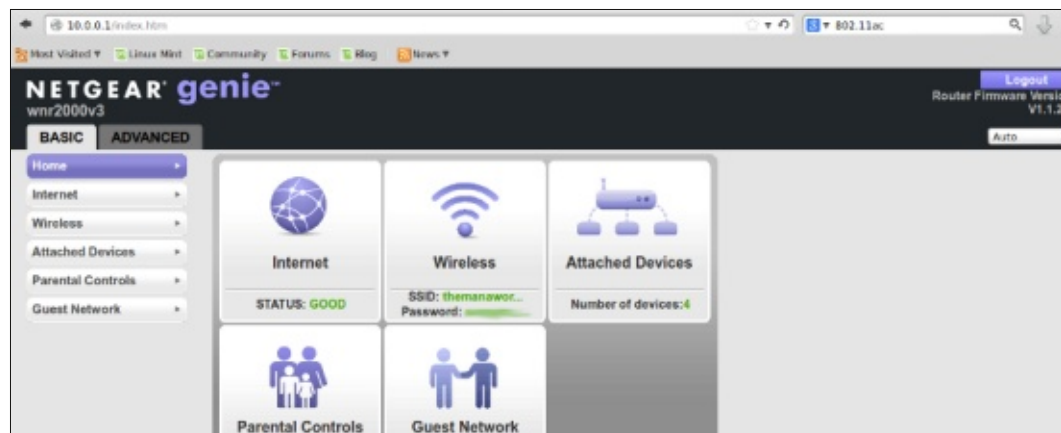
Amint azt már említettem, a WNR2000 egy vezeték nélküli N-es router, sok csatornát köt össze, hogy elérje az elméleti 300Mbps sebességet. Az első igazi teszt: videó streamelése a családi tablet-re. Semmit sem hallottam a szokásos panaszokból az internet sebességére vonatkozóan, tehát úgy tűnt, hogy a WNR2000 legalább ezt a problémát megoldotta.

A Netgear egy ingyenes genie iOS és Android alkalmazást is biztosít. Kiprobáltam az alkalmazást a tableten, de nem sikerült belépniem a routerre azzal a jelszóval amelyet beállítottam, illetve az alapértelmezett „password” jelszóval sem. Furcsa ugyan, de a genie

alkalmazás „My Media” része működött – megengedve, hogy az XBMC gépünkről videót streameljünk a tabletre. Amennyiben van egy iPad tableted, értékelni fogod ezt a tulajdonságot, mivel az ingyenes iOS UPnP alkalmazások többsége béna. Sajnos a genie alkalmazások közül csak az UPnP és QR kód olvasó működik anélkül, hogy a routerre belépjünk.

Ahogy várnánk, a router ALAP beállítások fülén elég leegyszerűsített a felület, nem sok változtatást enged. A RÉSZLETES beállítás fül már sokkal több lehetőséget kínál, mint elsőre gondolnánk. Internet beállítások, vezeték nélküli hálózat beállításai, vezetékes hálózat beállításai, szolgáltatás minőségének a szabályainak beállítása, gyerekzár, weboldal blokkoló és egyéb más lehetőségek. Az egyik beállítás, amelyet kerestem, a MAC cím alapján működő DHCP. Ez a beállítás a Részletes Beállítások > Hálózati részben található.

A Részletes Beállítások > Vezeték nélküli Beállítások része lehetőséget nyújt a vezeték nélküli antenna leállítására, előre meghatározott órarend szerint, illetve lehetőség nyílik hozzáférési listát is készíteni. A WNR2000 üzemelhet



mint vezeték nélküli hozzáférési pont. Ez a tulajdonsága megengedi, hogy egyszerű Ethernet csatlakozón az internethez csatlakozzon a WNR2000 és mint csatlakozási, hozzáférési pont üzemeljen (access point). A WNR2000 ugyanakkor mint jelerősítő is működhet, hatékonyan felerősítve a jelet egy másik szobában.

A porttovábbítás és triggerelés is támogatott, amely a Részletes Beállítások részben található meg. Én a porttovábbítást akkor használtam, amikor át szerettem volna engedni az általam futtatott játékszerver forgalmát.

Az egységesített Plug and Play rendszer, az UPnP, nagyon sok routeren alapbeállításaként működik. Ezt én a WNR2000v3-nál kikapcsoltam. Amennyiben az UPnP ak-

tív, olyan mintha elkezdenének feltörni minket. A napi DoS támadásokat elnézve a magas portokon – egy nap alatt 15 (ezekből egy hitelesített kapcsolatnak látszik) –, szerintem jó dolog, hogy kikapcsoltam. Az UPnP kikapcsolása nem akadályozza meg, hogy a lokális hálózat jól működjön. Az iPad és Android telefonjainknak sikerült csatlakozni, illetve streamelni a helyi XBMC médiaközpontunkról úgy, hogy az UPnP ki volt kapcsolva (lehet ez volt az oka, amiért az iPad genie alkalmazás nem tudott helyesen bejelentkezni, de inkább legyenek biztonságban és nem használom azt, minthogy egy feltört szerverrel kelljen foglalkoznom).

Mint már említettem, a WNR2000v3 naplóz. Ebben nincs olyan csinos forgalmat ábrázoló grafikon, mint a régi tomatot fut-

tató LinkSys routeren volt, de beállítható, hogy emailben küldje el a naplót. Ez egy nagyon hasznos szolgáltatás, amennyiben nem vagy ott és a telefonodról szeretnéd követni mi történik a routerrel.

A Netgear jó néhány N* szeriás routert épít, a felsőkategória az új, 802.11ac standardot használja, amely a kevésbé zsúfolt 5 GHz tartományban üzemel (a WNR2000v3 a 2.4 GHz tartományban működik). A felsőkategóriában a routereknek nagyobb a lefedettségük, jobb a videóátvitel és a jelinterferencia elkerülése is. Annak ellenére, hogy közel 60 vezeték nélküli jel van körülöttünk, az N300 (WNR2003v3 model) jól teljesít – igaz, hogy alig haladjuk meg a 305 négyzetmétert. Az N300 nem a legtöbb szolgáltatást nyújtó router a piacon, de egy fokkal jobb, mint amelyeket eddig próbáltam. Mindez féláron a csaldottságot okozó készülékekhez képest.



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



Az én történetem

Írta: Bill Cairns

Az első Ubuntu, amivel kezdtem az a „Breezy Badger” 5.10-es volt még 2005-ben. Addig a feleségemmel osztoztunk egy asztali gépen (nekem volt egy notebookom a munkahelyemről), amikor azonban vettünk egy új gépet, akkor ezt jó alkalomnak láttam, hogy tágítsam a látókörömet és a régivel kísérletezni kezdjek. A munkahelyemről már ismertem a SuSet, de ekkorra már olvastam egy kicsit egy új Linux disztribúcióról, az Ubuntu-ról, és mint jó délafrikai, legalább annyira vonzott az „Ubuntu” név, mint a Linux használatának ötlete.

Így kértem ingyenes lemezeket a Canonicaltól, és a régi gépemre telepítettem őket, és azóta is az Ubuntu Linux rabja vagyok. Az Ubuntu minden verzióját kipróbáltam, de 2010 óta kitartok a Long Term Support kiadások mellett, ami a fő gépemet illeti, és a köztes kiadások kerültek a teszt gépre (ami eredetileg az a gép volt, amelyre először telepítettem az Ubuntu-t, míg a múlt évben nem vettem megint egy új gépet, és mindegyik lejjebb nem csúszott a ranglétrán).

Miért imádom az Ubuntu-t? Az indokaim terjedelmesek, összetettek és nem mindig logikusak. Mindenek előtt szeretném leszögezni, hogy

teljes mértékig egyet értek a szabad forráskódú szoftverek koncepciójával. A számítógépes pályafutásomat 1966-ban kezdtem el, mint assembly programozó, és operációs rendszer karbantartással foglalkoztam (valamint később operációs rendszer fejlesztéssel), és abban az időben még egyszerűen elképzelhetetlen volt, hogy ne férjünk hozzá az összes rendszer forráskódjához. Aztán lassanként a szoftver nagy üzlet lett, és a forráskódot elrejtették a vásárlók előtt. (Néha titokban azon gondolkodom, vajon a valódi ok nem az-e, hogy a gyártók szégyellik a kódot, mert olyan rossz minőségű.) Ez nem azt jelenti, hogy meg akarnám változtatni a szoftvert, csak – érhetően módon – szeretem tudni, hogy megtehetem, ha akarom.

Továbbá nem szeretek kiadni egy csomó pénzt olyan dolgokért, amit nem sűrűn használok, és nem szeretem a kalózkodást sem. Jelenleg a Microsoft több, mint R2000-t kér a Microsoft Office egy példányáért. Ez örültség, amikor a LibreOffice semmibe sem kerül. Az Ubuntu használatával hozzáférök az ingyenes szoftverek egész világához, ami lefed minden területet, amire én valaha is használni akarnám a számítógépemet. És az a legjobb, hogy ki-

próbálhatok valamit, és ha nem nyeri el a tetszésemet, akkor eldobhatom, és nem került semmibe, kivéve az időt, amit a kísérletezésre fordítottam.

Nekem úgy tűnik, hogy sokkal több ráhatásom van arra, hogy mi történik mióta Ubuntu-t használok, mint Windows használatakor valaha is volt. (Tulajdonképpen még mindig sok embernek segítek rendben tartani a Windowst a gépén, és folyamatosan az idegeimre megy, amikor a rendszer a saját feje után megy, ahelyett, hogy úgy csinálná, ahogyan én akarom.)

Azt hiszem, legjobban azt szeretem az Ubuntu-ban, hogy a felhasználói közösség olyan lelkesen segít azokon, akiknek problémájuk van. Tegyel föl bármilyen kérdést a szakértőknek, és ahelyett, hogy a Google keresést ajánlanák neked, akár három vagy négy válasz is érkezik. Még sosem volt olyan problémám, amit a közösség ne igyekezett volna készségesen megoldani. (És be kell ismernem, némelyik problémám igencsak infantilis volt!)

Az egyetlen probléma, amelyet nem tudtam megoldani vagy megkerülni, az a régi Canon lézernyom-

tatóm volt – sehogy sem tudtam rávenni, hogy Ubuntu alatt működjön. Vagyok annyira elfogult, hogy ezért a Canont hibáztassam és ne az Ubuntu-t.

A 12.04-es verzióval átváltottam Unityre, és nagyon tetszett. (Szórazoktatónak találok, hogy annyi számítógépes ember, akik biztosan cserélnek időnként eszközt, ennyire ellenkeznek a változás miatt!) Egy probléma mégis csak van, mégpedig a Gimp nem fut jól Unity alatt (nagyjából 50% az esélye, hogy leáll, amikor exportálok valamit), és mivel én elég sokszor használom a Gimpet, ezért kénytelen vagyok Xubuntu-t is futtatni az Ubuntu mellett, és így most van nálam Xfce és Unity is. Ez nem igazi probléma (szeretem az Xubuntu-t is), de jó lenne, ha megoldódna a helyzet, és végre megállapodhatnék egy felület mellett.

Egy óriási nyugdíjas otthonban élek a délafrikai vidéken. Be kell valanom, hogy az Ubuntu ígéjének terjesztésére tett kísérleteim nem voltak túl sikeresek. Sokkal jobb eredményeket értem el a nyílt forráskódú szoftverek fogalmának megismertetésével. (Ha valakinek gondja van a Worddel, akkor azonnal telepítem neki a LibreOfficet!) Lépésről lépésre...





Az én történetem

Írta: Juan Martin Sierra

Az Ubuntu 07.10-zel kezdődött, amikor egy barátom mutatott nekem egy Knoppix Live-CD-t, és utána rákerestem az interneten, rátaláltam, és kértem egy CD-t a ShipIttől.

Akkor egy HP laptopom volt, 1.7 GHz Centrino Mobile processzorral és 768 DDR Rammal. XP-vel felváltva együtt használtam, és imádtam az Ubuntu-t. Nem tapasztaltam jelentős teljesítmény növekedést, de odavoltam az nyílt forráskódú szoftver ötletéért.

Az egyetlen probléma az volt, hogy nem tudtam az Ubuntuval az internethez csatlakozni. Akkoriban Közép-Ázsiában tartózkodtam, és az internetre a PPPoE protokollon vagy valami ilyesmin keresztül kellett kapcsolódnom, és azt képtelenség volt megcsinálni az Ubuntuval, legalábbis számomra. Szóval a laptopomat vezetékkel rákötöttem egy PC-re, amin XP futott, hogy legyen internet a laptopomon.

Volt még egy nagyon komoly szótár, ami nem futott Wine alatt, így végül XP-t használtam az idő

nagy részében. Ugyanakkor elkezdtem nyílt forráskódú szoftvert használni az XP-n is, amikor csak lehetett, szóval volt nálam Thunderbird, Firefox, OpenOffice, stb.

Ezután 2009-ben átköltöztem egy másik országba, és a BestBuy-ról megvettem a mostani laptopomat, egy Asus K50ij típusút. Az Ubuntu remekül működött, de a webkamera képe fejjel lefelé látszódott, így végül felhagytam az Ubuntu használatával és többet használtam a Win7-et. Idővel megoldódott a kamerával kapcsolatos gond, kivéve a Skype* esetében. Sokat keresgéltem a neten, és találtam egy átmeneti megoldást, ami megoldotta a problémát, de minden alkalommal végre kellett hajtani, amint beléptem. Így megint inkább a Win7-et használtam, mert ott nem volt ezzel gond.

Jó lenne, ha meg tudnám oldani ezt a problémát, és használhatnám az Ubuntu 12.04-t, amit valóban nagyon szeretek. A Lubuntu és a Bodhi Linux is tetszett, mert érzékelhetően nőtt a teljesítmény, de a Skype ezen disztrók alatt is ugyanazt a problémát mutatta.

Jelenleg Win7-et használok, és remélem több szerencsével járok, amikor legközelebb új laptopot vásárolok. Nem hiszem, hogy ez a közeljövőben megtörténne, mert a laptopom eddig remekül működik és a laptopok nagyon drágák lettek az országban, ahol élek. Nagy kár, mert már alig használom az orosz nyelvet, és vannak olyan oldalak, mint a Wictionary és hasonlóak, amelyek nagyon jók erre a feladatra. A Skype azonban most elengedhetetlen számomra. A barátaim nem használják a Google Talk szolgáltatást, ami a Skype alternatívája lehetne, így marad egyelőre a Win7, de már alig várom, hogy visszatérhessek az Ubuntu-ra. És nem szeretek két operációs rendszert használni egyszerre.

* **Gord megjegyzése:** Ez a weboldal talán tartalmazza a megoldást.

<http://pc-freak.net/blog/how-to-fix-upside-down-inverted-web-camera-laptop-asus-k51ac-issue-on-ubuntu-linux-and-debian-gnu-linux/>

De ne nyisd meg Windows alatt -- az oldal esetleg malware-t tartalmazhat.

Full Circle Podcast 34. rész, Raspberry Jamboree 2013

Házigazdák:

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



a blackpooli (UK) Linux Felhasználói Csoporttól
<http://blackpool.lug.org.uk>

Üdvözlünk mindenkit a két-részes konferencia első részében. A mostani epizódban betekintést nyerhetünk a legelső **Raspberry Jamboree**-be, mely a Manchester Central Conference Centre-ben volt 2013. március 9-én.

Letöltés



Az egész 2012 júliusában kezdődött, amikor a Kickstarter kitalálta az Ouya-t, ezt az Android operációs rendszerre írt, független játékkonzolt. Közel 1 millió dollárt fektettek bele, a végén 9 milliós bevételt könyvelhettek el 63 000 felhasználóval. Ez azért nem semmi. De a végeredmény is az?



A FELSZERELÉS

Maga az Ouya kicsi. Kb. két és fél hüvelyknyi, nem nagyobb, mint az ember mutatóujja. a tetején van egy kör alakú ki-bekapcsoló gomb, simán belefér a tenyérbe. A hátulján van HDMI-port, USB port, hálózati csatlakozó és a tápegység csatlakozója. A vezérlője vezeték nél-



küli, van egy kis érintőpadja (a d-pad és a jobb oldali bot felett és között) és nem nagyobb egy átlag Playstation/Xbox vezérlőnél, azoknál viszont jóval könnyebb. A szokásos négy darab gomb van rajta, két bot, egy d-pad és 4 felső gomb. A d-pad és a jobb botkormány közt van az Ouya-gomb.

A teljesség kedvéért hadd jegyezzem meg, az Ouya egy módosított Android operációs rendszer is tartalmaz, amely most így néz ki (a cikk 2013 júliusában íródott):

Verziószám: 1.0.328_r1
Szoftver verziója: 1.0.6
Android: 4.1.2

BEÁLLÍTÁS

A legelső bootolás mondhatni, a szokványos: itt kell beállítani a vezeték nélküli hálózatot, be kell jelentkezni az Ouya-ba aztán meg kell adni a bankkártyaszámot is (az alkalmazásvásárlásokhoz). Ezt mind megtehetjük a vezérlővel. Eltart egy darabig, de nekem minden gond nélkül sikerült. A vezérlő is gond nélkül csatlakozott a konzol-

hoz. Csak tartsuk lenyomva az Ouya-gombot (a vezérlőn), míg el nem kezd rajta villogni két lámpa (a vezérlő tetején van négy, azok közül kettő). Itt meg is vagyunk vele és folytathatjuk tovább.

Itt csak egyetlenegy fenntartásom volt, mégpedig az, hogy egy olyan képernyőn kell megadni a bankkártyám számát, amely nekem nem tűnt igazán biztonságosnak. Ilyen esetekben a böngésző minimum egy https-t produkál vagy egy hasonlóan megnyugtató lakat ikon jelenik meg a böngészősávban, de az Ouya-n csak a puszta képernyő látható. Legalább igazoljátok már vissza, hogy biztonságban vagyok!

JÁTÉKIDŐ

Ha megvagyunk az összes digitális bürokráciával, megjelenik egy narancsszínű képernyő, ahol négy opció látható: play, discover, make és manage.



Play – itt jelenik meg az összes telepített játék és alkalmazás

Discover – Ez az Ouya-áruház, itt lehet venni alkalmazásokat és játékokat

Make – ez inkább a fejlesztők játékszótere, de itt jelennek meg azok az alkalmazások is, amiket nem a Google Play-ből töltöttünk le. Ezekről majd később.

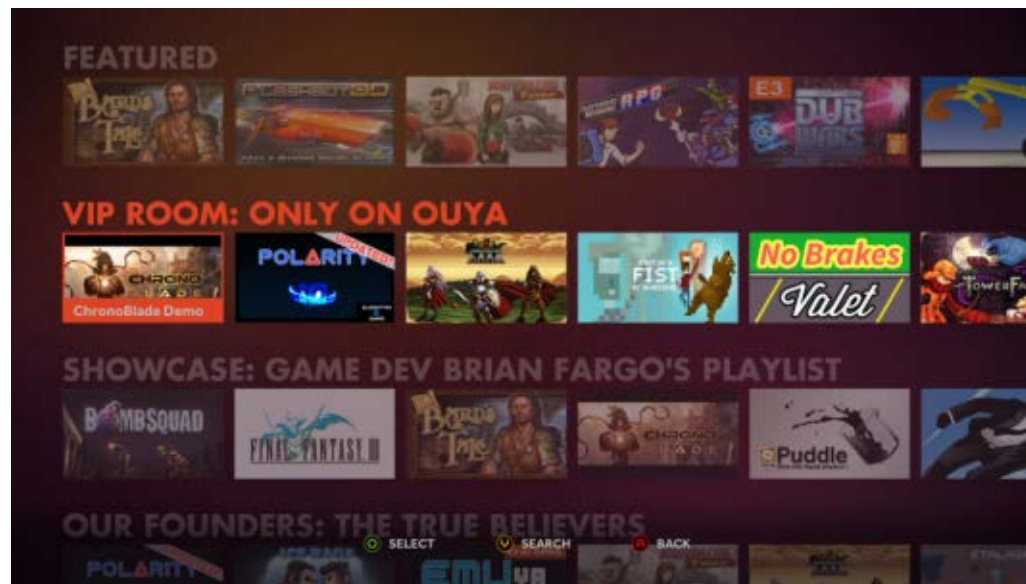
Manage – az Ouya beállításai

Először a „discover”-be menjünk, hogy telepítsünk pár játékot. Itt kategóriákat találunk, mint például „featured”, „VIP” (ezek csak Ouyás játékok), listák (gondolom, ezek inkább a fejlesztőknek), „showcase”, „trending” és „genres”. A sárga Y gombbal lehet keresni közöttük.

Ha kiválasztunk egy játékot, akkor az infó-oldalára jutunk. Itt lehet letölteni, értékelni és további információkat találni.

Ha visszamegyük a főképernyőre és a „play”-re kattintunk, láthatjuk a már telepített játékokat. Indításhoz rákattinthatunk az ikonjára vagy a kék U gombbal kaphatunk további információkat a játékról, ill. így tudjuk eltávolítani is, ha szükséges.

A főmenüben rákattinthatunk a „make”-re, így megnyílik a böngésző (a szoftveropción keresztül), de



rákattinthatunk a „build”-re is, ha kíváncsiak vagyunk a fejlesztői részlegre.

A „manage” opcióban (a főmenüben) az alábbiakat érhetjük el: „account”, „controllers”, „network”, „notifications” és „system”.

Account – a saját Ouya felhasználói fiókunk. Kb. olyan, mint a Google felhasználói fiók. Itt be lehet állítani a gyerekszárat és a fizetési módot.

Controllers – itt új vezérlőt adhatunk hozzá, vagy újracsatlakoztathatjuk a régit. Összesen négy vezérlő csatlakoztatható.

Network – itt lehet kiválasztani a vezeték nélküli hálózatot

Notifications – rendszerüzenetek

System – itt található a:

Console Info – a rendszer szoftververziója látható itt

System updates – rendszerfrissítés

Advanced – ez nagyjából olyan, mint az Android Settings, itt lehet ki-bekapcsolni a bluetooth-t, a vezeték nélküli hálózatot, megnézni a szabad tárhelyet, a telepített alkalmazásokat és hasonlókat

Factory reset – gyári beállítások visszaállítása

Minden menüpont gyorsan megjelenik, tapasztalataim szerint sehol nem volt lag.

Most, ahogy ezt írom, egyelőre úgy 200 játék van az Ouya tárolójában, így a választék kicsit korlátozott. Ami igazából felkeltette az érdeklődésem, azok az emulátorok voltak, meg a darus játékok. A többiek is érdekesek voltak, de vagy

szörnyű volt a látvány (némelyikükre rásütötték a „retro” bélyeget), vagy nagyon lassúak voltak (igen, rád gondolok, Amazing Frog). Hálistennek lehet telepíteni a Plexet meg a TuneInt az Ouyára, így ha nem is vagyunk annyira játékfüggők, akkor is lehet használni az Ouyát mondjuk streaming médiához a tévénkre.

EGYÉB PROGRAMOK

Ezek azok a játékok és alkalmazások, amelyeket nem az Ouya áruházból töltöttünk le, hanem az Android APK fájlkon keresztül jutottunk hozzájuk. Bár a legegyszerűbb az, ha az Ouya böngészője segítségével telepítjük az Amazon áruház alkalmazását. Persze, lehet a Google Play Store-t is telepíteni, de akkor úgy kell vadászni az interneten APK-fájlok után, mert a Google nem igazán terjeszti őket (egyszer sikerült hozzájutnom ilyen módon, de nem volt hajlandó futni). Ha telepítettük az Amazon áruházat, böngészhetünk egyéb kategóriákban is (az érintőpad segítségével), de, és ezt a „de”-t aláhúznám, nem minden fog működni Ouyán, akkor sem, ha az adott dolog Androidos. A Netflix például működik, de kétszer annyit kell kattintgatni, hogy kiválasszam a dolgokat.

ÖSSZEFOGLALÁS

Kiüti-e a nyeregből az Ouya a Microsoftot vagy a Sonyt? Egyértelműen nem, de 99 fontért (99 dollárért) mégis kaphatunk egy androidos konzolt, amit lehet csatlakoztatni a HDTV-hez. Emellett az Ouya még nagyon kezdetleges. Kicsit el is késett, de biztos vagyok benne (jobban mondván remélem), hogy a fejlesztők és a hackerek látnak majd benne fantáziát. A minőség itt-ott akadozik, de 99 fontért nem várhat az ember ennél többet.

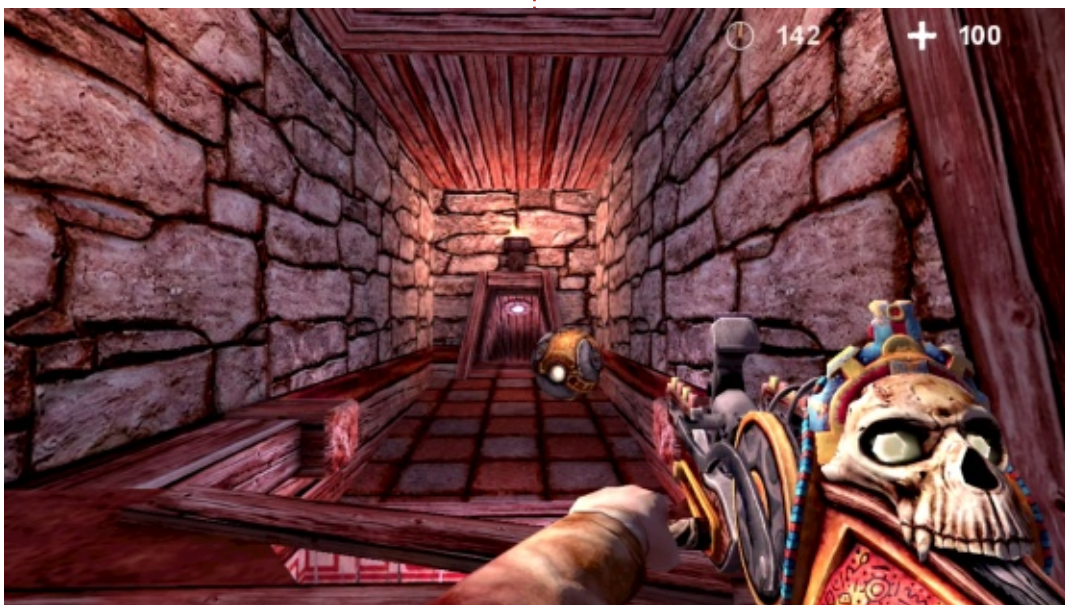
ELŐNYEI:

- kicsi és olcsó
- méretéhez képest erős, van benne SNES-, Megadrive-, C64-, MSX-emulátor, többek között.

- hozzáférhető az Amazon áruház, ott pedig a Netflix és további alkalmazások

HÁTRÁNYAI:

- az USB-csatlakozás hol működik, hol nem. Például nem ismerte fel a 8 GB-os pendrive-omat, de az 1 GB-ossal nem volt semmi baja. (Mindkettő FAT32-ben lett formattálva.)
- a gombok hajlamosak beragadni
- a d-pad kicsit olcsónak tűnik
- a nem Ouyás játékok és alkalmazások nagyon korlátozottan hozzáférhetőek



AZ UBUNTU FÓRUM OLDALA KARBANTARTÁS MIATT LEÁLL



Feltörték az Ubuntu Fórum oldalát.

A Canonical IS csapata jelen pillanatban is keményen dolgozik azon, hogy helyre álljon a normál működés. Ez az oldal folyamatosan a legújabb hírekkel frissül.

AMIT TUDUNK

Sajnos a támadók minden felhasználó lokális felhasználói nevéhez, jelszávához és email címéhez hozzájutottak az Ubuntu Fórum adatbázisában.

A jelszavakat nem egyszerű szöveggént tárolják, hanem salt által titkosított hashként. Azonban, ha az Ubuntu Fórumon használt jelszavadat valahol máshol is használtad (például email), akkor jobban tessed, ha azonnal megváltoztatod.

Az Ubuntu One, a Launchpad és más Ubuntu/Canonical szolgáltatásokat NEM érintette a támadás.

SEGÍTSÉG KERESÉS

Ha ezen idő alatt is szeretnél az Ubuntuval kapcsolatos információhoz jutni, akkor ezeket az oldalakat ajánljuk:

<http://reddit.com/r/ubuntu>

<https://plus.google.com/communities/107299007624972266094>

<http://ubuntu-discourse.org/>



Szoftverek a ringben

Írta: Tushar Bhargava

A zenei trio

Mindenki szeret zenét hallgatni. Viszont senki sem szereti rendezgetni a zenegyűjteményét. Itt jönnek képbe a zenelejátszó programok. Megkönnyítik az életünket, kezdve a zenegyűjtemény rendezésétől a borító letöltéséig. A leghíresebb természetesen a nagyszerű iTunes. Persze a Linuxnak is van egy sereg funkciógazdag zenelejátszója, némelyikben olyan újításokkal, melyekkel felülmúlják a Mac vagy Windows hasonló programjait. Ez a cikk a három legjobb – az Amarok, a Banshee és a Rhythmbox – történetével foglalkozik, melyek a Linux zenei triójaként is említhetőek.

EGY VÁGY BETELJESÜLÉSE

A Wikipédia szerint az Amarakot Mark Kretschmann kezdte fejleszteni az XMMS (egy akkortájt népszerű ingyenes zenelejátszó) leváltásának céljából.

2004 december 15-én Aaron Bockover egy látszólag ártalmatlan blogbejegyzésében egyszerre bejelentést és gyónást is tett. Így nyilatkozott: „Sosem voltam 100%-ban elégedett a GNOME-os audiolejátszókkal.” és be-

jelentett egy új projektet, a Remix Playert, melyet ma Banshee-ként ismerünk. Felsorolta az akkori lehetőségekkel kapcsolatos problémáit, és a legtöbb olvasó osztozott érzéseiben. Így jött létre a Banshee, más szoftverekhez hasonlóan azzal a céllal, hogy kitöltsön egy űrt.

Így hát a teljes zenei triónk azért jött létre, mert fejlesztőik valami jobbat szerettek volna. Sok különbséget találunk köztük, de az Amarok, a Banshee és a Rhythmbox azonos gyökerekkel rendelkezik.

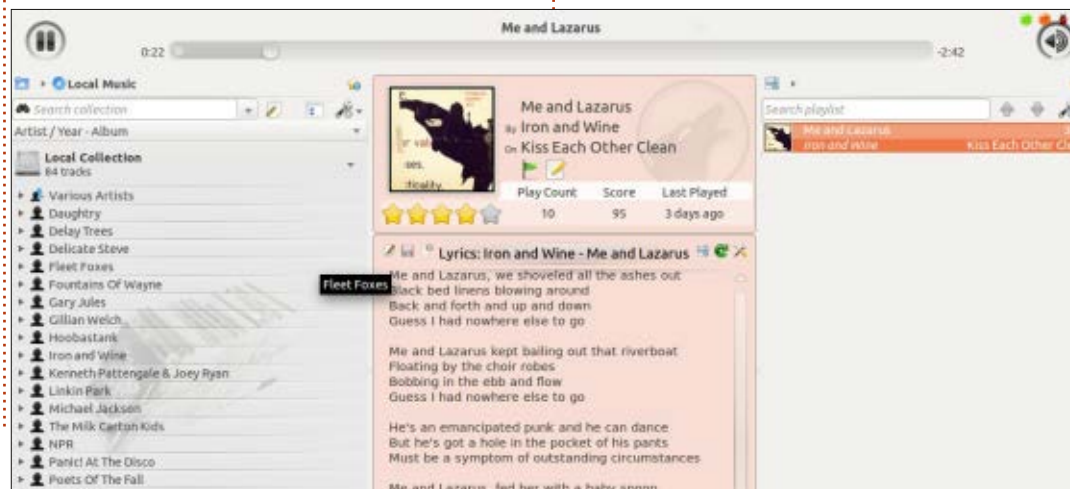
A FELHASZNÁLÓI FELÜLET

Ubuntu felhasználóként szeretném látni a KDE ajánlatát, az Ama-

rokokot. Ám egy durva sokk, esztétikai gyalázat hatása alatt állok, melyet az Amarak felhasználói felületének (UI) köszönhetek. Az alapértelmezett UI szürke árnyalatú, eléggé sérti a szemet. Az Amarak felülete háromszlopos. Az első oszlop a tartalom böngészésére szolgál, és van keresőmezője is, a második az Amarak ékköve, a szöveges kereső (bővebben később), az utolsó oszlop pedig a lejátszólisztakezelő. A lejátszás vezérlése felül található és meglehetősen áttekinthető: egy nagy szünet/lejátszás gomb, egy idősav, két nyíl gomb a következő és előző számhoz, és egy kerek hangerőszabályzó. A véletlen sorrendű lejátszás és ismétlés gombjainak hiánya feltűnő és

egyben fájó pontja a programnak. Végeredményben az Amarak felülete, ha gyönyörűnek nem is, de egész használhatónak mondható.

Jöjjenek a GNOME-os versenyzők: a Banshee és a Rhythmbox. A Banshee felülete egyszerű és elegáns. Két oszlopból áll, a második három részre oszlik. Az első oszlop navigálásra szolgál, mutatja a zenét, videókat, hangoskönyveket és podcast-ek mappáit az online médiával együtt. A második oszlopban láthatóak az albumborítók szögletes csempékként. Így nem csak könnyebb megtalálni a kedvenc dalodat, de a Banshee-t teszi a legszebb zenelejátszóvá. A másik panelen kiválaszthatod, hogy melyik zenész dalait szeretnéd hallgatni. Az utolsón láthatóak a kiválasztott album dalai. Leírva az UI zavarosnak tűnhet, de valójában rendkívül intuitív. A lejátszás vezérlése tartalmaz szünet/lejátszás, tovább és vissza gombokat a következő és az előző számokhoz. Egy függőleges hangerőszabályzó, keresőmező, kicsi, de könnyen használható ismétlés gomb, és az előre gombbal összevont véletlen lejátszás lefedi





az alapokat.

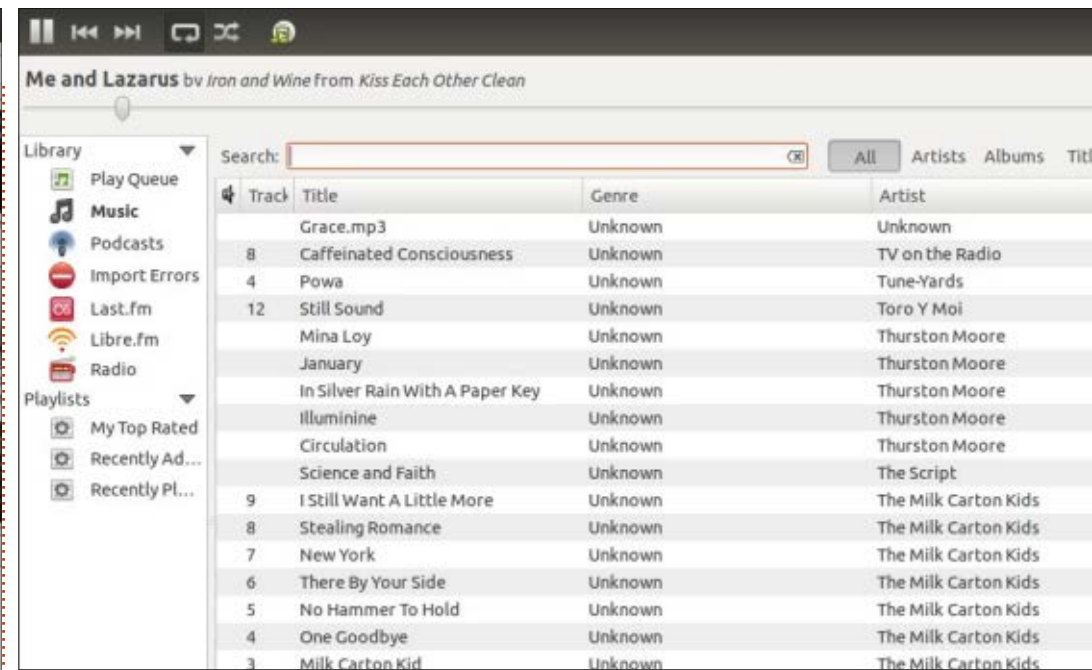
A Rhythmbox igényes, egyszerű és tökéletesen érthető felülettel rendelkezik, mely két oszlopból áll, hasonlóan a Banshee-éhez. A fő különbség, hogy a Rhythmbox a borítóképre kevesebb hangsúlyt fektet, számúzi egy alsó kis szögletbe. Viszont a Rhythmboxnak van a legértelmesebb zenelejátszási vezérlése a hármastól: egy lejátszás/szünet, tovább és vissza gombok, egy ismétlés, egy véletlenszerű lejátszás gomb, és lehetőség a zeneböngésző láthatóságának egyszerűsítésére, mindez egyetlen kattintással. Az ikonok látványosak

és egyértelműen jelzik a szerepüket. A vezérlőelemek elhelyezése jól átgondolt, időt spórol a felhasználóknak és a zenére helyezi a hangsúlyt.

A VILÁGHÁLÓ INTEGRÁCIÓJA

A Napsterrel és digitális kalózkodással kapcsolatos problémák közepette gyakran elfeledkezünk egy fontos tényről: a világhálón sok ingyen és legálisan elérhető hanganyag van podcast-ek és internetes rádióadások formájában. Egy igazi 21. századi zenelejátszó kihasználja ezt a lehetőséget.

Az AmaroK él az internet adta



lehetőségekkel. A böngészés oszlopban az „Internet” opciót választva, különböző netes zeneforrások bukkannak fel: podcast mappa, Librivox a nyilvános hangoskönyvekhez (nagyszerűen működik), Magnatune, egy online zenebolt, mely a becsületes kereskedelem elveiben hisz, a kapkodva elnevezett, de meglepően jó „Cool Streams” (minden műfajt lefedő válogatott rádióadások gyűjteménye), Jamendo.com (egy digitális platform művészek számára, hogy bemutassák alkotásaikat), és természetesen a mindenütt megtalálható Last.fm (új zenék felfedezéséhez és aján-

lásához az AmaroK filozófiájának jegyében).

A Banshee-ben szintén meglepő mennyiségű beépített internetes alkalmazást találunk: az Amazon MP3 boltját zenék legális vásárlásához, a részletes „Miro Guide”-ot új podcast-ek kereséséhez (külön rész van a Linux és a szabad szoftverek számára), az Ubuntu One Music Store-t, mely jó választás azoknak, akik nem akarják használni az Amazont, a hatalmas Internet Archívumot, ami mindent tartalmaz filmektől kezdve hangoskönyveken át a teljes koncertekig, és mindezt

public domain alatt. És végül az integrált Last.fm megadja a lejátszott számok neveit, és értékeléseket olvashatsz róluk közvetlenül a Banshee-ből.

A Rhythmboxban szintén vannak integrált internetes lehetőségek, de kevesebb mint a másik kétőben. A Last.fm integráció itt is megtalálható. A „Rádió” fülön néhány internetes rádió jelenik meg különböző műfajokból. Érdekesség a Libre.fm: egy weboldal, mely a Last.fm szabad szoftveres alternatívája. De a Rhythmboxban nincs podcast mappa és MP3 bolt se. A világháló integrációját tekintve jelentősen elmarad a többiektől, és bőven akad mit behoznia.

TOVÁBBI ÉSZREVÉTELEK, FUNKCIÓK ÉS TŰNŐDÉSEK

Az embertelenné váló technológiával kapcsolatban: még nem láttam szoftver projektet, mely embertől idegen lenne. Zenei triónk sem kivétel ez alól. Mindhárom zenelejátszónak vannak egyedi funkcióik, filozófiájuk és rigolyájuk. A velük való rövid, de aprólékos ismerkedésem közben belebotlottam ezek közül néhányba.

Tudtad, hogy az Amarok, a nagy, barátságos farkas sóvárog az emberi visszajelzésre? Honnan tudom ezt? – kérdezed. A Sűgő menüpont alatt van két meglepő pont: „Visszajelző ikonok mutatása” és „Megjegyzés küldése a fejlesztőknek”. Ezekre kattintva lehetőséged nyílik visszajelzést küldeni a fejlesztőknek akár egy boldog vagy egy szomorú hangulatjellel, vagy szöveges megjegyzéssel. Ezen kívül az Amarok kéri az emailcímed, hogy a fejlesztők válaszolni tudjanak, ami jól jelzi a fejlődési szándékot. A visszajelző ikonok ötletét minden szabad szoftver fejlesztő átvehetné, mint egy egyszerű, de hatásos lépést a következő, jobb verzió felé.

A visszajelzések után nézzük az Amarok filozófiáját: társad szeretne lenni zenei utazásod során, nem csak egy eszköz. A hatékony szöveges kereső mutatja az aktuális szám szövegét, Wikipédia bejegyzéseket a szerzőről, albumról és dalról, akár kottákat, hogy te is eljátszhasd. A Last.fm integrációval új számokat ajánl a figyelmedbe, és van egy „Hasonló Előadó” bővítménye is. Az Amarok jól képviseli az „Újra felfedezni a zenét” filozófiát, segítve a felhasználókat az új zenék megtalálásában, és a meglévő

zenéikről szóló információk keresésében. A Banshee és Rhythmbox tartalmaz hasonló ablakokat a szövegeknek és Wikipédia-bejegyzéseknek, de némi erőfeszítést igényel beüzemelésük.

A Banshee-nek van egy bosszantó tulajdonsága – hirtelen megakad, ha túl nagy terhelést észlel. Finoman fogalmazva memória-problémának is hívhatjuk, mely gátolja a zene élvezetét. Ezt hamar ki kellene javítani, mielőtt a Banshee a zeneszeretők homályos emlékévé nem válik. Az akadozásmentes zenehallgatás lehetősége fontos elvárás. Lényegében a Banshee akadozó teljesítménye miatt váltottam Rhythmboxra három hónapja.

A Banshee-nél is találunk néhány csontvázat a szekrényben, egész pontosan kapcsolatát a Monoval – ez egy nyílt forrású keretrendszer, mellyel a Microsoft .NET futtat Linuxon. Ellenzői attól félnek, hogy a Microsoft megbéníthatja a Monot szabadalmi perekkel, ez a Banshee korai halálához vezetne. Bizonyos értelemben ezek az ellenzők a valódi banshee-k (~ kísértet), mivel a halállal riogatnak. David Nielsen – a Banshee állandó munkatársa – kinevette ezeket a félelmeket teljesen alaptalannak

nevezve őket. Azt mondta, még maga a Microsoft is telepíti a Monot. Bertrand Lorentz – a Banshee karbantartója – hozzátette: „Ha vannak is szabadalmak, azok bizonyos funkciók speciális megvalósítására vonatkozhatnak, ezért minden más médialejátszó, mely a funkciót tartalmazza, ugyanolyan veszélyben lenne, mint a Banshee”. A bizonyítékot elnézve azt mondom, fölöslegesen ijedezünk a Monoval kapcsolatban.

Eljutottunk a Rhythmboxhoz, melyben én egy kamasz rajongásának nyomait vélem felfedezni. Ki a példakép? Az Apple iTunes-a. A projekt hivatalos honlapja szinte nevetve közli, hogy a Rhythmboxot az iTunes „ihlette”. A teljes közösségnek feltettem a kérdést, hogy a Rhythmbox miben múlja felül az iTunes-t, de a cikk írásának idejéig még nem érkezett válasz. A három zenelejátszó közül talán a Rhythmboxnak kellene a legtöbbet fejlődni, a felhasználói felület juttatta csak idáig.

KÖVETKEZTETÉS

Melyik a legjobb zenelejátszó? Elfogulatlanul állíthatjuk, hogy a Banshee. Nem csak a szép és könnyen érthető UI, hanem a benne le-

vő funkciók miatt is. A zökkenőmentes Internet integrációt méltányolni fogják a felhasználók. Az egyetlen kifogásom vele kapcsolatban az erőforrásigénye és a gyakori szünetek. Azonban egy modernebb számítógépen a Banshee biztosan kevesebb alkalommal akad meg.

El kell ismernem az Amarok nagyon lenyűgözött a funkcióival, filozófiájával és a beépített visszajelzési lehetőségekkel. Ha kap egy szép felületet, mely hatékony zenelejátszó funkciói fölé kerül, és ad két újabb gombot a felhasználóknak – véletlenszerű lejátszás és ismétlés – a lejátszók vitathatatlan királyává fog válni.

A Rhythmbox tökéletes választás azoknak, akik csak a zenegyűjteményük darbjait szeretnék hallgatni. Nem akadozik és a lejátszás vezérlése is megfelelő. Azonban funkciók és internetintegráció tekintetében a másik kettő mögött kullog.

ÖSSZEGZÉS – AMAROK



Jó

- Hatékony szöveges keresés, mely dalszövegeket, Wikipédia-bejegyzéseket és további találatokat ad
- Nagyszerű integrált internetes lehetőségek
- Beépített visszajelzés funkció a további fejlesztéshez
- Választékos lejátszólista készítési módok
- Legjobb lemezborító-lekérés

Rossz

- Csúnya alapértelmezett felület
- A véletlen sorrendű lejátszás és ismétlés gombok hiánya idegesítő lehet
- A hangerőszabályzó használata kényelmetlen, időnként zavaró

Honlap: <http://amarok.kde.org/>

ÖSSZEGZÉS – BANSHEE



Jó

- Szép és intuitív felület, mely

- hangsúlyt fektet a borítóra
- Nagyszerű integrált internetes lehetőségek
- A kontextus ablaktábla jól működik és gazdagítja a zenehallgatás élményét
- Egyszerű és kiterjedt lejátszásvezérlés
- A „Most játszott” ablakban elrejtjük a felület egyes részeit az „Egyszerűsítés” gombra kattintva.

Rossz

- Erőforrásigényes program, gyakran megakad
- Bizonyos funkciók – mint a kontextus panel – használata időbe telik

Honlap: <http://banshee.fm/>

ÖSSZEGZÉS – RHYTHMBOX



Jó

- Tiszta és egyszerű felület
- Részletes lejátszásvezérlés egy helyre gyűjtve
- A Libre.fm érdekes szabad szoftveres alternatívája a Last.fm-nek
- Az „Egyszerűsítés” gombra egyszerűen kattintva az igényeidhez iga-

zithatod a felületet

Rossz

- Korlátozott internetintegráció
- Kevesebb funkció, mint a Banshee-ben és az Amarokban
- A Last.fm-re bízva a borító letöltését
- A borító megjelenítése nem túl előnyös

Honlap: <http://projects.gnome.org/rhythmbox/>

A MOSTANI MÉRKŐZÉS NYERTESE

Banshee!



Tushar 17 éves indiai, aki imádja az Ubuntut és a FOSS-t. Javában és C++-ban programozik, szeret írni és Android alkalmazásokat készíteni. Küldj neki levelet a tushar1995@gmail.com címre, a tárgyban „Software Showdown”-al.

HANGVEZÉRLÉS

Mindenekelőtt, gratulálok az FCM-hez. A kezdetek óta olvasom. Azóta ugyan átpártoltam az Ubuntu-ról az OpenSuse-ra (köszönhetően a Unitynek...), de a cikkeket így is nagyon hasznosnak találom.

Másodszor, nem tudom, lehetséges lenne-e egy cikket írni arról, hogyan lehet alapvető Linuxos feladatokat (program indítása, háttérben lévő ablak aktivizálása, stb.) hangvezérléssel irányítani? Már lassan 15 éve vagyok aktív az IT világában, az ujjaim pedig már kezdenek kopni.

Soumen

Ronnie megjegyzése: *Egyetlen dolgot találtam ezzel kapcsolatban, egy rövid Google keresés után, ez pedig a Palaver. Nincs lefordítva, de van itt egy rövid ismertető (nem mi írtuk), hogyan kell telepíteni:* <http://www.muktware.com/5412/how-get-palaver-speech-recognition-work-ubuntu>

Ha telepítetted és használható, írd meg nekünk, mit gondolsz róla.

SOLYDK MUNKAHELYI HASZNÁLATRA

A 73. számban alaposan áttanulmányoztam a közvélemény-kutatást. A kérdés arról szólt, hogy mire használják a Linuxot az emberek. Arra jöttem rá, hogy nagyon kevesen használják a Linuxot az üzleti életben.

A foglalkozásom üzleti tanácsadó és nagyon érdekel, hogy mire használják a Linuxot a munkahelyen.

Egy hete fejeztem be a SolydK Back Office-t: ez a SolydK egyik variánsa, kifejezetten munkahelyi használatra. Egyetemekről már jelentkezett néhány oktató, aki szívesen használná az üzleti menedzsment előadásain az általam fejlesztett rendszert, de vállalkozások még nem érdeklődtek. Ha bárki ismer olyan valakit, akinek üzleti vállalkozása van, és érdekelné őt a SolydK BO, akkor az alábbi linken talál róla információt: <http://solydxk.com/products/solydkbo>

Schoelje

CLEMENTINE

Érdekes volt az FCM 74. számában a Clementine-ről írott kritika. Egy valamit azonban nem említett a cikkíró, ami miatt a Clementine számomra teljesen használhatatlan: nevezetesen azt, hogy a Rhythmboxtól és a Banshee-től eltérően a Clementine nem játssza le a saját hálózati DLNA-mon, ill. iTunes-szervereken található zenét.

Ian Pawson

Csatlakozz:



goo.gl/FRTMI



facebook.com/fullcircle-magazine



twitter.com/#!/fullcirclemag



linkedin.com/company/full-circle-magazine



ubuntuforums.org/forum-display.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 **21. oldalon** olvashattok. Ha betartjátok ezeket, garantált a siker.

Az utolsó oldalon találjátok, hogy hova kell küldeni a cikkeket.



Kávé

Összeállította: Gord Campbell

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

K Akárhányszor kinyitom a laptopomat, az Ubuntu azt akarja, hogy írjam be a jelszavam. Hogy tudnám ezt kiküszöbölni?

V (köszönet a válaszáért **ubudog**-nak az Ubuntu Forums-ról) A System Settings-ben (Rendszerbeállítások) menj be a Brightness and Lock-ra (Fényerősség és zár), és változtasd meg a "Lock screen after" beállításait.

K Van egy mappa a Home-ban, amit szeretnék a „Places”-hez adni.

V Az Ubuntu 13.04-ben ez úgy működik, hogy megnyitod a fájlkezelőt. Az ablak jobb felső részén van egy fogaskerék, arra rákattintasz és rámész a Bookmark this Location-re.

K Van egy .deb-fájlom, megbízható forrásból. Ha kétszer rákattintok, látom is, hogy mi van benne. Hogy tudnám telepíteni?

V Jobb egérgombbal kattints rá és válaszd ki az „open with”-ben azt, hogy GDebi.

K Megpróbáltam telepíteni az Ubuntu-t, ennek az eredménye

az lett, hogy törlődött a Windowsom és az összes pótolhatatlan fájlom. Hogy tudnám ezeket mind visszaállítani?

V Azonnal kapcsold ki a gépet! Remélhetőleg sikerül az adataid egy részét visszanyerni, az is lehet, hogy az adatait nagy részét is visszanyered.

Vedd ki a gépből a merevlemezt. Ha ez az egyetlen számítógéped, akkor vegyél egy másik merevlemezt, tedd a gépbe és telepítsd rá az Ubuntu-t. Ha nincs USB-portod külső merevlemezhez, akkor most vegyél egyet (nekem van egy pár, ami mind 10 dollárnál kevesebbe került). Telepítsd a Testdisk-et és a Photorec-et, nézz utána, hogy kell őket használni. Válaszd ki azt, amelyik szimpatikusabb. Csatlakoztasd be a régi merevlemezt, futtasd a kiválasztott programot, aztán reménykedj.

K Lesz-e gyorsabb a Tesseract OCR program annál, mint most, hogy megnézek vele egy képet és beírom egy fájlba a szöveget?

V Nem, ráadásul egy csomó időt fogsz eltölteni a Tesseract kiemelését javítgatva, ha csak úgy odafirkantod a dolgot.

K Hogy tudnám a billentyűzetemet végleg átállítani portugál nyelvűre?

V (köszönet a válaszáért **papibe**-nek az Ubuntu Forums-ról) Nyisd meg a „Keyboard Layout”-ot, add hozzá a portugál nyelvet és nyomd meg a „+” jelet. Utána vidd fel a lista tetejére, alternatívaként eltávolíthatod a többi billentyűzetkiosztást.

K Telepítettem a Xubuntu 12.04 legújabb frissítéseit és észrevettem, hogy nem kéri a jelszavam.

V Igen, ez lett az új norma. Info itt: <http://goo.gl/DNIIX>

K Megváltoztattam egy fontos állományt, azóta nem tudok bootolni a grafikus rendszerbe. Ha recovery módban bootolok, akkor csak írásvédett üzemmódban férek hozzá a fájlrendszerhez. Hogy tudnám megoldani azt, amit elrontottam?

V (köszönet a válaszáért **Cheesemill**-nek az Ubuntu Forums-ról) Recovery módban írd be ezt a parancsot:

```
mount -o rw, remount /
```

Innentől kezdve már szerkeszthető lesz a fájl.

K Mint 13-ban a „visszaportolás” tárolója aktiválva van, így mindig megkapom a Cinnamon legújabb verzióit. Értem, hogy a Mint csapata akart volna valami mást, mint a Nautilus, de ha rákattintok a fájlkezelőre, nekem akkor is a Nautilus jön elő.

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

Ha azt szeretnéd, hogy a nemo legyen az alapértelmezett fájlkezelőd, akkor keresd fel ezt a honlapot: <http://www.fandigital.com/2013/01/set-nemo-default-file-manager-ubuntu.html>

Ugyanis van a panelen is egy fájlkezelő, ami további munkát igényel. Kattints rá jobb egérgombbal és menj rá az „Edit”-re. Változtasd meg az alkalmazást nautilusról nemora, aztán kattints az Update-re.

Sőt, van még egy nautilus fájlkezelő a bal oldalon is, ha rákattintasz a Menu-re. Simán fogd meg és tedd bele, mondjuk az Accessories-



be. Ha megnyitottad az Accessoriest, láthatod, hogy van benne egy „Files”, amit a Menu bal oldalára húzhatsz. Ha szeretnéd a menüt szerkeszteni, akkor telepítsd az Alacarte-t, amely „Main Menu”-ként fog megjelenni.

Kvettem egy USB-s lemezját-szót, hogy a lemezgyűjteményemet digitalizálhassam, de nem igazán akar működni.

VAmit törvényesen megvettél, azt simán letorrentezheted. Én is megpróbáltam ugyanígy digitalizálni a lemezeimet, lemezját-szót csatlakoztattam, Audacity-vel bütyköltem. Aztán a fiam így szólt: „Na, melyikünk lesz a gyorsabb? Te a lemezját-szóddal és a bedigitalizálással, vagy én, amíg a számot letorrentezem?” Mondanom sem kell, nyomába sem értem a gyerekeknek.

Ha van lemezed, akkor ahhoz te teljesen legális úton jutottál hozzá, ennél fogva törvényesen letöltheted az mp3-verzióját. Ezt úgy hívják, hogy „tartalék”, vagy „biztonsági másolat”. Hozzá kell gyorsan tenem, hogy nem vagyok ügyvéd, így jogi tanácsot nem tudok adni. Az ilyen esetekben én Brad Templeton tanácsait követem:

<http://www.templetons.com/brad/copymyths.htm>.

(Nem ide tartozik, de Bradet már középiskolából ismerem.)

A Google mindig a kiidulási pont kell, hogy legyen. Például nekem megvan Simon és Garfunkel albuma, a „Breakaway”. Az egyik szám rajta az „I only have eyes for you”. Google-val rákerestem, hogy „I only have eyes for you garfunkel torrent” és kaptam is jópár találatot. A második egy olyan oldalra irányított, ahol volt is letöltési link a torrent fájlhoz. (A torrentfájlok kicsik, nagyjából tíz-húsz KB a méretük.) A fájlkezelőmben jobb egérgombbal rákattintottam a torrentre, kiválasztottam az „open with Transmission”-t. A Transmission megnyílik, de itt még nem vagyunk készen. Ki kell választani a hozzáadandó fájlt, aztán rákattintani az „Open”-re. Ha szerencséd van, a kívánt mp3 pár perc múlva már a gépeden is lesz.

A rendszer nyilván nem tökéletes. Találni fogsz egy rakás olyan oldalt, ami azt szeretné, hogy „download manager”-t (letöltéskezelőt) telepíts. Ez főleg Windows-felhasználókat érint. Az ilyenek leg-többje vírus.

Találkozni fogsz a „seeder” és „leecher” fogalmakkal is. A seeder az a személy, aki felajánlja a fájlt letöltésre, a leecher pedig az, aki éppen letölti. Ha szeretnél egy fájlt és nincsenek seederek, akkor soha

nem fogsz tudni hozzájutni.

Érdekes közelebbről is megismerkedni a torrentek világával, mert ha egyszer megjelenik az Ubuntu új verziója, akkor a legegyszerűbb és a leggyorsabb módon torrenttel lehet letölteni.

Hadd jegyezzem meg, mintegy mellékesen: az általam letöltött torrentfájl a teljes Breakaway albumra vonatkozott, és még azt is rövidebb idő alatt sikerült letöltenem, mint ezt az egészet itt megírni.

Megjegyzés: a zenei fájlok nem túl nagyok, egy átlag mp3 kevesebb, mint 10 MB.

További megjegyzés: egy halvány jogellenesség talán mégis lehet torrentek esetén. Ha bármelyik fájlt letöltötted, te magad is „seeder”-ré válsz. Így hozzáférést biztosíthatsz olyanoknak is, akiknek nincs törvényes joguk a fájl birtoklásához. Emiatt halovány esélyed lehet arra, hogy jogi csávéba kerülj.

KFeltettem egy kérdést a fórumon, de nem kaptam rá választ. Hogy tudnám ennek ellenére aktívan tartani a topikot?

VVárj legalább 24 órát, aztán válaszolj a topikra a „Bump” szóval. De még jobb, ha 36 órát vársz, mert így azok is láthatják a kérdésed,

akik más időzónában laknak.

AZ UBUNTU NEWS DIGEST ÖSSZEÁLLÍTÁSA AZ ASKUBUNTU LEGNÉPSZERŰBB KÉRDÉSEIBŐL:

* Mit jelent a ~\$?

<http://goo.gl/BORVA>

* Helyi hálózatoknál hogy lehet a legjobban csatlakoztatni a gépeket SSH-ban?

<http://goo.gl/4Zu3q>

* Hogy lehet kiterjeszteni a tulajdonjogot egy meglévő alkalmazásra az Ubuntu Szoftverközpontban?

<http://goo.gl/7xc7f>

* Parancs futtatása az előző parancs paramétereivel.

<http://goo.gl/EhARr>

* Ubuntu mint router olyan táblához, ami három hálókártyával fut.

<http://goo.gl/m01fR>

* Nonprofit cég vagyunk, felnőtteket tanítunk alapvető számítógépes ismeretekre. Szeretnénk az Ubuntu-val is megismertetni őket. Ezzel kapcsolatban kivel tudnék beszélni?

<http://goo.gl/LEmC1>

* Hogy lehet a LibreOffice több változatát egyszerre telepíteni?

<http://goo.gl/dUFZY>

* Lehet olyat, hogy a gyakran használt parancsokat valahogy automatikusan beilleszteni?

<http://goo.gl/GkkHE>

* Honnan tudnám megrendelni az Ubuntu telepítő CD-jét?

<http://goo.gl/yT9M0>

* Mi a különbség a /bin, /sbin, /usr/bin, /usr/sbin, /usr/local/bin és /usr/local/sbin között?

<http://goo.gl/1eNld>

* Mi a különbség a dpkg és az aptitude/apt-get között?

<http://goo.gl/zuZvD>

* Milyen gyakran kell beírni a jelszót sudo parancsokhoz? Hol lehet ezt beállítani?

<http://goo.gl/rGj4A>

* Mi a különbség a „ppa-purge” és az „add-apt-repository -r” között?

<http://goo.gl/g7t0F>

* Hogy lehet terminálban gyorsan elmenteni és visszaállítani a füleket?

<http://goo.gl/RJ6cS>

* Hogy tudnék bejelentkezéskor olyan üzenetet látni a képernyőn, amin rajta van a felhasználói nevem és a dátum?

<http://goo.gl/Vg3Od>

* Miért nem tudok vezeték nélküli internethez csatlakozni fix IP-címmel?

<http://goo.gl/mUVQv>

* Problémák a vezeték nélküli hálózattal, miután a laptop üzemmód eszközei telepítve lettek.

<http://goo.gl/VtNU5>

* Ubuntu telepítések letöröltek a merevlemez adatai.

<http://goo.gl/uW8Wl>

* Mi a különbség a cd \ és a cd / között a terminálos parancsokban?

<http://goo.gl/B6Mxc>

* Megsérült a Win 7 registry-je, telepíteni akarom az Ubuntu-t és törölni a Windows 7-et.

<http://goo.gl/JT8X9>

* Van könyvíró program?

<http://goo.gl/OGdWG>

* 64 bites Ubuntu-t telepítettem 32 bites processzorra (vagy nem...)

<http://goo.gl/nO1wx>

* Kezdő vagyok, lövésem sincs a partíciókról

<http://goo.gl/z12sM>

* Tudni akarom, hogy egy működő program mikor áll le. Hogy tudnám ezt figyelni?

<http://goo.gl/UoprN>

* Lehet Python-t használni Ubuntu SDK-val?

<http://goo.gl/pY2le>

TIPPEK ÉS TECHNIKÁK Nagytakarítás



A rendszeres olvasók tudják, hogy vércseként figyelem a számítógémem alkatrészeinek a hőmérsékletét. Nemrég jöttem rá, hogy az asztali gépem sokkal jobban átmelegszik, mint újkorában, úgyhogy itt volt az ideje a takarításnak.

A gépemet az asztalon tárolom, oldalt, a monitor előtte van. Az első lépés az volt, hogy kihúztam az összes dugót. Utána mindent elraktam az útból. Majd felkaptam a gépet és kivittem az ebédlőasztalra, ott volt elég hely az „operációhoz”.

A háztartási porszívót már előkészítettem, csatasorba állítottam a hosszúkás, keskeny szívófejet. A gép ventilátorát por borította, ezt a porszívóval pillanatok alatt elintéztem. Nem szabad ilyenkor megfedkezni az USB-portokról, a Firewire portokról és az audioportokról

sem! Az asztali gépem van egy elülső panel, ami lepattintható és van mögötte egy szűrő. Ez a szűrő tiszta volt, ez pedig elég rendesen meglepett.

Levettem a gépház oldalát, meglepetésemre itt sem találtam számottevő koszt. Levettem a videokártyát. Nekem ehhez külön ventilátor van hőelnyelő bordákkal, köztük megbújt pár pormacska. Azokat fültisztító pálcikával kipucoltam. Visszatettem a videokártyát, utána a gépház oldalát és mindent visszatettem a helyére.

Hogy bevált-e? Meglepően jól. A merevlemez hőmérséklete hat egész Celsius-fokkal csökkent. A videokártya 12-vel. A CPU sokat nem változott, de a különbség érzékelhető, amikor teljes fordulatszámra megy. Megérte a takarítás!



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



Azt hinnéd, hogy egy dög nagy kamiont keresztül-kasul vezetni Európán hosszú, kanyargós úton egyhangú és unalmas, de a valóságban elég könnyen a rabjává válsz! És a hatása alá kerülsz – persze van benne egy kis vezetői örjögés, csak a móka kedvéért.

TELEPÍTÉS

Az Euro Truck Simulator 2 (ETS2) linuxos változata a Steamen keresztül telepíthető. A szokásos módon megveszed a Windows játékot a Steamen keresztül, és hagyod, hogy települjön. Miután a Windows verziót megvetted és telepítetted, menj el a Steam > Library menüpontjához, és jobb egérgombbal kattints az Euro Truck Simulator 2 gombra és válaszd ki a Tulajdonságok menüpontot. A felugró ablakban kattints a Béták fülre. Láthatóvá válik az elérhető béták listája. Amikor ezt írom (2013. július), akkor még a linux_testing elnevezésűt kellett választani. Így a Linux indító települ, és elindíthatod az ETS2-t a Steam segítségével.

FUVAROZÁS

A játék alapötlete kettős. Vagy

maradhatsz felbérelhető sofőr – különböző munkákat végezhetsz más cégeknek –, vagy (és ez a valószínűbb) megalapíthatod a saját vállalkozásodat, és úgy vállalhatsz el munkákat. Utóbbival azonban olyan kötelezettségek járnak együtt, mint banki hitelt szerezni a kamion megvásárláshoz, visszafizetni ezt a hitelt, megjavítani a kamiont a saját megtakarításaidból és vállalni kell a felelősséget, ha az áruk megsérülnek.

Ha a céged már megáll a saját lábán, akkor fejlesztheted, és felveshetsz más sofőröket, hogy többet tudj keresni. Persze ez még több banki hitelt jelent, és még több ka-

mion vásárlását, kár visszafizetést és így tovább. Nem egyszerű feladat!

Ha a kamionodban ülsz, akkor megnézheted Európa térképén, hogy milyen elérhető munkák vannak. Szűrheted őket hely, távolság, pénz és hasonló szempontok alapján. A kellemesen meleg kabinban hozzáférhetsz a GPS adatokhoz (mutatja az útvonaladat), a megbízás részleteihez, egy gombhoz, amivel segítséget kérhetsz (ha például felborultál, és nem tudsz továbbmenni), és még sok más információhoz. Ezek előbb-utóbb mind hasznosak lesznek. Figyelned kell az üzemanyagszintet és a saját

éberségedet is. Ahogy vezetsz, az álmosági ikonod fokozatosan megtelik. Ha pirossá válik, akkor figyelmeztet, hogy állj meg valahol (egy kijelölt helyen, nem csak úgy bárhol!), és aludj. Ha nem teszed, akkor addig kapod a büntetéseket, míg meg nem állsz aludni. Egyszerűnek hangzik, de ha a megbízásod azt kívánja, hogy három órán belül ott legyél (játékidő szerint), és elfelejtettél szundítani egyet előtte, akkor lehet, hogy kénytelen leszel pihenni, és késve érkezni az úticélhoz. Nem jó.

Szóval ezek a játék alapjai. Vállalj munkát, szállíts dolgokat, ne karambolozz. Van még több lehetőség is, mint például a kamion fejlesztése, lámpák és más kiegészítők felszerelése.

GRAFIKA

Az ETS2 látványvilága lélegzetelállító. Hirtelen besötétül az ég, és elkezd szakadni az eső. Esőcseppek esnek a szélvédődre, és összemazgatolják, miközben falod az utat. De ne aggódj, van ablaktörlőd. Ha sötét van, természetesen fel kell kapcsolnod a fényszórókat. A lámpák megvilágítják előtted az



utat, ragyogóvá változtatva mindent, ami fehér, valamint a közlekedési táblákat és hasonló dolgokat. Ha süt a nap, akkor a fák koronáján átsütő napfény árnyékokat rajzol az útra. Én általában nem is figyelem az utat, mert annyira lenyűgöz a látvány.

A játék mögött álló fizika is kitűnő. A külső kamera segítségével a kamion minden rugózását megfigyelheted. A mesterséges intelligencia is jó, néha túl jó is, mert olykor a többi vezető tényleg úgy viselkedik, mint a valódi emberek: veszélyes helyeken előznek, elállják az utat... tudod, miről beszélek.

Természetesen a készítők nem tudták elkészíteni egész Európa játékbeli mását, de a legtöbb város felismerhető tájékozódási pontját beletették, ami nagyon jó húzás volt.

KÖVETKEZTETÉS

Kissé aggódom vettem meg a ETS2-t, de most már tényleg örülök, hogy megvettem. Pont a megfelelő játék arra, hogy időnként belenézzél, amikor éppen kedved van hozzá. Indítsd be, vállalj munkát és esetleg vegyél fel valakit. Szeretem a játéknak ezt az elemét. Az egyik nagy hátránya az ETS2-nek azonban, hogy nincs hozzá Linux demo,

amit kipróbálhatnál a gépeden. A Steamer keresztül kell megvenned az ETS2-t, és amikor már megvetted, akkor töltheted le a Linux klienset, hogy elindíthasd. A demó hiánya volt az egyik dolog, ami majdnem eltérített az ETS2-től, és a készítőknél ezt a hibát ki kellene javítaniuk, mert biztos vagyok benne, hogy másokat is elriaszt.

Az is tetszik, hogy nem előre kijelölt pályán kell menned. Sokszor figyelmen kívül eltévesztettem egy kanyart, és mérföldeket kellett vezetnem, míg egy nagyon szabálytalan U kanyarral visszatérhettem a jó irányba. Bár bizonyos szabályokat követned kell, az teljesen rajtad múlik, hogy indexelsz-e. Ugyanez

vonatkozik arra is, hogy felmész-e a járdára, hogy elkerüld a dugókat – nem mintha én ilyesmire vetemednék. Amikor megérkezel az úti célodhoz, akkor rajtad múlik, hogy leparkolod-e a kamiont (sokkal nehezebb, mint amilyenek tűnik) vagy csak ott hagyod valahol.

A játék ideje nem valós idejű. Amikor egy megbízásnál azt olvasod, hogy 16 óra az út a csatornán való átkelésel együtt, ne ess pánikba! Legalább egy órát kell rászánnod a saját idődből, egy nagyjából 8 órás munkára, de ez az idő mindig mozgalmas. Főleg, mert a játék/GPS szeret keskeny, kanyargós utakra vezetni, amikor sötétben megyek és széles rakományom van.

Igen, a világ legunalmasabb játéka hangzik, de nagyon tudom ajánlani.

ELŐNYÖK:

- Elképesztő grafika, ha elbírja a géped.
- Rengeteg módon vezetheted a kamionod (Én a billentyűzettel vezetek, és az egérrel nézek szét).
- Sok meglátogatható város.
- Nincs előre meghatározott útvonal.

HÁTRÁNYOK:

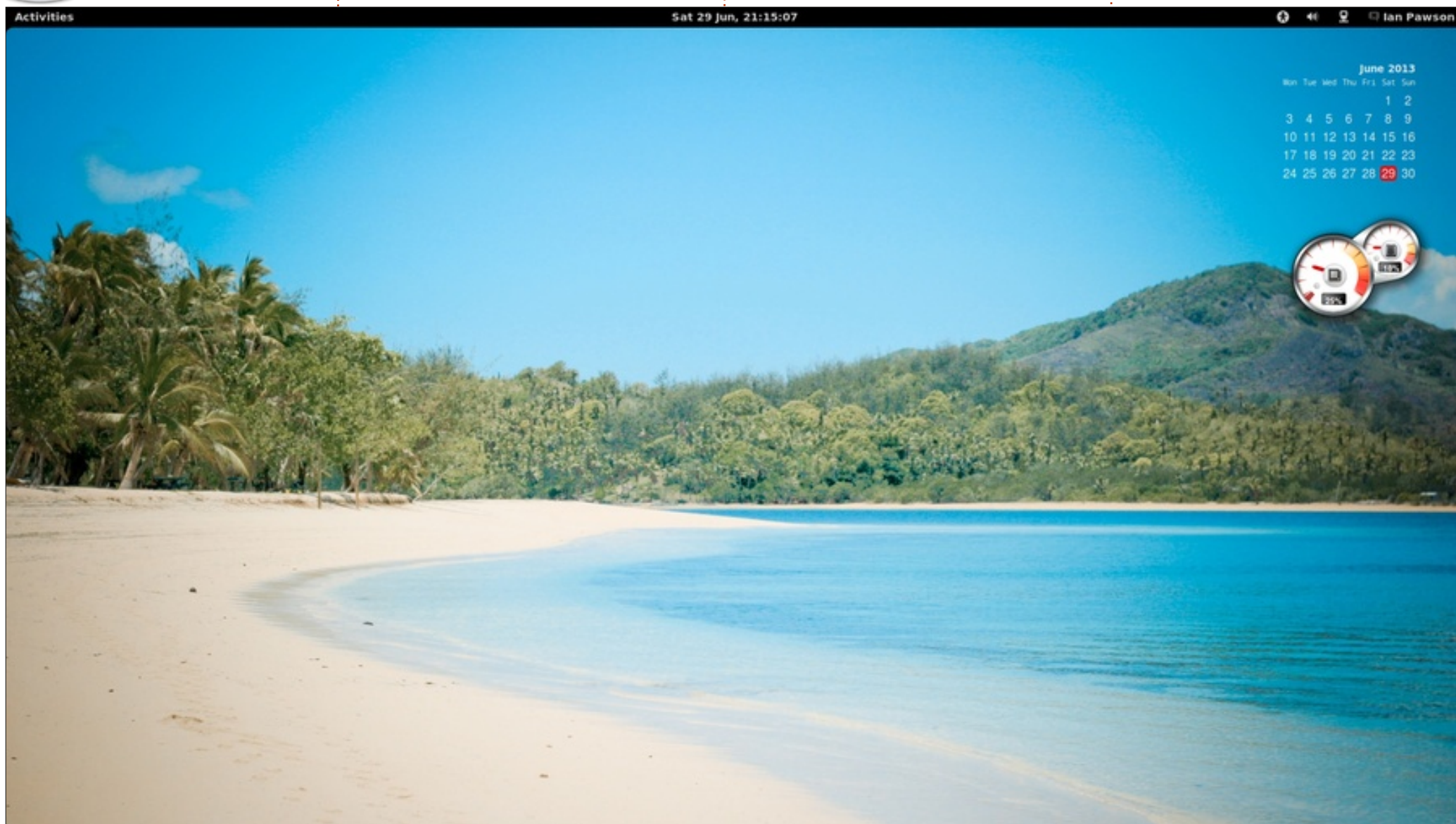
- Nincs Linux demó.
- Izmos gép kell a játékhoz.
- Nincs rádió/zene a kabinban az MP3 engedélyezési problémák miatt.





Az én asztalom

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



Mint 13-at használok standard GNOME 3-mal. A naptár és a memória/processzor mérők screenletek.

Szeretem a GNOME csupasz megjelenését. Utálok az ikonokat és díszes menüket. A kevesebb több.

Ebből biztosan rájöttek, hogy utálok a KDE kinézetét.

Ian Pawson



Rendszerspecifikáció:

CPU: AMD Phenom II X2 @3.1 GHz

Memória: 4 GB

Merevlemez: 640 GB

Videókártya: Nvidia 9400 GT

Operációs Rendszer: 64 bites Linux Mint 13, Cinnamon ablakkezelővel és Xubuntu 13.04 (valamint 12.04 és 13.04 Ubuntu VirtualBox-ban és Windows 8.1 Preview egy másik

merevlemezen)
A háttér egy általam készített kép a Niagara vízesésnél.

Gord Campbell



Az asztal képernyőképe az otthoni számítógépemről, amelyen Ubuntu 10.04 fut. Ez egy Intel D945GCE alaplap egy Core 2 Duo 6320 processzorral, amely 1.86 GHz-en üzemel, alaplapi videokártya

és 2 GB memória. Három belső merevlemezrel rendelkezem 320 GB, 500 GB és 750 GB, mindegyik Western Digital és két külső merevlemezrel, mindegyikük 1 TB, egy Toshiba és egy Seagate. A mo-

dem egy Agere Systems Lucent V.92. GNOME 2.30 az ablakkezelőm, amelyen van pár módosítás.

Véleményem szerint az asztalom nem szép és nem túl rendezett, de megmutatja, hogy Linux

alatt saját elképzeléseid szerint csinálhatod a dolgokat, nincs semmilyen kérdés, nem számít milyen istentelen rendetlenséget részesítesz előnyben.

Aliet Exposito García



Operációs rendszer: 64 bites Ubuntu 13.04
Ablakkezelő: Unity
GTK3 Téma: Mediterranean Light Darkest
Ikonok: Cornucopia (saját ikonok, amelyeket az FS ikonokból hoztam

létre)

Hardver:
Alaplap: Gigabyte-H61M-S2P-B3
CPU: Intel Core i3-2100 3,1 GHz x 2
Videokártya: Intel SandyBridge

4 GB memória és 500 GB merevlemez

Rohan Pinto



Közreműködnél?

A FULL CIRCLE-nek szüksége van rád!

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

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

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



FCM 76. szám



Lapzártá:

2013. augusztus 11. vasárnap

Kiadás:

2013. augusztus 30. péntek

A Full Circle Csapat



Szerkesztő – Ronnie Tucker
ronnie@fullcirclemagazine.org

Webmester – Rob Kerfia
admin@fullcirclemagazine.org

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

Szerkesztők és Korrektorok

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

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



A Full Circle Magazin beszerezhető:

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



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



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



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



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

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

Koordinátor:
Pércsy Kornél

Fordítók:

Dorozsmai Ágnes
Molnár Hajnalka
Nagypál Ildikó
Palotás Anna

Bogdán Gergő
Kiss Gábor
Kovanez Ivor
Nagy Bence
Takács László

Lektorok:

Varga Zsófia

Kukel Attila

Szerkesztő:
Mihály József Rafael

Korrektor:
Heim Tibor