



Full Circle

AZ UBUNTU LINUX KÖZÖSSÉG FÜGGETLEN MAGAZINJA

2013. augusztus – 76. szám



KÖNYVKRITIKA



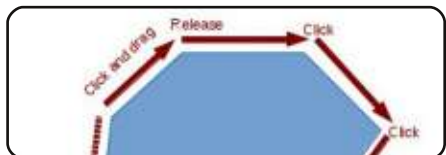
Egyszerű biztonsági rendszer

Webkamera + Dropbox = mobil biztonság

Hogyanok



Python 9



LibreOffice 11



Spring integráció 13



Blender 17



Inkscape 20

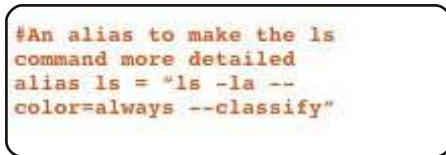
Grafika



Full Circle

AZ UBUNTU LINUX KÖZÖSSÉG FÜGGETLEN MAGAZINJA

Rovatok



Parancsolj és uralkodj 6



Kérdezd az új fiút 26



Linux Labor 29



Az én asztalom 51



Ubuntu hírek 4



Játékok Ubuntu-n 47

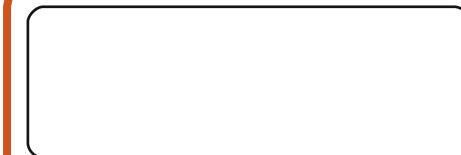


Kávé 44



Hölgyek és az Ubuntu X

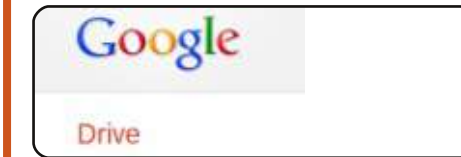
Vélemények



Az én történetem 31



Különvélemény 32



Fókuszban 35



Szoftverek a ringben 39



Levelek 43



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.



ÜDVÖZÖLLEK A FULL CIRCLE KÖVETKEZŐ SZÁMÁBAN!

Visszatérünk a már rendszeres Programozzunk Pythonban, LibreOffice, Blender és Inkscape rovatokhoz. Mindezeket összefogni meglehetősen nehéz, ezt nevezzük Spring Integrációnak. Kicsit túlnő rajtam, ezért hagyom, hogy elolvassátok.

Hányan iratkoztak fel közületek az Ubuntu Edge-re? Én nem, semmikép nem fizetek 400 fontot egy mobiltelefonért – nem számít, ki gyártja. Miközben ezt írom, úgy néz ki, hogy a tervük csödre van ítélve – még a felét sem érték el a kitűzött határnak. Azt gondolom ez egy nagyszerű telefon, ambiciózus terv, de túl sok pénzt kérnek. Amennyiben most vakarod a fejed, és azon gondolkodsz, hogy mi is az Ubuntu Edge, akkor olvasd el az e havi „Kérdezd az új fiút” cikket.

Régen írtam egy kétrészes cikket arról, hogyan használjuk a ZoneMinder-t, mint CCTV rendszer. Ebben a hónapban Charles ezt veszte ki, webkamerát és Dropbox-ot használva a megfigyeléshez. Ez egy nagyszerű ötlet egy minimalista biztonsági rendszer kialakításához.

Oh, ha nem vettétek volna észre Robin Catling úr ismét nagyszerű dolgokkal jelentkezett az Inkscape Különleges Kiadás – Első részében. Mint mindig, ez már elérhető a Full Circle weboldalon – csak arra vár, hogy használjátok. Az Én véleményem rovatában, Robin mellett érvel, hogy miért váltott Debianra.

Minden jót, és maradjunk kapcsolatban!

Ronnie

ronnie@fullcirclemagazine.org



A magazin az alábbiak felhasználásával készült:



Full Circle Podcast

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



Műsorvezetők:

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

<http://fullcirclemagazine.org>



AUDIO MP3



AUDIO OGG

Letöltés

ELÉRHETŐ A 13.10 (SAUCY SALAMANDER) ALPHA 2

Jonathan Riddel bejelentette, hogy a Saucy Salamander (amely a 13.10 lesz) második Alpha kiadása elérhetővé vált a tesztelők és a korai adaptálók számára Kubuntu, Lubuntu, Ubuntu GNOME, UbuntuKylin és Xubuntu képként. Listázásra kerültek a kiadás részletei a különböző Ubuntu verziókra, melyek az újítás részeit képezik, valamint egy hivatkozást is megad a letölthető képfájlokhoz.
<http://fridge.ubuntu.com/2013/07/25/13-10-saucy-salamander-alpha-2-available/>

AZ UBUNTU FORUMS

VISSZATÉRT, HALOTTSZEMLE

James Troup bejelentette, hogy az Ubuntu Forums most visszatért és működik. Írt továbbá egy „halottszemlét” a törésről, és a Canonical IS csapatának akciójáról. James részletezte a történéseket, továbbá, hogy a támadók mihez értek hozzá és mihez nem, az IS csapat törésre adott választát, illetve a fennmaradó kérdéseket. A halottszemle végén sajnálatát fejezte ki a biztonsági incidens, az

adatszivárgás és a leállítás miatt.
<http://blog.canonical.com/2013/07/30/ubuntu-forums-are-back-up-and-a-post-mortem/>

A 2013-AS UBUNTU APP SHOW-DOWN VERSENY BEJELENTÉSE

Michael Hall bejelentette a második Ubuntu App Showdown eseményt, és a következőket írta: „A versenyzőknek hat hónapjuk lesz, hogy összeállítsák és közzétegyék alkalmazásaikat, melyekhez az új Ubuntu SDK és Ubuntu Touch platformot használják. Mind eredeti, mind portolt alkalmazás, valamint natív vagy HTML5 applikáció is részt vehet a megmérettetésen.

A verseny győztesei mindannyian Ubuntu Touch rendszerrel működő LG Nexus 4 telefont kapnak elkészült alkalmazásaikkal telepítve.”

<http://developer.ubuntu.com/2013/08/announcing-the-2013-ubuntu-app-showdown-contest/>

További információk a <http://developer.ubuntu.com/showdown/> címen.

AZ UBUNTU EDGE KÖZÖSSÉGI FINANSZÍROZÁSI PROJEKTJE NEM ÉRTE EL A KITŰZÖTT CÉLT

Az Ubuntu Edge okostelefonra a 32 millió dollárra kitűzött, 30 napos közösségi finanszírozási kampány nem érte el célját, és ez rengeteg bejegyzést eredményezett mind a híroldalokon, mind a blogszférában. Íme szerkesztőink gyűjteménye a témában:

Köszönjük Ubuntu Edge –
<http://insights.ubuntu.com/news/ubuntu-edge-thank-you/>

Jono Bacon: Előre és felfelé –
<http://www.jonobacon.org/2013/08/22/onwards-and-upwards-2/>

Az Ubuntu Edge közösségi finanszírozása célt tévesztett –
<http://www.bbc.co.uk/news/technology-23793457>

Ubuntu Edge: az alapítók szerint a bukás még nem jelenti az álom végét –
<http://www.theguardian.com/technology/2013/aug/22/ubuntu-edge-founder-failure-canonical>

Véget ért az Ubuntu Edge kampány, nem sikerült a kitűzött 32 millió dollárt elérni –

<http://www.omgubuntu.co.uk/2013/08/ubuntu-edge-fails-to-meet-multi-million-dollar-goal-wont-be-made>

Az Ubuntu Edge nem érte el a kitűzött 32 millió dollárt, mégis hatalmas siker –

<http://iloveubuntu.net/ubuntu-edge-fails-reach-32000000-yet-proves-itself-massive-success>

Ubuntu Edge: egy hatalmas kísérlet a számítástechnika jövőjéért nem jelent bukást –

<http://www.zdnet.com/ubuntu-edge-a-grand-experiment-for-the-future-of-computing-does-not-constitute-a-failure-7000019762/>

Nem sikerült az Ubuntu Edge: miikor egy jó ötlet nem elég –
<http://money.cnn.com/2013/08/22/technology/mobile/ubuntu-edge-crowdfunding/index.html>

Az Ubuntu Edge a cél előtt bukott el –
<http://blogs.wsj.com/digits/2013/08/22/ubuntu-edge-falls-short-of-goal/>

Az Ubuntu okostelefont leállították a közösségi finanszírozás elbukása után –

<http://www.cnb.com/id/100979890>

Az Ubuntu Edge halott, éljen az Ubuntu telefon –

<http://arstechnica.com/information-technology/2013/08/ubuntu-edge-is-dead-long-live-ubuntu-phones/>

UBUNTU FEJLESZTŐI TALÁLKOZÓ AUGUSZTUS 27-29.

A következő, kiadási ciklus közepére tervezett, virtuális Ubuntu fejlesztői találkozó időpontja augusztus 27-29., UTC idő szerint délután 2 és este 8 között lesz.

Részletek, részvételi információk és ütemterv a <http://uds.ubuntu.com/> címen.

KIADÁSRA KERÜLT AZ UBUNTU 12.04.3 LTS

Az Ubuntu csapat elégedetten jelentette be az Ubuntu 12.04.3 LTS (hosszútávú támogatottságú) Desktop, Szerver, Felhő és Core kiadását, valamint az egyéb Ubuntu variánsok hosszútávú támogatottságú kiadását.

A részletek, a változások és a frissítési információk a <https://lists.ubuntu.com/archives/ubuntu-announce/2013-August/000175.html> címen elérhetőek.

ÜDV AZ ÚJ TAGOKNAK ÉS A FEJLESZTŐKNEK

Az UTC szerinti 2013. augusztus 1-jén, 22:00-kor tartott Tagsági Bizottság Ülésének eredményei:

Nekhelesh Ramanathan

(<https://wiki.ubuntu.com/Nekhelesh%20Ramanathan> |

<https://launchpad.net/~nik90>)

Carlos Ney Pastor

(<https://wiki.ubuntu.com/CarlosNeyPastor> |

<https://launchpad.net/~carlosney-pastor>)

<https://lists.ubuntu.com/archives/ubuntu-news-team/2013-August/001846.html>

RENGETEG KÖSZÖNET AZ UBUNTU HÍREK CSAPAT ÉHAVI KÖZREMŰKÖDÉSÉÉRT.

A hónap híreinek forrása:

<https://wiki.ubuntu.com/Ubuntu-WeeklyNewsletter/Issue327>

<https://wiki.ubuntu.com/Ubuntu-WeeklyNewsletter/Issue328>

<https://wiki.ubuntu.com/Ubuntu-WeeklyNewsletter/Issue329>

<https://wiki.ubuntu.com/Ubuntu-WeeklyNewsletter/Issue330>

<https://wiki.ubuntu.com/Ubuntu-WeeklyNewsletter/Issue331>





Az elmúlt néhány számban megkértem az olvasókat, hogy mondják meg, melyek azok a parancsok, amik hasznosak, és készítsenek hozzá rövid leírást. Most van három A4 oldalnyi parancs abban a Google Dokumentumban, melyet e célból hoztam létre. Mindenkinek köszönöm, aki hozzájárult ehhez. Meglepően sok olyan parancs (parancsvariáció) érkezett, melyekkel még nem találkoztam. Amennyiben valaki szeretné, hogy megjelenjen a címlapon, küldjön egy e-mailt az ls-west34+cli-cookbook@gmail.com címre, vagy akár létrehozhattok egy új GitHub bejegyzést (illetve forkolhatjátok a kódot!). Az e havi cikkben részletesen elmagyarázom, hogyan telepítsd fel a LaTeX-szet Ubuntu alatt, szól ez mindenkinek, aki hozzájárulna a PDF-hez (LaTeX-szet használva), de még nem tudja kényelmesen használni a LaTeX-szet.

Először is a Szakácskönyv fent van GitHub-on, itt: <https://github.com/ls-west/cli-cookbook>.

Ez egy nyilvános tároló, ezért aki szeretne hozzájárulni, annak mindössze forkolnia kell, elvégezni

a szükséges változtatásokat, és kérni egy pull request-et (beolvasztást). Fenntartom a jogot, hogy megvétőzzam olyan parancsok hozzáadását, melyek már léteznek vagy rosszindulatúak (ezalatt azt értem, hogy adatvesztéshez vezethetnek, amennyiben nincs megfelelő biztonsági védelem). Azok, akik nem ismerik a git-et vagy a LaTeX-szet, és nem is szeretnék megtanulni használatukat, javaslataikat a tárolóhoz tartozó hibakövetőben (issue tracker) jelezhetik.

LATEX TELEPÍTÉSE

Az alap LaTeX rendszert a texlive telepíti, a teljes telepítést pedig a texlive-full. Mindkettőt feltehetjük apt-get segítségével:

```
sudo apt-get install texlive
```

vagy

```
sudo apt-get install texlive-full
```

FEJLESZTŐI KÖRNYEZET TE-

LEPÍTÉSE

Én egy fejlesztői környezet (IDE) használatát javaslom azoknak, akik először dolgoznak LaTeX-szel, természetesen parancssorból is lefordíthatók a .tex fájlok, de az IDE sokkal könnyebbé teszi mindezt.

Az én kedvenc környezetem a Texmaker, amely megtalálható a hivatalos tárolóban. A következő paranccsal telepíthetjük:

```
sudo apt-get install texmaker
```

Amennyiben a ti Ubuntu verziótok (vagy a használt disztribúciótok) nem teszi elérhetővé, megtaláljátok itt: <http://www.xm1math.net/texmaker/download.html#linux>. Mint bármi más esetében Linuxon, itt is több választási lehetőség áll rendelkezésünkre a Texmakeren kívül, de én ezt fogom felhasználni a magyarázataim során.

EXTRA CSOMAGOK TELEPÍTÉSE

Használtam néhány extra csomagot, hogy feldobjam a Szakácskönyvet (linkekkel és kódformázással). Ezek az extra csomagok a fancyvrb és a hyperref. Mindennek benne kell

lennie a tipikus LaTeX telepítőben. Ezek a csomagok a texlive-latex-recommended és a texlive-latex-base csomagokban találhatóak. Ha csak a texlive csomagot telepítetted a teljes helyett, akkor ezeket külön-külön fel kell telepítened.

FORKOLD A GITHUB TÁROLÓT

Ehhez szükségetek lesz egy github fiókra és a git fel kell legyen telepítve. Az én tárolómon láthatok egy gombot, amelyen ez áll: Fork. Megnyomva a saját fiókodban egy másolatot készítesz az én tárolómról. A második lépés a fork klónozása (a tároló, amely hozzá van rendelve a fiókodhoz). Ezt megteheted, ha az alábbi parancsot beírod a konzolba:

```
git clone https://github.com/username/cli-cookbook.git
```

Cseréld le a username részt a saját felhasználóneveddel. Egy alternatíva lehet, ha kimásolod a Github weboldal HTTPS URL-jét a forkolt tárolóról.

Ez a parancs létrehoz egy új mapát, cli-cookbook, és belemásolja a szükséges fájlokat. Amikor ez megvan, nyissátok meg a .tex fájlt Texmaker-ben.

FÁJL MÓDOSÍTÁSA

Általában amikor létrehozunk egy fájlt, kell hozzá az előszó is (`\usepackage`, `\documentclass`, `\begin{document}`, stb.). Mivel ti most az én fájlommal dolgoztok, ezek már megvannak.

Ha egy új fejezetet akartok hozzáadni (pl. olyan parancsoknak, melyek a fotók szerkesztéséhez használhatók), a következőt kell beírni:

```
\section{Név}
```

A Név lesz a fejezet címe (például Fotók Szerkesztése). Ha ezt szeretnétek osztani további alfejezetekbe, ez a parancs szükséges: a `\subsection{}` és a `\subsubsection{}` meglepő módon az alfejezetben hoz létre még egy alfejezetet. Amennyiben a későbbiekben hivatkozni szeretnél erre a fejezetre, fel kell címkézni. Valahogy így nézhetne ki a végén:

```
[...]
```

```
\section{Fotó Szerkesztés}
```

```
\subsection{Használjunk Photon-t albumok készítéséhez}
```

```
\label{photon}
```

```
\subsection{Albumok rendszerezése}
```

```
Mint ahogyan láthattuk a \hyperref[photon]{\ref*{photon}}
```

```
[...]
```

Ez létrehoz egy Fotó Szerkesztés fejezetet és két alfejezetet amelyeknek címe Használjunk Photon-t albumok készítéséhez és Albumok rendszerezése. A `\hyperref` kulcsszó helyett megjelenik majd a fejezet és alfejezet száma (pl. 13.1). Ez a link arra az oldalra visz, ahol az a fejezet kezdődik.

KÓD HOZZÁADÁSA

Ezt a lépést kissé bonyolultabbá tettem, mint kellett volna, azért, hogy a legjobb eredményt érjem el.

Így kell beágyaznod a kódot:

```
\begin{Verbatim}[commandchars=\\\{\}]
```

```
// Ide jön a kód
```

```
\end{Verbatim}
```

A Verbatim részben a szöveg nem lesz tördelve, tehát nekünk kell figyelni arra, hogy a kódsorok hossza helyes legyen, amikor a PDF-et előállítjuk. Ha több parancs van egymás után, egy üres sort tesztek közéjük. Ha ragaszkodtok az én formázási rendszeremhez, a változatlan részeket pirossal jelöljétek meg. A felhasználóktól kapott részeket feketén hagyom.

Tehát valahogy így nézne ki:

```
\begin{Verbatim}[commandchars=\\\{\}]
```

```
\codeHighlight{//változatlan kód} //felhasználótól kapott rész \codeHighlight{//egyéb változatlan kód}
```

```
\end{Verbatim}
```

El tudjátok képzelni, ez így fog kinézni: `//változatlan kód` `//user input` `//egyéb változatlan kód`. Logikus, ki kell cserélned a szöveget, melyet meg akarsz jeleníteni.

PDF GENERÁLÁSA

Amint befejezted a változtatásokat és készen állsz a PDF generálásra, nyomd meg a kék nyilat a „Gyors Generálás” (Quick Build) mellett a Texmaker felső sávjában. Ha kézzel

akarod mindezt megcsinálni, futtasd le a következő parancsot:

```
pdflatex cli-cookbook.tex
```

Ha valamilyen hiba jelenik meg, olvassátok el a hibaüzenetet, ebben megtaláljátok, melyik fejezetben mi lehet a hiba. A leggyakoribb a kapcsos zárójelek elhagyása.

TÖLTÜK FEL A VÁLTOZTATÁSOKAT AZ EREDETI TÁROLÓBA

Nyissatok egy Terminált és navigáljatok abba a könyvtárba, ahol a tároló lokális másolata van.

```
cd ~/cli-cookbook/
```

Ezután hozzá kell adnotok az új/megváltoztatott fájlokat.

```
git add -A
```

A következő lépés a változtatások elmentése (commit)

```
git commit -m "Összefoglaló szöveg" -a
```

Az „Összefoglaló szöveg” részt cseréljétek olyan szövegre, amelyben tömören leírátok, melyek voltak a változtatások. A macskakörmöket ne hagyjátok el!

git push origin master

Ez tölti vissza a lokális változtatásokat az én tárolómba. Ha módosítottad az ágak (kódág, branch) nevét, tudnod kell, mi lett a master és origin név. Ha nem változtattál semmit, ennek a parancsnak működni kell.

Ahhoz, hogy egy visszaolvasztást (pull request) kérjünk az eredeti tárolóhoz:

- Menj a te tárolód github oldalára
- Kattints a „Compare and View” ikonra (2 zöld nyíl, amely egy kört alkot)
- Válaszd ki a megfelelő tárolót (repository) és ágat (branch), pl. master és felhasználónév:master
- Nézd át a változtatásokat
- Kattints a „Click to create a pull request for this comparison”-re (Kattints, hogy ezen változtatás visszaolvasztás kérése létrejöjjön)
- Írd be a címet és a leírást
- Kattints a „Send pull request”-re (Beolvasztás kérése)

Ettől kezdve a labda már nálam van és át kell nézmem, mi az a vál-

toztatás, amit javasoltál, aztán vagy beolvasztom a kódba vagy lezárom.

Amennyiben ez a cikk felkeltette a LaTeX iránti érdeklődésed, tudasd velem és visszatérek majd ehhez a témához. Ugyanez igaz a git-re és github-ra, ha többet szeretnél tudni, kérlek jelezd.

Bármely más hozzászólást és ötletet küldjétek nekem a lswest34+fc@gmail.com címre.



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



When: September 13, 14 & 15

Where: Greater Columbus Convention Center, Columbus, Ohio

Keynotes: Robyn Bergeron, Fedora
Marshall Kirk McKusick, FreeBSD
Mark Spencer, Digium
Jon "maddog" Hall

Other Info: OLF1 - one day of professional training for system administrators by companies you know
Saturday Expo
Friday Birds of Feathers sessions
...AND MORE

 **Ohio LinuxFest 2013**
ohiolinux.org



A cikkeim általában hosszúak, egészségügyi okokból most azonban elég rövid írással sikerült előrukkolnom. Mindenesetre ma a médiakezelő programunkat fogjuk továbbfejleszteni.

A program – többek között – azt fogja tudni, hogy jelzi, ha az adatbázisunkban bármely sorozatból van egy hiányzó epizód. Nézzünk egy konkrét példát. Van egy sorozat, legyen mondjuk a „That 80's Show”, amely három évadot élt meg. A 2. évadban 15 rész volt, nekünk mégis csak 13 van meg belőle a gyűjteményünkben. Hogyan derítsük ki – programozóként –, hogy melyik részek hiányoznak?

A legegyszerűbben listákkal és set-ekkel. Listákhoz már több alkalommal is volt szerencsénk az elmúlt néhány évben, set adattípust viszont még nem használtunk, így ma ezt a kérdéskört fogjuk megvizsgálni. A Python „hivatalos dokumentációja” szerint (docs.python.org) a set definíciója:

„A set egy olyan rendezetlen gyűjtemény, amelyben az elemek nem ismétlődhetnek. Használható például

tagság tesztelésére vagy ismétlődő bejegyzések kiszűrésére. A set objektumok az olyan matematikai műveleteket is támogatják, mint az unió, metszet, különbség vagy szimmetrikus különbség.”

Egy, a dokumentációban is szereplő példán szeretném bemutatni, ez hogyan is működik.

```
>>> Basket =
['apple', 'orange', 'apple', 'pear', 'orange', 'banana']

>>> fruit = set(basket)

>>> fruit
set(['orange', 'pear', 'apple', 'banana'])
```

Vegyük észre, hogy a basket változóban eredetileg kétszer szerepelt az alma (apple) és a narancs (orange), de amint ebből set-et készítettünk, a másolatok eltűntek. Az így kapott set-et vizsgálva könnyen kideríthetjük, hogy egy adott elem része-e a gyümölcsnek (fruit), vagy bármilyen más set-nek. Erre szolgál az „in” operátor.

```
>>> 'orange' in fruit
```

```
True
```

```
>>> 'kiwi' in fruit
```

```
False
```

```
>>>
```

Ez ugye egyszerű és gondolom már látod, hogy hová akarok kilyukadni. Tegyük fel, hogy van egy bevásárlólistánk, amelyen szerepel sok gyümölcs is. A boltban állva szeretnénk megtudni, mi hiányzik még a kosarunkból. Mondjuk így:

```
>>> shoppinglist =
['orange', 'apple', 'pear', 'banana', 'kiwi', 'grapes']
```

```
>>> basket =
['apple', 'kiwi', 'banana']
```

```
>>> s1 = set(shoppinglist)
```

```
>>> b = set(basket)
```

```
>>> s1-b
```

```
set(['orange', 'pear', 'grapes'])
```

```
>>>
```

Létrehozzuk a két listánkat: a bevásárlólistát (shoppinglist) és a kosarunk tartalmát (basket). Mindkettőből egy set-et hozunk létre és alkalmazzuk rájuk a különbség operátort (mínusz jel). Eredményül azokat az elemeket fogjuk kapni, amelyek rajta vannak a bevásárlólistán, de nincsenek a kosárban.

Ugyanezt a logikát használva egy olyan függvényt hozunk létre, amely a hiányzó epizódjainkat találja meg, legyen ennek a neve „FindMissing” és kapjon két változót. Az első egy egész szám, amely megadja a hiányzó epizódok számát az évadban, a második pedig egy lista a hiányzó epizódok sorszámaival.

A rutin lefutása után az alábbi eredményt kapjuk: [5, 8, 15]. Most nézzük meg a kódot. Az első sor létrehozza az EpisodesNeeded set-et, amely egész számok listája a megadott tartományon belül. Ne feledjük, hogy a range függvényünk 0-tól indul, így amikor 16-ot adunk meg neki (expected (=15) + 1), a lista valójában 0-tól 15-ig megy. A range függvénynek azt is megmondjuk, hogy 1-ről induljon, így a 16 elemű lista hiába kezdődik 0-ról,

mi csak 15 értékét fogjuk használni (1-től 15-ig).

Ez után létrehozunk egy set-et abból a listából, amit a have változón keresztül megadtunk a függvényünknek, azaz a meglévő epizódok listáját.

Nem maradt más dolgunk, előállítjuk a keresett listát a kettő különbségből, majd a list.sort() segítségével sorba rendezzük. Megadhatjuk az eredményt, mint a függvény visszatérési értékeként is, de egyelőre csak kiíratjuk az eredményt a képernyőre.

Erre a hónapra sajnos csak ennyi tellett tőlem. Remélem, hogy az itt elmondottakat fel fogjuk tudni használni a médiakezelő programunkban.

Minden jót, találkozunk legközelebb!



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.thedesignedgeek.net.

```
def FindMissing(expected, have) :
    #=====
    # 'expected' is the number of episodes we should have
    # 'have' is a list of episodes that we do have
    # returns a sorted list of missing episode numbers
    #=====
    EpisodesNeeded = set(range(1, expected+1))
    EpisodesHave = set(have)
    StillNeed = list(EpisodesNeeded - EpisodesHave)
    StillNeed.sort()
    print StillNeed
```

```
FindMissing(15, [1, 2, 3, 4, 6, 7, 9, 10, 11, 12, 13, 14])
```

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/>



Ahogy legutóbb említettem, az építőköveim, melyeket gyermekkoromban használtam, az édesapám famunkáiból megmaradt darabok voltak. Nem mindegyik volt szabályos geometriai forma. Némelyiknek különös alakja volt, vagy ahogyan ez a fadarabokkal gyakran megtörténik, szálirányban hasadtak ahelyett, hogy a fűrész vágta volna egyenesre őket. Némelyiknek görbe felülete lett, melynek a másik fele például egy székhez vagy konyhaszekrényhez került felhasználásra. Én nem dobtam el ezeket a szabálytalan formákat, inkább megtartottam, mert a világunkban nem minden építhető meg egyenes vonalak, ellipszisek és körök segítségével.

Ezzel a gondolattal folytatjuk a LibreOffice Draw áttekintését, melynek célja, hogy megtanuljuk, hogyan készítünk sokszögeket, köríveket és görbéket. Egy sokszög egy olyan síkidom, amely legalább három egyenes vonalból és szögből áll. Geometriai kifejezéssel élve a négyzetek, a téglalapok és a háromszögek mind-mind sokszögek. Ezekhez a LibreOffice-ban speciális eszközök léteznek, ezért mi most csak azokkal a sokszögekkel foglalkozunk, amelyeknek négynél több olda-

la van. Egy körív a Draw-ban nem más, mint egy kör vagy egy ovális része. Kitölthetjük vagy üresen hagyhatjuk. A görbe egy hajlított vonal. Két lehetőséget is át fogunk tekinteni: magát a Görbe eszköztárat és a Bézier módszert.

SOKSZÖGEK RAJZOLÁSA

Ahogy említettem, a sokszög egy olyan síkidom, melynek több oldala van. A Draw-ban négy sokszög-rajzoló eszköz található: két zárt és kitöltött, illetve két nyitott és kitöltés nélküli. A kitöltetlen sokszög eszköz egy vonalsorozat készítésére alkalmas. Mindkét típusához létezik



Curves Polygons

egy szabad formájú és egy 45 fokos szögeket, illetve ennek többszörösét tartalmazó változat.

A sokszög készítéséhez válasszunk ki egy sokszög eszközt a Görbe nevű kiterjesztett eszköztárból. Az egér se-

gítségével kattintsunk az első vonal kezdőpontjára, majd az egérkurzort húzzuk tovább. Amint elengedjük az egérgombot, létrejön a vonal végpontja is. Mozgassuk az egeret arra a pontra, ahová a következő vonal végpontját szeretnénk elhelyezni, majd kattintsunk. Folytassuk mindezt addig, amíg a sokszög összes vonala el nem készült. A rajzolás befejezéséhez kattintsunk duplán a sokszög befejezőpontján. Ha valamelyik kitöltő eszközt használjuk, az utolsó vonal végpontja automatikusan az első vonal



kezdőpontjához fog kapcsolódni, ezáltal bezáródik a sokszögünk.

Ha a kitöltő sokszög eszközt használjuk, a Draw az épp választott színrel fogja kitölteni az alakzatot, a körvonalakat pedig az aktuálisan kiválasztott vonalszínre fogja színezni. Ezeket a színeket módosíthatjuk a Vonal és kitöltés vagy a Szín eszköztárral.

A KÖRÖK ÉS OVÁLISOK ESZKÖZTÁR HOZZÁADÁSA

A Körívek és a Körszeletek eszköz eléréséhez hozzá kell adnunk a Rajz eszköztárhoz a Körök és oválisokat. Kattintsunk jobb gombbal a Rajz eszköztáron, és válasszuk ki az Eszköztár testreszabása menüpontot. Ez megnyitja a Testreszabás dialógusablakot. Kattintsunk a Hozzáadás gombra. Válasszuk ki a kategóriák közül a Rajzot. A parancsok között keressük meg az Ellipszis eszközt – kettő is van belőle. Arra van szükségünk, amelyiknek a leírásában az alábbi szerepel: „Használjuk a Testreszabás eszköztárat, hogy hozzáadhassuk az Ellipszis ikont, mely megnyitja a Körök és oválisok eszköztárat.” Kattintsunk a Hozzáadás gombra. Ezután menjünk a Bezárás gombra, hogy bezáródjon a dialógusablak.

A föl-le nyilak segítségével mozgassuk az új ikont oda, ahová az eszköztáron el szeretnénk helyezni. Az enyémet az Ellipszis eszköz alá tettem. Nem igazán lesz szükségünk az Ellipszis eszközre többé, mert az már benne van a Körök és ellipszisek eszköztárban. Ezért kapcsoljuk ki az Ellipszis eszközt. Nyomjuk meg az OK



gombot, és láthatjuk is, amint megjelenik a Rajz eszköztárunkban.

KÖRÍVEK ÉS KÖRSZELETEK RAJZOLÁSA

Egy körív vagy egy körszelet megrajzolásához válasszuk ki a Körök és oválisok eszköztár valamelyik eszközt, melyet az imént illesztettünk be. Első lépésként hozzuk létre az adott elemet tartalmazó kört vagy ovális. Kattintsunk azon pontjára, ahol a körívet vagy a körszeletet szeretnénk elkezdeni. Mozgassuk az egérkurzort a kör vagy az ovális mentén, hogy létre-



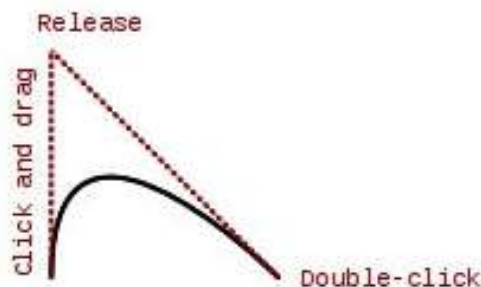
hozzuk a körívet vagy a körszeletet. Kattintsunk másodszor a körív vagy a körszelet végpontjára. Ahogyan a kör vagy

az ovális körül mozgunk, az állapotsor mutatja az ív 0 foktól mért szögét. Ez abban segít, hogy hiteles és precíz köríveket és körszeletet tudjunk létrehozni.

GÖRBÉK RAJZOLÁSA

A görbére egy ívelt vonalként tekintünk, és nem úgy, mintha kör vagy ovális része lenne. Ahhoz, hogy megrajzoljunk egy görbét, válasszuk ki a Görbe eszközt a Görbe eszköztárból. Kattintsunk a kezdőpontra, és mozgassuk az egeret a görbe megrajzolásához. Ezután engedjük el az egérgombot a görbe csúcspontjánál. Mozgassuk az egeret, és hajlítsuk a vonalat ahhoz a ponthoz, ahol be szeretnénk fejezni a görbe rajzolását. Végül kattintsunk duplán a körív befejezéséhez.

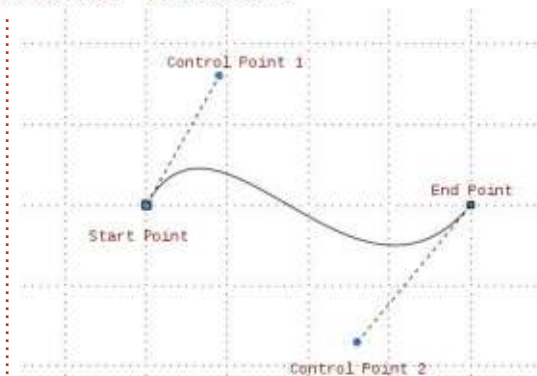
BÉZIER GÖRBÉK



A Bézier görbe egy úgynevezett sima görbe, amelynek egy kezdőpontja, egy végpontja és két kontrollpontja van. A Bézier görbe mögötti matematika kívül esik e cikk hatáskö-



Smooth Transition Symmetric Transition



rén, de nem is szükséges megérteni ahhoz, hogy rajzolni tudjunk vele.

Rajzolásához válasszuk ki a Görbe eszközt a Görbe eszköztárból. Kattintsunk a kezdőpontra, húzzuk a végpontig, majd kattintsunk duplán. Menjünk a Pontok eszközre a Rajz eszköztáron (F8 a billentyűzeten), és megjelenik a Pontok szerkesztése. Adjuk meg a kezdő vagy a végpontot (a kezdőpont a nagyobb négyzet). Válasszuk ki a Finom vagy a Szimmetrikus átmenet eszközt a Pontok szerkesztése eszköztárból. Egy szaggatott vonal és egy kör fog megjelenni, amely az adott pont kontrollpontjaként viselkedik. Mozgassuk az ellenőrzőpontot, hogy elkészítsük a hozzá tartozó görbét. Ismételjük ezeket a lépéseket a többi ponttal is.

ÖSSZEGZÉS

Mivel nem minden áll egyenes vonalából, ellipszisekből és körökből, a Draw készítői még több eszközt adtak számunkra, hogy alakzatokat tudjunk készíteni. A sokszög eszköz

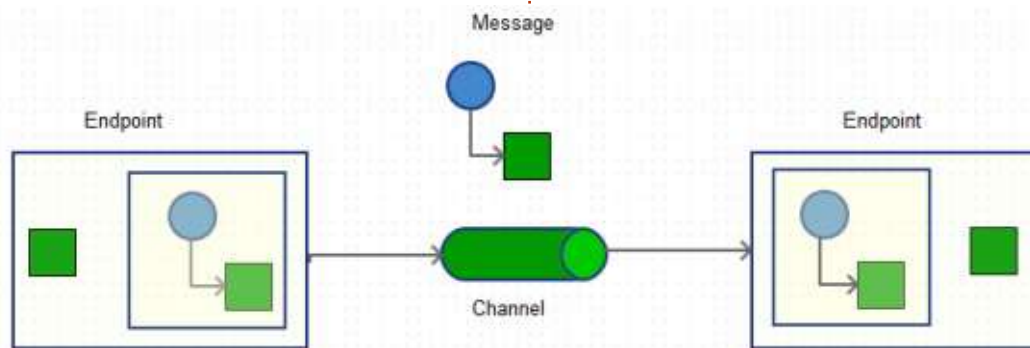
segítségével olyan objektumokat is létre lehet hozni, amelyeknek több mint négy oldala van. A körívek és körszeletek segítségével különféle körök és ellipszisek részeit, szeleteit kapjuk. A görbék segítségével különféle formájú, hajlított vonalakat tudunk létrehozni. Ezekkel az extra eszközökkel a kezünkben a Draw lehetőséget ad rá, hogy még összetettebb alakzatokat készítsünk a dokumentumainkban.



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



Nemrég új munkahelyre kerültem egy nagy vállalatnál. Az első feladatomból az volt, hogy implementáljam/importáljam újra a C# nyelvű tcp kliensüket Java nyelvre. A meglévő konvertálókkal szívtam, így kézzel csináltam. Körülbelül egy hét múlva megírtam az új Java nyelvű tcp kliens és szerver szimulátort és vártak a további használatra. Miután megfeleltünk a kliens követelményeinek, úgy találtuk, hogy a Java nyelvi implementációból olyan fontos szolgáltatások hiányoznak, mint pl. a feladatátvitel és az automatikus újrapcsolódás. Az ilyen funkciók hozzáadása azt igényelte tőlünk, hogy néhány teszteletlen kódot adjunk hozzá, amely talán nem képes arra, hogy az üzleti logikát kezelje. Az egyik srácunk azt mondta, Aha, mi lenne, ha...? Kicsérélhetjük a Java implementációt másikkal, például – Spring Integrációval. Mi, a többiek mosolyogtunk, közben arra gondoltunk, mi a fene? Ő amúgy is egy jó fickó, aki mindig megpróbálja az elérhető legjobb technológiákat alkalmazni. Zöld utat kaptunk ahhoz, hogy kutassunk és valami izgalmasat tanuljunk. Hogy leegyszerűsítsem a követelményeinket, egy szimulátorról (más néven szerverről) és egy kliensről fogok beszélni.



Mielőtt elmélyedünk benne, hadd magyarázzam el, mire való a Spring Integráció. Amint az oldaluk is sugallja: „ez a Spring programozási modell bővítményét nyújtja a jól ismert Vállalati integrációs minták támogatásához”. Hogy újraidézzem, ahhoz, hogy valaki jó vállalati alkalmazásokat tervezzen, az üzenetküldést (pontosabban az aszinkron üzenetküldést) használhatja, amely lehetővé teszi, hogy a különböző alkalmazásokat egymással integráljuk – rémálmok vagy fájdalom nélkül. Egy Martin Fowler nevű nagyokos írt egy híres könyvet: „Vállalati integrációs minták”. A Spring szakemberei valószínűleg úgy döntöttek egy napon, hogy átültetnek egy elméletet a gyakorlatba. Nagyon pragmatikus megközelítés, ugye? Később látni fogod, milyen csodálatos ez rendszeresen előforduló feladatokra. Az SI

fő koncepciója a következő: Végpont, csatorna és üzenet.

A végpont olyan komponens, amely ténylegesen tesz valamit egy üzenettel. Egy üzenet olyan tároló, amely fejrészből és átvihető adatcsomagból áll. A fejrész tartalmazza azokat az adatokat, amelyek fontosak az üzenetkezelő rendszer számára, ahol az átvihető adatcsomag a tényleges adatokat tartalmazza. A csatorna két vagy több végpontot kapcsol össze, hasonlóan a Unixos adatcsatornához. Két végpont akkor válthat üzenetet, ha csatornán keresztül összekapcsoltuk őket. Egészen egyszerű, ugye? A fenti diagram bemutatja ezt.

A gyorstalpaló tanfolyamunkhoz a következő lépés a követelmények meghatározása lesz. Azt monda-

nám, hogy szükségünk van egy szerverre (tcp) és egy tcp kliensre. Írni fogunk egy egyszerű alkalmazást, amely pár üzenetet vált egymással.

Az SI-val kapcsolatos fontos dolog egy konfigurációs fájl, amely az összes szükséges komponens tartalmazza, amelyet használni fogunk. Itt van a konfiguráció „szerver” része. Hogy egyszerűsítsen egy modellt és az SI életciklust, a Spring olyan objektumokat hoz létre, amelyeket a konfigurációs xml fájlban definiálunk. Általánosabban az ilyen fogalmat deklaratív programozásnak hívják. Meghatározol egy üzleti objektumot az xml-ben és egy keretrendszer megfelelő osztályokat generál a számodra, valamint betölti és inicializálja a függőségeket. A mantra azt mondja: csak az üzletre koncentrálj, ne az implementációra.

Definiáljuk a konfigurációs xml egyik részét, a szerver részt.
<http://pastebin.com/6AHQWPse>

A fontos dolgok a következők: Egy factory/gyár (tcp-connection-factory) – létrehozza a tcp szervert egy bájt tömb hosszúságú szerializer használatával. Egy Szerializerre azért

```
<int-ip:tcp-connection-factory id="tcpServerFactory"
    type="server"
    port="23234"
    single-use="false"
    serializer="byteArrayLenSerializer"
    deserializer="byteArrayLenSerializer"
/>

<int-ip:tcp-inbound-channel-adapter channel="serverIn"
    connection-factory="tcpServerFactory"/>
<int-ip:tcp-outbound-channel-adapter channel="serverOut"
    connection-factory="tcpServerFactory"/>
```

van szükségünk, hogy valamilyen módon „becsomagoljuk” az üzenetünket, vagy azért, hogy kódoljuk azt a vezetéken keresztüli átvitelhez. Másrészt viszont egy Visszafejtőre azért van szükség, hogy „kicsomagoljuk” az üzenetünket, vagy dekódoljuk azt. A Spring Integrációnak két factory-ja/gyára van – az egyik a klienshez, a másik pedig a szerverhez. A különbség a Típus [szerver vagy kliens]. Egy Port figyel a beérkező üzeneteket. IP címet itt nem említünk, mert a szerver localhost-ként fut.

Definiáltunk két csatornát is: a serverIn-t (a beérkező üzenetekhez) és a serverOut-ot (a kimenő üzenetekhez). Hogy a szerverünk üzeneteket tudjon

küldeni és fogadni, olyan bejövő és kimenő adaptereket definiálunk, amelyeket hozzárendelünk a factory-hoz/gyárhoz és a csatornához. A mi esetünkben ezek határozzák meg a végpontokat. Így, amikor egy üzenet érkezik, valaminek ügyelnie kell rá. Ez a felelősség egy szolgáltatást igényel, azaz a fájlküldési szolgáltatást. Ha ez fogad egy üzenetet, akkor a háttérben sorról-sorra küld egy fájlt a klienshez. Alapvetően amikor egy szerver elindul, figyel a bejövő üzeneteket. Viszont csak bizonyos üzeneteket fogad el, és amikor elfogadta, akkor a szerver sorról-sorra elküld egy fájlt. Ha hiba történik, akkor ezt átirányítjuk a hibacsatornára. Ezt az elfogó használatával végezzük el.

Szólnék pár szót az SI életciklusáról. A Spring keretrendszernek két „fő” csomagja van: az org.springframework.beans és az org.springframework.context, amelyek felépítik a komponens függőség injekciójának alapvető fontosságú segédprogramját. Az org.springframework.beans.factory.BeanFactory interfész elemi életciklushoz kapcsolódó metódusokat (start és stop) nyújt a bean inicializálásához/megszüntetéséhez. Az org.springframework.context.ApplicationContext AOP integrációt, üzeneterőforrás-kezelést, és még többet kínál.

A szerverünk készen áll... Úgy értem, teljesen kész van. A példa

```
CommandLinePropertySource clps = processProperties(args);
/* Spring Integration context used to get desirable beans. */
AbstractApplicationContext context = new ClassPathXmlApplicationContext(new String[]
{"server-config.xml"}, false);
context.getEnvironment().getPropertySources().addFirst(clps);
context.refresh();
context.registerShutdownHook();
```

futtatásához kövesd az alábbi lépéseket:

```
cd /tcpserver

mvn clean install

mvn dependency:copy-dependencies

mvn exec:java
-Dexec.mainClass="org.example
.tcpserver.ServerRunner"
-Dexec.args="--
file="/file_to_be_sent.txt"
```

A main osztályunk meghatározása a következő (balra lent).

A forráskód itt található
<http://pastebin.com/6PMpWTFX>

Definiálunk egy fájlküldő szolgáltatást is (következő oldal lent):
<http://pastebin.com/icHRdQS3>

A következő lépésben jelöljük ki egy üzleti folyamat futtatót (következő oldal lent):
<http://pastebin.com/LZRdZ3Tg>

Végül a szerverhez írunk egy hibakezelőt, amely naplózza a hibákat (következő oldal, fentről a második):
<http://pastebin.com/2EQvbVR8>

Ezen a ponton készen vagyunk a szerverünkkel. :-)


```
String key = new String(appropriateData, "UTF-8");
LOG.info("got.message" + " [" + key + "]);
/* If message accepted */
if (key.contains(SEARCH_KEY)) {
    LogReader lr = new LogReader(sender, msg);
    lr.setPath2File(getFile().getAbsolutePath());
    es.execute(lr);
}
```

```
public void handleRequestMessage(byte[] payload) {
    LOG.debug("Server got an error " + new String(payload));
}
```

Most definiáljunk egy tcp klienst, amely a szerverhez kapcsolódik, küld egy elfogadó üzenetet és kap egy szerverről küldött fájlt.

A konfigurációs fájlunk a következőképpen néz ki (jobbra):

<http://pastebin.com/eqquzq5q>

Itt látható, hogyan futtathatsz egy klienst. Nyiss meg egy új terminált:

```
cd /tcpclient
```

```
mvn clean install
```

```
mvn dependency:copy-dependencies
```

```
mvn exec:java
```

```
-Dexec.mainClass="org.example
.tcpclient.ClientTcp"
```

Szinte ugyanaz a logika alkalmazható itt is. Nézd meg. A main

osztály a következő sorokat tartalmazza (következő oldal fent).

Raadásként definiálj egy kliens szolgáltatást:

```
void send(String txt);
```

Majd egy üzenetkezelőt:

```
public void handle(byte[] s)
```

```
{
    String ss = new String(s);
    LOG.info("r:" + ss);
}
```

Az utolsó pedig egy elfogó, amely informálja az alkalmazásodat: az i-ről. Az üzenetet elküldte;

```
<!-- Átalakít egy két válaszkerő csatornával rendelkező szolgáltatást. -->
<int:gateway id="client"
    service-interface="org.example.tcpclient.TcpClientService"
    default-reply-channel="replyChannel"
    default-request-channel="requestChannel"
    default-reply-timeout="1000"
    default-request-timeout="1000">
</int:gateway>

<!-- Kérő csatorna -->
<int:channel id="requestChannel">
    <int:queue capacity="10" />
</int:channel>

<!-- A válaszhoz használt közvetlen csatorna. -->
<int:channel id="replyChannel" />
```

```
/* Létrehoz egy beolvasható bemeneti adatfolyamot. */
fstream = new FileInputStream(getPath2File());
/* Átalakít egy bemeneti adatfolyamot, hogy képes legyen egy teljes sor beolvasására */
DataInputStream in = new DataInputStream(fstream);
BufferedReader br = new BufferedReader(new InputStreamReader(in));
while ((line = br.readLine()) != null) {
    command = line;
    sendAndLog(timeToWait);
}
```

```
/* A Spring Integrációs környezet megkapja a kívánt bean-eket. */
AbstractApplicationContext context = new ClassPathXmlApplicationContext(
    new String[] { "client-config.xml" }, false);
context.refresh();
context.registerShutdownHook();

TcpClientService service = context.getBean("client", TcpClientService.class);
service.send("GIMMY");
```

ii. Egy kapcsolat bezárult; iii. Egy új kapcsolatot adtál hozzá.

Ez az!!! :-)

Hogy játszadozz a kóddal, látogass el ide:

<http://www.4shared.com/zip/eF4q7l0k/spring-integration-example.html>.

Előfeltételek:

- Java 1.6 vagy afelett;
- Maven 3 vagy afelett;
- Valami új és izgalmas dolog megtanulása iránti vágy;

Előnyei:

- Sok szolgáltatás
- Tesztelt
- Jó és barátságos közösség
- Ha kérdéseid vannak, az emberek valóban gyorsan válaszolnak.
- Tonnányi példa van
- Az API egyszerű és átfogó

Hátrányai:

- Időbe kerül megtanulni és megérteni, hogyan kell vele dolgozni.
- Ha problémáid akadnak, néha nehéz megtalálni őket.

```
public void send(Message<?> message) throws Exception {
    super.send(message);
    LOG.debug("Sent message [" + new String((byte[]) message.getPayload()) + ""]);
}

public void close() {
    super.close();
    LOG.debug("Closed connection");
}

public void addNewConnection(TcpConnection connection) {
    super.addNewConnection(connection);
    LOG.debug("Added new connection" + connection.getHostName() + ":" +
        connection.getPort());
}
```



Oleg Tikhonov, B.Sc-diplomája van számítástechnikából és matematikából. Főmérnök, az Apache Tika alapítvány tagja, technológiamániás, a nyílt forráskód prédikátora, Java OCR fejlesztő és Galaxy S4 hacker.



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



Egy hónap szünet után ismét találkozzunk, ezúttal a modifieket (módosítókat) vesszük szemügyre. Az egyik kedvencem a subdivision (felosztás) felület.

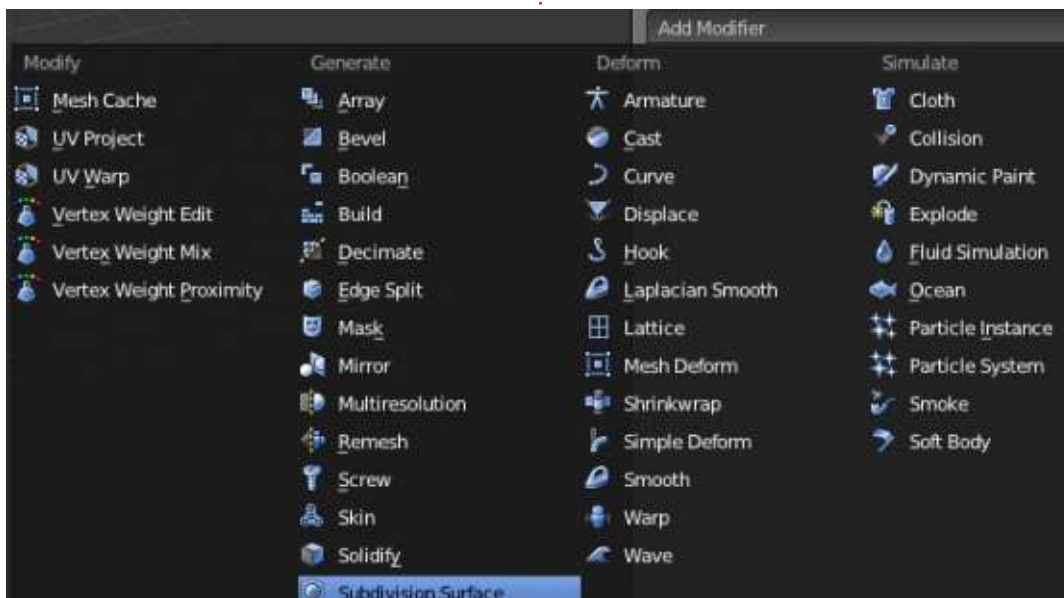
Tipp: A módosítók automatikus műveletek, melyek egy tárgy kinézetét és renderelésének módját adják, de nem változtatják meg a geometriáját.

A subdivision felület (röviden: Subsurf) módszerrel egy háló lapjait oszthatjuk kisebb részekre. Így egyenletes megjelenés érhető el, és összetett, sima felületek modellezése egyszerű, low-vertex (kevés csúcspontú) hálókkel is megoldhatóvá válik (forrás: wiki.blender.org).

Nyissunk egy új projektet a Blenderben, és jelöljük ki a kockát.

Most nézzünk rá a modifiers (módosítók) fülre a properties ablakban.

A kis villáskulcs a módosítók jele a Blenderben. Kattintsunk a villáskulcs ikonra bal egérgombbal, majd az „Add modifier”-re (módosító hozzáadása).



Ekkor egy nagy ablak jelenik meg, az összes elérhető módosítóval. A mostani részben a Subdivision Surface (a továbbiakban: Subsurf) módosítót használjuk. Keressd meg a listában (a fenti képen kiemelve), és kattints rá, ezzel hozzáadtuk a kockánkhoz ezt a módosítót.

A kocka így egy 24 oldalú alakzattá vált. Viszont a kép renderelésekor 96 oldalú tárgyat kapunk... furcsa. Nézzük meg, miért történik

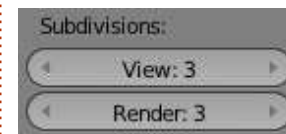
ez.

Amikor a Subsurf módosítót hozzáadjuk a kockához, a módosító alapértelmezésként a kocka oldalait (6) felosztja 4-4 oldalra, így egy 24 oldalú tárgyat kapunk. Az oldalak felosztását a lenti képen látható

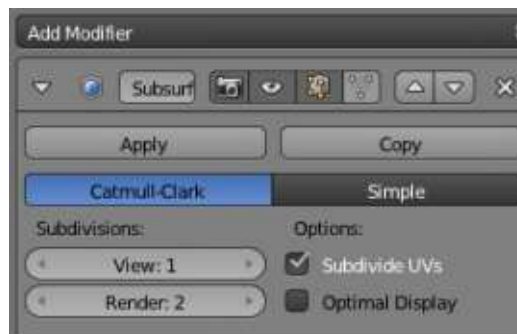
Subdivisions részben állíthatjuk be. A „View:1” (Nézet:1) egyszeri felosztást jelöl.

Van még egy vezérlő gomb a Subdivisions részben (Render:2), mellyel a kép renderelésekor alkalmazott felosztást változtathatjuk meg. Ezért látunk a 3D nézet ablakban egy 24-oldalú alakzatot (egyszeri felosztás), de a rendereléskor 6x4x4=96 oldalú alakzatot (kétszeri felosztás). A jobb nyíllal növeljük a View subdivisions értékét kettőre. Most már azt látjuk, amit rendelni fogunk.

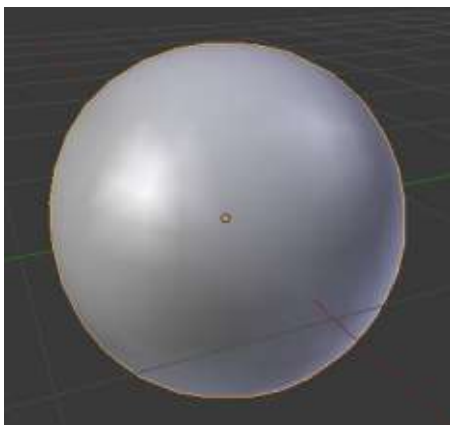
Növeljük meg eggyel a View és a Render értékét, így mindkettőnél 3 felosztást kapunk.



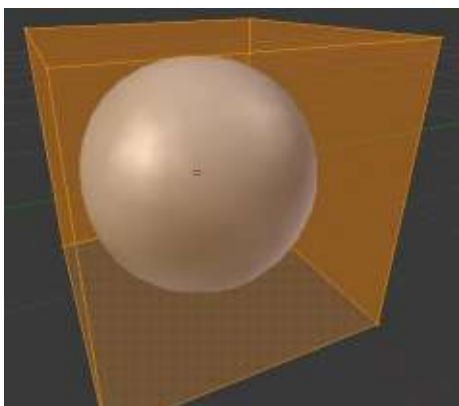
A 3D-nézet ablak bal oldalán az Object Tools (billentyűparancs: T) alatt a Smooth gombra kattintva simítsuk ki a kocka árnyékolását.



A „kockánk” most valahogy így néz ki:

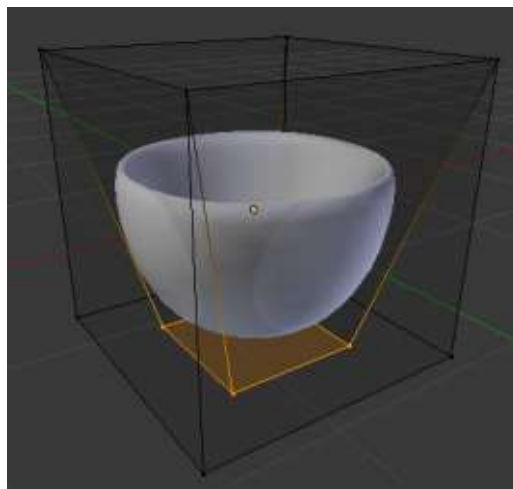


A Subsurf erejének titka akkor válik érthetővé, ha megnyomjuk a TAB-ot, és ezzel belépünk az Edit módba.



Így már látható a Subsurf-fel készített gömb és az eredeti alakzat, a kocka is. A gömböt nem tudjuk szerkeszteni – ne felejtsük el, hogy valójában egy kockával dolgozunk –, de a kockát igen.

Jelöljük ki a kocka felső lapját, majd az E billentyűvel (Extrude; kitolás) „húzzuk be” az oldallapot és az Enterrel hagyjuk jóvá a változtatást. A S billentyűvel majd a 0.5 érték megadásával csökkentjük a behúzást 50%-ra. Ezután mozgassuk két egységgel lejjebb ezt az oldallapot (nyomjuk meg a G billentyűt, majd a Z-vel rögzítsük a mozgást a Z-tenzelyre és írjuk be a -2 értéket).



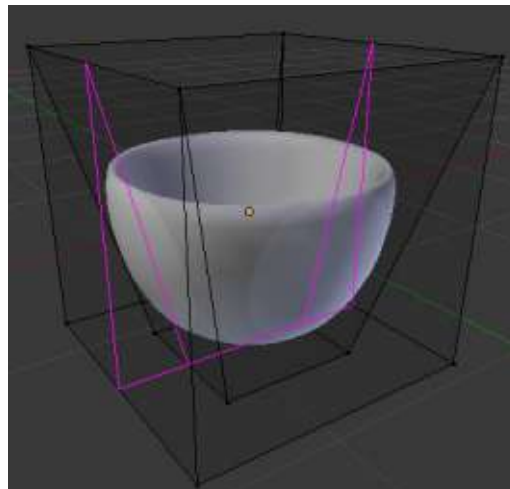
Készítettünk egy nagyon részletes kaspót.

A kocka dinamikus szerkesztésével a gömböt organikus módon módosítjuk. A Subsurf nélkül nagyon sok időt és munkát venne igénybe a kaspó elkészítése.

A Subsurf egy másik nélkülözhetetlen eszköze a loop cut (hurok vágás).

Tipp: A Loop Cut vagy Loop Subdivide (gyorsbillentyű: Ctrl-R) funkció egy oldallapok alkotta hurkot bont szét egy, a kijelölt élet metsző új edge loop (hurokél) beillesztésével. (forrás: wiki.blender.org)

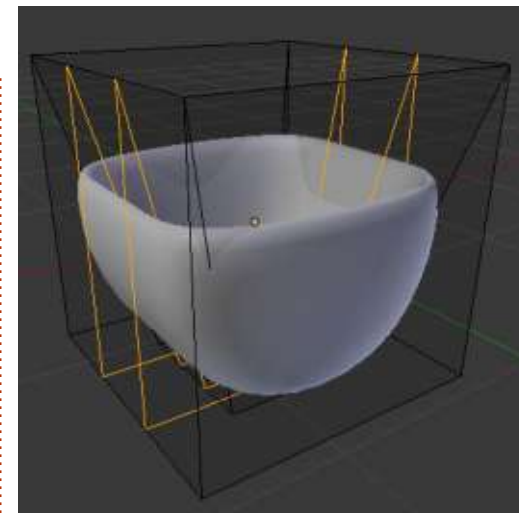
Az A billentyűvel szüntessünk meg minden kijelölést, majd nyomjuk meg a CTRL-R kombinációt. Az



egérmutatót a kocka lapjai felett mozgatva egy, az éleket elvágó lila vonalat látunk, mint a fenti képen.

Nyomjuk meg a 2-t, vagy az egérgöggőjével adjunk két hurok vágást a kockához, majd Enterrel véglegesítsük a műveletet.

Most két kijelölt sárga hurokélünk van, melyeket az egérrel szabadon



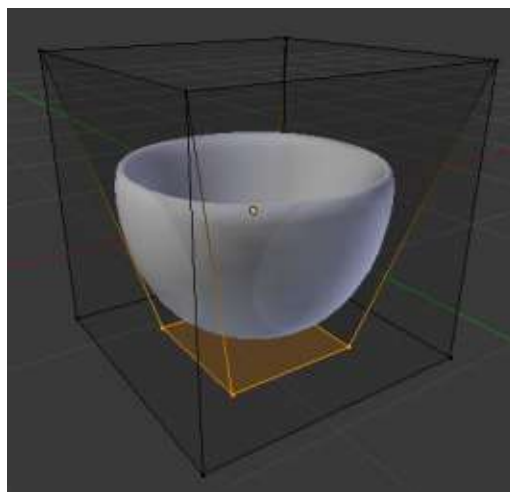
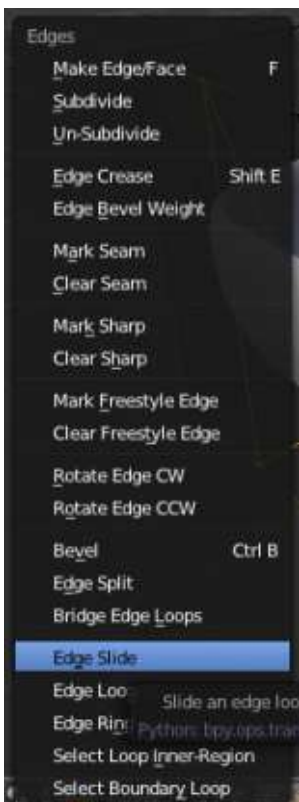
mozgathatunk. A jobb ebérgombbal az él közepéhez igazíthatjuk ezeket (alapértelmezett helyzet).

Szüntessük meg a kijelölést az A billentyűvel.

A Shift-Alt-jobb egérgomb kombinációval jelölhetjük ki a most elkészített hurokéleket valamelyikét.

Tipp: A Loop Cut Select (hurok vágás kijelölés) alapértelmezett billentyűparancsa az Alt-jobb egérgomb, de Linux alatt ez a kombináció ütközik a rendszer által az Alt billentyűhöz rendelt funkciókkal.

Jelöljük ki a baloldali hurokét, és a Ctrl-E kombinációval nyissuk meg az Edge special menüt, majd válasszuk az Edge slide-ot, amint az a következő oldali képen látható.



módban adjunk a képhez egy új alakzatot, például egy síkot, és figyeljük meg, hogyan módosul a modell.

A következő hónapban folytatjuk a Subsurf-fel, és megpróbálunk létrehozni valamit. Javaslatokat vagy kérdéseiteket a blender5d@gmail.com e-mail címre várjuk.

A hurokél az egér mozgatásával vagy a pontos érték beírásával (pl.: -0.8) csúsztatható. Szüntessük meg a kijelölést az A billentyűvel, majd jelöljük ki a másik hurokélet. Csúsztassuk el 0.8 értékkel.

Készítsünk két hurokél vágást a kocka másik oldalán is (mint a képen jobbra fent).

Kísérletezzünk: jelöljük ki és mozgassunk egy csúcspontot, hogy lássuk, mi történik. Válasszunk ki két csúcst, és méretezzük át. Az edit



Nicholas Görögországban él és dolgozik. Pár évig egy utómunkálatokat végző cégnél volt, majd váltott Ubuntu-ra, mert az „gyorsabban rend-erel”. A blender5d@gmail.com e-mail-címen érheted el őt.

LIBREOFFICE SPECIAL EDITIONS:



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



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

INKSCAPE SPECIAL EDITIONS:



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



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



Általában azért importálunk bit-térképes képeket Inkscape-be, hogy vektoros formátumra alakítsuk azokat. Ezt meg lehet tenni automatikusan vagy manuálisan. A következő részekben az automatikus folyamatot fogom bemutatni, de most koncentráljunk a kézi megközelítésre.

Kézzel elkészíteni egy kép rajzolatát pontosan az, aminek hangzik. Mindenféle varázslat nélkül egyszerűen csak átrajzolod a bitképed vonalait, hogy újra elkészítsd a képet immár vektor objektumokból. Időrabló és unalmas folyamat, de néhány kép esetén csak ez a gyakorlati megoldás hoz kielégítő eredményt.

Ha csatolod vagy beágyazod a bitképedet, majd normális méretűre nagyítod, az első lépés zárolni azt, így elkerülheted a tetején rajzolás közbeni véletlen mozgást. Erre több mód is van. A legjobb megközelítés, ha egyszerűen zárolod azt a réteget, amin a kép található, a Rétegek dialógusablakot vagy az állapotsort használva, a 9. rész leírása alapján. Zárolhatod magát a különálló objektumot is az

Objektumtulajdonságok dialógusablakban, melyet a jobb klikkes helyi menüben, az Objektum menüben vagy a Ctrl-Shift-O kombinációval érhetsz el. Ezzel az a probléma, hogy ha egyszer zároltad, többé nem tudod feloldani. A megoldás az Objektum → Minden objektum feloldása menüpont.

A cikk további részében értelmesebb megközelítést mutatok a rétegek zárolására. Természetesen létre kell hoznod egy második réteget, melyen valójában rajzolni fogsz. A nyilvánvaló megoldás, hogy az éppen rajzolt réteget a képet tartalmazó réteg fölé helyezed, majd elkezded létrehozni az objektumokat. Próbáljuk meg ezzel a megközelítéssel elkészíteni az FCM logó kézi rajzolatát. Ha meg szeretnéd tekinteni, a képet itt találod: <http://www.peppertop.com/fc/>

Először is, húzd be a képet az Inkscape ablakba, majd válaszd a link lehetőséget – nincs értelme beágyazni, mivel ez csak egy ideiglenes fájl és a rajzolat elkészítése után el lesz távolítva. Majd zárolj a réteget és hozz létre egy újat, melyre a rajzolat kerül.



A nagy, kör alakú háttér megrajzolása azonnal felvet néhány problémát. Az első, hogy egy kört egyszerűen nagyon nehéz szemre megrajzolni úgy, hogy annak megfelelő legyen a mérete és a helye. Az Ellipszis eszközt a Control billentyű nyomva tartásával kényszerítheted kör létrehozására, de a rajzolást még mindig a megfelelő koordinátáknál kell elkezdened és befejezned. Sokkal könnyebb lenne, ha rendelkezésre állna segédvonal, mely megmutatja, hová kell kattintani.

Segédvonalak létrehozásakor az Inkscape követi a legtöbb grafikus alkalmazás által használt egyezményeket – egyszerűen csak fogd meg és húzd ki a vonalzóból. Ha vízszintes segédvonalra van szükséged, kattints a felső vonal-

zóra és húzd lejjebb, majd engedd el az egér gombját a megfelelő helyen. Hasonló a függőleges vonalzó a baloldalon. Mindkét vonalzó használatához kattints a bal felső sarokhoz közel, majd húzd ki a 45 fokos segédvonalat.

Rossz helyre ejtetted a vonalat? A Kiválasztás eszközzel fogd meg és vidd egy másik helyre. Vagy mielőtt rákattintanál, nyomd meg a Shift billentyűt és úgy húzd, így módon változtathatod a szögét. Ha közben lenyomod a Control billentyűt is, az Inkscape beállításokban megadott általános forgatási szögeket használhatod. Ha nehezen tudsz ráállni a segédvonalra, akkor a vonalzón lévő kis fogantyút használva ezt sokkal egyszerűbben megteheted. A kis kör ott található, ahol a vonalzóról való első kihúzásakor elengedted az egeret. Továbbá használhatod ezt a kis fogantyút a forgatás középpontjaként is.

Ha duplán kattintasz a még aktív Kiválasztás eszközzel a segédvonalra vagy a fogantyúra, egy dialógusablak jelenik meg, mellyel a helyét és a szögét állíthatod be.

Használhatsz abszolút koordinátákat vagy a jelenlegi pozíció eltolásának mértékét is beállíthatod, ha a „Relatív módosítás” dobozba pipát teszel. Ezzel a dialógussal módosíthatod a segédvonal színét vagy akár teljesen törölheted is – persze ennél sokkal egyszerűbb, ha az egérrel ráállsz a segédvonalra és megnyomod a Delete billentyűt.



Négy segédvonalal már sokkal egyszerűbb látni az ellipszis kezdő és végpontját a kör megrajzolásához. Az Inkscape illesztésvezérlő eszközeinek használatával ez a művelet leegyszerűsödik, ugyanis kényszeríti a kurzort két segédvonal metszetéhez ugrásra, ha elég közel van hozzájuk.

Az illesztésvezérlő-sáv zavaros lehet. A Nézet menü alsó beállítástól függően az eszköztár megje-



lenhet vízszintesen az ablak tetején vagy függőlegesen a jobb oldalon. Ha nem látod, nézd meg, hogy a Nézet menü → Megjelenítés/Elrejtés almenüjében van-e pipa az „Illesztésvezérlő-sáv” előtt. Ahhoz, hogy a segédvonalak metszetébe ugorva kört rajzolj, legalább ezeknek a gomboknak aktívnak kell lenniük (lásd felső kép).

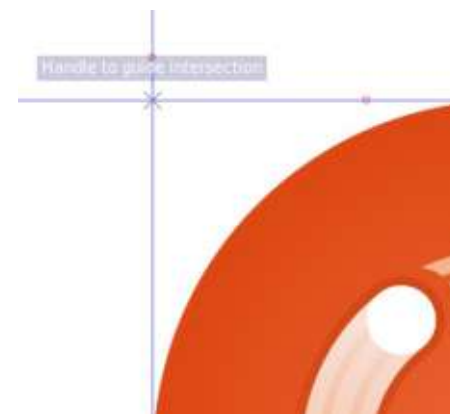
Az első gombbal tudod az illesztést ki- és bekapcsolni (vagy használhatod a „%”-ot is). A gombcsoportok az első ikonjukkal kapcsolhatóak ki és be. Ebben az esetben a második csoport van bekapcsolva. Ha a gomb fölé viszed a kurzort, a „Csomópontok vagy vezérlőelemek illesztése” gyorstippet kapod. Amint elkezdjük rajzolni a kört, a segédvonalak fogantyúi kezdő- és végpontokként kezelhetők.

Észrevehetted, hogy az utolsó ikon is aktív. Ez mondja meg az Inkscape-nek, hogy a segédvonalakhoz illesszen. A három bekapcsolt gomb az eszköztáron egyszerűen azt jelenti, hogy „Illesztés bekapcsolva – Segédvonalak fogantyúihoz való illesztés”. Az Ellipszis eszközt kiválasztva, a segédvonalak metszéspontjához közeledve egy apró gyorstipp



jelenik meg: „Vezérlőelem ehhez: segédvonal metszet”.

Ha innen rajzolod a kört a szemközti sarokba, ugyanez a gyorstipp jelenik meg a két segédvonal metszeténél. Nagy kört rajzolunk, mellyel az importált kép rajzolatát szeretnénk létrehozni. Sajnos ez egy zavaros bitkép, így bármi más lehetetlen rajta csinálni. Talán még a színe is rossz, de ezzel majd később foglalkozunk.



A legnyilvánvalóbb megoldás a kép zavarásának kivédésére, ha egyszerűen eltolod az útból. Ezt a megközelítést szoktam használni, így kevesebb utómunka szükséges. Egyszerűen csak megrajzolom az összes darabját, aztán a következő megrajzolása előtt oldalra mozgatom. A Shift billentyű nyomva tartásával és

a kurzormozgató gombokkal mozgatom az objektumot, pont annyira, amennyire szükséges, így a nagyítási szint sincs figyelembe véve. Szóval ha 10 gombnyomás kell, hogy elidd a kört az útból, ugyanúgy 10 gombnyomás kell a rajzolat többi részének is.

A másik megközelítés, hogy eltüntetted az új körödet – legalábbis ideiglenesen. Ha minden megrajzott objektumnak új réteget vagy alréteget hozol létre, akkor a rajzolat különálló részeit tudod megjeleníteni vagy elrejtetni. Ez a megoldás csak néhány objektummal működik jól, azonban körülményes lesz, ha valamilyen bonyolult kép rajzolatát csinálod. Ilyenkor talán az összes objektumot egy rétegre kell mozgatnod, attól függően, hogy a rajzolat elkészítése után mit akarsz vele csinálni.

Ahelyett, hogy teljesen eltüntetned az objektumokat, áttetszővé is teheted őket. Az átlátszatlanság felugró beállítás az állapotsoron (kattints jobb gombbal az „Á:” dobozra) egy gyors módja ennek – vagy a teljes rétegnek, amin rajzolsz megváltoztathatod az átlátszatlanságát a Rétegek

dialógusablakban. Ne felejtse el visszaállítani az objektumok teljes láthatóságát miután végeztél, mert ezzel a megközelítéssel még 25%-os átlátszatlanságnál is határozatlanok lehetnek azok az apró részletek, amelyeknek a rajzolatát készíted.

Az utolsó rész a képregény írók között igen gyakori. Az importált képréteget a csökkentett átlátszatlansággal a rajzréteg fölé helyezük. Mivel a képréteg zárolt, a rajz műveletek az alsóbb rétegekben hajtódnak végre, tehát az eredeti kép sose takarja el a készülő rajzolatot. Bármikor megváltoztatható a bitképréteg átlátszatlanságát, mivel a rajzréteg teljesen látható, nem lesz szükség utómunkára.

Próbáld ki az összes megközelítést, hogy megtaláld a neked tetszőt, és még egy egyszerű kép rajzolatának készítésekor se ijedj meg a különböző módszerek keverésétől.

A bitkép összes elemének a megrajzolása után ez a végeredmény. Megtippelheted, hogy melyik az én változatom és melyik az eredeti... (jobb)

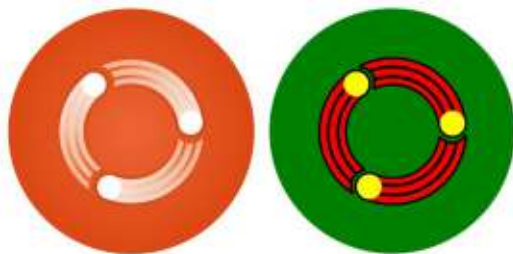
Ha különösen figyelmes vagy, talán észrevetted, hogy az én vál-

tozatom színei nem egészen egyeznek az eredeti képével. Valójában az én színeim nem néznek ki túl jól együtt, egy összecsapott képet mutatnak a forrás aprólékos kidolgozásához képest. Ez valójában szándékos volt. Sokkal könnyebbnek éreztem az egymáson lévő részek rajzolását, ha azoknak ríktó, kontrasztos színeket adok. Így még feltűnőbb, ha valami hiányzik vagy feljebb, esetleg lejjebb kell mozgatni a képen, illetve segít követni, hogy mely részeket rajzoltad már meg és melyeken kell még dolgoznod.

Ezért a következő feladat az eredeti színek helyreállítása. Ehhez az Inkscape „pipetta” eszközét használjuk, melyet az eszköztáron lévő „szemcseppentő” ikonra kattintva, az F7 vagy a „d” billentyű lenyomásával tudsz aktiválni.



Mielőtt aktiválsz az eszközt, ki kell választanod a színezendő objektumot. Ebben az esetben én a háttér-



ben lévő nagy zöld körrel kezdem. A kiválasztott objektummal aktiválhatod a pipettát az ikonjával vagy a gyorsbillentyűjével. Most egyszerűen kattints bárhova az Inkscape rajzodon belülre, mely lehet importált bitkép, vektor objektum vagy akár a háttér is, és a kiválasztott objektumod feltöltődik annak a pixelnek a színével, amire kattintottál.

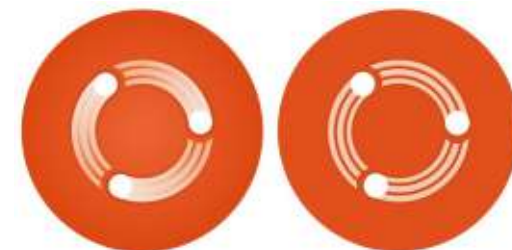
Néha nem egy adott pont színére van szükséged, hanem egy adott terület színeinek az átlagára. Ez JPEG képeknél gyakori, amikor a veszteséges tömörítés miatt a különálló pixelek jelentősen különböznek a szemed által összerakott végeredménytől. Ezért inkább kattints a pipetta eszközzel, majd ne engedj el az egérgombot, hanem húzd, hogy egy kör jöjjön létre. Így a kiválasztott objektumod a kör által összefogott pixelek színeinek az átlagával lesz feltöltve.

Ha kitöltés helyett körvonalat szeretnél a kiválasztott objektumodra, akkor ugyanezt a kattintás-elhúzás technikát kell alkalmaznod, csak tartsd lenyomva a Shift billentyűt. Azt Alt billentyű lenyomásával az objektum a kiválasztott szín inverzével lesz feltöltve, illetve az Alt és Shift egyidejű lenyomásakor ugyanez történik, csak a körvonalal. Kiegészítve még a pipetta

trükkjeit, ha lenyomod a CTRL-C billentyűkombinációt miközben az eszköz aktív, a kurzor alatti pixel színének a 8 jegű hexadecimális értéke a vágólapra kerül (RGB és Alpha).

Mikor a pipetta eszközt használsz, figyelj oda a vezérlősávra is. Csak két gomb van rajta, melyekkel megmondhatod, hogy az alpha szint benne legyen-e az átvett színben, és hogy ezt alkalmazza-e a kiválasztott objektumra. Nincs hatásuk, ha átlátszó színen alkalmazod őket, de átlátszó objektumok esetén megfontolandó lehet az eredmény. Általában én mindkét opciót bekapcsolva hagyom, de ha a pipetta rossz eredményt ad, érdemes lehet kísérletezni.

A pipettával meghatároztuk a használható egyszerű színeket, így a rajzolatunk sokkal közelebb került az eredetihez.



Az utolsó lépés az eredeti kinézet felé a színátmenetek reprodukálása. Észben tartva, hogy az SVG

(így az Inkscape is) csak az egyenes és sugárirányú színátmeneteket támogatja, néhány könnyűnek tűnő, egyszerű kép vagy logó rajzolatának készítése valójában bonyolult lehet, ha különböző színátmenet típusokat használ.

A színátmenet reprodukálása hasonló az egyszerű színekéhez: még mindig a pipetta eszközt alkalmazzuk a színek másolására a rajz egyik részéből a másikba. Annyi a különbség, hogy egyszerű kitöltés vagy körvonal szín helyett itt minden színnek beállítunk egy stop pontot az átmenetnél. Ebben az esetben ez azt jelenti, hogy egyszerűen van egy start és egy stop pont. Egy színátmenetet akár több stoppal is reprodukálni lehet.

Válaszd ki azt az objektumot, melynek a kitöltés vagy a körvonal színátmenetét meg szeretnéd változtatni. Ezen a ponton még fontosabb, hogy megfelelő számú stop legyen a színátmenetben, mint a színek miatti aggodás, tehát újra választhatsz rikító színeket is. Az ikonjával, a CTRL-F1 vagy a „g” billentyűvel válts

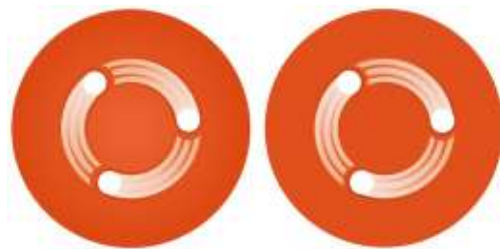


a Színátmenet eszközre, ha még nem lenne aktív. Így már a megfelelő helyre tudod mozgatni a színátme-

net stopjait. Ennél a pontnál a rikító színek miatt úgy néz ki az egész, mintha egyet visszaléptünk volna.

A még mindig aktív színátmenet eszközzel kattints egy stop vezérlőre, hogy kiválaszd (a színének kékre kell váltania). Most válaszd a pipetta eszközt, majd az előzőekben leírt módon határozd meg a színátmenet stopnál alkalmazandó színt azal a kivétellel, hogy ez a szín csak a következő stoppig terjed és nem az egész objektumra vonatkozik. A még mindig aktív pipetta eszközzel kattints egy másik átmenet stopra a kiválasztáshoz – nem szükséges visszaváltanod a színátmenet eszközre minden alkalommal –, majd add meg a színt a rajzból. Addig ismételd ezt, amíg az összes stoppod ki nem lesz színezve.

Néhány átmenet és a stop helyek beállításának végére megkapjuk az eredeti kép vektorizált változatát, annak minden előnyével együtt.



Mivel egy viszonylag magas felbontású bitképen kezdtünk el dol-

gozni, a különbségek akkor tűnnek fel igazán, ha ránagyítasz.



Az utolsó lépés természetesen az eredeti képet tartalmazó bitkép réteg törlése. Ebben az állapotban valószínűleg minden objektumot egy egyszerű rétegre szeretnél mozgatni. Ha így van, csoportosítsd őket.

Bár a cikk névlegesen a bitképek rajzolatával foglalkozik, a segédvonalakról és a pipettáról szóló tudás általánosan használható az Inkscape-ben, akkor is, ha csak vektor objektumokat használsz. A következő alkalommal – hasonló üreggel – folytatjuk a bitképek rajzolatát, de ravasz módon még több általánosan használható eszközt fogunk megismerni.



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 NYELVHELYESSÉGET!**

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

• A képek JPG típusúak legyenek, 800 pixel szélességnél ne legyenek nagyobbak és alacsony tömörítést használj.

• Ne használj táblázatot vagy *dólt*, *kövé*r 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 fel töltheted a Full Circle Magazin web-oldalára.

FÓKUSZBAN

JÁTÉKOK/ALKALMAZÁSOK

Ha játékokról, alkalmazásokról írsz, légy szíves érthetően írd le a következőket:

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

HARDVER

Ha hardverről írsz, világosan írd le:

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

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



- 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

Ha van egy egyszerű kérdésed, és a Linux olyan magas neked, hogy a „kép fájl” szerinted egy zongorázó macskáról készült fotót jelent, akkor erre a címre írd nekem: copil.yanez@gmail.com.

A mai kérdés:

K: Mostanában sokat hallottam az Ubuntu Edge-ről. Ez valami olyasmi, ami hasznomra válik golfozás közben?

V: Nem, az Ubuntu Edge nem olyasmi, amit egy doboz Linux-ízesítésű energia ital felhőpintése után kapsz. Hanem egy nem létező eszköz, mely hamarosan elkészül (vagy nem), és forradalmasíthatja a számítástechnikát a mobil korszakban (vagy nem), és elég tiszteletet harcol ki neked a geek közösségben, hogy szöveges szerepet kapj az Agymenőkben (vagy nem).

Kezdjük az elejéről. A Canonical néhány héttel ezelőtt figyelemfelkeltő kampányt indított el az Ubuntu honlapján. Nagyon visszafogott volt, arról a pontról beszélt, ahol egy vonal a térrel találkozik vagy egy ellenállhatatlan erő összeütközik egy szilárd tárggyal, vagy a csokoládé

összekeverül a mogyoróvajjal, vagy valami találkozik valami egész mással, és nekem fogalmam sem volt, miről is beszélnek, de mégis nagyon-nagyon izgalmas volt.

Az Ubuntu rajongók megőrültek tőle. Vajon ez az Ubuntu Phone OS végleges verziója? Vagy egy új Ubuntu tablet van a láthatáron? Esetleg újra összeáll az ABBA? Tudnom kell! Valaki villámgyorsan megfejtette a rejtvényt, és az Ubuntu Edge, bármi is az, látszott a legvalószínűbb megoldásnak. Még mindig sötétben tapogatóztunk, de legalább már összekapaszkodtunk, és nem éreztük magunkat egyedül, mert összekötött minket rajongásunk tárgya és a találgatás izgalma, hogy vajon hogyan néz majd ki a nagy rejtély. Nagyjából, mint az előzenekar játéka alatti őrjöngés a küzdőtéren egy Lady Gaga koncert előtt.

Amikor az Ubuntu Edge végre maga is megjelent a nyilvánosság előtt, az emberek eldobták az agyukat. Az izgatottság miatt világszerte megemelkedett az átlaghőmérséklet a kockák által sűrűn lakott területeken. Az Akihabara kerületben konkrétan néhány napra le kellett állniuk, míg

feltakarították azt a hatalmas mennyiségű elcsorgatott nyálat. Mindenki repdesett az örömtől annyira, mint ha újra forgatnák a Macgyuver sorozatot és Felicia Day alakítaná Macgyuvert.

Kiderült, hogy az Ubuntu Edge egy semmihez sem hasonlítható telefon. Lehetne Ubuntu és Android alatt is használni. A képernyője hold-



kőzetből készülne (vagy valami hasonlóan különleges anyagból). Az akkumulátora annyira kísérleti lenne, hogy még egyik másik telefonba sem építettek be hasonlót. Hozzáférhetnél vele az Ubuntu App Store-hoz. És szép lenne. És ami az igazi áttörést jelentené, hogy lehetne hozzá billentyűzetet és képernyőt csatlakoztatni, illetve eredeti, teljes Ubuntu futtatórendszerrel, és így áthidalná a telefonod és az asztali géped közötti szakadékot.

Nem voltam ilyen izgatott, mióta megtudtam, hogy a Disney felvásárolta a Lucas Films stúdiót.

Aztán visszatértünk a valóságba. Az Ubuntu Edge nem egy telefon volt. Még csak nem is egy termék. Csak egy elképzelés. Nem olyasmi, amit meg tudsz szerezni, hanem olyasmi, amit finanszíroznod kell. És még nem készült el, hanem hónapok múlva juthatsz hozzá, amikor összerakták, terheléses teszteknek vetették alá és leszállították.

Ez valójában az Ubuntu Edge: egy Indiegogo közösségi finanszírozási kampány, amely az itt bemutatott és leírt eszköz megalkotásához szükséges pénz összegyűjtésére volt hivatott:

<http://www.indiegogo.com/projects/ubuntu-edge>. Különböző finanszírozási kategóriák vannak: a 20 dolláros Alapító (Founder) szinttől kezdve, mely némi beleszólási jogot ad és azt a lehetőséget, hogy elmondhatod mindenkinek, te már a kezdetektől tudtad, az Ubuntu Edge valami különleges; egészen a Vállalkozói Csomagig (Enterprise Bundle), mely 80 000 dollárba kerül, és 115 Ubuntu Edge készüléket ad, valamint VIP hozzáférést a fejlesztőkhöz és a támogatáshoz.

Annak a lehetősége, hogy egy Ubuntu Edge készüléket szállítsanak ki neked (amint elkészül és feladásra kerül) 695 dollár.

A közösségi finanszírozás tulajdonképpen a Medici-da Vinci modell a modern korhoz igazítva. Regényektől kezdve filmekben át egészen az órákig és a robotokig az égvilágon minden megvalósult már az Indiegogo, a Kickstarter vagy másik közösségi finanszírozással foglalkozó oldalak segítségével. Feltöltöd az ötletedet, elmondod, hogy miért kellene neked adnunk a pénzünket, és tessék! Már mehetsz is, és elkészítheted azt a hiphop biciklis nadrágot, amiben beépített boros üveg tartó van.

Én is használtam ezeket az oldalakat. Olyan művészeket és mérnököket támogattam, akiknek több

sütnivalójuk volt, mint pénzük, és segítettem őket az álmaik megvalósításában. Közben olyan termékekkel és élményekkel gazdagodtam, amelyekhez sehol máshol nem juthattam volna hozzá.

Az Edge a közösségi finanszírozási kampányában egy jól bejáratott mintát követ. És kezdetben eszméletlen sikeres is volt, mindenféle rekordot megdöntött: a legnagyobb összegyűjtött összeg egy nap alatt, a leggyorsabban elért 1 millió dollár, majd 2 millió dollár, a legnagyobb



kampány, stb. stb. A célul kitűzött 32 millió dolláros összeg finoman fogalmazva is nagyra törő volt, de közösségi finanszírozási kampányok természetüknél fogva ilyenek, hiszen álmodozók találják ki őket. A Canonical egyértelműen tudta, mit csinál.

A kezdeti támogatási hullám mellett az Edge kampány helyes irányát talán az ellendrukkerek táborja jelezte a legvilágosabban, akik amellet kardoskodtak, hogy elkaszálják a projektet.

Én Fújolóknak nevezem őket, Fújolók minden közösségben vannak. Nagyon otthon vannak az adott témában, hihetetlenül intelligensek, jártasak a legjobb gyakorlatokban és elszánták magukat, hogy eltiporják az álmaidat. Nem az a feladatuk, hogy támogassák a lelkesedéset vagy bátorítsanak. Küldetésük megmutatni, mennyi mindent tudnak azáltal, hogy rámutatnak, neked miért nincs igazad.

Most nem az átlagos szkeptikusról beszélek, egy jó emberről, akinek jogos kétségei vannak egy ki nem próbált termékkel kapcsolatban. Ezek a szkeptikusok a jó katonák, akik azért harcolnak, hogy a rossz ötletek eltűnjenek, a jó ötletek még jobbak, a remek ötletek pedig csodálatossá váljanak. És az igazat megvallva, a

szkeptikusoknak sok okuk volt, hogy figyelmüket erre a kampányra fordítsák. Az Ubuntu Edge egy technológiai csoda, melyben legalább 10 olyan dolog van, amit még sosem próbáltak ki korábban. A megvalósításához vezető út tele van aknákkal, amelyekből egy is elég, hogy eldöntse a termék sorsát. Sokakat már az is elgondolkoztat, hogy 695 dollárt fizeszenek egy álomért.

De én hiszek a termékben és a kampányban, és szívesen odaadtam volna az Ubuntu Edge szinthez kellő összeget, amiért telefont is kaptam volna (ha lett volna annyi parlagon heverő pénzem). Én Alapító szinten járultam hozzá, és másokat is erre biztattam. Továbbá szerintem az 695 dollár nagyon jó ár.

Még hozzá ezért.

Először is telefon csak akkor készül el, ha mind a 32 millió összejön. És ha már megkaptad a telefonod, és nem tetszik, még mindig dönthetsz úgy, hogy visszaadod. Így igaz, 28 napod van, hogy visszaadd a telefont a teljes összeg visszatérítéséhez.

Másodszor a 695 dollár nem is olyan sok. Tudom, ez örülden hangzik. Úgy értem ez Dagobert bácsi szintű összeg. Ha lenne ennyi pénzem, akkor egyesekre váltanám, és meztelenül hemperegnék benne. Áhh, azzal a

pénzzel is megcsinálnám, amennyim most van, de a negyed dollárosok mindig kidörzsölik a hátsófelem.

Komolyra fordítva a szót a 695 dollár ésszerű ár azért, amit kapsz:

- A legeslegújabb akkumulátor technológia, ami 5-ször vagy 10-szer annyit bír, mint a jelenlegi akkumulátorok
- Egy zafír kristály kijelző, amit szinte lehetetlen megkarcolni, ugyanilyen anyagot használnak a legjobb óra márkák, a Rolex és az Omega is.
- Egy teljesen független telefon, amin Android fut, így a jelenlegi szolgáltatómat tovább használhatom (ami nagyjából ugyanannyiba kerül, mint egy teljes árú, független, hűség szerződéstől mentes telefon bármelyik szolgáltatónál)
- Egy asztali gép, ami belefér a zsebbe vagy egy zseb méretű telefon, amin fut a kedvenc asztali operációs rendszerem

Szerintem a telefon legérdekesebb vonása, ami nem kap túl sok figyelmet, hogy ez nem olyan, mintha a legújabb HTC okostelefont vennéd meg a Verizontól. Ezt az eszközt álmódosítók építik álmódosítóknak. A végletekig feszíti a határokat, és kihívás elé állítja a többi eszköz gyártót, hogy állják vele szemben a sarat. El tudsz képzelni egy telefont, ami azt üzeni, hogy „ide figyeljtek, az a sok, a si-

rám a konvergenciáról és arról, hogy a telefonod végül is egy számítógép a zsebedben? Igen, mi tényleg csináltunk egyet.” Bumm. Az Edge eldobja a mikrofonját és lemegy a színpadról.

Nem, ez nem egy átlagos telefon, amit csak egy újítás különböztet meg az összes többitől a piacon. Ebben a megszokotthoz képest annyi újítás van, hogy utcai játékokat játszik Nate Silver, amerikai statisztikussal a völgyben. Michael Schumacher ilyen telefont építene, ha a telefonok érdekelnék az autók helyett.

Az eszköz nemcsak csak egy tesztelési környezet, hanem lehetőséget ad a finanszírozásban résztvevő felhasználóknak, hogy beleszóljanak a következő lépésekbe. A Canonical sejteni engedte, hogy ha sikerrel jár a finanszírozás, akkor a felhasználók befolyásolhatják a következő tele-

fonok tulajdonságait. Azt szeretnéd, hogy a következő telefonodon fusson a Steam, mert akkor tudnál játszani a felhőben tárolt játékaiddal? Mondd meg nekik. Ha elég sok van belőled, akkor meg is valósulhat. Képzeld el, hogy ellátogatsz egy autó bemutatóra, és előveszel egy 8 cm vastag pénzköteget, majd azt mondd: „Elviszem azt a Mercedes koncepció autót. És itt van a listám azokról a dolgokról, amelyeknek mindenképpen bele kell kerülniük a következő verzióba.” Pillanatok alatt repülő autók jelennének meg.

Ha ennek az új mobil platformnak a közösségi finanszírozására tett kísérlet elbukik, elképzelhető, hogy a valódi üzenet elveszett valahol a kitalálók és a fogyasztók között. Ez nem egy telefon, ez egy ötlet. Ez egy módja a mindennapi életben használt technológiákról való gondolkodásnak, és

annak megfizetése, hogy fejlődjenek, nem számtanilag egy szexi, új háttér vagy egy ingerlő felhasználói felület hozzáadásával, hanem exponenciálisan az összes csúcs technológia integrálásával.

Mire ezt a cikket olvasod, addigra kiderül, hogy sikerül-e elérni a 32 milliós határt. Ha igen, büszke leszek, mert már a legeslegelején beszálltam. Ha nem, akkor várni fogom a következő alkalmat, amikor a Canonical megint feszegeti a határokat és valami újat talál ki.

A Fújólók mindig akadékoskodni fognak, és ha az Indiegogo kampány elbukik, mondhatják, hogy ők megmondták.

Ha sikeres lesz, bosszankodni fognak, mert csak dupla áron tudnak egy ilyen telefont beszerezni az eBay-en, hiszen azért mégiscsak akarnak egyet. Amikor ez bekövetkezik, én nem mondom, hogy én megmondtam.



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.



A UNIX-szerű operációs rendszerek egyik erőssége mindig is az a tény volt, hogy a legtöbb eszköz együtt használható más eszközökkel. Így amikor megkérdezték tőlem, hogyan lehet Linuxhoz egyszerű biztonsági kamerát beállítani, egy kicsit gondolkodnom kellett, hogyan tudja ezt elvégezni valaki, ha nincs túl sok tapasztalata. A ZoneMinder egy bámulatos alkalmazás, de úgy tűnt, túlzás ebben a helyzetben, amely csak egy ajtóra irányított kamerát igényelt.

Az egyetlen dolog, melyet figyelembe vettünk, annak lehetősége, hogy a tároló számítógép elmozdítható vagy tönkremehet. Olyan megoldásra volt szükségünk, amely csak mozgás esetén készít képeket. Ezeket egy felhőszolgáltatással is szinkronizálni akartuk.

A Dropbox mellett döntöttünk az Ubuntu One-nal szemben, mert olyan kliensre volt szükségünk, amely futott a BlackBerry-s mobiltelefonjainkon. A különböző videórögzítő kliensekkel folytatott küzdelem után jutottunk a legközelebb ahhoz, amit tenni akartunk a „motion” parancssoros programmal.

Amikor először futtattuk, képek százait készítette, így a motion-t az -s

(beállítás) kapcsolóval futtattuk. A motion a következőket jelenítette meg:

```
[1] Changes:      0 - noise  
level: 18
```

```
[1] Changes:      1 - noise  
level: 18
```

```
[1] Changes:      0 - noise  
level: 18
```

Használd a Ctrl+C-t a motion leállításához. A motion -s kapcsolóval történő futtatása képváltások sorozatait hozza létre, így képes felismerni, mi jelenet és mi zaj.

Úgy találtuk, hogy az /etc/motion/motion.conf útvonalon lévő, alapértelmezett konfigurációs fájl még mindig túl sok képet készített. Felülírhatod a fájlt, ha létrehozol egy motion.conf-ot a saját könyvtáradban (figyeld, hogy ez nem ponttal kezdődő nevű fájl). Ha nem szeretné a saját könyvtáradban üldögélni a motion.conf fájlt, mindig elnevezheted valami másra, és használhatod a -c (konfigurációs fájl) kapcsolót, hogy rámutass a konfigurációs fájlra.

A következő paraméterekkel hoztunk létre egy motion.conf fájlt:

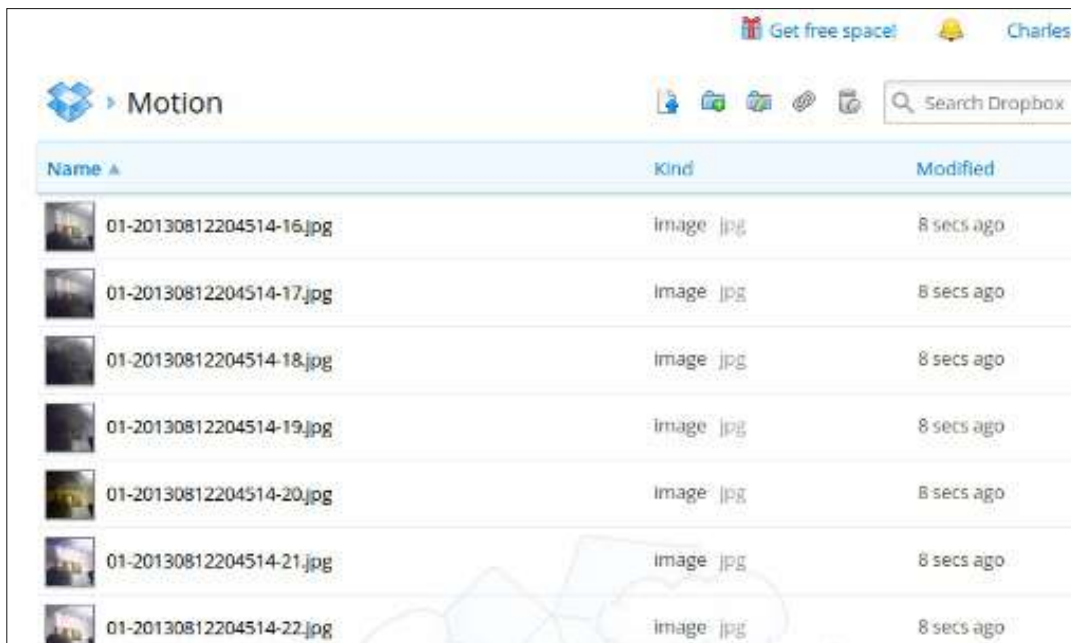
```
webcam_motion on  
noise_level 255  
framerate 2
```

A webcam_motion opció állapota lehet be- vagy kikapcsolt. Alapértelmezetten kikapcsolt állapotban van – mivel az alapértelmezett webcam_maxrate értéket normál esetben másodpercenként 1 keret per másodpercre állítjuk. Ha a webcam_maxrate értéket magasabbra állítjuk, a webcam_motion bármilyen rögzítést másodpercenként 1 keretre korlátoz, ha nem észlelt mozgást. Ennek bekapcsolásával úgy tűnt, csökkent a rögzített képek mennyisége. Az /etc/motion/motion.conf fájlban lévő alapértelmezett zajszint 32, ezt magasabbra (255-re) állítottuk, így a webkamerát nem indítják el olyan gyakran a fényváltozások.

Amikor besétáltam a keretbe, oda mentem a kamerához, majd el, a motion 254 képet készített. Ez soknak tűnhet a szinkronizáláshoz, de 8k-10k méretű képeknél a Dropbox gyorsan szinkronizált.

A Dropbox telepítéséhez először meglátogattuk a dropbox.com honlapot és létrehoztunk egy fiókot. Nekem volt már egy regisztrációm, rá





kellett kattintanom a képernyő bal alsó részében lévő Több gombra, hogy megnyíljon egy menü a Telepítés opcióval. Miután a erre kattintottam, olyan oldalra vezetett, ahol letölthetem a Dropbox parancssoros eszközének 32 vagy 64 bites verzióját. Jelenleg Linux Mintet futtatok, a 32-bites Ubuntu .deb fájl szépen települt.

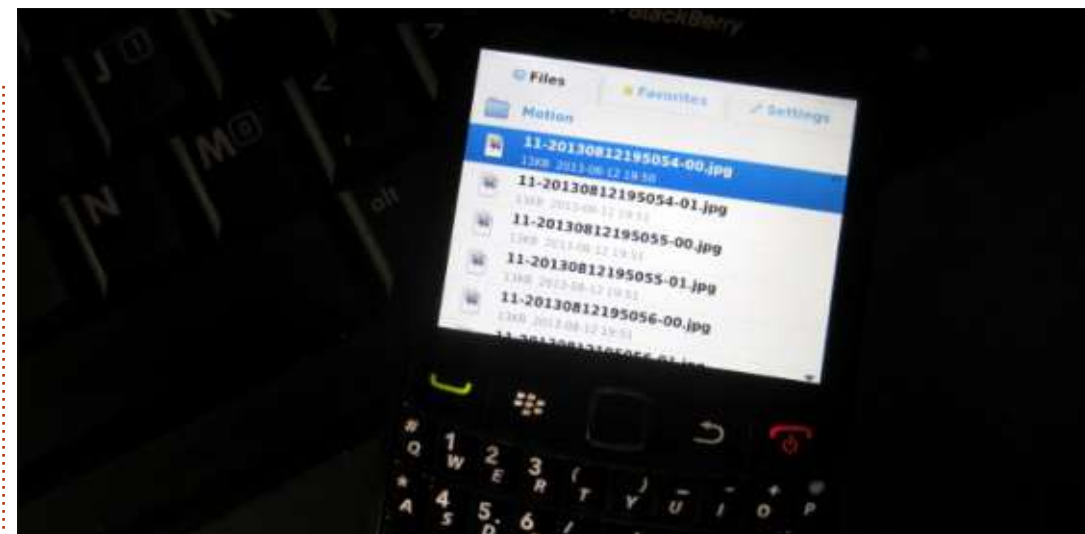
A telepítés után a következő parancs futtatásával telepítened kell a Dropbox többi részét is:

```
dropbox start -i
```

A Dropbox letölt egy fájlt és telepíti a nautilus támogatást. Látnod kell

egy kis Dropbox ikont a paneleden. Telepítés közben kapsz néhány kérdést, beleértve azt is, hová szeretnéd, hogy a Dropbox mappa kerüljön, mi ezt alapértelmezettként a saját könyvtárunk gyökerében hagytuk. Létrehoztunk egy Motion nevű mappát is a ~/Dropbox útvonalon, így egy ~/Dropbox/Motion nevű mappába kerültünk.

Ezután telepítettük a Dropbox apot a BlackBerry mobiltelefonjainkra. A motion képeket tárol, akárhonnán futtatjuk, biztosítva, hogy a könyvtárra írható legyen. Mi a motion-t a ~/Dropbox/Motion mappánkban futtattuk, majd tesztelésképpen elsétáltunk. A Motion képeket készített, a



Dropbox pedig azonnal elkezdte lekérdezni az általunk rögzített adatokat.

A Dropbox szoftvert nem szükséges számítógépre telepíteni ahhoz, hogy megnézhessük az adatait. A weboldalra történő egyszerű belépéssel megnézhettük az összes, motion által rögzített fotót.

A Dropbox PC-n vagy a BlackBerry készülékeinken való futtatásának rugalmassága biztosította ezt számunkra, akár számítógép közelében voltunk, akár máshol. Természetesen sokkal több kifinomultabb megoldás van, mint pl. a Zoneminder, de a motion és a Dropbox kombinációja olyan gyors megoldást nyújtott, mellyel nem kellett sok beállítást végeznünk, és elérhettük a biztonsági kameránkat, akárhová mentünk.



Charles McColm az Instant XBMC, azaz az XBMCbuntu, egy *buntu+XBMC kiadás telepítéséről és konfigurálásáról szóló rövid könyv szerzője. Charles egy non-profit számítógép-újrahasznosítási terv projektmenedzsere. Amikor nem épít PC-ket, távolít el rosszul működő kódokat, bátorít embereket a Linux használatára vagy tart helyi Ubuntu órákat, Charles a következő weboldalon blogol:

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



Az én történetem

Írta: Amichai Rotman

Teljesen véletlenül bukkantam a szabad szoftverek világára. 1999 környékén történt. Több szobatársal éltem együtt akkoriban, és az egyikük részt vett egy szoftverfejlesztő kurzuson a főiskolán. Windows 98 futott a gépemen, benne egy analóg TV kártyával, mely akkor sem volt hajlandó teljesképernyős módban működni, ha az összes legfrissebb drivert telepítettem.

Egyik nap észrevettem, hogy a szobatársam egy vadonatúj operációs rendszerrel szórakozik a számítógépén: a Red Hat Linux-szal. Sokat használt parancssort és gépelt a fekete-zöld képernyőn – de engem akkor is lenyűgözött. Egyszerűnek tűnt és a szobatársam azt állította, azonnal használható. Nem kellene hozzá driverek. Megkérdeztem, kipróbálhatom-e a saját gépemen. Akkor árulta el, hogy ingyenes és nincs szükség hozzá licenz kulcsra – ezzel végképp levett a lábamról. Nem kell többet azal szenvednem, hogy egyáltalán elinduljon a gépem, és ne omoljon össze minden 5-10 percben.

CD-re kiírt nekem egy másolatot (ez még a 14.4 Kbps-os betárcsázós modemek időszakában volt, így a

program letöltése egy-két nap késedelmet jelentett volna.) A Windows 98 mellé telepítettem fel, kipróbáltam, minden működik-e. És működött! A modemem kivételével, mely egy Winmodem volt. De ezt könnyen lehetett orvosolni némi szörfölgetéssel az interneten az AltaVista Search segítségével, ez még a Google előtti időkben történt.

A számítógépekkel 13 éves koromban kerültem kapcsolatba a 80-as évek közepén egy Commodore 64 segítségével. Persze nagyrészt játékokra használtam, de megkíséreltem egy kis BASIC-et programozni. Utána PC-re váltottam DOS 1.0-et használva, majd jött sorban a Window 3.1, a Windows 95 (még a Windows Millennium Edition-nel is akadt egy kis kalandom!), így nem volt ismeretlen számomra a parancssor. Mindig is érdekelt, hogyan működnek a dolgok belül, így rögtön otthon éreztem magam az új Linux-alapú masinámmal. Két hét elteltével – ami alatt meggyőződtem róla, hogy minden működik, még a TV Capture kártyám is jobban muzsikált Linux alatt – lementettem a fájljaimat, leformáztam az egész merevlemez és átléptem a szabad szoftver világába – vissza sem néztem.

Az első Ubuntu, melyet feltelepítettem, a 5.04-es volt még 2005-ben. Sokat olvastam róla a Linux hír oldalakon, és addigra már elegendő lett a KDE-ből, valami újat akartam kipróbálni. Azóta sem hagytam el az Ubuntu-t. Egyszer-egyszer kipróbáltam a Fedora LiveCD verzióját, de egyik sem volt olyan használható és stabil, mint az Ubuntu. Annak kifejezetten örülök, hogy nem számít, régi vagy új gépről van-e szó. Azt is szerettem, hogy az új alkalmazások először Ubuntu klienssel jelennek meg (pl. a Steam a Valve-tól), és rögtön használható: a legnépszerűbb alkalmazásokat kapjuk valamennyi kategóriában, valamint az elsődleges felhasználó kénytelen a „sudo” parancsot alkalmazni, és nem léphet be automatikusan mint rendszergazda. Szerintem ez a megoldás nagyon sok bosszúságtól kíméli meg a tapasztalatlan felhasználókat. A másik dolog, amit szeretek az Ubuntu-ban, bár kissé elmentmondásos, az a Unity interfész. Kell némi idő, hogy hozzászokjon az ember, főleg ha tapasztalt Linux-os, de ha egyszer megszokta, gyerekjáték használni és megakadályozza, hogy zűrzavar keletkezzen az asztalon. Tapasztalatom szerint a számítógépek területén kevésbé jártas

emberek is könnyebben megértik, mikor néhány percen elmagyarázom nekik az alap dolgokat. Annyira hozzászoktak már a rosszul megtervezett felhasználói felületekhez, hogy kell néhány perc, mire rájönnek, az Ubuntu/Unity mennyivel egyszerűbb...

Azóta néhány barátomat, családtagomat és még egy-két ügyfelemt is rábeszéltem az Ubuntu-ra – és sokkal elégedettebbek a számítógépükkel, mint előtte.



Amichai számítógépes pályafutását egy C64-essel kezdte. Ma számítógépes szolgáltatás és megoldás nyújtással foglalkozik. Elsősorban Szabad és Nyílt Forráskódú megoldásokat ajánl háztartásoknak és kisvállalkozásoknak a szülővárosában.



Különvélemény

Írta: Robin Catling

Vége a kapcsolatnak, melyet a Dapper Drake-vel tartottam fenn 2007 óta. Megvolt a Nagy Váltás. Már nincs olyan gépem, amin Ubuntu futna. Immár mindenemen a Debian 7 Wheezy található.

A dolog már érlelődött egy ideje, de csak ez év elején vált nyilvánvalóvá: az Ubuntu immár nem tud nekem nyújtani semmit, amire szükségem lenne.

Nem mondom, hogy ez könnyű volt. Isten látja lelkem (pedig ateista vagyok, nem hiszek Márk apostolnak), próbáltam szeretni a Unity-t. Tényleg. Az Ubuntu Netbook-kal megjelenő remek ötlet, mely egy klassz kisképernyős felületnek indult, egyáltalán nem olyan irányba fejlődött, amilyenre én gondoltam. A Unity-nél folyton gépelnem kellett. A Unity-t sosem tudtam úgy személyre szabni, ahogy akartam. Mindig csak félkész volt, a gyorsmenük és az ikonok érkezése pedig túl későn történt.

Lehet, hogy régimódi vagyok, de hiszem, hogy a grafikus kezelőfelület önmagában még nem elég ahhoz, hogy az ember eldobja az egeret és öt másodpercenként gépelgessen.

Nilván nem akarok ikonoktól hemzsegő felületet sem, amihez meg kellene tanulni egy sor gyorsbillentyűzést is. Amikor a 11.04-gyel bejött az új kezelőfelület, az az én szememben egy akkora botlás volt, amit azóta sem sikerült kiheverni. A globális menü nem ott volt, ahol én szerettem volna, folyton eltűnt mint egy rossz Mac-Apple utánzat, az értesítések sem úgy viselkedtek, ahogy én elképzeltem.

A HUD (Head Up Display, fejmagasságú kijelző) sem jött be igazán soha. Attól sem lett jobb, hogy hozzácsaptak pár lencsét a Unity műszerfalára – főleg azt, ami folyton az Amazon keresőoldalára ugrott, valahányszor egy programot akartam megnyitni. Az is különösen zavaró volt, hogy nem lehetett kikapcsolni az „include online search results” (online keresési eredményeket is) opciót. Értem, hogy az Ubuntu most már pénzt is akar hozni a konyhára, hisz vannak fenntartási költségei. Nincs

ezzel semmi gond, amennyiben hajlandók vagyunk így is használni. Én inkább különválasztanám a vásárlást meg az operációs rendszert, közösi.

Nekem az sem jött be, hogy egybe akarták csapni az asztali gép, a tévé és a telefon kezelőfelületét. Lehet, hogy valami közös kódalapot akartak volna létrehozni, közös eszközöket, közös használati eseteket, de egyre inkább úgy tűnik, hogy noha egy kaptafára akartak ezek mind készülni, végül nem érték el céljukat, mert a józan ész háttérbe szorult a fanfárgázás és a marketingvideók mögött, kicsit valahogy úgy, mint a vörös hajúgyerek az osztályfényképezésen.

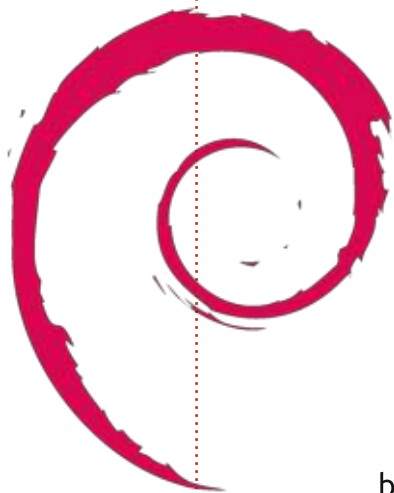
Őszintén szólva, a Canonical egyre jobban szaporítja az iramot: új termékek, új piac, új technológiák, egyre több innováció, mindenhova eljuttatni a Linuxot, de ezek közül egyik sem olyan hely, ahová én akarok menni. A folyamat erőteljes és

kétségtelenül újító – de egy olyan valakinek, aki még annak idején az Ubuntu-QA-t is tesztelgette, ez egy szög a koporsóba.

Különben is, hol marad az Ubuntu TV?

Nagyon úgy fest, az Ubuntu verem a 11.04 óta finoman fogalmazva is instabil – lehet, hogy a Unity és az értesítések körüli hercehurca van a háttérben; kiszedték a Gnome-komponenseket és hozzáadték a Canonical saját kódját. Az eredménye ennek viszont az, hogy a programok sorra omlanak össze az elmúlt 4 megjelenés óta, pont akkor, amikor az lenne a cél, hogy egy alaposan kifejlesztett, megbízható operációs rendszert mutassunk fel. A legutóbbi megjelenések már egyre stabilabbak, de a 12.04 és a 12.10 sem volt mentes az összeomlásoktól, és akkor a 13.04-ről már ne is beszéljünk.

Az a helyzet, hogy az első hónapban három különböző laptopon próbálkoztam. Mindhárom más gyártó terméke, az élettartamuk is eltérő, akárcsak a processzoraik. Egyedül a Debian nem omlott össze.



Vannak dolgok, amik hiányozni fognak. Ilyen pl. az Ubuntu felhőszolgáltatása, az Ubuntu One. Iszonyú bugos, indításkor összeomlik, de három hónap alatt a biztonsági mentéseim sziklaszilárd és megkerülhetetlen alapja lett. Az Ubuntu One most már hozzáférhető Mac és Windows alatt is. De van más olyan, ami Linux? Aligha. És nem szeretem a zárolást. Meg azt, hogy rám erőltetnek dolgokat, melyekre nincs szükségem.

Aztán jöttek a mindenféle ellentmondások; írtam róla a blogban is (<http://catlingmindswipe.blogspot.co.uk/2013/05/opinion-respect-in-community.html>), úgyhogy most nem megyek bele a részletekbe, mennyire lesüllyedt a közösség színvonala, ahogy abba se, a Mir titkos fejlesztésű grafikáival foglalkoznak a Wayland helyett. Legyen elég most csak annyi, megvan a módja annak, hogyan kell kommunikálni az emberekkel. Létezik ám olyan is, hogy elvárás. Ne csodálkozzon senki a közösség felháborodásán: a Canonical 8. éve mondogatja, hogy ez egy közösségi disztró, mindenki számít, a Baráti Kör az emblémánk és az Ubuntu mindenké: egészen mostanáig úgy tudtuk, hogy ez nem így van.

De ez nem is lenne gond: nem fizeztünk semmit, így miért is lenne beleszólásunk. Egyébként is, ki mondja

ki a végső szót? Mondjuk ki nyíltan, egyáltalán nem vagyok elragadtatva, hogy a Canonical megegyezett a kínai állammal az Ubuntu használatáról. Kína és a szabad szoftver nem említhető egy lapon, teljesen mindegy, milyen mázzal öntik le és hogyan akarják tálni.

Szóval, itt álljunk meg, mert én ki akarok szállni.

Gondoltam a hivatalosan elfogadott variánsokra is; már majdnem a Linux Mintet választottam. Aztán rájöttem, hogy ezeknél nagyon erős az Ubuntu-derivációktól való függőség, maga a Mint pedig a Debian deriváltja. Hát akkor miért ne válasszam inkább az eredetit?

Hozzá kell tennem, a Debian nem tökéletes. A Gnome-3 (Gnome-Shell) továbbra is rettenetes és használhatatlan, de a helyzet az, hogy kb. 3 percig tartott visszaállítani a Gnome-2 paneleit és menüit. Úgy állítom be és szabom személyre, ahogy akarom. Egyszerű lélek vagyok, egyszerű felületet akarok.

Az is tény, hogy a Debian nem kínál olyan grafikus felületet, mint az Ubuntu, a KDE vagy a Mint. És igen, gyakrabban kell terminált nyitnom, hogy bizonyos dolgokat megcsináljak, mint a többinél. De ehhez már

eleget tudok, nem vagyok kezdő, el tudom viselni. A Debian mögött aktív közösség áll és pillanatok alatt meg lehet találni a válaszokat a kérdésekre.

Még mindig Linux-felhasználó vagyok és erre büszke. És épp most gyakorlom a szabad választás jogát. Ugyanis semmi kedvem egy pótkocsiban zötyögni valaki más sztrádáján.

Full Circle Podcast 34. rész, Raspberry Jamboree 2013

Házigazdák:

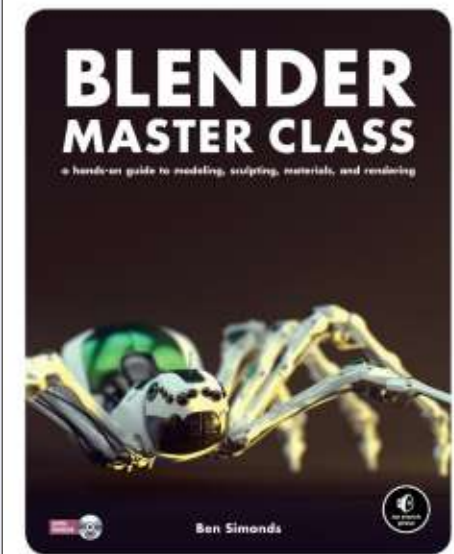
- Les Pounder
 - Tony Hughes
 - Jon Chamberlain
 - Oliver Clark
- és Freaky bohóc



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

Üdvözlünk mindenkit a kétrészes 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



Blender Master Class – Kézikönyv modellezéshez, szobrászmunkákhoz, alapanyagokhoz és a hozzájuk kapcsolódó munkákhoz
Írta: Ben Simonds

Megjelenés: 2013. február, 288 oldal, DVD-vel
ISBN: 978-1-59327-477-1
Színes

Nyomatott könyv és INGYENES e-könyv: 49.95 USD
E-könyv (PDF, Mobi és ePub): 39.95 USD
<http://nostarch.com/blendermasterclass.htm>



A könyv három módon mutatja be a Blender működését: egy denevér, egy pókrobot és egy dzsungel elkészítésével. Ezekkel meg lehet tanulni a Blender különböző funkcióit, többek közt a modellezést (a robot részei, anatómiája, téglák), mintázat készítését és effekteket, mint pl. haj/szőr és víz.

Szokatlan módon kezd a könyv, ugyanis elsőnek a GIMP-et mutatja be. De mivel a textúrák nagy részét a GIMP-ben csináljuk majd, ez nem is olyan nagy baj.

A 3. fejezet tárgyalja az előkészületeket. Megemlíti néhány alapvető dolgot a Blenderről, és össze is gyűjthetjük az alapanyagok egy részét a denevérről, ill. a dzsungelhez. A 4. fejezetben már, ahogy mondani szokás, „piszkos lesz a kezünk”, itt már elkezdődik az élék, csúcsok és arcok szerkesztése. Ránézésre nem tűnik bonyolult eszköznek, de az árnyalat alkotó móddal kombinálva, igen hatékonyvá válik.

Az 5. fejezetre már meg is van az alapmodell, de még jócskán kell rajta csiszolni. Itt megtanulhatjuk, hogyan lehet további részletekkel gazdagíta-

ni a munkánkat, hogyan csinálhatunk lombot a dzsungel fáinak, drótokat és darabokat a robotra, szemeket, fogakat és karmokat a denevérről.

A 6. fejezetben tanulhatjuk meg a szobrászkodást. Ez kicsit hasonlít a Windows-os zSculpt-hoz. Ha megvan a modell alapvető elemei, itt is elkezdhetjük a finomítást.

A 7. fejezet nekem magas volt. „Új geometria készítésének menete meglévő hálóra, miközben megmarad az alakzat eredeti formája, a topológiájának újraépítésével”. Biztosan igazatok van.

A 8. fejezetben kezdjük el a modellünk textúrázását. A 9. bemutatja, hogyan lehet szőrszálakat varázsolni a denevérről. A 10. a textúrázást tárgyalja, a 11. a textúra színezését GIMP-ben, a 12. pedig az anyagok megalkotását (Blender-ben).

Függetlenül attól, hogy a modellünk mennyire részletes, fény nélkül semmit sem ér az egész – ezt tárgyalja a 13. fejezet. A megfelelő fény által lesz a modell (avagy kép) világos és derűs, illetve sötét és ijesztő.

A 14. fejezet mutatja be a végleges képet. Lehet egy lépésben renderelni, de akár többfélét is alkalmazhatunk egy képen belül.

A könyv elsősorban a Blenderről szól, de egyúttal egy általános leírás is a modellezésről, mivel nem úgy tanítja a Blendert, hogy „klikkeljünk ide, aztán klikkeljünk oda”. Ahhoz nem erre a könyvre lesz szükségünk (esetleg az FCM „Hogyanok”-sorozatából a Blenderes részre). A könyv leírja ugyan, hogy hol találhatóak a különböző gombok és funkciók a Blenderben, de ennél mélyebbre nem megy.

Nem a legolcsóbb könyv, de színes és nagyon tetszetős a külseje. Mindkét árkategóriában jár hozzá egy PDF/mobil verzió, a nyomtatott formához pedig egy DVD.

Röviden: ha már ismerjük a Blender működését (vagy legalábbis van némi alapvető ismeretünk a programról) és szeretnénk valami komolyabbat is alkotni a modellezés/textúrázás terén, akkor ezt a könyvet mindenképpen érdemes beszerezni.



A mennyire rájöttem, a Google Drive az a felhőszolgáltatás, amely a Docs-nak, a Sheets-nek és a Slides-nek a kiszolgálója. Ezt a három alkalmazást foglalja magába a Google Office, bár általánosságban Google Docs néven szokták emlegetni ezt a szolgáltatást. De ha például a Docs-ban megírunk egy dokumentumot, az automatikusan bekerül a Drive-ba is.

Ez lehet, hogy elsőre kicsit zavaró, mindenesetre a telepítés egyáltalán nem az: nem kell telepíteni semmit. Csak írjuk be a böngészősávba azt, hogy <https://drive.google.com> és ha van Gmail azonosítónk, azonnal be tudunk lépni. Az azonosítóval együtt kapunk 5 GB-nyi állandó és ingyenes tárhelyet, de ha hajlandóak vagyunk fizetni, ez a tárhely akár 1 TB is lehet. Ha beszerzünk egy Chromebook-ot vagy Chromebox-ot, akkor 100 GB tárhelyet kapunk ajándékba 2 évre.

Emellett nincs másra szükségünk, mint egy számítógépre, táblagépre vagy okostelefonra, internet-hozzáférésre és a Chrome [*] böngészőre.

Jól hangzik? Az is. De pár dolgot azért szem előtt kell tartani.

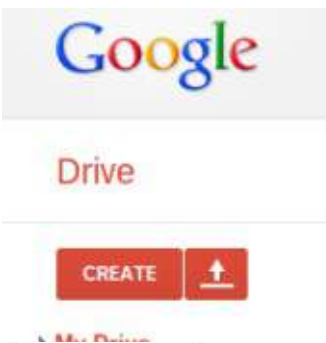
- A Chrome nemcsak ajánlott böngésző, hanem az egyetlen olyan, amelyben bizonyos funkciók – mint például az offline szerkesztés – működnek. Amennyiben más böngészőt részesítünk előnyben, bizonyos dolgokhoz nem fogunk tudni hozzáférni.

- Az alapszolgáltatás a Docs-ot, Sheets-et és Slides-ot foglalja magában. Ezekon kívül több mint 100 alkalmazás található a Google Web Store-ban, egészen a haladóknak való programoktól kezdve a zenelejátszóig (ami azért egy kicsit furcsa egy irodai alkalmazásból álló csomaghoz).

- A fájlokat a Google Drive-ba tudjuk elmenteni, esetleg a Chrome saját gyorsítótárába (utóbbi offline szerkesztés esetén ajánlott, erről majd később). Emiatt az internet-hozzáférés alapvető fontosságú, akkor is, ha főleg offline akarunk dolgozni. Amennyiben a netkapcsolatot úgy akarjuk megoldani, hogy a közeli motel ingyenes wifijét lopjuk havi egy alkalommal, akkor más megoldás után kell nézni. Emellett a fájlokat https-alapú biztonsági hozzáféréssel keresztül lehet elérni, így ha megosztott vezeték nélküli netet használunk, mindenképpen nézzünk utána, hogy

a biztonságos weboldalak hozzáférhető-e.

Ha követjük a protokollt, ide jutunk:



Ez a saját menünk. Mielőbb szokjunk hozzá, rengeteget fogunk még vele találkozni. A többit pedig szép sorban megtaláljuk később. A Google az egyszerűséget tartja szem előtt, így a Create gomb egyértelmű szövegesünk, övé a munka oroszlánrésze.

Vegyük sorjában, külön-külön az alkalmazásokat (mert ezek végső soron nem programok). Az alábbiakkal találkozhatunk (lásd: táblázat).

Alkalmazás	Használat	Előnye	Hátránya
Docs (avagy Dokumentumok)	Szövegszerkesztéshez. Ugyanúgy működik, mint a Word, a Wordperfect vagy a Writer.	Magában foglalja a fent említett programok alapvető funkcióit. Meg tudja nyitni az MS- és .odt-fájlokat. A dokumentumokat .gdoc-formában menti a Drive-ba, de bármelyiket le tudjuk tölteni .doc, .html, .pdf, .odt, .txt és .rft-formátumban, sőt, egyenesen publikálhatjuk őket webes felületre.	A lehetőségei korlátozottak, pl. összesen csak 16 font áll rendelkezésre, a kezelőfelületet pedig nem lehet beállítani (max. azt lehet elérni, hogy teljes képernyőre váltson, meg hozzá lehet adni egy matematikai jeleket tartalmazó eszköztárat). A sablont még az alkalmazás megnyitása előtt ki kell választani. Ha be akarunk állítani pl. vízjelet, azt csak kódolás segítségével tudjuk megtenni.
Sheets (avagy Táblázatkezelő)	Excel-kompatibilis táblázatok készítéséhez.	Meg tud nyitni .ods-fájlokat is, több felhasználó is szerkesztheti egyszerre a táblázatokat. Excel-formulákat használ, szinte teljesen megegyezik az említett programmal. A fájlokat .gsheet-kiterjesztéssel menti a Drive-ba, de letölthetjük bármelyiket .xls/.xlsx, .ods, .pdf, .csv, .txt vagy .html-formában, ill. egyből publikálhatjuk webes felületre.	Túl sok nincs, a legtöbb felhasználó nagyon lelkesen nyilatkozik róla, még akkor is, ha a bájta nagyjából egy darab penészes kenyérral egyenlő.
Slides (avagy Diavetítő)	A PowerPoint klónja – de a fentiek mindegyike gyakorlatilag egy-egy klón.	Meg tud nyitni .ppt/.pptx és .odp formátumokat.	A fent említettekkel ellentétben nem lehet .odp-formátumban elmenteni (a LibreOffice alapértelmezett kiterjesztése), ehelyett .gslides-nek menti el. Letölthető .pdf, .svc, .png, .jpg és .txt-formátumban, illetve közvetlenül lehet webes felületre publikálni.

Kinézetre pedig ilyen lesz. **Docs**, a szövegszerkesztő. Hát nem fantasztikus? **Sheets**, a táblázatkezelő. Semmi csiricsaré, ellenben működik. **Slides**, színekkel!

Nem, nem lett senki sem színvak. Én sem operálok olcsó, fekete-fehér képekkel – ezek az adott színsémák, melyek lényegében a szürke, a fekete és a fehér különböző árnyalatai. Sajnos ez az „ára” az online hozzáférhető termékeknek: a feltételek adottak, vagy elfogadjuk, vagy keresünk másikat. Egyedül a Slides-ben található némi szín, de azok is csak az alapszínek, és azok is csak akkor jelennek meg, ha a diákat egyenként beállítjuk. Egyébként minden más a megszokott módon működik.

Mennyire lehet őket testre szabni? Nagyjából semennyire, mivel az egész csak online hozzáférhető. A Chrome-mal lehet kísérletezgetni, de a Google Docs-szal vagy a Drive-val nem.

És mi a helyzet a kék gombbal ott a jobb felső sarokban? Az a Megosztás funkció, azzal bármit meg lehet osztani másokkal, ami a Drive-ban található. Ha rákattintunk, megnyílik egy ablak, a fájljainkat pedig megoszthatjuk Gmail-ben, Google+-on, Facebookon, ill. Twitteren.

Annyit megjegyeznék, hogy a képernyőképeket teljes képernyős üzemmódban csináltam, ezért nem látszik sehol a böngésző széle.

HATÉKONYSÁG

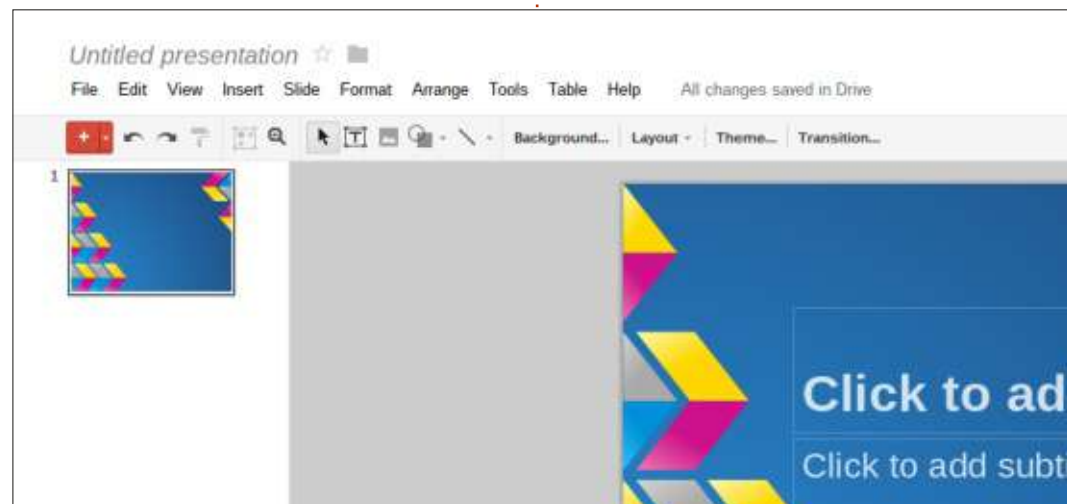
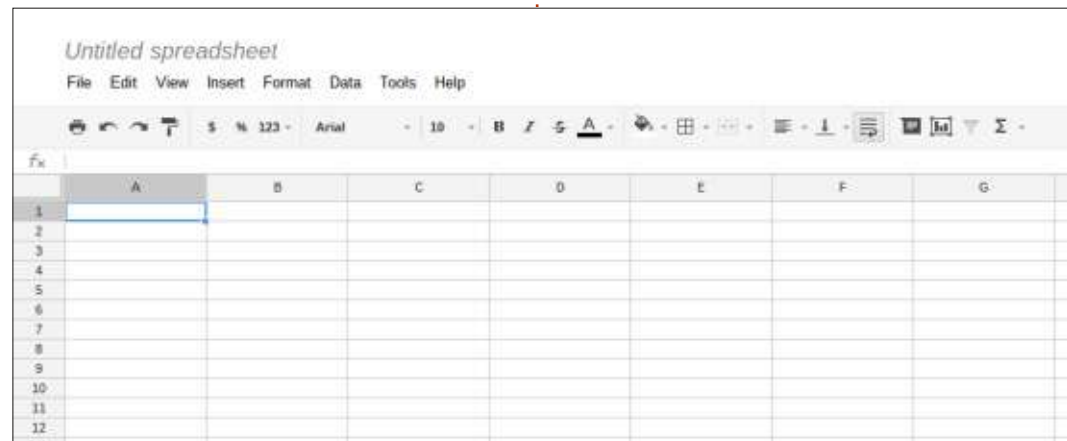
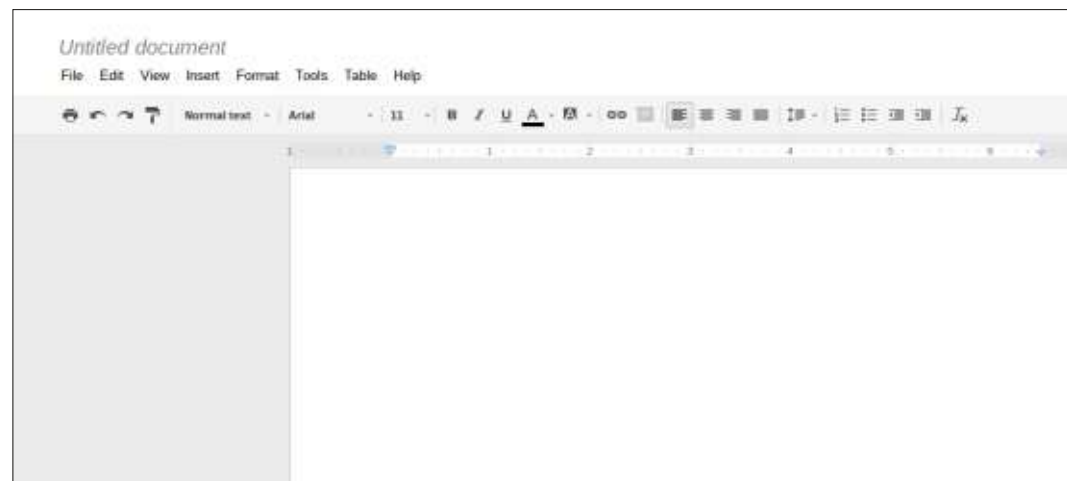
Gondolom, időközben mindenki belátta, hogy mindez eléggé „könnyűsúlyú” a többi (megvásárolható) alkalmazáshoz képest. Ami bizonyos, 100 %-al olcsóbban lehet hozzájutni, mint a többihez. Na jó, a LibreOffice-t kivéve.

Mint mindennek, ami ingyenes, ennek is megvannak a maga hátrányai, amikre mindenképpen oda kell figyelni.

Először is, sok helyen látható, hogy nem tudja megnyitni az MS- és OpenOffice-fájlokat. Ez tényleg így van?

Részben igen. De ha ismerjük a – több lépcsőfokból álló – menetét a dolgoknak, akkor egyszerűbb lesz az életünk. (Az alábbi egyébként minden más, nem Google-formátumú fájlra is igaz.)

1. Töltsük fel a fájlunkat/fájljainkat a Google Drive-ba. Bármilyen formátumot feltölthetünk, de ez nem jelenti azt, hogy a Docs automatikusan meg is nyitja őket. Az MS- és LibreOffice-



formátumokat örömmel megnyitja, de a Wordperfect-állományokat el lehet felejteni. (Nekem legalábbis egyik sem nyílt meg.) Az általános kiterjesztésű állományokat (.txt, .rtf, stb.) szintén meg lehet nyitni és szerkeszteni is lehet őket. PDF-fájlokat fel lehet tölteni, de szerkeszteni már nem, legalábbis nincsenek .pdf-szerkesztési opciók.

2. „Nyissuk meg a fájlt a Drive-ban.” Milyen egyszerűen is hangzik. A valóság viszont már nem biztos, hogy ilyen egyszerű. A Docs igazából csak a saját .gdoc-, .gsheet- és .gslides-fájljait tudja megnyitni, tehát ha bármit meg szeretnénk nyitni vele, a kiterjesztésnek tartalmaznia kell a kis „g”-előtagot. Ez még nem olyan bonyolult, de azért lehetnek buktatók. * A Docs-ban összesen 16-féle font található. Ha a feltöltött dokumentumunkban olyan karakterek is találhatóak (pl. ékezetes betűk), melyek a Docs fontjaiban nem szerepelnek, akkor bizony így jártunk. Megpróbálhatjuk a dokumentumot átalakítani, és még sikerülhet is (hosszú beszámoló, nem azonnal, de sikerülhet), de az eredeti fontjaink el fognak veszni és legfeljebb a Google-ös megfelelőjét kapjuk meg (mely, ahogy láttam, még csak meg sem közelíti az eredetit). * Ha vízjelet szeretnénk, az a Docs-ban lehetetlen (legalábbis majdnem). Amennyiben az eredeti dokumentu-

munkon van vízjel, azzal sem járunk jobban.

3. Ha megvagyunk a szerkesztéssel, különböző formátumokban le is tölthetjük a fájlt. Ez lehet .docx, .pptx, .odt, .rtf, .txt, .html, .pdf vagy csomag, vagy akár a webre is publikálhatjuk. Természetesen a Drive-on is fenn hagyhatjuk.

* Hátrább az agarakkal, pajtás. Valamit tisztáznunk kell. A Drive-ban csak a Google formátumaiban tudsz fájlokat menteni. Szinte minden egyéb formátumot lehet importálni, de ha elmented, mindenhol ott lesz a .g is. Van viszont egy érdekessége a dolognak. Ha pl. letöltünk egy fájlt .odt-formátumban, akár vissza is tölthetjük Drive-ba – ugyanabban a formátumban!

* Vagy legyen itt egy példa. Ezt a cikket a Docs-ban írtam, .odt-ben töltöttem le és találtam benne pár hibát. Kijavítottam őket, visszatöltöttem a Drive-ba, az konvertálta, most pedig van két egyforma fájlom. Szerencsére a Drive mindegyik mellett megjeleníti a mentés dátumát és idejét.

Ugyanezek a problémák fellelhetőek a táblázatkezelőnél és a diavetítésnél is. Az eredeti fájljaink opciói egyáltalán nem működnek Docs-ban, de az igazság az, hogy ez minden olyan esetben felmerül, amikor állományokat küldünk oda és vissza. Ha esetleg

bárki próbált MS Office és LibreOffice között fájlokat ide-oda csereberélni, azok tudják, miről beszélek.

Másodsorban, hozzá kell szokni bizonyos változásokhoz.

Például, a legtöbb esetben az van, hogy megnyitjuk a megfelelő programot és kiválasztunk egy sablont. A Docs-ban és a Sheets-ben kiválasztjuk a sablont és az megnyitja a megfelelő alkalmazást. (A Slides-ben a sablonok a menüben találhatóak.)

Ha pedig egészen erőt vesz rajtunk a hiperaktivitás, számíthatunk az alkalmazásokba beépített automatikus mentés funkcióra. Ahogy elkezdünk begépelni valamit, az automatikus mentés azonnal aktivizálódik. Nem is várja meg, hogy mondjuk párszáz karaktert begépeljünk; ha pl. megállunk gondolkodni vagy egyszerűen csak abbahagyjuk a gépelést, a rendszer azonnal ment.

A többi pedig a szokásos, bár az is sok múlik, hogy milyen az internet-hozzáféréseink. Ha lassú, akkor előfordulhat laggolás. Párszor azt csináltam, hogy kikapcsoltam a vezeték nélküli netemet és offline módban dolgoztam, mikor a jel túl gyenge volt.

OFFLINE ÜZEMMÓD

Mi a helyzet az offline szerkesztéssel, amiről annyit beszélnek? Működik, de csak akkor, ha ismerjük a menetét. Sajnos nincs automatikusan beállítva és csak a főmenüben keresztül lehet elérni. De ha beállítottuk, akkor az összes Docs-ban készített fájl hozzáférhető lesz offline is. Bár láttam már felhasználókat, akik azért fordultak el a Docs-tól, mert nem lehet benne offline üzemmódban dolgozni – aztán rájöttek, hogy dehogynem, csak be kell állítani pár dolgot. (Tipp a Google-nek: ezt jó lenne automatikusan elérhetővé tenni.)

Ráadásul az offline fájlok a Chrome gyorsítótárában találhatóak. Hallgassatok rám: nem kell túlzásba vinni a gyorsítótár ürítését, főleg, ha online üzemmód előtt offline szeretnénk dolgozni a fájljainkon. Ha kiürítjük a gyorsítótárat, azzal az offline fájlokat is töröljük (a Drive-ban megmaradnak, csak a gyorsítótárból tűnnek el).

Hosszú beszámoló, sok leírás szerint csak a Docs és a Slides működik offline – nekem úgy tűnt, hogy azért helyenként a Sheets is.

Meg kell értenünk, hogy az offline egyúttal azt is jelenti, hogy előbbutóbb muszáj lesz online módban is dolgoznunk, így a Drive automatikusan el tudja menteni a változtatásokat (ezt egyébként észrevétlenül

csinálja). Ha a gyorsítótárunk valamiért kiürül, mielőtt újra online módban dolgoznánk, akkor a változtatások is elvesznek.

ÖSSZEZÉS

Miért is vagyok még mindig itt, holott az egész csak arról szól, hogy mi az, ami nincs és mi az, ami nem működik?

Az alapvető dolgok megtalálhatóak benne. Ingyen van. Szinte minden eszközön (számítógépen, táblagépen, okostelefonon) működik. Próbáljuk csak ki ugyanezt a többi irodai alkalmazással. Az MS, a Corel, de még az OpenOffice/LibreOffice is messze le van maradva a felhőszolgáltatások terén – vagy még nem értek el odáig, vagy, mint az első kettő, túl drága az átlagfelhasználónak.

Vajon mindenki igényeinek megfelel? Egyáltalán nem. Diákoknak, akiknek komoly, összetett dokumentumokat és táblázatokat kell szerkeszteniük, egészen biztosan nem lesz elég. Ugyanígy másoknak sem. De az átlagfelhasználónak nagyon is kapóra jöhet, főleg olyanoknak, akik több hordozható eszközről dolgoznak. Sokszor én magam is úgy vagyok, hogy csak a táblagépem van nálam és hirtelen elkap az ihlet. Bejelentkezem a Docs-ba, jegyzetelek

vagy éppen új fájlt nyitok, közben a laptopom sem akar kigyulladni – ráadásul lehet, hogy nincs is kéznél.

Értem én, hogy olykor több a hátránya, mint az előnye, meg a lehetőségei is korlátozottak, ráadásul a kinézete nagyjából olyan szép, mint a széttaposott beton. De észrevette-e valaki, hogy a legtöbb ilyen alkalmazás olyan bonyolult, hogy az embernek már-már az az érzése, hogy

olyan, mintha valami idegen nyelvet tanulna? A kevesebb olykor több, és ha szemmel tartjuk a határokat, kitűnően tudunk az adott keretek között dolgozni.

NYILATKOZAT:

A Full Circle Magazine minden egyes cikkjének szerkesztése a Google Docs-ban történik. A mindenkori szerkesztők imájára a lehető legmegfelelőbb válasz: ingyenes, online és egyszerre több ember tud dolgozni ugyanazon a cikken. – Gord Campbell

Amen! – *Ronnie*

The screenshot shows the Google Drive interface. At the top, there's a search bar and the user's email 'ronnietucker@gmail.com'. Below that, the 'Drive' logo is visible. The main content area shows a folder named 'My Drive > FCM #76'. On the left, there's a sidebar with a 'CREATE' button and a list of folders including 'My Drive', 'FCM #34 - #39', 'FCM #40 - #49', 'FCM #50 - #59', 'FCM #60 - #69', 'FCM #70', 'FCM #71', 'FCM #72', 'FCM #73', 'FCM #74', 'FCM #75', 'FCM #76', 'FCM #77', and 'Zooniverse'. The main list of files in the 'FCM #76' folder is as follows:

TITLE	OWNER	LAST MODIFIED
FCM76 - Ask the New Guy Shared	Copil Yanez	16 Aug ma
FCM76 - Book Review - Blender Master Class Shared	me	16 Aug Gord Campbell
FCM76 - Command & Conquer - LaTeX CLI Cookbook Shared	Lucas Westermann	16 Aug Gord Campbell
FCM76 - Contribute Shared	me	9 Aug ma
FCM76 - Graphics - Blender Part 07 Shared	me	16 Aug Gord Campbell
FCM76 - Graphics - Inkscape P116 Shared	me	14 Aug Michael Kennedy
FCM76 - HowTo - LibreOffice P129: Draw Polygons, Arcs, and Curves Shared	Elmer Parry	14 Aug Michael Kennedy
FCM76 - HowTo - Programming in Python Pt 45 Shared	Greg Walters	16 Aug ma
FCM76 - HowTo - Spring Integration Shared	Oleg Tikhonov	16 Aug ma
FCM76 - Linux Labs - Simple security camera Shared	Charles McColm	10:49 ma
FCM76 - My Desktop Shared	me	15 Aug Gord Campbell
FCM76 - My Opinion Shared	me	15 Aug Michael Kennedy
FCM76 - My Story - Amichai Shared	me	16 Aug Josh Hertel
FCM76 - Q&A Shared	Gord Campbell	14 Aug Michael Kennedy



Szinte az összes Linux disztribúcióban van olyan az alpból telepített programok között, mely a fotók kezelését szolgálja. A legtöbb felhasználónak ezek meg is felelnek. Ezért fontos és meghatározó az elsőségért vívott harc. Ha egy GNOME disztrót használsz, biztosan belebotlottál már az F-Spot vagy a Shotwell – két népszerű fényképkezelő – egyikébe. A Shotwell alapértelmezett az Ubuntu-ban és a Fedora-ban, míg az F-Spot az openSUSE-ben. Megéri leragadni az alapértelmezett fényképkezelőnél vagy van értelme továbblépni? Ez a cikk segít a döntésben.

EREDET

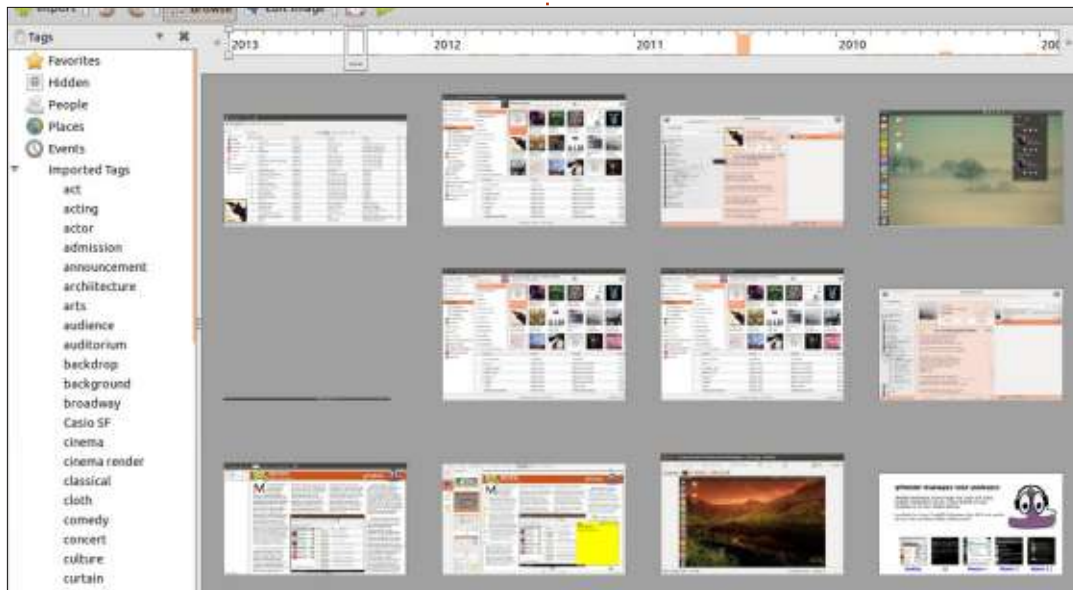
A cikk megírásához kapcsolatba léptem Jim Nelsonnal, a Shotwell készítő Yorba szoftveres csoport ügyvezető igazgatójával. Megkérdeztem tőle, hogy miért és mikor készült a Shotwell. Nelson azt felelte: „A Shotwell fejlesztése 2009 Márciusában indult. Adam Dingle volt a Yorba ügyvezető igazgatója akkoriban és én az egyetlen alkalmazott. Adam (és a Yorba) célja a GNOME asztali élmény fejlesztése. Egyetértettünk benne, hogy ez az élmény fotókezelés területén hiányt szenved, így neki-keztünk a Shotwell fejlesztésének.”

Az F-Spot 2003 körül jelent meg. Azonban néhány közreműködőnek kétségei voltak a kód akkori méretét illetően, figyelembe véve, hogy a Mono 2004-ben jelent meg (az F-Spot Monoban írt alkalmazás). A kérdésre, hogy miért készült az F-Spot, Adam Tauno Williams, az egyik fejlesztő azt válaszolta: „Gondolom, mert a világnak szüksége volt egy jobb fényképkezelő alkalmazásra”.

FELHASZNÁLÓI FELÜLET

Az F-Spot felhasználói felülete (UI) kétoszlopos. Az első oszlopban van egy legördülő menü, mellyel

egy adott könyvtárban levő címkével ellátott fotók között böngészhetünk vagy a fotószerkesztési opciókat mutatja. A második – a hely nagyobb részét elfoglaló – oszlop csempeként mutatja a fotókat. Felül található egy csúszkával ellátott idővonal, mellyel nagyon könnyen és intuitívan rendezheted a fotóidat hónap vagy év alapján. Az ikonok mérete csúszkával állítható – ez egy nagyon kényelmes funkció és azt bizonyítja, hogy a fejlesztők tisztában vannak vele, nem mindig megfelelő ugyanaz a méret. A témát a „Beállítások” menüben változtathatjuk meg. Sok le-



hetőség közül választhatsz, kezdve a mindenütt felbukkanó Ambience-től a kevésbé ismert New Wave-ig.

A Shotwell felülete szintén két-oszlopos. Az első oszlopban van a teljes fénykép könyvtár, mely tartalmazza a Gyűjteményt, Eseményeket, az összes címkét és a kukát. A következő oszlopban vannak az előnézeti képek. Az F-Spot-hoz hasonlóan itt is csúszkával lehet állítani a méretüket. Az F-Spot idővonal-csúszkája helyett a Shotwell másik lehetőséget ajánl: az Eseményeket. Ha ezt választod az első oszlopban, akkor a második oszlopban szögletes (illetve majdnem szögletes, mert a sarkok lekerékítettek) csempék jelennek meg. Minden csempe egy készítési dátum szerint csoportosított fénykép és videó kollektiót takar. Átnevezheted az eseményeket, mely a csempéket még inkább albumhoz teszi hasonlatossá. Össze is vonhatsz eseményeket. Ez nagyszerű és esztétikus mód a fotóid böngészésére. Használhatod a szerény és hasznos keresőmezőt is. A téma testreszabási lehetőségek azonban hiányoznak.

IMPORTÁLÁSI LEHETŐSÉGEK

Emlékszem, költözéskor a szüleim nehéz fényképalbumokat cipel-

tek ide-oda és egy új fényképkezelő beállítása időnként hasonlóan fárasztó lehet. Itt jön képbe az importálás funkció.

Fontos képessége egy fényképkezelőnek, hogy hozzáférjen könyvtárakban, SD kártyán vagy másik program könyvtárában levő képekhez.

Az F-Spot beállítása közben könnyű volt fényképeket importálni. Csak kellett beszélni róla, hogy minden importált fotóról másolatot készítsen a saját mappájába, ezt leszámítva a folyamat gyors és hatékony volt. De amikor később egy SD kártyáról próbáltam képeket importálni az F-Spot vonakodó, szinte elutasító volt az új fotók elfogadásával kapcsolatban. Végül kénytelen voltam bezárni a nem válaszoló importáló ablakot és átváltani a Shotwellre.

A Shotwell szinte zaklat, hogy közel kerüljön a képeidhez. Természetesen képes a szokásos úton hozzájuk férni: megadod a mappát és ő megszerzi őket. De ez a kis lo-

pás nem is kellemetlen. Az „Importálás F-Spotból” opcióra kattintva kikapja képeidet riválisa adatbázisából (ez már elég merész).

Ez kétségtelenül könnyebbé teszi a költözést. Ha behelyezel egy SD kártyát a Shotwell gyorsan kiszimatolja az ott levő fényképeket, egy kattintással importálhatóvá téve őket. A Shotwell im-

portálási lehetőségei egész tűrhetővé teszik a máskülönbben fájdalmas procedúrát.

KERESÉS

Képzeld el a következő helyzetet: szeretnél megtalálni egy jó képet, amit valaki régen rólad készített. Elindítod a fényképkezelő programodat, aztán hirtelen megállsz. Szörnyű felismerésre jutsz: nem tudod a kép nevét és nem emlékszel világosan a készítésének évére sem. Rejtélyes nevű fényképek tengerében elveszve a keresősávhoz fordulsz. A most leírt helyzet nem olyan ritka, mint amilyenek

tűnik, a képek elnevezése gyakran ötletszerű és néha csak nagyon trükkös módon lehet megtalálni, amit szeretnél.

Az F-Spotnak van néhány nagyszerű keresési opciója a menüsor „Keresés” pontja alatt (egyértelmű, kedves Watson). Több címkét is behúzhatsz a keresősávba, hogy megtalálj egy képet. Azonban a leghasznosabb a „Dátum szerint” opció, mellyel az időtartományt adhatod meg, amin belül keresni akarsz. Kutakodhatsz értékelés szerint is és átnézheted az importált címkéket a hiányzó fénykép után. Az egyetlen kifogásom az F-Spottal kapcsolatban, hogy hajlamos a hirtelen eltűnésre. Ez a hóbortos viselkedés, ami értelmetlenné teszi a gondos keresésed, sürgősen javításra szorul. Hovatovább ez a Houdini trükk bármely műveletnél előfordulhat, nem csak keresésnél, és ez meglehetősen zavaró.

A Shotwellnek szintén egész sor keresési opciója van. A keresősávban tudod leszűrni a találatokat értékelés, címke, formátum szerint, és hogy a kép/videó megvan-e jelölve vagy sem. A „Szerkesztés” menü „Új mentett keresés” pontját választva egy bővített keresőablak jön elő. Ez nagyon hatékony és ha elég türelmes vagy, megtalálhatod a ke-



resetett képet. Talán a Shotwell keresője nem olyan jó, mint az F-Spoté, de mindenképpen részletesebb.

KÉPSZERKESZTÉS

Szépia. Vörös szem eltávolítás. Levágás. Szavak, melyek néhány éve értelmetlenek voltak a legtöbb embernek, most már minden okostelefon tulajdonos szótárának részét képezik. Egy képkezelő programnak ma már tartalmaznia kell néhány alap szerkesztési lehetőséget.

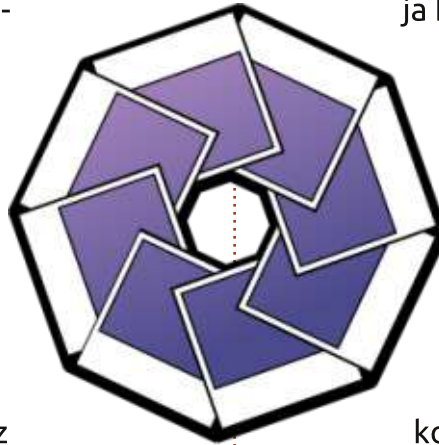
Az F-Spot első oszlopának legördülő menüjében a „Szerkesztés” pontra kattintva a következő lehetőségek tárulnak elénk: Levágás, Vörösszem-csökkentés, Telítetlenítés, Tintaárnyalat, Kiegyenesítés, Lágý fókusz, Automatikus szín és Színek módosítása. Ez az eszköztár segít a felhasználóknak, hogy tökéletesítsék a képeiket, de a kevésbé tapasztaltaknak zavaróan bőséges lehet. Az oldalsávon látható még a kép hisztogramja, és egy legördülő menü, ahol visszaállítható az eredeti állapot. Megnyugtató volt a tudat, hogy az eredeti biztonságban van, amíg kísérletezem, ez szerintem az F-Spot egyik legjobb tulajdonsága. A program lehetővé teszi, hogy

külső programmal (kép-megjelenítő, böngésző, képszerkesztő) nyissuk meg a képet.

A Shotwellel levághatod a kép egyes részeit, eltávolíthatod a vörös szemeket, állíthatod az expozíciót, az árnyalatot és a telítettségét. De legjobb funkciója a „Feljavítás” gomb. Ha rákattintasz erre a varázspálcás gombra, átvarázsolja a fényképet, általában az előnyére. Ezt az egyszerű funkciót biztosan sokan fogják értékelni. Végül, mivel a Shotwell tisztában van a határaival, a képre jobb gombbal kattintva előugrik egy ablak, mely felkínálja a lehetőséget, hogy külső szerkesztőben (mint a csodálatos GIMP) folytassuk a munkát.

EXPORTÁLÁSI MÓDOK

Közeledünk utazásunk végéhez. Miután fényképezőgépről importáltuk és szerkesztettük képeinket, készek vagyunk megtenni az utolsó lépést. Hogy melyiket? Online elérhetővé tesszük őket a világ (legalábbis egy része) számára.



Az F-Spot exportálni tudja képeidet a Flickr, Google Fotók és egyéb oldalakra. Súlyos hiányosság, hogy Facebookra nem tudunk feltölteni. A Shotwellel közléteheted képeidet Flickrre, Google Fotókra vagy akár Facebookra. Az F-Spottal készíthetsz fénykép-CD-t is, mely szintén jól jöhet.

KÖVETKEZTETÉS

Mindkét képkezelő nagyszerű funkciókkal bír, egyszerű a kezelőfelületük és hatékony a címkekezelésük. Számomra egyértelműen a Shotwell a nyertes. Kicsit szebb a felülete, a keresés valamivel hatékonyabb és több exportálási lehetőséget kapunk. Mindazonáltal az F-Spot is nagyszerű képkezelő az intuitív idősjával és biztosan jobban tetszik majd azoknak, akik több képszerkesztési lehetőséget szeretnének.

AZONBAN...

Ha számodra az említett két lehetőség nem kielégítő, akkor várd meg az FCM következő számát,

ahol még egy szabad szoftveres képkezelő alkalmazás kerül sorra: a digiKam. A Liferhacker szerint a digiKam a legjobb képkezelő alkalmazás Linuxra, talán éppen rá van szükséged.

EPILÓGUS – MOSOLYOGNI TESSÉK

Még valami. Az interjún megkérdeztem Nelsont, hogy az F-Spotot riválisnak tartja-e. A válasza elgondolkodtató volt. Miután tisztázta, hogy nem szeretné tennetni az F-Spotot, azt mondta „Ha az emberek valamilyen szabad szoftvert használnak az már siker!” Hát ez nem elég ok a mosolygásra?

ÖSSZEGZÉS

F-Spot (következő oldal fent)

Jó

- Egyszerű és intuitív felület kényelmes idősjával
- Változatos képszerkesztési lehetőségek
- Jó címkekezelő rendszer
- Egyszerű és hatékony keresési lehetőségek

Rossz

- Figyelmeztetés nélkül összeomlik

- Facebook exportálás hiánya

Honlap: http://f-spot.org/Main_Page

Elérhetőség: Csak Linux.



Shotwell (jobbra lent)

Jó

- Szép felület, különösen „Események” módban
- Feljavítás egy kattintással
- Gyors és hatékony importálás
- Jó exportálási módok

Rossz

- A keresősáv gyakran nem elég, meg kell nyitni a mentett keresést

Honlap:

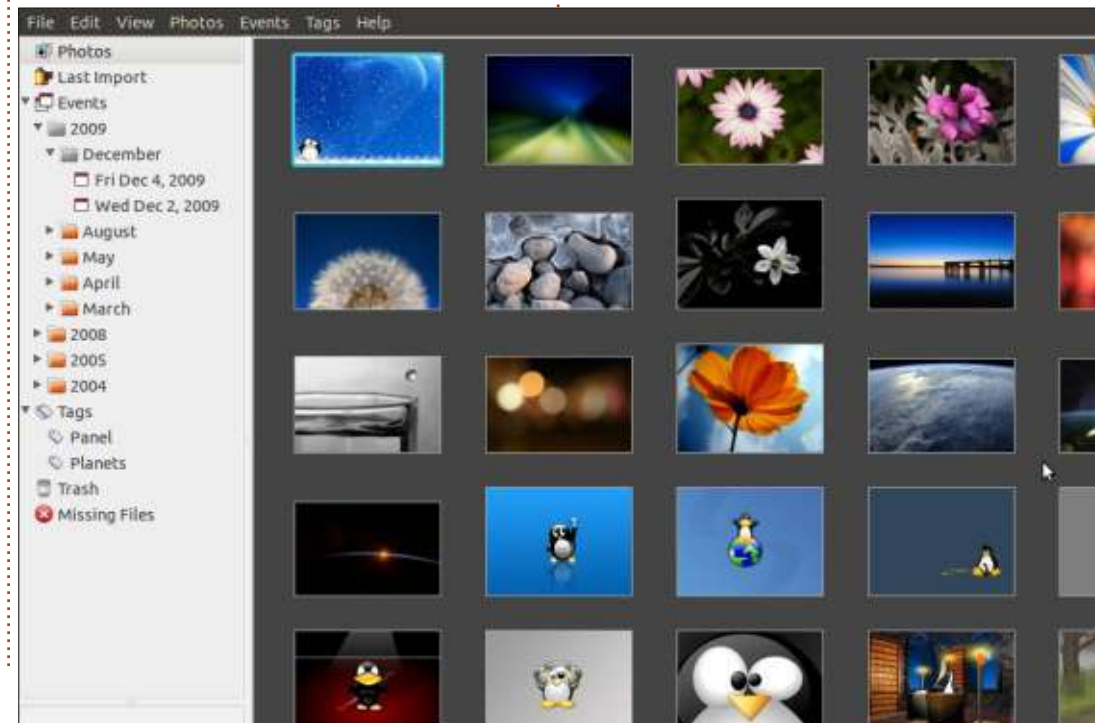
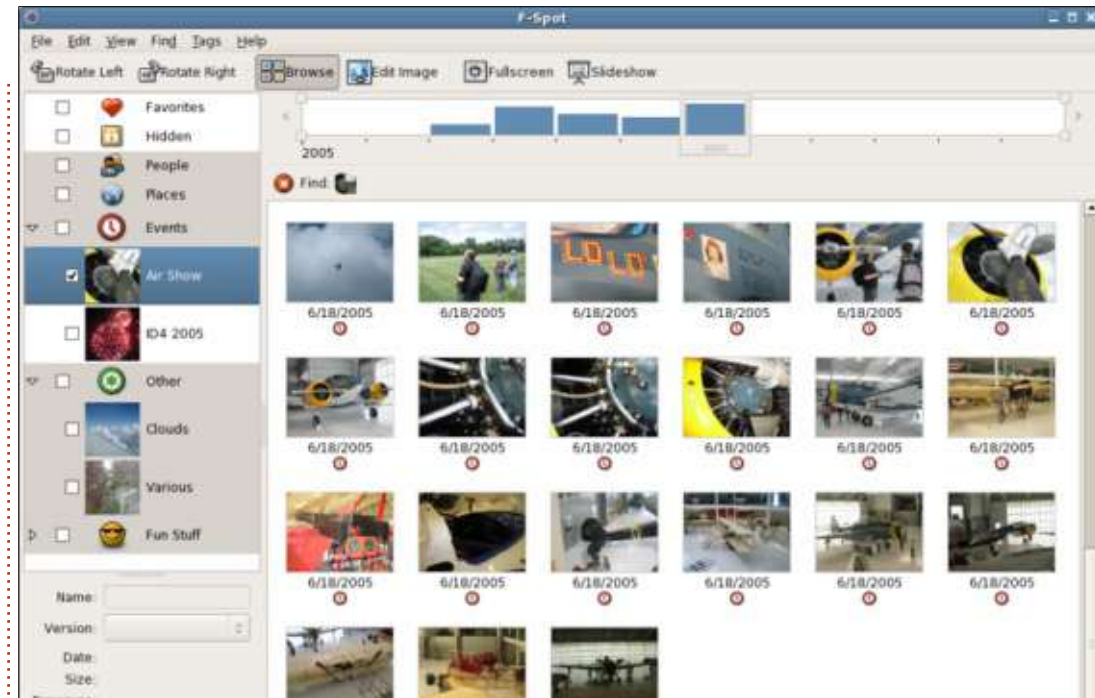
<http://www.yorba.org/projects/shotwell/>

Elérhetőség: Csak Linux.



A mostani győztes:

Shotwell!



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 tusharbhargava.wordpress.com címre, a tárgyban „Software Show-down”-al.



Levelek

Ha szeretnél írni nekünk, cikket küldeni, esetleg szeretni akarsz minket, netán panaszkodni, akkor írd a letters@fullcirclemagazine.org mailcímrre. **FONTOS:** a leveleket esetleg szerkesztve közöljük (helyhiány miatt).

Csatlakozz:



goo.gl/FRTMI



facebook.com/fullcirclemagazine



twitter.com/#!/fullcirclemag



linkedin.com/company/full-circle-magazine



ubuntuforums.org/forumdisplay.php?f=270

A FULL CIRCLE-NEK SZÜKSÉGE VAN RÁD!



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

Az irányelveinkről a **Hogyan írjunk a Full Circle-be** cikkben olvashattok.

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

Igen. Az elmúlt hónapban nem kaptam levelet.

Hüpp...



Kávé

Összeállította: Gord Campbell

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

K Vannak olyan programok, ahol nem tudok az ablak alsó részére kattintani, mert a képernyő széle alá esnek, én pedig nem tudom az ablakot a képernyő felső szélénél feljebb vinni.

V Tartsd lenyomva az Alt gombot, akkor már sikerülni fog feljebb vinni az ablakot. Állítsd be a méretét, aztán már visszateheted az eredeti helyére.

K Használtam már régebben is ezt a parancsot, de valamiért ma ezt a választ kaptam: sudo: ./waltop.sh: command not found

V Használd ezt a parancsot:

```
locate waltop.sh
```

aztán cd-vel megoldhatod a helyét.

K Folyton azt az üzenetet kapom, hogy nincs elég hely a merevlemezemen. Szeretném tudni, hogy van-e valamilyen módja annak, hogy helyet szabadítsak fel a lemezen.

V (köszönet a válaszáért mojo706-nak, oldfred-nek és JoseeAntonioR-nek az Ubuntu Forums-ról): Kövesd ezt a leírást:

<https://sites.google.com/site/easylinuxtipsproject/clean>

Továbbá futtasd ezeket a parancsokat:

```
sudo update-grub
```

```
sudo apt-get autoremove
```

Továbbá olvasd el a közösségi oldalnak ezt a leírását: <https://help.ubuntu.com/community/RecoverLostDiskSpace>

K Hogyan lehet hibernálni a Xubuntu 12.04 LTS-t?

V (köszönet a válaszáért 2F4U-nak az Ubuntu Forums-ról): Az Ubuntu 12.04-ben deaktiválták a hibernálás funkciót. Ha szeretnéd újra aktiválni, kövesd a hivatalos leírást: <https://help.ubuntu.com/12.04/ubuntu-help/power-hibernate.html>

K Telepítettem a Linux Mint Cinnamon 15-öt. Hogyan juthatnék hozzá az Ubuntu Szoftverközpontban azokhoz a programokhoz, amikért korábban már fizettem? Szeretném őket Linux Mint-re is telepíteni.

V Telepítsd a VirtualBox-ot az Extension Pack-kel együtt. Telepítsd az Ubuntu 12.04-et a VirtualBox-ba, töltsd le a kifizetett programjaidat, a .deb-fájlokat másold ki egy pendrive-ra majd telepítsd őket Mint-re. Figyelj oda, mert lehet, hogy találkozol ilyen parancsokkal, hogy pl. someprogram.deb might require thislib.deb, thatlib.deb, awholebunchoflibs.deb. Ilyenkor a someprogram.deb-nek van valamilyen függősége.

K Tudna valaki ajánlani valamilyen eszközt, amellyel videofelvételeket csinálhatok a képernyőmön lévő aktivitásról? Szeretnék oktatóvideókat készíteni.

V A „recordmydesktop” a legnépszerűbb program. Videók szerkesztéséhez ott van a Cinelerra, de ahhoz idő kell, mire megtanulja az ember, emellett lehet, hogy több

is, mint amire szükséged van. A „Cinelerra for Grandma” oldalon kitérő leírást találhatsz róla.

K FTP-szervert futtatok és szeretném tudni, hogy lehetne korlátozni a felhasználók hozzáférését a mappáikhoz.

V (köszönet a válaszáért LHammonds-nak): Leírás itt: <http://www.hammondslegacy.com/forum/viewtopic.php?f=40&t=197>

K Dedikált soros porthoz keresek konzol alkalmazást.

V A Minicom lényegében ugyanaz, mint a Telix (a jól ismert MS-DOS program). De ott van még a Putty is.

K Futtatom a megszakító programot, kiválasztom a portot és azt az üzenetet kapom, hogy „Permission denied”.

V `ls -l /dev/ttyUSB0`
shows: crw-rw---T 1 root dialout 188, 0 Feb 12 12:01 /dev/ttyUSB0



Én ezt a parancsot futtattam:

```
sudo adduser <felhasználónév>
dialout
```

aztán indítsd újra a gépet.

K Le akartam tölteni forráskódot a magazin Python-sorozatához, de a megadott weboldal egészségügyi jellegű, nem pedig programozóknak szóló.

V Greg oldala .net-re végződik, nem .com-ra.

K Dell Latitude D610 laptopom van, rajta Xubuntu 12.04 LTS Precise Pangolin. Fogalmam sincs, hogy tudnám manuálisan emelni a ventilátor fordulatszámát.

V (köszönet a válaszáért Toz-nak az Ubuntu Forums-ról): Olvasd el ezt: <http://www.cyberciti.biz/faq/controlling-dell-fan-speeds-temperature-on-ubuntu-debian-linux/>

AZ ASKUBUNTU LEGAKTÍVABB TÉMAKÖREI:

* Ubuntu 13.04 telepítése CD-ről más ubuntu 13.04-re:
<http://goo.gl/hgJW3U>

* Kernel pánik – nincs szinkron, az init nem található. Try passing init=option to kernel
<http://goo.gl/3U217K>

* Ubuntu törlése, visszaállítás Windows 7-re:
<http://goo.gl/gPxrZo>

* Ubuntu 12.04 vagy 13.04 nem tud csatlakozni vezetékes/vezeték nélküli hálózatra:
<http://goo.gl/jNqoWp>

* Hogy lehet a CUPS-ot konfigurálni és átválttatni a SAMBA beállítása-it nyomtató nélkülire?
<http://goo.gl/UtzfSF>

* Könyvtárak temérdek fájljal:
<http://goo.gl/ygaQSt>

* Hogy tudnám eltávolítani a python 2.7-et, miután telepítettem a python 3.3-at?
<http://goo.gl/ot4fow>

* Szeretném látni, hogy a hardvereimhez a megfelelő meghajtó van illesztve.
<http://goo.gl/l68oDc>

* Wine telepítése és konfigurálása:
<http://goo.gl/i1lDlz>

* Használhatok-e Ubuntu Windows-os merevlemez- és RAM-problémák orvoslására?
<http://goo.gl/PO70jl>

* Chromebook: Keresőgomb feltérképezése ctrl billentyűkombinációkhoz
<http://goo.gl/Ps6uOm>

* Érintőképernyő eddig működött a „try without install” (kipróbálás telepítés nélkül) üzemmódban, de most már nem
<http://goo.gl/TRFwmK>

* Nem tudok Galaxy Nexus-t csatlakoztatni Ubuntu 12.04-höz gMTP-n keresztül
<http://goo.gl/qhbcL5>

* Linux energiafelhasználási problémák
<http://goo.gl/ubJf6T>

* Most melyik telepítési módszert használjam?
<http://goo.gl/Mirx4l>

* Milyen paranccsal lehet minimalizálni a terminált?
<http://goo.gl/SXTpos>

* Nem tudom használni a terminált, ha gedit parancs fut
<http://goo.gl/u4kUbK>

* Mi a Canonical LTS-támogatási elve az EOL szoftverekhez?
<http://goo.gl/0z9qb0>

* Letöltöttem egy EPUB fájlt, hogy tudnám áttenni Ubuntu-ra az iPad-emről?
<http://goo.gl/NNxpoj>

* Van valami „könnyebb” módja annak, hogy rootként nyissam meg a gedit-et?
<http://goo.gl/acAXns>

* Hogyan kell telepíteni 32 bites Oracle JDK 7-et 64 bites Ubuntu-ra?
<http://goo.gl/rQTGgq>

* Tudok terminálból gombnyomást szimulálni weboldalra?
<http://goo.gl/mmBLiv>

* Ubuntu 12 és 13 alatt a boot menü után egyből fekete képernyő jelentkezik.
<http://goo.gl/cBOELL>

* Acer Aspire S3 alatt nem lehet beállítani a képernyő fényerejét
<http://goo.gl/69IH4X>

* Hogy lehet lpc parancsot használni cups 1.4.3-nál Ubuntu 10.04 alatt?
<http://goo.gl/kgl4rR>

* Miért kell „/”-t gépelem, mielőtt egy programot a megfelelő mappába tennék?
<http://goo.gl/6E4pZw>

* Milyen programnyelve(ke)t kell megtanulnom, ha Linux-fejlesztő akarok lenni?
<http://goo.gl/u7ymM1>

* Akarja-e folytatni? [Y/n]? Miért van az Y nagybetűvel, a n meg kicsivel?
<http://goo.gl/sLiLua>

* Félreérthetőség az „ls -l” és a „file” parancsok használatakor fájlknál <http://goo.gl/EuY9gl>

* Annak elkerülése, hogy a gép a Power gomb megnyomásakor kikapcsoljon <http://goo.gl/fdCTDh>

* Hogy lehet megváltoztatni 12.04-ben az alapértelmezett bejelentkezési képernyőt? <http://goo.gl/3LC2BW>

* Problémák 12.04-gyel és Asus 1015E-vel <http://goo.gl/DlTi0e>

TIPPEK ÉS TECHNIKÁK Könnyűsúlyú?



Ebben a hónapban életet leheltem egy 9 éves számítógépbe. Az ös-kövület Compaqban egy Athlon 3000+ CPU futott, 768 MB memóriával, a tápegysége viszont teljesen gajra ment. Amikor egy ismerősöm gépében az alaplap bement az unalmast, elkértem tőle a tápegységet és beletettem a tetszhalott Compaq-ba. Így lett két működésképtelen PC-ből egy működő.

Az asztali gépemen Xubuntu fut, így arra gondoltam, hogy most talán itt az ideje kipróbálni a legújabb 32 bites Ubuntu 13.04-et. Telepítettem a Geditet és a Nemo-t, mindkettő működött. Kifejezetten jó pontnak számított nálam

az, hogy nagyon alacsony volt a memóriahasználata, a teljesítménye pedig általánosságban véve jónak bizonyult. Volt néhány probléma, amit később a hardver számlájára írtam, de egyik sem volt különösebben nagy horderejű. Mindkettő mellett futott a rendszer. Youtube-videókat pl. csak azért nem tudtam nézni, mert a CPU-hoz már nem volt Adobe Flash Player-támogatás!

Mi legyen hát a következő lépés? Ráugliztam a „lightweight Linux” kifejezésre, így találtam rá a Crunchbag-re, amiről már korábban sokat hallottam. Telepítettem, de a kernelje öregebb volt, mint az országút, ráadásul nem támogatta az USB-s vezeték nélküli adapteremet, amit pedig még az Ubuntu 11.10 is támogatott!

Következett a Linux Mint 15 32 bites verziója, Mate-tel. A Youtube ezzel sem működött, de ezen kívül minden más igen. A „Videos” alkalmazás lejátszotta a letöltött .flv-fájlokat, bár a CPU nem mindig bírta szusszal a 720x480-as felbontású H.264-es videókat, helyenként néhány képkockát átugrott. Sőt, helyenként nemcsak néhányat, hanem többet is. Telepítettem a Conky-t, így folyamatosan láthattam a processzor és a meghajtók hőmérsékletét, a CPU és a memória teljesítményét, stb. De már az megnövelte a CPU-t, hogy odébb toltam egy ablakot. Kétszer annyi memóriát használt, mint a Lubuntu (vagy akár a Crunchbag), viszont simán meg

tudtam vele nyitni egy 50 oldalas PDF-et, a Chrome-ban pedig egyszerre több fül is meg volt nyitva, a memóriahasználat pedig így sem lépte túl a 400 MB-ot.

A Banshee összeomlott; szerintem azért, mert az Adobe Flash Player-hez hasonlóan ez is SSE2 instrukciókat használ, azt pedig ez a processzor nem szereti. A „Videos”-ban le tudtam játszani a zenéimet, még DVD-t is tudtam nézni. (Úgy tűnik, a „Videos” lesz a nyerő lejátszó.) A vezeték nélküli internet is párszor megszakadt, de annyira gyakran nem, hogy zavaró legyen. Összességében azt kell, hogy mondjam, hosszú távon nem biztos, hogy megoldható az ilyen régi gépek működtetése a fent említett oprendszerekkel. Emellett voltak kisebb problémák is, pl. a rendszer teljesen spontánul újraindította magát, de úgy, hogy fogalmam sem volt, hogy mi idézhette elő. Arra is gondoltam, hogy odaadom ezt a gépet egy hölgy ismerősömnek. Neki egyáltalán nincs számítógépe, és ha e-mailt akar írni, mindig el kell mennie a közeli könyvtárba. Ahhoz viszont nem elég stabil ez a rendszer, hogy egy teljesen kezdő biztonsággal tudja használni, nekem pedig folyamatos telefonos segítséget kellene nyújtanom.

Később az Arch Linux teszteléséhez használtam ezt a régi gépet. Mire összehoztam egy működő parancssort, adigra minden, amit addig a Startx-ben

összetákoltam, szétesett. Ráadásul csinált nekem egy kimeneti képernyőt és közölte velem, hogy az X normálisan bezárt. Na nem.

Végül teljesen spontánul telepítettem rá a Xubuntut, erre ráadásul korábban nem is gondoltam. Ezzel is voltak problémák, de aztán rájöttem, hogy az első 5 percben jelentkező összes probléma gyökere az volt, hogy rátenyereltem a Power gombra. Nyilván ez is olyasmi, mint azok az elektromos dolgok, amiknek „fel kell melegedniük” ahhoz, hogy működni tudjanak. Lehet, hogy a CPU-foglalat volt a hibás, de a CPU ventilátorát nem tudom kicserélni, nem tudom áthelyezni sem a CPU-t, sem újratelepíteni a hűtőjét.

A Xubuntu végül egész jól működik, és még kicsit kevesebb memóriát is használ, mint a Lubuntu. Úgyhogy most van egy régi számítógépem, ami tökéletesen működik, csak kell neki kb. 5 perc, mire bemelegszik, emellett a Youtube-ot sem lehet vele nézni. Nem ez lesz az első számú számítógépem, de biztonsági mentésekhez tökéletes lesz.



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



A Mana World (The Mana World – TMW) 2004-ben egy sivataggal és egy maréknyi szörnyel indult el; azóta egy kidolgozott, kifejezetten többjátékos, anime-témájú világgá nőtte ki magát, ahol számos város és több száz szörnytől hemzsegő terület található. A Mana World különlegessége, hogy folyamatos, nagy mértékű fejlődésen megy keresztül és aktív közösségi élet övezi. Például: az ünnepek táján rendszerint új dolgok jelennek meg benne – például múlt húsvétkor néhány új tojáshéj kalap a hozzájuk tartozó kalanddal együtt. Ezek az alkalmak rövid ideig tartanak, és utána az ekkor szerzett tárgyak ritkasággá válnak, mert már csak a karakterek tudják adni-venni őket egymás között. Más, tartósabb kalandok és tárgyak általában 4-8 havonta jelennek meg, de előfordul, hogy ennél gyakrabban.

Ahogy már utaltam rá, a Mana World egy kliens/szerver alapú játék, csak akkor lehet vele játszani, ha a kliens kapcsolódik a szerverhez. Az 57-es számban már írtam egy TMW szerver felállításáról, de nem kell feltétlen, hogy saját szervered legyen, mert már nagyon sok jó elérhető. A legtöbb esetben elég a manaplus

klienst futtatni (<http://manaplus.org/>): kapcsolódni és regisztrálni. Ez azonban már nem igaz a főszerverre a server.themanaworld.org oldalon. A profil spamelés megakadályozása miatt kézzel kell regisztrálni a weboldalon keresztül:

<http://www.themanaworld.org/registration.php>

Sokszor az Ubuntu és néhány másik disztribúció háttértárában ott van

a mana world kliens valamelyik verziója. Én mindig jobban szerettem a manaplus oldalról szerezni a klienst. Vannak verziók Mac OS X-re, Windowsra és Android bétára (egyszer futtattam a Pivos Xios DS média lejátszón is, és annyira jól működött, hogy irányítani lehetett a billentyűzettel).

A Mana World csapat eredetileg a szerverrel párhuzamosan fejlesztette

a klienst is. Néhány évig azonban sokan jobban szerettek egy másikon, az ún. „4144’s manaplus kliensen” játszani – mely azóta hivatalos, a Mana World csapat által ajánlott kliens lett.

Miután regisztráltál, kapcsolódtál és beléptél, létre kell hoznod egy karaktert. Megalkotása a következőkből áll: névadás, hajszín és stílus megváltoztatása, valamint 24 tulajdonságpont elosztása az Erő, Gyorsaság, Egészség, Intelligencia, Ügyesség és Szerencse képességek között. Kezdetben legfeljebb 9 pontot rakhatsz egy tulajdonságra. Ahogy a játék folyamán egyre magasabb szintekre lépsz, tulajdonságpontokat szerzel, melyeket már bármelyik képességre rárakhatod. Új játékosként jól teszed, ha 8-8 pontot raksz az Erőre, az Egészségre és az Ügyességre. Így biztosan túléled az első néhány szintet. A Mana World másik egyedi tulajdonsága, hogy nincsenek köbvésett szakmák. Lehetséges, hogy az egyik szakmának megfelelő tulajdonságokat erősíted, megtanulod minden csinját-bínját, majd később átnyergelsz egy másikra. Általában a játékosok az első 30 valahány szinten harcos stílusú karakterrel játszanak,



azután átváltanak az íjász osztályra, ahol az Ügyességen és a Gyorsaságon van a hangsúly (a gyorsaság miatt). Magasabb szinteken a játékosok már hibrid osztályokat hoznak létre, mint például íjász/mágus, hogy meg tudják gyógyítani magukat (mert az íjászok nem túl erősek, de gyorsan ölnek), és ehhez hasonlókat.

Amikor legelőször megjelenysz a fő szerveren, szinte meztelenül állsz egy szürke hajú asszony, Sorfina mellett. Ennek oka: egy hajón voltál, összeestél és egy csapat tolvaj meglépett a ruháiddal. Így kezdődik egy laza bemutató, melyet ha végigcsinálsz, megismered a játék alapjait: hogyan beszélj az emberekkel (NJK-kal) és kezelj dolgokat (például nyiss ki ládákat). Amikor Sorfinával beszélsz (jobb gombbal kattints rá), nyelvet kell választanod, és felolvassa neked a törvényeket (vagyis a szerverszabályokat). A szabályok átlagosak: tilos a botok használata (vagyis olyan programot futtatni, mely mindent megcsinál helyetted), másokkal szemben tisztelettel kell viselkedni, tilos a koldulás, a városban angolul kell beszélni (egyéb szerverek esetleg engedélyeznek más nyelvet is a városban és a városon kívül) és még néhány egyéb szabály.

Ebben az első kalandban Sorfina megkér, hogy egyszerűen sétálgj el a

vörös függönyig a billentyűzeten található nyilak segítségével (ezt az egérrel is megteheted, de tapasztaltom szerint a játék annyira a billentyűzeten alapszik, hogy a legtöbb feladathoz egyszerűbb azt használni).

Majd Sorfina kinyitja a mögöttele található ládát, és megkér, hogy nyomd meg az N (next-következő) gombot, mellyel változathatod a beszélgetőpartnereid, és hogy beszélj a ládával a T (talk-beszéd)

gomb segítségével. Miközben a ládával beszélsz, kapsz egy szakadt rövidnadrágot. Minden dolog, melyet ezután összeszedsz (mondjuk ládából) vagy szörnyektől, a láthatatlan hátizsákodba kerül. Elő kell



venned azt, amit használni szeretnél. Az F3 gyorsbillentyű kinyitja a hátizsákod/raktárad ablakát, ahol elővehetsz/lerakhatsz/eldobhatsz dolgokat. Jól figyelj meg a képernyő jobb felső sarkában található gombokat, az INV jelű ugyanazt a funkciót tölti be, mint az F3. A másik, amivel azonnal meg kell ismerkedned, a SET (F9) SETup gomb. Kattints a beállításokra (setup), majd az Inputra a megjelenő felső ablak tetején: több fület fogsz látni tele billentyű parancsokkal (több, mint százat). Ne ijedj meg, a legtöbb csak haszontalan dolgokat tesz könnyen elérhetővé, mint például bizonyos smiley-kat, de akad néhány nagyon hasznos is (mondjuk az, amivel a szörnyek által elejtett dolgokat lehet felvenni).

Miután előhalásztad a pamut inget és a rövidnadrágot a hátizsádoból, ideje indulni. Megállítanak, amint elindulsz. Nyomd meg az N gombot, hogy Sorfinára figyelhess és megint társaloghass vele; azt tanácsolja, hogy beszélj az unokájával, akit az innen dél-keletre lévő épületben találsz. Megemlít még egy Aidan nevű illetőt, és valami jutalmat, ami a szörny vadászatért jár. Aidannel mindenképpen érdemes minél hamarabb megismerkedni. Miután túljutottál az alapképzésen és megérkeztél Tulimshar városba, keresd fel Aidant minél

előbb, hogy elkezdhesd gyűjteni az ún. „szörny pontokat”. Ha anélkül kezded el irtani a őket, hogy beszélnél Aidannel, nem gyűjtesz pontokat, és azokat a tárgyakat sem kapod meg, melyeket egy Ishi nevű hölgy oszt ki (ő Aidan mellett közvetlenül áll). Ezek nagyon hasznosak lesznek, amikor már 90 feletti szinten leszel (csirke lábak és az Illia nővérek küldetése). Addig nem tudsz Aidanhez jutni, amíg be nem fejezted az alapküldetéseket, úgyhogy menj el Tanishához a dél-keleti épületbe (elhaladsz majd egy másik NJK mellett, akit Li-anának hívnak – nem minden NJK csinál hasznosat). Beszélj Tanishával, miután megtalálod, elküld férgeket irtani, és egy késsel jutalmaz, amikor végeztél. Mielőtt megtámadod a férgeket, ne felejtse el elővenni (F3) a kést, melyet Tanishától kaptál. Ha végeztél ezzel a küldetéssel, szintet lépsz (akár kettőt is). Nyomd meg az F2 billentyűt, hogy fejleszthesd a tulajdonságaidat. Én általában az Ügyességet és az Erőt növelem ilyenkor.

Ha valamelyik tulajdonságod 10 ponttal nő, a többire is hatással lesz. A fő tulajdonságaidtól jobbra találsz a többit, mint például Támadás, Védelem, % Pontosság, % Kitérés, % Túlütés és Másodpercenkénti sebzés, hogy néhányat említsek. Mielőtt nagyon messzire jutnál, jobb, ha vetsz

egy pillantást a Mana World wiki oldalára: <http://wiki.themanaworld.org/index.php>. Itt szinte az összes küldetés vázlatát megtalálhatod. Ha arra számíatsz, hogy a wiki oldal végigvezet a küldetéseken, részben igazad lesz, de sosem mondja meg a küldetések pontos helyét, és nem tudhatod, mennyire erősek a szörnyek vagy nehezek a küldetések, míg próbát nem teszel velük.

Vannak olyan küldetések, melyekhez valamilyen tudásra van szükség, mint például színelmélet, másokban le kell mondani néhány dologról, hogy másokat lehessen készíteni, míg megint máshol szörnyeket kell irtani (vagy elég rossz fiút lenyomni és összeszedni az általuk elejtett tárgyakat). A TMW egyik előnye, hogy nemcsak a henteles a lényeg (bár a Candor egy mézszárló fesztivál); sok küldetés szól tárgy(ak) megtalálásáról. A tavalyi húsvéti játékban például kincset kellett keresni a húsvéti tojások alatt (elég nehéz, amikor száz másik ember is ugyanezt csinálja, és a tojások eltűnnek bizonyos számú megtekintés után).

A 20-as szint környékén érdemes megkeresned a Luca nevű NJK-t, hogy megismerkedhess a „képzettségekkel”. A legtöbb nem érhető el addig, amíg nem találkoztál a megfelelő NJK-val és teljesítetted a szükséges

küldetést. Minden képzettséghez egy vagy több küldetés kapcsolódik. Egyes képzettségek megszerzéséhez el kell érni bizonyos tulajdonságértéket vagy szintet. A wiki oldal itt is segítségére lesz.

Szóval nekiállsz tárgyakat gyűjteni. Ahogy már korábban említettem, néhány tárgy idővel „elérhetetlenné” válik, vagyis csak egy másik játékostól szerezhető meg. Más tárgyak egyszerűen ritkák, mert bár megszerzhetőek, de csak magas szintű (90+) játékosnak. Néha teljesen haszontalan eszközöknek is magas az áruk, mert már nem tudod őket megszerezni. Sok játékosnak óriási gyűjteménye halmozódik az évek alatt összeszedett tárgyakból.

A Mana World érzés egyik fontos eleme a szociális jelleg. Sok, magas szintű játékos csak ül a városban (leginkább Hurnscaldban, mely nyugatra található a kezdővárostól, Tulimshartól), és beszélget vagy valami eseményre vár, amit a KM-ek vagy a játékosok kitalálnak. A Candor is egy ilyen esemény, melyet egy szigeten lévő barlangban tartanak. Díj ellenében egy NJK több mint 20 hullámban szörnyeket enged el, ezek egy része a lehető legerősebb, ami a játékban előfordul. Minimum 5 játékos kell egy Candor eseményhez, de a sikeres befejezéshez 10 vagy még annál

is több szükséges. A túlélők minden hullám végén megkapják „a főszörny pontokat”, melyeket különleges tárgyakra válthatnak be (jelenleg egy tolldíszes kalapra).

Korábban említettem az osztályokat, és utaltam rá, hogy a játékosok hibrid csoportokat hoznak létre. Az alap játékos osztályok a harcos, az íjász és a mágus, bár nincs szigorú osztályrendszer – a besorolás inkább attól függ, hogy a játékos mely tulajdonságait erősíti és milyen képzettségeket szerez. Mindegyiknek vannak előnyei és hátrányai. A mágusok például nagyon komoly villámlást tudnak varázsolni, ami akár 1000 pontot is sebezhet (a megfelelő felszereléssel), viszont nem viselhetnek fémeket. A harcosok felölthetik a komoly védelmet nyújtó páncélokat, de emiatt nagyon kiszolgáltatottak a mágusok villámtámadásaival szemben a JVJ (játékos versus játékos) küzdelmekben. Az íjászok hihetetlenül gyorsak és magas szinten komoly sebzést tudnak véghez vinni másodpercenként, de ők sem hordhatják a legjobb páncélokat anélkül, hogy hátrányokat ne szenvednének.

És igen a játékos versus játékos küzdelmekkel is ki kell békülnöd előbb-utóbb. Sokan jobban szeretnek együttműködni a többiekkel, mint megküzdeni velük, de akad né-

hány terület, melyeket kifejezetten a JVJ küzdelmeknek tartanak fenn. Az egyik ilyen van a kulcs (nem a kulcs maga, hanem olyan szörnyek, melyek elejtik a szükséges tárgyakat), hogy meg tudsz szerezni a legjobb páncélatot (nadrág, felső, sisak). Ha nem szereted a JVJ harcot, szerezz egy-két erős barátot vagy csatlakozz valamelyik mana world céhhez (Google-n utánanézhetsz).

2004 óta követem figyelemmel ezt a játékot, nagyjából folyamatosan, azóta elismerésre méltó fejlődésen ment keresztül. Amitől nagyon érdekes, hogy a tartalma állandóan bővül. A játékmenet egyesek szerint túlságosan lassú, főleg az elején, de ez a későbbiek változni fog. Néhány játékos szívesen segít az újaknak (feltéve, ha nem könyörögnek), hogy megcsináljanak bizonyos küldetése-

ket vagy megszerezzenek egyes tárgyakat.

Ha szereted a MMORPG-ket (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game – nagyon sok szereplős online játék), és nem zavar a 2D-s grafika, próbáld ki a Mana World-öt.

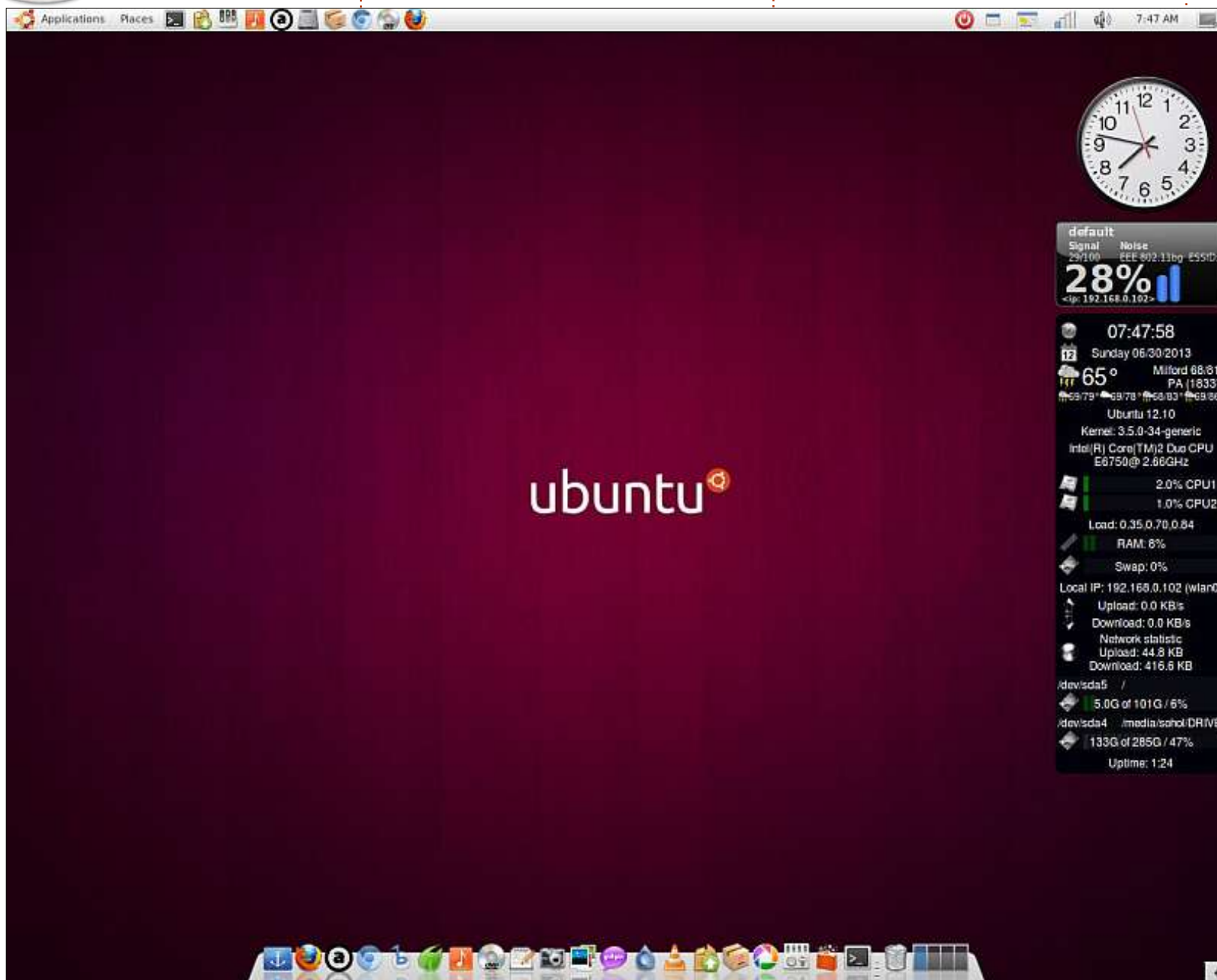


Charles McColm írta az Instant XBMC című rövid könyvet az XBMC-buntu (a *buntu+XBMC disztribúció) telepítéséről és konfigurálásáról. Charles polgári foglalkozása, hogy egy non-profit, számítógép újrahasznosítási program projekt menedzserre. Charles, ha éppen nem PC-t épít, vírust irt, embereket beszél rá a Linuxra vagy helyi Ubuntu óráknak ad otthont, illetve ezt a blogot írja: <http://www.charlesmccolm.com/>.



Az én asztalom

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



Már 2008 óta Ubuntut használok.

Ubuntu 12.10-et futtattok Gnome Classic Shellel és a következő „kiegészítőkkal”: Docky, Greybird téma, Pidgin, Deluge, Picasa, Wine, Beatbox és Audacious Music Players, valamint a Screenlets alkalmazások.

A gépem egy Dell Optiplex Intel Core2 Duo 6750 4 GB-os memóriával és 750 GB-os Samsung merevlemez-meghajtóval.

A monitorom egy Dell P1130 21" CRT, melynek felbontása 1280 x 1024.

Jim Nagy



Xubuntu 13.04-et használok XFCE 4.10-zel. Imádtam a régi Gnome 2-t, ezért amennyire lehet, az XFCE-vel igyekszem reprodukálni. A témám Greybird, de nem a 13.04-ben szereplő új verzió, hanem a régi, a 12.04-esből, mert ennél a lecsukódó menük szépen elsötétülnek, és

még átlátszóvá is teszem őket. Használok néhány Screenlets alkalmazást – CPU és RAM mérőt, egy naptárt és egy órát, mely egy bakelit lemezre hasonlít.

A háttérképem természetesen a Pink Floyd Dark Side Of The Moon

c. album borítójának újragondolása.

Specifikáció:
 CPU: AMD Bulldozer FX-4100 Quad Core @ 3.6 GHz
 Grafikus kártya: NVidia GT430
 Alaplap: Asus M5A78L-M LX
 RAM: 8 GB DDR3

Merevlemez-meghajtó: Western Digital Green 1 TB SATA2 (nem túl gyors, de naaagyon csendes!)

David Wright



Ez a laptopom. Egy Samsung 370R4V, melyen 32 bites Ubuntu 12.10 (és mellette egy Windows 7 Ultimate).

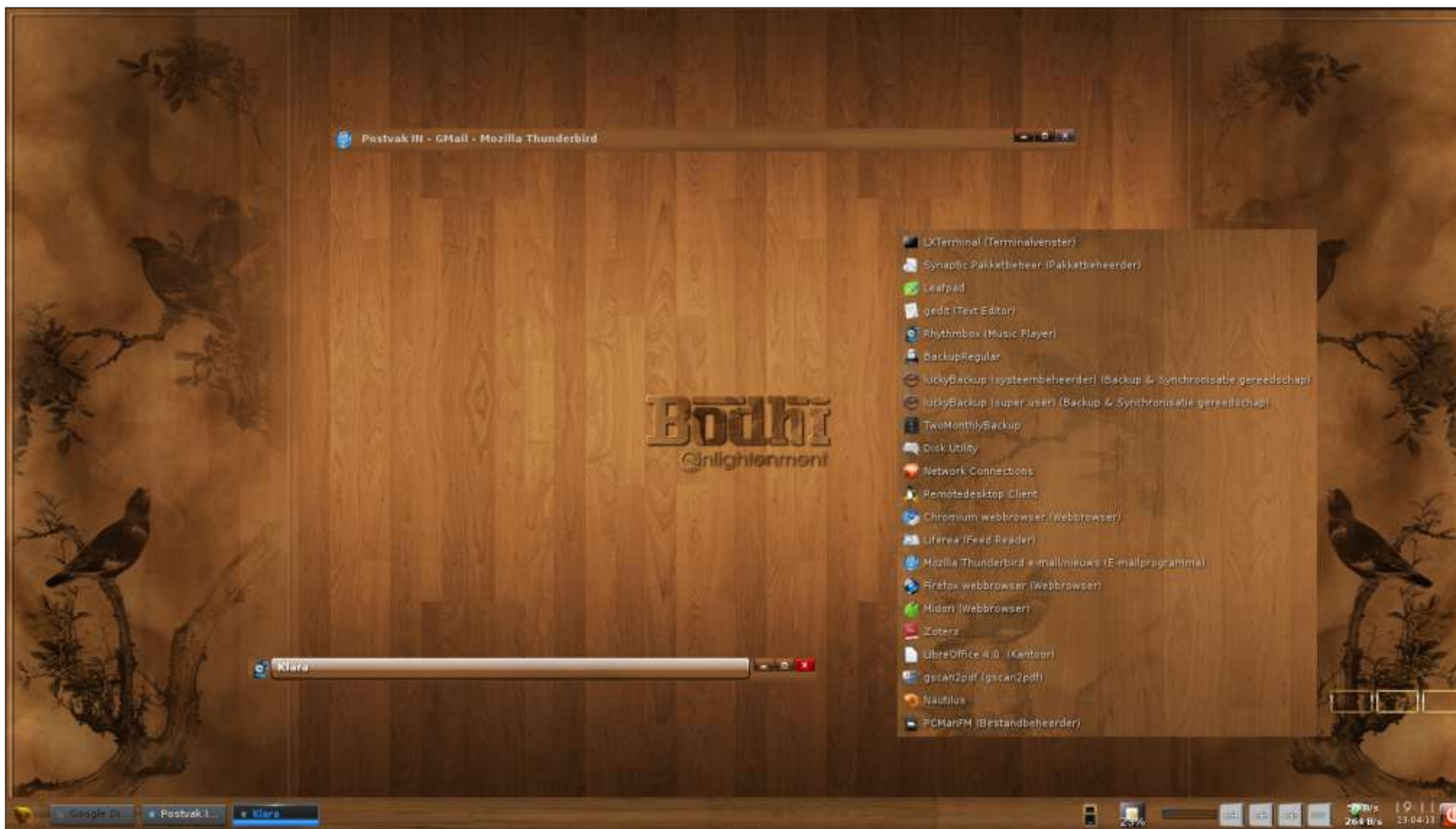
A laptopom jellemzői a következők:

Processzor: kétmagos Intel Pentium 997 (1.6 GHz)
 Felbontás: 1368 x 768 (14")
 Tárolóhely: 500 GB
 RAM: 3.8 GB

És az asztalom:
 Asztali környezet: Unity Docky-val
 GTK3 téma: „Plane” c. kép wfpaisa-tól
 Ikon téma: „Potenza” a Mystras team-től

Háttérkép: HTC One háttérkép Eg-Fox-tól

Annisa Rifa Zulkania



2010 óta használom az Ubuntut és különböző változatait (Mint, Lubuntu, ...), mindet imádom. Szeretek egy régi vasat naprakész, erős és hatékony állapotba hozni. Így ismerkedtem meg a Bodhi Linux-szal, köszönhetően annak a véleménynek, melyet Art Shreckengost írt róla az FCM59-es számában.

A fő asztali gépem leginkább ezzel a disztróval fut, és Enlightenment az ablakkezelője. Nagyon fürgén fut ezen a kilenc éves gépen.

Specifikáció:
 mobo: ASRock K7VT4A+
 CPU: AMD Athlon XP 2800+ (2082

MHz) – egymagos
 Memória: 1 GB RAM
 Grafikus kártya: Radeon 9200 SE
 2 ATA merevlemez: 75 GB + 150 GB
 Oprendszer: Bodhi Linux 2.3.0
 (amin kernel 3.7.0-7-generic fut)
 Téma: Nogal-Bodhi, és néhány más téma elemei

A képernyőképen a kedvenc programjaim listája látható (az asztralra kell jobb egérgombbal kattintani, hogy előjőjenek).

Floris Vanderhaeghe



Közreműködnél?

A FULL CIRCLE-nek szüksége van rád!

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

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

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



FCM 77. szám

Lapzárta:

2013. szeptember 8. vasárnap

Kiadás:

2013. szeptember 27. péntek



A Full Circle Csoport



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, keress 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/>. Keress 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 értékeld a magazint, hogy minél többen tudjanak a magazinról és az Ubuntu Linuxról.



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

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

Koordinátor:
Pércsy Kornél

Fordítók:

Dorozsmai Ágnes
Nagypál Ildikó
Palotás Anna
Pugner Éva

Csapó Gábor
Csikós Donát
Kiss Gábor
Takács László

Lektor:
Balogh Péter

Szerkesztő:
Lelovics Zoltán

Korrektor:
Kiss László