



Full Circle

AZ UBUNTU LINUX KÖZÖSSÉG FÜGGETLEN MAGAZINJA

78. szám – 2013. október



Fotó: auggie tolosa (Flickr.com)



MIR

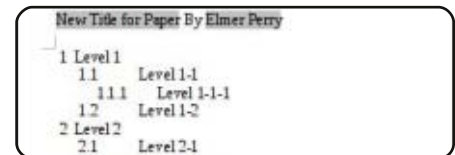
Mi ez, és miért van rá szükségünk?

A Full Circle Magazin nem azonosítható a Canonical Ltd-vel

Hogyanok



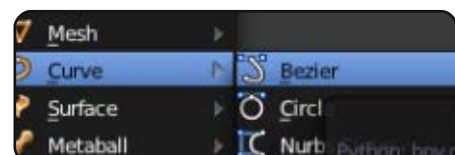
Python 9



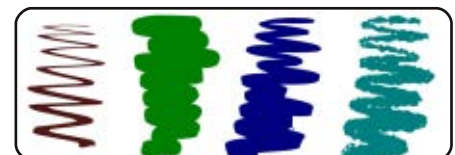
LibreOffice 11



Linux telepítése PXE-n 14



Blender 16



Inkscape 18

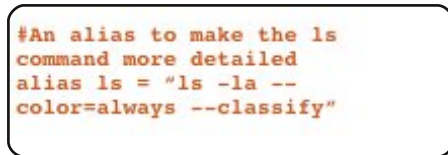
Grafika



Full Circle

AZ UBUNTU LINUX KÖZÖSSÉG FÜGGETLEN MAGAZINJA

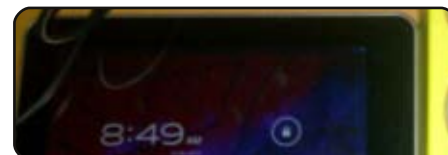
Rovatok



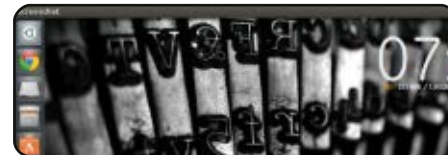
Parancsolj és uralkodj 6



Kérdezd az új fiút 24



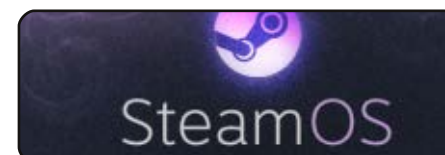
Linux Labor 27



Az én asztalom 49



Ubuntu hírek 4



Játékok Ubuntu-n 43

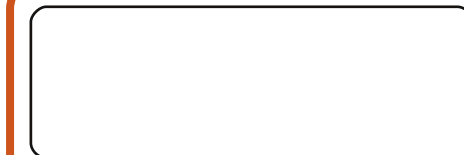


Kávé 41



Hölgyek és az Ubuntu X

Vélemények



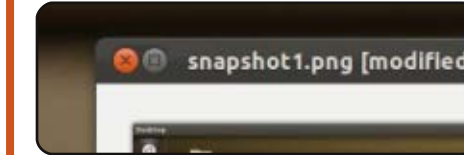
Az én történetem 29



Különvélemény X



Fókuszban 32



Szoftverek a ringben 36



Levelek 39

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 LEGÚJABB KIADÁSÁBAN!

Telt házunk van a Python, LibreOffice, Blender és Inkscape Hogyanokkal. Hozzájuk csatlakozik egy kiváló cikk a Linux PXE-vel történő telepítéséről. Ilyet még nem csináltam, de úgy látom, hogy elég hasznos lehet, különösen régi vasakhoz.

Greg Python sorozata e hónapban lett négy éves. Négy év! Negyvennyolc cikk, és még mindig lendületben. Ha szereted a Pythont gratulálj Gregnek emailben és bátorítsd a folytatásra.

Mir. Azon kívül, hogy egy orosz úrállomás, mit jelent az Ubuntu és testvérei számára? A Kérdezd az új fiút rovatban Copil megpróbálja mindenki számára érthetően elmagyarázni. A címlapra akartam tenni egy ábrát a kijelző szerverről, de aztán rájöttem, hogy a bonyolultságával csak elriasztaná az embereket. Ezért inkább az úrállomásról választottam egy szép képet.

Az e havi ismertetőnk (Google Music) egy kicsit más. Hogy hogyan kapcsolódik az Ubuntuhoz? Nem igazán, hogy őszinte legyek. De ez egy jó kis program, ami fut Linuxon, van Linuxos feltöltő kliense és Androidos alkalmazása is. Ha szereted a zenét, akkor melegen ajánlom a Google All Access-ét, én is használom az asztali gépemen (a Full Circle készítése közben) és a telefonomon is. Végtelen adatmennyiséggel a telefonomon nincs szükségem MP3 lejátszóra.

Minden jót és tartsuk a kapcsolatot!

Ronnie

ronnie@fullcirclemagazine.org



A magazin az alábbiak segítségével készült:



Full Circle Podcast

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

Műsorvezetők:

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



<http://fullcirclemagazine.org>



Letöltés

XMIR FRISSÍTÉS UBUNTU

13.10-HEZ

Oliver Ries jelenti, hogy míg a Mir csapat jó úton halad afelé, hogy támogassa az Ubuntu Touch képfájlokon futó natív Mir + Unity 8 kombinációt, addig nem biztos, hogy az Ubuntu 13.10 asztali felületén alapértelmezettként szállítani tudják majd a Mir + XMir + Unity 7 kombinációt. Oliver szerint: „a Mir óriási fejlődésen ment keresztül, és jelenleg is használható az Ubuntu archívumból, de még van néhány jelentős minőségi hiba, amelyet szeretnénk megoldani, mielőtt nyugodtan alapértelmezés szerint állítjuk”, és az alábbi Kávé linket ajánlja a további információkhoz:

<https://lists.ubuntu.com/archives/ubuntu-devel/2013-October/037695.html>

Számos blog és hírportál tudósított erről a fejleményről. A szerkesztőink a következőket válogatták össze:

- Az XMirt ejtették az Ubuntu 13.10 alapértelmezett asztalból „technikai nehézségek” miatt: <http://www.omgubuntu.co.uk/2013/10/xmir-longer-default-supported-cards-13-10>

- A kiváló minőségű és kompromisszumok nélküli szabványok továbbra is alapvetőek maradnak az Ubuntu-ban, a Mirt/XMirt nem szállítják alapból az Ubuntu 13.10-zel:

<http://iloveubuntu.net/high-quality-and-no-compromise-standards-remain-first-class-citizens-ubuntu-mirxmir-will-not-ship>

- Az Ubuntu 13.10 nem használja az XMirt alapból:

<http://www.webupd8.org/2013/10/ubuntu-1310-will-not-use-xmir-by-default.html>

- Az Ubuntu 13.10 asztal nem használja alapból az XMirt:

http://www.phoronix.com/scan.php?page=news_item&px=MTQ3NDQ

- A Britney-megszállott Ubuntu 13.10 egy éles fordulattal visszavonja az X Windows-gyilkos Mirt az asztali környezetéből:

http://www.theregister.co.uk/2013/10/02/ubuntu_delays_mir/

- Az Ubuntu minőségi problémák miatt tartja vissza a Mirt attól, hogy alapértelmezett legyen:

<http://www.zdnet.com/ubuntu-holds-back-on-defaulting-mir-due-to-quality-issues-7000021435/>

A 2013-AS UBUNTU APP SHOWDOWN PÁLYÁZAT

NYERTESEI

Michael Hall jelenti: „Az elbírálás befejeződött, és megérkeztek a pontszámok, most már megvannak az idei Ubuntu App Showdown nyertesek!” Michael megnevezi a nyertes alkalmazásokat, gratulál a nyerteseknek, és azt üzeni: „nagy köszönet mindenkinek, aki részt vett vagy segített a résztvevőknek, és az összes mérnöknek, akik az Ubuntu SDK, a Click tools és az app store alkalmazásokon dolgoztak.”

<http://developer.ubuntu.com/2013/10/winners-of-the-2013-ubuntu-app-showdown/>

A KÖVETKEZŐ UDS: 2013. NOV. 19-21.

Jono Bacon bejelentette, hogy a következő internetes Ubuntu Developer Summit 2013. november 19. keddtől 21-e, csütörtökig tart, és mint mindig, most is ingyenes és mindenki számára nyitott lesz, elérhető a <http://uds.ubuntu.com> címen.

Jono felsorol néhány fejlesztést, mint például a regisztrációs folyamat

egyszerűsítése és folyosói követési lehetőség a rögtönzött előadásokhoz, és kéri, hogy az összes előadást terjesszék be 2013. november 1. péntekig.

<https://lists.ubuntu.com/archives/community-announce/2013-October/000014.html>

A MIR MÁR FUT A MOBILTELEFONOS UBUNTUBAN

Jono Bacontól jött a hír, hogy a 90-es frissítéssel az Ubuntu for phone képfájlokon alapértelmezettként engedélyezték a Mirt. Jono azt mondja, hogy van néhány hiba, de semmi komoly, és gratulál a Mir-Ubuntu integrációt megvalósító csapatoknak. <http://www.jonobaicon.org/2013/10/10/mir-running-now-on-ubuntu-on-phones/>

MEGJELENT AZ UBUNTU 13.10 (SAUCY SALAMANDER)

Adam Conrad, az Ubuntu Release Team tagja bejelentette az Ubuntu 13.10 Saucy Salamander megjelenését, amely bemutatja az Ubuntu for phones és az Ubuntu Core első, az új 64 bites ARM rendszerekre (az „arm64” architektúra, amit AArch64

vagy ARMv8 néven is ismerünk) készült kiadását, és a javított AppArmor környezetet. Ezekon kívül mindenhol vannak nagyobb frissítések is.

Nézd meg képes összeállításunkat a kiadás újdonságairól:
<http://www.ubuntu.com/desktop>
<http://www.ubuntu.com/desktop/features>

Ebben az ubuntu-announce levelezési listára küldött e-mailben Conrad azt is megjegyzi, hogy megjelent a legújabb Kubuntu 13.10, Edubuntu 13.10, Xubuntu 13.10, Lubuntu 13.10, Ubuntu GNOME 13.10, UbuntuKylin 13.10 és Ubuntu Studio 13.10 is. További részletek találhatóak néhányukról a saját egyéni kiadási közleményeiknél:

- Kubuntu:
<http://www.kubuntu.org/news/kubuntu-13.10>

- Xubuntu:
<http://xubuntu.org/news/saucy-salamander-final>

- Ubuntu Studio:
<http://ubuntustudio.org/2013/10/ubuntu-studio-13-10-released>
<https://lists.ubuntu.com/archives/s/ubuntu-announce/2013-October/000177.html>

Rengetegen írtak a 13.10 megjelenéséről! Nézd meg a szerkesztőink

által összegyűjtött kritikákat:

- Az Ubuntu 13.10 „Saucy Salamander” Linux asztal belülről –
<http://www.eweek.com/enterprise-apps/slideshows/inside-the-ubuntu-13.10-linux-saucy-salamander-linux-desktop.html>

- Ubuntu 13.10: egyszerűen csak működik –
<http://www.techrepublic.com/blog/linux-and-open-source/ubuntu-1310-it-just-works/>

- Az Ubuntu 13.10 letölthető –
<http://www.webupd8.org/2013/10/ubuntu-1310-available-for-download.html>

- Az Ubuntu 13.10 (Saucy Salamander) áttekintése: a Smart Scopes bekerült, a Mir kimaradt –
<http://www.zdnet.com/ubuntu-13-10-saucy-salamander-review-smart-scopes-in-mir-out-7000022022/>

- Az Ubuntu 13.10 megérkezett az asztali gépekre, szerverekre és (ööö, néhány) telefonra –
http://www.theregister.co.uk/2013/10/17/ubuntu_1310_ships/

- Ubuntu 13.10 áttekintés: A jövő Linux rendszerére még egy évet várhatunk –
<http://arstechnica.com/information-technology/2013/10/ubuntu-13-10-review-the-linux-os-of-the-future-remains-a-year-away/>

A 13.10-es telefonos verziójával azok a híroldalak is komolyan foglal-

koztak, akikkel ritkán találkozunk ebben a hírlevélben:

- Az Ubuntu telefonok az Ubuntu 13.10 megjelenésével egy újabb lépéssel közelebb kerültek a piacra dobáshoz –
<http://gadgets.ndtv.com/mobiles/news/ubuntu-phones-one-step-closer-to-the-market-with-ubuntu-1310-release-433651>

- Bemutatták az okostelefonokon és PC-ken működő Ubuntu OS-t –
<http://www.telecoms.com/188922/ubuntu-os-launched-for-smartphones-and-pcs/>

- Az Ubuntu Touch OS-t bemutatták Galaxy Nexus és Nexus 4 eszközökre –
<http://www.technobuffalo.com/2013/10/17/ubuntu-touch-os-launches-on-galaxy-nexus-and-nexus-4-devices/>

- Az Ubuntu bemutatott egy érintőképernyős okostelefonokon működő OS-t –
<http://www.gadgetreview.com/2013/10/ubuntu-launches-os-touch-smartphones.html>

QUANTAL, RARING, SAUCY...

Mark Shuttleworth a 13.10 megjelenéséről beszél és áttekint néhány funkciót, amely a 14.04 LTS része lesz. Mark azt kérdezi: „de... hogyan fogjuk hívni?”, és így folytat-

ja a bejelentést: „ahogy Seuss tenné nagy hűhóval, elnevezlek a mérsékelt és takarékos, a tehetséges és tapintatos, de végül is sokatmondó, megbízható kecskének (trusty tahr).”
<http://www.markshuttleworth.com/archives/1295>

Nagyon köszönöm az Ubuntu Híre csapatnak az e havi közreműködésüket.

A hírek ebben a hónapban innen érkeztek:

<https://wiki.ubuntu.com/UbuntuWeeklyNewsletter/Issue336>
<https://wiki.ubuntu.com/UbuntuWeeklyNewsletter/Issue337>
<https://wiki.ubuntu.com/UbuntuWeeklyNewsletter/Issue338>
<https://wiki.ubuntu.com/UbuntuWeeklyNewsletter/Issue339>





Szeptember vége fele kicseréltem egy régi SATA 150 500 GB-os merevlemez egy Western Digital Blue 1 TB-os lemezre. Mindez magával vonta a lemez klónozását és átméretezését is, amihez a Clonezilla és a GPartedet használtam. Pár nappal később egy felismerhetetlen külső merevlemez javítását is elvégeztem egy ismerősnek a TestDisk és a Photorec használatával. Látva, hogy ezen esetek majdnem mindegyike valamilyen formában felbukkant a felmérés során, úgy döntöttem, hogy ezt a hónapot ezeknek az eszközöknek szenteltem.

LEMEZEK KLÓNOZÁSA ÉS ÁTMÉRETEZÉSE

A szükséges eszközök:

- Clonezilla:
<http://clonezilla.org/clonezilla-live.php>
- GParted (liveCD innen):
<http://gparted.sourceforge.net/> vagy bármilyen liveCD ami tartalmazza a GPartedet pl. egy Ubuntu liveCD)

LÉPÉSEK:

- Csatlakoztasd a két lemezt a számítógépedhez (asztali PC-nél belső-

leg, laptopoknál külsőleg, aminek működnie kellene a második lemez esetén).

- Kétséget kizáróan azonosítsd be a megfelelő lemezeket (ha két ugyanolyan méretű lemez van, jegyezd fel a sorozatszámokat). Ez megtudható a:

```
sudo hdparm -I /dev/sda
```

futtatásával. A /dev/sda-t cseréld le az aktuális eszközre, amit meg akarsz vizsgálni. A későbbi hivatkozások miatt legjobb lenne felírni a sorozatszámokat.

- Amint mindkét lemezről megvan az információ, készen állsz, hogy a meghajtóba helyezd a Clonezilla CD-t és újraindítsd a gépet.

- Amint elindítottad a Clonezillát (bármelyik opció kiválasztásával a boot listából, habár én a To RAM opciót javasolnám), a következőket kell majd végrehajtanod:

1. Nyelv – kiválaszthatod bármelyiket, amelyik tetszik, de én az angol nevekkkel és választási lehetőségekkel fogok dolgozni.

2. Billentyűzet kiosztás. Alapértelmezett az US, de ha egy másikat használsz, akkor kiválaszthatod azt

az arch listából (pl. Német billentyűzet: Arch lista -> QWERTZ -> Német (Latin)). Ha francia billentyűzet van: Akkor azt az arch lista helyett a full listából kell kiválasztanod. Ez egy hiba és nem fog máshogy működni.

3. Indítsd el a Clonezillát.

4. Itt két lehetőség közül választatsz: Device-Device vagy Device-Image. Ha egy merevlemez mentesz/állítasz vissza, akkor valószínűleg a Device-Image-t fogod választani. Ha pedig egy lemezt klónozol egy másik lemezre, akkor a Device-Device-t kell majd választanod.

5. Valószínűleg a legkönnyeb utat a beginner választása. De ha azt akard, hogy a Clonezilla átméretezzen a céllemez méretére, akkor választathatod az Expert és a -k1 opciót is. De én azt javaslom, hogy ezt később a GParteddel hajtsd végre.

6. Az általam felvázolt esetben a disk_to_local_disk-et vagy a part_to_local_part-ot kell majd választanod attól függően, hogy az egész lemezt akarod klónozni vagy csak egyetlen partíciót akarsz átmozgatni egy nagyobb meghajtóra.

7. Válassz forráslemez – itt azt a lemezt kell kiválasztanod aminek a

sorozatszáma egyezik az eredeti lemezével. Az én esetemben ez az 500 GB-os meghajtó volt.

8. Válassz céllemez – itt azt a sorozatszámot kell kiválasztanod amelyik az új meghajtóra vonatkozik.

9. Válaszd ki, hogy szükséges-e a forrás fájlrendszer-ellenőrzése – ha egy Linux partíciót másolsz és tudod, hogy az javításra szorul, akkor futtatnod az ellenőrzést. De az sem baj ha kihagyod ezt a lépést (és így lecsökken a szükséges idő). Ha ez egy NTFS/FAT/HFS meghajtó, akkor az ellenőrzés kihagyását javasolnám, mert nem vagyok benne biztos hogy támogatottak ezek a típusok.

10. Most egy terminálablakba fogsz kerülni ami a következőkre kér:
10.1 Ha biztos vagy a folytatásban akkor üss „y”-t (idézőjelek nélkül) majd entert.

- 10.2 Ha biztosan létre akarsz hozni új partíciókat a célmeghajtón üss „y”-t (idézőjelek nélkül) majd entert.

- 10.3 Ha klónozni akard a boot loadert (ha ez az elsődleges lemez) üss „y”-t (idézőjelek nélkül) majd entert.

- 10.4 Végül, még egyszer megkérdezi hogy kész vagy-e a folytatásra, üss „y” (lásd fentebb) majd entert.

11. Most vissza kellene kerülnöd egy Ncurses felületre, ami a klónozási folyamat állapotáról tartalmaz információkat.

12. Amint a klónozás befejeződött rá fog kérdezni, hogy a konzolon akarsz-e maradni (1. lehetőség) vagy ki akarsz lépni/jelentkezni (2. lehetőség). Legvalószínűbb, hogy ki akarsz lépni, ezért üss 2-est és válassz egy opciót (kikapcsolás vagy újraindítás).

13. Én a kikapcsolást és a régi lemez eltávolítását javasolnám ha azt tervezed, hogy nincs már rá szükséged. Máskülönben ha továbbra is használni akarod a régi lemezt, akkor menj a GParted lépésekre és formázd újra.

14. Ha egy nagyobb lemezre költöztél, akkor most indítsd el a GParted CD-det. Amint az asztal betöltődött, meg kell majd nyitnod a GParted programot. Majd kövesd a következőket:

14.1 Keresd meg a megfelelő lemezt a lenyíló listában jobbra fent.

14.2 Keresd meg a partíciót, amit át akarsz méretezni, válaszd ki és válassz az átméretezést.

14.3 Állíts a partíció méretén amíg el nem fogy a szabad hely (egyszerűen átvonzolhatod a csúszkát az üres hely végére).

14.4 Üss entert és várd meg a folyamat végét.

14.5 Végül jegyezd fel a meghajtó eszköz útvonalát (pl. /dev/sda1), ha

azonban neked az UUID kell, akkor nyisd meg a terminált és futtasd:

```
sudo blkid
```

Jegyezd fel az UUID-t, ami a meghajtódra vonatkozik.

14.6 Ha UUID-ket használsz, akkor módosítanod kell majd az /etc/fstab fájlodat is. Az eszköz-útvonalaknak továbbra is működni kellene, de ha nem, akkor egyszerűen csak térj vissza erre a lépésre. Futtasd a következő parancsokat a terminálban:

```
sudo mount /dev/sda1 /mnt  
sudo nano /mnt/etc/fstab
```

Helyettesítsd az UUID-ket a megfelelőkkel a blkid kimenetéből. Amint ezzel kész vagy, üss ctrl-x-et és kilépés előtt válaszd a fájl mentését:

```
sudo umount /mnt
```

14.7 Indíts újra és lépj be a normál GRUB-ba.

15. Most készen állsz a régi rendszer elindítására az új meghajtón.

Azonban még szerkesztened kell majd a GRUB bejegyzést azért, hogy az az új lemezre mutasson, különösen akkor ha UUID-ket használtál. Ehhez ki kell választanod a GRUB bejegyzést a menüben és „e”-t ütni (a szerkesztéshez). Aztán a nyíl billentyűk használatával pozicionálj a bejegyzés

megfelelő részére (UUID vagy eszköz útvonal) és cseréld le azt az új információra. Ha régi verziójú GRUB-ot futtatsz (a felső részen GRUB 0.9X van feltüntetve) akkor, amint végeztél a módosításokkal „b”-t kell majd ütni a bootoláshoz. A GRUB2-ben ez a billentyű az F10. A szerkesztésnél mindkét esetben fel vannak sorolva a billentyűk a menü alján.

16. Ha az utolsó lépést jól csináltad a rendszerednek hibátlanul el kellene indulnia. Belépés után, módosítani kell majd a GRUB bejegyzéseit a konfigurációs fájlokban annak érdekében, hogy azok állandóak maradjanak.

16.1 Régi verziójú GRUB esetén egyszerűen csináld a következőket:

```
sudo nano /boot/grub/menu.lst
```

Majd keresd meg a megfelelő bejegyzést és módosítsd az információt a 15. lépésnek megfelelően.

16.2 GRUB2 esetén használhatod valamelyik grub konfiguráció-generálót:

16.2.1. Ubuntuhoz (és leszármazottai):

```
sudo update-grub
```

16.2.2. Más rendszerekhez:

```
sudo grub-mkconfig -o  
/boot/grub/grub.cfg
```

17. Ezzel minden be van állítva remélhetőleg!

TESTDISK ÉS PHOTOREC

Amire szükség van: TestDisk telepítése (vagy liveCD futtatása, ami tartalmazza a TestDisket). Ubuntu-ban a csomag neve testdisk és megtalálható a universe tárolóban.

Mikor használd a TestDisket: ha a lemezed úgy tűnik, hogy nincs formázva (a GPartedben „RAW” vagy „UNFORMATTED”) de te nem tettél semmit a partíciók törlése érdekében. Vagy ha a logikai partíciók eltűntek.

Teendő a testdisk futtatása előtt: ha a partíciós tábla létrehozásánál többet szeretnél majd tenni, akkor a parancsokat a meghajtóról készült képfájlon kell majd futtatnod (a 4. lépés a Clonezilla-nál fent, és válaszd a Device-Image-et). Mivel a partíciós tábla csak egy tartalomjegyzék (konyhanyelven) a meghajtó számára így azt szabadon felülírhatod ahogy csak akarsz anélkül, hogy hatással lenne az aktuális adatokra. Ez ugyanúgy megtehető a fizikai eszközön is minden további nélkül.

1. Futtasd a testdisket terminálból.
2. Rákérdezz majd a log létrehozására, válaszd a „create”-et.
3. Ki kell majd választanod a megfe-

elő meghajtót a listából.

4. Testdisk automatikusan beazonosítja majd a partíciós tábla típusát. Ne válassz mást az alapértelmezett opció helyett, kivéve ha pontosan tudod mit teszel.

5. Válaszd az Analyse-t ami átvizsgálja a partíciós táblát és partíciós fejléceket keres az „elveszett” partíciókhoz.

6. Utána megmutatja a jelenlegi partíciós struktúrát – jól nézd meg, hogy biztos legyen benne, hogy a partíció amit keresel az hiányzik. Ha benne van a listában akkor ez a folyamat nem fog segíteni és ki is léphetsz. Ha tényleg hiányzik akkor folytasd a „Quick Search” választásával.

7. A Testdisk feltesz majd néhány kérdést a kiértékelés eredményétől függően, válaszold meg azokat a lehető legjobban (azok számára akik nem biztosak magukban a TestDisk biztosítja az ajánlott értékeket).

8. Amint az átvizsgálás befejeződött megmutatja majd a talált partíciók listáját (zölddel). Válaszd ki a partíciót amit vissza akarsz állítani (ha egynél többet akarsz visszaállítani akkor válassz ki egyet és ismételd meg a 9-es lépést a további partíciókra is).

9. A partíción lévő fájlok kilistázásához üss „p”-t (működni kellene a legtöbb formátum esetén, habár HFS+ partíción mégsem működött és a tá-

mogatás befordítását hiányolta, de én nem találtam ezzel kapcsolatos fordítási opciónak semmi jelét).

10. Ha ezek azok a partíciók amiket kerestél és a mappák/fájlok is helyesen vannak kilistázva akkor üss entert.

11. Ezután megmutatja az új táblát és kiválaszthatod, hogy az a lemezre íródjon. Ha valami még hiányzik, kiválaszthatod a mélyebb keresési opciót (ami ugyan úgy működik mint a 9-es és a 10-es lépés). Megsérült fájlokhoz és partíciókhoz speciálisabb tanácsokat kell majd követned, amit a TestDisk wikijén találhatsz meg (További Olvasmányok részben találsz).
12. Amint kiírtad a táblát (ez megfelelően működött HFS+ meghajtó esetén és ugyanúgy működni kellene az összes többire is) lehet újraindításra lesz szükség, hogy a meghajtó újra látszódjon, habár az én esetemben a partíciós tábla kiírásakor az egyből megjelent.

Ha ez nem vezet eredményre és visszaállítandó fájlokat keresel (törölt, elveszett, stb.) akkor az 5-ös lépésnél az Analyse helyett az Advanced opciót is kipróbálhatod. A wikin található speciális utasítások, a partíció típusától függően.

Ha megsérült a merevlemez vagy teljesen újra lett formázva, akkor megpróbálhatsz valamit visszaállítani belőle a Photorec segítségével. Azonban ennek eredményeképpen a

fájlok nevei az aktuális fájlnevek helyett blokkszámok lesznek (habár sikerülhet a Photorecnek néhány nevet visszaállítani, a legjobb a legrosszabbra felkészülni).

1. Futtasd a photorecet terminálból.
2. Válaszd ki a lemezedet és válaszd a proceed-et (ha adott a lehetőség válaszd a /dev/rdisk eszközt mert az gyorsabb).

3. Jelöld ki a partíciót amin keresni akarsz (vagy az egész lemezt) majd:
3.1. Nyisd meg a File Opt-ot hogy kiválaszd a visszaállítandó fájlokat (hogy elkerüld egy csomó érdektelen fájl visszaállítását). További opciók találhatóak még az „Options” alatt de a legvalószínűbb, hogy az alapértelmezéseknél nem kell több neked.

3.2. Válaszd a „search”-et.

4. Válaszd ki a fájlrendszer típusát.
5. Ha sérült a fájlrendszered, akkor választhatod a Whole-t így az mindenhol keresi a fájlokat. De ha csak törölted a fájlokat és vissza szeretnéd őket állítani (és a TestDiskel nem sikerült) akkor a Free opciónak is jónak kell lennie.

6. Válaszd ki a helyet ahova a visszaállított fájlok fognak kerülni.

7. Türelem. A Photorec recup_dir.1, recup_dir.2,... nevű mappákba fogja helyezni őket a kiválasztott mappán belül. Ahogy a keresés folyik és állítódna vissza a fájlok, már a keresés alatt is el lehet őket érni. Ha úgy adó-

dik, hogy megszakítódik a keresés, akkor folytathatod azt a photorec következő futtatásánál.

Remélhetőleg ez a cikk segít majd néhány olvasónak elveszett adataik visszaállításában vagy „sérült” meghajtók megjavításában. Ha valamilyen különleges problémád van (ami nincs leírva a További Olvasmányok részben található linkeken) akkor nyugodtan küldj nekem email-t és én minden tőlem telhetőt megteszek és segítek megoldani a problémát. Ha bármilyen kérdésed, javaslatod vagy cikkre vonatkozó igényed van, szívesen veszem azokat az email-eket is. Az email címem:

lswest34+fc@gmail.com.

További Olvasmányok:

TestDisk:

http://www.cgsecurity.org/wiki/TestDisk_Step_By_Step

Clonezilla: <http://clonezilla.org/>

Photorec:

http://www.cgsecurity.org/wiki/Photorec_Step_By_Step



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



Üdvözlök újra mindenkit. Nehéz elhinni, hogy 4 éve annak, hogy ezt a sorozatot elkezdtem. Arra gondoltam, hogy jegelem egy kicsit a média kezelő feladatot és visszanyúlok néhány Python programozási alaphoz.

Ebben a hónapban a print parancsot fogom feleleveníteni. Ez a leginkább használt függvények egyike (legalábbis nálam), ami talán sosem kapja meg a kellő figyelmet, amit megérdemelne. Rengeteg dolog van még amire használható az alap „%s %d”-n kívül.

A Python 2.x-ben és a Python 3.x-ben különbözik a print függvény szintaxisa, ezért külön fogjuk őket tárgyalni. Emlékezz viszont, hogy a 3.x szintaxist a Python 2.7-ben is használhatod. A legtöbb dolog amit ebben a hónapban bemutatok, az az interaktív shellben lesz végrehajtva. Nyugodtan követheted te is a mi példánkat. A kód így fog kinézni:

```
>>> a = "Hello Python"
```

```
>>> print("String a is %s" % a)
```

a kimenet pedig vastagon lesz szedve valahogy így:

```
String a is Hello Python
```

PYTHON 2.X

Nyilván emlékszel, hogy a 2.x-ben a print függvény egyszerű szintaxisa a %s vagy a %d változó behelyettesítést használja az egyszerű stringekhez vagy számokhoz. Azonban sok más formázási lehetőség is rendelkezésre áll. Például ha bevezető nullákkal kell formáznod egy számot, akkor azt így teheted:

```
>>> print("Your value is %03d" % 4)
Your value is 004
```

Ebben az esetben a „%03d” formázó parancsot használjuk ami azt jelenti, hogy „Jelenítsd meg a számot 3 karakter szélesen és ha szükséges töltsd fel balról nullákkal.

```
>>> pi = 3.14159
```

```
>>> print('PI = %5.3f.' % pi)
```

```
PI = 3.142.
```

Itt a float formázó parancsot használjuk. A „%5.3” azt mondja meg, hogy a kimenet teljes hossza 5 legyen 3 tizedes hellyel. Vedd észre, hogy a

tizedes pont egy helyet elfoglal a teljes szélességből.

Egy másik dolog, amivel lehet nem voltál eddig tisztában, az az, hogy a formázó parancs részeként egy dictionary kulcsait is felhasználhatod.

```
>>> info = {"FName": "Fred", "LName": "Farkel",
```

```
"City": "Denver"}
```

```
>>> print('Greetings %(FName)s
%(LName)s of %(City)s!' % info)
```

```
Greetings Fred Farkel of Denver!
```

A következő tábla bemutatja a különböző lehetséges helyettesítő karaktereket és értelmezésüket.

Konvertálás	Jelentés
'd'	Előjeles egész decimális
'i'	Előjeles egész decimális
'u'	Elavult – azonos a 'd'-vel
'o'	Előjeles oktális érték
'x'	Előjeles hexadecimális – kisbetű
'X'	Előjeles hexadecimális – nagybetű
'f'	Lebegőpontos decimális
'e'	Lebegőpontos exponential – kisbetű
'E'	Lebegőpontos exponential – nagybetű
'g'	Lebegőpontos forma – kisbetűs exponenciális formát használ, ha a kitevő kisebb mint -4 vagy nem kisebb mint a pontosság, máskülönben decimális forma.
'G'	Lebegőpontos forma – nagybetűs exponenciális formát használ ha a kitevő kisebb mint -4 vagy nem kisebb mint a pontosság, máskülönben decimális forma.
'c'	Egyetlen karakter
'r'	String (érvényes Python objektumot a repr() használatával konvertál)
's'	String (érvényes Python objektumot a str() használatával konvertál)
'%'	Nincs konvertált argumentum, egy „%” karakter az eredménye

PYTHON 3.X

Python 3.x-ban sokkal több opciónk van (emlékezz, hogy a Python 2.7-ben is használhatjuk ezeket), amikor a print függvény kerül terítékre.

Emlékeztetőül itt van egy egyszerű példa a 3.x print függvényére.

```
>>> print('{0}
{1}'.format("Hello", "Python"))
Hello Python
```

```
>>> print("Python is {0}
cool!".format("WAY"))
Python is WAY cool!
```

A helyettesítő mezők kapcsos zárójelben vannak: „{” „}”. Bármilyen más ezeken kívül szó szerintinek tekintendő és módosítás nélkül jelenik meg. Az első példában megszámoztuk a helyettesítő mezőket 0-val és 1-el. Ez azt mondja meg a Pythonnak, hogy vegye az első (0) értéket és rakja bele a {0} mezőbe és így tovább. Azonban egyáltalán nem kötelező a számok használata. Ez a lehetőség azt eredményezi, hogy az első érték belekerül az első zárójel párba és így tovább.

```
>>> print("This version of {}
is {}".format("Python", "3.3.2"))
This version of Python is
3.3.2
```

Ahogy a TV-reklámokban mondják „DE VÁRJON... EZ MÉG MIND SEMMI”. Ha néhány inline formázást szeretnénk használni, a következő lehetőségeink vannak.

```
:<x Balra igazítás x szélességben
```

```
:>x Jobbra igazítás x szélességben
```

```
:^x Középre igazítás x szélességben
```

Itt egy példa rá:

```
>>> print("|{:<20}|".format("Left"))
|Left                |
```

```
>>> print("|{:>20}|".format("Right"))
|                    |Right|
```

```
>>> print("|{: ^20}|".format("Center"))
|          Center          |
```

Az igazítással/szélességgel együtt még egy kitöltő karaktert is megadhatasz.

```
>>> print("{:*>10}".format(321.40))
*****321.4
```

Ha egy dátum-, időkimenetet szükséges formáznod, akkor valami ilyet írhatasz:

```
>>> d =
datetime.datetime(2013, 10, 9, 10, 45,
1)
```

```
>>>
print("{:%m/%d/%y}".format(d))
10/09/13
```

```
>>>
print("{:%H:%M:%S}".format(d))
10:45:01
```

Egyszerű kiírni az ezreseket vesszővel (vagy bármely más karakterrel) elválasztva.

```
>>> print("This is a big number
{: ,}".format(7219219281))
This is a big number
7,219,219,281
```

Nos, elég is lesz ennyi gondolatébresztő erre a hónapra. Találkozunk az 5. év kezdetén.



Greg Walters 1972 óta programozik és a Colorádóban található RainyDay Solution konzultációs vállalkozás tulajdonosa. Szeret főzni, kirándulni, zenét hallgatni és szabadidejét a családjával tölteni. A weboldala www.thedesignedgeek.net.



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

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

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

podcast.ubuntu-uk.org



Ha sokat dolgozol a LibreOffice-ban, azon kapod magad, hogy újra és újra ugyanazt a formázást használod. Akár arra használod a programot, hogy levelet írj, akár arra, hogy megalkosd a következő bestsellert, sok időt töltesz azzal, hogy ugyanazokat a stílusokat újra és újra beállítsd. A sablonok nyújtják a választ erre a problémára. A sablon olyan dokumentummodell, amelyet más dokumentumok létrehozásához használsz. Az összes LibreOffice alkalmazás képes sablonokat használni. Valójában minden alkalommal, amikor új dokumentumot hozol létre, a LibreOffice sablont használ: egy alapértelmezett sablont.

A sablonok létrehozásának kulcsát a stílusok jelentik. A stílusok előre beállított módok az információk megjelenítésére. Először a sorozat 3. részében ismertettem annak fontosságát, hogy következetesen stílusokat használjunk, mikor arról beszéltem, hogy hogyan segítenek a dokumentumon belüli egységes megjelenés létrehozásában és egyúttal az időtakarékoságban. Az időtakarékoság szellemében most újabb dologra használhatjuk a stílusokat: sablonok létrehozására.

EGY SABLON LÉTREHOZÁSA

Az üzleti levéltől a tudományos tanulmányig mindennek kötött elrendezése és formátuma van.

Mondjuk olyan dokumentumot írunk, amely számozott felsorolásos formátumot igényel alszintekkel. A másik követelmény az, hogy a cím és a szerző jelenjen meg minden egyes oldal tetején, az oldalszám pedig az alján „Oldalszám: # / #” formátumban.

Először a számozási stílust állítjuk be. Egy új Writer dokumentumban nyisd meg a Stílusok és formázás ablakot. Kattints a Listastílusok ikonra (az utolsó ikonra a Stílusok eszköztárban). Válassz ki a Számozás 1 stílust. Kattints jobb gombbal a Számozás 1-re és válaszd a Módosítás... menüpontot. A Vázlat fülön válaszd azt a stílust, amely mellett a „Szám az összes szinten” címke áll, amikor fölé viszed az egeret. Kattints az Alkalmaz, majd az OK gombra.

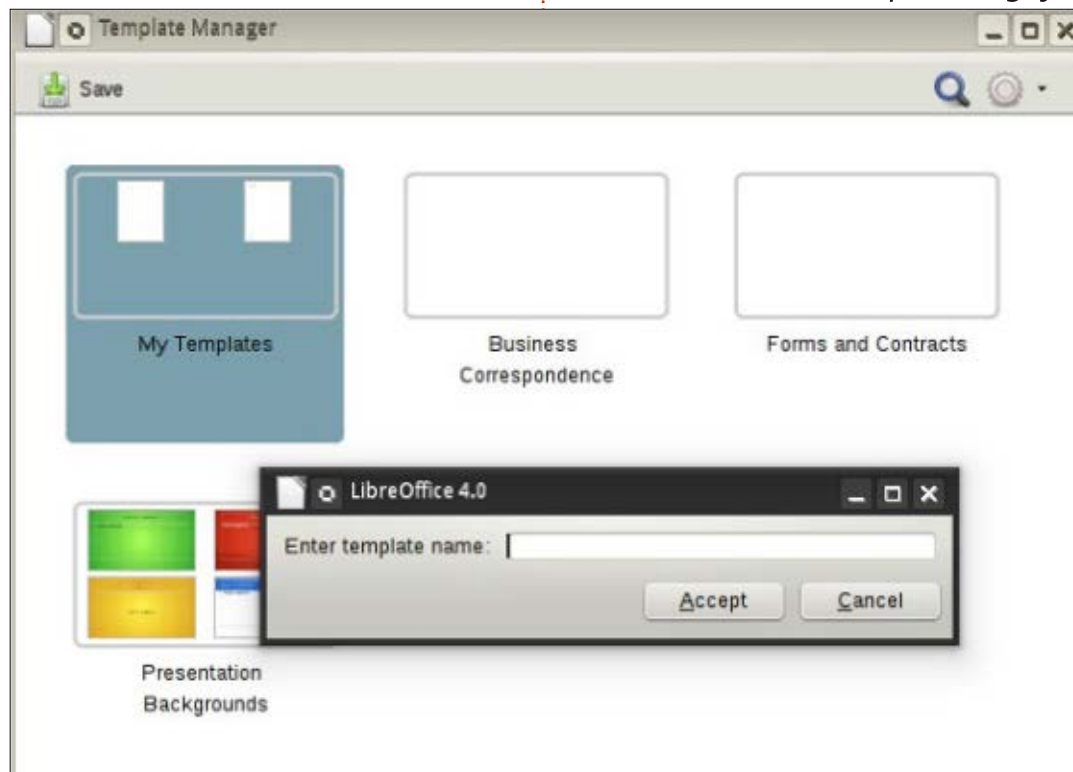
Most gondoskodj az élőléről és az élőlábról. Nyisd meg a Stílusok és formázás ablakot és kattints az Oldalstílusok ikonra (az utolsó előtti

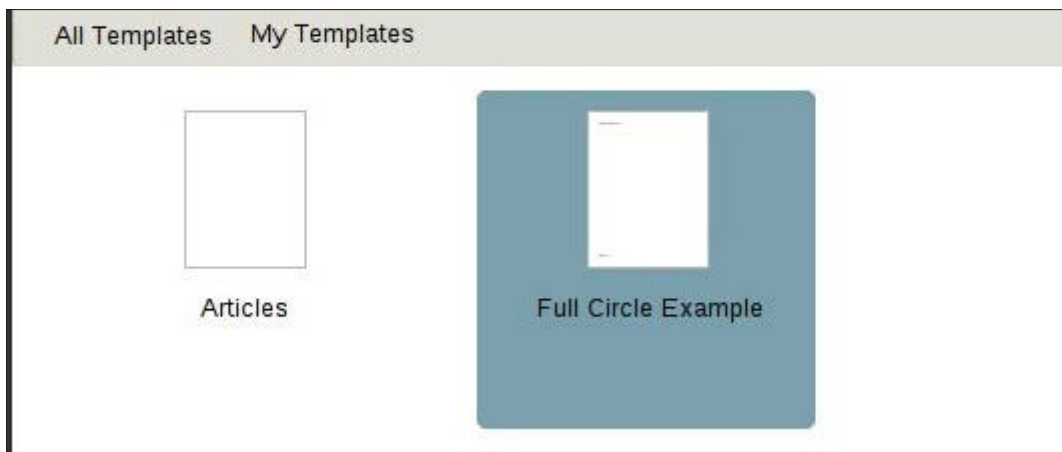
ikonra a Stílusok eszköztárban). Kattints jobb gombbal az Alapértelmezett stílus oldalstílusra, és válaszd a Módosítás... menüpontot. Az Élőfej fülön jelöld be az Élőfej bekapcsolása jelölőnégyzetet, majd válts át az Élőláb fölé, és kapcsold be az Élőlábat. Kattints az OK gombra a változtatások mentéséhez. Kattints az első oldal élőfej területére, majd a Beszúrás > Mezők > Cím menüpontra. Írj egy szöveget és azt, hogy „Írta:”, majd kattints a Beszúrás > Mezők > Szer-

zőre. Mozdasd a kurzort az oldal alján lévő élőlábra. Írd be, hogy „Oldalszám”, üss egy szöveget, majd kattints a Beszúrás > Mezők > Oldalszámra. Üss szöveget, írd „/”-t, szöveget, majd kattints a Beszúrás > Mezők > Oldalak számára.

A SABLON ELMENTÉSE

Most már készen állunk arra, hogy elmentsük a sablonunkat. Fájl > Mentés sablonként... menüpont megnyit-





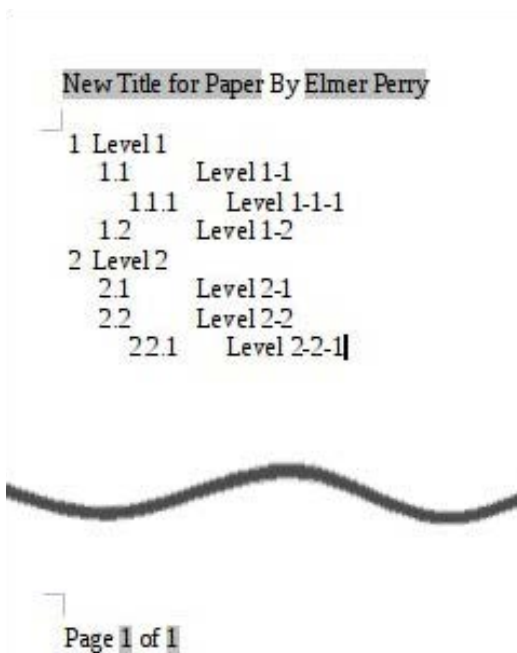
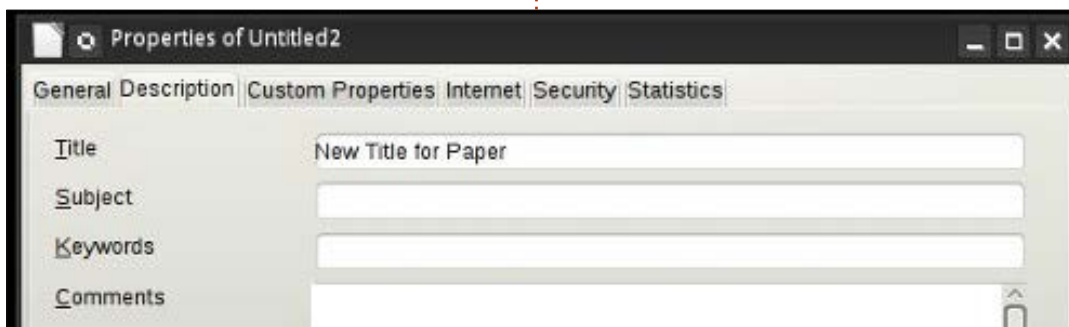
ja a Sablonszervezőt. Válaszd ki azt a sablonkönyvtárat, ahol tárolni szeretnéd a sablont. Kattints a Mentés gombra. Egy párbeszédablak kéri, hogy nevezd el a sablont. Írd be azt a nevet, amelyet meg akarsz jeleníteni a sablonhoz, és kattints az OK gombra. Zárd be a Sablonszervezőt.

A SABLON HASZNÁLATA

Használjuk az újonnan létrehozott sablonunkat! Fájl > Új > Sablonok. Nyisd meg a mappát, ahová elmentetted a sablonodat, és kattints dup-

lán a sablonodra. A cím azt a címet mutatja, amit a sablonnak megadtál. Változtassuk meg. Fájl > Tulajdonságok. Válaszd ki a Leírás fület, és változtasd a címet valami másra. Kattints az OK gombra. Az élőfejben lévő cím arra változik, amit beírtál.

Próbáljuk ki azt a vázlatos számozási rendszert! Nyisd meg a Stílusok és formázást, kattints a Listastílusok ikonra, majd kattints duplán a Számozás 1-re. A beírásod arra a listastílusra fog változni, amit meghatároztunk a Számozás 1-hez,



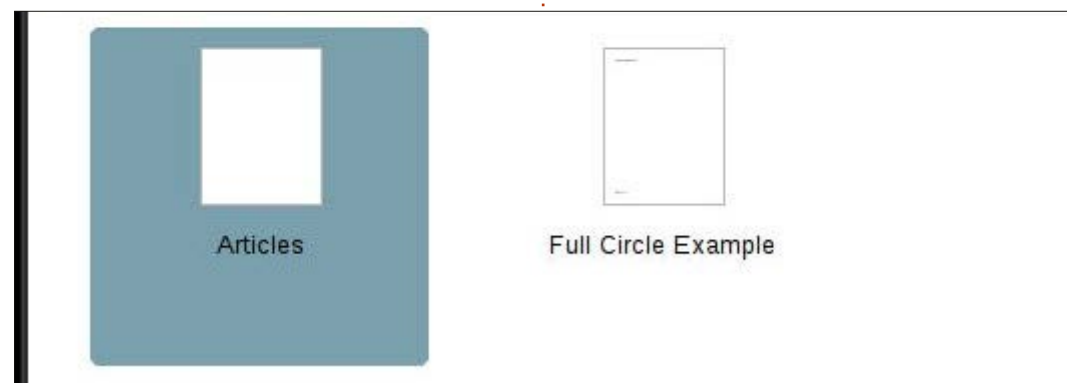
amikor létrehoztuk a sablont. Adj hozzá némi szöveget és ne felejts el több szintet kipróbálni, hogy meggyőződj arról, hogy minden működik. Most elmentheted a dokumentumodat, ahogyan normálisan tennéd. A fájl nem sablonként, hanem új dokumentumként kerül mentésre a számítógépen.

ÚJ ALAPÉRTELMEZETT SABLON BEÁLLÍTÁSA

Ha az idő nagy részében használnod kell az új sablonodat, miért ne tennéd ezt az alapértelmezett sablonoddá? Ez könnyen elvégezhető a LibreOffice-ban. Fájl > Új > Sablonok. Keresd meg azt a mappát, ahol a sablonod van és válaszd ki azt. Kattints a „Beállítás alapértelmezttként” gombra. Mostantól amikor csak elkezdesz egy ilyen típusú új dokumentumot, a LibreOffice a te sablonodat fogja használni ahelyett az alapértelmezett sablon helyett, amely a LibreOffice-szal jár.

KÜLÖNBÖZŐ FORRÁSOK A SABLONOKHOZ

Saját sablont létrehozni nagyszerű, de nem mindig kell neked magadnak belefektetned a munkát. A hivatalos sablontárhelyen, a <http://templates.libreoffice.org> cí-



men több száz kipróbálható és használható sablon vár. Ahhoz, hogy használhasd az egyéni sablonokat, importáld be őket a Sablonszervezőbe.

Bizonyos sablon-fájlok valójában egész gyűjtemények. Ezeknek .OXT kiterjesztésük van. Ahhoz, hogy importálni tudd ezeket a sablonokat, használd a Kiterjesztéskezelőt, az Eszközök > Kiterjesztéskezelő... menüpontot. Kattints a Hozzáadás gombra, és keresd meg a letöltött OXT fájlot. Válaszd ki a fájlt és kattints a Megnyitás gombra. A Kiterjesztéskezelő feldolgozza a fájlt és hozzáadja a gyűjteményt a Sablonszervezőhöz.

ÖSSZEFOGLALÁS

A sablonok használata egy jó módszer arra, hogy egy dokumentum formázását egyik dokumentumról a másikra megismételjük. A sablonok létrehozása és elmentése többnyire a stílusok használatán alapszik. Bár most csak egy Writer sablon létrehozását mutattam be, a LibreOffice többi moduljában is létrehozhatod sablonokat. Sőt, akár azokban is beállíthatod a sablonodat alapértelmezettként. A sablonok használata csak egy a LibreOffice csomag eszközei közül, amelyekkel időt takaríthat meg.



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

<http://eeperry.wordpress.com>

PYTHON KÜLÖNKIADÁSOK:



<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/>





A számítógépen az egyik mód az operációs rendszer betöltésére a PXE.

A Preboot eXecution Environment (PXE vagy Pre-Execution Environment, néha „pixie”-nek ejtve) egy környezet, ami egy hálózati interfészt használ a számítógépek elindításához, függetlenül az adattároló eszköztől (mint a merevlemez) vagy a telepített operációs rendszerektől.

Amikor a számítógép rendelkezik PXE képességekkel, az operációs rendszer betöltéséhez a BIOS felkínálja a felhasználónak a hálózatról való indulás lehetőségét is más egyéb elérhető eszköz mellett.

Ha ez az opció van kiválasztva, a PXE firmware DHCP használatával konfigurálja a hálózati adapter IP címét és keres egy szervert (a „boot szerver”-t), hogy TFTP-n keresztül letöltsön egy fájlt, amit a memóriában tárol el.

Azután elindítja ezt a fájlt, ezáltal indítva egy operációs rendszert.

Standard módban a DHCP szerver nem közvetlenül szolgáltatja a boot szerveret, hanem úgy viselkedik mint egy „PXE átirányító szolgáltatás” ami átirányítja a klienst az elérhető PXE szerverhez.

A PXE szerver egy módosított DHCP szerver, ami a 4011-es UDP portot használja és a kliens számára szolgáltatja a boot szerver IP címét és a letöltendő hálózati bootstrap program nevét (NBP).

A gyakorlatban általában a PXE firmware képes közvetlenül fogadni a szükséges paramétereket a DHCP szervertől a szerver beazonosításához és a letöltendő boot fájlról. Egy standard DHCP szerver pedig felkonfigurálható úgy, hogy biztosítsa a szükséges paramétereket a PXE-n keresztüli induláshoz.

```
sudo apt-get install tftpd-hpa dhcp3-server netkit-inetd lftp
```

Módosítsd a /etc/default/tftpd-hpa fájlt a következők szerint.

Az utolsó sor egy részletesebb logot fog eredményezni.

```
RUN_DAEMON="yes" TFTP_USERNAME="tftp"
TFTP_DIRECTORY="/var/lib/tftpboot"
TFTP_ADDRESS="0.0.0.0:69"
TFTP_OPTIONS="-l -v -v --secure"
```

Most a DHCP szolgáltatással kapcsolatos fájlokat módosítjuk:

```
vim /etc/dhcp3/dhcpd.conf
```

és beírjuk a lentieket.

Persze az IP címek mind kitaláltak, így a megfelelőkkel kell helyettesíteni.

A filename paraméter általában pxelinux.0, de tetszés szerint módosítható, oda helyezve ahol az a számodra megfelelő.

Ezzel még nem végeztünk a DHCP-vel...

```
option domain-name-servers 8.8.8.8;
default-lease-time 86400;
max-lease-time 604800;
authoritative;
subnet 113.112.117.0 netmask 255.255.255.0 {range
113.112.117.118
113.112.117.250;
filename "pxelinux.0";
option subnet-mask 255.255.255.0;
option broadcast-address 113.112.117.255;
option routers 113.112.117.1;
next-server 113.112.117.118; }
```

```
vim /etc/default/dhcp3-server
```

és add meg a használandó interfészt az INTERFACES direktívával.

A /var/lib/tftpboot-ba berakunk egy Ubuntu netboot verziót a következő helyről:

```
lftp -c "open
http://archive.ubuntu.com/ubuntu/dists/lucid/main/installer-i386/current/images/;
```

```
mirror netboot/"
```


HOGYANOK – LINUX TELEPÍTÉSE PXE-N KERESZTÜL

Majd elindítjuk a szolgáltatásokat: és írd bele:

```
sudo /etc/init.d/tftpd-hpa start  
sudo /etc/init.d/dhcp3-server  
start
```

és áttérünk a PC terminál konfigurálására amelyikre az operációs rendszert fogjuk telepíteni.

Általában a modern BIOS-oknak a boot opciói az F12-es billentyűvel érhető el, de ajánlott a klasszikus RTFM... (olvasd már el azt a manuált), hogy eloszlass bármilyen kétséget.

A számítógép, ami terminálként lesz használva, DHCP-n keresztül lekéri az IP címet és amint megkapta azt, hozzá fog férni a tftp szerver mappájához, hogy megjelenítse a tipikus GRUB telepítést.

Általában az Ubuntu szerververzióival dolgozom, de megtörténhet, hogy desktop verzió esetén grafikus telepítésnél nem jelennek meg megfelelően az opciók, különösen ha a gép amelyikre kerül egy kicsit öregecske és nem olyan nagy kapacitású a grafikus kártyája. Ebben az esetben módosítsd a következő fájlt

```
/var/lib/tftpboot/ubuntu-  
installer/i386/boot-screens
```

```
wget  
http://archive.ubuntu.com/ubuntu/  
dists/hardy/main/installer-  
i386/current/images/netboot/ub  
untu-installer/i386/boot-  
screens/boot.txt
```

```
wget  
http://archive.ubuntu.com/ubuntu/  
dists/hardy/main/installer-  
i386/current/images/netboot/ub  
untu-installer/i386/boot-  
screens/splash.rle
```

Ettől majd a régebbi gépek is képesek elindulni.



Calogero („Kalos”) open source rajongó, akinek a kedvenc GUI-ja a tty. Behatóan foglalkozik DevOps-al, szakmai írásokkal, mind maps-al és nyitott tudással.

LIBREOFFICE KÜLÖNKIADÁSOK:



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



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



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

INKSCAPE KÜLÖNKIADÁSOK:



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



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



A hogyan ígértem, ebben a hónapban a Bezier görbét mutatjuk be.

Bezier görbéket (Pierre Bezier francia mérnök nevét viselik) a számítógépes grafikában szépen ívelt görbék koordinátáinak meghatározására használjuk.

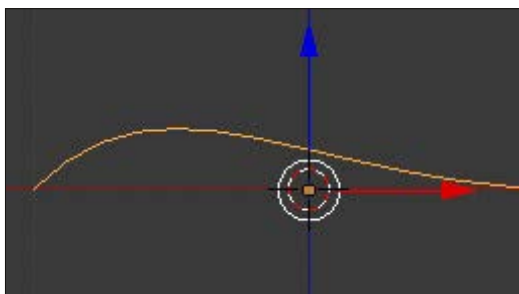
Lássuk miről is beszélünk.

Kezdjünk egy új projektet a Blenderben, valamint szabaduljunk meg a kockától (jelöld ki a kockát és nyomj X-et, hogy kitöröld; aztán hagyd jóvá).

Most nyomj egy Ctrl+A kombinációt, hogy Bezier görbére válts (Curve-->Bezier).

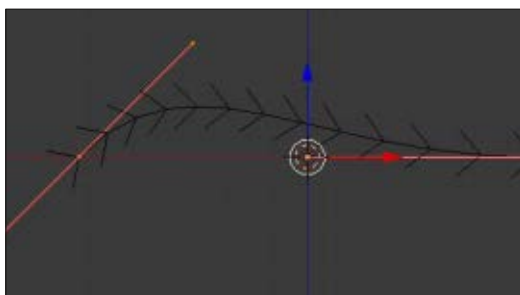


Nyomd meg az „R”-t a forgatáshoz, „X”-et a X-tengely menti és 90-et a 90 fokos elforgatáshoz. Aztán nyomd meg az 1-et az előnézethez, 5-öt a metszet nézethez.

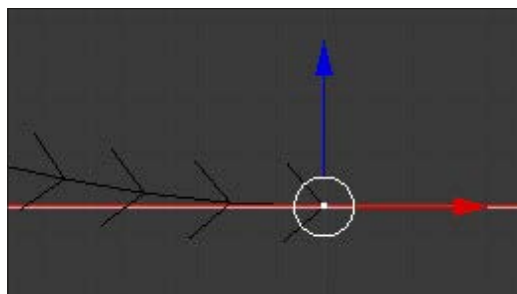


Most valami hasonlót kell látnod, mint amit a fenti képen látsz.

A tabulátor megnyomásakor a görbén megjelenő nyilacsok mutatják, hogy a szerkesztési módba léptünk.



Itt a görbe végpontjainál megjelenő rózsaszín vonalakra hívnám fel a figyelmed. Nézzük a jobb oldali rózsaszín vonalat. Nyomd meg az „A” billentyűt, ekkor minden kijelölés törlődik. Jelöld ki a középső pontot (más néven kontrollpont), ahogyan itt látható:



Figyeld meg, ahogy a kontrollponttal együtt a másik két pont is kijelölődött (ezek a segédpontok). Nyomd meg a „G” billentyűt a kontrollpont mozgatásához. A görbe jobb széle mozdul. Nyomd meg a jobb egérgombot, ha visszavonod a változtatást, vagy a bal egérgombját, ha elfogadod a mozgatás eredményét. Most jelöld ki a jobb oldali segéd pontot. Mozgasd, ahogyan korábban a kontrollponttal is tettük.

Ekkor a kontrollpont marad a helyén de a segédpontok mozognak. Tehát a görbének a görbülete is változik!

A másik segédpont mozgatásával is változik a görbe alakja. Amennyiben a segédpontokat a kontrollpont irányába mozgatjuk, akkor a görbe íve is változik.

A jobb oldali kontrollpont kijelölésekor, nyomd meg a Ctrl+bal

egérgombot. Lett egy másik kontrollpont, amellyel kiegészítetted a görbédet. Az újonnan létrehozott kontrollpont az utolsó, az utolsó pont jelzi a görbe végét. Ha a kezdő pontnál akarod kiegészíteni a görbédet, jelöld ki a kezdőpontot és nyomd meg a Ctrl+bal egérgombot. Ezzel egy új kontrollpontot hoztál létre, ami az új kezdőpont. Ha a görbe két végét össze akarod kötni, jelöld ki a két végpontot és nyomd meg az „F” billentyűt, ezzel egy záró szegmens kerül a görbébe. Ez minden, amire szükségünk van, hogy létrehozzuk a logónkat a Bezier görbe segítségével.

A Bezier görbére vonatkozó további információkért látogass el: <http://wiki.blender.org/index.php/Doc:2.6/Manual/Modeling/Curves>

Célunk, hogy készítsünk egy háromdimenziós logót egy kétdimenziós logóból. Ezt egy könnyebb logón végezzük el. A kedvenc görög csapatom a Panathinaikos, ezért Googleben kikeressük a csapat logóját.

Ezt a jpg képet találtam, ami a célnak teljesen megfelel:



Annyira nem érdekel a szöveg, úgyhogy, ha akarnám Gimpel kivághatnám. De a céljainknak megfelel ez is, úgyhogy meghagyom ahogy van. Az a jó, hogy csak a lóherét kell modellezni. Ez egy könnyű feladat a Bezier görbének.

Úgyhogy kezdjük is egy új projektet. Távolítsuk el a kockát és állítsuk be az előnézeti metszeti nézetet a 3d-nézet ablakban.

Egy hatékony eszköze a Blendernek, hogy lehetővé teszi, hogy egy képet tegyünk a háttérbe mintának, ezzel is segítve a modellezést.

Nyomd meg az „N” billentyűt a jobb oldali panel (tulajdonság panel) láthatóságának kapcsolgatásához (látható/rejtett nézet) a 3d nézeti ablakban. Hagyd meg láthatónak. Görsegsd le és válaszd ki a Háttérképeket.

Nyomd meg a Fájl megnyitása gombot, és keresd meg a letöltött kép helyét. Válaszd ki a képfájlot és nyisd meg a képet.



A kép megjelenik a háttérben. Meg is változtathatod néhány tulajdonságát (például áttetszség vagy pozíció) a panelről az alatt a gomb alatt, amit az előbb megnyomtunk.

Tipp: A háttérkép csak a metszet nézetnél látható és csak megfelelő szögből (előnézet, bal, fent, stb.) Egy későbbi részben megmutathatom, hogy hogyan kezeljük a képeket mint 3d objektumokat, hogy bármelyik szögből láthatóak legyenek, és bármelyik nézetben.

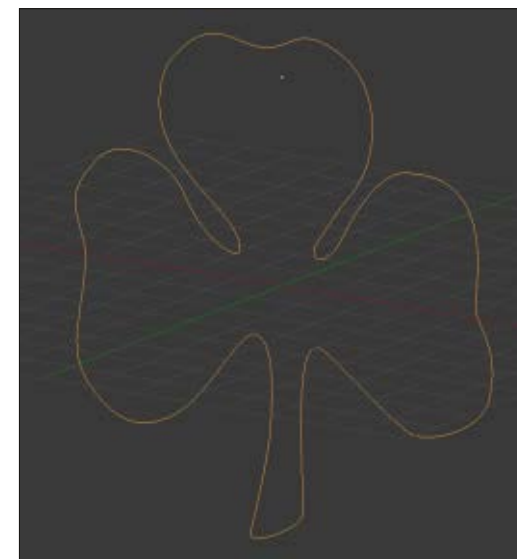
Most adjuk hozzá a Bezier görbét (Curve --> Bezier). Nyomd meg a Tab billentyűt és válts szerkesztés módra és a Ctrl+bal egérgomb kombinációval add hozzá a szükséges kontrollpontokat. Készíts egy lóhere körvonalat, amint az alábbi képen is látható. Használd a segédpontokat, hogy a megfelelő görbét kapd.

Ezek után már nincs is szükségünk a háttérképre. Vedd ki a pipát



a tulajdonság panelnél, vagy nyomd meg az X ikont a „Kép hozzáadása” gombnál alul, jobb oldalt.

Mostanra elkészült egy kétdimenziós alakzat, és még egy kis munkánk lesz vele, hogy háromdimenziós legyen.



Folytatása következik...




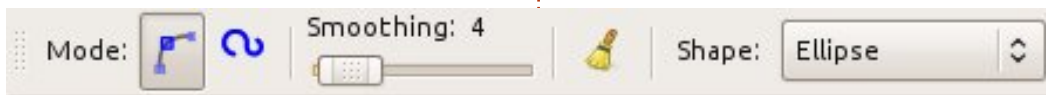
Nicholas Görögországban él és dolgozik. Egy utómunkával foglalkozó cégnél tevékenykedik hosszú évek óta. Néhány hónapja Ubuntura váltott, mivel „az gyorsabban renderel”. blender5d@gmail.com



Utolsó rajzom amihez a Bézier eszközt használtam „Frankie”, a képregényem egyik karaktere volt. Először szabadkézi vonalakat rajzoltam, így létrejött egy egyszerű vázlat, állandó vonalvastagsággal. Majd ezt útvonallá konvertáltam, hogy szabadon tudjam állítani a vastagságát. Végül az Inkscape „Útvonal” menüjét használtam, hogy különböző szélességű vonalakat hozzak létre.

Az Inkscape a Bézier eszközön túl kínál más eszközöket is, amivel rajzolhatunk változó vastagságú körvonalat. Ezekre külön cikket szántam, mert a tapasztalataim alapján digitális rajztáblával lehet őket hatékonyan használni, míg egérrel elég nehézkesek. Az első több néven is ismert, Ceruza eszközként vagy Szabadkézi vonalak rajzolásaként. A gyorsbillentyű – legalább is az angol verzióban (megjegyzés: a magyar verzióban is) – az F6 vagy a „P” gomb, mint „Pencil tool” (Ceruza eszköz).

 A Ceruza eszközt úgy írhatjuk le legkönnyebben, mint a Bézier eszköz szabadkézi változa-



ta. Az utóbbival csomópontokat teszel le meghatározott helyre, és azok között az Inkscape megrajzolja a vonalakat. A Ceruza eszközzel azonban te rajzolod a vonalat, és az Inkscape leteszi az ehhez szükséges csomópontokat. A Ceruza eszköztárán lévő pár gomb nagyon hasonlít a Bézier-görbééhez: megvan az Alak legördülő lista a korlátozott számú lehetőségével, ha némi változatosságot szeretnél vinni a vonal vastagságába, de van egy „Simítás” csúszka is, ami ennek az eszköznek a sajátja.

Amikor egy vonalat rajzolsz a Ceruza eszközzel a Simítás érték határozza meg, hogy mennyire pontosan követi a végső útvonal a kézmozdulataidat. Ha túl kis értékre állítod be, akkor egy

olyan vonalat fogsz készíteni, ami tele lesz csomópontokkal minden kis döccenőnél és kanyarban, pontosan ahogy rajzoltad. 100-nál viszont csak az általa rajzolt kezdő- és végpont lesz a helyén, a kettő között egy görbével, ami nagyjából követi a kezéd nyomát.

Ez a példa bemutatja, hogy miként változik Frankie orra 1, 25, 50, 75 és 100 Simítás értékeknél. A vonalak láthatóan simábbak lesznek, ahányszor az értéket növeljük, de így elvesznek a részletek. Ha az állapotávra pillantunk, miközben a vonalakat egymás után kiválasztjuk, akkor minden világos lesz: a Simítást növelve a csomópontok száma csökken. Ebben az esetben a vonalakat 548, 70, 8, 4 és 2 cso-



mópont alkotja.

Az esetek többségében szerintem könnyebb digitális rajztáblával egyenletes vonalat rajzolni, mint egérrel. Ezért az érintőceruzát használók alacsonyabb simítással is elfogadható eredményt érhetnek el. Ne felejtse el, hogy mindig egyszerűsítheted az útvonalat a Ctrl-l lenyomásával, ezért általában jobb a simítás értékét alacsonyan tartani és később kidolgozni a részleteket.

Ezért ez egy nagyon hasznos eszköz lehet – legalábbis azoknak, akik nem tudnak jól szabadkézzel rajzolni – ha magasra állítjuk a simítást, az alakot pedig ellipszisre és aztán szabadkézzel rajzolunk vonalakat. Bizonytalan vonalaidat a simítás határozottá teszi, az ellipszis alaktól pedig ecsetvonásszerűek lesznek. A képet nem tudod eladni egy galériának, de így könnyen és gyorsan készíthetsz egy vázlatot, amit később más eszközökkel finomíthatsz. Itt láthatod két percnyi próbálkozás eredményét, amit egy digitális rajztáblá-

val végeztem – sok olvasó biztosan ettől még többre is képes.



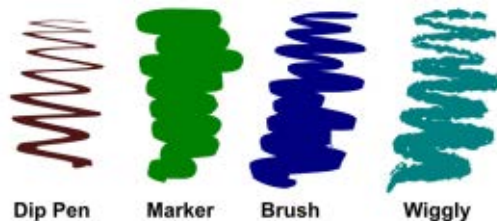
Míg a ceruza képességeit teljesen ki tudjuk használni egérrel is, addig a Művészi vonalak eszköz (Ctrl-F6 vagy „c”) egyes opciói csak digitális rajztáblával érhetőek el. Az összes képesség kiaknázásához olyan rajztáblára és érintőceruzára van szükség, ami érzékeli a nyomást és a dőlésszöget, vagyis mindenki meg van fosztva ezektől, ha csak nincs egy drága Wacom rajztáblája. Az eszköz használható olcsóbb táblagépekkel és egérrel is, de nem minden funkció érhető el.



A Művészi vonalak eszköz nem egyszerű Bézier görbét hoz létre, hanem bonyolult kitöltésű útvonalakat, gyakran több száz csomóponttal. A vele rajzoltak szerkesztése nem szívbajosoknak való. A vezérlősávon rengeteg gomb, csúszka és opció van, jelezve az eszköz bonyolultságát és a vele készíthető effektusok nagy számát.



Az előbeállítások jó kiindulópontként szolgálhatnak. A bal oldali legördülő menüben találjuk meg őket: „Tustoll”, „Jelölőtoll”, „Ecset”, „Kígyózó”, „Pacás” és „Átrajzolás”. Az utolsó pontban – „Mentés” – tudod elmenteni saját beállításaidat. A képen láthatod, hogy az első négy alapbeállítással nagyon különböző hatást érhetünk el. Ezeket egy olcsó digitális rajztáblával készítettem, ami a nyomást érzékeli, de a dőlésszöget nem. Látható, hogy a vonal lefelé haladásával növekedő nyomás három beállításnál vastagabb vonalakat adott, de a „Jelölőtoll”-ra hatástalan volt.



Kihagytam a „Pacás” előbeállítást, mert szerintem az alapértékekkel használhatatlan. A szélesség csúszka egészen százra van állítva, amitől a vonal használhatatlanul vastag lesz. A szélességet lejjebb

véve már értékelhető eredményt kapunk, de ez már nem a „Pacás”, ha akarod elmentheted magadnak más néven. A próbaként készített rajzon a fekete vonal szélessége 100, a vörös vonalé 25. Fontos megjegyezni, hogy ez az alapbeállítás nem használja a nyomás értékét. A vonal vastagsága a rajzolás sebességétől függ.



Az utolsó beállítás („Átrajzolás”) kicsit másként működik, mint a többi. Nem csak a rajzolás módjától függ a vonalvastagság, hanem attól is, hogy korábban mi került a vászonra. Ha sötétebb elemeken halad keresztül a vonal, akkor vastagabb lesz, világosabbakon áthaladva vékonyabb. Sajnos sosem megy le a vastagság nullára, így még a legfehérebb hátté-

ren is lesz egy vékony vonalka. Itt egy példa, amit Frankie megalkotása közben csináltam. A rajz fehér háttéren készült, a vonalvastagság a legalacsonyabb értéken van, de amint a vonalak keresztezik egymást a vastagságuk megnő foltossá téve a képet.



A Művészi vonalak előbeállításai segítenek eligazodni a lehetséges hatások között, de te magad is kísérletezhetsz az értékek módosításával, hogy elkészítsd a saját tollaid és ecseteid és elmentsd őket későbbi felhasználásra. Sajnos a mintákat nem tudod törölni az Inkscape-ből, de a program konfigurációs fájljának szerkesztésével megteheted; ehhez egy részt ki kell törölnöd az XML fájlból. Linux rendszereken ez a fájl a

~/config/inkscape/preferences.xml, ebben kell rákeresned a mintád nevére és valami ilyesmit fogsz találni:

```
<group
  id="dcc7"
  width="44"
  mass="0"
  wiggle="0"
  angle="30"
  thinning="30"
  tremor="10"
  flatness="0"
  cap_rounding="1"
  usepressure="0"
  tracebackground="0"
  usetilt="1"
  name="Medium Splotchy"
/>
```

Zárd be az összes Inkscape ablakot és készíts egy mentést a fájlról a biztonság kedvéért. Törölj ki mindent a kezdő „<group” karaktersorozattól a záró „/>” jelig. Vigyázz, hogy ne törölj bele a szomszédos elemekbe. Mentsd el a fájlt. Az Inkscape következő indításakor a minta már nem lesz ott.

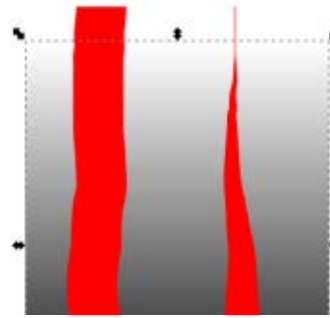
Az előbeállítások menüje után következő widget egy csúszka, amivel a vonal névleges vastagságát tudjuk állítani. Mint az Inkscape más csúszkáinál, itt is megnyílik egy menü jobb kattintásra néhány értékkel, de sokszor egyszerűbb a csúszkát a kívánt értékre húzni. Ez azért egy névleges érték, mert a

következő három vezérlőelem egyike vagy mindegyike hatással lehet a tényleges vonalvastagságra.

Az első gombbal kapcsolhatod be a nyomásérzékelést, ami csak olyan táblagépeknél hasznos, amik képesek a nyomást visszajelezni. Ezzel a beállítással az íróvessző gyenge nyomásnál vékony vonalat rajzol, erősebb nyomásra vastagabbat, legfeljebb a csúszkán beállított értékig.

A második gomb kapcsolja be az „Átrajzolás” előbeállításnál látott funkciót, amikor a vonal vastagsága függ azoknak az objektumoknak a színétől, amiken keresztülhalad. Világosabb objektumokon keresztülvezetve a vonalat az vékonyabb lesz, a sötétek ellenben vastagítják. Feketék eredményezik a legsötétebb vonalat – a szélesség csúszkával beállított értéket. A fentebb látható képen egy fehértől feketéig tartó színátmeneten húzott 50-es szélességű vonal, az „Átrajzolás” az elsőnél kikapcsolva, a másodiknál be.

A „Keskenyítés” opciót hívhatnánk akár „Vastagításnak” is, mert mindkét hatást el lehet vele érni. Bármely nullától különböző érték-



nél a vonalvastagság a rajzolás sebességétől függően változik. Pozitív értékek csökkentik a vastagságot, negatívak növelik. Ennek is van saját menüje, néhány hasznos értékkel. A pozitív értékek gyakrabban használatosak, hogy ecsetet vagy töltőtollt szimuláljunk vele, míg a negatívakkal vékonyabb vonalakat kapunk és kevesebb tinta vagy festék kerül a lapra.

Az eszköztár következő három eleme egy csoportot alkot. Ezekkel változtatható a szimulált tollhegy szöge – ami ennek az eszköznek a lényege. Képzeld magad elé egy vastag hegyű töltőtoll széles, lapos alakját és hogy milyen vonalat tudsz vele rajzolni. Ha megváltoztatod a toll dőlésszögét az hatással van a vonal formájára – ezek a vezérlőelemek pedig ezt próbálják leutánozni.

Az elsővel a tollhegy dőlésszögét tudod állítani -90° és +90° kö-

zött. Ha van egy jó táblagéped, akkor a szögbeállító elem melletti gombbal bekapcsolhatod a funkciót, ami az íróvessző szögéhez igazítja a szimulált tollhegyet. De a harmadik elem, a „Rögzítettség” van a legnagyobb befolyással a vonalra. Nullára állítva a szög mindig követi az irányt amerre a vonalat viszed, ezzel állandó vonalvastagságot kapunk eredményül. 100-as Rögzítettség értéknél a dőlésszöget csak a Szög mező és a Dőlés gomb határozza meg – ekkor a vonal vastag, ha a vessző dőlésére merőlegesen rajzolunk és vékony, ha vele párhuzamosan. Köztes számértékeknél szabályozhatjuk, hogy a szög mennyire kövesse az íróvessző nyomását és mennyire függjön a Szög és Dőlés vezérlőelemektől.

A legegyszerűbben úgy ismerhetjük ki a Szög és Rögzítettség beállítások hatását, ha kísérletezünk velük. Szokás szerint ezeknek is van jobb kattintásra felbukkanó menüje, amiken az alapértelmezett 30°-os szöget és a 90-es rögzítettséget kiválasztva egy tűrhető töltőtoll stílust kapunk, amik jól illenek például aláírásokhoz vagy cikornyás szépíráshoz.

A „Vonalvég” adja meg, hogy a vonalak vége mennyire lekerekített. Nullánál a vonalvég szögletes lesz, majd az értéket növelve félkör és legvégül ellipszis formát kap. A helyi menüben néhány jellemző értéket találunk, némelyikhez a hatást leíró címke is tartozik.



Végül elérkeztünk a Remegés, Tekeredés és Tömeg csúszkákhöz. Vegyük először a Tömeget, mert ez a legkevésbé hasznos a háromból. Ez igyekszik szimulálni a rajztoll tehetetlenségét azáltal, hogy a vonal kicsit késve jelenik meg az eger vagy az íróvessző mozgásakor. Elsimítja a kéz bizonytalansága okozta hibákat, ahogy a Toll eszköz Simítás funkciója. Sajnos a beállítható értékek tartománya sokkal nagyobb, mint amit használni tudunk. Hiába húzhatod fel az értéket 100-ra, ha 10 felett már akkora a késleltetés, hogy nem tudod azt megrajzolni, amit szeret-

nél – vagyis a skála 90%-a hasznaltalan!

Sokkal hasznosabb a Remegés és a Tekeredés opció. Hatásuk látszólag hasonló – némi bizonytalanságot visznek a vonalvezetésbe. Azonban a Remegés a vonal vastagságát változtatja véletlenszerűen, a Tekeredés viszont a pozícióját befolyásolja, felle mozgatva azt. Mindkettő nagyban függ a rajzolás sebességétől és jelentős véletlenszerű befolyást gyakorol.

		TREMOR		
		0	50	100
WIGGLE	0			
	50			
	100			

A művészi vonalak eszközzel művészi hatásokat is elérhetünk, különösen digitális rajztáblát használva, de az eredményt nagyon nehéz szerkeszteni. Vegyünk például egy egyszerű, elektromos ceruzával rajzolt kört:



A bal oldali kép egy normál, szabadkézi vonalként rajzolt Bézier-görbe, amit a Ceruza eszközzel rajzoltam. A jobb oldali a Művészi vonalak eszközzel készült, kitöltött útvonal. A kettő közti különbség egyértelművé válik az állapotsávra pillantva vagy ha csomópont szerkesztő módba váltunk: amíg a szabadkézi vonal egy egyszerű útvonalat hozott létre négy csomóponttal, addig a másik 42-t tartalmaz!

A Szabadkézi vonal és a Művészi vonalak eszközök különféle lehetőségekkel bővítik eszköztárad. Önmagukban is megnövelik a lehetőségeid számát, de különösen digitális rajztáblával lehet kiaknázni a képességeiket. Akikbe kevés rajztehetség szorult, azoknak a következő részben bemutatom, hogyan készíthetünk az Inkscape-pel automatikusan bitképeket.



Mark Inkscape-pel készített képregénye, a „Monsters, Inked” elérhető már könyv formájában is 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 weboldalára.

FÓKUSZBAN

JÁTÉKOK/ALKALMAZÁSOK

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

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

HARDVER

Ha hardverről írsz, világosan írd le:

- a hardver gyártója és típusa
- milyen kategóriába sorolnád
- a hardver használata közben fellépő hibákat
- könnyű működésre bírni Linux alatt?
- kell-e 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 használasz.



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

<https://spideroak.com>

Online
BACKUP

Secure
SYNC

Easy
SHARING

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

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

Download mobile clients
for **iOS & Android**

JOIN SPIDEROAK NOW
Get 2 Free GBs

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



Kérdezd az új fiút

írta: Copil Yáñez

Sziasztok! Üdvözlök ismét mindenkit a „Kérdezd az új fiút” rovatban.

Ha van bármilyen egyszerű kérdésed, és szerinted a Linux olyan bonyolult, hogy a „home” mappa megtalálásához is origami-szakértőnek kell lenned, akkor írd a

copil.yanez@gmail.com e-mail címre.

A mai kérdés:

K: Van ez a Mir nevű valami és egy csomó mindenki rosszkedvűen nyilatkozik róla. Mi ez az izé és miért vannak ennyire elkenődve?

V: Én aztán tudom. Aaaaaaannyira gáz ez az egész, nem? Tisztára, mint a *Glee* legújabb epizódja. Már látom is lelki szemeim előtt, amit Mark Shuttleworth ilyen mexikói mariachistílusban nyomja a Work It-et Missy Elliott-tól:

Is it worth it?

Let me work it.

I put my thing down, flip it, and rever-

se it.

A mai kérdés fényében a fenti dalszöveg eléggé időszerű. Hadd magyarázzam el.

A Mir egy bejelentkező szerver, egy olyan program, ami közted és az Ubuntu Linux kernele között van. Vesz a beviteledet, elkormányozza a megfelelő helyre, a kivitelt pedig visszahozza a képernyődre. Ha nő vagy, akkor a Mir olyan, mint a feleséged, aki a vacsorameghívásodat átadja a szomszédoknak, akiknek a nevét azóta se tudtad megjegyezni. Aztán

hazajön és elmeséli, hogy a szomszédok nem jönnek el, azt mondták, hogy állandóan leiszod magad és olyankor folyton el akarod játszani az eredeti King Kong film Empire State Buildingen játszódó jelenetét.

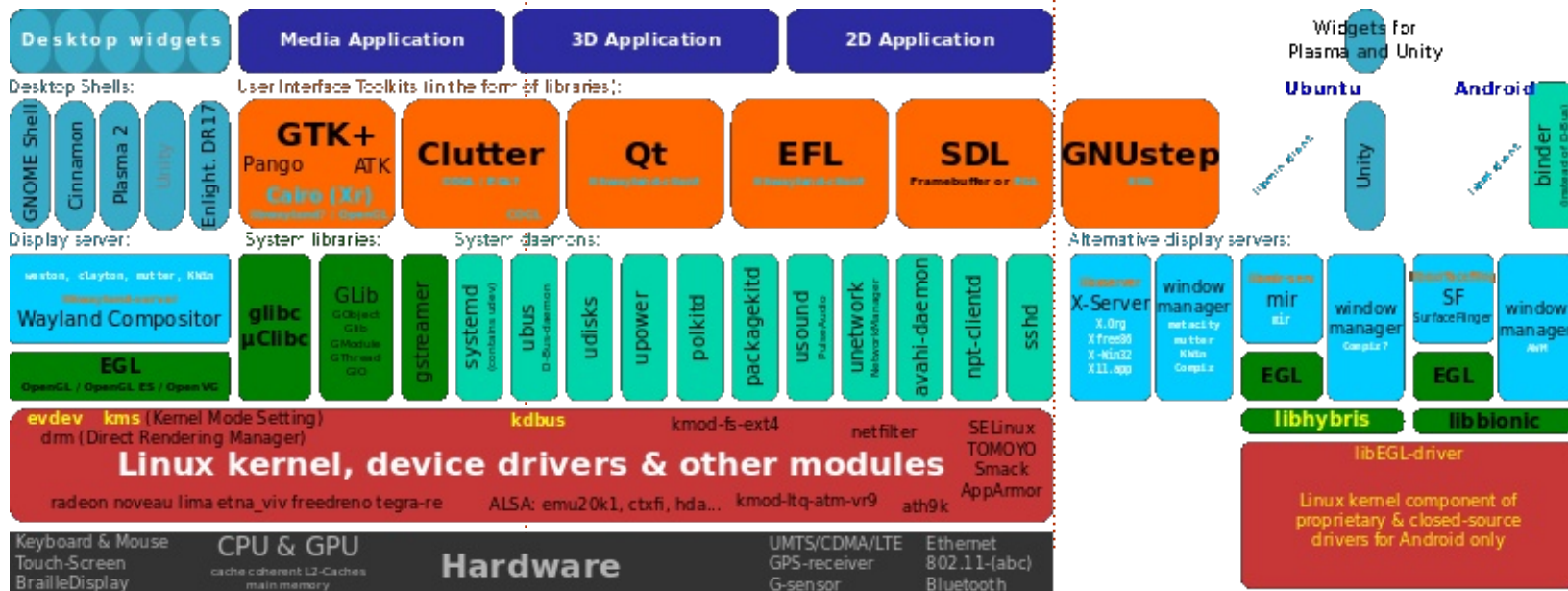
Ha még így se világos, itt egy végtelenül egyszerű diagram. Most találtam, ez megmutatja, mit csinál a bejelentkező szerver.

Látod? Ennyi.

Ez a Mir lényege is. Ez persze még mindig nem magyarázza meg, miért

viselkedik úgy mindenki, mint amikor az új osztálytárs egyszer csak levágja a haját és sertés hentesáru szagától kezd bűzölni. (Mi anno úgy hívtuk a csávót, hogy Ricky Bacon.)

A Mir elvileg az X window szervert helyettesíti, az Ubuntu jelenleg is meglévő szerverét. A Canonical (a vezető Ubuntu-fejlesztő, tudod, ők azok, akik eldöntik, hogy mik legyenek az Ubuntu alapértelmezett programjai) döntött így, hogy mostantól nem lesz X. Hogy miért? Az X idestova 30 éve szolgálta egyfolytában a Linux-felhasználókat. Érted, ha működik, mi a fenének kellett piszkálni?



A helyzet viszont az volt, hogy az X már nem tudta megfelelően eljuttatni az operációs rendszert a felhasználókhoz. Bár ez nem teljesen igaz. Az X simán el tudta volna juttatni az operációs rendszert az internetcsatlakozással rendelkező kenyérpíritóhoz, csak valószínűleg te nem igazán így képzelted a dolgot.

Az van, hogy azt nagyjából mindenki tudja, hogy kell kinéznie egy operációs rendszernek egy kis képernyőn. Egyik képernyőről a másikra ugrunk, nagyítunk és kicsinyítünk az ujjainkkal, amilyen gyorsan csak képesek vagyunk rá. Pont ez a gond az X-szel. A modern telefonokkal rendelkezők már elvárják az „f'n'f”, vagyis a fast and fluid (gyors és folyamatos) élményt. Ha a kedvenc oprendszered a telefonodon is fut, akkor nyilván szeretnéd, hogy pont úgy nézzen ki, mint az asztali géped. Mint ha a pasid ikertestvérét smárolnád le: más, de mégis ugyanaz. De leginkább azt szeretnéd, hogy úgy működjön, mint az összes többi telefonos oprendszer, gyorsan és folyamatosan.

Szóval, az X nem volt sem gyors, sem folyamatos. Mit lehetne akkor a helyére tenni? A Canonical okos emberei összedugták a fejüket és kitalálták a Mirt. Nemdebár?

Nem bizony.

Egy Wayland nevű programot választottak. A Wayland tulajdonképpen egy protokoll, egy sor instrukció, amely azt definiálja, hogyan kell kezelni a bevitelt és a kivitelt. Itt volt az a pont, hogy leültem és elkezdtem zokogni, mert ez nekem már sok volt.

Később a Canonical rájött, hogy a Wayland se igazán jó megoldás. Így pontosan azt csináltak, amit minden amatőr barkácsoló szokott, amikor az asszony szól nekik, hogy kéne egy új kinti asztal a hátsó kertbe: összerakja a sajátját.

Ez a lényege a házilag készített bútoroknak. Senki nem tudja, milyen nagyon nehéz bútort készíteni, kivéve persze azokat, akik ebből élnek. De bútorra mindenkinek szüksége van, így mindannyian meg vagyunk győződve, hogy eleget tudunk ahhoz, hogy bátran ítélkezzünk és kritizáljunk. Jaj, ez az asztal túl érdes, miért nem csiszoltad le jobban az éleiteit? Jaj, ez meg nem elég hosszú, ezt nem fogja tudni körbeülni az egész család. Jaj, ez meg nem is igazán asztal, ez csak egy darab furnérlemez cementtéglákra állítva, anyámnak igaza volt, inkább Derrickhez kellett volna hozzámennem!

A Canonical Mir kódnévvel alkototta meg a következő generációs bejelentkező szerverét. Ezzel kicsapta

nem kevés embernél a biztosítékot, elsősorban a régi, szovjet típusú úrhardverek rajongóinál. Az egy elég komoly társaság, ha esetleg nem tudnád.

A Mirt arra találták ki, hogy a szokásos Ubuntu élményt nyújtsa olyan window szerveren, amely képes a f'n'f követelményeivel is megbirkózni.

Akkor mi a gond veled?

Ha arra gondolsz, hogy a Canonical túlságosan nagy hangsúlyt helyez arra, hogy mindenkinél ugyanaz az oprendszer fusson, eszköztől függetlenül, vagy ha úgy gondolod, hogy a felhasználók inkább áttérnek telefonra és táblagépre, sorsukra hagyva a laptopjaikat és asztali gépeiket, akkor olyan nagyon nem izzadtál le az izgalomtól.

De szerintem a Mir körüli hisztéria leginkább annak szól, hogy ez most valami egészen más.

Amikor annak idején az Ubuntu megjelent, megnyíltak az égi csatornák és anyagi fanfárok zengtek. Volt egy nyílt forráskódú operációs rendszer, végre-valahára sikerült több fronton is alkalmazni egyidejűleg. Az egész az egeket ostromolta, a Linux olyan életképesnek tűnt, mint még soha.

A hardcore Linux-fanok, azok, akik Tuxot a bicepszükre tetováltatták, azok továbbra is parancssorból működtették a programokat és kitalálták a saját disztróikat. Én teljesen odavoltam, hogy van egy oprendszer, mindent megcsinál, amit akarok, nem kerül egy fillérbe se, nem is kémkedik utánam, mint egy elmebeteg ex, hogy frissítsen mindenféle tök felesleges, erőforrás-zabáló programot, amit soha a büdös életben nem akartam telepíteni se.

Az Ubuntu egész egyszerűen működött. És mindezt stílusosan tette. Gyönyörű volt, mi pedig hajlandóak voltunk szemet hunyni afelett, hogy a Canonical is csak egy cég, nem pedig jótékonyági egyesület. Kőkeményen veszik az üzletet, cégeknek is szolgáltatnak szoftvert, olyanoknak, akik stabil, erős és használható oprendszert akarnak. A fejlesztőik ingyen dolgoznak, a termékeiket pedig pénzért adják a cégeknek. Emellett (brrr!) bejegyzett védjeggyé tették az Ubuntu nevet.

Aztán jött a Unity és a teljes Amazon.com hisztéria. Az emberek meg kezdtek rájönni, ami már addig is nyilvánvaló volt: nem lehet egy céget nyereség nélkül futtatni örök időig.

Amikor a Canonical odáig jutott, hogy részleteiben is kitárgyalja a Mirt, akkor már világos volt, hogy a közösség közreműködését a Canonical a saját munkájaként fogja jegyezni.

Na, itt az egész már tisztára úgy nézett ki, mint a *Trónok harca*.

Azok, akik nálam jóval okosabbak, komolyan aggódni kezdtek, én pedig hajlandó vagyok meghallgatni őket és megérteni mindazokat a problémákat, amiket az én kicsi, futóegérméretű agyam képes befogadni.

Én viszont nem aggódom. És el is mondom, miért.

Soha, egyszer sem értelmeztem félre a Canonicalal és az Ubuntuval a kapcsolatomat. Tudom, hogy pénzügyi döntések is befolyásolják az Ubuntu fejlesztését. És amíg az Ubuntu ingyenes (ráadásul egy cég terméként), addig nem felejttem el, hogy én nem az ügyfelük vagyok, hanem maga a termék. Ez pont olyan, mint a Google-lel, és tisztában vagyok a lehetséges csapdákkal is. Ha az ember profitvadász cégek ingyenes termékeit használja, annak az az ára, hogy folyamatosan ébernek kell lenni.

Hajlandó vagyok támogatni az

Ubuntut az összes kinövésével együtt, pont ugyanazért, amiért Kindle-t használok és Amazon-termékeket veszek annak ellenére, hogy láttam, mi történik kedvenc független könyvárusító helyeimmel: pont azt a jövőt ígérik, amit én is szeretnék.

Hiszek azokban az erőfeszítésekben, amelyek nyomán egy eszköz egyformán lehet aszali és „zseb” eszköz, mert mindegyiken egyforma oprendszer fog futni. Hiszem, hogy van annyi potenciál az Ubuntu-ban, hogy komoly kihívást jelentsen az Android és az iOS számára, nemcsak a piaci verseny miatt, hanem azért is, mert így ezek a gyártók olyan dolgokat is kitalálnának, amiket amúgy soha, ha az Ubuntu nem lihegne a nyakukon. Hiszem, hogy az Ubuntu képes megvetni a lábát a mobilpiacon és ez talán a piac oligarchiáinak a végét is jelentené, egy olyan forradalmat, ami akár az ellenkezőjét is kiválthatja, nevezetesen azt, hogy az Ubuntu mindörökké az asztali gépekre lesz száműzve.

És hiszek abban, hogy a Mirnek ebben kulcsszerepe van.

De leginkább azért nem aggódom sem a Mir, sem az Ubuntu miatt, vagy azért, hogy a Canonical szép lassan magába olvasztja az egész Linux közösséget, mert a szellentés mindig

bűzleni fog. Higgyétek el, kipróbáltam.

Nem lehet egyidejűleg milliókat pumpálni a Linuxba meg az FOSS-be, aztán meg mindenki úgy csináljon, mintha nem történt volna semmi.

Más szavakkal: sokat tudok a Linuxról, pont azért, mert érdekel, hogy mi van az Ubuntuval. És ha az Ubuntu valaha is leáll a fejlesztéssel, a hátrák fessegetésével, a nagy dolgok létrehozásával és a bátor kritika fel-találásával, na akkor olyat csinálnék, amire pont az Ubuntu tanított: legyalulom a merevlemezt, és újra telepítem a rendszert.

Igazából nem akarok belemenni semmilyen hiszter-ízű dumába, hogy mittom „én már az auto-tune, az Euro-trance és a psychedelic előtt rég Ubuntut használtam”. És a drámázás sem tud megatni. Szerintetek ez dráma? Én tagja voltam a középiskolai jazzegyüttesnek. Neked fogalmad sincs arról, mi a dráma, édes fiam.

Szóval, a válasz a kérdésre, hogy mi is a Mir, lényegében a Mir egy Rorschach-teszt. Az emberek azt látják bele, ami ott sincs. Valószínűleg megerősíti a már amúgy is létező elképzeléseket, egészen addig, amíg nem próbáljuk ki élesben is. Addig meg fenntartom az Ubuntu és a Ca-

nonical felé az egészséges kételkedést és az éberséget; legyen ez az ára annak, hogy egy fantasztikus terméket használhatok a későbbiekben.

Várjál, hogy is volt az a Missy Elliott-szám?

Is it worth it?

Let me work it.

I put my thing down, flip it, and reverse it.

Miresítve:

Is Mir worth it?

Let me work with it.

I'll tweak it, fork it, or reverse it.

Mindig is tudtam, hogy Missy titokban odavan az Ubuntuért! Van egy régi száma, a *Linus Torvalds is a Pimp!* Már akkor gyaníthattam volna.

Sok sikert, kellemes Ubuntuzást!



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



A múlt hónapban úgy döntöttem, hogy veszek magamnak egy tabletet. Az első gondolatom az volt, hogy a Google Nexus 7-et választom, de egy kis keresgélés után lentebb adtam, és az Acer Iconia B1-710 mellett döntöttem. Nem igazán kellene azt mondanom, hogy „lentebb adtam”, mert én boldog vagyok a B1-gyel, de el tudom képzelni, hogy aki egy csúcsminőségű tabletet keres, az viszont nem. Az B1-et újonnan 100\$-al olcsóbban találtam a Nexus 7-hez képest. Úgy tűnik az árak országról országra változnak, és úgy látszik UK-ban drágább, mint a legtöbb más helyen. Ha az Acer Iconia B1 és a Google Nexus 7 a két esélyes számodra, és közel ugyanannyiba kerülnek, akkor nincs kérdés a Google Nexus 7-et kelleni választanod – az egyszerűen lecsöpri a B1-et majdnem minden területen.

Amit még szeretek a B1-ben amellett, hogy 100\$-al kevesebbe került, az a teljesítménye. Ugyan nem lehet vele csúcs OpenGL játékokat játszani, mert nincs olyan GPU-ja, mint a Nexus 7-nek, de a Dual 1.2 GHz-es processzora több mint elég a legtöbb videó lejátszásához és olyan játékok-

hoz, mint a Fast Racing 3D.

A B1 különböző változatokban érhető el, az enyém 1 GB memóriával rendelkezik, de láttam 512 MB memóriával is néhány weboldalon. Van némi különbség a kinézetükben is. Az enyém fekete, ezüst szegéllyel és fehér a hátulja, míg van, ami fekete és kék színű (képzeld ide egy Nexus 7 viccet, ami úgy elveri, hogy belekékül). A dobozban a tablet, egy USB kábel és a töltő található. A tablet micro-B USB kábellel csatlakozik, ezért ha el-

veszted a kábelt, akkor egy új gyári kábelért nem fogsz prémium árat fizetni.

A tablet egy nagyszerű képessége a microSD bővítőhely, ami sok alsó kategóriás tableten nem található meg; microSD kártya használatával akár 32GB-al is bővíthető a tárterület. Sajnos, a hátul lévő csatlakozót egy olcsó hatást keltő műanyag takarja. Nem azt gondolom, hogy az összeszerelési minőség szörnyű volna, az Iconia B1-et kézbe véve való-

jában az rendben van, de elmondható, hogy nem a legjobban megépített tablet. Egy kicsit jobb érzetet kelt, mint sok alsó kategóriás tablet, de nem olyan jót, mint a csúcs minőségű tabletek.

Ha feltehetnék egy kérdést az Acernek a Iconia B1-el kapcsolatban, akkor az így szólna „miért bajlódtál az elülső kamera beépítésével?” A 0.3mp-es elülső kamera túlzottan gyenge képeket készít, rosszabbat, mint a legtöbb webkamera. Hátsó kamera pedig nincs. Feltételezem, hogy olyan alkalmazások miatt került bele mint a Skype, na de 0.3mp, ez komoly? Nekem nem volt szükségem kamerára, ezért a pocskék kamera nem számított a vásárlásnál.

Sok más ismertető lehúzza az Iconia B1-et a kijelzője miatt, de nekem elfogadható volt az 1024x600. Legalábbis ahhoz elég, hogy elég élvezetes legyen a mozivetítés a szórakoztató rendszerünkről. Felső kategóriás képességek, mint a HDMI port szintén hiányzik a B1-ből.

Az Iconia B1-em Android 4.1.2-vel érkezett, a Jelly Bean egy régebbi



verziójával, ami elég új ahhoz, hogy nem igazán volt hiányom alkalmazásokban. A gyári alkalmazás-felhozatal jó, az Acer nem lepte el a B1-et egy halom felesleges alkalmazással. És mert egy csomó Google alkalmazást használok, meg is szerettem a beépített appokat, amelyek a Google-szolgáltatásokra épülnek, különösen a névjegyek alkalmazást, ami a legfrissebb közösségi média tevékenységet is mutatja.

Az Acer Iconia B1 nem a 7"-os tabletek Lamborghinije. Sokkal inkább a Chevrolet Chevelle-je – van némi lóerő, de nem olyan mutatós, mint a Google párja. Ha mindössze egy alap tabletre van szükséged, akkor az Acer Iconia B1 egyáltalán nem olyan rossz. Elég masszív felépítéssel és megfelelő CPU teljesítménnyel

rendelkezik és microSD kártyával bővíthető. De ha egy kicsit nagyobbak az igényeid, akkor sokkal jobb tabletek is vannak a piacon. Ha az olcsó tableteket nézzük, akkor ez az egyik legjobb, de ne felejtse, hogy van néhány változat a piacon (512MB-os és 1GB-os), és az árak nem mindig vannak annyira távol az erősebb tabletektől.



Charles McColm az Instant XBMC szerzője és egy non-profit számítógép újrahasznosítási project vezetője. Amikor nem PC-ket épít vagy kártevőket távolít el vagy másokat bátorít a Linux használatára, akkor a <http://www.charlesmccolm.com/>-on blogol.



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



Az én történetem

Írta: Gabriele Tettamanzi

Majdnem 50 éves termék- és logisztikai menedzser vagyok. Jelenleg gyárat irányítok egy élelmiszerekkel foglalkozó cégnél. Ugyan nem vagyok IT szakértő, se elég fiatal ahhoz, hogy digitális bennszülött legyek, a tapasztalatom hasznos lehet a kíváncsi természetűeknek, azoknak, akik már nem fiatalok többé és érdeklődnek a Linux iránt, de aggódhatnak kipróbálni valami újat.

Először 30 évvel ezelőtt, még egyetemista koromban kerültem közelebbi ismertségbe a Linuxszal. A legelső kapcsolatom egy Unixot futtató számítógéppel volt, természetesen csak szöveges módban. Az egyetemi időszakot (5 év) és a 15 hónapos haditengerészeti szolgálatomat leszámítva – ahol szintén Unixot használtak – mindig Windowsos gépet vagy AS400-at használtam.

A 2000-es évek elején olyan problémába ütköztem, amit nem tudtam megoldani a szerencsétlen Windows Milleniumot futtató PC-men. Az MS Works nem működött többé, és nem találtam rá megoldást. Alternatívákat keresve felfedeztem és letöltöttem a szabad

forrású OpenOffice csomagot. Teljesen lenyűgözött az irodai szoftvercsomag, sokkal jobb volt mint a Works, és még fizetni se kellett érte.

Nagyjából ugyanekkor egy, a cégnél dolgozó IT tanácsadó adott egy Knoppix live CD-t. Jól nézett ki és igen funkciógazdag volt. Mindazonáltal, hogy nem tudtam megoldani a problémákat, winmodemen keresztül beállítottam az internet kapcsolatot.

Majd folytattam a szabad szoftverek felfedezését és használatát. Például: GIMP, Firefox, Thunderbird, OpenOffice, Hugin, amik rendszeresen használt programjaim lettek, de még mindig Windows-felhasználó voltam.

Néhány hónapja egy antivírus-frissítés, és a notebookom (Lenovo Thinkpad T43, Pentium M 2.13 GHz, 2 GB RAM, Windows XP) teljesítményének folyamatos csökkenése után úgy döntöttem, hogy kipróbálok néhány Linux disztribúciót, mivel azt olvastam az interneten, hogy a legtöbb már azonnal és gyorsan működik ré-

gi notebookon is.

Letöltöttem egy ingyenes útmutatót a www.makeuseof.com oldalról, ami szerint az Ubuntu jó megoldás a régi hardver felújítására. Ott kezdtem az érdekes útmutatót követni, ahol az információ legelső darabját megtaláltam. A másik nagyon jó forrás a www.distrowatch.com volt, ahol véleményeket olvashattam a többi disztróról is.

Időt szántam a rendszerek megismerésére, így az Unetbootin segítségével bootolható pendrive-ot hoztam létre az alábbiakkal: az Ubuntu család 4 tagja (a Gnome még nem volt hivatalos), Mint 14 Cinnamon és Mate, Fedora 18 Xfce, Debian 6 Gnome, Mageia 2, Fuduntu, Bodhi Linux. A tesztelés szempontjai:

- Felismertek-e minden hardvert?
- Egyszerűen be lehetett-e állítani a széles sávú mobil internetet? (Csak így tudok csatlakozni.)
- A notebook teljesítménye.
- Az asztal megjelenése.

Az első szempont után a Xubuntu 12.10, a Bodhi 2.3, a Mint 14 Mate és az Ubuntu 12.04 maradt, bár ennek

kicsit nagyobb az erőforrásigénye, hosszú távon támogatott kiadás, ezért választottam. A könnyű Lubuntu a gyorsasága ellenére se fogott meg, mert nincs belőle LTS kiadás. Nem találtam megfelelő magyarázatot, hogy ebben miért tér el a többi három *buntutól. A Bodhi gördülő (rolling) disztribúció, ami nem éppen a legjobb választás egy kezdőnek, de a weboldalán nagyon jó a dokumentáció, és ez meggyőzött.

Fogtam a Parted Magic-et, ami véleményem szerint egy varázslatos disztribúció, és a Windows XP mellett csináltam egy kis helyet a négy kiadás tesztelésére. Átméreteztem az XP partícióját, beállítottam a swapot és egy üres partíciót az új rendszernek.

Elsőként az Ubuntu 12.04-et teszteltem. A telepítési folyamat nagyon egyszerű, de egy kicsit erőforrás-igényes és lelassította a gépemet. Az alapértelmezetten települő programok régebbiek voltak, mint amiket a Windows XP-n használtam. Néhány PPA-ból történő frissítés után stabilitási gondok jelentkeztek, ám a friss verzióért cserébe hajlandó voltam

ezt bevállalni. Kipróbáltam a Virtual-Boxot, és beállítottam egy Windows XP virtuális gépet. Régi Windows felhasználóként elkerülhetetlen volt az első zavarodottság, ám ennek ellenére tetszett a Unity asztali környezet.

A második tesztalany a Mint 14 Mate. Az Ubuntu egyszerű telepítőjével jön, szép és könnyen használható a hozzám hasonló régi Windows-felhasználóknak, de lassú hardveren nehézkesnek érzem. Hetekig használtam és soha nem bootoltam XP-t. Helyette az Ubuntu 12.04 tesztelésekor használt virtuális gépet használtam.

A harmadik a Bodhi Linux. Gond lehetett telepítéskor, mert a rendszer lefagyott a párbeszédés rész után, ezért nem sikerült befejezni, így kihagytam a disztrót. A live rendszer gyors volt és szép, ha tapasztaltabb leszek, megpróbálom újra.

A negyedik a Xubuntu 12.10, ami szintén az Ubuntu 12.04 egyszerű telepítőjével rendelkezik. Kényelmes a használata a hozzám hasonló újoncoknak, és gyorsan fut a notebookomon. Úgy gondolom, hogy a kevés szemet gyönyörködtető dolog ellenére is elegánsan néz ki. Csak néhány szoftver települ az alapértelmezett telepítéssel, de az Ubuntu szoftverközpont kínálata a legnagyobb a Li-

nux világában.

Eredmény: Xubuntu 12.10, az én választásom.

A telepítés és frissítés után, hozzáadtam: ubuntu-restricted-extras, Calibre, FBReader (e-könyv olvasó és kezelő), GIMP 2.8, LibreOffice 4.0, Hugin (panorámakép készítő), Luminance HDR, VirtualBox, VLC (médialejátszó), Vuze (bittorrent kliens), Wammu (mobil modem kezelő) és Wine, ami feltehető az Ubuntu tárolókból, a hivatalos PPA-ból vagy a webről letöltve, aztán a GDebivel telepítve a csomagokat. Majd frissítettem a Thunar fájlkezelőt az 1.6-os verzióra (a gyárilag telepített régebbi volt), mert ettől a verziótól kezdve támogatja a fülek használatát. A rendszerpanelek ikonjain és betűtípusain némi esztétikai módosítást is végeztem.

Csak két nagyobb problémám van, ami miatt nem tudom csak a Xubuntu Linux telepítésemet használni: az iPad és a Kobo. Ezért kellett telepítenem VirtualBoxban egy Windows XP-t.

Kobo: Bár a Calibre nagyon hatékony e-könyv kezelő, szépen működik a Kobommal, de a firmware frissítés csak a saját Kobosetuppal

megy, aminek a nem hivatalos Linuxos verzióját nem tudtam telepíteni, illetve a Windowsos sem megy Wine alatt. Jelenleg a Kobosetup Windowsos verzióját telepítettem a virtuális XP-mre. A másik lehetőség, hogy keresek egy wifi hozzáférési pontot és azon keresztül frissítem a firmware-t, de a gépem nem támogatja a hozzáférési pont módban történő működést.

iPad: Ameddig az alkalmazásokat szeretném elérni, a Gigolo tökéletesen végzi a munkáját, látom az iPaden lévő mappáimat. Azonban ha az alapértelmezett Zene, Videó és Képek tárolókat akarom elérni, úgy látom, hogy a zenék, videók és képek címei titkosítva vannak. Továbbá ha az iPad OS-ét szeretném frissíteni, ahhoz is iTunes kell, ami jelenleg csak Windows és MacOSX rendszerekre érhető el. Fogalmam sincs, hogyan érjem el teljesen az iPadomat iTunes nélkül, ezért ez is telepítve van az XP-re.

Kerülőút: az OS frissítéséhez keresek egy wifi hozzáférési pontot és az alapértelmezett tárolók valamelyik iPaden használható eszközzel érhetőek el.

A gépem olyan, mintha új lenne. Gyorsan indul, gyorsan fut és hasz-

nálható. Több mint egy hetes teszt után a rendszerem stabil, és kényelmesen végzem otthon a mindennapi munkámat.

Számomra ez csak a kezdete a kísérletezés és tanulás új korszakának. Sok dolgot kell még tanulnom a Linuxról. Terveim között szerepel a Lubuntu tesztelése, mert ahogy fentebb is említettem, az én PC használati szokásaim miatt nincs szükségem „hosszútávú támogatásra” (mindössze csak le kell mentenem az adataimat), illetve egy teszt erejéig a Bodhi Linuxra is visszatérnek majd.



A Windowsról Linuxra történő átállásom március közepén kezdődött el, amikor a Windows 8 Prot újra kellett telepítenem a Toshiba C660-15R noteszgépemen, és nem volt hajlandó aktiválódni. Megtehettem volna, hogy letöltök egy Aktivatort, de mivel már volt egy Ubuntu 12.10, egy Ubuntu 13.04 Development Release Daily Build és egy OpenSuse 12.3 DVD-m, úgy gondoltam, adok nekik egy esélyt. Először vonakodtam, mert a Kodak ESP 1.2 AIO vezeték nélküli nyomtatónak csak Windowshoz és Mac OSX-hez volt drivere.

Elsőnek az Ubuntu 12.10-est próbáltam ki 30 perc erejéig. Azután jött az Ubuntu 13.04 Development Release ugyanannyi ideig, mint a 12.10-es. Majd az OpenSuse 12.3 következett nagyjából három percre, és visszaraktam az Ubuntu 13.04 Development Release-t. Azért döntöttem az Ubuntu mellett, mert az OpenSuse 12.3 sem a vezetékes, sem a vezeték nélküli internetkapcsolatot nem hozta létre, így nem volt azonnal internetem. Az Ubuntu 12.10 és 13.04 is boldogult a vezetékes és a vezeték nélküli kapcsolattal. Az Ubuntu Fórum segítségével működésre tudtam

fogni a Kodak ESP 1.2 Wireless AIO nyomtatómat (de kellett hozzá egy Kodak Hero 3.1 AIO driver, mert az nálam nem vált be, amit ajánlottak).

Felvetődhetett benned, hogy miért választottam az esetlegesen instabil Ubuntu 13.04 Development Release verziót a stabil Ubuntu 12.10-essel szemben. Ennek oka, hogy valószínűleg úgyis a 13.04-esre váltok, amint megjelenik. Több értelmét láttam, ha a Development Release-től indulok el a Beta Release-n át a Final Release-ig a Frissítéskezelő segítségével, mintha letöltöttem és kiírtam volna egy lemezre a Beta Release-t, majd lementettem volna az adataimat, hogy telepíteni tudjam a 13.04 Betát, végül ugyanezt eljátszam, amikor a végső verzió megjelenik.

Az Ubuntu Fórum még abban is segített nekem, hogy visszaállítsam a hibernálás funkciót, ami alapból nem elérhető.

Az egyetlen szoftver, amit szeretnék használni, és addig nem fogok tudni, amíg nem lehet valahogy Wine-nal futtatni, az a Microsoft Office 365 Home Premium. A PlayOnLinuxszal

nem tudtam működésre bírni, és a Crossover Office nem volt elérhető a 13.04-esen, amikor én áttértem rá. Nem volt alkalmam kipróbálni a Crossover Office programot (mert a cikk írásakor tudtam csak meg, hogy már a 13.04-esen is elérhető), így az Office 365 Home Premium webes verzióját használtam a LibreOffice-szal együtt. Jelenleg az egyetlen szoftver, amit a Wine segítségével használok – a PlayOnLinuxnak köszönhetően –, az a kiváló forgatókönyv- és regényíráshoz használható csomag, a Celtx. Bizonytalan voltam a Linux verzió telepítését illetően, de biztos vagyok benne, hogy egyre jobban megismerkedem a Linuxszal. Valószínűleg már képes lennék telepíteni a Celtx natív linuxos verzióját.

Meg kell néznem mennyi, már meglévő natív Windowsos játékom fut a PlayOnLinuxon, de már beszereztem pár játékot, mióta az Ubuntu 13.04.-et használom. Az első a Bastion volt, amit a Humble Bundle 31. heti akcióján (Weekly Sale) szereztem be. A második az erősen függőséget okozó Kerbal Space Programme volt, amit közvetlenül a Kerbal Space Prog-

ramme weboldaláról vettem, mert itt lényegesen olcsóbb volt, mint a Steamen.

Azon idő alatt, amíg az Ubuntu 13.04 development release-t, majd a béta verziót használtam, lenyűgözött, hogy mennyivel gyorsabb lett a noteszgépem, és mennyivel több szabad HDD helyem maradt a telepítés után, és mennyivel termelékenyebb lettem, mint amikor Windowst használtam.

Alig várom, hogy megtaláljam minden általam a Windowson használt alkalmazásom ingyenes és nyílt forráskódú verzióját, valamint, hogy megtanuljak programozni egy-két programozási nyelven, amelyek Linuxon elérhetőek.



Ahogy sok ember, én is szeretek zenét hallgatni és fontos, hogy a zeném mindenhol nálam legyenek – és van egy nagy zenei gyűjteményem, amire támaszkodhatok. De az a próbálkozás, hogy mindig mindent magammal vigyek, okoz egy kis problémát, tekintve, hogy milyen sok zeném van. Most éppen sok hordozható MP3 lejátszó van, amelyek közül kettő tele van olyan zenével, amit magammal hordok. A zsebeim ettől nagyon tömöttek lehetnek, és míg szeretem hallgatni a saját számaimat, hogyan tudok új anyagot találni? Az MP3 lejátszóim soha nem javasoltak nekem semmit. Itt lépnek be a felhő szolgáltatások.

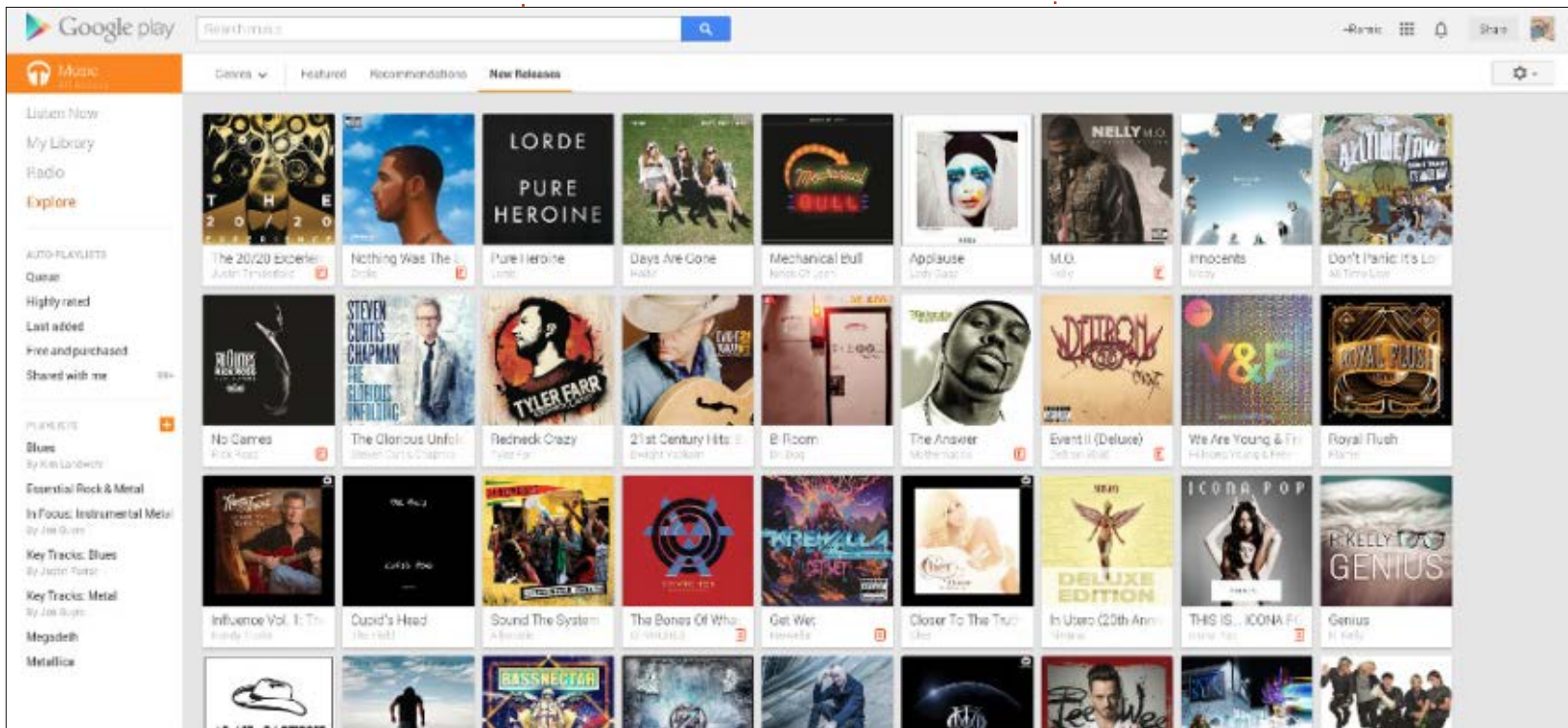
Az első felhő szolgáltatásom a Pandora volt. A számítógépen a Pithos használatával, vagy a telefonon az Android app-pal tudtam hallgatni. A Pandora olyan, mint egy rádióállomás, amely olyan zenét játszik, ami neked tetszik. Megadod a szolgáltatásnak egy művész nevét, és felépít neked egy csatornát a zenestílus alapján. Megtalál más művészeket is, akiket az általában megnevezetthez „hasonlónak”

tekint, és felépít köré egy lejátszási listát. Rájöttem, hogy nagyjából minden 5-8 szám, amit lejátszik, olyan, ami a megnevezett művésztől származik, míg a maradék a „hasonló” művésztől való. Ez nem rossz, és ingyen használható, ha nem bánod a hirdetéseket és hogy havonta csak 40 óráig hallgathatod. Azt választottam, hogy hirdetésmentes és korlátlan leszek, és 36 \$-t fizetek évente (havonta 3,99 \$-ért is elérhető). Általában fizetek az

appokért, ha tudok, hogy támogatam azokat a szolgáltatásokat, amelyekre támaszkodom.

A Pandora jó volt a maga módján, de nem tudod pontosan vezérelni. Néha pontosan tudom, mit akarok hallgatni, vagy meg akarok hallgatni egy művészt, akiről éppen hallottam. Így szereztem egy fiókot a Spotify-nál. A Spotify olyan szolgáltatás, amely a legtöbb elérhető zenei hangfelvételt tartalmazza

számokra a streameléshez, és lehetővé teszi, hogy lejátszási listákat hozz létre. Egy fizetős fiók 10 \$-ba kerül havonta. Ez fantasztikus olyan dolgokra, mint amikor lejátszási listát állítasz össze minden olyan dalból, amit egy adott művész rögzített, vagy amikor azért készítesz lejátszási listákat, hogy megfeleljenek egy adott igénynek vagy hangulatnak. Nagyon nagy könyvtára van, de nincs minden benne. Számos, igen nagy hordere-



jű művész megtagadta az engedélyt a zenéjük Spotify-ban való lejátszására, mint például a The Beatles. Én történetesen nagy Beatles-rajongó vagyok, és megvannak az albumaik CD-n és kirip-peltem őket Ogg vagy MP3 formátumba, ahogy kellett, de ez nem segít a Spotify-on.

Aztán két évvel ezelőtt a Google is bekerült a versenybe. A kezdeti kínálatuk egy olyan zenebolton alapult, mint az iTunes Store vagy az Ubuntu One, de volt egy érdekes funkciója, amely megengedte számodra, hogy a saját számaidat feltöltsd a szervereikre, ahonnan azokat a számokat streamelni tudtad az eszközeidre. Így fel tudtam tölteni az összes Beatles CD-imet a szervereikre, és mindazokat hallgathattam, amiket akartam. Ez nagyszerű volt és azokat a ritkaságokat is feltölthettem, amelyek egyébként elérhetetlenek lennének (például a hivatalosan meg nem jelent (bootleg) számok, vagy az olyan zenekaroktól közvetlenül értékesített számokat, mint a Phish, akik közvetlenül a rajongóknak árúsítanak koncertfelvételeket). Ez egy nagyszerű funkció, és feliratkoztam a Google Music fiókomra. Ezen kívül vásárolhattam zeneszámokat a Google Music-től, amelyek automatikusan hozzáadódtak a fió-

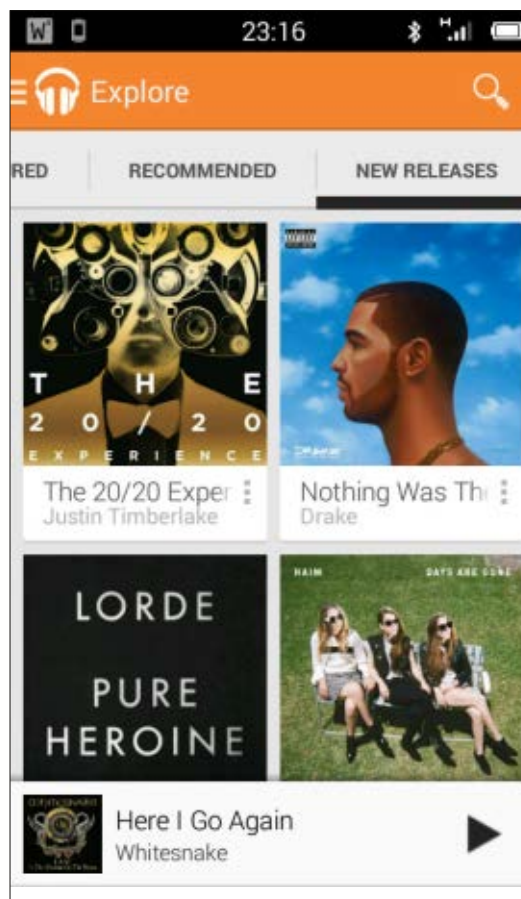
komhoz, és könnyedén feltölthettem azokat a számokat is, amelyeket az Amazontól vagy a eMusictól vettem.

Így most már három különböző felhő szolgáltatásom volt, amelyek mindegyike különböző dolgokat csinált. Egészen megszerettem őket, és közülük mindegyik egész jól lefedett mindent, amit akartam. De aztán a Google feljebb emelte a léceket. Létrehozott egy új szolgáltatást, a Google Play Zene Korlátlan hozzáférést, amely havonta 10 \$-ért egyetlen szolgáltatásba vontta össze az összes fenti funkciót. Az új Google Play Zene Korlátlan hozzáférés nemrég jelent meg, és a havidíjért hozzáférést kapsz egy nagy zenekönyvtárhoz, amelyet a saját számaidon kívül ráadásként streamelhetsz. Ezt lejátszási listák létrehozásával teheted meg, amelyekben a számok a Google könyvtárból vagy saját magadtól származhatnak. És létrehozatsz a Pandorához hasonló rádióállomásokat is. Miután ezt egy hétig próbálgattam, visszavontam a Pandora és a Spotify fiókjaimat, mert most mindezt kevesebb pénzért megkapom. És valamilyen okból úgy látom, hogy most még gyakrabban hallgatok zenét a Google Play Zene Korlátlan hozzáféréssel. Hogyan is működik?

A GOOGLE PLAY ZENE KORLÁTLAN HOZZÁFÉRÉS AZ

ANDROID TELEFONODON

A Google Play a Google mindent egy helyen tartalmazó (all-in-one) online áruháza. Zenéket, filmeket, TV-adásokat, könyveket, magazinokat, Androidos alkalmazásokat, sőt még olyan Google-márkájú hardvereket is kínál, mint a Nexus és a Chrome. Így egy helyen gyűjt össze mindent, amit valaha is meg szeretnél vásárolni a Google-től. Ennél az ismertetőnél csak a zenei szekcióra



fogunk összpontosítani, de jó esély van arra, hogy ha Android telefonod van, már meglátogattad a Google Play Alkalmazásokat vagy a telefonodon, vagy a böngésződben. A Play Zene appnak olyan ikonja van, mint egy fejhallgató-pár.

A Korlátlan hozzáféréshez akkor férsz hozzá, ha regisztrálsz egy havi 10 \$-os díjcsomagra. Ez az összes fenti szolgáltatást biztosítja a számodra. Nyisd meg az appot a telefonodon és a következő részeket fogod látni:

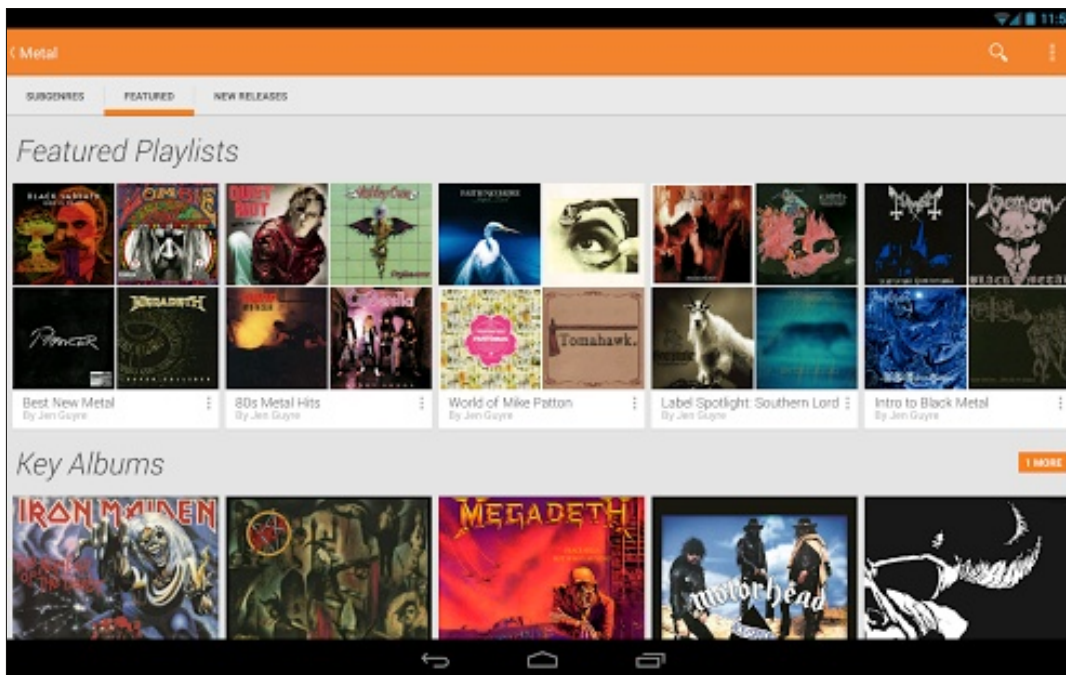
- Zeneajánló – Itt kereshetsz zeneszámokat a Google könyvtárában, valamint az összes általad feltöltött számodban, az azok alapján ajánlott számokban, sőt még az általad létrehozott lejátszási listákon alapuló ajánlatok között is.
- Saját könyvtár – Elindulhatsz az általad feltöltött zeneszámokkal is, de hozzá is adhatsz a „Saját könyvtáradhoz” bármely olyan számot, amelyet a Google könyvtárban megtalálsz. De jegyezd meg, hogy ez nem jelenti azt, hogy bármelyiket letöltheted, ez csupán streamelés (streaming) a Google-től.
- Lejátszási listák – Itt férhetsz hozzá bármely, általad létrehozott lejátszási listához. Ez például nagyon hasonlít a Spotify-hoz.

- Rádió – Itt „állomásokat” hozol létre úgy, hogy megadsz egy művészt vagy számot és megmondod a Google-nak, hogy építsen fel egy dinamikus lejátszási listát azokból, amiket „hasonló” zeneszámoknak tekint. Ez a funkció nagyon hasonlít a Pandorára.

- Felfedezés – Itt műfajok szerint böngészhetsz az új számok között, vagy megnézheted a Google által kínált kiemelt listákat.

Most, mivel streamingről beszélünk, feltétlenül át kell gondolnod, hogy ez a mobiladat előfizetésedet használja-e. Mert nem szeretnék semmilyen anyagi csapást, vagy nem szeretnék a zenétől megfosztva lenni egy szegény lefedettségű területen, mindig letöltök pár gigabájtnyi számot a telefonomra a megvásárolt zenegyűjteményemből. Jó ötlet, ha bemész a Beállítások menübe és beállítod a Zene csak Wi-Fi-vel opciót, ha aggódsz amiatt, hogy magas lesz a mobiladat előfizetési számlád.

„Le is tölthetsz (pin)” bizonyos számokat a készülékedre az offline zenehallgatáshoz. Nyisd meg azt a zeneszámot, amelyet „le akarsz tölteni” és keress egy olyan ikont, amely úgy néz ki, mint egy rajzszög. Ha ez ferdén áll, azt jelenti, hogy letölthető a készülékedre. Ha függőlegesen áll, azt jelenti, hogy már letöltötted. De ne felejtse el, hogy egy zeneszámot csak kétszer tölthetsz le. Ez tényleg egy streaming szolgáltatás. Azt is jegyezd meg, hogy a Beállításokban megadhatod, hogy csak Wi-Fi-n keresztül töltse le a számokat.



gőlegesen áll, azt jelenti, hogy már letöltötted. De ne felejtse el, hogy egy zeneszámot csak kétszer tölthetsz le. Ez tényleg egy streaming szolgáltatás. Azt is jegyezd meg, hogy a Beállításokban megadhatod, hogy csak Wi-Fi-n keresztül töltse le a számokat.

TELJES HOZZÁFÉRÉS A SZÁMÍTÓGÉPEDEN

Tulajdonképpen ez lett a kedvencem. Csatlakoztattam néhány tűrhető hangszórót a médialejátszásra való számítógéphemhez, és ha a Google Chrome-ot megnyitom a Play Zene

lejátszónál, az összes azonos hozzáférésem megvan. És talán azért is, mert én egy kicsit idősebb vagyok, mint az olvasók többsége, nem találok annyira kényelmesnek, hogy mindent a mobiltelefonomon kezeljek. Így a lejátszási listáimat a számítógépen futó böngészőmben hoztam létre. Persze be kell jelentkezned a Google-ba, hogy ezt megtegyed, de az összes beállításodat szinkronizálja a Google-fiókodon keresztül. Hogy ezt megnyisd, jelentkezz be a Google-ba a Gmail, Google+, vagy bármely más Google-alkalmazás használatával. Ha ezt megteszed, a Google elhelyezi az összes alkalmazásának fekete menüsorát az ablakod tetején. Válaszd ki

a Play-t ebben a fekete sávban, majd a Zenét (Music) a baloldali menüsorban.

Ez alapértelmezés szerint a Play Áruházat (Store) nyitja meg, ahol zeneszámokat vásárolhatsz. De ha kiválasztod a Zenéimet, kapsz egy listát a lehetőségekről, amelyek hasonlóak az Android apphoz:

- Zeneajánló – Ez az általad feltöltött zeneszámok, a lejátszási listákra általad feltett zeneszámok, az általad létrehozott rádióállomások, stb. kombinációja.
- Saját könyvtár – Az összes általad feltöltött zeneszám.
- Rádió – Az általad létrehozott állomások.
- Felfedezés – a Google által válogatott népszerű új albumok és zeneszámok, valamint mások által létrehozott lejátszási listák.
- Automatikus listák – A tevékenységeid által algoritmikusan generált lejátszási listák.
- Lejátszási listák – az általad létrehozott lejátszási listák.

Egyik ügyes funkciója az, hogy fogd és vidd módszerrel bármelyik zeneszámot felveheted egy lejátszási listára. Egy jó példa a Rádió funkció használata arra, hogy olyan zeneszámokat találj, amiről talán még nem is

tudtál korábban. Ha meghallasz egy olyan zeneszámot, ami tetszik, csak ráhúzhatod egy lejátszási listára, és az hozzáadódik.

BÖNGÉSZŐ-TÁMOGATÁS

Általában a Kubuntus asztali számítógépemen hallgatom a Play Zenét a Google Chrome használatával, de használtam Firefoxszal is, a munkahelyen pedig Internet Explorer-t használtam (bár a Google panaszkodik, hogy túl régi és bizonyos funkciók talán nem működnek). De mivel a szolgáltatás teljes mértékben böngésző-alapú a számítógépeken, ebből adódóan ez keresztplatformos, és azt hiszem, hogy bármely Linux felhasználónak jó tapasztalatai vannak.

MEGOSZTÁS

Természetesen a Google mostanában a közösségről szól, így a zenék megosztását beépítették a Google Play Zene (Music) szolgáltatásba. Megoszthatsz lejátszási listákat (lásd <https://support.google.com/googleplay/answer/3140173?hl=en>) a barátokkal, vagy a nagyközönséggel. Csak nyiss meg egy lejátszási listát, amit meg szeretnél osztani, és látni fogod a Lejátszási lista megosztása

gombot. Kattints rá, hogy hozzáférj a Megosztási beállításaidhoz.

Az alapértelmezett beállítás minden lejátszási listához a Csak én (private) opció. De ha szeretnéd, módosíthatod ezt „Nyilvánosra” („Public”). Ha ezt megteszed, megjelenik egy Google+ gomb, és lehetővé teszi számodra annak a kiválasztását, hogy kivel szeretnéd megosztani a lejátszási listádat. Megoszthatod a „Nyilvános” („Public”) körrel, ami a gyakorlatban azt jelenti, hogy bárkivel, aki követ téged Google+-on, vagy kiválaszthatsz konkrét embereket. Nekik viszont a Google+-on elérhetőnek kell lenniük a számodra ahhoz, hogy ezt meg tud velük osztani. És ha bárki megoszt veled egy lejátszási listát, feliratkozhat a lejátszási listára, és ha később hozzáadnak zeneszámokat, ezek a zeneszámok hozzáadódnak a feliratkozott példányodhoz.

ELÉRHETŐSÉG

A Google Play Zene Korlátlan hozzáférés elérhetősége függ a lemezkiadókkal kötött licenzvásárlási szerződésektől, így várhatóan ez még nem mindenhol elérhető. Itt olvashatsz, amit a Google mond erről a honlapjukon:

Az All Access az Android 2.2 és újabb operációs rendszert használó Google Play Music felhasználók számára elérhető. A Korlátlan hozzáférés még nem mindenhol elérhető, de előre is örülünk annak, ha világszerte több országra is kiterjeszthetjük.

Ez azt jelenti a gyakorlatban, hogy először az Egyesült Államokban bukkant fel. Ezt követően Ausztráliában és Új-Zélandon jelent meg. Augusztus 9-én pedig azt jelentették be, hogy ez most már kapható 9 európai országban is (Ausztria, Belgium, Franciaország, Írország, Olaszország, Luxemburg, Portugália, Spanyolország és az Egyesült Királyság). És feltételezem, hogy a Google globális uralmat szeretne elérni, így az elkövetkező hónapokban más országokban is meg kell jelennie. De ha nem tudsz addig várni, hallottam pletykákat arról, hogy ezek többnyire egy hitelkártya-címtől függenek, és nem nyomoznak túl szigorúan ezeknek a címeknek az érvényessége után, amíg a díjak egyértelművé nem válnak.

Remélem, hogy ez a cikk felpaprikázta az érdeklődésedet eziránt a zenei szolgáltatás iránt, amit én nagyon vonzónak találtam. És ha szeretnél engem megtalálni, **+Kevin O'Brien**

vagyok a Google+-on.



Szoftverek a ringben

Írta: Tushar Bhargava

Számítógépeink kaput nyitnak új világokba, és mi gyakran szeretnénk a képernyőről képet készíteni: egy képernyőmentést. A legtöbb Linux felhasználó a „Print Screen” gombra vagy egy egyszerű alkalmazásra hagyatkozik, mint a gnome-screenshot vagy a KSnapshot (alapértelmezettek a GNOME-ban és KDE-ben), míg mások ezt a feladatot a hűséges GIMP-pel oldják meg. Cikkeim írása közben botlottam bele egy másik lehetőségbe - a Shutterbe.

A LÁTOMÁS

Mario Kemper, a Shutter készítője, így indokolta egy új képernyőmentés-készítő eszköz szükségességét:

„Számítástechnikát tanulok és szabadidőmben minőségellenőrként dolgozom. Mikor elkezdtem ezt a munkát próbáltam egy jó kis képernyőmentő programot találni, mert sok dokumentációt készítenek a fejlesztőknek is.

Találtam több alkalmazást – ksnapshot, gnome-screenshot, stb. – de mind csak a képkészítésre összpontosított, nem volt bennük szerkesztés, képsorozat, effektek, stb. Ezért

kezdtem a Shutter (korábban gscrot) fejlesztésébe, a fenti célokat és tulajdonságokat szem előtt tartva.

De van még egy fontos dolog: sok időt töltünk a fórumokon, wikiken, csevegőkön is. Időnként fel kell töltenünk egy elkészített képernyőképet, hogy megoszthassuk másokkal. Szerettem volna beépíteni azt a lehetőséget, hogy feltöltés után a kép hivatkozását szépen formázva megkapjuk és azt már csak be kelljen illeszteni egy fórumra vagy wiki oldalra.”

(Az idézet a Canonical blog.launchpad.net/projects/shutter oldaláról származik; Creative Commons licenclésű.)

Nagyratörő célok, de vajon a Shutter be is váltotta az ígéreteit? Itt az ideje, hogy próbára tegyük.

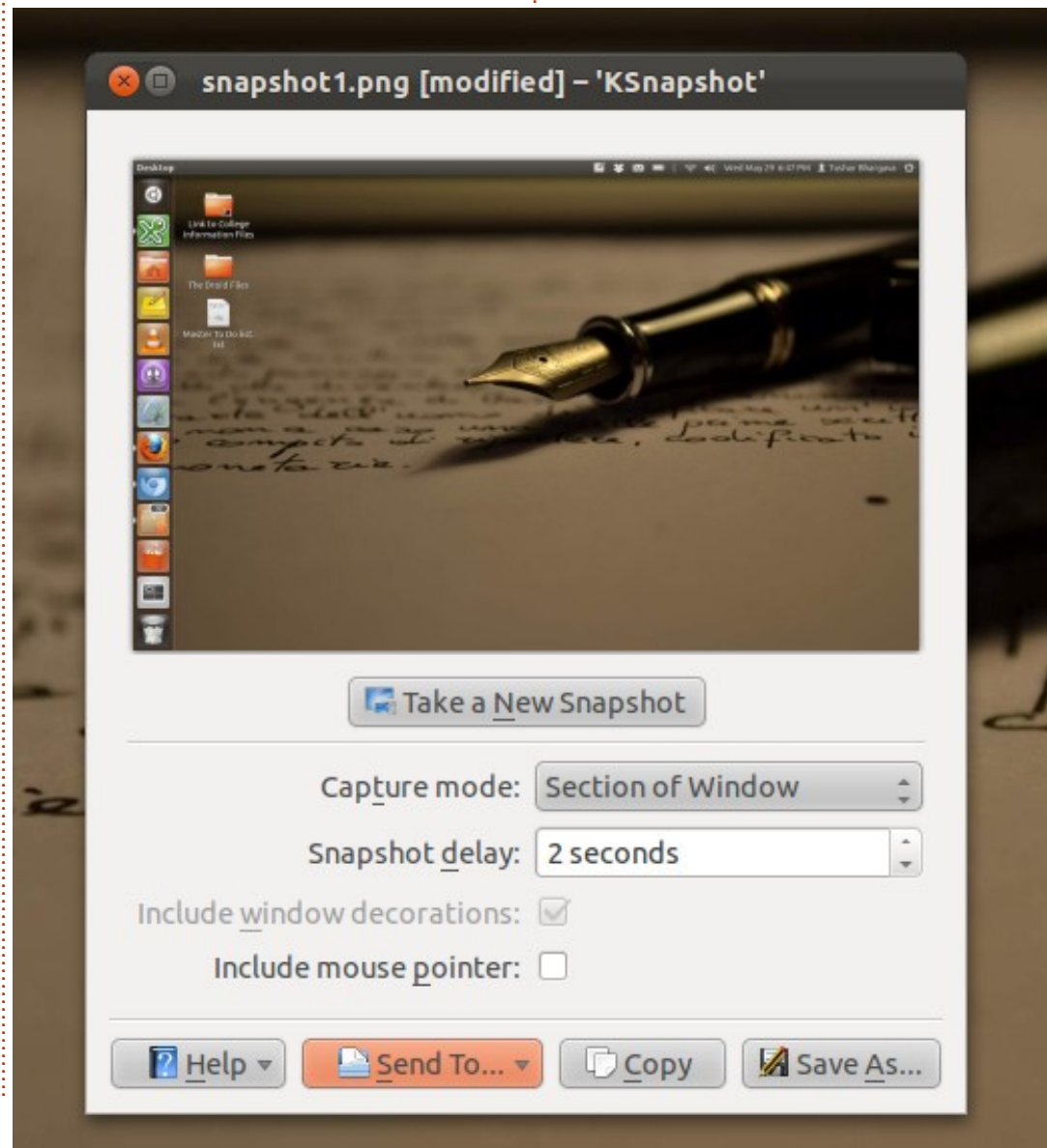
FELHASZNÁLÓI FELÜLET

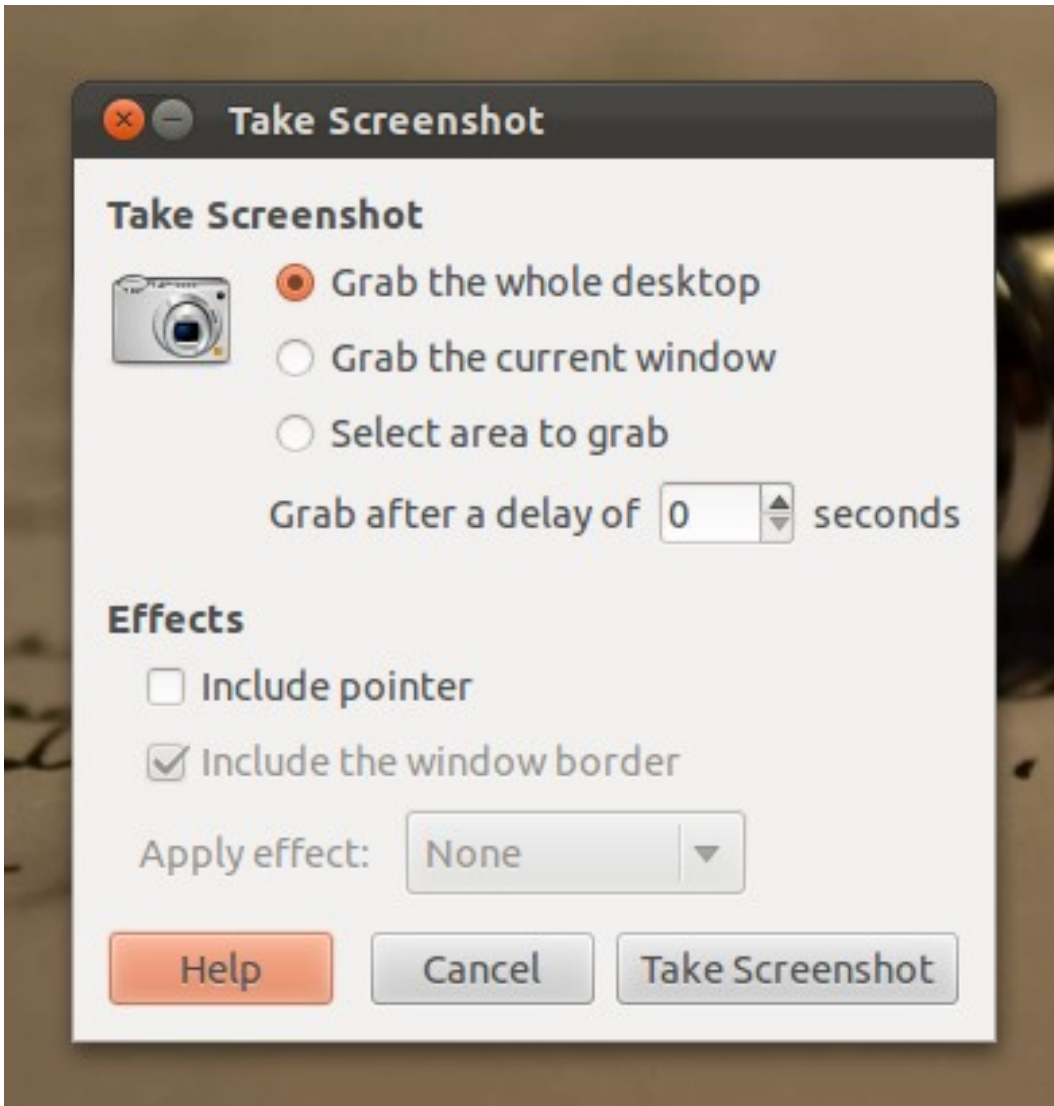
A KSnapshot felhasználói felülete (UI) megtévesztően egyszerű. Van egy előnézet ablak, alul egy gombbal, amivel új képet készíthetünk, ha az elsővel elégedetlenek vagyunk, egy legördülő menü, amivel a készítés módját tudjuk meghatározni és egy időzí-

tő. Alul további négy gomb: Súgó, Küldés, Másolás, Mentés másként.

Az időbe fagyva

A gnome-screenshot felülete jóval egyszerűbb. Három rádiógomb-





bal tudjuk kiválasztani, hogy a teljes képernyőről, az aktuális ablakról vagy egy adott területről szeretnénk képet. Beállíthatok időzítést is, és az egérkurzor láthatóságát. Alul található még a Sűgő, Mégse és a Képernyőkép készítése gomb.

A Shutter felülete nagyobb, de intuitív és jól kialakított. Itt is lehetőség van egy kiválasztott terület, a teljes asztal vagy egy ablak mentésére. De készíthetsz képet menüről, buboréksűgőről, még honlapról is. Nem mind hasznos, de lenyűgöző a

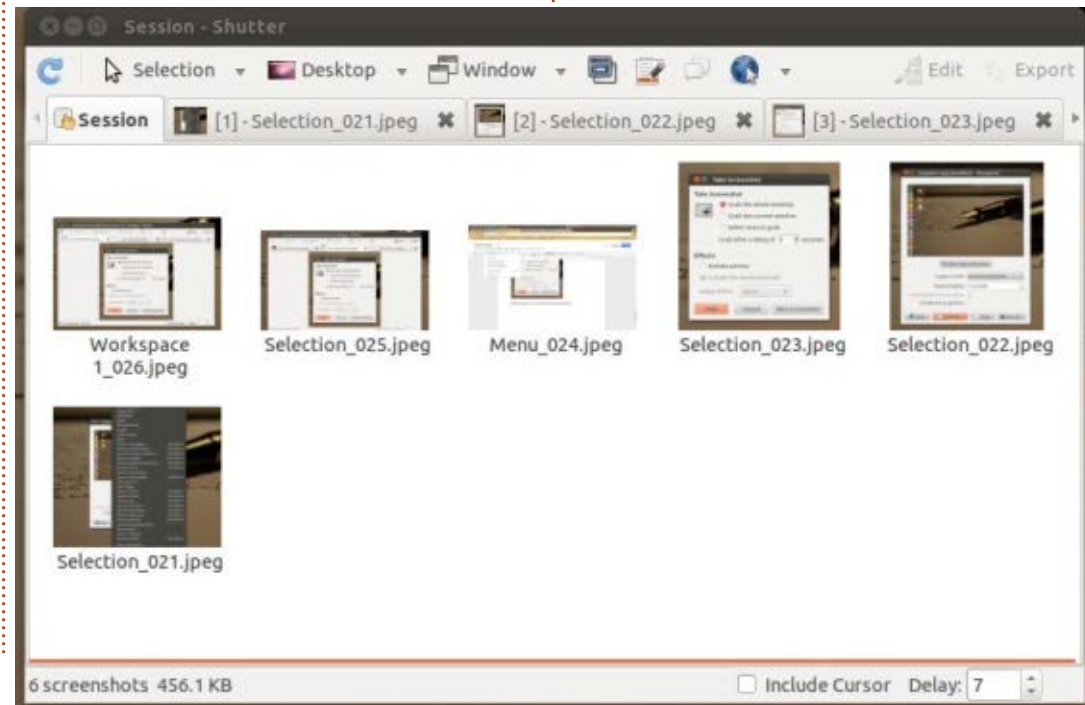
választék. Van beépített szerkesztő, exportálás gomb és egy időzítő, amivel a késleltetést tudjuk beállítani. Ezzel a sok opcióval is szép és a szemnek kellemes marad a felület.

MENTÉS, SZERKESZTÉS ÉS EXPORTÁLÁS

A KSnapshot több formátumban képes menteni: .png, .jpeg és .bmp. Nem rendelkezik beépített szerkesztővel, de át tudja küldeni a képet a GIMP-nek. Ez rendelkezik a legtöbb exportálási lehetőséggel, amikről csináltam egy képet, mert kézzel beírni túl sokáig tartott volna.

A gnome-screenshot a másik véglet. Nem lehet vele szerkeszteni a képet, és csak .png formátumban lehet menteni. Exportálási lehetőségek egyáltalán nincsenek. Persze csak egyszerű képernyőkép-mentő eszköznek szánták, de még néhány fájlformátum nem ártana.

A Shutterrel elmentheted a képet .png, .jpeg vagy .bmp formátumban, amit előre kell kiválasztanod a Beállítások ablakban. A képeket PDF-be is exportálhatod, ami nagyon hasznos. A saját szerkesztő elegáns és a felhasználók nagy részének több, mint elegendő tudással rendelkezik.



A beépített szerkesztők közül az egyik legjobb, amit valaha láttam, teljesen jól áttekinthető felülettel és sokfajta képességgel. Ehhez kapcsolódnak az olyan bővítmények, mint például a Szépia, Szürke árnyalat – így már ritkán lesz rá szükséged, hogy másik programot használj. Bár a fényképezőgépednek lenne ilyen szoftvere! Ha a képek további szerkesztésére volna szüksége, akkor a Shutter átadhatja a stafétabotot a GIMP-nek. A Shutterrel tökéletessé teheted a képernyőképet, de ha meg szeretnéd osztani a világgal, akkor az némi erőfeszítést igényel a részedről. Az általam próbált verzió lehetőségei korlátozva voltak az „imagebana”, „imagehack” és Ubuntu One körére.

KÖVETKEZTETÉS

A Shutter bőséges eszköztára és áttekinthető felülete elválasztja a többitől. Teljesíti az ígéreteit. Ha több exportálási lehetőségre vágysz, akkor a KSnapshottal nem lőhetsz mellé. Ha nem akarsz végtelen menüket böngészni vagy rejtett beállításokkal bajlódni, biztosan értékelni fogod a gnome-screenshot egyszerűségét.

ÖSSZEZÉS

KSnapshot



Jó:

- Mentés sok formátumba
- A legjobb exportálási lehetőségek

Rossz:

- A felület nem olyan szép és egyszerű, mint a másik kettőé.

Honlap:

<http://www.kde.org/applications/graphics/ksnapshot/>

GNOME Screenshot



Jó:

- Egyszerű, teszi a dolgát

Rossz:

- Nem lehet több fajta formátumba menteni (csak .png-be)
- Nincsenek exportálási lehetőségek
- Nincs beépített képszerkesztő vagy lehetőség a GIMP-nek átadni a képet

Honlap:

<https://git.gnome.org/browse/gnome-screenshot/>

Shutter



Jó:

- Mentés a három leggyakoribb formátumba
- Lenyűgöző beépített képszerkesztő
- Egyszerű, tiszta és áttekinthető kezelőfelület

Rossz:

- Korlátozott exportálási lehetőségek

Honlap: <http://shutter-project.org/>

A SZOFTVEREK A RINGBEN GYŐZTESE:

Shutter



Tushar 17 éves leendő főiskolai hallgató, imádja az Ubuntu-t és a szabad szoftvereket. Szeret Java és C++ nyelven programozni, és élvezni az írást. Mostában Android alkalmazások fejlesztésével próbálkozik. Ha tetszett ez a cikk, iratkozz fel a blogjára további írásokért: tusharbhargava.wordpress.com.



Levelek

Ha szeretnéd, hogy leveled nyilvánosságra kerüljön, amely lehet köszönet vagy reklamáció, akkor küldd az alábbi címre: letters@fullcirclemagazine.org.
FONTOS: terjedelmi okokból a levelek szerkesztésre kerülhetnek.

```
#!/bin/bash
#by GrouchyGaijin
echo "This script is for getting the current exchange rate "
echo "I called it exrate."
read -p "Enter the symbol of the currency you want to go from: " var1
read -p "Enter the symbol of the currency you want to go to: " var2
read -p "Enter the amount you want to convert: " var3

wget -q -O - "http://www.google.com/finance/converter?a=$var3&from=$var1&to=$var2" | grep
"<div id=currency_converter_result>" | sed 's/<[^>]*>//g'
until false; do
    echo "Press R to run the script again or Q to quit. "
    read x
    if [ "$x" = "R" ]; then
        exrate
    elif [ "$x" = "Q" ]; then
        echo "Going down"
        killall exrate
        break fi done
```

SZKRIPTEK

Arra gondoltam, hogy nagyszerű lenne, ha a Full Circle-ből egy részt az olvasók által készített szkripteknek szentelnénk. Mit gondoltok erről?

Azzal kezdem, amivel ellenőrizni szoktam a valuták árfolyamát. A szkriptet a gyorsindítóból hívom meg az Ubuntu dock-szerű megoldásából, ami a bal oldalon található.

John Niendorf

TISZTÁZZUNK

Láttam a levelem, amit Debian címen közzétettetek az utolsó FCM kiadásban, a Levelek részben; köszönet a lehetőségért, de van egy kis észrevételem a szerkesztéssel kapcsolatban.

Megértem, hogy a szerkesztői elvárások elsőbbséget élveznek azzal szemben, amit az olvasók leírtak, így a leveleket szerkesztik és megvágják, továbbá tudom azt is, hogy nem vagyok egy angol anyanyelvű író, de a fent említett esetben a szerkesztő túl sokat vágott le a levélből. A szerkesztett kiadás egyik mondata egy teljesen különböző jelentéssel jelent meg.

Azt olvasom az FCM 77. számában, hogy „De, nagyon de, azon kaptam magam, hogy összezavarodtam, amikor megláttam a Unity asztali környezetet.” de igazából azt írtam, hogy „De, nagyon de, azon kaptam magam, hogy összezavarodtam amikor megláttam azt a Unity asztali környezetet, de csak az Ubuntu alatt, miközben teszteltem a Gnome 3-at Ubuntu, Debianon, Fedoran és Opensusen.”

A hangsúly azon a tényen volt, hogy a Unity csak az Ubuntu létezik, és a GNOME-t vagy XFCE-t sok disztribúció használja. Nem akartam elítélni a Unityt vagy a használata közbeni zavarodottságomat kifejezni.

Gabriele Tettamanzi

Csatlakozz:



goo.gl/FRTMI



facebook.com/fullcirclemagazine



twitter.com/#!/fullcirclemag



linkedin.com/company/full-circle-magazine



ubuntuforums.org/forumdisplay.php?f=270

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, termék-bemutatókat, teszteket, vagy bármit. Még az olyan egyszerű dolgok, mint egy levél, vagy egy képernyőkép is segít megtölteni a magazint.

Az irányelveinkről a [22. oldalon](#) olvashattok. Ha betartjátok ezeket, garantált a siker.

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

Tuxidermy

...ONE DAY,
EVERY COMPUTER STARTED
TO CRASH AND FREEZE...

...THEN
FREEDOM ITSELF
BECAME ILLEGAL...

...AND SUDDENLY,
EVERYONE WAS TURNED
INTO A SLAVE!

IT ALL
STARTED ON A
LAWYERS MEETING...

LITTLE KNOWN FACT: FREE SOFTWARE ENTHUSIASTS ALSO TELL SCARY STORIES ON HALLOWEEN.



K Nem vagyok programozó – hogyan tudnám a Linuxot ismertté tenni?

V Kezdd a StartUbuntuval! Jelenleg az a helyzet, hogy az egykori Windows XP felhasználók közül rengetegen migrálnak Lubuntura.

K Hogyan tudnám átméretezni a felső panelt?

V (köszönet a válaszáért **CatKiller**-nek az Ubuntu Forums-ról) Alt-jobb oldali Super gomb-kattintás

K Kaptam egy hihetetlen lehetőséget egy hétvége erejére: nagyon gyors internetet használhatok. A telefonomon van internet, tudom használni a Google-t, de nem tudok nagy mennyiségű adatot letölteni. Szeretnék Ubuntuval alkalmazásokat fejleszteni és hangfájlokkal játszani. Milyen programokat ajánlotok ezekhez?

V Íme Gord listája, csak neked: telepítsd az Ubuntu 12.04-et, töltsd le az összes frissítést, utána tedd fel az alábbiakat: Restricted

Extras, build-essential, GIMP, Audacity, VLC Media Player, ffmpeg. Nem tudom, hogy a Python rajta van-e a gépeden alapértelmezettként, de ha nincs, akkor telepítsd azt is. Ezzel annyi mindennel tudsz játszani, ami akár hónapokra is lefoglal.

K Telepítettem a VirtualBoxot az Ubuntu tárolóból, de nem működik...

V A VirtualBox azon ritka kivételek egyike, amely a szabályt erősíti. Telepítsd a www.virtualbox.org weboldalról.

AZ ASKUBUNTU LEGNÉPSZERŰBB KÉRDÉSEI

* Honnan tudom, milyen fájlokat nyit meg egy-egy alkalmazás?
<http://goo.gl/Bl1gd9>

* Hogyan telepítsem (lépésről lépésre) az Ubuntu Server 13.04-et?
<http://goo.gl/wf2Z5J>

* Mit lehet mplayer helyett használni?
<http://goo.gl/lXWu1b>

* Miért nem indul a Steam?
<http://goo.gl/rOst5l>

* Hogyan tudok beágyazott képeket kimenteni e-mailből?
<http://goo.gl/FqB71o>

* Hogyan lehet „|”-t (felfelé mutató nyilat) gépelni billentyűkombinációval?
<http://goo.gl/bGuEKT>

* Állandóan felmelegszi az Ubuntu Macbook Pro-m, mit csináljak?
<http://goo.gl/jwyGIE>

* Ha Ubuntu-t telepítek a gépemre dual boot rendszerben, Windows 8 mellé, attól le fog lassulni a Windows?
<http://goo.gl/JvDKN0>

* Mi a Times New Roman-hoz leginkább hasonló font?
<http://goo.gl/g5Wlis>

* A frissítések azonnal kikerülnek, vagy inkább ilyen ad hoc-jellegűek?
<http://goo.gl/zfpVrx>

* Hogyan lehet megváltoztatni az alapértelmezett vendégfelhasználói alkalmazásokat?
<http://goo.gl/rsPvZZ>

* Amikor az „ubuntu-restricted-extras”-t telepíteném, .exe-fájlok töltődnek le.
<http://goo.gl/SfZDi9>

* Lehet Unity-t használni független felületként, nemcsak Ubuntu alatt?
<http://goo.gl/Cto25Y>

* Hogyan tudnám megakadályozni, hogy a programok munkafelületet váltsanak?
<http://goo.gl/FGOKvt>

* Színválasztó a teljes képernyőfelülethez
<http://goo.gl/gzBYMC>

TIPPEK ÉS TECHNIKÁK



Disztrófigyelő

Én négy kritérium alapján szoktam csoportosítani a Linux különböző verzióit.

- asztali környezet (hogyan jelenik meg és hogyan működik)
- fájlkezelő
- mennyit kell vele szöszölni telepítés után (programok telepítgetése, beállítások)
- politika, azaz egyetérték-e a disztró mögött álló szervezettel, avagy sem.

Úgy látom, két különböző csoportja van a felhasználói felületeknek: Unity/GNOME és KDE/Cinnamon/LXDE/XFCE. A két csoporton belül minimális különbségek vannak. Mindig saját háttérképet teszek fel, úgyhogy a barna-kék-zöld háttérkép-háborúból kimaradok.

Nekem a Windows XP/7-re hajazó felhasználói felület vált be a legjobban, emiatt semmiképpen nem használnék Unityt vagy GNOME-ot, legalábbis napi szinten biztosan nem. (Virtualbox alatt azért megvan a legutolsó verzió, hogy tudjak válaszolni a kérdésekre.)

A Kubuntu-felhasználók leginkább a fájlkezelőről zengenek ódákat, de én megbolondulok tőle. Fogalmam sincs, hogyan tudnám azt csinálni, amit akarok. A Lubuntu (LXDE) fájlkezelője túlságosan leegyszerűsített, de a Xubuntué egészen bevált. Napi

szinten a Nemot használom (Mint) vagy a Nautilust (Ubuntu).

A Cinnamon-felületű Minttel van a legkevesebb meló telepítés után. Rövid időn belül már csinálja is, amit kérek tőle. A legtöbb könnyűsúlyú Linux-disztribúció nem tartalmazza a LibreOffice-t, én viszont nem funkcionálok anélkül. Akarok továbbá Youtube-videókat nézni és mp3-akat hallgatni.

Odáig vagyok a Canonicalért és Mark Shuttleworth-ért, akkor is, ha voltak botlásaik az elmúlt időben, már ami a közösség felé irányuló kommunikációjukat illeti. A Canonical nélkül az asztali Linux most sehol nem lenne, ezért pedig roppant hálás vagyok. Ráadásul az a benyomásom, hogy hosszú távú elképzeléseket dédelgetnek. De a Unity szerintem akkor is visszafejlődés volt.

Nagyon szeretem a Mint csapatát is. Szeretem, hogy szemmel láthatóan újra és újra felteszik a kérdést, miszerint „mit szeretnének a felhasználók?” és tudják is rá a helyes választ. A felhasználókat nem érdekli a jövő, ők ma akarják a dolgukat megcsinálni. Ez vagyok én, dióhéjban.



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



Szeretnék megosztani néhány jó hírt a PC-játékok világával kapcsolatban a kedves olvasókkal illetve egy kicsit elmerengeni ezek hatásáról, illetve arról, hogy mi sült ki még ebből.

Ha ismeretlen előtted a Steam, gondolj rá úgy, mint egy iTunes-szerű szolgáltatásra, amit videójátékok terjesztésére találtak ki, ami kiegészülhet az online barátaid listájával akikkel akár csetelhetsz vagy be-szállhatsz barátaid mellé játszani is. Eleinte csak Windowson, mára különböző operációs rendszerekre is megjelent. A Linux fontos szerepet fog játszani az új Steam Box-szal és az új operációs rendszerrel, a Steam OS-el.

A Valve napvilágra hozott három bejelentést, mindegyik a Steam Box-hoz kapcsolódik, amiről már 2012 márciusa óta pletykálnak, de a Valve nem erősítette meg az eszköz létezését eddig.

STEAM OS

Szeptember 25-e, szerda, A Steam

OS létezik.



A Steam OS egy Linux alapú rendszer, amit Windows és Mac gépekhez játékok, zenék, TV műsorok streamelésére, valamint Linux játékok támogatására fejlesztenek. A Steam OS azt is lehetővé teszi a felhasználóknak, hogy streameljenek az otthoni hálózaton keresztül a televízióra. Ráadásul a Steam OS hamarosan ingyenesen is elérhető lesz.

A Valve ezt nyilatkozta: „A Steam OS-ben jelentős teljesítménynövekedést értünk el a grafikus feldolgozásban, és most megcélozzuk a rendszer audióteljesítményének a növelését és a bemeneti késleltetés csökkentését az operációs rendszer szintjén.”

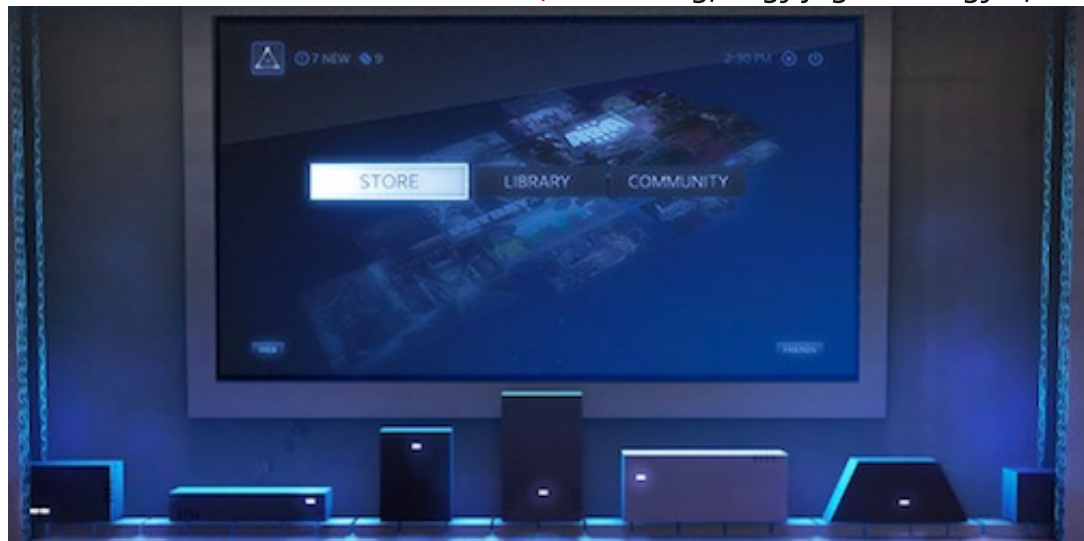
„A játékfejlesztők már kihasználva ezeket az előnyöket célba veszik a Steam OS-t az új kiadásai platformjaként.” A Valve arról is beszél, hogy működni fognak a Steam OS-el a már jól ismert zene-, TV- és filmszolgáltatások. Az új szolgáltatás magába foglalja a Steam Family Sharing-et, ami lehetővé teszi a felhasználóknak, hogy megossza a játékkönyvtárait barátaival, családjával, továbbá tartalmaz megbízható szülői felügyeletet megvalósító megoldást is.

STEAM BOX

Szeptember 25-e, szerda, A Steam Box létezik.

A Valve a Steam Box-ot először „Steam Machine” néven jelentette be. Ezek többféle kialakításban, különböző gyártók által készültek 2014 elején, de mindegyik gép Steam OS-el került szállításra.

A Valve 300 darab prototípust küldött különböző Steam felhasználóknak tesztelési szándékkal. A Steam létrehozott egy támogatási rendszert, ami alapján futás közben teszteket hajt végre a Steam Box (személyesen vettem részt ezen). Tehát, ha szeretnéd a Steam Box-ot futtatni és van Steam fiókod, jelentkezz be és csatlakozz a „Steam Universe community group”-hoz és nézd meg, hogy jogosult vagy-e,



vagy hogyan válhatsz azzá, még október 25-e előtt.

„A szórakoztatás nem egy séma szerint működik az egész világon,” írta a Valve. „Azt szeretnénk, hogy olyan hardvert választhass, amelyet szeretnél magadnak, ezért több partnerrel működünk együtt, hogy változatos Steam játékgépeket dobhassunk a piacra 2014-ben, és mindegyik Steam OS-t futtat.”

STEAM CONTROLLER

Szeptember 27-e, Péntek: a merész Steam Controller.



A Valve bejelentette az új, Steam-re optimalizált kontrollert, valamint a soron következő Steam játégpét. A bejelentések sorozata elősegíti a PC-s játékok és a nappaliban lévő szórakoztató PC-k közötti szakadék áthidalását. A controller támogatja a teljes, mai napig megjelent Steam já-

tékkatalógust, az alaptámogatást fogja nyújtani a régebbieknek, amiknek még nem volt controller támogatása.

A megszokott controller irányítási módszerek helyett a Valve perifériája két érintőpadot használ az iránygomb és az iránypad helyett. A fizikai iránygomb hiányát ellensúlyozandó, a controller a tapintást használja a visszacsatolásra, „lehetővé téve a mozgás frekvenciájának, mértékének és irányának pontos irányítását”.

A controllernek vannak további képességei, úgymint érzékelés-kezelő felület egy nagy felbontású kijelzőn. A kijelző megérintésével kiadható olyan parancs, mint a kattintás. Amikor a játékos megérinti

ezt a felületet, az megjeleníti az éppen futó játékot, tehát nem szükséges lenézni a controllerre játék közben. A Valve azt is közölte, „A kijelző lehetővé teszi, hogy végtelen számú különböző cselekvés legyen elérhető a játékos számára, anélkül, hogy végtelen számú fizikai gombokra lenne szükség.”

Az összes elhangzott bejelentés ellenére, még sok megválaszolatlan kérdés van a Steam Box, OS, és a controller körül – mennyibe kerül, stb...

Téged Kedves Olvasó, naprakész infókkal foglak értesíteni minden Valve által közölt újdonsággal, valamint arról is, hogy leszek-e egy szerencsés tesztelője a Steam Box-nak.



Ha valamely olvasónk olyan szerencsés, hogy kap a kezébe egy ilyen gépet, kérem, hogy írja meg nekünk, hogy mit tapasztal ezen a Linux alapú játékgépen.

Források:

<http://www.bbc.co.uk/news/technology-21677119> (videó)

<http://www.theverge.com/2013/9/25/4762374/steam-box-hardware-spec>



David viszonylag új az Ubuntu porondjában, de eddig nagyon élvezte. Imádja a játékokat, és egyszer játékefejlesztő szeretne lenni. Nézd meg az oldalát: rhysforward.carbonmade.com



A Game Dev Tycoon egy szimulációs játék, ahol egy játékfejlesztő cég tulajdonosa vagy. Programozóként kezded a saját garázsodban. Szerencsével és kitartással seregnyi rajongót és egy profi programozó csapatot gyűjthetsz magad köré, amellyel AAA játékokat készíthetsz.

TELEPÍTÉS

A telepítés nem is lehetne egyszerűbb. Miután megvásárolod a játékot a (greanhartgames.com) oldalán, e-mailben kapsz egy tar fájlhoz tartozó linket. A tar fájl letöltése és megnyitása után választhatsz x32-es vagy x64-es játék között. Ha választottál, megnyílik az Ubuntu Szoftverközpont, és segít befejezni a telepítést.

JÁTÉKMENET

A Game Dev egy kicsit meta, mert egy játékot készítesz egy játékban. A játékkészítés történelmének korszakain haladsz végig nagyjából 1984-től egészen 2015-ig. És amikor azt mondom „nagyjából”, akkor azt komolyan gondolom, mert az időt nem a Gergely naptár szerint mérik. Az időt at-

tól az időponttól eltelt években mérik, amikor az avatárod elkezdte a játékfejlesztést.

Több szempontból is bejött nekem ez a játék. Először is, mindig nagy bolondja voltam a szimulációs játékoknak, és a menedzser jellegű játékoknak meg még inkább. Másodszor magam is programozok egy ideje és ebből is élek, amikor éppen nem ismertetőket írok.

Miután ezt tisztáztuk, ez a játék valószínűleg nem olyan lesz, mint egy más mezőn elszökdelni Őz birodalmába. Igazából egy kiemelke-



dően sikeres játék lehet az, ami legvalószínűbb, hogy véget vet a karrierednek –, mert ezután mindenki sokkal élesebben fog bírálni. Azzal is hátráltathatod magad, ha túl sok beosztottat veszel fel vagy olyanokat, akiknek a bérét nem engedheted meg magadnak. Végül a játékmotorod is elavulhat. És így minden játékod is elavult lesz.

A játék hátránya, hogy túl szigorúan követi a játéktörténelmet. Bár a neveket megváltoztatták, nem nehéz kitalálni, hogy az a japán vállalat, amely a TES rendszerrel betört az amerikai piacra, később kijön egy új, Super TES rendszerrel. A játék-platformokat túl könnyen meg lehet jósolni és kitalálni.

A Game Dev Tycoon azzal az élménnyel ajándékozott meg, hogy úgy viselkedhettem, mint egy játékfejlesztő cég rosszindulatú főnöke. Kihívást jelentett számomra, és kénytelen voltam figyelni arra, hogy a következő játék ne lépje túl a költségvetést, és hogy elegendő emberem legyen a munkához. Mindezek mellett a játék elég kiszámítható útvonalon halad, amelynek a „váratlan”

eseményeit könnyedén el lehet kerülni. Jó játék, de ha végigviszel egy vagy két vállalatot, akkor beleunsz.





A Valve mai napig is legsikeresebb játéka, a Portal nyár elején jelent Ubuntu-ra is. Bár 2007-ben eredetileg Windowsra és Macre jelent meg az „Orange Box” részeként, de a Valve 2013 júliusáig várt, hogy a Steam játékmotoron keresztül Ubuntu-ra is kihozza. Nagyon örülünk, hogy már Ubuntu-n is játszhatunk ezzel a rendkívül sikeres, problémamegoldó, belső nézetű lövöldözős, egyszemélyes játékkal.

A PORTAL TELEPÍTÉSE

Nincs másra szükség, mint a Steam játékmotorra, amelyet az Ubuntu Szoftverközponton keresztül lehet telepíteni. Ha már van Steam profilod, és a Steamet telepítetted a gépeden, akkor megkeresheted a Portalt, és megveheted a jelenlegi 9,99 USD árért. Ha még nincs Steamed, akkor hadd nyugtassalak meg: ez lesz az egyik leggyakrabban használt alkalmazásod. Ha tervezel játszani Linuxon, akkor nem bánod meg a beszerzését.

JÁTÉK A PORTALLAL

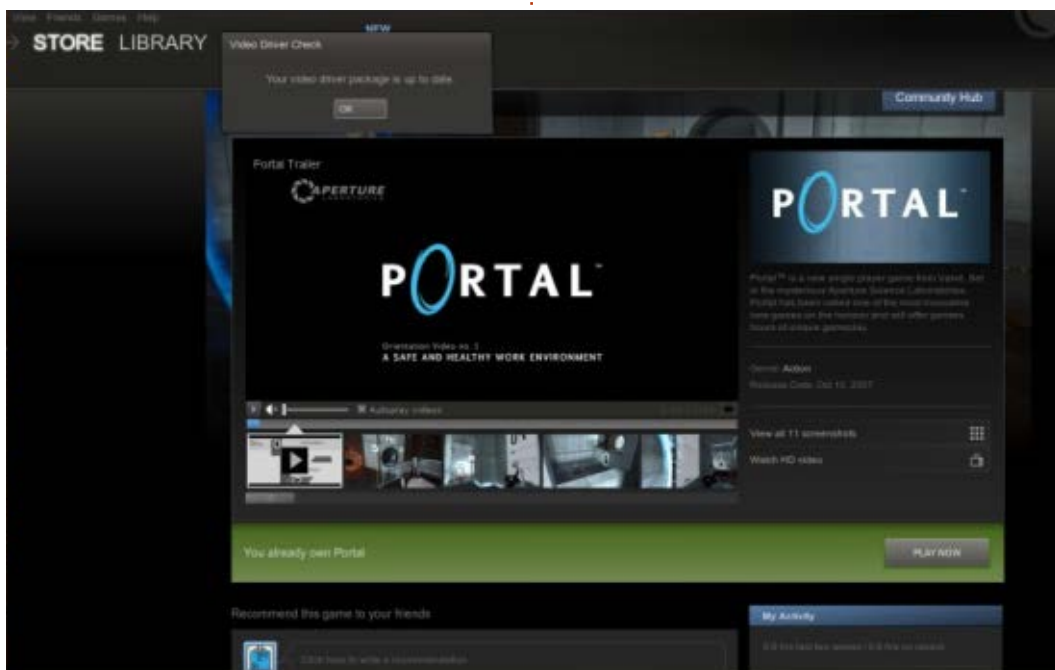
A Portal nem egy átlagos belső nézetű lövöldözős játék. Azoknak, akik még sosem játszottak a Portallal, meglepő lehet, hogy nincs kivégzendő ellenség, nincs vér, nincs menekülés és bujkálás, nincs fegyver újratöltés, nincsenek gránátok stb. Ehelyett, amikor megszerzed az első fegyvered, ami olyannak tűnik, mint egy sima videójáték fegyver, lyukakat lőhetsz a falakba, amiket portáloknak nevezünk. De nemcsak a falakra lőhetsz, hanem a plafonra és a

padlóra is. Szinte bármiből készíthetsz portált, és a játék igazi célja, hogy ezek segítségével el tudj jutni A pontból B pontba.

A játék az Aperture Laboratories-ban játszódik, ahol egyike vagy a sok tesztalanyának vagy „kísérleti patkánynak”. „Kísérleti patkánynak” hívják azt az online képregényt, ami a Portal történetét elmeséli és megtalálható a Portal honlapján. Amikor először leülsz játszani, az alsóbb szinteken már a rendelkezésedre állnak a portálok. Mint a legtöbb játékban

az alsóbb szintek itt is tulajdonképpen ismertető, ahol megtanulható a portálok működése. Nekem az első játék alkalmával eltartott egy ideig, míg megértettem, hogy mi történik. Az alapgondolat az, hogy a kék portálba belépsz az egyik szobában, és a narancssárga portálon kijössz a másik szobában. Az első néhány szint után megkapod az első fegyvered, a kék portál fegyvert. Innentől a narancssárga portál állandó helyen van, és általában közel van a kijáráthoz (vagy egy kijáráthoz vezet), és neked kell kitalálnod, hogy hol hozod létre a kék portált, hogyan haladsz át rajta, hogy kijuthass a narancssárga portálon. Ezek a játék alapjai. Belépsz a kék portálba és kilépsz a narancssárga portálon, vagy fordítva.

Néhány szinttel később megszerzed a narancssárga portál fegyvert is. Most már teljes a felszerelésed, kék és narancssárga portált is tudsz csinálni a bal vagy jobb egérgomb használatával. Innentől már a fizikáról szól a dolog. Ha belépsz egy narancssárga portálba, akkor ott lépsz ki, ahol a kék portált elhelyezted. De ha magasról beleugrasz a narancssárga portálba a padlón, akkor nagy sebességre



gyorsulsz fel, és kirepülsz a kék portálon, ami ha jó helyre raktad, akkor olyan helyekre juthatsz el, amelyek egyébként elérhetetlenek lennének. Néhány ezen szintek közül elég bonyolult, de ezért lehet könnyen függővé válni ettől a játéktól. A Portál elérhető a Steamen keresztül, és tudom, nem én vagyok az egyetlen, aki már alig várja, hogy a Portál 2 is megjelenjen Ubuntu-n.

AZ ÉN JÁTÉKGÉPEM

Én a saját összeállítású asztali gépemén játszottam a Portált, amiben a következők találhatóak: egy AMD FX-6100 3.3 GHz-es CPU, egy Asus M5A97-EVO alaplap, egy Sapphire Radeon HD 5770 grafikus kártya, 8 GB Kingston Hyper X RAM és egy 1 TB-os Seagate Barracuda merevlemez. Ubuntu 12.04.1 LTS Unityvel és AMD 13.1 zárt forráskódú grafikus meghajtóval. A játékmenet nagyon gördülékeny és a grafika fenomenális. Nincs akadás és egyéb probléma. Összességében egy élmény volt a Portállal játszani az Ubuntu-n.

KÖVETKEZTETÉS

A Steam csodákat művel a linuxos játékosokkal, így nem meglepő, hogy a Valve legnagyobb sikere, a Portal,

most az egyik legjobb játék, ami Ubuntu-n elérhető.

Előnyök

- A grafika annyira jó, amennyire egy hatéves játéknál lehet.
- Az Aperture Laboratories számítógépével folytatott beszélgetés a játék során nagyon vicces, és néha még tippet is ad a feladatok megoldásához.
- A billentyűzet és az egér jól működik a játékban. A késleltetés, ha van egyáltalán, a lehető legjobb.
- A játék koncepciója egyedi, és könnyen függővé lehet tőle válni, ha egyszer már megértetted, hogy mit is kell csinálnod.

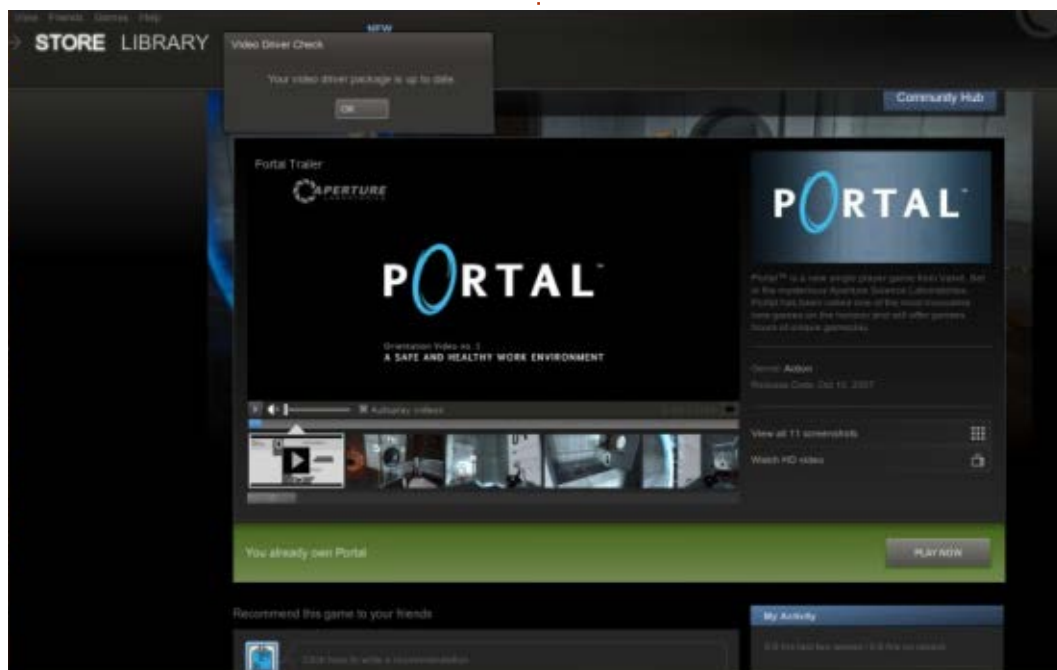
• A telepítése nem is lehetne egyszerűbb. Nem akarom ismételni magam, de a Steam végre tényleg elérte, hogy a játékok „maguktól” fussanak az Ubuntu-n.

- A Portalt nagyon érdemes újrátészni.

Hátrányok

- A Portallal való játékhoz saját AMD grafikus kártyát ajánlott használni, ami egyes FLOSS hívő számára etikátlannak tűnhet.
- A Steamen megtalálhatóak a windowsos és a macos minimális rendszer követelmények, de a linuxos nem, hiába van fenn a Linux Tux Pingvin logó a Portal Steam oldalán, ami azt jelzi, hogy a

játék Linuxon is játszható. Így az átlag Ubuntu felhasználónak fogalma sem lesz, hogy melyek a minimális, ajánlott követelmények, és ki kell találni vagy a többi adat alapján megbecsülheti.



Oscar egy CSUN diplomával rendelkezik, zenei igazgató/tanár, szoftver/hardver béta tesztelő, Wikipedia szerkesztő, és az Ubuntu Fórum résztvevője. Követheted a Google+-on: www.gplus.to/7bluehand vagy küldhetsz neki e-mailet: www.7bluehand@gmail.com



Igen, igen, tudom: 2009-ben jött ki a játék, de a pletykák miatt, hogy érkezik a Left 4 Dead 3 hamarosan (remélhetően nem Valve időszámítás szerint), és mert az összes Valve játék alaptól Linux kompatibilis lesz mostanában (vagy Béta fázisban van), úgy döntöttem, megírom ezt a cikket.

ÖSSZEFOGLALÁS

Ha nem szereted a zombis játékokat... ki is hagyhatod ezt a beszámolót. Abban a pillanatban rákattantam a játéokra, ahogy megláttam a fantasztikus bevezető jelenetet a menü előtt. A Left 4 Dead nemcsak azért egyedülálló a szememben, mert számtalan különleges kampányt tartalmaz, hanem azért is, mert minden egyes küldetést végig tudsz játszani max. 4 barátoddal, vagy ha unod a barátokkal való játékot (vagy csak szólóban szeretnéd tolni) van benne egyszemélyes kampány mód is. De nem csak ennyi van benne. A Left 4 Dead 2-ben van Ellenfél mód, melyben két csapat játszik egymás ellen felváltva mint Fertőzöttek, vagy mint Túlélők. A Túlélő az a mód, melyben, ahogy a neve is mondja, addig maradj életben,

ameddig bírsz. A Realista mód erősíti a csapatszellemet, erre tervezték a Left 4 Dead-et, azzal hogy törölték a csapattársak mindig látható körvonalaikat, így csak akkor láthatod őket, ha látótávolságban vannak. A Realista Ellenfél mód a Realista és az Ellenfél mód kombinációja, és a Gyűjtögető módban pedig össze kell gyűjtened a lehető legtöbb kannát, hogy feltöltsd a generátort (vagy kocsit). Még egyszer, a Fertőzött és Túlélők két szembenálló oldal.

Pozitívum

A tény, hogy a játéknak van co-op módja azonnal megfogott, de az, hogy ez egy zombis játék már kevésbé, de pár órás játék után nem bírtam abbahagyni. A közönség jól integrált. Játékot találni könnyű, és fájdalommentes volt, és ha ténylegesen nem szeretsz játszani, vagy ha szeretsz is,

de adni akarsz magadra, akkor tervezhetsz, bármilyen ruhát, vagy fegyvert, és ezt hozzáadhatod a Steam Workshophoz, és ha népszerű les, akkor pénzt is kereshetsz vele. Egyébként a játék a modern gépeken könnyen fut, így szinte mindenki tud vele játszani. És említettem már az add-on-okat? Ezekkel több száz órát tudsz hozzáadni a játékidőhöz.

Negatívum

A közösség volt az egyik legrosszabb... Pár kampány, melyhez csatlakoztam nagyon veszélyes volt a kezdőknek. Ha nem ismered a térképet, szemrebenés nélkül hagynak meghalni. Szóval erősen ajánlom, hogy mielőtt véletlenszerű játékba kezdesz, nyomj le pár kört barátokkal, vagy egyedül.



AZ ÍTÉLET

Nagyon élveztem a játékot barátokkal, Ellenfél módban játszani tényleg szuper. Több mint 20 órát játszottam egy Fertőzöttel (a cikk megírásáig), végigvittem három co-op küldetést, és nem bírom abbahagyni. 4,5 csillag az 5-ből. A Steamen 19,99 dollárért meg tudod venni a játékot, de gyakran akciózzák.

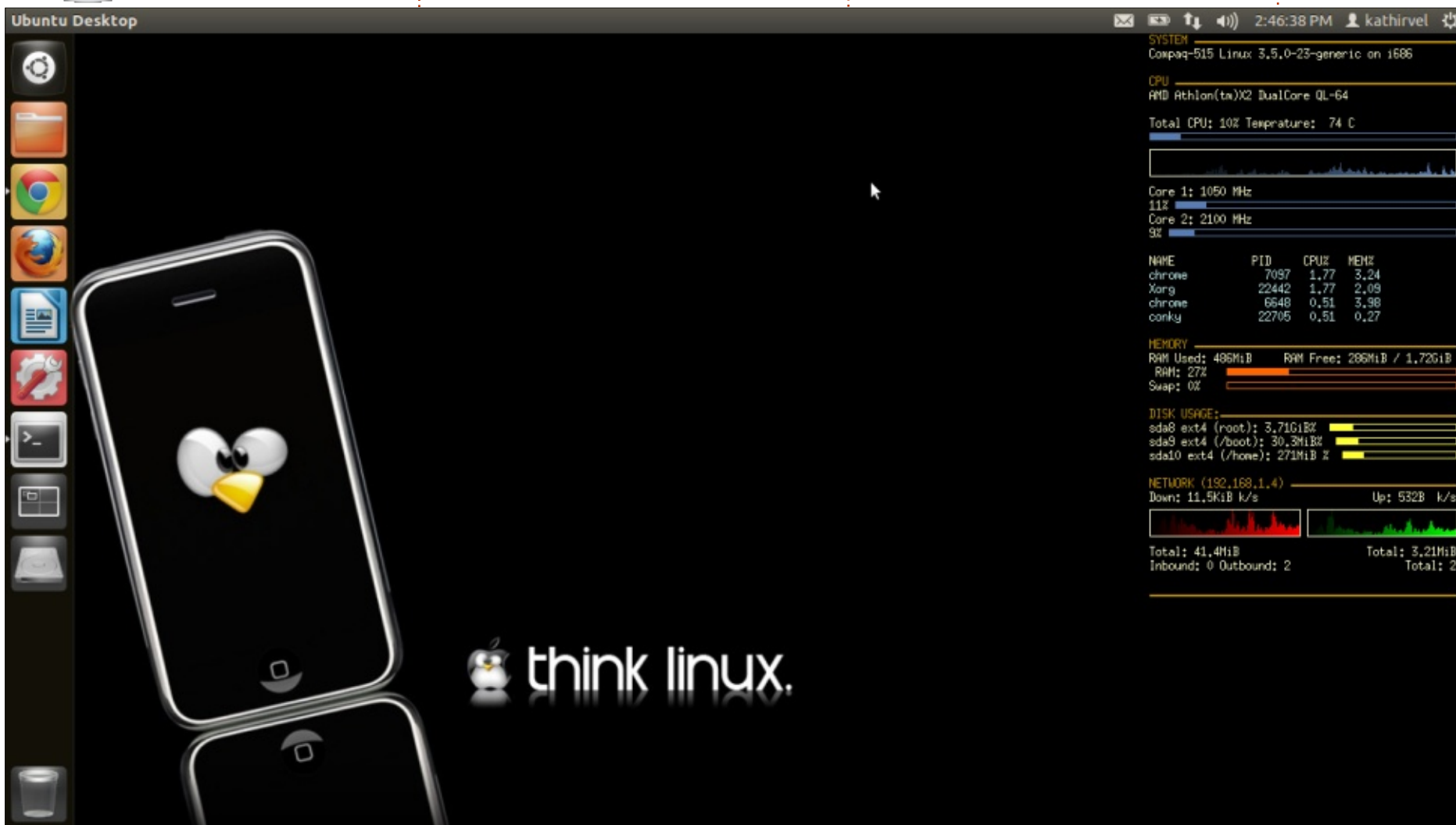


Gabriel 16 éves kanadai játékkörült. Idén kezdett Ubuntu-t használni, és szereti. Nagyon tetszik neki a nemzetközi közösség, és mindig segítőkész. Ha kíváncsi vagy bármilyen játékra, tweeteld meg neki a nevét, erre a címre: [@bestindawork](https://twitter.com/bestindawork)



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.



Saját rendszerkonfiguráció
 Noteszgép modell: Compaq 515
 Operációs rendszerek: Windows 7
 és Ubuntu 12.04.2 LTS
 Asztali környezet: Unity
 Processzor: 2 magos AMD Athlon

X2 QL-64
 Grafika: ATI Radeon 3200
 Memória: 2 GB
 Merevlemez: 160 GB

R.KATHIRVEL

A 67. számtól kezdtem el olvasni az FCM-et, és nagy rajongója vagyok.

Egy éve kezdtem el használni a Linuxot. Az Ubuntu 12.04-gyel kezdtem, majd később áttértem a Linux Mint 13 Maya Mate kiadásra. Jelenleg a Linux Mint 15 Mate (Olivia) kiadást használom. Szeretem a Linux egyszerűségét.

A hardverem

Processzor:

Intel Pentium 4, 2.4 GHz

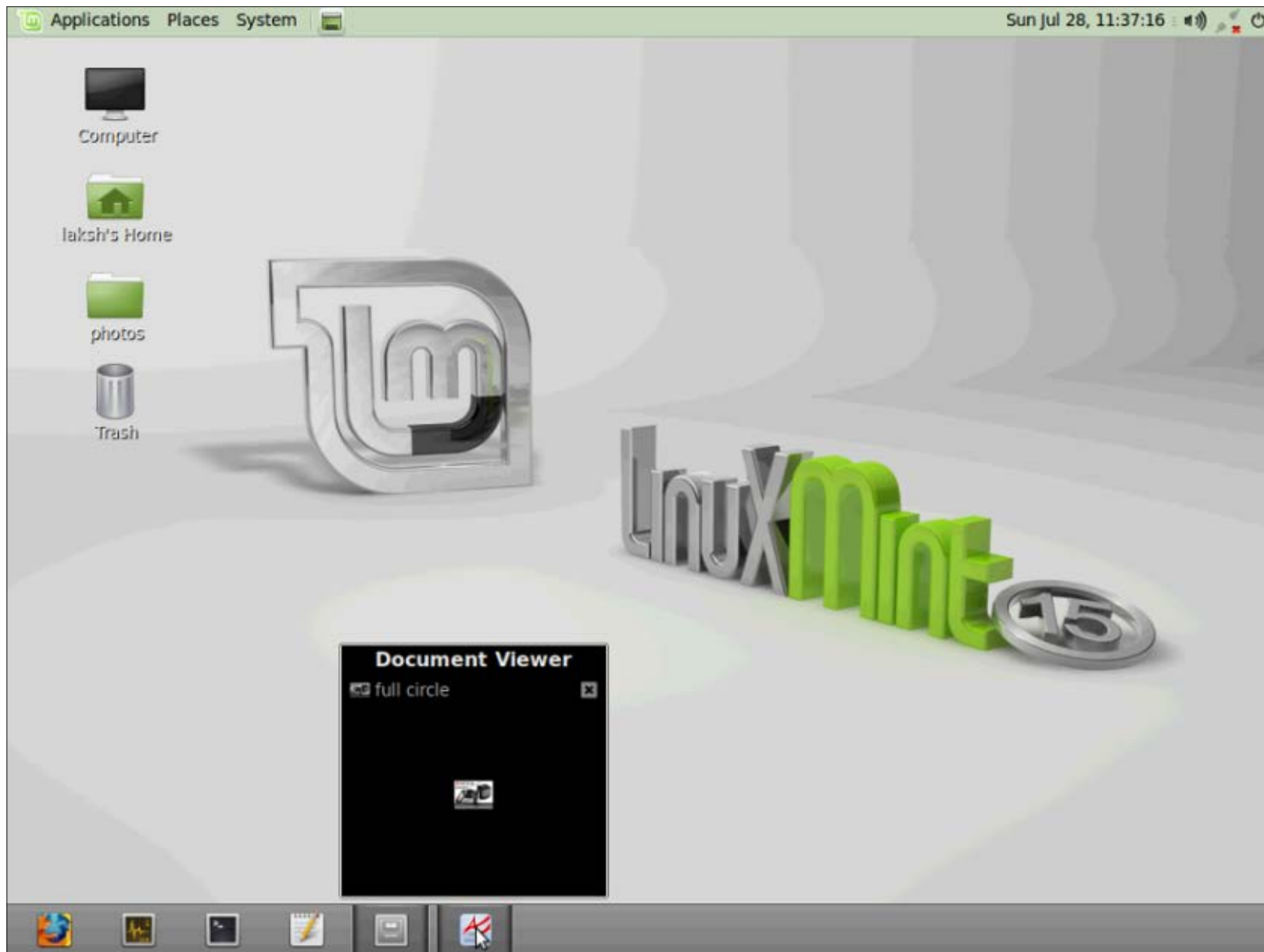
Memória: 1 GB RAM

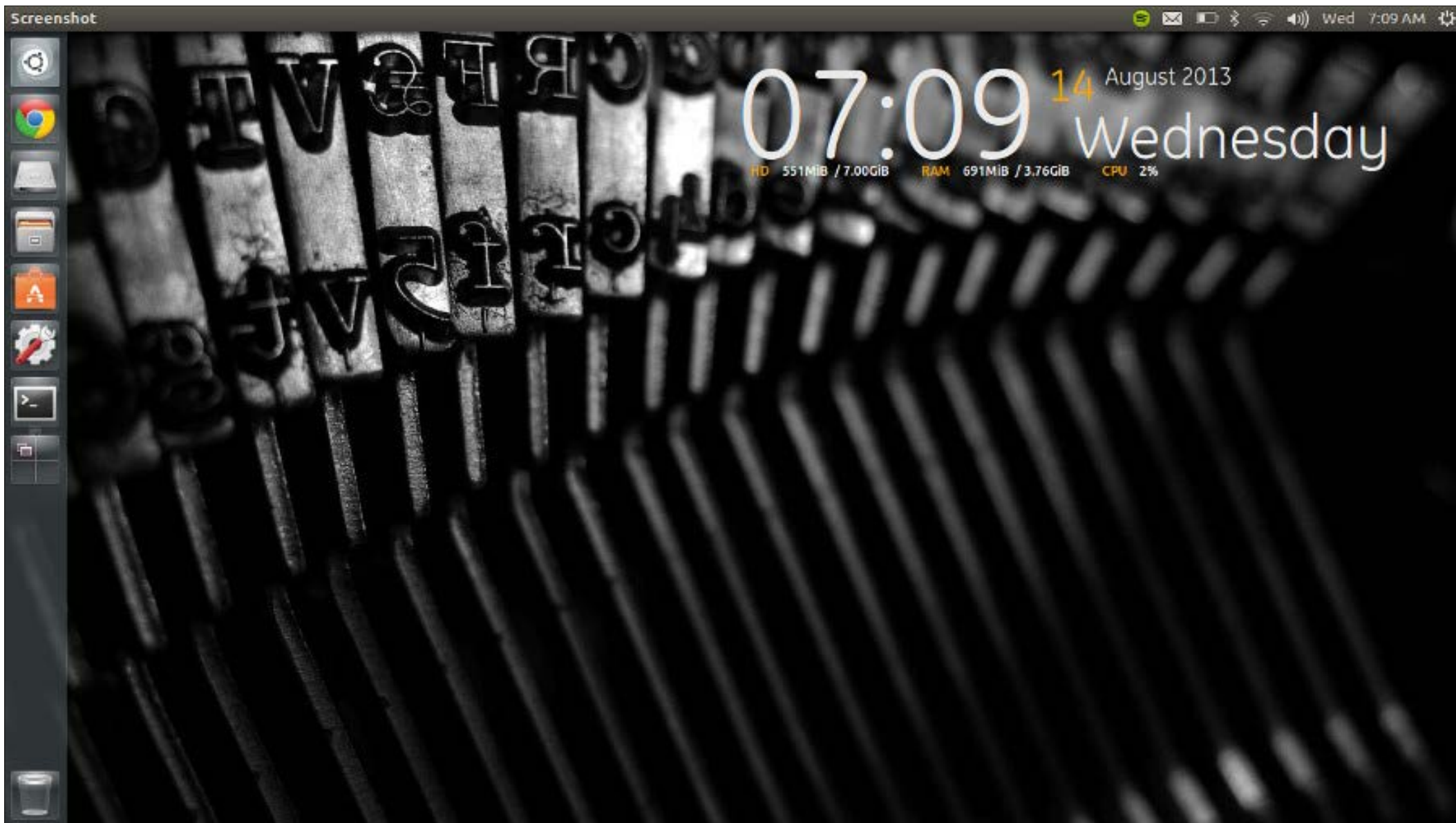
Merevlemez: 80 GB

Monitor: 15" crt (1024x768)

A zöld lagúna témát használom GNOME-menüvel a tetején. Az alján dockbarx-et használok, ami könnyebbé teszi a megnyitott ablakok közötti váltást.

Laksh





Ubuntu 13.04 fut a Toshiba Satellite Z830 Ultrabookomon. Core i5, 4 GB RAM, 128 GB-os SSD. Jelenleg munkákhoz kettős indítást használok a Win 7-tel, de azon vagyok,

hogy visszatérjek az egyszeres indításhoz, mivel már nincs szükségem a Windowsra.

Robbie Huxley

full circle magazin 78. szám  51



Linux Mint 12 „Lisa”-t futtatok egy 5 éves, 500 GB-os merevlemezzel és 4 GB RAM-mal felszerelt HP Pavilion DV6700-os noteszgépen. A processzor egy AMD Athlon 64 X2.

Az Asztal egy Ferrari GTO „Novotec Rossi”-t mutat (egy német tuningoló cégtől). A Mint Logót és a Mint alkalmazást a GIMP használatával tettem rá. Szeretem ennek

az Asztalnak a tiszta, zavartalan dizájnját.

Charlie



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 79. szám

Lapzárta:

2013. november 10-e, vasárnap

Kiadás:

2013. november 29-e, 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 Szoftverközpont – Megszerezheted a magazint az Ubuntu Szoftverközpontból 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:
Heim Tibor