



Full Circle

AZ UBUNTU LINUX KÖZÖSSÉG FÜGGETLEN MAGAZINJA

2014 február – 82. szám



Fotó: btckeychain (Flickr.com)

Cryptocurrency Mi ez és hogyan működik?

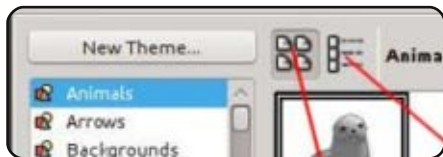
A Full Circle Magazin nem azonosítható a Canonical Ltd-vel



Hogyanok



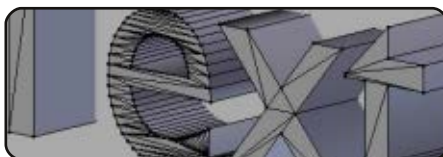
Programozzuk Pythonban 11



LibreOffice 14



Csatlakoztassunk
iOS eszközt 16



Blender 19



Inkscape 21



Grafika



Full Circle

AZ UBUNTU LINUX KÖZÖSSÉG FÜGGETLEN MAGAZINJA

Rovatok

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

Parancsolj és uralkodj 10

A	B	C	D
3		1 125	1125
7	21	2 625	2625
11	33	4 125	4125
15	45	5 625	5625
19	57	7 125	7125
23	69	8 625	8625
27	81	10 125	10125
31	93	11 625	11625

Kérdezd az új fiút 27

ID	Name	Failed	Norm-ed value	Worst	Thresh
1	Raw Read Error Rate	never	100	100	62
2	Throughput Performance	never	100	100	40
3	Spin-Up Time	never	253	100	33

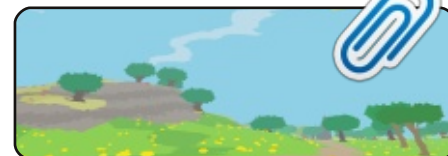
Linux labor 30



Biztonsági Kávé 42



Ubuntu Hírek 4



Játékok Ubuntu 43



Kávé 40



Cryptocurrency 35

Vélemények

Következő hónapban
visszatér

Az én történetem

Következő hónapban
visszatér

Szerintem

Reason

Win32/InstalleRex.M potentially unw
HTML/iframe.B.Gen virus

Fókuszban 33

Szoftverek a ringben



Levelek 38



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

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

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



Üdvözöllek a Full Circle legújabb kiadásában



Ez a hónap hoz néhány újdonságot számotokra, de ne féljete, megtaláljátok a szokásos Python, LibreOffice, Inkscape és Blender sorozatokat is. Társult hozzájuk egy cikk az iOS eszközök Linux PC-hez csatlakoztatásáról.

Amint az a borítón is látható, kaptunk egy érdekes írást a cryptocurrency-ről (ami nyílt forrású), melyet ebben és a következő néhány hónapban közlünk. Az első részben megtudhatjátok, mi a Bitcoin és hogyan működik. Ezen kívül kisorsolok néhány cryptocyrencyt is közletek. Válaszoljátok meg a cikk végén levő egyszerű kérdést, és a nyertesé lesz 500 DOGE (Dogecoins). Ez a harmadik legtöbbet használt digitális valuta és a rendkívül népszerű világhálós Shibe mémen alapszik. Micsoda verseny! Micsoda nyereség! Az elkövetkező számokban Oscar (a Játékok Ubuntu-n rovat egyik szerzője) elmondja, mi az XPR (Ripple) és hogyan fordítátok le a Dogecoin tárcát.

A versenyeknél maradva: a Proteust két másolattal együtt megvettem a Steamen, mikor leárazták egy fontra. Csak olvassátok el az ismertetőmet a Játékok Ubuntu-n részben, és pályázzatok rájuk. Egy Steam fiókra azért szükségetek lesz.

Gord visszatért KáVé rovatával, melyhez csatlakozik a Biztonsági KáVé Michael Boelentől, a Lynis fejlesztőjétől. Találtok egy másik írást is a biztonságról, egy ismertető az ESET NOD32 Antivírusról. A windowsos vírusok ugyan nem fertőzhetik meg a Linuxos géped, de továbbadhatod őket a Windows-felhasználóknak.

Végül, de nem utolsó sorban, remélem, tetszeni fog a megújult hírek rovat az új riporter csapat tollából.

Minden jót, és tartsuk a kapcsolatot!

Ronnie

ronnie@fullcirclemagazine.org



A magazin az alábbiak felhasználásával készült:



Full Circle Podcast

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



Műsorvezetők:

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

<http://fullcirclemagazine.org>



AUDIO MP3



AUDIO OGG

Letöltés

AZ ASUS BEJELENTETTE A MÁR 200 DOLLÁR ALATT ELÉRHETŐ CHROME ASZTALI OPRENDSZERÉT, A CHROME-BOXOT

Az ASUS február 4-én jelentette be, hogy piacra dobja a Chromeboxot, a Chromebook asztali verzióját 179 dolláros kezdő áron. Felix Lin, a Google termékmenedzsment igazgatója a következőképpen méltatta a terméket: „Jelenleg a legkompaktabb és legereőbb Chrome eszköz.”

Alig nagyobb mint egy Apple TV a 12.4x12.4 cm-es (4.88"x4.88") méretével, és a következők találhatóak benne: 16 GB SSD, négy darab USB 3.0 port, Bluetooth 4.0, egy SD kártyaolvasó, valamint integrált malware- és vírusvédelem.

Gary Key, az ASUS sajtófőnöke kijelentette: „Hiszünk abban, hogy az ASUS Chromebox az oktatásban, a kis- és középvállalkozások körében és az otthoni felhasználás területén felmerülő igényekre egy

különösen költséghatékony megoldást jelent.”

Az ASUS ajánlatában opcionálisan szerepel egy Intel negyedik generációs Core i7-4600U, Core i3-4010U vagy Celeron 2955U processzor is, mely az Egyesült Államokban 2014. márciusától lesz elérhető.

Forrás:

<http://promos.asus.com/us/chrome-os/chromebox/>

Beküldte/írta: **Vincent Sesto**

A LINUX KERNEL 3.13.2 MÁR LETÖLTHETŐ

Greg Kroah-Hartman február 6-án bejelentette, hogy a Linux kernel 3.13 második karbantartási verziója már letölthető.

„Örömmel jelentem, hogy megérkezett a 3.13.2 kernel. A 3.13 kernelsorozat minden használójának frissítenie kell. Az frissített 3.13.y git tree itt található: [le.git linux-3.13.y és megkereshető a normál kernel.org oldalon: <http://git.kernel.org/?p=linux/kernel/git/stable/linux-stable.git;a=summary>,”](http://git.kernel.org/pub/scm/linux/kernel/git/stable/linux-stab-</p>
</div>
<div data-bbox=)

A Linux kernel 3.13.2-ben többek között a következő architektúrák frissültek: ARM, s390, PowerPC, PA-RISC, és x86, valamint sok driver (mmc, wireless, rtc, scsi, tty, usb, etc.), néhány fájlrendszer-fejlesztés is került bele (legfőképp Btrfs, HPFS és EXT4) néhány hálózati javítással a IPv4 és a IPv6 számára, továbbá néhány hangfejlesztés.

Forrás: <http://news.softpedia.com/news/Linux-Kernel-3-13-2-Is-Now-Available-for-Download-424739.shtml>

Beküldte/írta: **Marius Nestor**

AZ AMD CATALYST 14.1 BETA RENDELKEZIK BANG ÉS LINUX KERNEL 3.13 TÁMOGATÁSSAL

Ez az első AMD Catalyst driver-frissítés Linuxra 2014-ben, és a fejlesztők komoly erőfeszítést tettek, hogy nagyszámú javítást és

más fejlesztéseket foglaljanak bele. Elmondásuk szerint az AMD Catalyst 14.1 Beta Linux videodriver támogatja az AMD A10-7850K és az AMD A10-7700K eszközöket. Továbbá a RHEL 6.5, openSUSE 13.1, Ubuntu 13.10, Xserver 1.15, és Linux kernel 3.13 oprendszereket.

Az AMD Catalyst 14.1 Beta Linux videodriver jellegzetességei:

- Az OpenCL teszt hibáját kiküszöbölték „CrossFire Mode”-ban
- Végre lehet fényerőt állítani az Ubuntu 12.04 LTS verziónál;
- A Konsole átméretezése során tapasztalt összeomlást javították

Ne feledjétek, hogy a béta verzió csak tesztelésre szolgál, és nem ajánlott használat alatt lévő gépre telepíteni.

Forrás:

<http://news.softpedia.com/news/AMD-Catalyst-14-1-Beta-for-Linux-Arrives-with-a-Bang-and-With-Linux-3-13-Support-423025.shtml>

Beküldte/írta: **Silviu Stahie**

RASPBERRY JAMBOREE, 2014. FEBRUÁR 27. - MÁR- CIUS 1., MANCHESTER

A 2014-es Raspberry Jamboree február végén lesz. A múlt évi fantasztikusan sikerült, az idei pedig nagyobbak és jobbnak ígérkezik. Tavaly jóval a Jamboree előtt elkelt mind a 400 jegy. A Manchesterben tartott eseményen megjelenők beszélgetéseken és interaktív gyakorlati foglalkozásokon vehettek részt, valamint megoszthatták másokkal ötleteiket és projekt-terveiket.

Nos, február végén tartják a 2014-es OCR Raspberry Jamboree-t, és a mostani esemény még nagyobbak ígérkeznek mint a tavalyi, mivel háromnaposra nyúlik, ezen idő alatt pedig számos módon felfedezheted a Raspberry Pi számítógépben rejlő oktatási lehetőségeket. Ugyanebben az időben kerül sor az Oktatási Innovációs Konferenciára és Kiállításra (Education Innovation Conference and Exhibition), ahol sok CPD (continuing professional development – folyamatos szakmai fejlődés) előadás lesz meghallgatható. Szóval ez az egész nemcsak a Raspberry Pi-ról szól, de ha rendelkezél eggyel, és a legtöb-

bet szeretnéd belőle kihozni, akkor tudunk neked segíteni.

Csütörtökön (február 27.) a nap folyamán többféle megbeszélés és interaktív foglalkozás lesz, valamint egy ingyenes esti program 16-19 között. Pénteken (február 28.) még több megbeszélés és esemény lesz a nap folyamán, este 17-19 között pedig megünnepeljük a Raspberry Pi második születésnapját egy családbarát ünnepség keretében, ahol sok szórakozás, játék és nyeremény vár a résztvevőkre. Tudom, hogy nem egyszerű szabadságot kivenni iskolaidőben, ezért vannak az esti és a hétvégi események. Ha csak egy napra tudsz elszabadulni az iskola miatt, én a pénteki napot javaslom.

Ez követően szombaton (március 1.) az Edge Hill Egyetemen Jam Hack Napot tartunk nagyjából 300 gyerek, tanár, szülő, támogató stb. részvételével, hogy együtt tanuljunk és oldjunk meg problémákat. Fontoljátok meg, hogy családdal vagy egy csapat tanítvánnyal együtt vegyetek-e részt ezen az eseményen. Esetleg jó ötlet magaddal hozni néhány, a téma iránt érdeklődő tanítványt vagy javasolni nekik, hogy látogassanak el családjukkal.

Forrás:
<http://www.raspberrypi.org/archives/6074>

Beküldte/Írta: **Clive**

A LIBREOFFICE ÚJ VERZIÓJA AZ ÜZLETI ÉS A HALADÓ FEL- HASZNÁLÓKAT CÉLOZZA MEG

A LibreOffice az OpenOffice.org projekt leágazása, amelyet a The Document Foundation gondoz. 2010-ben történt meg a leágaztatás, amikor még az Oracle tulajdonában volt.

Az új 4.2-es verzióban, amelyet egyik napról a másikra jelentettek be, a Calc, ami a munkafüzetek generálását végzi, komoly kód-refaktoráláson esett át és ennek eredményeképpen sokkal jobban kezeli a nagy mennyiségű adatokat, főleg amikor cellaértékeket kell számolni és nagyméretű és komplex XLSX munkafüzeteket kell importálni, olvasható a sajtóközleményben.

Emellett egy opcionális új képletértelmező lehetővé teszi, hogy az OpenCL segítségével a GPU-val a képletcellák masszívan párhuzamos számítását végezhessük el. Az utóbbi legjobban egy Heterogeneous System Architecture (HSA) mel-

lett működik, mint például egy új AMD Kaveri APU.

Az legutolsó verzió már odavissza kompatibilis a Microsoft OOXML-lel, főleg a DOCX és a régi RTF formátummal. Új importálási szűrőket is kapott az Abiword dokumentumokhoz és az Apple Keynote prezentációkhoz. Az üzleti Windows felhasználók számára az új verzióban elérhető egy egyszerűsített alapértelmezett telepítési mód, hogy a lehetséges tévedések elkerülhetők legyenek, valamint az Active Directory-n keresztül Group Policy Objects segítségével lehetőség van a központi irányításra és a konfiguráció lezárására. Sokkal jobban illeszkedik a Windows 7 és 8 operációs rendszerekhez, mivel a megnyitott dokumentumok lapjait most már az alkalmazások szerint csoportosítja és listát készít az legutóbb megnyitott fájlokról, mindkettő látható a tálcán.

A mobil felhasználók számára a LibreOffice már támogat egy az iOS oprendszerhez használható Impress Remote Control programot – a már eddig is elérhető Androidnál alkalmazható Impress Remote Control programhoz –, amely lehetővé teszi a prezentációtartás vizuális irányítását egy lapto-

pon, iPhone vagy iPad képernyőjén keresztül. Az alkalmazás az Apple jóváhagyására vár, és bejelentik, amint elérhetővé válik az iTunes Store-ban.

A LibreOffice 4.2 az első olyan nyílt forráskódú szoftver, amely támogatja az új Windows (IAccessible2-alapú) hozzáférési tulajdonságot, amelyet az IBM fejlesztett ki. Ebben a verzióban még kísérleti jellegűnek tekintik, de a következő fő verzióban már leváltja a régi Java-alapú hozzáférést.

A fejlesztők továbbra is dolgoznak a felhasználói felületen és a 4.2 már egy tetszetős „sima” ikontémával rendelkezik – Sifr – és egy frissített alap dokumentumstílus listával. Az alkalmazáscsomagnak számos elérhető kiterjesztése van. Múlt évben a LibreOffice forgalomba hozatalát az Egyesült Királyságbeli nyílt forráskódú szoftverekkel foglalkozó cégre, a Collaborara bízta a SUSE Linux.

Forrás:

<http://www.itwire.com/business-it-news/open-source/62985-new-libreoffice-version-targets-business-power-users>

Beküldte/Írta: **Sam Varghese**

ÚJ FÁJLKEZELŐ A UNITY-N

Mark Shuttleworth az elmúlt egy évben teljes oprendszer konvergenciáról beszélt, mely a következőt jelenti: egy operációs rendszer és egy felhasználói felület az asztali gépek, a laptopok, a tabletek és a telefonok számára. A projekt nagyon ígéretesnek néz ki, mivel a Canonical a konvergencia bizonyos területein az Apple és a Microsoft előtt járt.

A főbb dolgok, melyeket eddig a Canonical megtett a konvergencia elősegítése érdekében: megalkotta a Unity Interface-t és elindította a teljes „Software Development Kit” (Ubuntu SDK) programot, mely a QT5/QML-en és a QT Creator IDE-n alapul, ezek segítségével a fejlesztők több platformon is használható, fejlett grafikájú alkalmazásokat készíthetnek.

A QT egy felhasználói felületkönyvtár, melyen a KDE és sok más alkalmazás alapul. A QML a QT új leírónyelve a részletgazdag felhasználói felület létrehozásához.

Egyértelműnek tűnik, hogy a Canonical elmozdul a GTK/Gnome építőelemeitől a QT/QML irányba. Például a Unity dockot is QML-ben kódolják újra. A Canonical következő logikus lépése, hogy a Unity

Desktop főelemeit kicserélje, amelyek még a Gnome Desktopból maradtak meg, új, QT/QML-alapú programrészekkel. Előreláthatóan a fájlkezelőt az elsők között cserélik le. A Nautilus legutóbbi verzióiban végzett változtatások, főképp néhány funkció eltávolítása (például a megosztott képernyőé) sok problémát okozott a Canonicalnak. Ezért Oliver Grawert, a Canonical egyik fejlesztője egy friss levelezőlistára írt megjegyzésében bejelentette, hogy a fejlesztők egy stabilabb és teljesebb fájlkezelő megalkotásán dolgoznak, mely QML alapú lesz.

Forrás:

<http://www.omgubuntu.co.uk/2014/02/ubuntu-create-new-file-manager-unity>

Beküldte/Írta: **Federico Caiazza**

BEJELENTETTÉK AZ ELSŐ UBUNTU TELEFONOKAT

A Canonical bejelentette, hogy két mobiltelefon gyártóval írt alá megállapodást, ezek a spanyol BQ és a kínai Meizu. Céljuk, hogy 2014-ben az Ubuntu telefonok világszerte eljussanak a fogyasztókhoz.

Mark Shuttleworth, az ubuntu-

air.com oldalon közzétett bejelentésében elmagyarázta, azért ezt a két céget választották, mint az Ubuntu telefonok első forgalmazóját, mert bizonyították, hogy sikeresen tudnak emelkedőben lévő piacokra betörni.

A BQ egy Európában működő multimédiás eszközöket gyártó cég 600 alkalmazottal. A semmiből folyamatosan növelték ki magukat odáig, hogy 2013-ban kevesebb mint egy év alatt majdnem 1,5 millió eszközt adtak el, és a második legnagyobb kártyafüggetlen telefonértékesítők lettek Spanyolországban.

Alberto Mendez, a BQ ügyvezető igazgatója a társulásról a következőket mondta: „Az Ubuntu folyamatos sikereket ér el az asztali számítógépek piacán, ugyanakkor az a hatalmas támogatás, melyet mobil változata kapott, remek lehetőséget nyújt ahhoz, hogy a termékünk egy alternatív platformot jelentessünk meg a piacon.”

A Meizu Kína egyik legsikeresebb, felsőkategóriás telefonokat előállító cége, több mint 1000 alkalmazottal, 600 árusító hellyel, és Kína, Hong Kong, Izrael, Oroszország és Ukrajna teljes területét lefedő jelenléttel. Januárban a cég bejelentette azon szándékát, hogy

más nemzetközi piacra is kiterjeszse a tevékenységét, valamint hogy telefonokat értékesítsen az Egyesült Államokban 2014 második felében, terveiben az Ubuntu kulcsfontosságú szerepet fog játszani. A Meizu olyan telefonokat tervez és értékesít, amelyeket könnyű, kényelmes forma, valamint egyszerű kezelhetőség és funkcionalitás jellemez.

Li Nan, a Meizu értékesítési menedzsere megjegyezte: „Ez a társulás lehetőséget teremt a számunkra, hogy egy valóban egyedülálló és ellenállhatatlan kínálattal rendelkezünk, amelynek segítségével elérhetjük azon célunkat, hogy mind Kínában, mind a nemzetközi piacon értékesítsük eszközeinket.”

Mark Shuttleworth hozzátette, hogy 2015-re újabb társulások megkötését tervezik, most az alkalmazásfejlesztésre koncentrálnak. Elsősorban azon munkálkodik az Ubuntu csapat, hogy lehetővé tegyék a már létező HTML5 és Adobe Cordova alkalmazások és szolgáltatások integrációját, bár ezek már most is teljes mértékben támogatottak.

Forrás:

<http://ubuntuonair.com/>
<http://www.ubuntu.com>

Beküldte/írta: **Federico Caiazza**

NŐ A LINUX-SZAKÉRTŐK UTÁNI KERESLET

Nő a kereslet a Linuxban jártas emberek iránt, ez a tendencia követi a szervereladásokban bekövetkező változásokat.

A felhő-infrastruktúra, beleértve az Amazon Web Service-t is, leginkább Linux alapú, és a felhőszolgáltatások általános terjedése növeli a Linux szerverek számát. Az IDC kutató cég vizsgálatai szerint az ebben az évben eladott szerverek akár 30%-a fog felhő szolgáltatást nyújtani.

Ez a változás hozzájárulhat a Linux megnövekedett munkaerő igényéhez, amelyet a Linux Foundation és a Dice, egy IT-karrier oldal jelentett be egy szerdán napvilágot látott jelentésben. Ebben az olvasható, hogy az alkalmazottakat kereső menedzserek 77%-a tekinti fontosnak a Linuxban járatos emberek felvételét, míg egy évvel ez előtt ez még csak a 70%-ra volt igaz.

A Linux Foundation tanulmánya nem köti össze egyértelműen a szerverhasználatban bekövetkezett változásokat a munkaerőpiacon tapasztaltakkal, de Shrvan Goli, a Dice elnöke a Linuxszal kap-

csolatos tudás iránti kereslet növekedését a felhőszolgáltatás és mobil alkalmazások terjedéséhez köti. „A (mobil) szolgáltatások nagy része nyílt forráskódú rendszereken alapszik”, fejtette ki.

A múlt év harmadik negyedében a Linux szerverek tették ki a teljes szerverállomány 28%-át az IDC legfrissebb piaci elemzése szerint. 2012 harmadik negyedében ez az arány még 21.5% volt.

A Dice nagyjából 11 ezer Linuxos álláshirdetést tart nyilván az oldalán, közölte Goli. „A Linux operációs rendszer használata egyre inkább előtérbe kerül”, jelentette ki.

Az IDC adatai szerint a Windows veszített a szerverhardver piacon népszerűségéből, mivel a harmadik negyedévben az összes szerverpark 50.3%-át tette ki. Ez a szám 51.1% volt az ezt megelőző év azonos negyedében. A Unix rendszerek térnyerése az évek folyamán 31%-ra esett. Ez egy kifejezetten gyenge piacon történt, hiszen a szerverpiac évről évre 3.7%-kal csökken.

A Linux „kétségtelenül” az elsőszámú platform a felhőalapú szolgáltatások nyújtásához, jelentette ki Charles King, a Pund-IT elemzője. King szerint a Linux térnyerése a szerverek piacán „adatokkal támasztja majd alá megnövekedő ke-

resletet” a Linuxban jártas szakemberek iránt.

Forrás: http://www.computerworld.com/s/article/9246456/Demand_for_Linux_skills_rises

Beküldte: **Rahul Mehta**

KÍNA LEZÁRJA A HÁZI KÉSZÍTÉSŰ LINUX OS FEJLESZTÉSÉT

Egyszer a világ második legnagyobb Linux-terjesztőjének számító Red Flag Software bezárt, a hírek szerint a rossz gazdálkodás és a munkavállalói felé fennálló, több hónapnyi bértartozás miatt.

Kína államilag finanszírozott válasza az olyan szoftver-óriásokra, mint a Microsoft, hogy a kínai vállalat elindította a végelszámolási eljárást és felbontotta az összes munkaszerződést. A 90-es évek vége felé a dot-com robbanás alatt a Red Flag a Windows alternatívájaként jött létre, Linux platformon alapuló, nyílt forráskódú asztaligép és szerver oprendszereket kínált. Kezdetben virágzott, olyan partnerekkel írt alá megállapodást, mint az Oracle és a Dell, melyek termékei támogatták a Red Flag Software-ét és azokkal felszerelve

forgalmazták is őket.

A pekingi székhelyű vállalkozást eredetileg a Kínai Tudományos Akadémia Szoftverkutató Intézete (Chinese Academy of Sciences' Institute of Software Research) pénzelte, és később további tőkét kapott az állami tulajdonban lévő Shanghai NewMargin Venture Capital nevű cégtől és az Információipari Minisztérium (Ministry of Information Industry) kockázati tőkével foglalkozó részlegétől, a CCIDNET Investmenttől.

2013 áprilisában került nyilvánosságra, hogy a Red Flag anyagi gondokkal küzd, amikor közölték az alkalmazottakkal, hogy nem kapják meg a fizetésüket, és a cég központját a Haidian negyedben be kellett zárni decemberben a ki nem fizetett bérleti díjak és közüzemi számlák miatt, jelentette a TechWeb.

Forrás: <http://www.zdnet.com/cn/chinas-home-grown-linux-os-shutters-7000026404/>
Beküldte: **Rahul Mehta**

LENYOMJA A CHROME OS ÉS A ANDROID A 2014-ES

LINUX ASZTALI OPREND-SZERT?

Az androidos telefon és táblagép felhasználók már megszokták a nagymértékű funkcionális és kényelmet, amely a platform sajátossága.

Belegondolva azért ironikus, hogy a Google-höz hasonló fogják bevezetni a Linuxot a szélesebb asztali géppiacra. De ez a helyzet, nem mintha panaszkodnánk! Ami kezdetben igazán késleltette a Linux térnyerését, az volt, hogy a Microsoft Windows 8-ra rettenetesen rossz választ adott.

Nem mindennapi jelenség, hogy a hagyományos Windows felhasználók az alternatívák között válogatnak. Az Apple lehetett volna az egyik, de sajnos ez nem következett be! A mostanihoz hasonló időkben kapja a Chrome OS és az Android a rivaldafényt. Persze a hagyományos disztrók felhasználói, mint az Ubuntu vagy a Linux Mint valószínűleg nagyon nem értenek egyet.

A Chrome OS és az Android Desktop sem száz százalékosan tökéletes, a Google-höz kötöttsége miatt adatvédelmi kérdéseket vehet fel, bár még így is elég muníció-

juk marad ahhoz, hogy kihúzzák a szőnyeget a Microsoft lába alól.

Közben az androidos telefon és táblagép felhasználók már megszokták a nagymértékű funkcionális és kényelmet, amelyet a platform ajánl, ezért már csak idő kérdése, hogy megszabaduljanak a Windowstól és a kézenfekvő megoldást válasszák.

Mindeközben a normál asztali Linux disztrókat, mint a Fedora és a Linux Mint sem szabad elfelejteni. Ezek csak a jéghegy csúcsát jelentik, ami az asztali disztribúciókat illeti, és a saját jogukon is csodálatosak.

Forrás: <http://www.ciol.com/ciol/news/209348/will-chrome-os-android-dominate-2014-linux-desktop>
Beküldte: **Rahul Mehta**

KI FEJLESZTI TULAJDONKÉPEN A LINUXOT? A VÁLASZ TALÁN MEG FOG LEPNI.

Ha azt mondom, hogy gondolj egy nyílt forráskódú projektre, akkor a Linux lesz az első szó, ami az eszedbe jut. (Plusz pontok járnak, ha a Firefoxra vagy az Apache-ra gondoltál, de a példa kedvéért mondjuk azt, hogy a Linux jutott eszedbe.) Ha ezután megkérdezem,

mit is jelent tulajdonképpen a nyílt forráskód, akkor valami olyasmit mondanál: „A nyílt forráskód azt jelenti, hogy mindenki szabadon használhatja a kódot, és egy csomó független fejlesztő dolgozik rajta, akik ingyen ajánlják fel a munkájukat, hogy jobbá tegyék a világot/internetet.” Én is ezt gondoltam, amíg el nem olvastam a Linux Foundation nagyjából évente megjelenő, a Linux-kernel állapotáról szóló jelentését. Ennek megállapításait meglepőnek találhatod.

Kezdetnek nézd meg a lenti grafikont (amit az IEEE Spectrum készített, mellékesen). A grafikon a Linux-kernelhez nyújtott hozzájárulást részletezi a 3.0 és a 3.10 verziók között. Egyértelműen láthatod, hogy a hozzájárulások több mint 80%-a olyan fejlesztőktől származik, akiket hatalmas profitorientált cégek fizetnek. A jelentés szerint a fizetetlen fejlesztők hozzájárulásának aránya a Linux-kernel fejlesztéséhez évek óta lassan csökken, és most alig 13.6%-on áll (a legutóbbi jelentés idején még 14.6% volt).

Nem meglepő módon a Red Hat – a kevés sikeres, nyílt forráskódú Dot Com cégek egyike – a kakas a szemétdombon. A Linux Foundati-

on arról számol be, hogy az elmúlt évben kézzel fogható mértékben nőtt meg azon cégek száma, amelyek telefont és beágyazott rendszereket fejlesztenek (Samsung, Texas Instruments, Linaro). Az előző jelentésben ez a három cég még a kernel-változtatások 4.4%-át adta – ebben az évben ez a szám már majdnem 11%. A Linaro, ha még nem hallottál volna róla, egy nonprofit cég, melyet az ARM, a Freescale, az IBM, a Samsung, a ST-Ericsson és a Texas Instruments közösen hoztak létre, azzal a céllal, hogy fejlesszék a Linux ARM támogatását. A nonprofit jelleg azonban nem azt jelenti, hogy a Linaro fejlesztői nem keresnek egy csomó pénzt.

A jelentés szintén kiemeli, hogy csökken a direkt Linus Torvalds rá-

hatás a javítási folyamatban. Torvalds (a Linux megalkotója, és még mindig a projekt általános koordinátora) csak 568 (0.7%) javítást hagyott jóvá a 3.0 és a 3.10 verziók között. Mostanában Torvalds a jóváhagyási jogot az alrendszer karbantartóira delegálta – legtöbbször jól fizetett állást tölt be a Red Hat-nél, az Intel-nél, a Google-nál és hasonló helyeken.

Végül a jelentés kiemeli még egy fontos tényezőt: a kernel-forráskód óriásira duzzadt méretét. A Linux 3.0 (2011. július) és a Linux 3.10 között több mint 2,3 millió kódsort adtak a kernelhez. A Linux 3.10-es verziójánál majdnem 17 millió sornyi kód volt a Linux kernelben (és már a 3.13-as verzióánál járunk, szóval valószínűleg azóta még tovább dagadt). A kernelt alkotó fájlok száma is 37-ről 43 ezerre ugrott. Ami-

kor a Linux kernel 1991-ben megjelent, akkor még csak 10 ezer kódsorból állt. Ez a felduzzadás leginkább a meghajtóknak és az új fájlrendszerek támogatásának tudható be. A build-folyamat során csak a konkrétan szükséges forráskódot állítja össze a géped, mely a gyakorlatban a 17 millió sor töredékét jelenti.

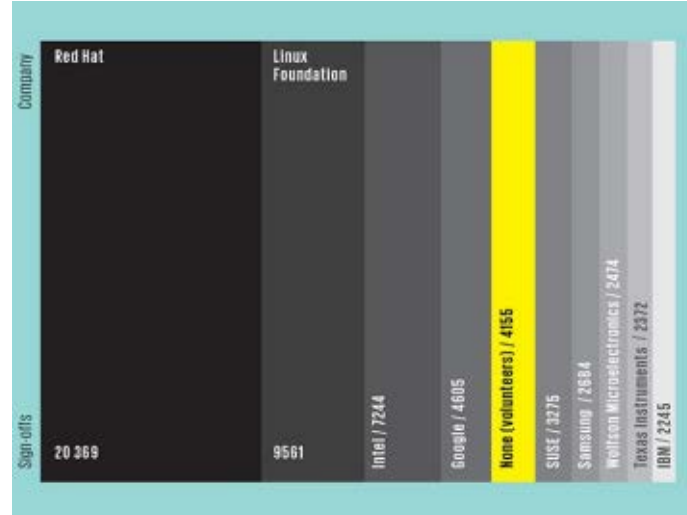
És hogy jelenleg már miért jól fizetett mérnökök fejlesztik a Linuxot, annak számtalan oka van. Az egyik legkézenfekvőbb és legkényeszerűbb ok az, hogy ezek a nagy cégek üzleti szempontból is érdekelték a Linux formában tartásában. 10 évvel ezelőtt a Linux hobizók és szuperszámítógép tervezők játékszere volt – ma már viszont az okostelefonoktól (Android) a vezeték nélküli routereken

át a set-top boxokig mindenben fut. A Linux iránt folyamatosan fennálló üzleti érdeklődést a Linux Foundation jelentés egy másik statisztikája is hangsúlyozza: 2011 közepén csak 191 cég vett részt a Linux-kernel fejlesztésében, 2013 végére ez a szám 243-ra emelkedett.

Igazából hálásnak kellene lennünk, hogy úgy néz ki, ezek a cégek nem akarják a Linuxot a saját üzleti érdekeikhez alakítani. EZ a nyílt forráskód varázsa – valamint Torvalds és karbantartó társainak vasökle.

Forrás: <http://www.extremetech.com/computing/175919-who-actually-develops-linux-the-answer-might-surprise-you>

Beküldte: **Rahul Mehta**





Múlt hónapban írtam egy cikket a reguláris kifejezések Sedben való használatáról, azért, hogy megmutassam, hogyan lehet ezeket létrehozni. Épp mielőtt nekiálltam volna az e havi cikk írásának, levelet kaptam egy olvasótól, melyben megírta a saját megoldását a problémára (TaskWarrior fájl formázása). Az ő verziója egyetlen Sed utasítást tartalmaz és a fájl sorait egyenként kezeli. Középen láthatjátok.

A szkripthez fűzött magyarázatai:

* Kezdjük az első sorral, ami speciális eset. Mivel adott egy cím (1), ezért ez a helyettesítés csak az első sorra hajtódik végre. Egy sor száma sed szkriptekben csak az adott sorra illeszkedik. A címet a teljesítmény miatt használtam, csak egy sor fog illeszkedni a „^ID” mintára.

* A (2) egy újabb cím. Ez a szabály csak a második sorra vonatkozik, a parancs pedig az elágazás („goto”). Mivel itt nincs címke, ez azt jelenti, hogy „menj a szkript végére”, vagyis hagyd ki a második sort. Ez felesleges, csak a példa

```
sed -e '
1 s/ID/ID\;/ # do this only for the first line.
2 b # nothing to do for the dash line, start with next line
s/^[0-9]\+ tasks/\;\;\;/ # fix the tasks line
s![0-9]\+/[0-9]\+/[0-9]\+!&\;! # add semicolons after the date
s/\( \)\{2,\}/\;\0/g # now deal with all two+ spaces
'
```

kedvéért szerepel.

* A harmadik sor csak a „tasks” sorokra illeszkedik.

* A negyedik sor a dátumok utáni pontosvesszőket kezeli, mivel sosem lesz két szóköz a jobbraigazítás miatt. Láthatod, hogy használhatsz a perjeleken kívül más határolókat is.

* Végül vegyük a többit. Minden, legalább két szóközből álló csoport elé szúrjunk be egy pontosvesszőt. Ez vonatkozik az első sorra (címsorra) is.

Az ő megoldása valószínűleg hatékonyabb, mint az enyém, és jól mutatja, hogy több megoldás is létezik az ilyen problémákra.

Úgy döntöttem, hogy nem egy hagyományos cikket írok e hónapban, mivel a munkám nagyon lefoglalt az elmúlt hetekben. Inkább szeretnék egy szavazást tartani arról, hogy milyen cikket szeretnétek

látni a 84-es FCM-ben. Azért választottam a 84. számot, mert némi idő el fog telni a szavazás kezdetétől a cikk megírásáig. Az alábbi lehetőségekből választhattok:

* Egy olvasó a Rails 4.0.2 Ubuntu alatti telepítésének és beállításának részleteiről szeretne olvasni (Ruby on Rails).

* Nemrég feltelepítettem az ArchLinuxot egy külső merevlemezre, mely fut EFI rendszereken is (többnyire Windows 8 vagy Mac OS X gépek).

* Múlt hónapban ígértem egy cikket a sed és a reguláris kifejezések formázási problémákra történő alkalmazásáról.

Természetesen, akinek lenne valami más ötlete, bejelölheti az „Other” lehetőséget és röviden megírhatja, mit szeretne. Mindenki megadhatja az email címét is az úrlapon, így kapcsolatba tudok vele lépni, ha valami kérdés merülne fel

bennem. Ígérem, hogy más ügyben nem fogom az illetőt keresni. Van egy másik szövegdoboz, ahol az ötleteiteket kifejthetitek.

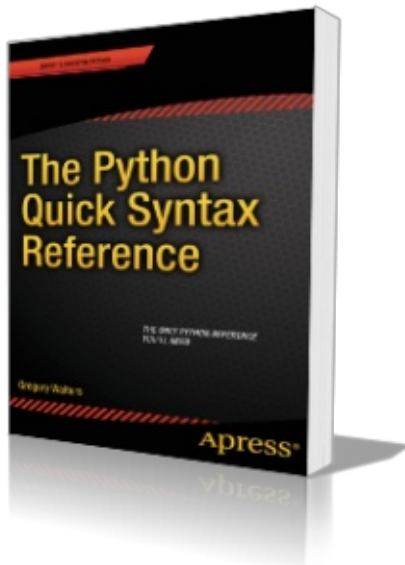
Az úrlap linkje:

https://docs.google.com/forms/d/1ZqLOWpwZ-iGkU-LVBDkz65pvO8FK65rIF_X2DWGPLmQ/viewform

Sajnálom, hogy most nem tudtam teljes cikkel jelentkezni. Azonban a következő számban már egy szokásos terjedelmű írást találtak.



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



Mielőtt rátérnénk az éppen aktuális python cikk tárgyára, hadd említsek meg egy kiadványt. December végén/január elején megjelent az első, Pythonról szóló könyvem az Apress kiadónak köszönhetően, melynek címe „The Python Quick Syntax Reference”. Több helyen is elérhető, például az Apress oldalán (<http://www.apress.com/9781430264781>), a Springer.com-on (<http://www.springer.com/computer/book/978-1-4302-6478-1>) és Amazonon (<http://www.amazon.com/The-Python-Quick-Syntax->

```
SELECT pkgs, Count(DOW) as CountOfDOW FROM study
WHERE (Holiday <> 1)
AND DayName in ("Monday", "Tuesday", "Wednesday", "Thursday", "Friday")
GROUP BY pkgs
```

[Reference/dp/1430264780/](#)).

Ahogy a cím is sugallja, ez a könyv egy olyan szintaxis referencia, amely leginkább azok számára lehet hasznos, akik Python mellett más nyelvekben is programoznak: segít megjegyezni, hogy egy adott parancs hogyan működik és mik az előfeltételei. Amennyiben módodban áll, kérlek támogasd egy szegény öreg programozó megélhetését a könyv megvásárlásával.

No de most lépünk tovább a nagyobb és jobb dolgok irányába.

A fent reklámozott könyvemen dolgozva újra felfedeztem egy olyan SQL parancsot, melyre korábbi SQL adatbázisokkal foglalkozó

Python cikkeim során még nem tértem ki. Szóval arra gondoltam, most a CREATE TABLE AS SELECT utasítást vesézzük ki, mellyel már meglévő táblából (vagy összekapcsolt táblákból) készíthetünk egy újat. Az általános szintaxis így néz ki:

```
CREATE TABLE [IF NOT EXISTS]
{New Table Name} AS SELECT
{query}
```

A szögletes zárójelben lévő rész (IF NOT EXISTS) opcionális és arra szolgál, hogy a táblát csak akkor hozzuk létre, ha még nem létezik. A kapcsos zárójelben lévő rész viszont kötelező. Az első az új tábla nevét, a második pedig azt a lekérdezést jelöli, mellyel az új táblát

létre akarjuk hozni.

Tegyük fel, hogy az adatbázisunkat több tábla alkotja. Az egyik tábla neve legyen „study” és tartalmazza a fogadó műveleteket. Hat mezőből áll.

Az első adathalmaznak, melyet létrehozunk a nyers adatokból, a csomagok és a napok számát kell tartalmaznia, feltételezve, hogy hétköznapokról van szó (hétfőtől péntekig) és hogy a napok nem ünnepnapok (ünnepnapokon tipikusan kevesebb csomag szokott lenni). A lekérdezésünk így néz ki:

```
pkID - Integer, Primary Key, AutoIncrement
DOM - Integer - Day of the month (1-31)
DOW - Integer - Day of week (1-7 (Sunday = 1, Monday = 2, etc))
pkgs - Integer - Number of packages received that day
DayName - TEXT - "Sunday", "Monday", etc
Holiday - Integer 0 or 1 (Is this day considered a holiday or not) 1 means yes
```

Az eredményül kapott adat szerkezete:

pkgs	CountOfDow
31	1
32	2
33	1
...	
48	3

Az adatok tehát azt mutatják, hogy a tanulmányozott 65 nap közül csak egy hétköznapon volt 31 csomagunk, 3 munkanapon 48 és így tovább. Hasonló lekérdezéseket kedvünk szerint készíthetünk, melyek akár a munkaszüneti napokat és a hétvégéket is tartalmazzák.

A lekérdezés után az adatokat egy adathalmazként kapjuk vissza és van, amikor további analíziseket is szeretnénk végrehajtani az adaton, ezért azt egy táblába mentjük. A következő példában létrehozunk egy „weekdays” táblát a fent bemutatott lekérdezéssel.

Ezek után ha egy adott hétköznap adataira szükségünk van, egyszerűen csak futtatunk egy lekérdezést a weekdays táblán.

Ha már tudjuk, mit szeretnénk és teszteltük a lekérdezésünket,

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS weekdays AS
SELECT pkgs, Count(DOW) as CountOfDOW FROM study
WHERE (Holiday <> 1)
AND DayName in ("Monday", "Tuesday", "Wednesday", "Thursday", "Friday")
GROUP BY pkgs
```

megírhatjuk a kódunkat. Tegyük fel, hogy a study táblát már létrehoztuk és feltöltöttük. Ezek után Python segítségével a fő adatbázisunkban létrehozhatjuk az új tábláinkat. Ezt a feladatot az APSW SQLite csomag segítségével fogom elvégezni.

Nyitnunk kell egy kapcsolatot az SQLite adatbázishoz és létrehozunk egy kurzort. Erről a korábbi számokban már sokszor esett szó.

Ha ez megvan, szükségünk lesz egy olyan rutinra, amely a lekérdezés során kapott adathalmazból létrehozza az új táblát, ezt megfelelően feldolgozza és

```
def OpenDB():
    global connection
    global cursor
    connection = apsw.Connection("labpackagestudy.db3")
    cursor = connection.cursor()
```

elvégez rajta néhány számítást.

Ahogy az látható, létrehozunk egy újabb kurzort, melyet a kód utolsó részében fogunk majd használni. Ha a tábla már létezik, ejtjük és a lekérdezésünket a „study” táblán hajtjuk végre.

Három újabb oszlopot hozunk létre a weekdays táblában: „probability”, „lower” és „upper”. Ezt az „ALTER TABLE” SQL paranccsal tudjuk megtenni:

```
addcolquery = 'ALTER TABLE weekdays ADD COLUMN probability REAL'
cursor.execute(addcolquery)
addcolquery = 'ALTER TABLE weekdays ADD COLUMN lower REAL'
cursor.execute(addcolquery)
addcolquery = 'ALTER TABLE weekdays ADD COLUMN upper REAL'
cursor.execute(addcolquery)
```

```
def DoWeekDays():
    # Create a second cursor for updating the new table
    cursor2 = connection.cursor()
    q1 = "DROP TABLE IF EXISTS weekdays"
    cursor.execute(q1)
    query = '''CREATE TABLE IF NOT EXISTS weekdays AS SELECT pkgs,
        Count(DOW) as CountOfDOW FROM study WHERE (Holiday <> 1)
        AND DayName in
        ("Monday", "Tuesday", "Wednesday", "Thursday", "Friday")
        GROUP BY pkgs'''
    cursor.execute(query)
```

Ezután összegezzük az adatokat a CountOfDOW mezőben.

Csak egyetlen rekordot kapunk vissza, de úgyis ott van még a for ciklusunk. Emlékezzünk, hogy a „CountOfDow” mező tartalmazza azoknak a napoknak a számát, amikor a study szerint megfelelő számú csomag érkezett. Ez tehát egy olyan érték, ami tartalmazza az összes „CountOfDow” összegét. Az én konkrét példában ez a szám 44.

```
upquery = "SELECT * FROM weekdays"
```

```
c1 = cursor.execute(upquery)
```

Itt egy „SELECT all” lekérdezést hajtottunk végre, így az adatbázis összes rekordja a „c1” kurzorban lesz. Az egész adathalmazon végig fogunk sétálni, lekérve az összes pkgs (row[0]) és CountOfDow (row[1] adatot változóba.

```
LastUpper = .0
for row in c1:
    cod = row[1]
    pkg = row[0]
```

Most az összes napi csomagszámunk meghatározzuk a valószínűségét és kiszámoljuk a felső (upper) és alsó (lower) értékeket, melyeket a későbbiekben fogunk

felhasználni. Ellenőrizzük azt is, hogy a LastUpper változó értéke tartalmazza-e a „0”-t. Ha igen, beállítjuk a valószínűség értékét, máskülönben a alsó (lower) + valószínűség (prob) értéket adjuk meg.

Végül frissítjük az SQL utasítást úgy, hogy az új, számolt értékek is bekerüljenek az adatbázisba.

Végül kapunk egy csomagszámot (pkgs), a napok számát, amikor a megadott csomagszám érkezett, ennek a valószínűségét a teljes study-ra vonatkozóan (31 csomag egyetlen napon érkezett a 44-ből (hétköznapok a 60+ napot tartalmazó study-ban), mely 0.02-es valószínűséget jelent.).

A valószínűség értékeket összeadva a táblában 1.0-át kell, hogy kapjunk.

A felső és alsó értékek egy olyan, 0 és 1 közötti lebegőpontos számot fognak adni, amely egy tetszőleges csomagszám valószínűségét jellemzi az adott határokon belül. Ez a szám felhasználható az adat statisztikai analízisére. Életszerű példa lenne az autósóba érkező autók számának jóslása korábbi adatok alapján. Ha szeretnéd jobban megérteni a dolgot, vess

```
sumquery = "SELECT Sum(CountOfDOW) as Sm FROM weekdays"
tmp = cursor.execute(sumquery)
for t in tmp:
    DaySum = t[0]
```

```
prob = cod / float(DaySum)
if LastUpper != .0:
    lower = LastUpper
    LastUpper = (lower + prob)
else:
    lower = .0
    LastUpper = prob
```

```
nquery = 'UPDATE weekdays SET probability = %f, \
        lower = %f, upper = %f WHERE pkgs = %d' \
        % (prob, lower, LastUpper, pkg)
u = cursor2.execute(nquery)
#=====
#      End of DoWeekDays
#=====
```

egy pillantást az alábbi linkre:

<http://www.algebra.com/algebra/homework/Probability-and-statistics/Probability-and-statistics.faq.question.309110.html>.

A két rutin kódja ez alkalommal is elérhető a következő helyen:

<http://pastebin.com/kMc9EXes>

Találkozunk legközelebb.



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



Képeket keresni egy hírlevélhez, táblázathoz, bemutatóhoz vagy más dokumentumhoz időrabló feladat lehet. Különösen, ha szeretnéd rendezni (és később visszakeresni) a kívánt képet. A LibreOffice rendelkezik beépített Képtárral, mellyel gyűjtheted és rendszerezheted a képeket, hangokat és videókat. A Képtár a fájlokat témáknak nevezett kategóriákba gyűjti. Közvetlenül a Képtárból adhatsz fájlokat a szerkesztett dokumentumhoz. Új témákat létrehozva saját fájlokkal bővítheted a gyűjteményt.

A KÉPTÁR

Háromféleképpen érheted el a Képtárat: a menüvel (Eszközök > Képtár), a Standard eszköztáron le-

vő gombbal és a kísérleti oldalsáv egyik panelével. A Képtár alapértelmezetten a formázási eszköztáron foglal helyet. A Képtárat rögzítheted és felszabadíthatod, ha a Ctrl gombot lenyomva tartva duplán kattintasz a keretére. Rögzített állapotában az alsó szegélyen levő Elrejtés/Megjelenítés gombbal tudod a láthatóságát szabályozni. Az egérkurzor dupla nyíllá alakul, ha az alsó szegély fölé viszed, így állíthatod vele a Képtár magasságát.

A Képtár bal szélén van a témák listája. Egy témát kiválasztva megváltozik a fő panel, mely az aktuális témához tartozó fájlokat mutatja. A fő panel fölötti két gombbal állítható a fájlok megjelenési formája: ikonnézet vagy részletes nézet. A gombok mellett található a téma

neve, a fájlnev és a kiválasztott fájl útvonala.

A KÉPTÁR HASZNÁLATA

A Képtárból beilleszthetsz egy fájlt másolatként, linkként vagy háttérként. Ha másolatként illeszted be, a fájl beágyazódik a dokumentumba, és nem függ másik állománytól. Ha linkként, a dokumentumba egy fájlra mutató hivatkozás kerül be. Ha egy hivatkozásokat tartalmazó dokumentumot nyitsz meg, a fájlok csak akkor lesznek láthatóak, ha a dokumentumban hivatkozott helyen elérhetőek. Ha a dokumentumot át kell vinned másik gépekre is, illessz be egy másolatot róla. Ha a saját gépeden marad, akkor elég egy hivatkozás.

Másolat beillesztéséhez válaszd a Képtárban a fájlt tartalmazó témát, majd az adott fájlt. A helyére illesztheted fogd és vidd módszerrel vagy jobb kattintás a képre és Beszúrás > Másolás.

Hivatkozás beillesztéséhez válaszd ki a Képtárban a témát és a fájlt. Tartsd lenyomva a Shift és Ctrl

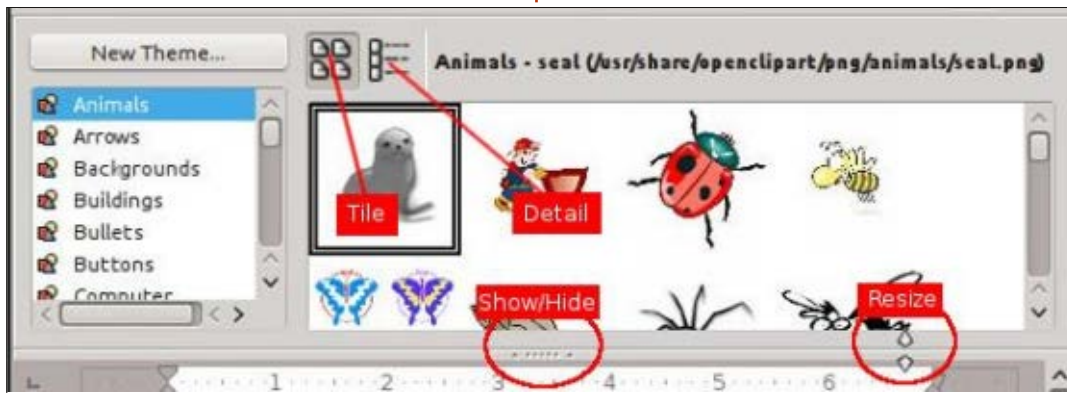
billentyűket, amíg az egérrel a helyére húzod a fájlt, vagy jobb kattintás a képre és Beszúrás > Hivatkozás.

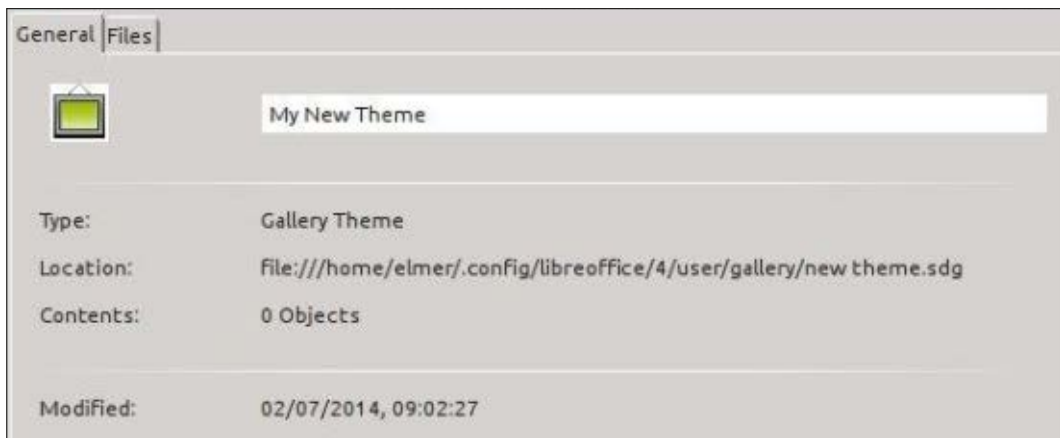
Oldal vagy bekezdés háttérként is használhatsz egy képet. Hogy oldal háttérének állítsd be, először válaszd ki a témát és a fájlt. Majd jobb katt a képre és Beszúrás > Háttér > Oldal. Ha bekezdés háttérként akarod alkalmazni, jobb katt után válaszd a Beszúrás > Háttér > Bekezdést.

A KÉPTÁR KEZELÉSE

Hasznos lehetőség, hogy a Képtárhoz hozzáadhatsz saját fájlokat is. Az alap témáknál azonban nem engedélyezettek a hozzáadás, eltávolítás, törlés műveletek. Saját fájlok csatolásához létre kell hoznod a saját témáidat. Ehhez kattints az „Új téma...” gombra, mely megnyit egy párbeszédablakot. Az „Általános” fülön add meg az új téma nevét. A „Fájlok” fülön hozzáadhatsz új állományokat vagy elmentheted az új témát az „OK”-ra kattintva.

Könnyű fájlokkal bővíteni a létrehozott témát. Ha a fő panelen a

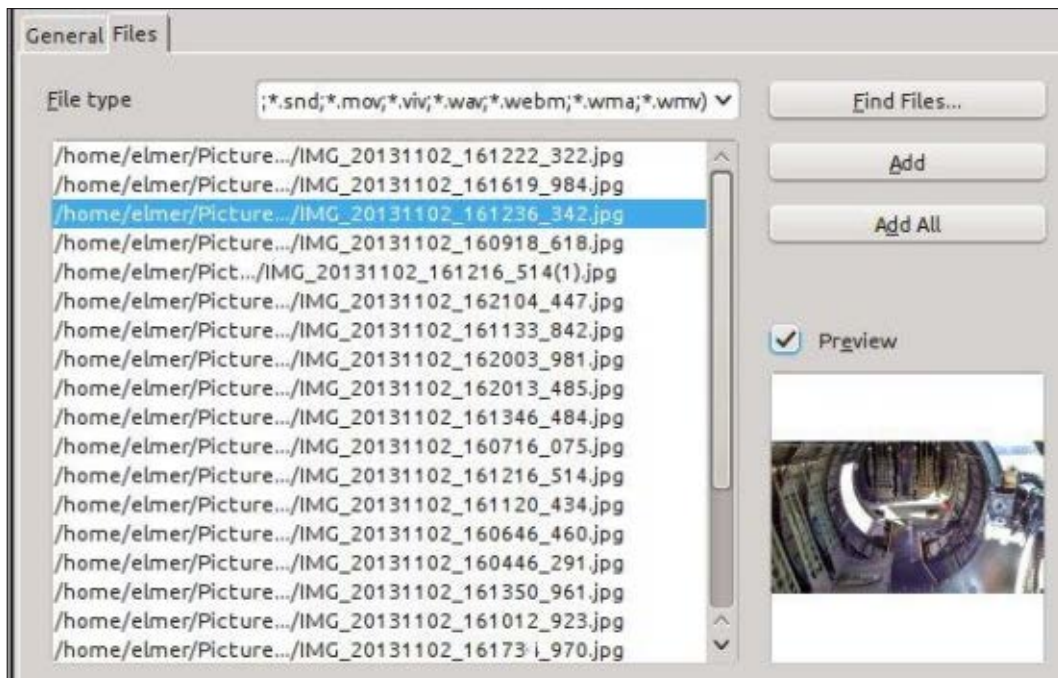




saját témád választottad ki, a fogd és vidd módszerrel egyenként hozzáadhatsz fájlokat. Több fájl vagy egy mappa betöltéséhez jobb katt a téma nevére és válaszd a „Tulajdonságok...”-at. Ez megnyitja az adott téma tulajdonságainak ablakát. Ugyanazt az ablakot, mely a létrehozásakor jelenik meg – akkor is adhatsz hozzá fájlokat. Válaszd a „Fájlok” fület, majd kattints a „Fájlok keresése...” gombra. A felugró ablakban keresd meg a fájljaidat tartalmazó mappát és kattints az „OK”-ra. Ezzel visszaugrasz az előző ablakba, ott megjelenik a kiválasztott mappában levő fájlok listája. A felső legördülő menüvel szűrheted a listát. Görgesd végig ezt egyszer, hogy lásd, milyen sok formátumot támogat a Képtár. A képeket láthatod is kicsiben, ha bejelölöd az „Előnézet”-et. Amint megvan a keresett fájl, válaszd ki és kattints a

„Hozzáadás”-ra, hogy a témát kibővítsd vele; az „Összes hozzáadás” gombra kattintva mindegyik fájl betöltésre kerül.

Nem minden fájlt fogsz azért hozzáadni a Képtárhoz, hogy sokáig megőrizd, lehet, hogy csak egy projekt erejéig lesz valamire szükséged. Mikor vége a projektnek és nincs rájuk tovább szükséged, törölheted az általad létrehozott fájlokat és témákat. Egy fájlt törölhetsz a témából a jobb gombbal kattintva rá és a felugró menüből a „Törlés”-t választva. Eltávolíthatod a teljes témát is minden képével együtt: jobb katt a téma nevére és „Törlés”. Jegyezd meg, hogy ezeket a műveleteket nem lehet visszavonni, és ha egy fájlt a témából kitörölsz, az még a gépeden megmarad, csak a Képtárból tűnik el.



A Képtár a LibreOffice média könyvtára. A Képtár témáknak nevezett gyűjteményekből áll. Bővítheted sajátokkal és fájlokkal is. Ha egy fájl vagy téma csak egy projekthez szükséges, törölheted őket, amint végeztél. A Képtár megtalálható a LibreOffice minden részében és segít egységet tartani a hírlevelek, táblázatok, bemutatók, adatbázisok és riportok között.



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.



Engem elbűvöl a KDE, amióta csak elkezdtem gyűjteni a Linux tapasztalataimat, viszont gyakran használok iPad-et multimédia-lejátszóként, sajnos a KDE nem – és ennek következtében a Kubuntu sem – támogatja ezt azon a szokványos módon, ahogy az Ubuntu és más származékok, mint például a Xubuntu, Lubuntu és az Ubuntu GNOME.

Mielőtt Linux felhasználó lettem volna, a Windows XP-s noteszgépemre töltöttem le multimédia fájlokat, majd iTuneson keresztül helyeztem át őket az iPad-emre: viszont az iTunesnak nincs Linuxos verziója, és sem a PlayOnLinux, sem a Wine nem képes futtatni az iTunes.

Ha nem tévedek, az iOS4-gyel kezdődően az iOS fő mappáit titkosítják, míg az appok mappáit nem. Szerencsére napjainkban sok ingyenes vagy olcsó app elérhető, így kikerülhetjük az iOS fájlrendszer titkosított részének használatát úgy, hogy más appokkal helyettesítjük a szabványos iOS funkciókat. Az iPad-emen OPlayer HD-t használok podcastek, videók és zene lejátszá-

sára, Downloadot PDF olvasóként, az appok fájljait tároló mappák pedig nincsenek titkosítva.

A Dolphin, a KDE fájlkezelője a kio slave nevű szoftverkomponenseket használja arra, hogy támogassa a különböző eltávolítható eszközökhez tartozó kapcsolódási protollokat. Sajnos nincs hivatalos kio slave az AFC protokollhoz, az egyetlenhez, mely ahhoz szükséges, hogy csatlakozzunk egy iOS eszközhez. Elérhető pár forráscsomag, hasonlóan a kio_afc-hez, amelyek szerkesztést igényelnek és értelmezésem szerint elárvultak, a másik lehetőség egy „iTunes kompatibilis” operációs rendszer virtualizációja lenne, de licenst kell vásárolnunk a virtualizálni kívánt operációs rendszerhez, és minden alkalommal, amikor fájlt akarunk átvinni, el kell indítanunk a virtuális gépet.

Két alternatív megoldást találtam, az elsőt CLI-n (parancssoros felhasználói felületen) keresztül, a másodikat pedig – egy egyszerűbb megoldást – a PCManFM nevű LXDE/Lubuntu fájlkezelővel.

Fontos tipp: az iOS és iOS eszköz verziójától függően szükséges eltávolítani az elérési kódot (egy négyjegyű kódot) az iOS eszközödről ahhoz, hogy működjön a két kapcsolódási módszer: ez egy opció az eszközöd Általános beállításai-ban – könnyen visszaállíthatod, miután létrejött a kapcsolat a Kubuntuval.

AZ ELSŐ MEGOLDÁS (PARANCSSORI FELHASZNÁLÓI FELÜLET): AZ IDEVICEINSTALLER ÉS AZ IFUSE

Először is telepítenünk kell az ifuse és ideviceinstaller csomagokat. Egy terminálba géped be:

```
sudo apt-get install ifuse
ideviceinstaller
```

Majd csatlakoztasd az iPadet egy kábellel. A terminálba géped be:

```
ideviceinstaller -l
```

A kimenet a telepített appok összes appid-jének és nevének a listája, az én listám a következő:
Összesen: 7 app
com.google.GoogleMobile - Go-

```
ogle 3.0.2.20993
com.olimsoft.oplayer.hd.lite
- OPlayerHD Lite 2.0.13
ch.smalltech.ledtorchfree -
LED Torch 1.41
com.demandviaspeech.dvs -
Download 3.0
com.trautvetter.atomicbrowser
- Atomic Web 7.0.1
com.apple.iBooks - iBooks
1929
com.m-w.dictionaryipad -
Dictionary 2.1
```

Példaként át akarok helyezni néhány cuccot a noteszgépről az iPadre, egy podcastet az OPlayerHD-hez és néhány pdf fájlt a Downloadhoz, azokra az információkra van szükségem, melyeket vastagbetűs karakterekkel jelöltem, ezeknek appids a neve, hogy később ifuse-zal felcsatoljam az iOS eszköz mappáit.

Kubuntun létrehozok egy ~/iPad mappát (itt CLI parancsok vannak, a mappákat Dolphinnal is létrehozhatom):

```
mkdir ~/iPad
```

Majd készítek egy mappát minden olyan appmappához, melyet fel akarok tenni, a példámban kettőt.




```
cd ~/iPad
mkdir OPlayerHD
mkdir Download
```

Most felcsatolhatom a Documents app mappáit ifuse-zal, azokat az appid-eket használva, melyeket az „ideviceinstaller -l” parancsból kaptam, a fenti listában szereplő vastagbetűseket:

```
ifuse -appid
com.olimsoft.oplayer.hd.lite
~/iPad/OplayerHD
```

```
ifuse -appid
com.demandviaspeech.dvs
~/iPad/Download
```

A trükköt végrehajtottam, ha begépelem ezt:

```
ls ~/iPad/OplayerHD
```

Látom az iPademen lévő fájlok és mappák listáját, a Dolphin pedig elnavigálhat ezekhez a mappához.

Alább van egy képernyőfotó a Dolphinnal és egy a terminállal, amely egy felcsatolt iPad mappát mutat.

Miután áthelyeztük a fájljainkat, itt az ideje, hogy leválasszuk az iPadet. A Dolphinban kilépünk az ifuse-zal felcsatolt mappákból, és beírjuk egy terminálba:

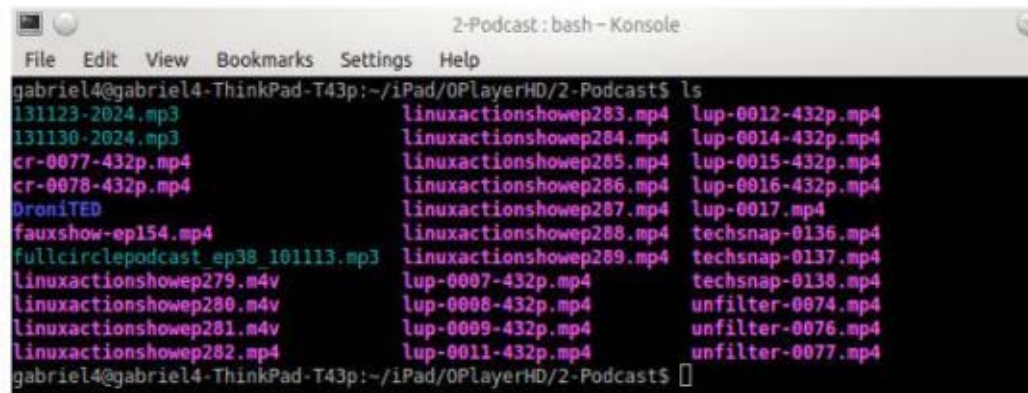
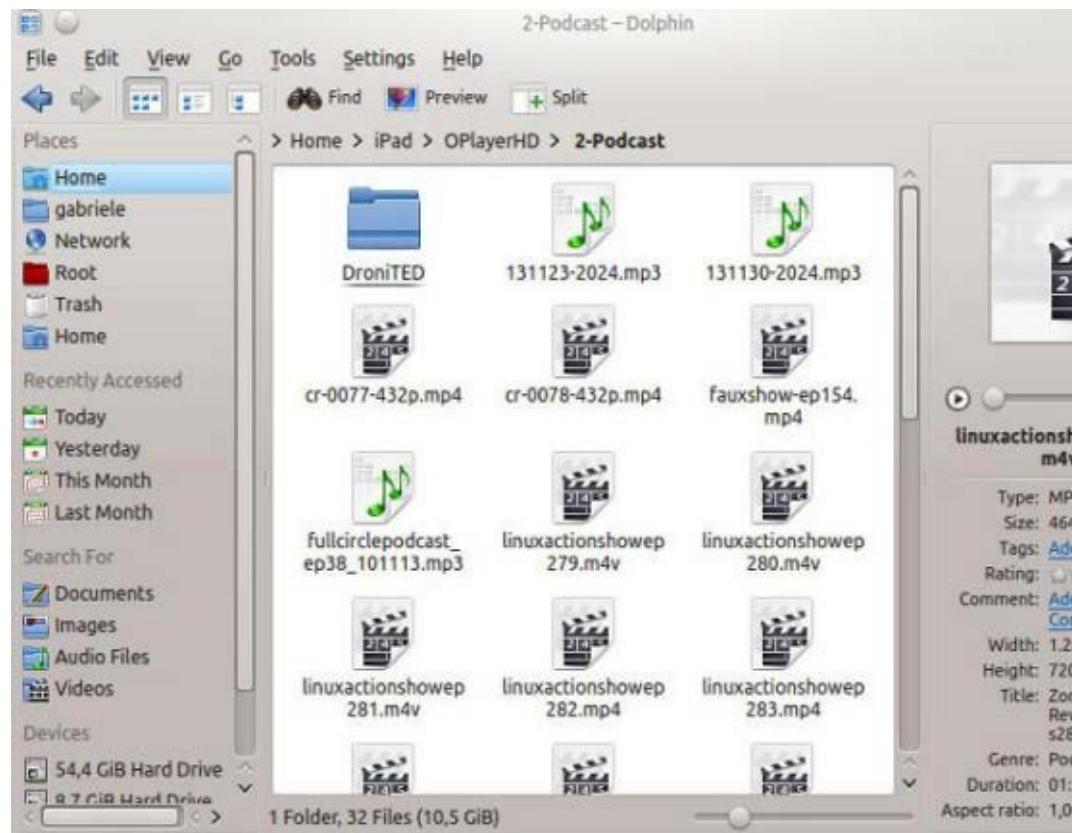
```
cd ~
sudo umount ~/iPad/*
```

Ez a felcsatolási folyamat egészen egyszerű: ha létrehoztuk a szükséges mappákat, és kiválasztottuk az appid-eket, automatizálható egy egyszerű szkripttel, mely felsorolja az összes „ifuse -appid” utasítást, a szkript végrehajtása pedig tevékenységként hozzáadható a Device notifier-hez (Eszközbejelentőhöz).

Akkor javaslom ezt a megoldást, ha jobban szeretsz CLI-vel (parancsori felhasználói felülettel) dolgozni és nem túl sokszor változtatod az iOS eszközödön lévő appokat.

MÁSODIK MEGOLDÁS (GUI): A PCMANFM FÁJLKEZELŐ

Kubuntuval nem tudunk közvetlenül csatlakozni az iOS eszközhez, mivel a Dolphin nem támogatja az AFC protokollt, bár vannak olyan fájlkezelők, amelyek viszont támogatják, mint pl. a PCManFM, a Lubuntuban működő alapértelmezett fájlkezelő. A legjobb megoldás, amit találtam a PCManFM qt verziójának telepítésére: szépen néz ki Kubuntuba integrálva.



A pccmanfm szabványos verziója – ppa-k hozzáadása nélkül és gtk-alapon telepíthető – az írás idején nem mutatja az ikonokat, ha az Esz-

közbejelentő tevékenységeként indítjuk el.

Hogyanok - Kapcsolódás iOS eszközhöz

Telepítenünk kell a pcmanfm-qt csomagot, amely elérhető a Lubuntu naponta szerkesztett ppa-ban. Először adjuk hozzá a ppa-t:

```
sudo repository-apt-add  
ppa:lubuntu-dev/lubuntu-daily  
sudo apt-get update
```

Majd telepítsük a csomagot:

```
sudo apt-get install pcmanfm-qt
```

A PCManFM támogatja az AFC protokollt, és ha egyszer telepíteték, lehetséges mappákat és fájlokat felcsatolni, kezelni és leválasztani közvetlenül a PCManFM-en keresztül.

Okos dolog beállítani egy eszközbejelentő tevékenységet, mely megnyitja az PCManFM-et, amikor az iOS eszközödet csatlakoztatod. Az iPademet és egy pár, másfajta iOS eszközt, melyeket teszteltem, fényképezőgépként ismert fel, így ily módon állíthatunk be eszközbejelentő tevékenységet:

Eszközbejelentő beállítások (kattints jobb egérgombbal az ikonra) ==>> Eszközre vonatkozó tevékenységek ==>> Hozzáadás

Majd töltsd ki a sablont, amely megjelenik:

- ikon: kattints rá, hogy kiválassz egy neked tetsző ikont (az én választásom: szabványos fájlkezelő ikon)

- cím: ez az a bejegyzés, melyet az eszközbejelentő tevékenységlistájában fogunk látni, ez az első mező a sablon tetején, írd be, amit akarsz (az én címem: „iOS eszköz megnyitása a PCManFM fájlkezelővel”)

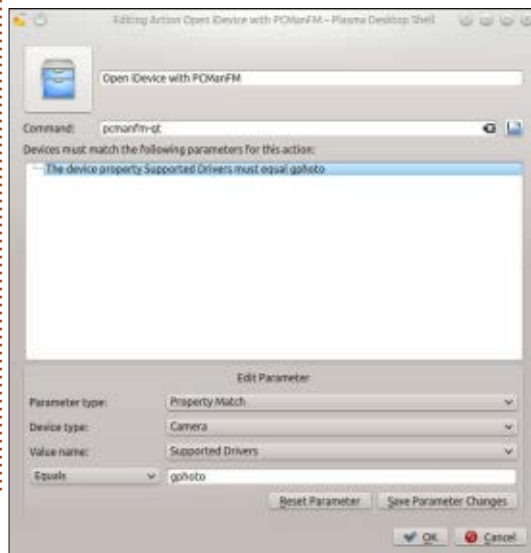
- Parancs mező: gépd be a „pcmanfm-qt” parancsot

- Paramétertípus mező: válaszd a „Property Match” (Tulajdonságillesztés) típust

- Eszköztípus mező: válaszd a „Camera”-t (Fényképezőgép)

- Értéknév mező: válaszd a „Supported Drivers”-t (Támogatott meghajtók)

- válaszd az „Equals”-t (Egyenlő)



az utolsó választéklistából és gépd be a „gphoto”-t a mellette lévő mezőbe

Majd mentsd el ezeket a paramétereket úgy, hogy rákattintasz a „Paramétermódosítások mentése” gombra, majd kétszer az OK-ra.

Alább látható egy kép a beállításairól.

Ha mindent helyesen csináltál, amikor csatlakoztatod az iOS eszközt, egy új tevékenység lesz elérhető az eszközbejelentő által felsorolt listában, amikor rákattintasz, a PCManFM indul el.

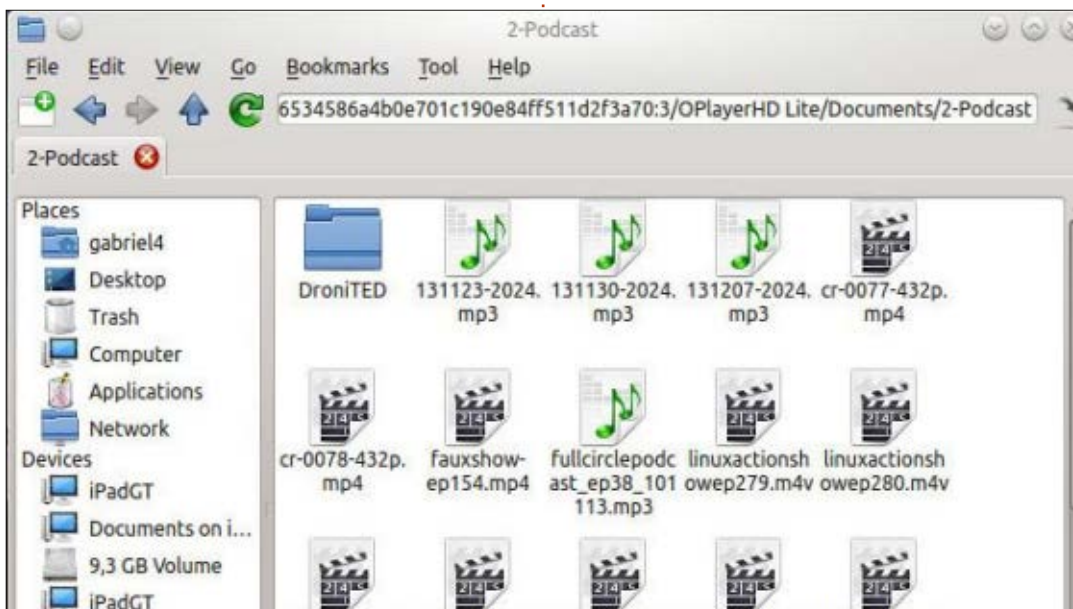
A PCManFM baloldali listájában, az Eszközök alatt két bejegyzést fogsz látni, mint például az „iPad” és az „iPad-en lévő dokumentumok”, az „iPad-en lévő dokumentu-

mok” hozzáférést ad nekünk az appok Documents mappáihoz.

Amikor készen vagy az iOS eszköz fájlkezelésével, bizonyosodj meg az eszköz leválasztásáról úgy, hogy jobb gombbal a neveire kattintasz.

Alább van egy kép a PCManFM-ről és az iPadem appmappáiról – az iPadem neve iPadGT, így van egy iPadGT és egy „iPadGT-n lévő dokumentumok” bejegyzés az eszközlístában.

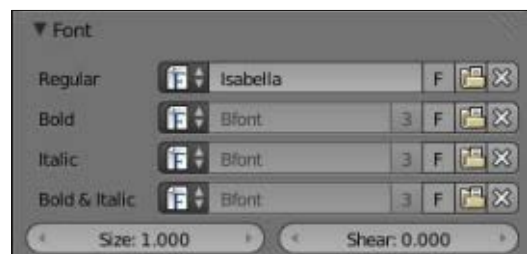
Én ez utóbbi módszert használok és meglehetősen elégedett vagyok a működésével, még ha alkalmanként fel is bukkan egy hibaüzenet, miközben leválasztom az iPad eszközt, ez nem befolyásolja a műveletet.





A múlt hónapban egy szöveg objektumot készítettünk és módosítottunk (elforgattunk, skáláztuk, stb.). Most nézzünk néhány további finombeállítást.

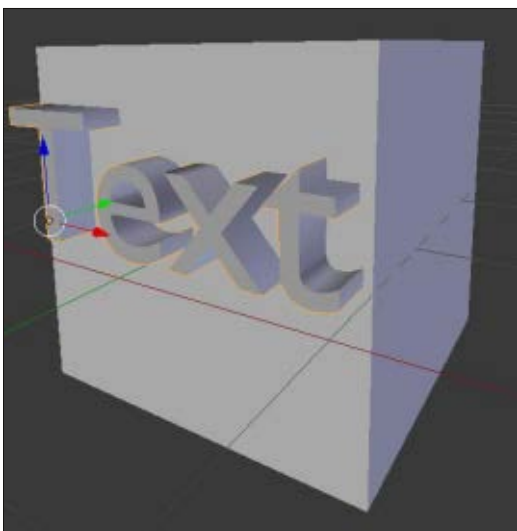
A jobb oldalon – ha emlékeztek a múlt havi cikkből – az F fülön találunk minden jóságot a szöveg objektum módosításához. Ugyan a Blender rengeteg trükköt kínál, egyelőre az alapoknál maradunk. Tehát a Font részben találjuk a Size (méret) és Shear (döntés) beállításokat. Ezekkel a szöveget nagyobbra vagy kisebbre méretezhetjük, illetve jobbra vagy balra dönthetjük.



A Shape (alakzat) szakaszban megváltoztathatjuk a szöveg felbontását vagy kitöltését. A szöveges magyarázatot most kihagyom – kísérletezz ezekkel a beállításokkal, így könnyebben érthető lesz.

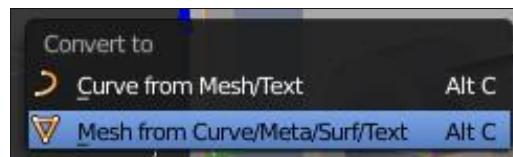


Most nézzünk valami mást. Kezdjünk egy új projektet (később elmagyarázom, miért). Ne töröld ki a kockát, csak helyezd át, és adj a képhez egy új szöveg objektumot (SHIFT-A ! Text, vagy az Add gomb alatti menü – ezeket már tudod). Forgassuk a szöveget előlnézetbe, és az F fülön az Extrude értéket növeljük 0,5-re. Helyezzük át a két objektumot (a szöveget és a kockát), amíg valami ilyesmit kapunk:



A példához fontos, hogy a két objektum metszse egymást.

Most jöjjön valami érdekes: jelöljük ki a szöveget és nyomjuk meg az ALT-C billentyűkombinációt. A felugró menüben válasszuk a Mesh-from-Curve/Meta/Surf/Text pontot.

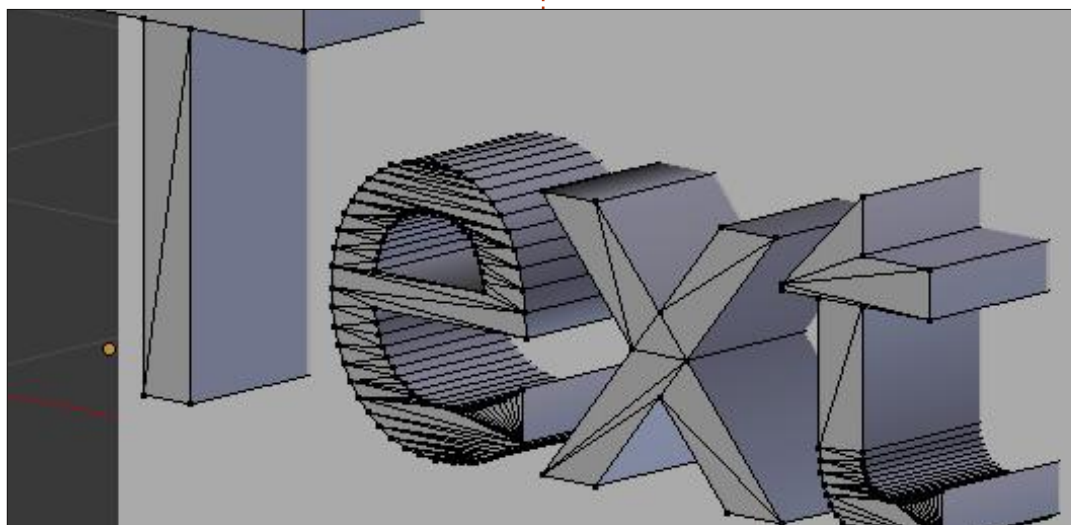
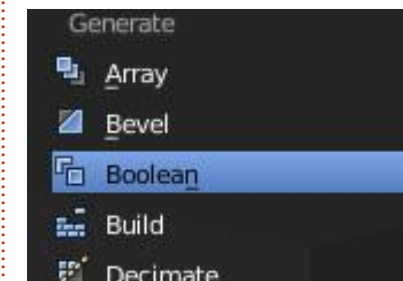


Nagyon érdekes dolog történt: a Blender egy mesh (háló) objektumot készített, melyet ugyanúgy manipulálhatunk, mint bármilyen más objektumot. A TAB billentyű-

vel lépünk be az edit (szerkesztés) módba, hogy lássuk, miről is van szó.



Azért konvertáltam a szöveget hálová, hogy egy általam nagyon kedvelt módosítóval, a Booleannal (logikai) kísérletezhessünk egy kicsit.



Hogyanok – Blender – 10b rész

Jelöljük ki a kockát, majd kattintsunk a Modifier fülre.

Adjunk az objektumhoz egy új módosítót, a Booleant.

Az Operation lenyíló listából válasszuk a Difference (különbség) pontot, majd az Object listából a szövegből készített Mesh objektumot (nem neveztük át, így Text néven szerepel itt). Most kattints az Apply gombra.

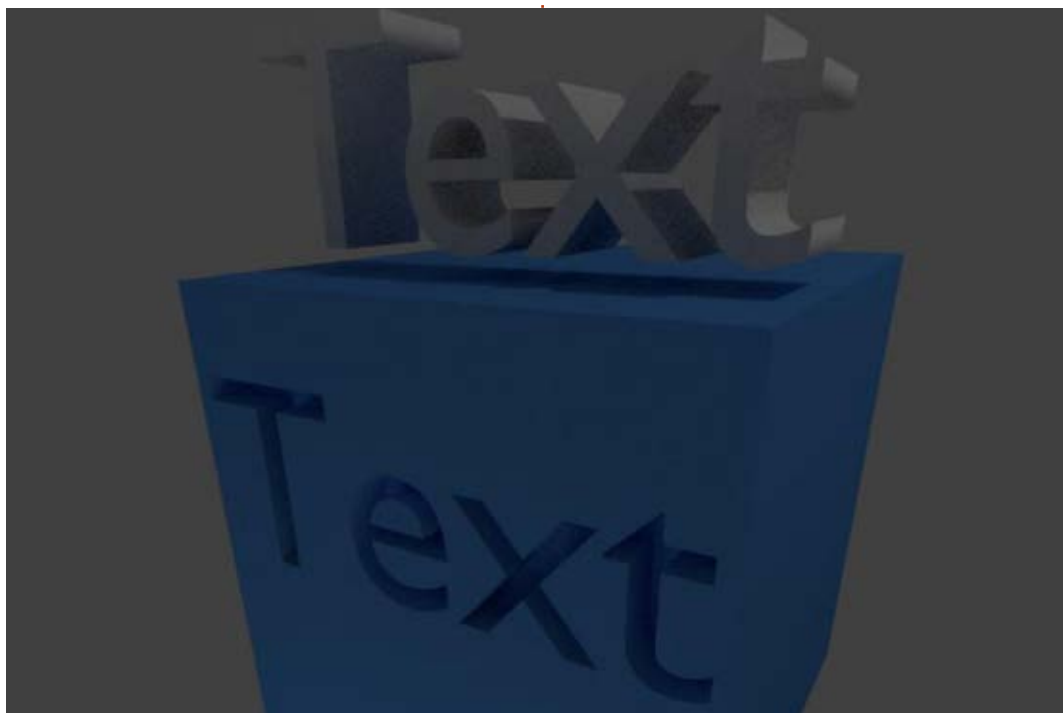


A booleán művelet egy kis idő múlva – a számítógép teljesítményétől és a memória mennyiségétől függően – elkészül. Ha most áthelyezzük a kockát vagy a szöveget, jól látható lesz az iménti művelet eredménye.

A Blender kiszámolta a két mesh objektum különbségét, és egy kivágást készített azon, amelyikre a módosítást alkalmaztuk.

Ha összetettebb objektummal, például a „Full Circle Magazin” szöveggel (elegáns betűkészlettel, és hajlítással) próbálkozunk, a Blender lefagyott volna, emiatt egy egyszerűbb szöveg objektumot használtunk ehhez a példához. A convert-to-mesh parancs is sokkal nagyobb kihívás elé állította volna a Blendert.

A boolean módosító nagyon hasznos és kis gépigényű – ha egyszerű objektumokkal, például kockákkal vagy piramisokkal dolgozunk.



E hónapban a Blender Intézet egyik legújabb projektjét ajánlom figyelmetekbe.

A projekt honlapja:

<http://gooseberry.blender.org/>.

Legközelebb is szövegekkel foglalkozunk majd, de egy kis mozgást – animációt is viszünk bele. Megpróbálunk készíteni valami hasonlót, mint a Csillagok háborúja bevezetője: „Réges régen egy messzi, messzi galaxisban...”



Nicholas Görögországban él és dolgozik. Egy utómunkálatokat végző cégnek dolgozik (hirdetések – filmek) sok éve. Ubuntura váltott, mivel „gyorsabban renderel”. Írhatsz neki: blender5d@gmail.com



Az előző, 21. részben bemutatam az Inkscape fő eszköztárának fontosabb elemeit, néhányról azonban még nem beszéltünk. Ez leginkább azért van, mert nem találom őket túl hasznosnak a munkám során, ám számodra akár felbecsülhetetlenek is lehetnek. Mint mindig, most is az az egyetlen megoldás, ha magad próbálsz ki őket, ezért a következő néhány részben törekszem a megfelelő bemutatásukra, kezdve az „Objektumok manipulálása alakítással és festéssel” eszközzel (a továbbiakban: Manipuláló eszköz).



Mivel a „T” billentyű már a Szöveg eszközhöz van rendelve, a Manipuláló eszköz a „W” gombra (vagy Shift-F2-re) került. A célja – ahogy a neve is sugallja – nem új objektumok rajzolása vagy létrehozása, hanem a jelenlegiek manipulálása. Az eszköz háromféle módon működhet: objektumok, csomópontok és tulajdonságok. A felhasználói felület nem igazán külö-

níti el őket, de ha nem érted meg a közöttük lévő rejtett különbségeket, könnyen belezavarodhatsz a működésébe.

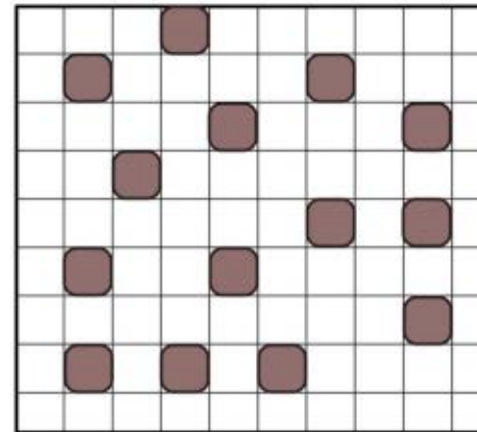
Objektumok: (A Manipuláló eszköz) a rajzlapon lévő objektumok mozgathatóságát, forgatását és méretezését teszi lehetővé.

Csomópontok: Útvonalon használva csomópontokat mozgathatsz és más eszközzel nehezen megvalósítható módon faraghatod az útvonal alakját.

Tulajdonságok: Az objektumok színét és az elkenésük mértékét változtatja.

A manipulációk működési leírása előtt szükségünk van néhány objektumra a kísérletezéshez. Oldalszerte hozz létre néhány téglalapot, kört vagy csillagot. A leggyorsabb, ha rajzolsz egyet, majd mozgathatóság közben a szöveget lenyomva a lapra „bélyegzed”. Bármelyik megközelítés használható véletlensze-

rű objektumfelhő létrehozására. A példamban a véletlenszerűséget a Kiterjesztések > Megjelenítés > Rács menüponttal oldottam meg. Ez egy nagyobb négyzetet rak a rajzlapon, majd kézzel helyeznéd el az objektumokat. Így a manipuláló eszköz néhol apró hatásai jobban látszanak.



Használata előtt ki kell választanod néhány objektumot, amelyeken dolgozni fogsz, de maradjon néhány kiválasztatlanul (vagy vond vissza a kiválasztást shift-kattintással). Most válts a Manipuláló eszközre az eszköztáron lévő ikonjával vagy valamelyik gyorsbillentyűjé-

vel, és pillants rá az eszközvezérlő tárra:

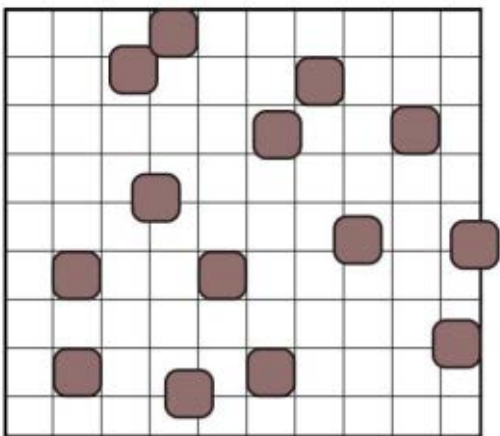
A Szélesség csúszka az eszköz méretét állítja, mely hatással van a kurzor körüli körre. Erre a körre gondolhatsz úgy, mintha puha ecset lenne bitkép-szerkesztőben: a hatása a középpontban a legnagyobb és a körvonal felé haladva egyre csökken. Nagy mérettel egyszerre több objektumot vagy csomópontot módosíthatsz, míg kisebb méretben pontosabb. Az Erő csúszkával a manipuláló hatás erősségét állíthatod.

A szélesség és az erő rajzolás közben is módosítható gyorsbillentyűkkel. A jobbra és balra nyilak a méretet, a fel és le pedig az erőt állítják, míg a Home és az End billentyűkkel a szélesség két végpontja között mozoghatsz. Ha nyomásérzékeny grafikus táblát használsz, a csúszka jobb oldalán lévő gombbal elérheted, hogy az Erő paraméter dinamikusan változzon a ceruza nyomásának megfelelően.



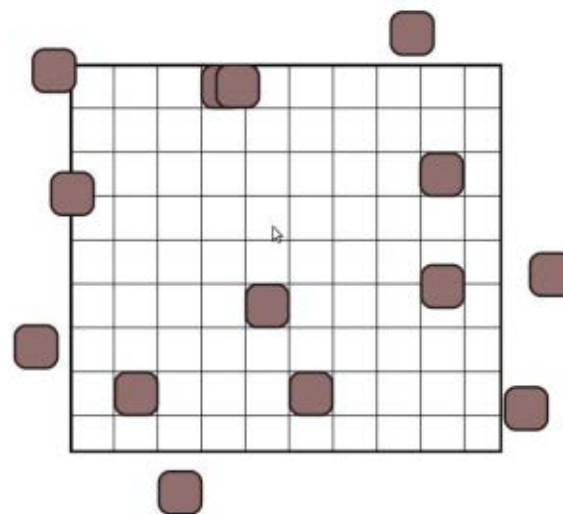
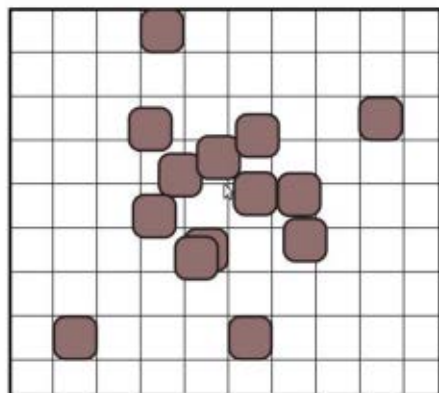
A Mód szekcióban lévő gombokal választhatod ki a végrehajtandó manipulációs műveletet. Mivel ezek rádiógombok, egyszerre csak egy lépést választhatsz ki. Az első hat gomb az objektumokra, a következő négy a csomópontokra, míg az utolsó három a tulajdonságokra van hatással. A Pontosság mező értékének látszólag csak a csomópontok módosításánál van szerepe, azonban az objektumok manipulálásakor is aktív. A Csatornák rádiógombok a két, színnel kapcsolatos tulajdonság módosításakor aktívak, egyébként nem.

Balról az első objektum manipuláló egyszerűen csak mozgatja a kiválasztott elemeket ott, ahol érinti az eszköz. Néhány teszt objektumunk kiválasztása, majd az eszközzel való véletlenszerű szétszórása hasonló eredményt ad:



A kurzor lassú mozgatása vagy magas Erő érték esetén az eszközzel a végtelenségig tologathatod az objektumokat. Gyorsan mozogva alacsony Erő értékkel minden érintéssel aprót löksz rajtuk.

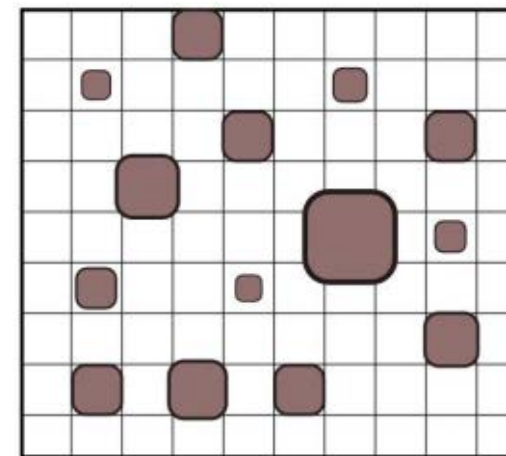
A második rádiógomb másféle mozgatást tesz lehetővé. Ebben az esetben az objektumok a kurzor felé, vagy a Shift gomb lenyomásával attól távolodva helyezkednek. Legjobban bemutatni akkora Szélesség érték használatával lehet, melynél az összes kiválasztott objektum az eszköz ecsetének hatáskörében van. A kurzort finoman mozdítva a rács közepén láthatod, hogy a kiválasztott objektumok a középpont felé haladnak (a képen balra), míg a kép jobb oldalán a Shift billentyű hatása látható:



A harmadik manipuláló eszköz véletlenszerűen mozgatja az objektumokat: véletlenszerű mennyiséget, véletlenszerű irányba. A maximum távolságot az Erő beállítás adja meg. Nagy Szélesség értékkel használva az ecset egyszerre több objektumra hat, alacsony értékkel a kiválasztott elemekre apró, véletlenszerű változtatásokat alkalmaz.

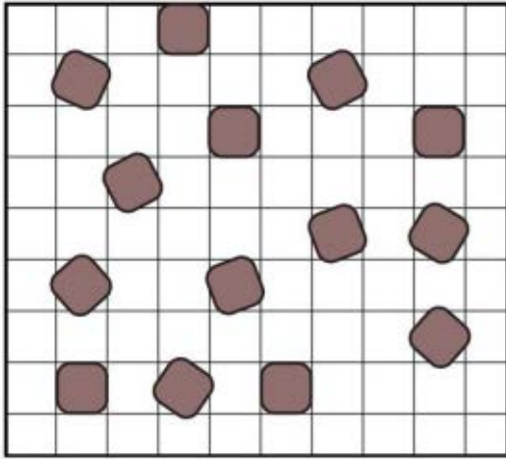
A negyedik eszköz objektumokat kicsinyít, vagy Shift billentyűvel nagyít. Újra, nagy ecsetméretnél több objektumot módosíthatsz, míg kicsi esetén nagyobb a választási lehetőség. Ebben a példában kis méretet választottam, majd a Shift-et nyomogatva barangoltam kiválasztott objektumaim körül, így egyeseket kicsinyítettem, másokat növesztettem, míg a ki

nem jelöltek változatlanok maradtak:



Az utolsó, objektumokkal kapcsolatos manipuláló eszköz a kijelölt elemek állását változtatja meg. Alapértelmezetten az óramutató járásával megegyező irányba forogtat, de már kitalálhattad, hogy a Shift lenyomásával ellentétes irányba is forgathatsz. Az Erő paraméter a szükséges sebességet állítja be, ám nincs lehetőség a forgatás mértékének és a még érdekesebb eredményekért történő, véletlen nagyságú forgatásnak a kikényszerítésére.

Véleményem szerint az utolsó eszközt érdemes elkerülni. A kiválasztott objektumokat duplikálja úgy, hogy föléjük rajzolja a duplikátumokat, vagy épp törli őket, ha a



Shift le van nyomva. Mivel a másolat pontosan az eredeti tetején van, ha az objektumod áttetsző, lehetetlen látni, hány darab is készült belőle. Ebben a módban könnyű véletlenül több száz másolatot létrehozni, főleg magas Erő paraméter érték esetén. Ha csak kevés másolatot szeretnél, jobban jársz, ha a Szerkesztés > Kettőzés (Ctrl-D) menüpontot használod. Sok klón létrehozására jobb megoldás a „Csempézett klónok létrehozására” dialógusablak használata. Az eszköz törlő módját egyenértékűen helyettesíti a Törlő eszköz. A Klónozó és Törlő a későbbiekben részletes bemutatásra kerül.

Most kihagyom a csomópont manipuláló eszközöket, legközelebb visszatérek rájuk. Azért ugrok egyenesen a három tulajdonság

módosító eszközre, mert ezek is objektumokra vonatkoznak, nem pedig csomópontokra, így az eddigi példám használható működésük bemutatására.

Az első ezek közül az eszköztár tizenegyedik gombja. A buboréktipp azt mondja, hogy „az eszköz színének festése a kijelölt objektumokra”, de az én tapasztalatom szerint ez egy kicsit bugos (legalábbis az én 0.48.4-es telepítésemben). Az eszköz színét a jobb felső sarokban találod az eszközezőrlő táron a „Csatornák” gomboktól jobbra. Elméletileg az eszköz kitöltését és körvonalát is be lehet állítani, miközben a szín gomb aktív. Sőt, akár a képernyő alsó részén lévő színskála vagy a Kitöltés és Körvonal dialógusablak is használható lenne. Gyakorlatilag hiába lehetséges kitöltési színt megadni, a körvonal mindig fekete marad. Ha körvonalat állítasz be, akkor a kitöltés lesz „Nincs” értéken, mely ugyanazt jelenti, mintha feketét választottál volna. Amikor olyan objektumokon használod, melyeknek csak kitöltésük van, alkalmazhatod a kitöltés színének módosítására úgy, hogy nem nyúlsz a körvonalhoz. Ha olyan objektumokon használod, melyeknek csak körvonaluk van, a körvonalat a kitöltés módosítása nélkül

változtathatod meg. De ha az objektumodnak kitöltése és körvonal is van, légy nagyon körültekintő az eszköz használatakor, különben az egyik vagy a másik befeketül.

A figyelmeztetésekkel nem foglalkozva az eszköz használata olyan egyszerű, mint kiválasztani a mód gombot és a kívánt színt, majd ráfesteni az adott objektumokra. Fokozatosan változnak a kiválasztott színre az Erő beállítások által meghatározott sebességgel. Ha lenyomod a Shift-et, a megadott szín inverze lesz a célszín. Ugyanez érvényes a kóbor fekete kitöltésre vagy körvonalra, melyek fehérre színeződnek.

Az utolsó előtti gomb is a kiválasztott objektumok színét befolyásolja, azonban kis mértékű, véletlenszerű léptetéssel változtatja a színt. Ahogy várod, ennek mértékét az eszköz Erő értéke adja. Mindkét szín eszköz hatását korlátozhatod az Á, T, F, A csatorna gombok használatával, amelyek rendre Árnyalat, Telítettség, Fényesség és Átlátszatlanság szavak kezdőbetűi. Ha például az eredeti színek megtartása mellett szeretnéd véletlenszerűsíteni az objektumaid átlátszatlanságát, egyedül az A gombot engedélyezed.

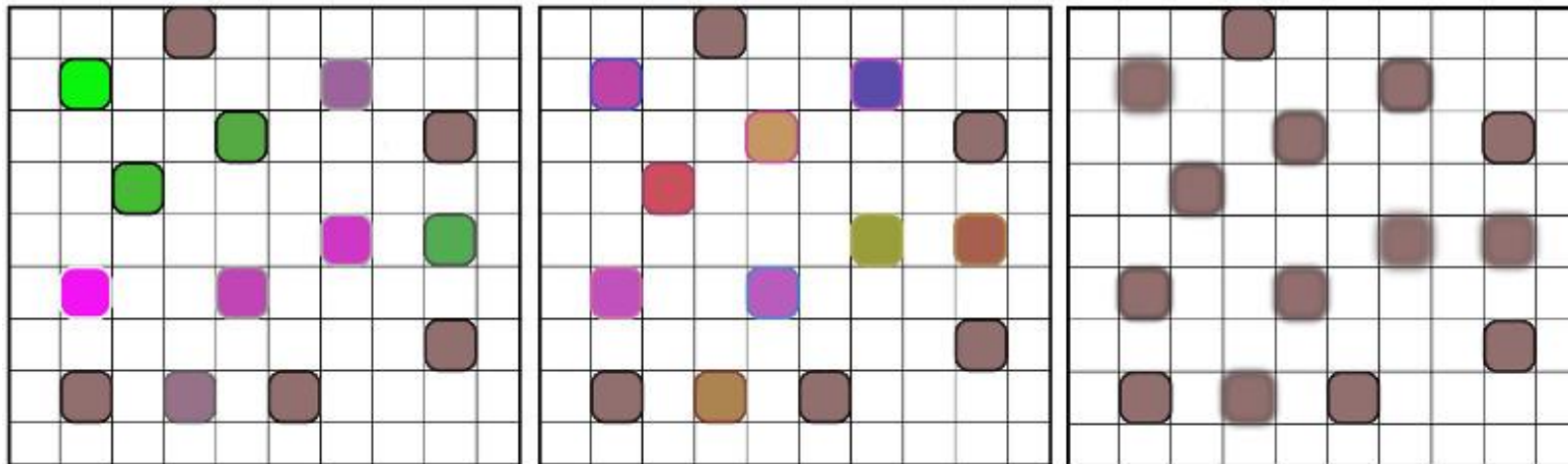
Az utolsó manipulációs eszköz a kiválasztott objektumok elkenését változtatja: növeli, ha elhaladsz fölötte vagy csökkenti, ha ezt a Shift lenyomása mellett teszed. A legjobban kis értékű Erő paraméterrel használható, különben az objektumok olyan gyorsan elkenődnek, hogy szinte füstgomollyá válnak, vagy még inkább a képernyőn alig látható piszokká.

Ez a kép a három tulajdonság hatásait mutatja a tesztképen. Az első teszt célszíne a világoszöld, melynek inverze rózsaszín. Hasonlítsd össze ezt a „közvetlen” színválasztást a második kép véletlenszerű választásával. A harmadik példa a különböző elkenési szinteket mutatja kis Erő értéknél és az objektumokon való többszöri alkalmazás esetén.

Az „objektumok” és „tulajdonságok” módok között a manipuláló eszköz széleskörű lehetőséget biztosít az amúgy egysíkú élgyűjtémény kismértékű változatosabbá tételéhez. Sajnos nem lehetséges több manipuláció egyidejű használata, hogy ugyanazokat az objektumokat egy műveletben lehessen mozgatni, forgatni, kicsinyíteni, át-

színezni és elkenni. Ehhez egy kicsit okosabb klónozó mód kellene – gondolj bele, klónozni és a pozíciót véletlenszerűsíteni egyszerre –, de az eszköz erre nem képes, így valahogy semlegesíti az objektum manipulációs képességeit.

A következő rész témája a Manipulációs eszköz talán leghasznosabb része, az útvonalak és csomópontok kezelése lesz.



Mark Inkscape-pel készített webgénye a „Monsters, Inked” már könyvként is megvásárolható a <http://www.peppertop.com/shop/> webcímen.



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

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

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

podcast.ubuntu-uk.org



Irányelvek

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

Szabályok

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

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

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

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

• A képek JPG típusúak legyenek,

800 pixel szélességnél ne legyenek nagyobbak és alacsony tömörítést használj.

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

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

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

Fordítóknak

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

Hogyan írjunk a Full Circle-be

FÓKUSZBAN

Játékok/Alkalmazások

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

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

Hardver

Ha hardverről írsz, világosan írd le:

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

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



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

<https://spideroak.com>

Online
BACKUP

Secure
SYNC

Easy
SHARING

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

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

Download mobile clients
for **iOS & Android**

JOIN SPIDEROAK NOW
Get 2 Free GBs

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



Kérdezd az új fiút

írta: Copil Yáñez

Üdv Mindenki! Köszöntelek beneteket ismét a "Kérdezd az új fiút" című rovatban!

Ha van egy egyszerű kérdésed, erre a címre írd meg: copil.yanez@gmail.com.

A mai kérdés:

K: Egy barátom mesélt nekem erről a nagyon cool videojátékról, az Eve Online-ról. Mint kiderült, nemrég egy hatalmas űrcsata zajlott le benne, és én játszani akarok vele. Megtehetem ezt Ubuntu-n?

V: Húzz ide egy széket, fiam. Apuci mesél neked a B-R5RB csatájáról. Sok bátor pilóta vesztette életét ebben a történelmi csatában, ami 21 órán át tartott, és közben olyan csatahajók pusztultak, amelyek a való világban több százezer dollárt értek. A vesztes oldal számára katasztrofális volt a csata, és a győztesek sem jártak sokkal jobban, miután végignézték, hogy több száz ember-órányi erőfeszítés (amit abba öltek, hogy felépítsék és hadrendbe állítsák az Eve galaxis legnagyobb hajóit) válik semmivé a

lézerfegyverek villódzása és a rakéták becsapódása közepette.

A véres küzdelem nemcsak szörnyűséges pusztítással járt, de háborzongatóan gyönyörű látványt is nyújtott. Nézd meg a saját szemeddel, de figyelmeztetek, hogy a következő kép gyenge idegzetűeknek nem ajánlott. Most nézz máshová, ha gyengécske vagy.

Itt látható a maga halálos szépségében a B-R5RB csatája.

Ha még sosem játszottál Eve Online-t vagy Spreadsheets in Space-t (munkafüzetek az űrben), ahogyan sokan becézik, elnézem neked, hogy azt hiszed, a videojátékok vidám és biztonságos szórakozást nyújtanak – egymásra épülő szintekkel, laza jutalmazási rendszerrel és barátságos mesterséges intelligenciával, mely kihívás elé állít, mégsem kedvetlenít el.

Na, az Eve Online nem ilyen. Ha az Angry Birds a vidám szomszéd

gyerek, aki mindig versenyt fut veled a buszmegállóig, akkor az Eve Online pedig Chad, az otthon tanuló, MENSA-tag (legmagasabb intelligenciájú emberek klubja) srác, aki sosem lépi át a gondozatlan előkertje határát és foltos függönyök mögül bámul rád gyilkos csillogással a szemében. Az Eve Online az a játék, amivel a szülei a gyerekeiket fenyegetik, ha nincsenek otthon időben vagy nem eszik meg a brokkolit.

Érdekelne? Gondoltam. Nézd, mind egy mennyire elrettentően írom le az Eve-t, mégsem közelíti meg azt, hogy a valóságban milyen aljas tud lenni. Vagy milyen szórakoztató.

Az Eve egy hatalmas online világ, ahol egy űrhajó kapitányának, pontosabban egy kapszulás ("capsuleer") bőrébe bújhatsz. Egy klón vagy, aki beleül a kapszulá-

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
3		9	1 125	1125	1.13E+19	17307692307.6923	2163461538.46154	2163461538461.54	2.16E+28	3.33E
7		21	2 625	2625	2.63E+19	40384615384.6154	5048076923.07692	5048076923076.92	5.05E+28	7.77E
11		33	4 125	4125	4.13E+19	63461538461.5385	7932692307.69231	7932692307692.31	7.93E+28	1.22E
15		45	5 625	5625	5.63E+19	86538461538.4615	10817307692.3077	10817307692307.7	1.08E+29	1.66E
19		57	7 125	7125	7.13E+19	109615384615.385	13701923076.9231	13701923076923.1	1.37E+29	2.11E
23		69	8 625	8625	8.63E+19	132692307692.308	16586538461.5385	16586538461538.5	1.66E+29	2.55E
27		81	10 125	10125	1.01E+20	155769230769.231	19471153846.1538	19471153846153.8	1.95E+29	3.00E
31		93	11 625	11625	1.16E+20	178846153846.154	22355769230.7692	22355769230769.2	2.24E+29	3.44E
35		105	13 125	13125	1.31E+20	201923076923.077	25240384615.3846	25240384615384.6	2.52E+29	3.88E
39		117	14 625	14625	1.46E+20	225000000000	281250000000	2812500000000	2.81E+29	4.33E
43		129	16 125	16125	1.61E+20	248076923076.923	31009615384.6154	31009615384615.4	3.10E+29	4.77E
47		141	17 625	17625	1.76E+20	271153846153.846	33894230769.2308	33894230769230.8	3.39E+29	5.21E
51		153	19 125	19125	1.91E+20	294230769230.769	36778846153.8462	36778846153846.2	3.68E+29	5.66E
55		165	20 625	20625	2.06E+20	317307692307.692	39663461538.4615	39663461538461.5	3.97E+29	6.10E
59		177	22 125	22125	2.21E+20	340384615384.615	42548076923.0769	42548076923076.9	4.25E+29	6.55E
63		189	23 625	23625	2.36E+20	363461538461.538	45432692307.6923	45432692307692.3	4.54E+29	6.99E
67		201	25 125	25125	2.51E+20	386538461538.462	48317307692.3077	48317307692307.7	4.83E+29	7.43E
71		213	26 625	26625	2.66E+20	409615384615.385	51201923076.9231	51201923076923.1	5.12E+29	7.88E
75		225	28 125	28125	2.81E+20	432692307692.308	54066538461.5385	54066538461538.5	5.41E+29	8.32E
79		237	29 625	29625	2.96E+20	455769230769.231	56971153846.1538	56971153846153.8	5.70E+29	8.76E
83		249	31 125	31125	3.11E+20	478846153846.154	59855769230.7692	59855769230769.2	5.99E+29	9.21E
87		261	32 625	32625	3.26E+20	501923076923.077	62740384615.3846	62740384615384.6	6.27E+29	9.65E
91		273	34 125	34125	3.41E+20	525000000000	6562500000000	6562500000000	6.56E+29	1.01E
95		285	35 625	35625	3.56E+20	548076923076.923	68509615384.6154	68509615384615.4	6.85E+29	1.05E
99		297	37 125	37125	3.71E+20	571153846153.846	71394230769.2308	71394230769230.8	7.14E+29	1.10E
103		309	38 625	38625	3.86E+20	594230769230.769	74278846153.8462	74278846153846.2	7.43E+29	1.14E

jába, melyet aztán bármilyen hajóba belerakhatnak, amit ki tudsz fizetni és el tudsz vezetni. Minden új kapszulásnak ingyen jár egy új hajó, és ha az elpusztul, automatikusan kapsz helyette egy másikat. A kapszulád sértetlen marad, így visszamehetsz a bázisodra, és újra kezdeted a játékot. Ha azonban nem vigyázol, a kapszulád is megsemmisülhet, de mivel egy klón vagy, új testben az orvosi laborban ébredsz fel, készen a következő menetre. Ráadásul az úr kifejezetten biztonságos részén ("hi-sec") kezdesz. Ha itt valaki provokáció nélkül le akar löni, akkor a CONCORD (az Eve rendőrsége) elpusztítja a támadót.

Engedékenynek tűnik, mi? De nem az. Amint elhagyod az állomásodat, egy olyan világba lépsz, ahol állandóan 50 ezer ellenséged keresi a lehetőséget, hogy növelje az ISK-ja mennyiségét (az ottani pénz, amiért azokat a szépséges űrhajókat lehet megvenni, amilyeneket a távolban látsz). Ennek egyik módja, ha lelő egy másik játékost és elvesz tőle mindent, amit magánál tartott. És nem törődik a CONCORD-dal. Persze az ellenfeled valószínűleg nem sokáig örülhet a zsákmányának, mielőtt maga is áldozatul esik, de ahogyan Batman inasa megjegyezte, vannak olyan emberek, akik

egyszerűen szeretnék nézni, ahogyan porig ég a világ. És úgy tűnik mindegyikük az Eve-ben játszik.

Eddig úgy hangzik, mintha Hannibal Lecter tervezte volna a játékot, igaz? És az előfizetések száma mégis minden évben emelkedett, mióta több mint 10 évvel ezelőtt megjelent a játék. Annak ellenére, hogy a többszereplős játékoknál annyira népszerű ingyenes játéklehetőség és mikro-fizetési modell helyett egy 19 dolláros havi előfizetési díjat kell kicsengetni. Nem lehet, hogy ennyi gazdag sorozatgyilkos rohagáljon a világban, ugye?

Úgy határoztam, hogy utána járok, és annak is, hogy a játék játszható-e Ubuntu-n. Egy ilyen komoly támogatottsággal rendelkező játéknál nem meglepő módon találtam egy elhivatott közösséget, amelyet borderline személyiség zavarral és munkafüzet fétissel bíró GNU/Linux rajongók alkottak. Felfedeztem továbbá az új mániámat.

Nem volt egyszerű rávenni a játékot, hogy Ubuntu-n is menjen, de nem is a legnehezebb, amit valaha csináltam. Itt a legjobb leírás és instrukciógyűjtemény, amit találtam: [https://wiki.eveonline.com/en/wiki/Install EVE on Linux](https://wiki.eveonline.com/en/wiki/Install_EVE_on_Linux) -

[with Wine](#). Fel kell telepítened néhány szoftverkiegészítést a WINE-hoz (aminek 1.5-ös vagy frissebb verziója kell – az enyém nem volt kompatibilis), és úgy kell kezelned az instrukciókat, mintha egy bonyolult, de finom habcsók elkészítését írnák le. Ezen azt értem, hogy ne kezdj hozzá, ameddig nem vagy benne biztos, hogy minden lépését meg tudod csinálni. Fontos, hogy meg tudod-e csinálni, és nem csak megértetted. Úgy vélem, a mélységekig meg kell érteni, hogy mi játszódik le az Ubuntu-ban. De legyünk őszinték, az a cél, hogy felrobbantsunk valamit egy sugárhajtású űrhajóban, és nem az, hogy egész este man fájlakat nézgesünk. Ne felejtse el, én vagyok az Új Fiú, nem valami nagymenő Ubuntu guru, aki tudja is, mit csinál. Tűzz ki magad elé egy olyan célt, amit szeretnél elérni, és fokozatosan megérted a folyamatokat az Ubuntu mindennapos használata során.

Ha valamilyen problémád akadna (nálam az ablak nem méreteződött újra rendesen és a képernyő nagyjából egy ötödét levágta), akkor írd meg a kérdésed nekem, az Eve Online fórumokra (forums.eveonline.com) vagy az Ubuntu Fórumokra (ubuntuforums.org).

Ha egyszer végre elindul a játék, alkossd meg a karaktered és vágj bele! Mesélek a tanulási részről és a munkafüzetekről, de igazság szerint, ha követed az oktató küldetéseket, nagyon gyorsan elsajátítod az alapokat. Mi több, még saját ISK-ra is szert tehetsz, melyet az eredeti hajód vagy valamelyik küldetés végrehajtásáért kapott hajód be rendezésére fordíthatsz. Nem győzöm eléggé hangsúlyozni: CSINÁLD VÉGIG AZ OKTATÁST. Szilárdan hiszek abban, hogy ez jelenti a különbséget aközött, hogy tehetetlenül csapkodsz az űrben vagy találsz magadnak egy olyan karrier-ösvényt, ami kedvedre való.

Mi a helyzet azzal a sok mániással, akik megpróbálnak megölni? Igen, vannak kalózok az űrben, és igen, megpróbálnak megölni téged. De rengeteg bányász, felfedező és kereskedő van, akik szíves-örömmel megválaszolják a kérdéseid vagy megmutatják a helyes irányt. Igazából még a kalózok is segítőkészek. Több olyan történet kering, hogy miután egy újoncnak elpusztították a hajóját, a támadó adott neki némi ISK-t és ingyenes készségfejlesztő könyveket, hogy mutassa, a dolog nem volt személyes. A PvP (játékos játékos ellen) küzdelmek teszik az Eve-t igazán szórakoztatóvá. Az az

Kérdezd az új fiút

egyszerű feladat, hogy elszaladj a piacra, és eladd az épp most bányászott ásványokat, egy sétagalopp lehet. Vagy egy olyan lézer-show-ba torkollhat, ami mellet elbújhatnak azok az éjféli Pink Floyd show-k. Lehet csökkenteni a kockázatot, ha hi-sec területen maradsz vagy ha el se hagyod az állomásod. De az is a kihívás része, hogy ráébredj, a kevésbé biztonságos részek („low-sec”) nyújtotta előnyök ellensúlyozzák a kalóztól való félelmet. Elfehéredő ujjakkal szorított botkormány és az utolsó pillanatban végrehajtott ugrás a veszély elől közül választhatsz kábítószer. És nagyon könnyű rájuk szokni. Annyi, hogy a 19 dolláros havidíj, a költség/szórakozással töltött arány figyelembe vételével nevetségesen alacsonynak fog tűnni, amikor fel nézel és rájössz, hogy már 4 órája repkedsz. Ha növelni szeretnéd a játékban maradási esélyed, akkor azonnal szerezz barátokat. Ezt úgy teheted meg, hogy a környékeden lévő pilótákkal chatelsz vagy csatlakozol a több ezer különböző szövetséghez. Vannak bányász kollektívák, kalóz bandák és a-miért-is-ne barátok közötti együttműködések is. A népszerű hiedelemmel ellentétben (ami még az Eve közösségben is tartja magát), egyedül is élvezetes lehet a játék, és csak akkor

lépsz kapcsolatba a többiekkel, ha a szükség úgy hozza. De kifejezett előnyei vannak annak, ha másokkal együtt játszol. Mint a flotta-ütközetek.

A B-R5RB csata akkor kezdődött, amikor az egyik szövetség elfelejtette befizetni az általuk irányított rendszer bérleti díját. Az elengedhetetlen szövetségek megéreztek a vért a vízben, és gyorsan odasereglettek. Odadobták a kesztyűt és megkezdődött a csata, néhány órán belül pedig már pilóták ezrei szálltak be ebbe az óriási ütközetbe, melyet a rajongók úgy közvetítettek, mint ahogyan a CNN tudósítana egy háborús övezetből. Az



Eve-ben a Titan, a legnagyobb hajóosztály egy óriási hajó, melyet hónapokig tart felépíteni és elsajátítani a vezetéséhez szükséges képzettséget. Az Eve-ben ugyanis mindennek van ISK értéke, és mivel a felhasználók fizethetnek a játékidőért (ezt PLEX-nek nevezik), amit el lehet ISK-ra cserélni, így minden Titan több ezer dollárt ér.

A B-R5RB-ben 75 Titan semmisült meg.

Viccből megmutattam neked egy munkafüzetet korábban, most hadd mutassak egy konkrét képernyőképet a csatából.

Az „elesettek” emlékére a játék készítői a csatatéren felállítottak egy emlékművet mely a Titanomachy nevet kapta. Vedd fel az emlékmű látogatást az Eve-ben végezhető tevékenységek listájára.

Azért szerettem meg az Ubuntu-t, mert fanatikus felhasználói bázisa, segítőkész közössége és fedezésre váró új világok vannak, amelyeket a segítségével kitapasztalhatok. Ugyanez elmondható arról, hogy miért csatlakoztam az Eve Online-hoz. Nem meglepő számomra, hogy a két csoport között nagyon nagy az átfedés.

Sok szerencsét nektek, leendő kapszulások! Legyen gyors hajótok, kevés ellenségetek és számos jutalmatok!

És jó Ubuntuzást!



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



A helyi számítógép-rendbehozó projektünkben a hardverhibák fő forrása a tápegység, a CMOS elem, a RAM és a merevlemez. Míg az első három hibája miatt a rendszer akár nem is POST-ol (Power On Self-Test – Bekapcsoláskori önteszt) rendesen, a merevlemezhiba picit trükkösebb. A nagyon rossz merevlemez a rendszer POST üzenetek kijelzése közbeni megállását okozhatja vagy véletlenszerű újraindulást (ez Windows rendszereknél jellemzőbb). Esetleg a rendszer egy pók sebességére lassul vagy nem is csinál semmit. Ha a lemez meghiásodása előtt megtudjuk, hogy gondjai vannak, sok munkát megspórolhatunk (magunknak). Természetesen mindenkinek kellene, hogy legyen biztonsági mentése, de jó tudni, ha a közeljövőben lemezgond várható. Linuxon számos eszköz létezik a merevlemezhibák felderítéséhez. Ebben a hónapban a smartctl (a smartmontools csomagból) eszköz grafikus verzióját, a gsmartcontrolt tekintjük át.

A gsmartcontrol a smartctl grafikus verziója. Új Linux felhasználóknak

(amilyen a legtöbb önkéntesünk) egy egyszerű, de átfogó összefoglalást ad a merevlemez egészségi állapotáról és képességeiről, ahogy rövid vagy hosszú lemeztesztelésre is könnyű lehetőséget kínál.

A gsmartcontrol a legtöbb rendszeren nincs alapértelmezetten telepítve, ezért neked kell ezt megtenned. A gsmartcontrol csomag a smartmontoolst is telepíti, mely a smartctl parancssoros eszközt tartalmazza.

Amikor először futtatod a gsmartcontrolt, az összes általa felismert lemez látszik. A merevlemez nem kell csatolni, hogy látható legyen, és több is lehet a rendszerben. A lemez megvizsgálásához kattints rá duplán. Amikor megnyílik, az Identify fül nyújt információkat róla. A lemez modellje mellett az identify képernyő más hasznos nyalánkságokat is mutat, úgy mint a sorozatszám (hasznos biztosítási igényhez vagy a mi esetünkben a donornak jelentéshez), firmware verzió (jól jöhet, mikor csak bizonyos lemezekkel vannak problé-

mák), kapacitás (méret), az utolsó ellenőrzés időpontja és az összegzett SMART egészségügyi állapot.

Számos hasznos fül elérhető még: Attributes, Capabilities, Error Log, Self-test logs, és Perform Tests. Amikor egy eszköznek gondja van, a fül piros lesz (a mi példánkban az Attributes és az Error Log). Ez a funkció egyszerűvé teszi a lehetséges problémák felderítését. A piros szöveg nem azt jelenti, hogy hibás az eszköz, csak jelzi, hogy érdemes minél hamarabb mentened és beszerezned egy másik lemezt. A piros fülekre kattintva felfedhető a lehetséges hibaforrás.

Példánkban a notebook-om Hitachi merevlemezénél az Attributes fülön az áthelyezett szektorok száma (reallocated sector count) rózsaszínnel van kiemelve, mely azt jelenti, hogy a rendszer az érzékelt hibás szektorokat áthelyezte (vagyis ezekkel nem kell törődnünk, mert az OS nem látja őket). A piros kiemelés bármely rész esetén enél súlyosabb hibát jelez.

A SMART-ról (Önmonitorozó,

Device: /dev/sda Model: Hitachi HTS541680J9SA00

Identity	Attributes	Capabilities	Error Log	Self-test Logs	Perform Tests
Model Family	Hitachi Travelstar 5K160				
Device Model	Hitachi HTS541680J9SA00				
Serial Number	SB2204KGDVMJZE				
Firmware Version	SB20C7BP				
Capacity	80.03 GB [74.53 GiB, 80026361856 bytes]				
Sector Size	512 bytes logical/physical				
In Smartctl Database	Yes				
ATA Version	7				
ATA Standard	ATA/ATAPI-7 T13 1532D revision 1				
Scanned on	Sun Feb 9 08:23:40 2014 EST				
SMART Supported	Yes				
SMART Enabled	Yes				
Smartctl Version	5.41 2011-06-09 r3365				
Overall Health Self-Assessment Test	PASSED				

Elemző és Jelentő Technológia) szóló Wikipédia bejegyzés hasznos, mert ezen tulajdonságok nyers (Raw) értékeinek értelmezése cseles lehet. Néhány tulajdonságnál magasabb, míg másoknál alacsony nyers érték jobb. A Wikipédia SMART bejegyzését itt találod:

<http://en.wikipedia.org/wiki/S.M.A.R.T>

A Wikipédia alapján a normalizált értéknél (100) kisebb nyers értékre (166) számítunk, ám mivel magasabb, hibát jelez. Minél magasabb az érték, annál több szektor lett áthelyezve.

Hasonló, de problematikusabb a Függőben lévő szektorok (Current Pending Sector Count) és a Javíthatatlan szektorok száma (Uncorrectable Sector Count). Mindkettő olyan meghibásodást jelez, mint amikor a szektorok nem lettek áthelyezve. Ezek a hibák okozhatják a rendszer látszólag véletlenszerű új-

Device: /dev/sda Model: Hitachi HTS541680J9SA00

Identity Attributes Capabilities Error Log Self-test Logs Perform Tests

SMART Attributes Data Structure revision number: 16

ID	Name	Failed	Norm-ed value	Worst	Threshold	Raw value	Type
1	Raw Read Error Rate	never	100	100	62	0	pre-fa
2	Throughput Performance	never	100	100	40	0	pre-fa
3	Spin-Up Time	never	253	100	33	0	pre-fa
4	Start / Stop Count	never	98	98	0	3790	old age
5	Reallocated Sector Count	never	100	100	5	166 (0, 20)	pre-fa
7	Seek Error Rate	never	100	100	67	0	pre-fa
8	Seek Time Performance	never	100	100	40	0	pre-fa
9	Power-On Time	never	64	64	0	15870	old age
10	Spin-Up Retry Count	never	100	100	60	0	pre-fa
12	Power Cycle Count	never	99	99	0	2549	old age
191	G-Sense Error Rate	never	100	88	0	0	old age
192	Head Retract Cycle Count	never	100	100	0	14024779	old age
193	Load / Unload Cycle	never	95	95	0	50186	old age
194	Temperature (Celsius)	never	183	100	0	30 (0 52 255 253)	old age
196	Reallocation Event Count	never	100	100	0	19	old age
197	Current Pending Sector Count	never	100	100	0	0	old age

raindításait (vagy a kék/fekete képernyőt), amikor az OS eléri az adott szektort.

A gsmartcontrol Capabilities fülre megmutatja a lemez SMART képességeit. Nagyvonalúan ezt most nem nézzük meg, mivel nem jelez hibát és kevésbé hasznos a lemezhibák megelőzésében.

Az Error Log legalább 5 hibát mutat. A fül részletei érdekesek, ugyanis megmutatja a hiba helyének pontos címét. A Lifetime hours rész szintén figyelemre méltó, mert megmondja, körülbelül mikor történt a hiba. Esetünkben ez a 12 756. üzemóra (531,5 nap, azaz 2 éven belül).

A Self-test Logs fül a végrehajtott SMART tesztekéről nyújt információt. Néhány rendszer BIOS-a (pl. HP) öntesztet végez, amely valószínűleg megjelenik a Self-test (önteszt) naplóban, ahogy az összes gsmartcontrol Perform Tests fülön végzett teszt is. Itt is a Lifetime hours (bekapcsolva töltött idő) fontos, mert megmutatja, mikor került végrehajtásra a legutóbbi önteszt (példánkban a 15 020. órában, azaz a 625. napon). Ha visszaemlékszel, a lemezhiba az 531. napon következett be, közel 100 nappal azelőtt, hogy a SMART észlelte.

Az önteszt végrehajtásához kattints a Perform Tests fülre, majd válaszd ki a Short Self-test (rövid önteszt) vagy Extended Self-test (kiterjesztett önteszt) valamelyikét, majd kattints a Végrehajtás gombra. A rövid önteszthez átlagosan 1-2 perc, míg a kiterjesztetthez legalább 30 kell. A számítógép új-

Device Information - /dev/sda: Hitachi HTS541680J9SA00 - GSmartControl (as superus)

Device: /dev/sda Model: Hitachi HTS541680J9SA00

Identity Attributes Capabilities Error Log Self-test Logs Perform Tests

SMART Error Log Version: 1
ATA Error Count: 1 (Note: Usually only the last five errors are stored.)

Error #	Lifetime hours	State	Type	Details
1	12756	active or idle	Identity not found	at LBA = 0x02c039ca = 46152138

Device Information - /dev/sda: Hitachi HTS541680J9SA00 - GSmartControl (as superus)

Device: /dev/sda Model: Hitachi HTS541680J9SA00

Identity Attributes Capabilities Error Log Self-test Logs Perform Tests

SMART Self-test log structure revision number: 1
Number of entries in self-test log: 5

Test #	Type	Status	% Completed	Lifetime hours	LBA of t
1	Short offline	Completed without error	100%	15020	-
2	Short offline	Completed without error	100%	3	-

rahasznosító projektünkben először minden lemezt ellenőrzünk a rövid önteszttel. Ha az eszköz hibás vagy a sikeres teszt ellenére problémát gyanítunk (pl. a lemez hangja alapján), a kiterjesztett öntesztet is lefuttatjuk. Amíg nem ismertük a gsmartcontrolt, minden lemezen a gyártója tesztjét futtattuk le. Ugyan ez a lemez ellenőrzésének legjobb módja, de azért van vele néhány probléma:

1. A legtöbb gyártó szoftvere igényli, hogy magáról a szoftverről induljon a gép, ami azt jelenti, hogy újra kell indítani. Ez nem jó, ha nem szeretnél leállási időt.

2. A frissített eszközök nem mindig működnek együtt a régebbi lemezekkel (vagy a régebbi szoftverek az újabb lemezekkel).

3. Az egyik gyártó eszköze általában nem működik egy másik gyártóéval, szóval ha különböző gyártótól származó lemezeid vannak, meg kell keresned mindegyik szoftvert.

A Gsmartcontrol (és a smartctl) sok gyártó sok lemezével működik, szabad szoftver, információgazdag és átlátható felhasználói felülettel rendelkezik.

A parancssoros smartctl is telepítésre került, amikor a gsmartcontrolt tetted fel (a smartctrl a smartmontools csomag része). Mindkettő futásához root/adminisztrátor jogok szükségesek. A smartctl minden információt megmutat, amit a gsmartcontrol, csak ehhez nincs szüksége grafikus felületre, illetve nem igényli – ahogy a gsmartcontrol se – a rendszer leállítását. Ebben a hónapban nem beszélünk a smartctl-ről, de érdemes megemlíteni, mivel SSH-n keresztül lemezmonitorozásra alkalmas, és mert időzíteni is lehet a cron/anacron-nal.

```
charm@wildthing:~$ sudo smartctl --all /dev/sda
smartctl 5.41 2011-06-09 r3365 [i686-linux-3.2.0-4-686-pae] (local build)
Copyright (C) 2002-11 by Bruce Allen, http://smartmontools.sourceforge.net
```

```
=== START OF INFORMATION SECTION ===
Model Family:      Hitachi Travelstar 5K160
Device Model:      Hitachi HTS541680J9SA00
Serial Number:     SB2204KGDVMJZE
Firmware Version:  SB20C7BP
User Capacity:     80,026,361,856 bytes [80.0 GB]
Sector Size:       512 bytes logical/physical
Device is:         In smartctl database [for details use: -P show]
ATA Version is:    7
ATA Standard is:   ATA/ATAPI-7 T13 1532D revision 1
Local Time is:     Sun Feb  9 11:12:21 2014 EST
SMART support is:  Available - device has SMART capability.
SMART support is:  Enabled
```

```
=== START OF READ SMART DATA SECTION ===
SMART overall-health self-assessment test result: PASSED
```



Charles McColm az Instant XBMC szerzője, mely egy rövid telepítési és beállítási útmutató az XMBCbuntu, a *buntu+XBMC disztribúcióhoz, és egy non-profit számítógép újrahasznosító projekt vezetője. Amikor nem PC-ket épít, kártevőket távolít el, embereket biztat a GNU/Linux használatára és helyi Ubuntu órákat tart, Charles a <http://www.charlesmccolm.com> oldalon blogol.



Azért született meg ez az ismertető, mert sokszor látom az Ubuntu Forums-on felbukkanni a kérdést, hogy milyen antivírus-szoftverek léteznek, erre többnyire az a válasz, hogy ilyenre nincs szükség Ubuntu/Linux alatt.

Ez általában véve ugyan igaz, de egyesek kényelmetlenül érzik magukat, ha nincs vírusvédelem és szeretnének megnyugvást lelteni.

Ezen kívül vannak olyan esetek is, amikor indokolt az antivírus használata GNU/Linux rendszeren: ha Windows-használókkal osztasz meg fájlokat, vagy levelezőszervert üzemeltetsz és nem akarsz vírusokat terjeszteni a hálózatodban.

Akkor is jó szolgálatot tesz, ha valakinek a gépén dolgozom, amit le kell formázni, majd újratelepíteni rá a Windowst. Így az USB-re lementett fájlokon tudok egy mal-

ware-keresést futtatni Ubuntu alatt is, mielőtt visszamásolnám őket a Windowsos gépre.

Vannak olyan dolgok, melyektől egy Linux felhasználónak is védenie kell magát. Ilyenek a bootszektor t ámadó vírusok, a böngészős flash és Java exploitok, valamint bár kis számban, de léteznek GNU/Linux vírusok is.

Kicsit több mint egy éve az Ubuntu-ra csak a ClamTK van feltelepítve, mellyel a másokkal megosztandó fájlokat ellenőrzöm. Két héttel ezelőtt úgy döntöttem, hogy feltelepítem az ESET NOD32 Antivírust is, csak hogy lássam, mit tud. Mikor lefuttattam egy teljes víruskeresést, három problémás elemet is talált a Chrome ideiglenes állományai között.

Közülük kettő Win32 címkét kapott, így valószínűleg nincs hatásuk

egy GNU/Linux rendszeren. A harmadik a HTML/Iframe.B.Gen volt, mely átirányítja a böngészőt egy malware-t tartalmazó oldalra.

http://www.virusradar.com/HTML_Iframe.B.Gen/description

Előnyök:

1. Az ESET bevált, jó hírnévnek örvend és folyamatosan magas pontszámokat kap az AV-Comparatives.org, virusbtn.com és AV-TEST.org oldalakon.

2. Megtalálja a GNU/Linux, a Windows és a Mac OS malware-eket. A legtöbb Linux antivírus program csak a Windowsos malware-eket képes fellelni.

3. A telepítése nagyon könnyű és szép kezelőfelülettel rendelkezik, illetve sok lehetőséggel, mint például a valós idejű védelem, melyet kikapcsolhatnak a gyengébb gépek tulajdonosai vagy azok, akik csak esetenként szeretnének vírusellenőrzést futtatni.

4. Kicsi az erőforrásigénye. Én nem tapasztaltam lassulást a lapto-

pomon (kétfmagos Intel P6100 processzor, 4 GB RAM). A CPU- és RAM-használat még teljes rendszerre kiterjedő víruskeresésnél is elfogadható volt. Akinek csak egymagos processzora vagy 1 GB-nál nem több RAM-ja van, az valószínűleg jobban teszi, ha kikapcsolja a valós idejű védelmet.

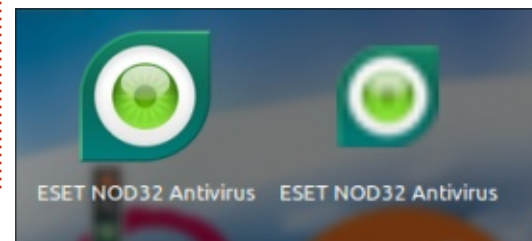
5. Nyugalom. Boldoggá tesz a tudat, hogy megvéd a GNU/Linux malware-ektől és a windowsosokat sem adom tovább másoknak.

Hátrányok:

1. Az Ubuntu Indítón levő ikonja nagyon alacsony felbontású. Sokkal szebb lenne egy jobb minőségű változat.

2. A telepített programok listájában kétszer szerepel – van egy alacsony felbontású és egy nagyon szép ikon is – de semmi nem törté-

Reason	Count
Win32/InstalleRex.M potentially unwanted application	1
HTML/Iframe.B.Gen virus	1
Win32/AdWare.1ClickDownload.AQ application	1



nik bármelyikre kattintasz. Leg-
alább megnyithatná a programot,
ha ráklikkelünk.

3. Ha frissítés érhető el a vírus-
adatbázishoz, mindig megjelenik
egy értesítés. Ezt azonban könnyen
eltüntethetjük a beállításokban a
„Do not display notification about
successful update” bejelölésével.

Az ESET NOD32 Antivírus
GNU/Linuxra nem nyílt forrású és
nem is ingyenes, de a NewEgg és az
Amazon oldalakon keresztül egész
tűrhető áron lehet beszerezni. Az
egy gépre szóló licenz 10 \$ körül
van, a három gépre szóló kevesebb
mint 20 \$. A három gépre szóló
ESET NOD32 licenzet 18 dollárért
vettem meg a NewEggről. A kapott
csomagban csak a windowsos ver-
zió volt benne, de letöltheted a Li-
nuxosat is, és ugyanazzal a

licensszel használhatod.

Az ESET az úgynevezett Unili-
censzet használja, ami azt jelenti,
hogy bármely ESET terméket meg-
vásárolhatod és telepítheted
GNU/Linux, Windows vagy Mac OS
X rendszerre, és ugyanazt a licen-
szet használhatod annyi rendsze-
ren, ahányra engedélyezett. A
talált információkból azt hámoz-
tam ki, hogy ha megvásárolsz egy
ESET Smart Security licenzet, ak-
kor azt használhatod az ESET
NOD32 Antivírus letöltéséhez és
telepítéséhez is. Azonban fordítva
ez nem működik.

[http://www.eset.com/int/ho-
me/unilicense/#tab-383876=2](http://www.eset.com/int/home/unilicense/#tab-383876=2)

[http://www.eset.com/me/ho-
me/unilicense/#tab-379022=0](http://www.eset.com/me/home/unilicense/#tab-379022=0)

Vagyis egy felsőbb kategóriás
termék licenzét használhatod egy
alsóbb kategóriáshoz is, de az al-
sóbb kategóriásét nem használha-
tod a felsőbb kategóriáshoz.

Remélhetőleg tervben van a
program fejlesztése vagy egy új
Cyber Security/Smart Security vál-
tozat több funkcióval.

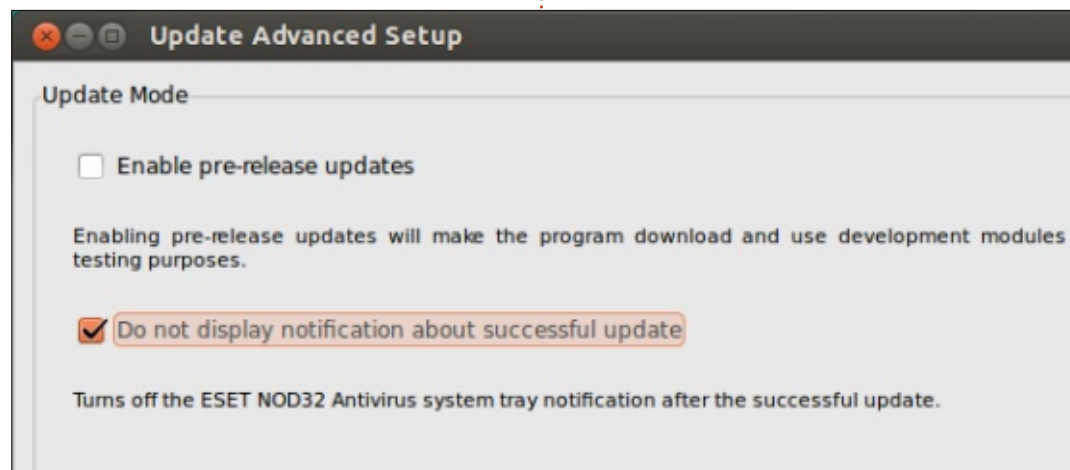
Az ESET NOD32 Antivírus
GNU/Linux 4-es verziója már egy
ideje elérhető. A Macos változat az
5. kiadásnál tart, a 6. béta fázisban
van. Windowsra pedig a 7-es érhe-
tő el.

Az legközelebb megjelenő ver-
zióban jó lenne, ha szerepelne a já-
tékos mód is. A GNU/Linuxos
Steam és a Linux alapú Steam OS
megjelenésével ez egy hasznos op-
ció lenne.

Négy pontot adok neki az ötből.

ESET NOD32:

[http://www.eset.com/us/ho-
me/products/nod32-for-linux/](http://www.eset.com/us/home/products/nod32-for-linux/)



Full Circle Podcast 38. rész, Csak ketten közülünk

Házigazdák:

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



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

Ebben a részben bemutatjuk
a show új formáját, beszél-
ünk hardverekről és van egy
interjúnk a Raspberry Jamról.

Letöltés



Egy kriptó- valuta lényegében tranzakciók könyvelése/ellenőrzése, mely elosztott egyenrangú (peer-to-peer) hálózaton zajlik. Ezt a könyvelést a hálózat számítási kapacitása védi, és amíg egy rosszul működő egység a teljes hálózat számítási teljesítményének több mint 50%-át birtokba nem veszi, addig a könyvelés helyes és biztonságban van.

A könyvelés tranzakciókat tartalmaz (a példában BTC-t/bitcoint használunk):

- Alíz ad Róbertnek 5 BTC-t
- Róbert ad Istvánnak 1,5 BTC-t
- István ad Ferencnek 0,8 BTC-t
- ...

Minden tranzakciót elküldünk a teljes hálózatnak, vagyis minden tranzakció publikus, és így mindenki, aki tud összeadni, megtalálhatja, melyik számlára került a legtöbb pénz. Azonban nem könnyű megtalálni egy adott számla valódi tulajdonosát, mert mindenkinek több számlája is lehet.

Nehéz pontosan meghatározni, mi is egy kriptó- valuta érme, mert

az érmék önmagukban nem léteznek, csak a tranzakciók részeként. A kriptó- valutánál csak tranzakció és tranzakció blokk (erről bővebben majd később) létezik önálló elemként. A protokoll nem kezeli az érméket önmagukban.

Felvetődik a kérdés: hogyan lehetnek az érmék? Létezik egy rendszer (bányászat), mely lehetővé teszi, hogy egy tranzakcióval érméket adjunk egy címzettnek meghatározott küldő nélkül, így a tranzakciókon keresztül érmék jönnek létre a semmiből. Ezt részletesen elmagyarázom majd a blokk-bányászatról szóló bekezdésben.

Bizonyosodjunk meg róla, hogy egy személynek elég érmeje van a tranzakció végrehajtásához

Tegyük fel, hogy Alíz szeretne küldeni néhány érmét Róbertnek. Honnan tudjuk, hogy van neki ehhez elég bitcoinja, vagy más kriptó- valutája?

Erről könnyű megbizonyosodni: minden kimenő tranzakcióval el kell küldenie néhány bemenő tranzakciót is, melyekkel bizonyítja, rendelkezik annyi pénzzel, hogy Róbertnek is küldjön. Valahogy így fog hivatkozni a tranzakciókra:

* „Kaptam 3 bitcoint a tárcámba Pétertől.”

* „Kaptam 2 bitcoint a tárcámba Frodótól.”

Ezért: „Elküldhetek 5 bitcoint Róbert tárcájába.”

Amint ez megvan, a hivatkozott tranzakciók (melyet a tranzakció bemenetének is neveznek) megkapják az „Elköltve” jelölést, vagyis későbbi pénzküldéseknél már nem hivatkozhat rájuk, ezzel elkerülve, hogy duplán költse el ugyanazt a pénzt (különbön Alíz máskor is hivatkozhatna a Pétertől kapott 3 bitcoinra, újra és újra elköltve azt). Valójában egyik tranzakciót sem jelölik meg elköltöttként, mert nagyon egyszerű a hálózatban naprakészen tartott tranzakció- könyvelésben ellenőrizni, hogy egy tranzakció duplán került-e (vagy fog kerülni) elköltésre (valójában a nem elküldött tranzakcióknak van

egy indexe, mely ezt megkönnyíti).

Gyakorlatilag, ha van egy hosszú listánk a tranzakciókról, akkor nagyon nehéz találni (és sok esetben lehetetlen) a korábbi tranzakciók között egy olyan csoportot, amely elemeinek összege pont akkora, amit Alíz most küldeni szeretne. Ez egy jól ismert matematikai probléma, általában hátizsák problémaként hivatkoznak rá.

Ennek megoldásaként Alíz minden kimenő tranzakciónál az összes korábbi bejövő tranzakciójára hivatkozik (melyek elküldöttként lesznek megjelölve), és két új tranzakció jön létre:

* egy, ami Róbertnek megy, 5 BTC értékben

* egy, ami Alízna jön vissza, a fennmaradó összegről

Vagyis ezzel a kimenő tranzakcióval Alíz minden korábbi bejövő tranzakcióját elköltöttnek jelöli, és lecseréli őket egyre, mely a fennmaradó összeget tartalmazza.

Ezzel megoldottuk azt a kérdést, hogy megállapítsuk Alíz ké-

pes-e fedezni a tranzakciót.

Egy példa:

- Alíz 7 bitcoint kapott Pétertől (Tranzakció1)
- Alíz 10 bitcoint kapott Jánostól (Tranzakció2)
- Alíz 6 bitcoint kapott Istvántól (Tranzakció3)
- Alíz szeretne 15 bitcoint küldeni Róbertnek (Tranzakció4)

A következő fog történni:

- Alíz létrehozza a Tranzakció4-et, melyben a Tranzakció 1, 2 és 3-ra bemenetként hivatkozik, és szétküldi a hálózatba
- A Tranzakció 1, 2, 3 elköltött lesz, későbbi pénzküldésnél nem hivatkozhatunk rájuk
- Létrejön egy új tranzakció (a Tranzakció5), mely visszaad 8 bitcoint Alíznek. Ez a tranzakció szintén érvényes, és később Alíz felhasználhatja bitcoinok küldésére.

Bizonyosodjunk meg róla, hogy ténylegesen Alíztól származik a küldési kérelem

A kripto-valutákkal kapcsolatban felmerült egy probléma: az „Alíz küld Róbertnek 5 bitcoint”

tranzakciónál hogyan lehetünk benne biztosak, hogy tényleg Alíz küldi a pénzt? Vagy lehet, hogy Róbert küldött hamis üzenetet egy tranzakcióról az egyenrangú hálózatnak azért, hogy elloponjon Alíztól 5 BTC-t? Vagy Alíz hivatkozhatott olyan tranzakciókra, melyeket nem küldtek el neki?

Nyilvános és privát kulcsokat használó rendszerrel írjuk alá az üzenetet, így biztosítva, hogy tényleg Alíz a pénz tulajdonosa.

Amikor Pétertől és Frodótól pénzt kap, Alíz mindkettejüknek ad egy nyilvános kulcsot (az ő fogadó nyilvános kulcsát, lényegében a számláját azonosító címet), mely egy 64 jegyű hexadecimális szám. Ezzel a nyilvános kulccsal egy időben létrehozott egy privát kulcsot is, melyet csak ő ismer – nagyon fontos, hogy ezt a privát kulcsot mások ne szerezhessék meg.

Pénz küldésekor Alíznek minden általa hivatkozott bejövő tranzakcióra (bemenetre) bizonyítania kell, hogy ő a nyilvános kulcs birtokosa, akinek az adott tranzakciót elküldték. Ehhez ő matematikai úton összevonja a tranzakció üzenetét („Alíz küld 15 bitcoint Róbertnek”) a privát kulccsal (ami a bejövő

számlájának nyilvános kulcsához kapcsolódik), ezzel létrehozva egy aláírást, mely az üzenethez kerül hozzacsatolásra. Ez az aláírás nem tartalmazza az ő privát kulcsát, és nem is lehet belőle azt kinyerni. Azonban ellenőrizhető, hogy az üzenet az adott privát kulccsal megfelelően alá lett írva, ha összehasonlítjuk a nyilvános kulcsot az üzenettel és az aláírással.

A hálózat minden tagja a következőket teheti meg bármely elküldött tranzakciónál:

ellenőrizni a hivatkozott tranzakciókat, hogy kiderüljön a küldőnek van elég elküldhető érmeje (vagyis a küldő által korábban fogadott tranzakciók összege fedezi a most küldendő összeget);

megszerezni a nyilvános kulcsot (vagy kulcsokat) a hivatkozott tranzakciók küldőjétől (ez a küldő fogadásra használt nyilvános kulcsa);

a küldés tranzakció aláírását összevetni a nyilvános kulcsokkal és az üzenet tartalmával;

ha az aláírás megfelel a nyilvános kulcsnak, akkor a küldő valóban azon privát kulcs birtokosa, melynek a hivatkozott tranzakcióhoz tartozó nyilvános kulcs a párja. A küldő így ténylegesen jogosult a pénz elküldésére és a hivatkozott

tranzakciók elköltöttnek jelölésére.

Ez az ötletes rendszer mindenki számára lehetővé teszi annak ellenőrzését, hogy a küldő-e az a privát kulcs, mely nyilvános párja a pénzt kapó személyé, vagyis a küldő elég pénzt kapott ahhoz, hogy most tovább adhasson. Mindezt a küldő privát kulcsának ismerete nélkül!

A másik érdekes dolog, hogy minden üzenet különböző, mert az aláírás – mely úgy keletkezik, hogy az adott üzenettel összevonjuk a privát kulcsot – is mindig más, függetlenül attól, hogy a privát kulcs nem változik. Így az aláírás nem csak annak bizonyítására szolgál, hogy a küldő azon számla birtokosa, amire elég pénz érkezett a tranzakció fedezésére, de az üzenetet védi is a manipulációtól: ha valaki esetleg megváltoztatná annak tartalmát (és a nyilvános kulcsot is, hogy az üzenet eredeti fogadója már hibásan kapja meg azt), az üzenethez többé már nem illeszkedne a hozzá csatolt aláírás, ezáltal a tranzakció visszautasításra kerülne.

Könnyű létrehozni új nyilvános és privát kulcsokat, még Internet hozzáférés sem kell hozzá, a lehet-

Mi az a...

séges nyilvános kulcsok hatalmas mennyisége miatt valószínűtlen, hogy egy másik felhasználóval ütközés lépjen fel. A kriptó- valuta kliensek általában képesek ezt megoldani.

A szakkifejezésekről: a hivatkozott tranzakciókat általában a tranzakció bemenetének nevezik, míg a tranzakció kimenete annak a nyilvános kulcsa és számlája, akinek a pénzt küldik.

Bemeneti tranzakciók ellenőrzése

Természetesen a hivatkozott tranzakciókat szintén ellenőriznünk kell! Ehhez megvizsgáljuk a bemeneteiket (az ő hivatkozott tranzakciókat) és aztán azokét is, és így tovább, egészen a kiindulópontig.

Amikor letöltesz egy kriptó- valuta klienst (például egy Bitcoin klienst), az első dolga lesz, hogy a hálózat elemeiből letöltse az összes tranzakció előzményt, és mindegyik tranzakciót annak előzményeivel együtt érvényesítse, melyet megtesz majd minden új tranzakcióra is, ami a hálózatból érkezik. Ezen kívül arról is megbizonyosodik, hogy egy tranzakcióra nem hi-

vatkoznak bemenetként egynél többször, mert ez azt jelentené, hogy azt többször költötték el.

Így jön létre az egyenrangú biztonsági hálózat, ahol az elemeknek nem kell egymásban megbízni.

Rövid összegzés arról, hogy mivel találkoztunk eddig

A kriptó- valuta valójában tranzakciók listája, melyeket a hamisítás és a negatív egyenleg ellen nyilvános/privát kulcs rendszer véd.

Minden hálózatban használt nyilvános kulcs egy számla, melyet pénztárcának is neveznek. Egyetlen dolog szükséges csak annak bizonyítására, hogy a miénk egy nyilvános kulcs (és vele azok a tranzakciók is, melyeket oda küldtek): ez pedig az adott nyilvános kulcshoz tartozó privát kulcs. Az a privát kulcs ad lehetőséget, hogy pénzt küldhessünk más nyilvános kulcs címeknek. Más szóval a kriptó- valuta egyenleg egy egyszerű (nyilvános kulcs, privát kulcs) tuple, mely papírra is kinyomtatható. Ha van egy ilyen tuple-öd, akkor van egyenleged. Minden rekordot tárolnak az

egyenrangú hálózatban, ezért a saját nyilvános és privát kulcsaidon kívül semmit sem kell tárolnod.

Bármikor lekérdezheted, hogy hány érmét tudsz küldeni a nyilvános kulcsodról, ha lekérdezed a legutolsó könyvelést a hálózatból és hozzáadod az utolsó lekérdezés óta érkezett elköltetlen tranzakciókat.

Minden kriptó- valuta tranzakció megmásíthatatlan. Nincs terméktámogatás és központi szervezet, mely kártalanítana. A tranzakciók nem vonhatóak vissza, mert a számos csomópontban tárolt nyilvános könyvelés részeivé válnak.

Főbb források:

a Bitcoin leírása: <http://bitcoin.org/bitcoin.pdf>

nagyon jó, de gyorsan változó magyarázat a bitcoin motorháztető alatti működéséről (ez a cikk nagyjából hasonló szerkezetű, néhány pontot alaposabban, néhányat felületesebben magyaráz): <http://www.imponderablethings.com/2013/07/how-bitcoin-works-under-hood.html>

a Primecoin leírása: <http://primecoin.org/static/primecoin-paper.pdf>

a leírás egy másik változata: <http://www.reddit.com/r/primecoin/comments/1rp5vx/could-someone-explain-in-detail-the-algorithm/>

Nyereményjáték



A következő kérdés megválaszolásával nyerhetsz 500 Dogecoin-t (DOGE-ot):

Hogy nevezik másként a hivatkozott tranzakciókat? (Tipp: a válasz megtalálható a cikkben.)

A ronnie@fullcirclemagazine.org címre küldd el a választ március 21-ig. A nyertestől e-mailben egy érvényes Dogecoin tárca címet kérünk.

További 500 DOGE nyerhető a következő havi Kriptó- valuták cikkel.



TÖBB WINE-T!

Szeretem a magazint és gyakran olvasom. Különösen a gyűjteményes kiadásokat kedvelem, melyekben a fontosabb sorozatokat összegyűjtitek. A Python különleges ebből a szempontból. Hasznosnak találok a tematikus megközelítést, így az ismerőseimmel is megoszthattam a cikkeket, könnyű bevezetést adva nekik a fontosabb Linuxos alkalmazásokba, mint a rajzolás, iroda, programozás, Unity, virtualizáció, stb.

Ha már itt tartunk, szeretnék a GIMP cikkekből is egy válogatást. Az is egy különleges sorozat volt.

A témákkal kapcsolatban: szeretnék látni egy sorozatot vagy útmutatót a Wine-ről. A Wine általában jól működik, de sok utánajárást igényel meg tudni, milyen lehetőségek vannak, hogyan működik, mik az üvegek (Wine bottles) stb. A Wine hosszú utat tett meg, és nekem nagy szükségem van rá a linuxos gépem hiányosságai miatt – gondolkok itt elsősorban az Acrobat Professionalre.

Még egyszer köszönöm a közösségért tett erőfeszítéseket és odaadást. A te munkád és a közreműködőké is van olyan fontos, mint a programozóké.

Arick

ÉRZÉKENY

Szeretném megtudni, hogy az Ubuntu támogatja-e már az érintésvezérlést vagy fogja-e majd a jövőben? A Windows 8.1 megjelenésével minden érintésvezéreltté fog válni, a monitorokat kivéve. Azt gondolhatnánk, hogy az új monitor érintőképernyő is lehetne. De mégsem. Akkor miért kellene nekem a Windows 8?

Használt számítógépeket szoktam venni 10-15 dollárért, aztán kicsit feljavítom őket – több memóriát rakok beléjük, esetleg lecserélek néhány alkatrészt (videókártya, merevlemez, stb.). Nemrég a használt áruk között találtam egy házat tíz dollárért, és egy teljesen új alaplap volt benne. A srác azt mondta, hogy a lap rossz, de engem csak a ház érdekelt. Miután hazavittem és kinyi-

tottam, találtam benne egy vadonatúj Asus M4-A785-M alaplapot, rajta egy kétmagos AMD processzorral. Csak tápegységre és memóriára volt szüksége, melyet be tudtam szerezni az Ebay-ről, mindezt kevesebb mint 40 dollárért! Összeraktam a gépet és elindítottam. Itt megakadt a lendület, mert valahol rövidzárlat keletkezett. Minden perifériát lehúztam és a lap rendben elindult. Sikertelenül kiderítenem, hogy az IR csatlakozó a bűnös (fel voltak cserélve a vezetékek), ezt helyrehoztam és mindent visszadugtam. A gép probléma nélkül elindult, Windows XP-t telepítettem rá elsődleges rendszernek és mellé Ubuntut. Az alaplap ára újonnan 50 és 100 dollár között volt. A processzor nélkül, és én 10 dollárért megkaptam! Szerencsés napom volt. A gép teljes költsége 50 dollár körül mozog. Egy újat összerakni valószínűleg több mint 500 lett volna. Az elsődleges gépem, melyet három éve raktam össze, nagyjából 1100 dollárba került. Ehhez később még kellett venni új merevlemezeket, a 64 bites Windows 7-et és MS Office 2010-et.

Csatlakozz:



goo.gl/FRTMI



facebook.com/fullcirclemagazine



twitter.com/#!/fullcirclemag



linkedin.com/company/full-circle-magazine



ubuntuforums.org/forumdisplay.php?f=270

A FULL CIRCLE-NEK SZÜKSÉGE VAN RÁD!



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

Az irányelveinkről a „Hogyan írjunk a Full Circle-be” oldalon olvashattok. Ha betartjátok ezeket, garantált a siker.

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



Nagyon tetszett a számítógépeket újrahasznosító csapatról szóló cikk, akik Ubuntut tesznek a gépekre. Elismerésem! A vevők aztán választhatnak, hogy megtartják az Ubuntut vagy váltanak Windowsra. Ezt szoktam én is ajánlani az embereknek, mikor gépeket rakok össze.

John Stancliff

TÉMÁK A CIKKEKHEZ

Van néhány ötletem.

1. Mit szólnátok, ha az Ubuntut hasonlítanánk össze más Linux disztribúciókkal, kiemelve az erős és gyenge pontokat. Az Oracle Virtualbox fenn van a gépemen (egy munkámhoz szükséges Windows 7-es alkalmazás miatt volt rá szükségem), és különféle Linux disztribúciókat telepítettem, hogy összehasonlítsam őket a jelenlegi rendszeremmel (Ubuntu Cinnamon felülettel): a Fedorától kezdve (borzalmas telepítés) a Bodhiig (megtartottam, mert gyors és szeretem az Enlightenmentet). Szerintem egy ilyen cikk – kezdve azzal, hogy kell telepíteni, milyen nehéz beállítani, milyen a frissítés stb. – hasznos lenne

ne egy kezdőnek. Folyton dicsérem a Linux előnyeit és mindig az Ubuntut ajánlom, de talán pont az Ubuntu (különféle felületekkel) könynyíthetné meg az áttérést Windowsról. Vagy talán a Windows XP-t többé-kevésbé emuláló Linux disztrók.

2. Szeretnék egy történetet – bármilyet, akár helyzetjelentést is – olvasni, mely segítséget adhat egy Ubuntu (vagy más Linux disztribúció) felhasználónak a Linux (és most nem az Androidról vagy a ChromeOS-ról beszélek) táblagépre telepítésével kapcsolatban. Vagy, ha már itt tartunk, egy egyszerű módszert, mellyel Linuxot tudok feltenni a Sony S táblagépemre vagy egy Kindle, Nook és esetleg egy Apple iPad gépre. Mi a helyzet a késleltetéssel? Egy történet, mely vázolja a nehézségeket, kihívásokat stb. érdekes lehet, főleg a hírleveleteket olvasó fejlesztőknek. Te is lehetnél az, aki egyszerűsíti ezt a folyamatot. Most is elvégezném – az Android törlését – és telepíteném az Ubuntut egy szívdobbanás alatt. Egy összehasonlítás Android, Chrome és más Linuxok között jól jönne.

Kedvelem az FCM-et. Azonban szerintem több hangsúlyt kellene

fektetnetek a tematikus kiadásokban: marketing, fejlesztés (olyan OS lehetősége, mely több eszközön is működik – hogy lehet, hogy egy olyan vállalat, mint például a System76, nem képes egy Linux táblagépet készíteni?).

John Moore

Ronnie válasza: *Ha valaki szeretné a fenti ötletek valamelyikét feldolgozni, tegye bátran. A marketing, fejlesztés, egyéb témájú cikkekkel kapcsolatban: mi csak azt tudjuk ki nyomtatni, amit nekünk beküldenek.*

VISSZA AZ IDŐBEN

A disztribúció-függő fájlok nyilvánvalóan nem érhetőek el a Mint XFCE-hez, közös, de nem GUI fájlok. Mostanában az XFCE-t próbálgatom az elsődleges gépemen, mióta a Mint XFCE kijött. Szerintem jobban használható, mint a SolydX, elvégre egy Mint disztró. Majd megírom, ha valami gondom lesz vele a Toshiba netbookomon, még csak a telepítésig jutottam.

Szerintem csak a felhasználó adatait kell menteni. Ha valamit elveszítesz, csak ezek fontosak. A konfigurációkat és az alkalmazások

dolgait az OS újratelepítéskor úgyis legenerálja. A friss rendszernek fejlődését okozhat, ha a régi cuccok visszakerülnek, ezért ezt ne tegyék. A Mint Mentéskezelőjét használhatjuk az alkalmazások mentésére és visszaállítására. A mentést készítő programnak csak a megváltozott adatokat kellene tárolnia, lehetővé tenni egy külön mappa létrehozását a mentések számára (ahelyett, hogy szétszórja az adatokat a meghajtón), legyen képes USB kulcsra menteni (Lucky nyilván nem talált ilyet) és legyen egyszerű, felhasználóbarát, átlátható felülete (én még nem találkoztam ilyennel!).

Dave Rowell



K Csatlakoztathatok két monitort a Dell Vostro 220 asztali gépemhez?

V Nem, mert csak egy videocsatlakozója van.

Olyan videokártyát kell ehhez vened, ami támogatja két monitor csatlakoztatását. A gép maga elég régi, de PCIe X16 slottal rendelkezik, melyhez elég sokféle videokártya kapható.

Miután betetted a gépbe a kártyát, telepítsd az „additional driver”-t is. Amennyiben az új kártya Nvidia, az „Nvidia X Server Settings”-ben tudod beállítani. A két monitorral általában nem szokott gond lenni csatlakoztatás után.

K Telepítettem az Ubuntu 13.10-et. A másik operációs rendszerem Windows XP volt. Minden rendben működött, de amikor Windows 7-re váltottam a grub rendszerbetöltő eltűnt.

V A Boot Repair segít: <https://help.ubuntu.com/community/Boot-Repair>

K Mi a jobb: hardveres vagy szoftveres tűzfal?

V (köszönet a válaszáért **The Funak** az Ubuntu Forums-ról): Olyan, hogy hardveres tűzfal, már egy ideje nem létezik. Az olcsóbb routerek Linux alatt iptablest futtatnak tűzfal gyanánt. A pfSense a legjobb tűzfal, jobb mint a Linuxos változatok. Sokkal fejlettebb a nyomkövető képessége, és mivel BSD-alapokon nyugszik, nagy megterhelés alatt is csak lelassul, de nem omlik össze.

Gord megjegyzése: nekem leginkább a modem >> pfSense >> helyi hálózat vált be a legjobban.

K Ubuntu és konfigurált NFS szerverem van, de ugyanazon a hálózaton belül egyik gépről sem elérhetőek.

V (köszönet a válaszáért **SeijiSensei**-nek az Ubuntu Forums-ról): Iptables tűzfal fut a szervereken? Ha igen, akkor valószínűleg nincs nyitva a 2049-es port.

K Laptopom van, rajta lubuntu 13.10. 512 MB RAM, GMA 900 és Intel Centrino 1.6 GHz-es processzor. Lehet ilyen feltételek mellett virtuális gépen Windows XP-t futtatni?

V Nem, ehhez több memória kellene.

Az ASKUBUNTU LEGNÉPSZERŰBB KÉRDÉSEI

- Ha újra telepítem a mysql-t, elvesznek az adatbázisok?
<http://goo.gl/BikI22>

- Hogy tudom konfigurálni az apt-get-et, hogy minden egyes telepítés után automatikusan kiürüljön?
<http://goo.gl/YimCs2>

- Milyen parancs kell, hogy a külső IP-címemet is tudjam?
<http://goo.gl/hmHQLA>

- Mit tudok csinálni egy régi, kis teljesítményű számítógéppel?
<http://goo.gl/epRFm1>

- Hogy találjam meg annak a csomagnak a nevét, amit el akarok távolítani?
<http://goo.gl/7VcujW>

- Hogyan listázom ki a hálózaton belüli összes MAC-címet?
<http://goo.gl/wzZcSi>

- A „cat” paranccsal kilistázott fájlok közül ki lehet emelni színessel azokat, amik jelölőkódot tartalmaznak?
<http://goo.gl/k8beyx>

- Partíció eltűnése és rossz MBR esetén helyreállítás TestDisk-kel
<http://goo.gl/F0xr5V>

- Melyik az az Ubuntu asztali környezet, amelyiknek a legkisebb az erőforrásigénye?
<http://goo.gl/LG6zmZ>

- NTFS-en kívül van más alternatíva megosztott merevlemez esetén, Ubuntu és Windows 7 operációs rendszerekkel?
<http://goo.gl/Hjcw1J>



TIPPEK ÉS TECHNIKÁK



Változatok megoldásra

Talán az eddigi legfurcsább problémával szembesültem nemrég. Úgy tűnt, hogy a merevlemez meggondolta magát és nem hajlandó nekem bebootolni a Linux Mint 13-at.

Átraktam a SATA kábelt a másik merevlemezbe – ezek után a Windowsos szerver (Small Business Server, SBS) omlott össze. Mi a fene folyik itt?...

Úgy tűnt, a kábel SATA portja mondta be az unalmast, így fogtam magam, másik kábelt illesztettem egy másik portba, az SBS bebootolt, majd a Mint is.

Én megengedhetem magamnak azt a luxust, hogy ilyenekkel játszadozzam, ezért aránylag könnyen megoldottam ezt a problémát (is). A legtöbben viszont azt gondolják ilyenkor, hogy a merevlemez tönkrement és legtöbbször kétségbeesetten kaparják elő a biztonsági mentéseiket. Na, ez az, ami ilyenkor óriási katasztrófát tud okozni.

Megragadom az alkalmat, hogy újból megismételjem Ronnie atyai tanácsát: folyamatosan csinálj MEGBÍZHATÓ biztonsági mentést – DVD-re, külső meghajtóra, felhőbe. A lényeg, hogy mindenképpen legyen meg valamelyik.



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



Biztonsági Kávé

Összeállította: Michael Boelen

Ha biztonsággal kapcsolatos kérdéseitek vannak, küldjétek el őket a misc@fullcirclemagazine.org címre, és Michael megválaszolja őket egy későbbi cikkben. Kérjük, hogy írjatok le annyi információt amennyit csak tudtok a kérdésetekkel kapcsolatban.

Michael Lewis írta: Milyen problémákkal kell szembenéznünk, ha a szomszédságunkban lévő nyílt WiFi-t használjuk? Irányított antennával a kapcsolat jó, gyors és általában megbízható, ám a forrása ismeretlen. Milyen védelmet javasolsz, ha mindennap ezeket az ingyenes elérhetőségeket használjuk, és esetleg ezeken keresztül fizetjük a számlákat vagy rendelünk Ebay-ről?

MB: A WiFi fő veszélye, hogy az adatokat a levegőn át továbbítjuk, és majd másvalaki hálózatába kerülnek. Ezekben a hálózatokban – mivel nincsenek az irányításod alatt – nagyobb a veszélye, hogy mások lehallgatnak. Kiegészítésként, HTTPS használatával minimalizálhatóak a veszélyek, melyet majdnem minden, érzékeny adatokat továbbító oldal támogat. Ha szabadon elérhető kapcsolatot használasz, úgy kerülheted el az esetleges lehallgatást, ha a lehető legtöbb kommunikációt (böngészés, e-mail, azonnali üzenetek) titkosítod.

John Deniels írta: Hogyan tudom az összes munkáimmal és szer-

verem naplózását elküldeni elemzésre egy GNU/Linux doboznak? Melyik a legjobb eszköz a különböző OS-ekről származó, többféle formátumú naplók összegyűjtésére?

MB: A naplók gyűjtéséhez és elemzéséhez ugyanúgy kell őket tárolni. A GNU/Linux rendszerek a syslogot használják erre. Hagyományosan a naplózás csak helyileg tárolódik a /var/log mappában, ám a legtöbb syslog démon beállítható úgy, hogy a naplót elküldje egy távoli (központi) syslog kiszolgálóhoz. A Windows-alapú rendszerekhez más megoldások léteznek. Vannak eszközök, amelyek támogatják a syslogot és ugyanúgy küldik el a naplózást, mint a GNU/Linux rendszerek. Gyűjtés után különböző eszközök állnak rendelkezésedre az adatok feldolgozásához, kezdve a naplók elemzésétől a komolyabb események azonosításáig.

Sky Aisling írta: Mit gondolsz az UEFI-ről?

MB: Mint minden szabvány megfelelő megvalósításához, ehhez is idő kell. Jelenleg sok embert látok,

akik GNU/Linux dual boot esetén különböző rendszerindítási problémákkal küzdenek. Ennek ellenére az UEFI mögötti ötlet nagyszerű. Ha meg akarod védeni a rendszert, minden szintet védened kell. Az UEFI megpróbálja betömni azt a rést, melyen keresztül a kártékony kód a rendszerindítási folyamat részévé válik. Ez az a terület, melyre a legfontosabb figyelni, mert ha a rosszindulatú program ide bekerül, azonnal elkezdhet terjedni (memóriába, operációs rendszerbe, stb.).

Pieter Cloete írta: Mennyire védettek az Ubuntu rendszereim a vírus-támadásokkal szemben, és melyik a legjobb szoftver azok megállítására? Már ha szükség van ilyesmire.

MB: A hagyományos vírusok – mint amiket az MS-DOS időszakban láttunk – manapság nem jelentenek túl nagy veszélyt. A féreg, trójai falovak és kártékony szkriptek azonban még mindig komoly fenyegetést jelentenek minden operációs rendszerre nézve. Örömteli, hogy nincs túl sok Linux rendszert támadó féreg. Ez talán a Linuxok különbségeiből is adódik, mert

például az a kártékony kód, amely fut Red Hat-en, nem biztos, hogy fut Ubuntu alatt is. A rendszered biztonságossá tételéhez azt tanácsolom, hogy a szoftvereid mindig legyenek naprakészek. Ismeretlen szkriptek vagy új szoftverek tesztelését mindig különálló virtuális gépben tedd és auditáld a rendszert. Annyira biztonságos, mint amennyire a leggyengébb láncszeme. Az általam fejlesztett Lynis-szel jó eséllyel felderítheted ezeket a területeket, és biztonsági tanácsokat is kapsz a telepített szoftverekhez, hogy a rendszered biztonságos maradjon. A rosszindulatú programok ellen a ClamAV, Rootkit Hunter, Chkrootkit, OSSEC és LMD eszközöket használhatod.



Michael Boelen a Lynis projekt szerzője és vezetője. Cége, a CISOfy egyéni és vállalati biztonsági tanácsadással foglalkozik, amely szabad szoftverek támogatásával osztja meg tudását. Amikor nem dolgozik, sportol, szeret olvasni és barátaival élvezni az életet.



Mi ez a nagy felhajtás a „BIT.TRIP....” videojáték sorozata körül? Járjunk utána. A „BIT.TRIP PRESENTS... Runner2: Future Legend of Rhythm Alien” játék egyike annak a hétrészes „Bit.Trip” játéksorozatnak, melyet a Gaijin Games fejlesztett ki. Eredetileg a Nintendo eShopból lehetett letölteni Wii U konzolra, és a Steamen keresztül 2013. február 23. óta Microsoft Windowson, OS X-on és GNU/Linuxon is elérhető. Másnap megjelent Xbox 360-on, márciusban pedig a PlayStation Network kínálatában is elérhető lett. Az év folyamán kiadták még iOS-ra és PS Vitára is.

A „Bit.Trip Presents... Runner2: Future of Rhythm Alien” játék egy oldalirányban mozgó, ritmusra épülő platform videojáték, melyet akkor a legjobb játszani, ha gyors reflexeid vannak. A Steamen keresztül kevesebb mint öt perc alatt (a letöltési idővel együtt) felraktam az asztali gépemre. A játék jelenleg 14.99 dollárba kerül a Steamen.

A telepítés után az első indításakor fedeztem fel a színes rajzfilm-

szerű grafikát, a táncre inspiráló zenét és a vicces narrációt. Miközben én a nyitó képekben gyönyörködtem, a játék közölte velem, hogy az a legjobb, ha játékvezérlőt használok. Sajnos itt futottam bele az első akadályba, sem a Razer Onza, sem a MadCatz játékvezérlőm nem működött. Általában nem akadok fenn rajta, ha nem megy, most azonban elszántam magam, hogy működésre bírom, hiszen maga a játék javasolta a használatát. Átnéztem néhány fórumot, főleg a Steam Közösség Fórumát, és rájöttem, hogy nem vagyok egyedül a problémámmal. Úgy tűnik sok más

GNU/Linux játékosnak sem sikerült a játékvezérlőjüket a Bit.Trippel működtetni. Rendben, akkor billentyűzettel és egérrel fogok játszani... nem nagy ügy.

Nekiálltam, és rájöttem, hogy nagyon gyors reflexekkel kell rendelkezni, ha bármennyit is szeretnék előre haladni. Nem tartott sokáig, míg átálltam erre a játéktílusra, és nemsokára lépkedtem is felfelé a szinteken. A játék célja, mint a legtöbb platform játéknak, hogy eljuss a célvonalhoz halál nélkül. A kép sebesen mozog balról jobbra, és a karaktered megy vele.



Először csak egy karakterrel játszatsz, de ahogyan haladsz felfelé a szinteken, úgy egyre több válik elérhetővé. Amikor jobbra mozogsz, vagyis inkább rohansz, át kell ugranod a gonoszok feje vagy bármilyen egyéb akadály felett, ami megjelenik előtted. Ha ez nem sikerül, meghalsz. Ugyanígy át kell ugrani minden földben lévő lyukat. Később megismerkedsz más mozdulatokkal is, amikor elérhetővé válnak a számodra. Például le kell buknod, amikor a szükség úgy kívánja, később pedig más mozdulatokra is képes leszel.

Játék közben jöttem rá, hogy az elem kerülő akadályokat a ritmusmal összhangban kell legyőzőm. Másképpen megfogalmazva, megy a játék zenéje a háttérben, és ahogyan a különböző akadályok megjelennek, a te pontosan időzített mozdulataid megszólaltatnak egy bizonyos hangot, melyből aztán egy kellemes szimfónia áll össze, amikor eléred a célvonalat. Így a zene nagyon fontos szerepet kap a játékban.

Sajnos sok problémával szembesültem a Runner2 használatakor. Először is a játék véletlenszerűen lefagy. Nem tudtam vele semmi mást kezdeni, mint megnyomni a Ctrl+Alt+F5 (vagy Fn) billentyűkombinációt, és utána újraindítani a rendszert. Még a játék program folyamatát sem tudtam leállítani, így nem maradt más választásom, mint újraindítani a rendszert. Aztán ismét elkezdtem játszani, és minden rendben ment egy darabig, míg újra le nem fagyott a játék teljesen váratlanul. Próbáltam választ keresni a miértre, de inkább csak még több kérdésem merült fel. A Steam Közösség Fórumain befejezetlen témák tengerében találtam magam. A fórumok tele vannak olyan a Bit.Trip.Runner2-vel kapcsolatos témákkal, mint hirtelen lefagyás, összeomlás és/vagy el sem indulás. Ha csak nekem lennének ilyen problémáim, tovább keresném a megoldást. Elhíheded, hogy kutattam a válasz után, de képtelen voltam megtalálni. A gépem bőven megfelel a játék minimális és még az ajánlott rendszer követelményeinek is. Igazából megfelel olyan játékok követelményeinek is, amelyeknek sokkal, de sokkal több erőforrásra van szükségük, és azoknál nem tapasztaltam ilyen problémát. Így arra a megállapításra jutottam,

hogy amíg ezt ki nem javítják, rakkak rá egy szépségtapaszt vagy meg nem kerülnek, addig a játék majdnem használhatatlan. Kockázathatsz, ha tetszik, és talán neked sikerül rávenned a játékot, hogy simán fusson a gépeden, de sajnos nekem és sok más játékosnak ez eddig sehogyan sem ment. Időnként majd ránézek, hogy a játék használhatóvá vált-e. Ha a játék gond nélkül fut majd Ubuntu, örömmel értesítem az FCM olvasóit, és változtatok meg a mostani alacsony pontszámot.

A „Bit.Trip Presents....Runner2” egy nagyon szórakoztató játék, de belefájdul az ember feje, mire vé-

gigér rajta mindenféle fennakadás nélkül. Az az érzésem, hogy függőségi probléma van, de ezt nem az én tisztem megoldani, sokkal inkább a fejlesztőké. Jelenleg csak 2,5 pontot tudok a játéknak adni a GNU/Linuxon való nagyon rossz használhatósága miatt. Amíg a fejlesztők ki nem javítják a hibát, addig a Runner2 magasabb pontszáma, amit adni szeretnék, talonban marad.

Az én játékbeállításom

A Bit.Trip Presents.... Runner2-t az általam összerakott asztali gépen játszottam, mely a következőkből áll: AMD FX-6100 3,3 GHz 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 meghajtó. A következő szoftvert használtam: Ubuntu 12.04.1 LTS Unityvel és AMD 13.1 zárt forráskódú grafikus meghajtóval.



Oscar a CSUN-n szerzett diplomát, jelenleg zenei igazgató/tanár, béta teszter, Wikipedia szerkesztő és Ubuntu Fórumok résztvevője.

Követheted itt:

www.gplus.to/7bluehand vagy

küldhetsz neki emailt:

www.7bluehand@gmail.com



A Serious Sam 3 BFE nevű játékot lehet agyatlan szórakozásnak tekinteni, de komoly kihívást jelenthet azoknak, akik nem jártasak a belső nézetű lövöldözős játékok (FPS) világában. Ha rajongtál a Doom sorozatért, akkor ez remekül fog illeszkedni a játék-gyűjteményedbe – a hangulata és a játékélménye olyan, mint a retro játékoké, például a Doom vagy a Duke Nukem (nem a Duke Nukem Forever; arról nem ejtünk szót), de azért kapott olyan elemeket, melyekkel korszerűvé vált.

A Sam Stone nevű karakterrel játszol, aki a játékiparban azzal szerzett magának ismertséget, hogy ellenségek hordáival küzdött hatalmas fegyverekkel és kőkevény beszólásokkal semmisítve meg őket. 2011-ben tért vissza Sam, amikor a korábbi formula használatával új életet lehelt a megfáradt FPS műfajba, melyet manapság az ipar kitermel (igen, rólad beszélek Call of Duty). Igen, mondhatod, hogy idejét múlt és ízléstelen, de ez a játék nem veszi magát komolyan.

A csavar az benne, hogy úgy kezdődik, mint sok újabb FPS játék mostanában, a főhős helikopterben utazik, és miután lezuhan, meg kell keresnie a társait. Én több kreativitást is elviseltem volna itt, de a későbbi fejlemények kárpótoltak.

Lövöldözl, és még tovább lövöldözl végig a játék 12 szintjén, ahol mindig egyre több az ellenség

mint az előzőn. Ez egy lényegesen pozitív tulajdonsága a játéknak, a korábbi Serious Sam játékokhoz hasonlóan a motor a leglenyűgözőbb rész, mivel komoly mennyiségű NJK-t (nem játékos karakter) tud megjeleníteni a képernyőn akadózás vagy képváltási problémák nélkül, mely szintén jelen van ebben a címben. Ettől az az érzésed támad, hogy komoly túlerővel állsz szem-

ben, olyan viszont nincs, hogy ezt élve megúszod, miközben igyekszel minden ellenséget megölni... főleg, amikor néhányan bombával rohannak feléd.

Néhányszor jót mulattam a párbeszédiken, még akkor is, ha nem ez a legjobban megírt történet – mert egy játék, ami retro géprendszerrel operál, rabul ejtő történet-



Játékok Ubuntu

mesélés nélkül is le tudja foglalni a játékost. Mindenesetre nagyon kellemes változás, hogy a játékmenet adja a játék főkarakterét, jó látni, hogy ez visszatér (több ilyen FPS készülhetne).

Ahogy teljesíted a 12 küldetést, egyre több fegyverre teszel szert, melyekkel még nagyobb megszárlást vihetsz véghez az idegen megszállók között, ezek a pörölytől kezdve a nagyerejű fegyverekig

(BFG gun) terjednek, és Sam Stone minden ellenség számára tartogat egy egyedi kivégzési módot, melyet véres animáció illusztrál. De (véleményem szerint) a játékos azért is fogja a fegyverek széles skáláját használni, mert mindegyik egy másik ellenséggel szemben a leghatékonyabb, szóval sokat fogsz visszavonulni és kicserélni a fegyvereid. Így a játéknak sokkal jobb a ritmusa, mint sok mai, gyenge lövöldözős játéknak.

A Serious Sam 3 grafikája nagyon tetszetős, és jó látni, hogy bár 2011-es kiadás, még mindig megállja a helyét.

De a személyes kedvencem a zene – gond nélkül illeszkedik a játékba. Amikor egy sereg ellenség jelenik meg, beúszik egy heavy metal zene, melytől közelebb húzódsz a képernyőhöz, annyira a hatása alá kerülsz. Amikor végre megnyered a csatát, elhalkul a zene és csendben

élvezheted a győzelmed és a tudatot, hogy egyelőre biztonságban vagy.

Összességében a Serious Sam 3 BFE egy szórakoztató visszatekintés arra, hogy milyenek voltak az FPS játékok a modern fordulat előtt. Vannak igazán szórakoztató pillanatok a benne – amit ki ne hagyjanak a műfaj szerelmesei – főleg a régi motoros Doom és Duke rajongók. Ha nem ismered az ilyen típusú játékokat, bárhogy elsülhet a dolog, de azért mindenképp megér egy próbát – főleg, ha akció vagy a humble bundle keretében meg tudod szerezni.

Értékelésem szerint a Serious Sam 3 játék 3.5 pontot érdemel az 5-ből.





Azzal kezdeném, hogy én nem is sorolnám a Proteust a játékok közé. Számomra egy játékban vannak feladatok, szintek és kihívás. Még életek is. A Proteus pedig inkább egy elmélkedő demó, mint játék. Hagyom, hogy a fejlesztők, a Twisted Tree csapata próbálja meg bemutatni:

„A Proteus a felfedezésről és egy álomszerű szigetvilágban való elmélkedésről szól, ahol játék közben a háttérben szóló zenét a környezet generálja. A megjelenése és az irányítása olyan, mint egy klasszikus belső nézetű lövöldözős játéknak

(FPS), az interakció elsődleges eszköze a világban való jelenléted. A folyamatosan generált szigeteket természetes és kitalált élőlények népesítik be, valamint csendes völgyek és mágikus tulajdonságokkal rendelkező romok tarkítják.”

Egy új világ készül el, minden alkalommal, amikor elindítod a játékot. Nincsenek mentőpontok, vagy úgy mentés egyáltalán, minden alkalommal tiszta lappal indulsz. Berúghatsz egy őszi erdőbe, egy nyári mezőre, egy téli csodavilágba vagy sétálhatsz egyedül egy ösvényen.

Nincs cél vagy feladat a Proteusban. Csak mászkálsz a szigeten, nézelődsz, és hallgatsz a véletlenszerűen generált zenét. Minden, amit látsz vagy csinálsz, hatással van a zenére. Szerencsére az összes zene nagyon megnyugtató. Ha összefutsz egy kis élőlényvel, akkor a mozgása, ahogyan elfut/ugrál tőled, hozzáad valamit a zenéhez.

Ez kifejezetten egy elvarázsolt élmény. A grafika nagyon egyszerű és tömörszerű, részletek nélkül – hasonlóan a régi Atari Frogger grafikához. Mindenképpen olyasmiről, amit bekapcsolsz és elmerülhetsz

benne. Én nem szoktam meditálni, de biztos vagyok benne, hogy jól jön azoknak, akik relaxáció közben valamilyen audio/video stimulációra vágnak. Nagyon szeretném ezt kipróbálni egy Oculus Rifttel és fejhallgatóval!

ELŐNYÖK:

- Véletlenszerű játék minden alkalommal.
- Nyugtató zene





HÁTRÁNYOK:

- Hosszú betöltési idő egy új játék indításakor
- Nem lehet futni, csak sétálni

ÉRTÉKELÉS: 3.5/5

Előzetes:

<http://www.youtube.com/watch?v=rpkpuoq6y9s#t=93>

RENDSZERKÖVETELMÉNYEK

- 2.0 GHz CPU 3 GB RAM
- 512 MB grafikus kártya
- Windows: XP SP3 & afölött
- Mac: OSX 10.6 & afölött
- Ubuntu 12.04 LTS, Mint 13 LTS, Fedora 16

JÁTÉK

Van két példányunk a Proteus-ból, melyeket kisorsolunk ebben a hónapban. A nevezéshez válaszd meg ezt a kérdést:

Ki fejlesztette a Proteust?

A válaszd ide küldd március 21. (péntek) előtt:

ronnie@fullcirclemagazine.org.

Mielőtt neveznél, győződj meg róla, hogy már rendelkezel Steam profillal, ahová be tudod írni a kulcsot, március 21-én (péntek) kiválasztok két nyertest. Sok szerencsét!



Ronnie Tucker a Full Circle Magazin alapítója és szerkesztője. Amikor éppen nem az 1 TB-os merevlemeze tartalmát adja át a feledésnek, digitális és hagyományos művészetekben alkot. Munkáit megtekintheted itt: RonnieTucker.co.uk. Követheted a Google+ oldalán is: google.com/+RonnieTucker1





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.

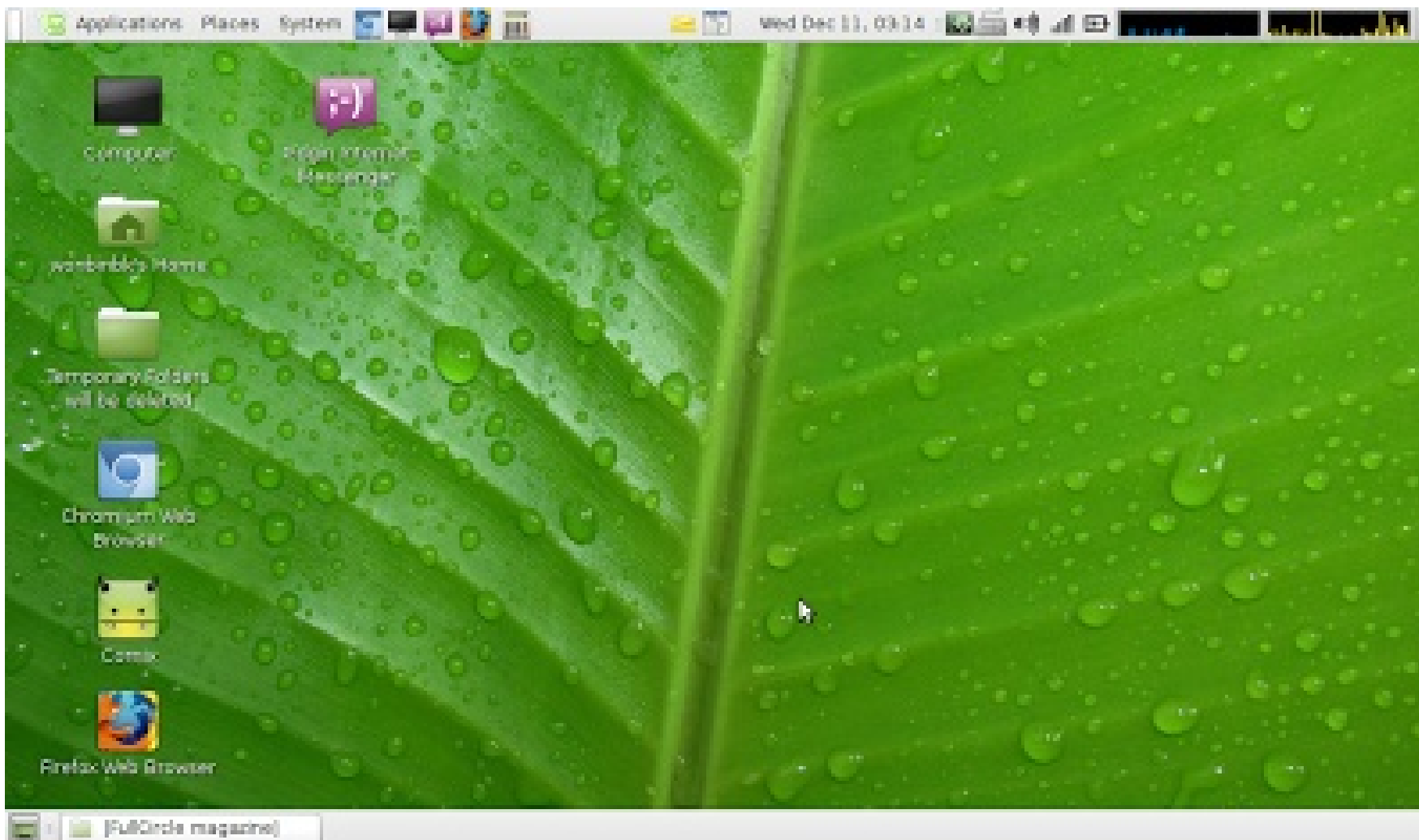


Ubuntu 13.10-et használok Windows 8-cal együtt, egy második generációs Intel® Core™ i7-2670QM processzorral és 4 GB RAM-mal szerelt gépen.

Grafika: 2 GB NVIDIA® GeForce® GT 540M.
A téma: Mac OSX.
Lent Cairo Dock és Macintosh ikonok.

Ubuntut használok a 12.04 kiadás óta és nagyon elégedett vagyok.

Muddassir Nazir



Szeretem a Linuxot. Már 2010 óta használom. Ubuntuval kezdtem (akkoriban a Canonical még ingyenesen küldött CD-eket), és akkor köszöntem el tőle, amikor a Unity jött képbe. Úgy vélem, engem nem könnyű megváltoztatni. Jelenleg Linux Mint 15-öt használok és elégedett vagyok vele.

A laptopom egy Gateway LT27:
Intel Atom N570
Intel GMA 3150
2 GB DDR3 memória
320 GB HDD
Kijelző: 10.1" LED LCD @ 1024x600

Ez a laptop remekül játsza le a full HD videókat, a legfrissebb mp-layer lejátszóval a CPU terhelése csak ~50-70%. A jobb felső sarokban van egy hálózatfigyelő. Ahogy látszik, a Mint menüjét eltávolítottam és helyére a standard Gnome menü került a bal felső sarokba. A kényelem kedvéért ott vannak a ra-

gadás cetlik és a kényeszerített kilépés is. Guake Terminált használok, hogy bárhol, bármikor elérjem a terminált az F12-vel. Ahogy látjátok, nincs túl sok csilli-villi dolog, mert a laptopom nem elég erős ahhoz, hogy gyönyörű legyen.

Remélhetőleg kapok hozzászólást és/vagy javaslatot, hogyan tehetem ezt az asztalt szebbé.

wonbinbk



Ez az asztalom 2014-es, újraváltozata. Szeretem az egyszerű asztalokat, melyeken könnyű eligazodni és gyorsan be lehet fejezni bármilyen feladatot.

Az asztali gépem AMD Phenom 9750 Quad-Core processzor, 4 GB RAM memória, 640 GB HDD, LG Blu-Ray író, ATI Radeon HD 2600 XT és 27" monitor. Ubuntu 12.04 LTS-t

és Windows 8.1-et futtatok rajta.

James Smith



Íme az asztalom. Ez a parancssoros változata az Ubuntu 12.04-nek, és a MATE asztali környezettel. Ami itt látható, az a MATE asztali környezet, WBar-ral (indító) és a maximálisan testreszabott

conkyval. Hosszú út vezetett eddig a beállításig, szeretem és nagyon elégedett vagyok vele. :-D

A specifikáció:
Dell Inspiron 530
Intel Core 2 Quad @ 2,4 GHz
8 GB RAM
ATI Radeon HD 5450 VGA

Jonathan A. Wingo



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 83. szám

Lapzárta:

2014. március 9. vasárnap

Kiadás:

2014. március 28. péntek



A Full Circle Csapat



Szerkesztő – Ronnie Tucker
ronnie@fullcirclemagazine.org

Webmester – Rob Kerfia
admin@fullcirclemagazine.org

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

Szerkesztők és Korrektorok

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

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



A Full Circle Magazin beszerezhető:

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



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



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



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



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

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

Koordinátor:
Pércsy Kornél

Fordítók:

Dorozsmai Ágnes
Nagypál Ildikó
Palotás Anna
Hélei Zoltán

Kiss Gábor
Kovanez Ivor
Sipkai Gergely
Takács László

Lektor:

Varga Zsófia

Kukel Attila

Szerkesztő:
Pércsy Kornél

Korrektor:
Heim Tibor