



Full Circle

AZ UBUNTU LINUX KÖZÖSSÉG FÜGGETLEN MAGAZINJA

2014 március – 83. szám

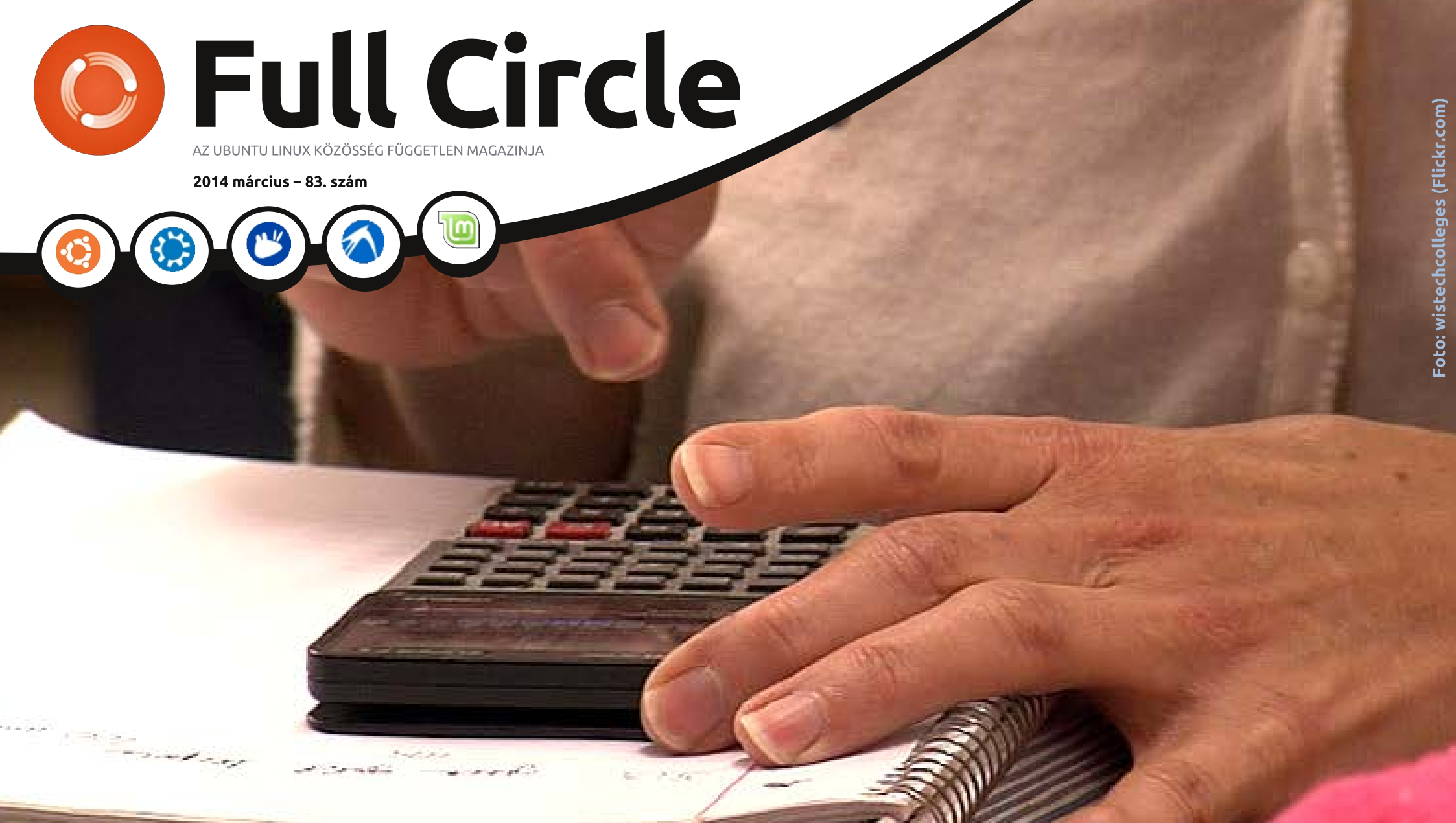


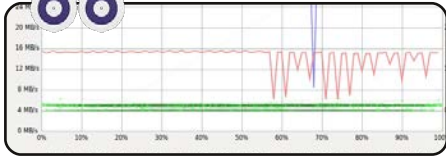
Foto: wistechcolleges (Flickr.com)

HOMEBANK BÜNTUDATOD VAN A KÖLTEKEZÉSED MIATT?

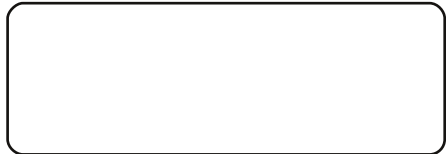
A Full Circle Magazin nem azonosítható a Canonical Ltd-vel.



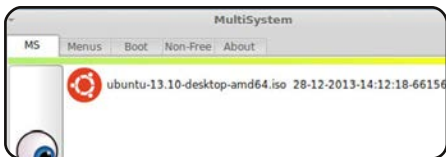
Hogyanok



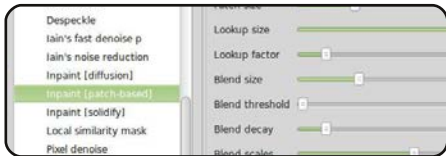
Biztonsági mentés 12



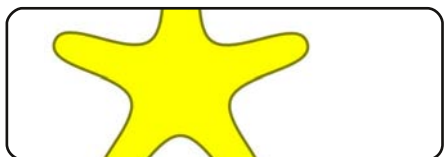
LibreOffice 19



MultiSystem 21



G'MIC InPaint 24



Inkscape 26



Grafika



Full Circle

AZ UBUNTU LINUX KÖZÖSSÉG FÜGGETLEN MAGAZINJA

Rovatok

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

Parancsolj és uralkodj 10



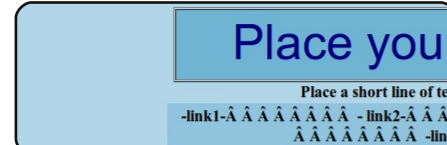
Fókuszban: HomeBank 38



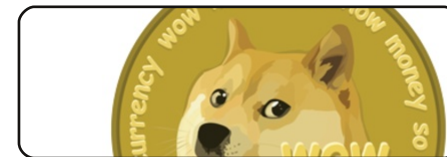
Nyílt forrású tervezés 52



Nyílt forrású tervezés 52



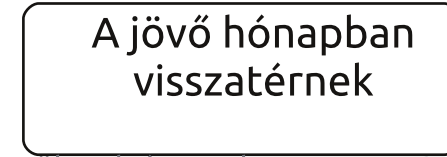
Kérdezd az új fiút 31



CryptoCurrency 42



Kávé 48

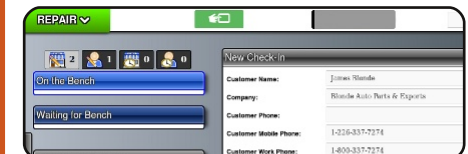


Hölgyek és az Ubuntu 35

Vélemények



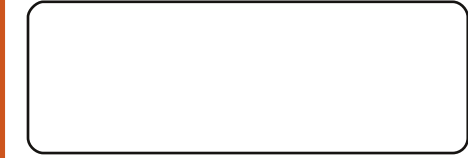
Linux hírek 04



Linux Labor 35



Levelek 47



Biztonsági Kávé 50



Játékok Ubuntu 52



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!

Mint mindig, most is itt vannak a LibreOffice és Inkscape rovatok. Ne féljete, a Blender és a Python visszatérnek jövő hónapban. Helyettük van egy cikk az Ubuntu mentési lehetőségekről (hálózati, felhő, stb.), és egy rövid írás tőlem a G'MIC plugin GIMP-ben történő használatáról. Ez egy nagyon hatékony szűrő-gyűjtemény, melyből most csak a rendkívül praktikus InPaint-tel foglalkoztam – vess rá egy pillantást. Ezen kívül találtok egy nagyszerű leírást arról, hogyan készíthetünk multiboot-os USB kulcsot MultiSystem-mel – nagyon praktikus!

Új rovat indul ebben a hónapban, melyben Jens ír a nyílt forrású tervezésről. Ő a KDE illusztrátor csoport oszlopos tagja, és kezdésként a desktop tervezésről ír – hogy mit jelent ez neki, és mit jelenthet nektek.

Kezdünk kifogni a biztonsággal kapcsolatos kérdésekből, ezért itt az ideje, hogy megírjátok a botok, a vírusok, a hátsóajtók kapcsán felmerült összes kérdéseket. Ezen kívül szükségünk van az asztalotokról készült képekre, Linuxos történetekre, ismertetőkre és mindenre, amit csak be tudtok küldeni. Emlékeztetőül: bárki beküldhet cikkeket, nem csak a rovatok szerzői.

Ha már szóba kerültek az ismertetőik: e hónapban van egy a HomeBank-ről, mely egy jó kis pénzügyi program, segít odafigyelni arra, mennyit költesz a különböző kocka cuccokra. Bár, nem is biztos, hogy ez annyira jó dolog...

Minden jót és tartsuk a kapcsolatot!

Ronnie

ronnie@fullcirclemagazine.org

(Fordította: Sipkai Gergely)



A magazin az alábbiak felhasználásával készült:



Full Circle Podcast

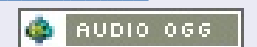
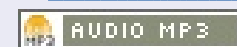
Megjelenik havonta, mindig a friss Ubuntu hírekkel, véleményekkel, áttekintőkkel, interjúkkal és hallgatói visszajelzésekkel. A Side-Pod egy újdonság, egy extra (rendszer-telen) rövid podcast, ami mellé-ága a fő podcastnek. Leginkább általános technikai és nem Ubuntu cuccokkal foglalkozik, melyek nem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

Műsorvezetők:

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



<http://fullcirclemagazine.org>



Letöltés

IDÉN NYÁRON INGYEN ÉS ONLINE TANULHATOD A LINUXOT A HARVARD ÉS AZ MIT OKTATÓITÓL

Tanulni akarsz a Linuxról? A Linux Foundation ma hirdette meg a 2400 dolláros „Bevezetés a Linuxba” tanfolyamát ingyen az edX-en keresztül. Az edX a Harvard/MIT online tanulói platformja, mely a tömeges beiratkozást is támogatja.

A Linux Foundation kurzusára valamikor idén nyáron kerül sor. Bárki jelentkezhet, akit érdekelnek a nyílt forráskódú operációs rendszerek. A témával kapcsolatos korábbi tapasztalat nem feltétele a részvételnek. McPherson szerint a Foundation további edX-kurzusai függenek ennek a tanfolyamnak a fogadtatásától.

Forrás: <http://venturebeat.com/2014/03/06/this-summer-you-can-learn-linux-free-online-from-harvard-mit/>
Beküldte: **Rahul Mehta**

DINAMIKUS LINUX KERNEL JAVÍTÓCSOMAG

A Linux történetének során többször bebizonyosodott, hogy egy-egy kernel javítócsomagjának előállításához bizony idő kell. 2014-ben viszont három egymástól különböző, de annál ígéretesebb alkalom mutatkozott arra, hogy a Linux szerverekhez lényegében zéró előállítási idő alatt biztosítsunk javítócsomagot.

Forrás: <http://www.linuxtoday.com/development/linux-kernel-patching-gets-dynamic.html>
Beküldte: **Peter Odigie**

A LUBUNTU LEHET A LEGALKALMASABB LINUX DISZTRIBÚCIÓ WINDOWS XP FELHASZNÁLÓKNAK

A mai nyílt forráskódú hírössze-foglaló szerint a Lubuntu lehet a Windows XP legalkalmasabb he-

lyettese. Továbbá olvasható egy kritika a Linuxos Portal 2-ről, illetve egy interjú az Ubermix nevű oktató disztró készítőjével.

A Microsoft hamarosan megszünteti a Windows XP minden formájú támogatását. Az OMG! Ubuntu! szerint a Lubuntu tökéletes helyettese lehet az XP-nek. A Lubuntu az Ubuntu könnyűsúlyú verziója, hagyományos asztali környezettel, mely alkalmas lehet a Windows XP felhasználói számára.

Forrás: <http://www.itworld.com/open-source/409003/lubuntu-might-be-best-linux-distro-windows-xp-users>
Beküldte: **Rahul Mehta**

LINUX BUGOK MINDENÜTT

Rengeteg rejtett bugot találunk az utóbbi időben, ugyanis - hála Snowden szivárogtatásainak - a könyvtárak egyre inkább a figyelem középpontjába kerülnek”, írja Chris Traver blogger. „Véleményem szerint el kell különíteni a rejtett bugokat a többitől, mert teljesen más

kontextusban merülnek fel mint más bugok.” Bár amit én a gntlok-ról idáig olvastam, olybá tűnik, hogy ez még így is a jéghegy csúcsa.

Forrás: <http://www.linuxinsider.com/story/Linux-Bugs-Bugs-Everywhere-80113.html#sthash.5jGpVQck.dpuf>
Beküldte: **Rahul Mehta**

AMIT A GNUTLS LINUX BUGRÓL TUDNI KELL

Ez egy kritikus Linux bug. Leginkább a „goto fail”-hez lehetne hasonlítani, amely a múlt hónapban az Apple-re sújtott le. A Linux fejlesztői most komoly harcot folytatnak, hogy megfelelő patch-et illesszenek a kódjaikba.

A bug a GnuTLS könyvtárhoz férközik hozzá. Keresztülmegy az SSL, a TLS és a DTLS biztonsági protokollokon. A programoknak - tévesen - azt sugallja, hogy egy bizonyos kommunikációs kapcsolat biztonságos, holott nem az. Az

Apple-nél ez a bug megnyitotta a kaput a közbeékelődéses támadásokhoz, amikor a behatoló titokban lehallgatja és manipulálja a felhasználó kommunikációját. A bugot múlt hónapban egy kódellenőrzésen fedezték fel. A Red Hat értesítette a többi disztribúciót, a javítócsomag hétfőn már meg is jelent.

Forrás:
<http://www.pcworld.com/article/2105145/what-you-need-to-know-about-the-gnutls-linux-bug.html>
Beküldte: **Rahul Mehta**

A CRYTEK BEJELENTETTE, HOGY TÁMOGATJA A LINUXOT

A Crytek nevű német fejlesztőcég, a Crysis and Ryse fejlesztője bejelentette, hogy a következő CRYENGINE-hez teljeskörű Linux támogatást biztosítanak. A 2014. márciusi San Francisco-ban tartandó Játékfejlesztői Konferencián mutatják be az új szoftvert, ahol demókat is fognak osztogatni.

Forrás:
<http://www.crytek.com/news/conf>

[erence-attendees-can-also-see-a-brand-new-mobile-game-extra-engine-updates-and-much-more-at-crytek-s-booth](#)

Beküldte: **Vincent Sesto**

A VALVE NYÍLT FORRÁSKÓDÚVÁ TETTE A DIRECTX-OPENGL FORDÍTÓSZOFTVERÉT

A Valve nyílt forráskódúvá tette a Dota 2 Direct3D-OpenGL fordítóját. Ez az a kód, amellyel a Valve a sztenderd DirectX Windows-os játékaikat (azokat, amelyek a Source motort használják, pl. a Dota 2, a Team Fortress vagy a Portal) át tudják vinni Mac OS X-re vagy Linux/SteamOS-re. A kód némi ráfordítással bármilyen más DirectX alapú játékmotoron működik. A Valve azzal, hogy nyílt forráskódúvá tette a programot, egyértelműen támogatja a fejlesztőket, hogy jelentessék meg az OS X - és ami még fontosabb, a SteamOS - portokat a Windows-os játékaikhoz.

Forrás:
<http://www.extremetech.com/gaming/178276-valve-open-sources-its-directx-to-opengl-translation->

[software-here-come-the-steamos-and-linux-games](#)

Beküldte: **Rahul Mehta**

3 EGYSZERŰ LINUX-ALTERNATÍVA AZOKNAK A WINDOWS XP-FELHASZNÁLÓKNAK, AKIK NEM AKARNAK ÚJ GÉPET VENNI

A Windows XP egykori felhasználóinak április 8-tól két választásuk van. A Microsoft attól a naptól kezdve nem támogatja több mint 10 éves operációs rendszerét, így a felhasználók vagy vesznek egy új gépet, amin már új oprendszer van (Windows 7), de sokan ezt nem engedhetik meg maguknak. Az ilyen felhasználók kétségbeesetten kapaszkodnak a régi Windows XP-s gépükbe, ami mostantól kezdve a hackerek játszóterévé fog válni. Ezt még akkor sem javasoljuk, ha a felhasználó megtett minden óvintézkedést. Meg lehet tartani a régi gépet, de akkor telepítsünk rá egy új, ingyenes és megbízható operációs rendszert, melyet úgy hívnak, hogy Linux.

Forrás:
<http://www.pcworld.com/article/2107641/3-easy-linux-alternatives-for-windows-xp-refugees-who-dont-want-a-new-pc.html>
Beküldte: **Rahul Mehta**

AZ UBUNTU-OKOSTELEFONOK ÁRA 200 ÉS 400 DOLLÁR KÖZÖTT MOZOG ÉS EZEK LEHETNEK A „JÖVŐ SZEMÉLYI SZÁMÍTÓGÉPEI”

Az első Ubuntu okostelefonok várhatóan az év második felében jelennek meg. Az árak 200 és 400 dollár közé tehető. Mark Shuttleworth, a Canonical elnöke a Cebit rendezvényén elárult néhány részletet a telefonokról. Megjegyezte, a telefonok közép- és felsőkategóriás készülékek lesznek. „Felsőkategóriás telefonokat akarunk, mert olyan emberekhez szeretnénk eljuttatni a termékünket, akik nagyon éles és gyönyörű felhasználói élményt akarnak. A távlati célunk pedig az, hogy mi szolgáltatassuk a jövő személyi számítógépét”, idézi Shuttleworth-öt a The Inquirer.

Forrás:

<http://www.itechpost.com/articles/12134/20140313/ubuntu-smartphones-to-cost-between-200-and-400-serve-as-the-future-personal-computing-engine.htm>

Beküldte: **Rahul Mehta**

MEGSZÜLETETT A TELEKOMMUNIKÁCIÓ ÚJ JÁTÉKOSA

Az Ubuntu Technologies egyesült az Aviat Networks globális telekommunikációs céggel. Az egyesülés az Aviat-Ubuntu nevet kapta és mind közületeknek, mind magáncégeknek ajánl termékeket és szolgáltatásokat. A szóvivő szerint a cég célja a telekommunikációs szektor felfrissítése Dél-Afrikában.

Forrás:

<http://www.zdnet.com/openstacks-top-operating-system-ubuntu-linux-7000027360/>

Beküldte: **Vincent Sesto**

MOOC FIGYELŐ | VERSENYFUTÁS AZ INGYENES LINUX-TANFOLYAMÉRT

A diákok egymással versengve regisztráltak az edX által szervezett ingyenes Linux kezdő tanfolyamra. (Az edX mellesleg az US MOOC szolgáltatója.) A tanfolyam szervezője, a Linux Foundation szerint 40 000 diák regisztrált 4 nap alatt.

A tanfolyam máskor 2500 dollárba kerül, most azonban ingyenes, bár a végén a bizonyítványért felszámolnak némi költséget. A tanfolyam az év második felében kezdődik.

Forrás:

http://www.afr.com/p/national/education/mooc_watch_big_rush_for_free_linux_PSzsm1ZIMBEJhxCBAY5o4I

Beküldte: **Arnfried Walbrecht**

VÁLTOZÁS AZ NVIDIA SZABADALMAZTATOTT MEGHAJTÓJÁNÁL

Az Nvidia szabadalmaztatott meghajtói a 343-as verziótól kezdve csak a jelenlegi GeForce 400-as sorozatot fogják támogatni. A régebbi videokártyák tulajdonosainak a Legacy-meghajtókat kell

majd használniuk.

Forrás: <http://www.ad-hoc-news.-de/linux-community-de-der-proprietaere-treiber-von-nvidia--/de/News/35844631>

Fordította: **Arnfried Walbrecht**

A LINUX KÉPZETT IT-SZAKÉRTŐKET KERES

Egyre több karrierlehetőség adódik a Linuxnál, de lehet, hogy nem te vagy a megfelelő ember.

A Linux terjedése és a termékek fejlődése magával hozza, hogy egyre több Linuxhoz értő munkaerőre van szükség. A követelmények miatt a Linuxos fizetések az átlag felettiek. Vezetők szerint 2014 elsődleges célja, hogy megfelelő Linuxos munkaerőt találjanak. Idén 7%-kal többen keresnek olyan alkalmazottat, akinek Linuxos jártassága van - ezt mutatta ki a Linux Foundation és a Dice által megjelentetett beszámoló.

De milyen tudás szükséges ahhoz, hogy az ember a Linuxnál dolgozhasson?

Forrás:

<http://searchdatacenter.techtarget.com/news/2240216064/Linux-careers-expand-prove-lucrative-for-qualified-IT-pros>

Beküldte: **Arnfried Walbrecht**

A RED HAT FEDORA 21 TELE VAN REJTETT BIZTONSÁGI FRISSÍTÉSEL

A Red Hat új Fedora disztribúciója, a Fedora 21 most kapott egy rakás új funkciót a Fedora Mérnöki és Irányítói Bizottságtól.

A Phoronix szerint a legszembe-tűnőbb változás az új, a rendszer egészére kiterjedő titkosítási szabályzat. A Fedora saját wiki oldala szerint „a különböző programok és könyvtárak titkosítási szabályainak egyesítése” volt a cél, így az adott Fedora rendszeren futó alkalmazások titkosítása már össze lesz hangolva.

Forrás:

<http://www.infoworld.com/t/linux/red-hats-fedora-21-brimming-security-crypto-upgrades-238333>

Beküldte: **Arnfried Walbrecht**

A GOG IDÉN ÖSSZEL LINUX-RA IS TÁMOGATJA A KLASSZIKUS PC-S JÁTÉKOKAT

A GOG.com oldalon klasszikus PC-s játékokat lehet vásárolni modern számítógépekre.

Most úgy döntöttek, hogy Linux alatt is hozzáférhetővé teszik játékaikat. A GOG az elmúlt hónapokban együttműködött a Linux-szal, és idén ősszel legalább 100 játék hozzáférhető lesz Ubuntu és Linux Mint alatt. Ez nem csak olyan játékokat jelent, amelyeket eredetileg is Linuxra terveztek, hanem olyanokat is, melyek idáig soha nem futottak rajta.

Forrás: <http://www.pcworld.com/article/2109267/proprietary-firmware-poses-a-security-threat-ubuntu-founder-says.html>

Beküldte: **Arnfried Walbrecht**

AZ UBUNTU ALAPÍTÓJA SZERINT A SZABADALMAZTOTT FIRMWARE BIZTONSÁGI PROBLÉMÁT JELENT

Mark Shuttleworth, az Ubuntu Linux alapítója szerint a szabadalmaztatott, de nem ellenőrizhető firmware kódok komoly biztonsági kockázatot jelentenek. Ő a maga részéről javasolná a hardvergyártóknak, hogy a termékeik támogatását egyből a Linux kernel-be ágyazzák bele.

Forrás: <http://www.pcworld.com/article/2109267/proprietary-firmware-poses-a-security-threat-ubuntu-founder-says.html>

Beküldte: **Arnfried Walbrecht**

A GOOGLE BEJELENTETTE AZ ANDROID WEAR OPREND-SZERÉT: ÉLJEN A LINUX!

Míg a Microsoft és a többi, közel 30 éves cég mindenáron igyekeznek megakadályozni a nyílt forráskód terjedését, a Google megállíthatatlan erővé vált, de még nem találkozott mozdíthatatlan objektummal. Most jelentette be, mennyire komolyan foglalkozik az emberi testen viselhető számítógépekkel. A cég beszámolt továbbá az „Android Wear” fejlesztői előzeteséről.

Az Android Wear az Android olyan verziója, amely emberi testen viselhető eszközökre van optimalizálva, ilyen pl. az okosóra. Az Android Wear egyik fő komponense a Google Now. Akárcsak a Google Glass esetében, a felhasználók csak annyit mondanak, hogy „OK Google” és így aktivizálják a „HAL”-t, hogy kérdéseket tehessenek fel.

Forrás: <http://www.muktware.com/2014/03/google-reveals-android-wear-operating-system-linux-rules/23218>

Beküldte: **Arnfried Walbrecht**

LINUX BOTNET ÉS A WINDOWS ASZTALI KÁRTEVŐ

Európai biztonsági kutatások kimutatták, hogy az elmúlt 2 évben 25 000 Linuxos kártevővel fertőzött webszervert használtak arra, hogy Windows-os asztali gépeket fertőzzenek meg. A tanulmány szerint a kártevő az „Operation Windigo” része volt. Az Operation Windigo egy kiberbűnözési kampány, mely olyan Windows-os végfelhasználókat és rendszeradminisztrátorokat céloz meg, akik

népszerű weboldalakat támogatnak.

A beszámoló alapja egy kutatás, melyet az ESET Antivirus, Németország internetes biztonsági szolgáltatója, a CERT-Bund, a Svéd Nemzeti Számítógépes Infrastruktúra és a CERN támogatott.

Forrás: http://www.welivesecurity.com/wp-content/uploads/2014/03/operation_windigo.pdf

Beküldte: **Vincent Sesto**

MEGTÁMADTA AZ INTEL ARHITEKTÚRÁJÁT A DARLLOZ, EGY LINUXOS FÉREG

Egy Linuxos féregvariánst találtak routerekben, set-top boxokban és PC-kben is, mely a digitális valuta használatát aknásihatja el.

A Symantec kutatásai egy új férget, az Internet of Things-t (IoT) mutattak ki múlt novemberben. A Linux.Darlloz féreg Intel x86-os gépek architektúrájában található, továbbá olyan eszközökben, amelyek ARM, MIPS, ill. PowerPC

architektúrákat futtatnak (pl. routerek, set-top boxok).

Az új féregvariáns fel van töltve felhasználónevekkel és jelszavakkal, így be tud törni a rendszerekbe. Folyamatosan frissíti magát és a digitális valuta megszerzése a célja.

Forrás:

<http://www.zdnet.com/linux-worm-darllaz-targets-intel-architecture-to-mine-digital-currency-7000027515/>

Beküldte: **Rahul Mehta**

FELTÖRTÉK A LINUX BIZTONSÁGI ZÁRJÁT

A Linux-közösség szomorúan vette tudomásul a fertőzött Unix szerverek tömegéről szóló híradásokat.

Az ír tanácsadó cég, az ESET kutatásai nemrég számoltak be az Operation Windigo-ról, egy trójai vírusról, amely legalább 25 000 Unix szervert fertőzött meg világszerte. Ezek a szerverek pedig legalább 500 000 végfelhasználói géphez jutottak tovább napi szinten - ezek a gépek olyanok, mint a

tiéd vagy az enyém. Amikor erről egy olvasóval beszélgettem e-mailben, ezt mondta: „Tudod, akkor van igazán nagy baj, ha már a Linuxos gépek sincsenek biztonságban.” Itt kis híján a monitorra köptem a különben finom, régi whisky-met. Aztán úgy gondoltam, a rovat olvasói ezt biztosan jobban tudják.

Forrás:

<http://www.infoworld.com/t/creasingly/the-linux-security-spell-broken-238717>

Beküldte: **Rahul Mehta**

LINUX ÉS A BOTNETEK: NEM A LINUX HIBÁJA!

Az elmúlt napok hírei alapján - mint pl. „A Linux féreg Darlloz megtámadta az Intel architektúráját” vagy „Több ezer Linuxos szerver szórja a Windows-os vírust a netre” - az ember azt gondolná, a Linux legalább olyan lyukacsos mint a Windows XP. Ha jobban megnézzük, lehet látni, hogy nem a Linux a probléma forrása. A valódi biztonsági rés a Linux adminisztrátorai és felhasználói között van.

Forrás:

<http://www.zdnet.com/linux-and->

[botnets-its-not-linuxs-fault-7000027538/](http://www.zdnet.com/linux-and-botnets-its-not-linuxs-fault-7000027538/)

Beküldte: **Rahul Mehta**

AZ NVIDIA NEM FELEJTETTE EL A RÉGI VIDEÓKÁRTYÁVAL RENDELKEZŐ LINUX FELHASZNÁLÓKAT, ÉS FRISSÍTETTE A LEGACY-MEGHAJTÓKAT

Az NVIDIA most frissítette a Legacy meghajtóit. Az új verzió a 304.121, támogatja az új kerneleket és tartalmaz egy fontos javítást.

Nagyon sok olyan Linux felhasználó van, akiknek régi a videokártyájuk és az újonnan megjelentetett NVIDIA meghajtókat már nem tudják használni. Nekik jelenteti meg az NVIDIA az ún. Legacy meghajtókat.

A frissítés változáslistája szerint javították a kompatibilitást az új Linux kernelekkel és a Xinerama protokoll bugját is kijavították. A termékeket a régi 6-ostól az „újabb” 600-asig támogatják, ezeket még 2012-ben jelentették meg.

Forrás:

<http://news.softpedia.com/news/NVIDIA-Remembers-Linux-Users-with-Old-Video-Cards-and-Updates-the-Legacy-Drivers-431589.shtml>

Beküldte: **Silviu Stahie**

A GOOGLE MEGVÁSÁROLT EGY ANDROIDOS JÁTÉK-PLATFORMOT ÉS VALÓSZÍNŰLEG TERVEZ SET-TOP BOXOT IS

A Green Throttle Games késéssel jelent meg Androidos platformra és ezért meg is fizettek - 2013-ra a cég gyakorlatilag csődközelbe került. De talán még sincs minden hiába. A Google bejelentette a PandoraDaily-nek, hogy a Green Throttle résztulajdonosává vált. A Mountain View-i csapat még nem nyilatkozott arról, hogy mit is akar kezdeni az új „szerzeménnyel”, de a PandoraDaily forrásai szerint a Google szeretné a Bluetooth-vezérlőjüket a már régóta rebesgett TV-jük (és valószínűleg egyúttal játékkonzoljuk) set-top boxába beleépíteni. Akár igaz ez, akár nem, a tény attól még tény

marad: a Google már nemcsak szoftverszinten érdeklődik a játékpiac iránt.

Forrás:

<http://www.engadget.com/2014/03/12/google-buys-green-throttle-games-assets/>

Beküldte: **Jon Fingas**

A RASPBERRY PI MEGKAPJA SAJÁT HANGKÁRTYÁJÁT

Integrált hangkártyája már volt, most meglesz a saját hangkártyája is a Raspberry Pi-nek, melyet külön is meg lehet venni. A Pi fejlesztője, element14 most jelentette be az új, 33 dolláros, Wolfson-alapú hangkártyát, mely új funkciókat ad az eszköznek. Az új hangkártya pontosan passzol a Pi P5-ös rögzítőibe. Wolfson audio-processzorral rendelkezik, 24 bites (192 KHz-es) audio-t támogat, melyet közvetlenül is lehet erősítőre csatlakoztatni egy 3.5 mm-es csatlakozóval vagy egy digitális S/PDIF kimenettel.

Forrás:

http://www.engadget.com/2014/03/11/raspberry-pi-wolfson-audio-card/?ncid=rss_truncated&utm_ca

[mpaign=sf](#)

Beküldte: **Sharif Sakr**

AZ UBUNTU 14.04 LTS-NEK VÉGRE EGYFORMA LESZ A LOGIN ÉS A LOCK KÉPERNYŐJE

Pár évet igénybe vett, de az Ubuntu fejlesztőinek végre sikerült olyanra módosítania a bejelentkező képernyőt, hogy az teljesen úgy nézzen ki, mint a zárolási képernyő. A fejlesztés az Ubuntu 14.04 LTS-ben lesz elérhető.

Az Ubuntu rajongók ezt már évek óta követelik, de valószínűleg mostanáig ez nem tartozott a prioritások közé. A felhasználók hozzáférhetnek az összes jelzőhöz, melyek a normál folyamatok esetén futnak a háttérben, de ezt most már bejelentkezés előtt is megtehetik.

Az Ubuntu 14.04 LTS (Trusty Tahr) várhatóan április 17-én jelenik meg. Előrejelzések szerint nagyon izgalmas lesz, tele új funkciókkal.

Forrás:

<http://news.softpedia.com/news/Ubuntu-14-04-LTS-to-Finally-Get-Identical-Login-and-Lock-Screens-431664.shtml>

Írta: **Silviu Stahie**

AZ ÚJ UBUNTU 14.04 LTS HÁTTÉRÉT "SURU"-NAK HÍVJÁK ÉS GYÖNYÖRŰ

Az Ubuntu alapértelmezett háttérképei már jó ideje kritika tárgyát képezik a közösség berkeiben. A legtöbb felhasználó szerint túl egyszerűek. Az új, amit most fejlesztettek ki, egészen eltér a normától, bár ránézésre azért látszik rajta, hogy Ubuntu.

A korábbi Ubuntu háttérképekre azt mondták, túl visszafogottak és a verziók között sincs nagy különbség. A Canonical ezt komolyan vette és jól tette, legalábbis nagyrészt.

Az új háttérképnek még neve is van. Surunak hívják, a régi és az új háttérképek közti kapcsolódást jelképezi. Egyszerűség és minimalizmus jellemzi, ugyanakkor gazdag benyomást is kelt.

Forrás:

<http://news.softpedia.com/news/The-New-Ubuntu-14-04-LTS-Wallpaper-Is-Called-quot-Suru-quot-and-Its-Beautiful-431506.shtml>

Beküldte: **Silviu Stahie**



A múlt hónapban feltettem egy Google Űrlap linket az olvasói kérések összegyűjtésére. Örülök, ha már kitöltötted (bár a cikk írása-
kor még csak egy hete van fent). A beérkezett válaszok alapján úgy döntöttem, hogy a Linux külső merevlemezre való telepítését fogom bemutatni, illetve kiválasztom a következő hónap választát is.

1. LÉPÉS – ESZKÖZÖK:

1. Bizonyosodj meg róla, hogy a PC-d/laptopod támogatja-e az USB-ről való indulást. Ha nem, akkor ez a cikk nem neked szól. Minden UEFI-t támogató eszköznek indulnia kell USB-ről, ahogy az új BIOS-szal rendelkező gépeknek is. Ha bizonytalan vagy, egy gyors Google keresés (vagy a BIOS/UEFI beállítások ellenőrzése) általában megadja a választ.

2. A telepítendő Linux disztribúció DVD/USB/CD telepítője.

3. Egy külső merevlemez (amit már megformáztál vagy egy olyan, amit teljesen törölni lehet). Ha a géped rendelkezik USB 3.0-val, az sokat lendít az általános teljesítményen.

4. Tudnod kell, hogy a géped UEFI-s vagy sem (az Apple eszközök, illetve a legtöbb Windows 8 eszköz UEFI alapú).

2. LÉPÉS – RENDSZERINDÍTÁS LIVE LEMEZRŐL:

Lehetséges, hogy a számítógép automatikusan megpróbál a meghajtóban lévő lemezzel indulni. Egyéb esetben meg kell jelennie egy billentyűnek rendszerindításkor, melyet lenyomva eléred a boot

menüt. Ha ez is hiányzik, változtasd meg az eszközök indítási sorrendjét a BIOS/UEFI beállításokban. Ezek a beállítások szinte minden eszköz-nél máshol vannak, a felhasználói kézikönyvben azonban benne kell lenniük (vagy az alaplappé kézikönyvében, ha egyedi gép). Legrosszabb esetben a választ egy gyors Google keresés után tudod meg. Ha ezt egy Apple számítógépen csinálod, minden típusnál ugyanaz a megoldás: Egyszerűen tartsd lenyomva az Alt billentyűt, miközben a számító-

gép indul (azonnal, miután megnyomtad a bekapcsoló gombot, nyomd le az Alt-ot és tartsd). Kapsz egy listát a bootolható eszközökről.

Ha UEFI-s géped van, az „UEFI” vagy az „EFI Boot” jelzésű sort válaszd ki vagy olyat, ami az EFI-re hasonlít. Ha nem így teszel, egy általános BIOS rendszer bootol be, mely problémákat okoz az EFI rendszerindító telepítésekor.

3. LÉPÉS – KÜLSŐ LEMEZ MEGKERESÉSE:

Miután a live környezet elindult, csatlakoztasd a külső lemezed (ha még nem lenne) és írd fel a méretét, az azonosítóját (pl. /dev/sdb) és azokat a partíciókat, amelyeket nem akarsz törölni. Így nem zavarodsz össze, ha formázod a meghajtót. Miután felírtad ezeket az információkat, készen állsz a telepítés elkezdésére.

4. LÉPÉS – TELEPÍTÉS:

Ez a lépés disztribúciófüggő, ettől függetlenül jegyezz meg két apróságot:

```
Detected Hard disks:
```

```
AHCI controller:
```

```
1) Hard disk
```

```
Other boot devices:
```

```
f) Floppy
```

```
c) CD-ROM
```

```
l) LAN
```

```
b) Continue booting
```

PARANCSOLJ ÉS URALKODJ

1. Bizonyosodj meg arról, hogy a kiválasztott lemezed a külső és nem a belső.

2. Mikor telepíted/beállítod a rendszertöltőt, a legjobb, ha a partíció UUID-jét használod az azonosítója (pl. /dev/sdb) helyett, mert míg az utóbbi gépről-gépre változik, az UUID nem.

5. LÉPÉS – A TELEPÍTÉS

TESZTELÉSE:

Ez hasonló a 2. lépéshez, csak a LiveCD helyett a külső lemezedet válaszd ki. Adj neki egy kis időt az induláshoz, majd elkezdhetsz dolgozni (tehát a telepítés befejezéséhez nincs szükség további lépésekre).

MEGJEGYZÉSEK:

– Ha több gépen is használni szeretnéd a külső lemezedet, fontold meg a VESA illesztőprogram használatát az eszközspecifikus helyett.

– Ha USB méretű, hordozható Linux disztribúcióra van szükség hibakereséshez/biztonsági felméréshez/a lelked nyugalamához, jobban jársz végleges LiveUSB készítésével.

Mint mindig, most is remélem,

hogy érdekes és hasznos volt a cikk. Ha kapcsolódó kérdésed (vagy javaslatod) van, írd nyugodtan egy e-mailt az

lswest34+fc@gmail.com címre.



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

LIBREOFFICE KÜLÖNKIADÁSOK:



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



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



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

INKSCAPE KÜLÖNKIADÁSOK:



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



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



Python rajongók: pánikra semmi ok, Greg újra velünk lesz a következő hónapban.

A számítástechnika történelmének egyik állandója a lemez árák MByte-ra vetített csökkenése. Ennek az a következménye (vagy talán az oka?), hogy a lemezhasználat - akár munkáról, akár játékról legyen szó - rendületlenül nőtt. Mivel a digitális életünk nagy része megsemmisülhet egy meghajtóhiba következtében, nagy figyelmet szenteltünk a magán dokumentumok, fotókönyvtárak, zenegyűjtemények és egyéb adatok biztonsági mentésére.

Viszont nem minden adatmentési stratégia egyformán jó. Először is, a biztonsági mentés egyszerűen elvégezhető kell legyen. Ha nem az, a tapasztalatok szerint nem is fogjuk elvégezni. Egy tökéletes, megfelelő használat esetén nulla adatvesztést garantáló, háromlépcsős stratégia a gyakorlatban közel használhatatlan, ha nem felhasználóbarát, bonyolult parancssori kódokat igényel, vagy csak egyszerűen még több bosszantó dolgot hoz az életünkbe.

Másrészről az adatmentési stratégiának figyelembe kell vennie a hardver korlátait, mind a tárhely, mind az idő tekintetében. A legtöbb felhőalapú szolgáltatás körülbelül 5GB-nyi tárhelyre korlátozódik. Ennyi adatot feltölteni egy 1MB/s aszimmetrikus kapcsolaton keresztül 37 óráig tartana (384 kb/s feltöltési sebességgel számolva). Vagyis nem, nem fogjuk feltölteni a teljes videó könyvtárunkat az Ubuntu One-ra, főleg nem egy vacak ADSL kapcsolaton keresztül.

Végül pedig, egy jó adatmentési stratégiának rugalmasnak kell lennie. A legrosszabb esetre tervezzen, mely akár a teljes rendszer kukázását és egy új beszerzését is jelentheti. Viszont ilyen helyzetben is vissza kell kapnunk az adatainkat, és persze mindezt gyorsan – a katasztrófa soha nem a legmegfelelőbb időben következik be.

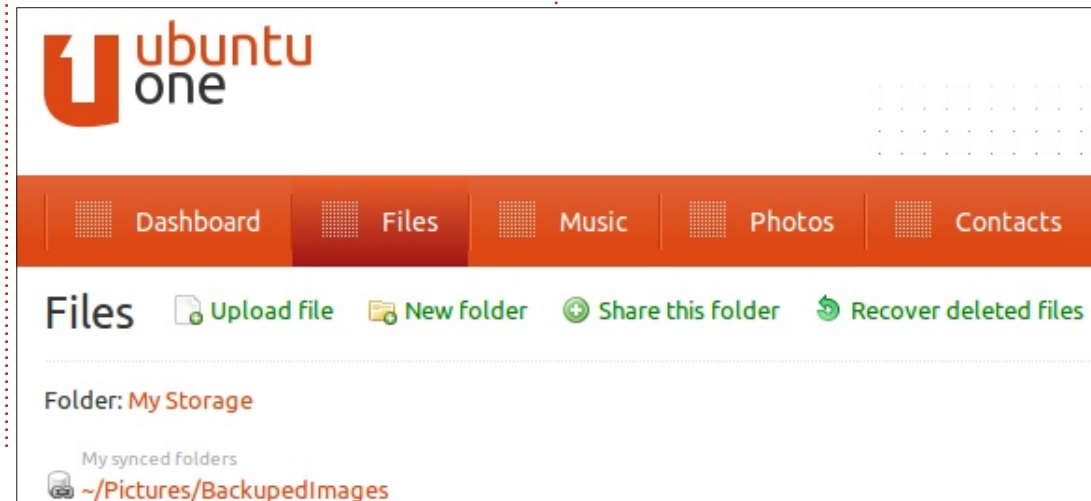
Szerencsére az Ubuntu-ban – néhány trükkel – sokkal egyszerűbben készíthetünk biztonsági mentéseket, mint más operációs rendszerekben. Nézzünk néhány egyszerűbben megvalósítható gyakorlati példát.

FELHŐALAPÚ TÁRHELY

A felhőalapú adattárolás az egyik legújabb hóbort az otthoni – és bizonyos mértékig az üzleti – számítástechnikában. A dokumentumaidat egy adott könyvtárba teszed (az olyan szolgáltatásokhoz mint a Dropbox, a StrongOak, a Ubuntu One és még sorolhatnánk) vagy akár közvetlenül, online szerkeszted (Google Drive). Ezek a dokumentumok varázslatos módon az összes többi számítógépeden megjelennek és frissülnek, sőt, többnyire táblagépről vagy mobiltelefonról is hozzáférhetőek. További bónusz, ha a dokumentumok könnyen megoszthatók másokkal. A szolgáltatók a

szervereikre saját, professzionális adatmentési tervvel rendelkeznek, így ha ezekre mentetted a dokumentumaidat, valószínűleg nagyobb biztonságban vannak, mint bárhol máshol, hiszen csak egy nagyon komoly műszaki katasztrófa esetén válnának elérhetetlenné.

Az ilyen jellegű szolgáltatások használatakor azonban tisztában kell lennünk jó néhány aggálllyal. Mint azt említettem, a felhőben a tárhely korlátozott és az adatátviteli sebesség is többnyire lassú. Ez korlátozza a használhatóságát olyan hétköznapi elemek tárolása esetén, mint a nagy fotókönyvtárak vagy zenegyűjtemények, nem beszélve a videófájlokról vagy az internetről letöltött, nagy



szoftvercsomagokról (pl. Ubuntu lemezképek). A dolgok biztonsági részét tekintve, tisztában kell lennünk azzal, hogy a titkosítatlan formában tárolt fájlokat a szolgáltatás mögött álló szervezet tudja olvasni. Még ha bízunk is ezekben az emberekben, a szervereket feltörhetik vagy esetleg ki kell szolgáltatniuk az anyagainkat egy hivatali végzés alapján.

Attól függően, milyen típusú információt tárolunk, ez (nem feltétlenül) probléma. Egy példával élve: tárolhatja-e egy orvos a betegek orvosi adatait a felhőben? A hatályos jogi szabályozástól függően bölcs dolog lehet legalább titkosítani az adatfájlokat, mielőtt egy olyan szerverre töltené fel a felhasználó, mely fölött nem rendelkezik.

Ezeket az elemeket figyelembe véve egy ésszerű felhőalapú adat-

mentési stratégia valószínűleg csak dokumentumokra fog fókuszálni, egyéb típusú fájlokra nem. Vélhetően csak a dokumentumok egy részéről – nem az összesről – készül majd biztonsági mentés.

Bármelyik stratégiát alkalmazzuk is, valószínűleg a meglévő Ubuntu könyvtárstruktúrából fogunk kiindulni. A legtöbb alkalmazás hozzá van hangolva az alap ~/Documents, ~/Images, ~/Downloads, stb. könyvtárakhoz. Másrészt a felhő szolgáltatás egyetlen könyvtárat használ, például a ~/Dropbox könyvtárat. A legegyszerűbb megoldás ilyen esetben a könyvtárakkal és hivatkozásokkal kiválasztani, hogy melyik fájlokat vegyük bele a felhős adatmentési sémába, és melyikeket hagyjuk ki belőle.

Létrehozhatunk például egy Backu-

pedImages alkönyvtárat a Pictures alatt

```
mkdir ~/Pictures/BackupeImages
```

melyhez készíthetünk egy hivatkozást a Dropbox könyvtárban

```
cd ~/Dropbox
```

```
ln -s ~/Pictures/BackupeImages
```

A Pictures/BackupeImages könyvtárba helyezett, vagy itt módosított fájl automatikusan feltöltődik a felhőbe, ha online vagyunk, vagy amint lesz hálózati kapcsolatunk.

Természetesen ezt a struktúrát a többi számítógépünkön is be kell állítani, hogy a dokumentumok ezeken is elérhetőek legyenek. A könyvtár és a hivatkozások létrehozása előtt érdemes a Dropbox szinkronizálást leállítani, majd a munka végétével újraindítani.

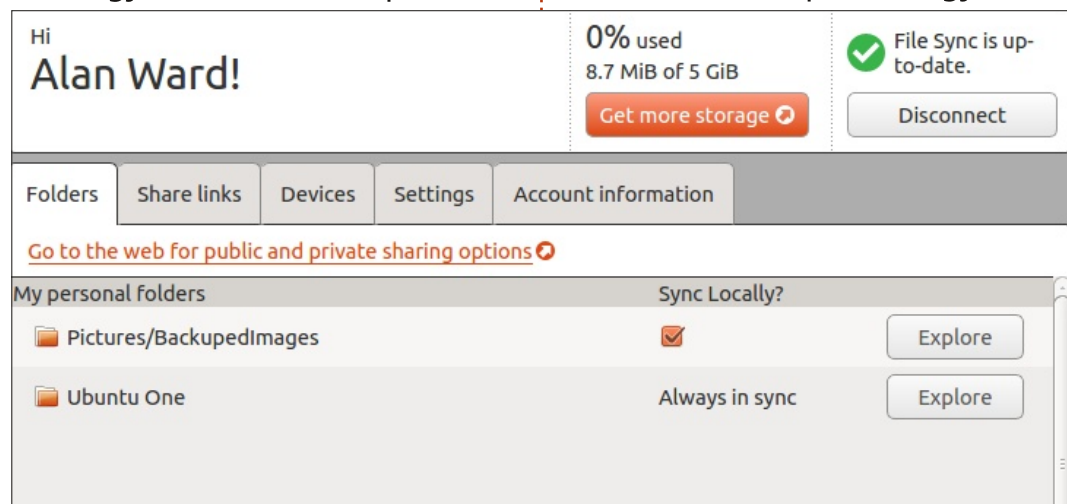
Ez a többi hasonló szolgáltatásra, mint pl. a Canonical Ubuntu One-jára is igaz. Ebben az egy esetben azonban a One vezérlőpaneljét kell használni a mentésbe bevonandó könyvtárak hozzáadásához – a fenti módszer itt látszólag nem működik jól.

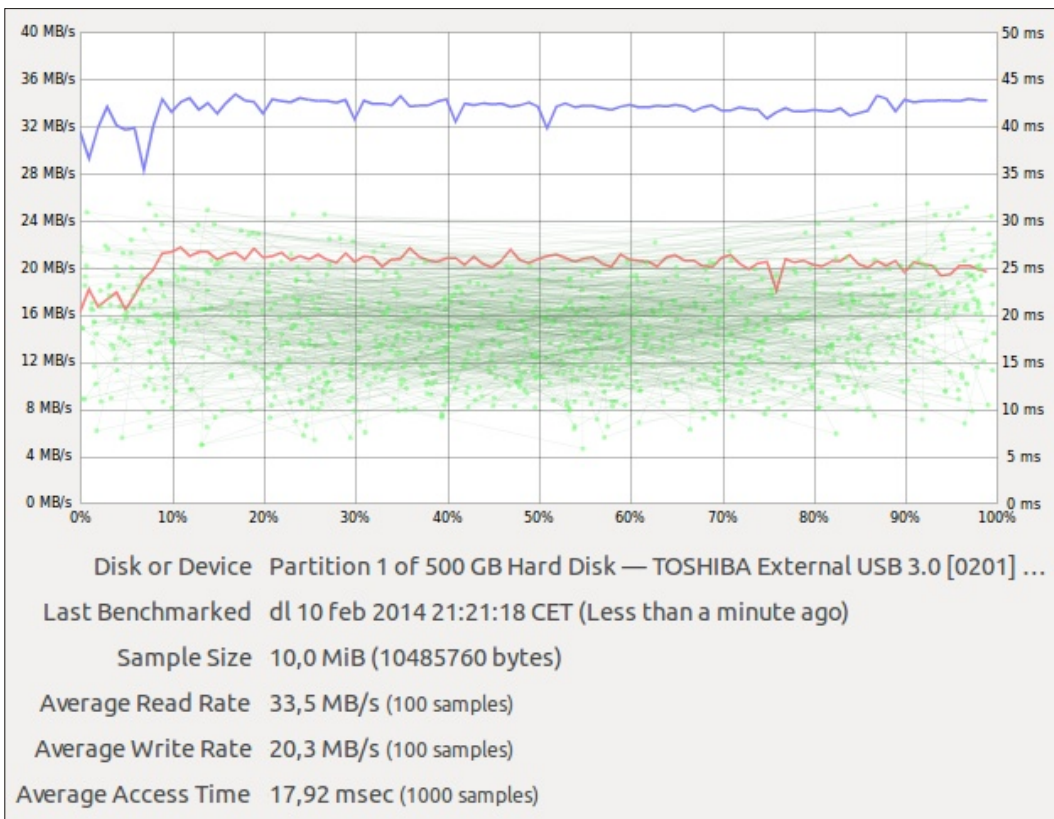
Csábító lehet az asztalt is bele-

venni az adatmentési sémába. Azonban sokunk ideiglenes munkázónaként használja az asztalt. Fáradhatatlanul kalapáljuk a fájljainkat, pl. programok írása közben, és nem szeretnénk, ha minden egyes fájlváltozás megjelenne a felhőben, főleg ha ezzel átmenetileg az Internet elérésünket is megakasztanánk. Ilyen esetekben a legjobb, ha más könyvtárat választunk a munkafájljainknak, és majd akkor másoljuk át ezeket az adatmentési zónába, ha már elérték egy bizonyos szintű stabilitást – vagy ha végeztünk a napi munkával.

ADATMENTÉS KÜLSŐ MEGHAJTÓKRA

A külső meghajtók ma már viszonylag olcsók. Számos USB csatlakozós termék elérhető 2,5" vagy 3,5" formátumban. Az előbbi esetben a házban egy notebookokba szánt merevlemez találok, ami általában megelégszik a számítógép által az USB kábelén keresztül leadott 5V tápfeszültséggel. A másik formátum esetén asztali számítógépekhez készült meghajtókkal találkozunk, melyekhez 5V és 12V tápfeszültségre is szükség van, így egy külön tápegységet igényelnek. Ha kis méretű meghajtót és a lehető legkevesebb kábelt szeretnél, válassz 2,5" meghajtót. Ha viszont nagy tárhelyre (1,5TB vagy





akár 3TB) van szükséged, a 3,5"-ok jobban megfelelnek az igényeidnek.

A merevlemez mellett egy másik tényezőt, a csatlakozást is figyelembe kell venni. Az USB 2 csatlakozó névleges sebessége 480 Mbit/s, mely a gyakorlatban 30 – 35 MByte/s. Az USB 3 azonban elméletben 5Gb/s sebességre képes, ami túlszárnyalja a mai merevlemez meghajtók írási/olvasási sebességét. Ehhez azonban egy USB 3 meghajtó házra és a számítógépen egy USB 3 portra is szükség van.

Végül pedig más megoldások is léteznek, például a Firewire (IEEE 1394) házak, vagy a közvetlenül az Ethernet hálózaton keresztül elérhető NAS-ok új, fogyasztói piacra szánt generációi. Sebesség szempontjából az USB 3 és a Firewire túlszárnyalja az USB 2-t, a NAS-oknál pedig a Fast Ethernet lassabb mint a Gigabit Ethernet. Mondanom sem kell, hogy egy NAS esetén, amikor csak lehet, kerülni kell a WiFi csatlakozást, hiszen ennek a legkisebb a sávszélessége és ez ráadásul megoszlik az egyszerre a hálózaton lévő felhasználók között.

Bármelyik típust használod, a teljesítmény mindkét tényezőtől – a lemeztől és a kapcsolattól – is függ. Ez a mentések adott felhasználása miatt fontos. Senki sem szeretne fél órát várni egy videó átmásolására, ha az egy más konfigurációval öt perc alatt is megoldható.

A Disks app (gnome-disk) a jelenlegi Ubuntu disztribúciók része. Számos beépített funkciója között megtaláljuk a benchmark-ot (teljesítmény vizsgáló), mellyel a merevlemezek több érdekes teljesítmény paramétereit mérhetjük. Két képernyőképet is mellékeltem a cikkhez, mindkettőt ugyanarról az USB 2 adatterről, de különböző merevlemezről készült.

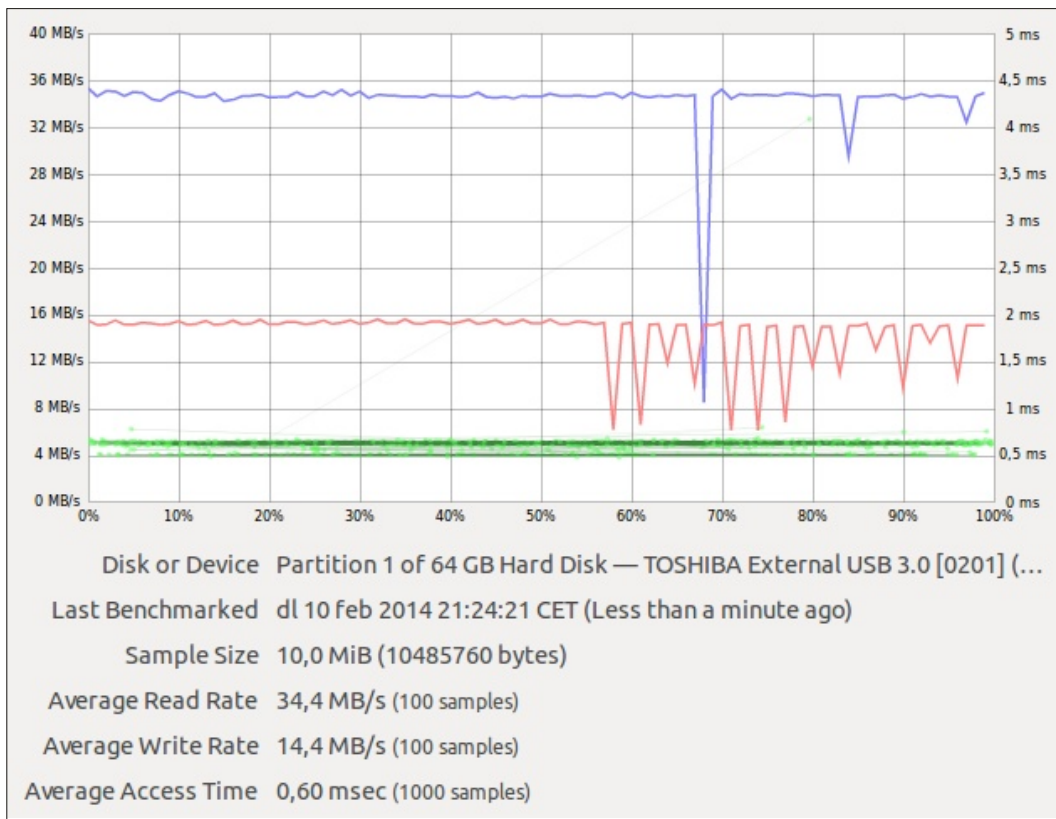
Az elsőn láthatjuk, hogy egy átlagos 500 GB merevlemez meghajtó - ami körülbelül 100 MB/s sebességgel képes írni és olvasni – olvasási és írási sebessége 33 MB/s-ra, illetve 20 MB/s-ra korlátozódik, ha USB 2-n csatlakoztatjuk – itt az USB kapcsolat korlátozza az adatátviteli sebességet. Ha ugyanezt a meghajtót USB 3-on keresztül csatlakoztatnánk, 100 MB/s adatátvitelre számíthatnánk (ennyire képes a meghajtó), és nem az USB 3 által kínált 500MB/s-ra. Ezek az adatok számítanak elsődlegesen, ha nagy fájlokat szeretnénk a me-

revlemezről vagy a merevlemezre másolni.

Másrészről láthatjuk, hogy az elérési idő a 15-20ms sávban mozog. Ez az érték tipikus a lemezes meghajtóknál. Elsősorban akkor van háttással a mentési sebességre, ha sok kis méretű fájlt mozgatunk, mert a lemezek minden egyes átvitel előtt egy keresési műveletet kell végrehajtania.

A második tesztet egy ugyancsak USB 2-n csatlakoztatott SSD meghajtóval készítettem. Láthatjuk, hogy az adatátviteli sebesség alapvetően ugyanannyi marad, még ha maga a meghajtó nagyon magas, valószínűleg akár 250 MB/s sebességre is képes lenne. Ez az a nyilvánvaló eset, amikor egy gyors meghajtó fennakad a lassú kapcsolaton szűk keresztmetszetén. Az USB 3 használata számottevően felgyorsítaná a dolgokat nagy fájlok másolásakor, sokkal látványosabban mint az előbbi merevlemez egységnél.

Másrészről láthatjuk, hogy az elérési idők nagy mértékben, egészen az 1ms alatti zónáig csökkentek. Ez azt jelenti, hogy ha sok kis méretű fájlt mozgatunk, még a lassú USB 2 kapcsolat esetén is érdemes SSD-t használni. Sokkal gyorsabban megtörténik az egyes



fájlok elérése, és az egyedi fájlmozgatások inicializálása. Ez az előny akkor is megmarad, ha gyorsabb kapcsolatot, például USB 3-at használunk.

Az általános tanulság, hogy minden egyes adatmentési helyzetben nem csak a hardver adottságait kell figyelembe vennünk, hanem a menteni tervezett állományok tulajdonságait is (a fájlok méretét és számát). E kettő alapján kell döntelnünk a külső meghajtókról és a csatlakozó típusáról. Általában azonban nem nyúlhatunk mellé, ha

megvesszük a leggyorsabb és legnagyobb meghajtókat, melyeket éppen megengedhetünk magunknak.

Ezek után nézzük meg, hogy a számos szoftveres megoldás közül melyiket válasszuk az adott fájl átvitelhez.

Személy szerint igyekszem kerülni a tömörített állományok (ZIP vagy TAR archívumok) használatát, és inkább csak egyszerűen klónozom a fájl és könyvtár hierarchiát a mentőegységre. Így sokkal

könnyebb navigálni a mentett adatok között és visszaállítani egyet vagy többet, ha szükséges (nem kell a teljes lemezképet kitömöríteni hozzá).

Egy ilyen, szimpla fájlrendszermentéshez számos stratégiát alkalmazhatunk. A legegyszerűbb átmásolni a teljes könyvtárstruktúrát, és az új, valamint a mentésben már meglévő fájlokat is újra létrehozni. Egy intelligensebb módszer csak az új és a módosított fájlok átmásolása, hiszen a már meglévő fájlokat kihagyva csökkenthető a mentési idő. Ezt megtehetjük manuálisan (lassú és könnyen hibázhatunk) vagy egy automatizált rendszerrel (gyorsabb).

Az rsync alkalmazás jó ideje része a legtöbb GNU/Linux disztribúciónak. Eredetileg, ahogy a neve is jelzi, távoli szinkronizációs műveletekre tervezték, de nagyon jól használható helyi, külső meghajtóra történő mentésekhez. Feltételezve, hogy a teljes home könyvtárunkat (pl.: /home/alan) menteni szeretnénk egy külső meghajtóra (pl.: /media/alan/backups), adjuk ki az alábbi parancsot.

```
rsync -aruv /home/alan/* /media/alan/backups/
```

Az rsync ezután megcsinálja he-

lyettünk a teljes mentést. A Terminálban lépésről lépésre követhetjük a fájlok mozgását.

Másrésről, ha vissza kell állítanunk a mentett fájlokat, például egy frissen formatált számítógépet szeretnénk adatokkal feltölteni, a folyamatot fordítva is lefuttathatjuk:

```
rsync -aruv /media/alan/backups/* /home/alan/
```

Amint az látható, valójában mindegy, hogy a /home könyvtár külön partícióként van-e beállítva vagy nem – habár kétségkívül jobb megoldás, ha igen.

FÁJLOK SZINKRONIZÁLÁSA KÉT SZÁMÍTÓGÉP KÖZÖTT

Manapság sokunk nemcsak egy, de kettő vagy még több számítógép boldog tulajdonosa. A régi gépet nem mindig adjuk el, amikor egy új kerül helyére. A fogyasztói piac jellegzetességei miatt, egy három vagy öt éve használt számítógép eladásával nem keresnénk túl sok pénzt.

Viszont az ilyen régebbi gépek, habár nem túl gyorsak, egész jól használhatók második vagy adatmentő gépként. Az Ubuntu különböző variációi (talán a Lubuntu

vagy az Xubuntu) egész jól működnek egy 2008-as kétmagos vagy valami hasonló gépen. Ha a számítógépben nincs hardveres hiba, egyedül talán csak a merevlemez kell nagyobbra cserélnünk, hogy adatmentő egységgé változtassuk. Persze erre – az adattárolási igényeid függvényében – nem is lesz feltétlenül szükség. Valójában ez egy jó módszer lehet arra, hogy egy törött képernyőjű vagy hibás akkumulátorú laptopból még némi szolgálati időt kicsikarjunk.

Nálam egész jól működött az a stratégia, hogy alapvetően klónozom a számítógépeimet – az összes fájlomról tartok egy teljes másolatot mindegyik gépemem. Így választhatok, hogy az adott feladatra melyiket fogom használni, és csak a feladat gépigényét veszem figyelembe (gyors CPU kell? Vagy nagy képernyő? Vagy a pici, könnyű darab, amivel egész nap mozoghatok?), és nem az adatfájlok elérhetőségét. Az adataim mindig rendelkezésemre állnak.

Az évek alatt több száz gigabyte-nyi adat halmozódott fel nálam. Az összes fájl WiFi-n átmásolni komoly nyűg lehetne, viszont ilyen esetben egy szerény (max. \$10) befektetés egy Ethernet crossover kábelbe számottevően felgyorsíthatja a folyamatot. Ez lé-

nyegében egy olyan kábel, ami a számítógép Ethernet TX (transmission - adás) portját összeköti a másik gép RX (reception - fogadás) portjával és fordítva. Arra is használható, hogy egy hálózati kapcsolót, switchet kiváltsunk vele, és mivel csak két számítógép osztozik egy full-duplex kommunikációs kapcsolaton, a sebesség még nagyobb is lehet, mint egy switch közbeiktatásával.

Manapság a crossover kábelek általában piros színűek, de érdemes ellenőrizni, nehogy egy egyszerű (és kicsivel olcsóbb) patch kábelt válasszunk.

Mielőtt csatlakoztatnánk a két



számítógépet, alakítsunk ki egy stratégiát a fájlvitelhez. Milyen protokollt és milyen alkalmazást használunk majd? Mivel az rsync-ről már esett szó ebben a cikkben, továbbra is ezt fogom használni, de ezúttal SSH kapcsolaton keresztül.

Egy SSH kapcsolat létrehozása Ubuntu rendszereknél az openssh-server csomag telepítését jelenti (a kliens csomag az alaprendszer része). Ezt meg tudjuk tenni a terminál segítségével:

```
$ sudo bash
```

```
# aptitude update
```

```
# aptitude install openssh-server
```

vagy bármelyik grafikus szoftver menedzsment szoftverrel: Synaptic, Ubuntu Software Center, Muon, stb.

Ha a telepítés kész, az SSH szerver automatikusan létrehozza a kulcs párját és elindul. A terminálban az alábbi paranccsal ellenőrizhető, hogy fut-e a szerver.

`ssh localhost`

Ha a terminal jóváhagyást kér a csatlakozáshoz, majd igényli a jelszavadat is, akkor sínen vagy.

Ha inkább egy tanúsítványt használó SSH kapcsolattal dolgoznál – így nem kell minden egyes kapcsolódáskor beütni a jelszót –, kövesd az alábbi Askubuntu oldalon található instrukciókat: <http://askubuntu.com/questions/46930/how-can-i-set-up-password-less-ssh-login>

Amint a két számítógépet csatlakoztattuk, be kell állítanunk az IP címeket. DHCP szervert futtatni az egyik gépen valószínűleg picit túl sok lenne a technikai részletekből egy átlag felhasználó számára, így két módszer közül választhatunk:

- manuálisan beállítunk egy IPv4 címet mindkét gépen
- IPv6-ot és az autokonfigurációs funkcióját használjuk.

Ha az IPv4 mellett döntünk, javasolom, hogy a 172.16.0.0/16 privát blokkot használjuk, mert sokkal ritkábban fordul elő otthoni útválasztóknál, mint a megszokott 192.168.0.0/16. Például az SSH szerveren kiadhatjuk az alábbi parancsot:

```
sudo bash
```

```
# ifconfig eth0 172.16.0.1/16
```

majd a másik gépen pedig ezt:

```
sudo bash
```

```
# ifconfig eth0 172.16.0.2/16
```

Ha minden jól ment, a két gép most már tudja pingelni egymást. A szerveren a következő paranccsal lehet háromszor megpingelni a másik gépet:

```
ping 172.16.0.2 -c 3
```

Jó pár „received 64 bytes” (fogadott: 64 byte) szavakkal kezdődő sort kellene látnod, a sorok végén pedig egy milliszekundumban megadott időt. Ha a sorok a “Destination Host Unreachable” (cél gazdagép nem elérhető) üzenetet tartalmazzák, akkor a kapcsolat nem működik.

Másrésről, az IPv6 automatikus

cím konfigurációs funkciója egy határozott előnnyel rendelkezik az IPv4-hez képest: ugyanaz a kapcsolat-helyi cím mindig ugyanarra a portra lesz kiosztva minden gépen, ráadásul manuális konfiguráció nélkül. A lenti paranccsal kideríthetjük, milyen címet rendeltünk az eth0 interfészhez.

```
ifconfig eth0
```

Valami ehhez hasonlót kell kapjunk: (alul a keretben)

Jegyezzük meg a második sorban látható, „fe80::”-nal kezdődő IPv6 címet.

A másik számítógépről most már pingelhetem a szervert az IPv6 ping6 alkalmazással.

```
ping6 fe80::de0e:a1ff:fe4e:7c86%eth0
```

Fontos: a címből lehangytam a /64 netmaszkt, és helyette a %eth0 interfész indikátort tűztem a cím végére.

Most pedig végezzük el a mentést. A másik számítógépről az összes fájlmot frissíthetem az SSH szerveren a

```
rsync -aruv /home/alan/*  
172.16.0.1:/home/alan/
```

vagy a

```
rsync -aruv /home/alan/*  
[fe80::de0e:a1ff:fe4e:7c86%eth0]:/home/alan
```

paranccsal

Az IPv6 címeket gyakran „[]” közé kell tenni. Mindkét esetben a szerver előbb be kell kérje a jelszavamat, majd ezután kezdi el a szinkronizálást.

Ugyanezt fordítva lefuttatva a szerveren lévő összes fájlmot szinkronizálhatom a másik gépre a fentihez hasonló rsync parancsokkal.

```
rsync -aruv 172.16.0.1:/home/alan/*  
/home/alan/
```

vagy

```
rsync -aruv  
[fe80::de0e:a1ff:fe4e:7c86%eth0]:/home/alan/* /home/alan/
```

Ahhoz, hogy mindkét gépen biztosan meglegyen az összes fájl legfrissebb verziója, szükséges lehet a szinkronizációt mindkét irányban elvégezni – főleg, ha mindkét gépet használjuk időnként munkára, és módosítunk rajtuk fájlokat. Természetesen ezt a munkát automatizálhatjuk egy script fájlal. Nevezzük ezt el például backup.sh-nak.

```
#!/bin/bash
```

```
rsync -aruv /home/alan/*  
[fe80::de0e:a1ff:fe4e:7c86%eth0]:/home/alan
```

```
rsync -aruv  
[fe80::de0e:a1ff:fe4e:7c86%eth0]:/home/alan/* /home/alan/
```

A fájlt használat előtt végre-

```
$ ifconfig eth0  
eth0      Link encap:Ethernet  HWaddr dc:0e:a1:4e:7c:86  
          inet6 addr: fe80::de0e:a1ff:fe4e:7c86/64 Scope:Link  
          UP BROADCAST MULTICAST  MTU:1500  Metric:1  
          RX packets:168 errors:0 dropped:0 overruns:0 frame:0  
          TX packets:354 errors:0 dropped:0 overruns:0 carrier:4  
          collisions:0 txqueuelen:1000  
          RX bytes:24784 (24.7 KB)  TX bytes:53174 (53.1 KB)
```

hajtható állománnyá kell tenni:

```
chmod 755 backup.sh
```

majd futtatni:

```
./backup.sh
```

GRAFIKUS KEZELŐFELÜLETEK AUTOMATIKUS MENTÉSEKHEZ

Mostanra néhány olvasóban biztosan felvetődött a kérdés, hogy fogok-e még valaha szót ejteni az automatikus backup appokról, mint például a Déja Dup-ról, ami az Ubuntu egyik alapértelmezett kiegészítője.

Alapvetően két eltérő nézőpont van az ilyen típusú programokkal kapcsolatban. Az automatikus mentések megkímélhetnek némi vesződségtől: emlékezni fognak helyetted, és a legtöbb – ha nem az összes – műveletet el is végzik.

Viszont azt is meg kell jegyezni, hogy ez kisebb teherre is válhat. Ha automatikus mentésre hagyatkozunk, idővel egyre kevésbé leszünk tisztában azzal, hogy mit csinál a számítógép. Például nem leszünk teljesen képben a backup partíció szabad tárterületének méretével. Esetleg természetesnek vesszük, hogy bizonyos típusú fájlokról folyamatosan készül biztonsági men-

tés, de nem vesszük észre, ha ez mégsem történik meg. A grafikus felületek egy olyan absztrakciót adnak a mentési folyamathoz, mely megkönnyítheti a beállításokat egy kezdő számára, de sajnos elfedi a folyamat belső működését, ami pedig a hibákat és az esetleges katasztrófahelyzeteket sokkal valószínűbbé teszi.

A kézi mentések viszont rákényszerítenek, hogy tisztában legyünk azzal, mit csinálunk. Vizuálisan követhetjük a fájlok mozgását, így ha valami fontos állomány másolása mégsem történik meg, azt azonnal látni fogjuk. Az is szemet fog szúrni, ha valami furcsa jelenik meg az üzenetek között.

Habár jó ötletnek tűnhet a befektetett munka csökkentése érdekében a mentési folyamatot a lehető legnagyobb mértékben automatizálni (a mentés egyszerűen

elvégezhető kell legyen, ha azt szeretnénk, hogy meg is történjen), talán egy sokkal kiegyensúlyozottabb megközelítés az automatikus elemek (scriptek vagy akár grafikus alkalmazások) és egy bizonyos szintű emberi felügyelet vegyítése.

Mindenesetre, ha nem vagy biztos benne, hogy készíts-e mentéseket, javaslom ennek elvégzését (és annyi példányban, ahányban csak lehetséges).



Alan számítástechnikát tanít az Escola Andorrana de Batxillerat gimnáziumban. Tartott GNU/Linux előadásokat az Andorrai Egyetemen és most is GNU/Linuxot és rendszeradminisztrációt oktat a Katalán Nyílt Egyetemen (OUC)

Automatic backups	<input checked="" type="checkbox"/>
Backup location	deja-dup/alan-Rev-1-0 on Ubuntu One
Folders to back up	Home (alan)
Folders to ignore	Trash, Downloads
Most recent backup	None
Next automatic backup	Today



Ha sokat dolgozol a Base-zel, biztosan belefutsz olyan helyzetbe, mikor egy táblára más formában van szükséged, vagy egy lekérdezés eredményét táblaként szeretnéd megkapni. A „Nézetek” jelentik a megoldást erre a problémára. A nézet egy lekérdezés, mely táblaként viselkedik, amit használhatsz más lekérdezésekben, űrlapokban vagy vezérlőelemekben. Ma egy példában megmutatom, milyen hasznosak űrlapok készítésekor.

A TÁBLÁINK

Egy egyszerű adatbázist hozunk létre két táblával. Az adatbázis egy cég projektjeit fogja tartalmazni, ahol mindegyikhez rendelhetünk csapattagokat. Lent láthatod a táblák szerkezetét:

```
Project Table
Field|Type|Properties
ID|Integer|Primary Key, Auto Increment
Title|varchar(50)|Not Null
Description|varchar(250)
Due|Date
MemberID|Integer|foreign key
```

```
TeamMember Table
Field|Type|Properties
```

```
ID|Integer|Primary Key, Auto Increment
FirstName|Varchar(25)|Not Null
LastName|Varchar(25)|Not Null
```

A táblákat létrehozó SQL parancsok lent láthatóak. Készíts egy új adatbázis dokumentumot, majd válaszd az Eszközök > SQL-t és a keresés részben jobbra található parancsokat illeszd be oda vagy írd be kézzel:

A fenti SQL parancsokat megtalálod itt is:
<http://pastebin.com/Wyb3R5Fz>.

A lényeg a „Project” tábla „MemberID” idegen kulcsa, mely a „TeamMember” tábla „ID” mezőjéhez csatlakozik. Az űrlap készítésekor egy legördülő listát fogunk létrehozni, ahol kiválaszthatjuk a projektért felelős csapattagot. A „TeamMember” tábla külön mezőben tartalmazza a család- és keresztnéveket. A lista vezérlőeleme azonban csak egy mezőt enged felhasználni. Megjeleníthetnének a legördülő listában kizárólag a családnéveket is, de mi van akkor, ha két csapattagnál ez megegye-

```
drop table "Project" if exists;
drop table "TeamMember" if exists;

create table "TeamMember" (
  "ID" integer generated by default as identity
  (start with 1) not null primary key,
  "FirstName" varchar(25) not null,
  "LastName" varchar(25) not null
);

create table "Project" (
  "ID" integer generated by default as identity
  (start with 1) not null primary key,
  "Title" varchar(50) not null,
  "Description" varchar(250),
  "Due" date,
  "Member" integer,
  constraint FK_MEM foreign key ("Member")
  references "TeamMember" ("ID")
);
```

zik? Ennek megoldására létrehozunk egy nézetet, amely egy „Name” mezőben egyesíteni fogja a család- és a keresztnéveket. Ezt a nézetet használjuk majd a legördülő listához.

Ha a tábláidat a parancsok lefuttatása után nem látod a táblák listájában, egy kattintás a Nézet > Táblák frissítése pontra megjeleníti azokat.

LEKÉRDEZÉS/NÉZET LÉTREHOZÁSA

Nézeteket két lépésben hozunk létre. Először megírjuk a lekérdezést, majd átalakítjuk nézetté. A lekérdezésben a vezeték- és keresztnév mezőket összevonjuk egy mezőbe. Az „ID”-ra is szükségünk lesz, hogy kapcsolódjunk a „Project” táblához.

Lekérdezés létrehozásához válasszuk az „Adatbázis” panelen a „Lekérdezések” opciót, a „Feladatok” panelen pedig a „Lekérdezés létrehozása SQL-nézetben”-t. A következő paranccsal hozzuk létre a



lekérdezést:

```
SELECT "FirstName" || ' ' || "LastName" AS "Name",
       "ID" FROM "TeamMember";
```

Ha ismered az SQL-t, láthatod, hogy ez egy egyszerű lekérdezés, kivéve a dupla cső jeleket ("||"). Ezeket sztringek összefűzésére használjuk. A parancsban minden „FirstName”-hez hozzáfűzünk egy szóközt, majd ehhez a „LastName”-et. Végül elnevezzük ezt a sztringet „Name”-nek. Vesszük még az „ID”-t is, mely az egyes rekordokat azonosítja. Kipróbálhatod a lekérdezést, hogy biztosan jól működik-e, de most még nem fog látható eredményt adni, csak hiba nélkül lefut. Mentsd el ezt a lekérdezést „QueryTeam” néven.

A lekérdezés nézetté változtatása egyszerű: jobb katt a nevére és válaszd a „Létrehozás nézetként”-et. Nevezd el „TeamView”-nak. Az Adatbázis panelen a „Táblákra” kattintva a „TeamView”-t ott találod a táblák között.

ŰRLAPOK KÉSZÍTÉSE

Csinálunk egy csapattag és egy

projekt űrlapot az adatok beviteléhez. A csapattag űrlap a könnyebb, kezdjük ezzel. Az „Adatbázis” panelen kattints az „Űrlapok” ikonra és válaszd a „Tündér használata űrlap létrehozásához” pontot. Ekkor megjelenik az űrlap varázsló.

Az első ablakban a legördülő listában válaszd a Tábla: „TeamMember”-t. Helyezd át a „FirstName” és „LastName” mezőket az „Az űrlap mezői” keretbe. Kattints a „Tovább” gombra. Nem lesz alűrlap, csak kattints újra a Továbbra. Az 5. lépésben bármelyik lehetőséget használhatod a vezérlőelemek elrendezésére, kivéve az „Adatlapként” módot. A 6. lépésben hagyd meg az alapbeállításokat. A 7.-ben válassz egy tetszetős stílust. A 8.-ban nevezd el az űrlapot „TeamMemberForm”-nak és hagyd a jelölést a „Munka az űrlappal” opción. A Befejezésre kattintva megjelenik maga az űrlap. Adj meg pár nevet a projekt teszteléséhez.

A projekt űrlapot ugyanígy kell elkészíteni, kivéve, hogy az első lépésben a „Tábla: Project”-et kell kiválasztani és abból minden mezőt az „ID” kivételével. Nevezd el az űrlapot „ProjectForm”-nak és a 8. lépésben válaszd az Űrlap módosítását. Ezzel adatbevitel he-

lyett szerkesztésre nyitod meg az űrlapot.

Amikor tündérrel készítesz űrlapokat, a legtöbb adattípushoz egy címkével ellátott szövegdozso rendelődik. Az adatmező vezérlőelemének megváltoztatásához le kell választanod a szövegdozsozt a címkéről. Mi most a „Member” mezőt szeretnénk megváltoztatni: jobb kattintás a címkéjére vagy a szövegdozsozára, és kiválasszuk a Csoportosítás > Csoport szétbontása opciót. A kijelölés megszüntetéséhez a háttérre kell kattintani. Jobb klikk a szövegdozsozra és válaszd a Kivágást. Az Űrlap eszköztárból a listapanelre lesz szükség. Ha nem látható ez az eszköztár, a Nézet > Eszköztárak > Űrlap vezérlőelemekre kattintva megjelenítheted. A listapanel kiválasztása után a kurzor célkeresztte (+) alakul. Nyomd le a bal egérgombot és húzd el a kurzort a listapanel létrehozásához. A gomb elengedésekor egy varázsló jelenik meg.

Válaszd a „TeamView”-t a tábláknak és kattints a Továbbra. A „Name” mező elemeivel szeretnénk feltölteni a listapanelt, ezért menj a „Name”-re és kattints megint a Továbbra. Végül össze kell párosítanunk a két tábla mező-

it. Az Értéktáblából válaszd a „Member”-t, a Listatáblából az „ID”-t, mely a „Projekt” tábla „Member” idegen kulcsára mutató elsődleges kulcs. Mentsd el a változtatásokat és zárd be az ablakot.

Ha bevittél adatokat a „TeamMemberForm”-on, most megnyithatod a „ProjectForm”-ot, és a nevek megjelennek az előbb készített listadozsoban. Próbaképp létrehozhatasz több projektet és tagokat rendelhetsz hozzájuk, hogy lásd az űrlapok használhatóságát.

Ebben a cikkben áttekintettük a nézeteket LibreOffice Base-ben, mellyel új táblát hozhatunk létre a meglévőből. Ezt a nézetet egy olyan űrlap készítésére használtuk, mely automatikussá tette az adott nézetből történő kiválasztást.



Elmer Perry számítógép felhasználói és programozói múltja tartalmaz egy Apple II-E-t, hozzáadva némi Amigát, egy nagy adag DOS-t és Windowst, cseppnyi Unixot, mindezt összekeverve Linuxszal és Ubuntuval. A <http://eeperry.wordpress.com> oldalon blogol.



Hogyanok

Írta: Tony Hughes
Fordította: Takács László

MultiSystem

Ez az első, magazinba írt hogyanom, miután néhány évvel ezelőtt megírtam az „Én történetem”-et. A közösség tagjainak, illetve azoknak, akik nem ismernek, jelenleg a Full Circle Podcast egyik előadója vagyok. Úgy gondoltam, pár szó erejéig tollat ragadok.

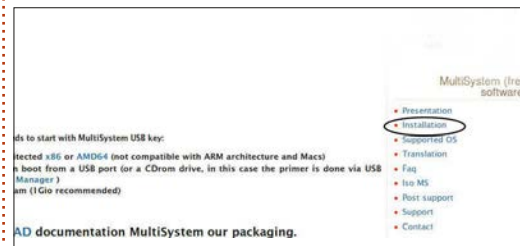
Ebből a hogyanból megtudhatod, hogyan telepíts és indíts több „live” lemezképet egy pendrive-ról a MultiSystem nevű, GPL v3 licencű szabad szoftverrel. Ez azért lehet hasznos, mert a nagy kapacitású Flash meghajtók árai leestek £20 alá Angliában. Nem ritka, hogy az emberek legalább 16 GB méretű USB lemez birtokában szeretnének rendszerindítót készíteni. Disztribúciók válogatására, helyreállító segédprogramok használatára vagy egyszerűen csak a lemez particionálására. Ezek az eszközök mind hasznos részei egy Kocka eszköztárának. A MultiSystem-mel lehetséges az összes eszköz hordozása egy USB meghajtón ahelyett, hogy mindegyiknek lenne egy külön.

Először telepítened kell a MultiSystem-et. Mivel jelenleg alapértelmezetten nem része az Ubuntu tárolóknak, PPA-t kell telepítenünk, melyhez instrukciókat találsz a MultiSystem weboldalán a <http://liveusb.info/dotclear/> címen.

Az első dolog, amit észre fogsz venni, hogy az oldal francia nyelvű, mivel egy francia fejlesztő írta az alkalmazást. Ez azonban nem lehet probléma, hiszen a legtöbb böngésző fordító eszközével a kívánt nyelven olvasható.



Az oldal jobb oldalán legörgetve találsz egy MultiSystem (logiciel libre) címet, ami alatt válaszd az Installation linket.



Ezen az oldalon utasításokat olvashatsz a PPA telepítésére vonatkozóan. Ennél a résznél vissza kell térned az eredeti, francia szövegre.

Ez azért szükséges, mert a fordító szoftver eltávolít néhány szükséges parancsot, melyeket ha nem adunk meg helyesen, hibaüzenetet kapunk. A program első telepítése-



kor én is így jártam. Feltételezve, hogy mindent helyesen csináltál, telepítve kell lennie a MultiSystem-nek.

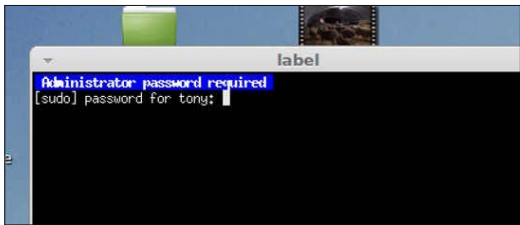
Az alkalmazás elindításához Mint vagy Lubuntu alatt az Alkalmazások menüben keresem a MultiSystem-et, Ubuntu alatt pedig a Dash-ben kell keresned, hogy megtaláld. Mielőtt elindítod az alkalmazást, bizonyosodj meg arról, hogy a pendrive üres és FAT32-vel van formázva, majd csatold. Ha mégse, mentsd le a tartalmát és GParted-del (vagy bármi mással) formázd meg, ezután csatold.

A MultiSystem indításakor hasonló képernyőt kell látnod:

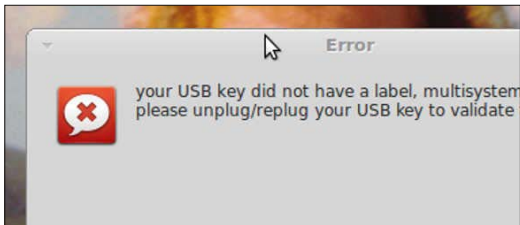


A gépemben lévő USB flash

meghajtót helyesen azonosította. Ha több pendrive is csatlakoztatva van, jól nézd meg, hogy a jót használod-e, ugyanis a folyamat során törlődni fog a tartalma. A kiválasztott eszköz ki van emelve zöld színnel. Kattints az Alkalmaz gombra, ezután megjelenik a következő képernyő.



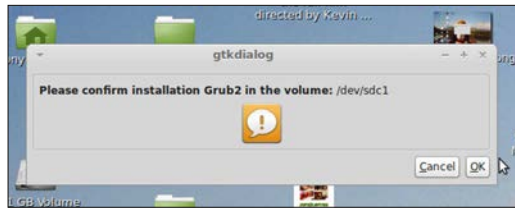
Írd be a jelszavad, ez a képernyő fog várni:



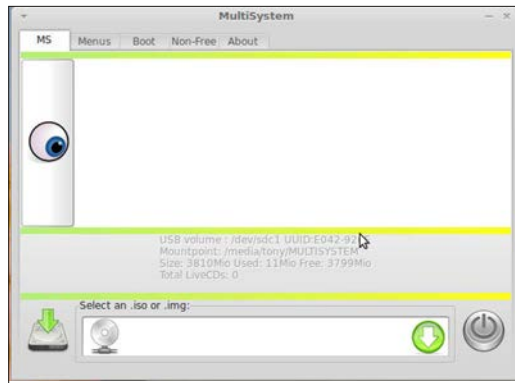
(Vagy az ennek megfelelő francia hibaüzenet)

Ne pánikolj: Csak azt mondja, hogy ez az első alkalom, hogy MultiSystem diszkként használod az USB eszközt, és címkét kell adnod neki. Csatold le, adj neki címkét (pl. GParteddel), majd csatold vissza: indítsd újra a MultiSystem-et és ismételd meg az első lépést.

Most a következő képernyő fogad:



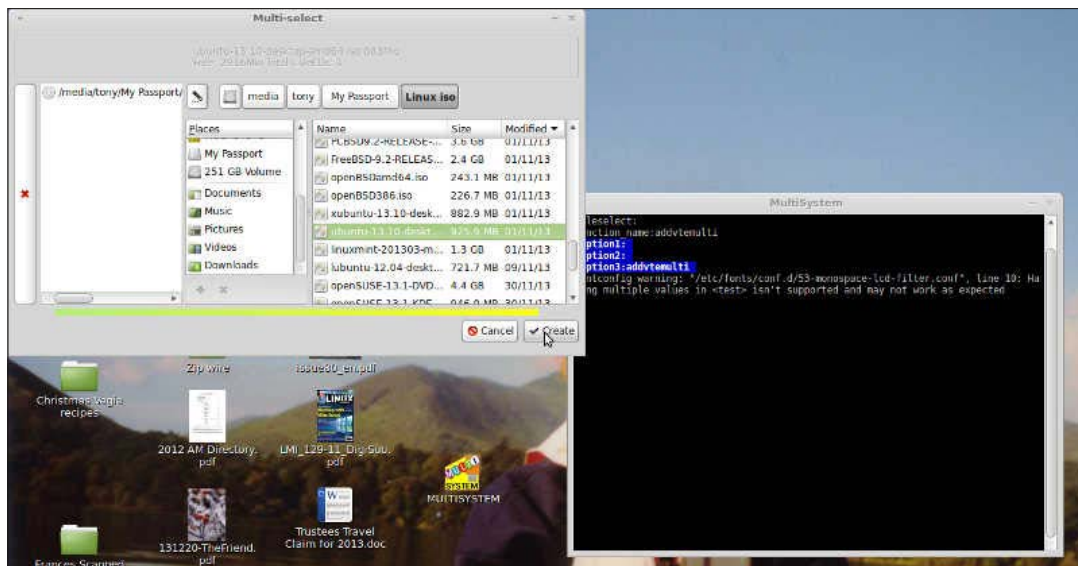
Az OK-ra kattintás után a következő jelenik meg:



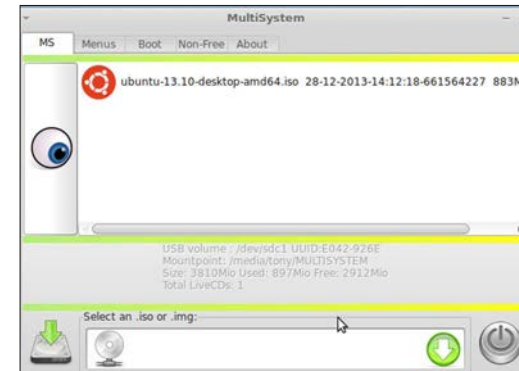
Immár minden készen áll arra, hogy annyi live ISO lemezképet tölts az eszközre, amennyit csak elbír. Itt kell megemlítenem, hogy nem minden telepített disztribúció működik. Az állítólagos támogatás ellenére problémám van az OpenSuse-zal.

A live ISO telepítéséhez kattints a nyílra, ez fog megjeleníteni (jobbra fönt):

Keress meg a rendszeren a telepíteni kívánt ISO-t, kattints rájuk kétszer, hogy hozzáadd a listához. A pendrive-od méretétől



függően több ISO-t is kiválaszt-hatsz, de később is adhatsz még hozzá szükség esetén. El fogja kérni a jelszavadat: írd be, majd nyomj enter-t a kezdéshez. A művelet el-tart egy darabig attól függően, hogy mekkorák a kiválasztott lemezképek. Mikor kész, a telepítő képernyő újra megjelenik. Most úgy tűnhet, semmi sem változott, de ha újraindítod az alkalmazást, ezt láthatod:



Ha később szeretnél újabb lemezképeket hozzáadni, csak csatlakoztasd a pendrive-ot, indítsd el a MultiSystem-et, és a telepítő képernyőn ismételd meg a bemutatott lépéseket.

Ahhoz, hogy a gép el tudjon indulni az eszközről, a gép indításakor válaszd ki az USB drive lehetőséget a boot menüből (a legtöbb modern rendszerben a boot menü az F12 billentyűvel érhető el, de nálad ez különbözhet).

A lehetőségek száma nagyban függ attól, hogy mit telepítettél a meghajtóra. Most kiválaszthatod az ISO-t, amiről bootolni szeretnél és már sínen is vagy.

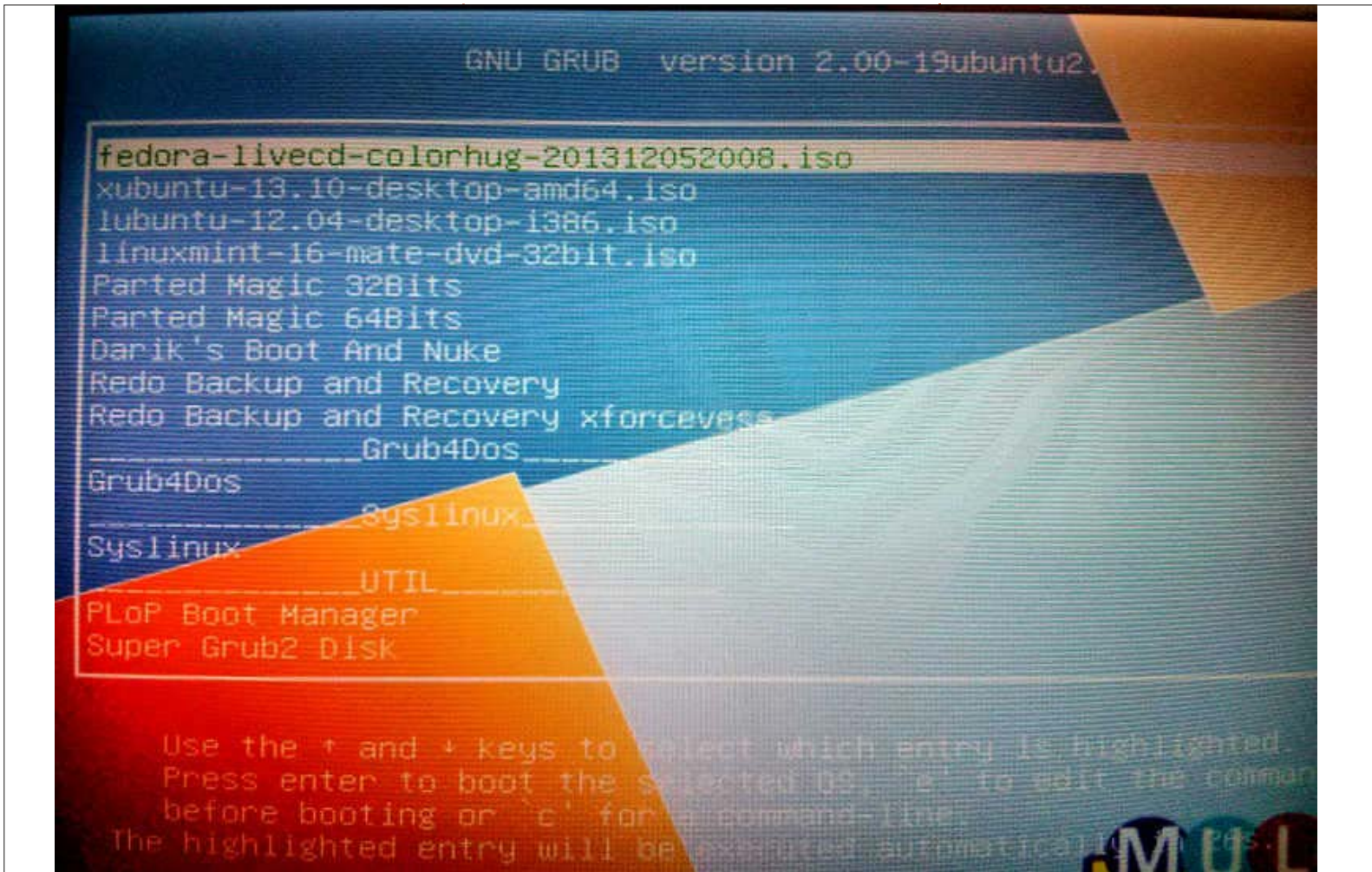
Talán már mondtam, hogy ez

nem egy tökéletes program: még újratelepítés után sem címkézte meg a meghajtómat, így kénytelen voltam újratelepíteni a folyamatot azon a laptopon, amin telepítettem. Mint multi-boot USB meghajtó létrehozó eszköz, értéke felbecsülhetetlen, mivel manapság általánosan már 32GB méretű USB meghajtókat hordok magammal, jó

néhány Linux disztribúcióval telepítve. Jól jön, ha be akarom mutatni a Linux-ot az embereknek különböző eseményeken, mint a Blackpool LUG vagy a maker-space, ahol rendszeresen használom.



Tony egy nyugalmazott egészségügyi dolgozó, aki több mint 20 éve számítógépezik. 2007 óta használ Linuxot, amikor is elege lett a Windows kék halálból. Időnként bővített blog @ <http://tony-hughes.blogspot.co.uk/>



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



Nicholas szó szerint betegre dolgozta magát februárban; reméljük, a jövő havi számig felépül.

A GIMP híres a szűrőiről. Ezek olyanok, mint a Photoshop beépülő moduljai. Az egyik – egyelőre úgy tűnik – kevésbé ismert, de hihetetlenül erőteljes szűrő a G'MIC. A „GREYC's Magic for Image Computing” elképesztő mennyiségű szűrőt tartalmaz. A geometriai és képtorzítás, részlet, film emuláció, motívum, renderelés, képjavítás mellett egy külön szekcióban tesztelés alatt álló szűrők is megtalálhatók. Ebben a rövid részben az Inpaint funkcióról fogok írni, mely maszkolt területek kijavítására szolgál.

TELEPÍTÉS

A megfelelő fájl (32/64 bit) a <http://gmic.sourceforge.net/gimp.shtml> oldalról tölthető le. A letöltött állományt a csomagold ki a GIMP plugin könyvtárba (általában a /home/.gimp2.8/plugins, vagy va-



lami hasonló – lehet, hogy be kell jelölnöd a Rejtett fájlok mutatása opciót a .gimp2.8 könyvtárban). Indítsd el a GIMP-et és kattints a Filters (szűrők) menüre, a lista végén ott lesz a G'MIC.

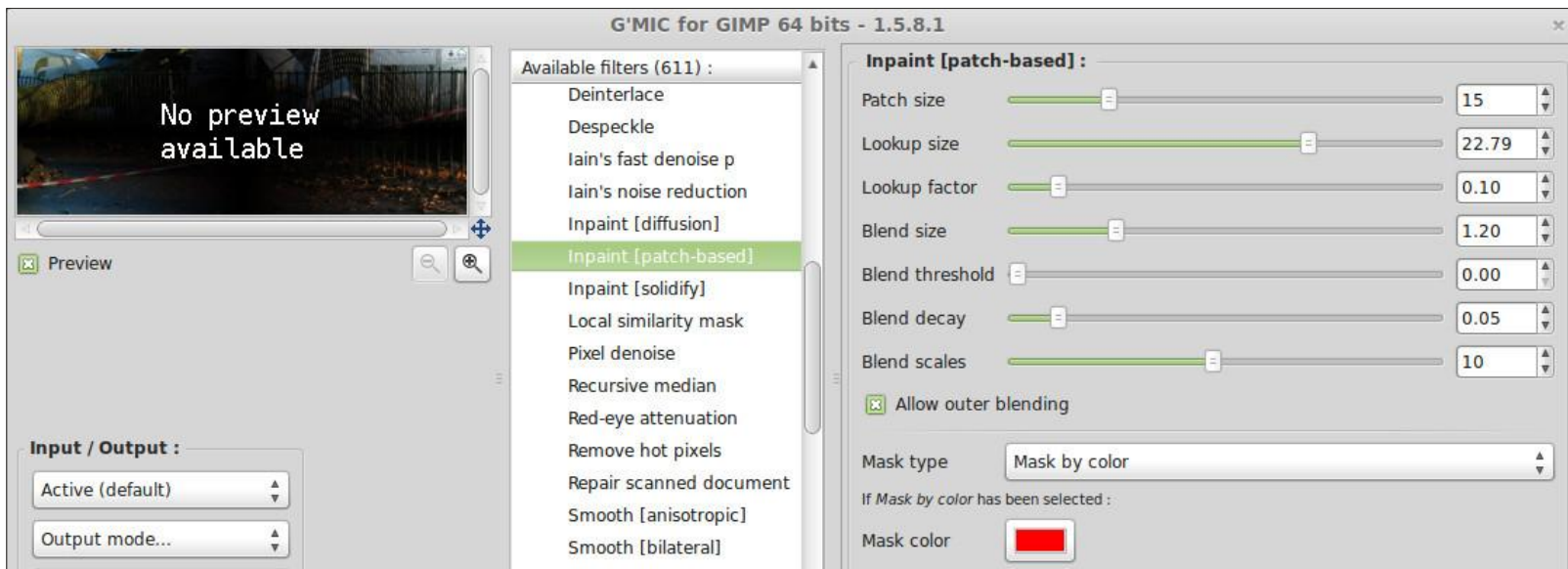
HASZNÁLAT

Tölts be egy képet (a GIMP-be), és a Pencil (ceruza) eszközzel – ne a festékszóróval – fedd le a fotónak

azokat a részeit, melyeket az Inpaint-tel el szeretnél távolítani. Én ezzel a képpel kezdtem: (fent)

..és gondoltam, kipróbálom, hogy az Inpaint-tel el tudom-e tá-





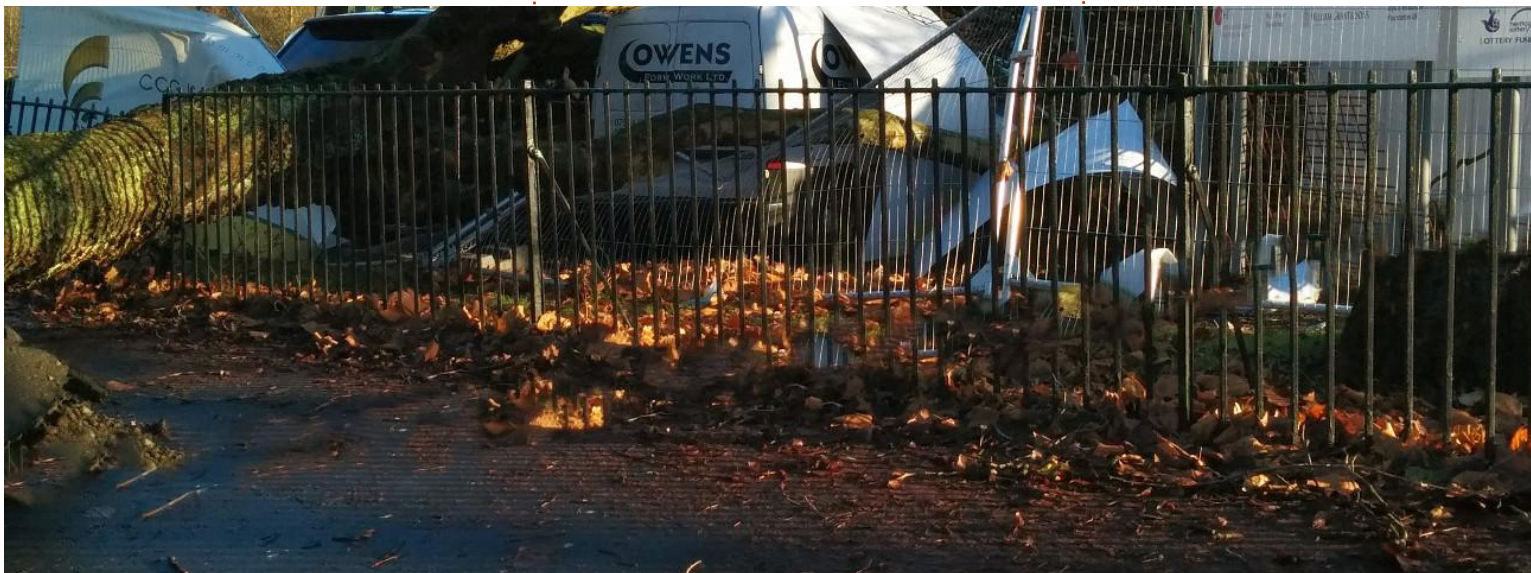
volítani a piros-fehér szalagot.

Egyszerűen a ceruzával egy piros (piros, nem zöld vagy kék) vonalat húztam fölé: (Előző oldal alsó kép)

Ezután megnyitottam a G'MIC-et (Filters > G'MIC), majd a Repair szekcióban az Inpaint (Patch based) pontra kattintottam.

A Patch size és a Lookup size

alapbeállításait módosítottam 15-re, illetve 22-re, aztán az OK-ra kattintottam és vártam. Ez a szűrő meglehetősen erőforrás igényes, szóval most időt lehet keríteni egy teára vagy egy kávéra.



És itt a végeredmény. (alul)

Tökéletes lett? Nem. Gyorsabb és egyszerűbb mint a cloning (klónozás) eszköz? Egyértelműen!

Szándékosan választottam ezt a fotót, mert azt gondoltam, hogy a kerítés kifog az Inpaint-en, de láthatóan nem ez történt. A kerítés egy-egy kisebb részlete nem tökéletes – kíváncsi vagyok megtalálod-e a hibákat.

G'MIC szó szerint több tucat szűrőt tartalmaz, próbáld ki őket!



Ronnie alapítója és szerkesztője a Full Circle Magazinak, hivatalos Ubuntu Tag, részmunkaidős művész, akinek a művei megtekinthetők a: <http://ronnietucker.co.uk> honlapon.



Az előző alkalommal megismertük az Inkscape Manipuláló eszközét, mellyel az objektumokat és azok tulajdonságait változtattuk. Most megismerjük a vitathatatlanul hasznosabb útvonalakat módosító részét. A manipulált útvonalakra az előzőekben megismert Szélesség és Erő csúszkák vannak hatással, illetve az alsó képen pirossal kiemelt négy gomb az eszközezőrlő táron.

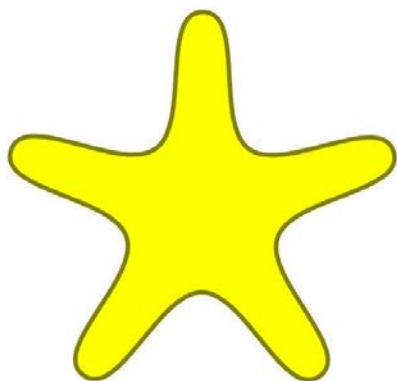
Mivel ezek a manipulációk az útvonal csomópontjait módosítják, az eddigi objektumhalmazunk nem lesz hasznos példa. Helyette hozunk létre egy új útvonalat vagy objektumot, amin tudunk dolgozni. Akad néhány szabály, mely gyakorlatilag körbehatárolja, mi lehet például útvonal.

- A Manipuláló eszköz csak zárt útvonalakon működik. Ha nyílt útvonalon használod, az bezárásra kerül.
- Nem működik megfelelően egyes útvonalakon vagy útvonal részekén.
- Nem működik jól az olyan útvonalon,

melyeknek csak két csomópontjuk van, még akkor sem, ha az útvonal görbe.

- Ha objektumon használod, pl. körön vagy téglalapon, az objektum útvonallá alakul.

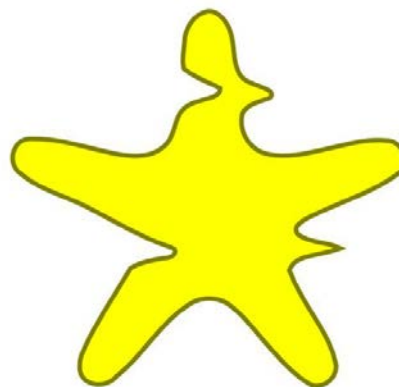
Tehát a példa tartalmazzon több mint két csomópontot, legyen görbe és zárt. A gyors megoldás a Csillag eszköz használata egy picit feltekert Lekerekítettség értékkel, hogy körvonalas csillagot kapjunk, melyet útvonallá alakítva már manipulálhatunk is.



Mint a Manipuláló eszköznél mindig, most is ki kell választanod a módosítandó objektumokat mi-

előtt aktiválsz az eszközt. De ne tedd, mivel magukat a csomópontokat akarod megváltoztatni. Valójában láthatod, hogy legtöbbször a csomópontok csatlakozásának természetete jelenti a változást az útvonal alakjában, amiért a Szélesség paraméter felel.

A lekerekített csillagot kiválasztva, majd az „Útvonalak részének eltolása bármely irányba” manipulátort választva határozottan haladjunk át a csillagon balról jobbra.



Teljesen egyértelmű, mi történt: Az útvonal részei el lettek tolvaz az eszköztől, ahogy az az alakzaton

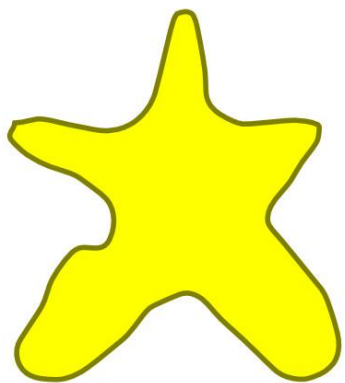
mozgott. Először a bal oldalt tolvaz középre, ahogy az eszköz elérte az alakzat határát, majd a jobb oldal tolvaz messzebb. Lényegében az útvonalat az eszköz irányába torzítottuk, mely így leginkább a vízfestésre hasonlít, amikor a lapon végighúzzuk az itatóspapírt. A torzítás mértéke nem csak a Szélesség és Erő paramétereiktől függ, hanem attól is, milyen gyorsan mozgatod az eszközt. Ha elég lassan mozgatod, akkor akár különálló részekre is vágatod az objektumot.

Ennél a pontnál érdemes bemutatni az eszközezőrlő tár jobb oldalán lévő Pontosság paramétert. Ez határozza meg a manipulálás közben létrejövő csomópontok számát. Ha kézzel alakítod a lekerekített csillagot útvonallá, az eredmény 10 csomópontból fog állni. A fenti példánál a Pontosság értéke 10, az így létrejövő csomópontok végső száma pedig 41. A Pontosság paraméter 50-re növelése és a manipuláció újbóli elvégzése után 59 csomópont keletkezik. Ha a Pontosság értékét



tovább növeled 80-ra, már több mint 150 csomópont lesz. Ha 100-ra állítod, több ezer csomópont keletkezik, és a számítógéped egy pók szintjére lassul. Azt javaslom, tartsd ezt az értéket 50-en vagy alatta. A plusz csomópontok által nyújtott pontosságra tapasztaltom szerint ritkán van szükség.

A következő gomb az eszközezőrlő sávon az „Útvonalak részeinek csökkentése (zsugorítása)” manipulátor. Erre nem a mozgató irányja hat, hanem a csomópontokat az útvonal középpontja felé mozgatja – vagy éppen el onnan, ha a Shift billentyű le van nyomva. Ebben a példában a csillag egyik felét zsugorítottam, míg a másik felét nyújtottam.



Az utolsó előtti manipulációs eszköz az „Útvonalak részeinek vonzása a kurzor felé”. Alapértel-

mezetten az útvonal az eszköz közepe felé van torzítva, míg ha lenyomod a Shiftet, taszításra kerül.

Ez az útvonalélek faragásakor hasznos. Mikor az eszközt az útvonalon kívül mozgatod, az kifelé, magához húzza az útvonalat – nagyobbá téve azt. Ha az útvonalon belül mozgatod, összehúzza, azaz kicsinyíti. A Shift billentyű lenyomásával megfordul a húzás iránya. Próbáld meg az objektum egy részét lefaragni vagy dudorodásokat tenni rá. Ha túl sokat mennél az egyik irányba, nyomd le a Shift billentyűt vagy vidd a kurzort az alakzat belsejébe, és fordítsa.

Az utolsó manipulátor sokat ígér, de keveset ad. Elméletileg az „Útvonalak részeinek durvábbá tévése” manipulációnak egy kevés véletlenszerűséget és káoszt kellene az útvonal alakjába vinnie. Valójában azonban a véletlenszerűséget nagyban visszafogja az, hogy sok plusz csomópontot hagy maga után, melyek nincsenek túl messzire mozgatva. A legjobb eredményt látszólag a magas Szélesség érték adja, melybe a lehető legtöbb út befoglalható. Még a legmagasabb Szélesség és Erő paraméterekkel is csak erre voltam képes:



Úgy gondolom, hogy ebben az esetben a Durvábbá tevő eszköznek csupán a neve ez. Az út részben tényleg durvábban néz ki. Mivel hatása a középpontja felé erősödik, ezért a durvaság nem kerül alkalmazásra az útvonal körül. Ha az eszközzel az útvonal körvonalait rajzolod át, akkor csak azt éred el, hogy elvégzi a műveletet, majd visszavonja azt, így téve azt kevésbé durvává. Hogy még rosszabb legyen, a durva részek immár nagy számú csomópontból állnak: ebben a példában a 10 csomópontból álló csillagot közel 2000 csomópontosá sikerült növelni!

Ha véletlenszerűséget szeretnél az útvonalba, használd inkább a „Csomópontok véletlenszerű szétszórása” kiegészítőt. Ez kis előkészítést igényel, ugyanis csak szétszórja a csomópontokat és a vezérlőelemeket ahelyett, hogy

létrehozná őket. Kézzel kell létrehoznod a csomópontokat, különben a szétszórás szinte hatástalan lesz.

Mielőtt az új csomópontok elkészítésével foglalkoznánk, meg kell róla bizonyosodnunk, hogy az objektumunk egy útvonal. Ebben a példa csillagban nem. Ez nem gond, hiszen jó pár alakzatot alakítottunk már útvonallá a múltban, így ismerősnek kell lennie a következő műveletnek: Válaszd ki az objektumot, majd menj az Útvonal > Objektum alakítása útvonallá (Shift-Ctrl-C) menüpontra. Ezzel kaptunk egy 10 csomópontból álló, csillag alakú útvonalat, de ha csak ennyi csomópontot próbálnánk szétszórni, csúnyán eltorzítanánk az alakzatot.

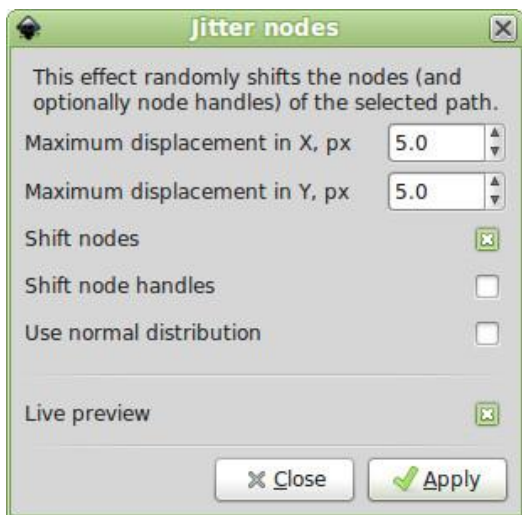
Válts a Csomópont eszközre (F2), hogy a 10 csomópontunk látszódjon. Most válasszuk ki mindet a Ctrl-A billentyűkombinációval vagy a Szerkesztés > Minden kijelölése menüpontra. Nyomd meg az Insert gombot a billentyűzeten, így minden egyes csomópontpár között létrejön még egy, de ez még mindig nem elég. Szerencsére az újonnan létrehozott csomópontok automatikusan hozzáadódnak a kiválasztásunkhoz, tehát mindössze annyi a dolgunk, hogy újra és újra

nyomogatjuk az Insert billentyűt. Így a 20 csomópontból 40, majd 80 lesz és így tovább. Én megálltam 160-nál, mivel ez a szétszóráshoz már elég sűrűn helyezi el a csomó-



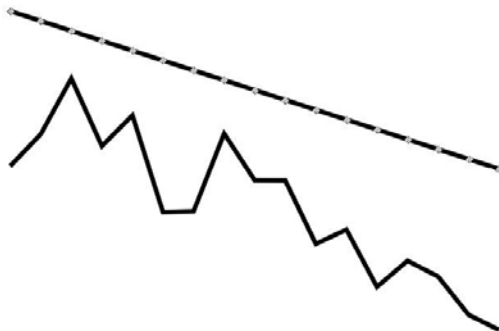
pontokat, de az Inkscape-nek nem kell túl sok csomóponttal dolgoznia.

Most válts vissza a Kiválasztás eszközre (F1) és bizonyosodj meg



arról, hogy az útvonalad ki van választva még mielőtt elindítanád a Csomópont szétszórás kiegészítőt a Kiterjesztések > Útvonal módosítása > Csomópontok véletlenszerű szétszórása menüponttal. Miután a dialógusablak megnyílt, az első dolog, amit meg kell tenni – ez a legtöbb Inkscape kiegészítőre érvényes –, hogy pipát tegyél az alul lévő „Élő előnézet” dobozba. Ezzel azonnal alkalmazásra kerülnek a vezérlők módosításai, így azokat csak véglegesíted az Alkalmaz gombbal.

A többi vezérlő egész egyszerű. Az első két doboz meghatározza a vezérlők X és Y irányba történő eltolásának a mértékét. Általában ezek az értékek megegyeznek, de néhány esetben lehet, hogy az egyik irányba jobban el kell tolni. Például ha egy vonalat hozol létre sok csomóponttal, melyeket egy



irányba szórsz szét, az az egyszerű és gyors módja egy egyszerű vonal gráf létrehozásának.

A két következő vezérlő határozza meg, hogy a csomópontok vagy azok vezérlői legyenek-e eltolva. A csomópontok eltolásával még torzabb vonalat kapunk, míg a vezérlők eltolásával tuskéket és éles átmeneteket. Ha mindkettőt kiválasztod, tovább torzul a vonal, így lesznek rajta tuskék és éles szögek is. Az utolsó vezérlő egyszerűen meghatározza, hogyan legyenek kiválasztva a véletlen eltolások. Ha ki van választva, akkor egyszerűen követi a normál eloszlás harang görbáját. Ez azt jelenti, hogy több kisebb eltolást végez mint nagyot. Elméletileg így természetesebb lesz a megjelenése, de a gyakorlatban ez a legtöbb esetben fel sem tűnik.



Szóval, mi újság a lekerekített csillagunkkal, amit útvonallá konvertáltunk, majd csomópontokat adtunk hozzá, melyeket végül szétszórtunk? Nos, az eredmény bizonyára különbözik a Durvásító manipulátorétól, de valószínűleg sokkal közelebb van a keresett eredményhez.

Ahogy legutóbb említettem, ritkán használom a Manipulációs eszközt. Precíz alkalmazása túl nehéz, az effektek hatása sokszor csak hajszálnyi vagy éppen túl erős. Nyomásérzékeny grafikus tábla használata bizonyára segíthet, mivel rugalmasabban lehet módosítani az Erő értékét munka közben, de néha – ahogy a Durvásító példa is mutatja – más megoldások jobb eredményt adnak.



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



Hogyanok

Írta: Ronnie Tucker

IRÁNYELVEK

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

SZABÁLYOK

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

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

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

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

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

- Ne használj táblázatot vagy *dólt*, *kövé*r betűformázást.

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

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

FORDÍTÓKNAK

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

Hogyan írjunk a Full Circle-be

FÓKUSZBAN

JÁTÉKOK/ALKALMAZÁSOK

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

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

HARDVER

Ha hardverről írsz, világosan írd le:

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

Nem kell szakértőnek lenned, hogy cikket írj – 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

Fordította: Dorozsmai Ágnes

Sziasztok, üdvözlök ismét mindenkit a Kérdezd az új fiút rovatban!

Ha valami egyszerű kérdésed van, írd nekem az alábbi címre:

copil.yanez@gmail.com

Mai kérdésünk:

K: Szeretnék magamnak saját weboldalt csinálni. Lehet honlapot készíteni Ubuntu alatt?

V: Saját weboldal, mi? Nézzenek oda. Na, ide hallgass, nem akarok itt beleszólni a dolgaidba, de ha csak most jut eszedbe magadnak weboldalt csinálni, akkor szerintem más egyéb technológiai újdonságról is lemaradtál, mint a borraival. Tudod, ilyenekről, mint pl. a kerék. Meg a tűz. A fogkrém is jó dolog.

Jól van, na, nem kell komolyan vened, csak hülyéskedtem. A saját weboldal igazából tök jó ötlet, kiteshetsz rá egy csomó mindent magadról, amit meg akarsz osztani a világgal. A legtöbbünk ezt lepasszolja a Facebook-nak. Nálam pl. a Facebook átvette a nagymamám, Mama-Nana szerepét. Mama-Nana fotóalbumokat csinált, bele-

tette a családi képeket, kivágott újságcikkeket, szalagokat, okleveleket és ezeket mutogatta az unokáknak magasztaló szónoklatok kíséretében. Ezek az albumok ott rejtőztek a szekrényben, a Jose Cuervo 1800 Collección tequilás üveg mellett. A fotóalbumokhoz (és az üveghez) csak Mama-Nana nyúlhatott. Ha családtag voltál, esetleg figyelembe vette, hogy szeretnéd megnézni azokat az albumokat. Ha valamelyikünkkel randiztál, akkor legalább négy alkalommal el kellett menned hozzá (is) látogatóba, emellett meg kellett őt győznöd arról is, hogy nem a tequila miatt jöttél. Ha megugrottad nála a mércét, akkor volt 10 perced arra, hogy egy szobában légy Mama-Nanával, a választott albummal és egy felesnyi tequilával. Ez általában két dolgot jelentett. Az egyik az volt, hogy Mama-Nana valamiképpen megmentette azokat a képeimet, amiken még pufók csecsemő vagyok, és amiket én módszeresen el akartam égetni a kandallóban. A másik pedig az, hogy senki, de tényleg SENKI nem láthatta azokat az albumokat, csak akik tényleg megérmelték.

A mai modern hálózati biztonsá-

gi intézkedéseknél ezt hívják "air gap"-nek. Mama-Nanát fizikai lehetetlenség volt meghekkelni.

Manapság viszont az összes egykori osztálytársadnak (meg neked is) kéznél van a Facebook, ha éppen rátok jön a nosztalgiázhatnék. Van ez a "Look Back" funkció, ez a Mama-Nana féle albumok Facebook verziója. Itt az életed nagy momentumait egy algoritmus válogatja össze, melyet Mark Zuckerberg talált ki. Ezen most kicsit gondolkodjunk el. Esetleg dobjunk be egy felest.

Meglehet, de mondom, csak meglehet, hogy nem akarod közszemlére tenni, hogy az 1997-es tavaszi szünetben épp rókázol, és ezt mondjuk a Yani keresőszóra dobta ki neked a gép. De az is lehet, hogy igen. Mindkét esetben a saját weboldaladon te magad dönthetsz erről.

Roppant egyszerű dolog egy saját oldalt összedobni. Temérdek olyan honlap van, ahol könnyen, gyorsan, viszonylag kevés energiaráfordítással egészen tetszetős eredményeket lehet elérni. A Google, a Yahoo és a Microsoft is kínál ilyen "minden

egyben" opciókat, ahol csak pár kattintás és már meg is van a saját, személyre szabott honlap.

De előfordulhat, hogy mi inkább egy kicsit összetettebbet szeretnénk. Semmi pánik - ne feledd, ez itt az Új Fiú rovat. Ha nekem pár percnél tovább tart egy ilyesminek az összeszerelése, akkor inkább hagyom a fenébe, mert Mama-Nana Cuervo-ja nem fogja meginni magát. De a HTML-ekkel és az FTP-kkel való munka kb. olyan, mint a parancssor: ha akarod, egyszerű, ha nem, bonyolult.

Kezdjünk tehát hozzá. Mindjárt odaérünk az Ubuntu részhez is, de először is kellene egy domainnév. Tudod, ami a www meg a .com között van. (Vagy .org, vagy .xxx, már ha érted, hogy mondom.) A Google-lal egy rakás domainszolgáltatót fogsz találni. Én azt javaslom, hogy olyan céget válassz, aminek van hosting szolgáltatása is. Ha valaki beírja a domainnevedet a böngészőjébe, akkor a host lesz az a cég, amelyik az oldaladat a kedves érdeklődőnek felszolgálja. Ha most a hostot és a domainnevet ugyanaz a cég szolgáltatja, akkor egy hangyányival egyszerűbb lesz a dolgod.



A legtöbb cég csomagban szolgáltat: ingyen regisztrálja a domainnevet, hozzá a hostingért felszámít egy minimális összeget. A domainnév kevesebb mint 10 dollárba fáj évente, a hostingért havonta kérnek el ennyit (vagy még ennyit se). Nyilván vannak ennél is olcsóbb helyek, de ott az olcsóság a technikai gárdán és a közösségi fórumokon is meglátszik... Egy kicsivel magasabb díjért viszont bármikor elérhető a támogatás, így már csak ezért is megéri. Én pl. a Dreamhost-ot használom és nagyon meg vagyok velük elégedve.

Ha döntöttél a domainnévről (mittom, www.hotubuntuuser.com vagy valami ilyesmi), akkor elkérik a bankkártyaszámodat vagy a banki hozzáféréseid. Itt tudod a hostingot is a szolgáltatások közé felvenni. Ne feledd, addig úgyse tudja megnézni senki az oldalad, amíg nincs hostod.

Ha fizettél, az oldaladat linkelni kell a hostszolgáltatóhoz. Lehet, hogy az előbbi procedura ezt is magában foglalta. Ha nem, akkor menj a "panelre". Ez egy böngészőben megnyíló ablak, ahol láthatod a domainjeidet, feltölthetsz HTML-fájlokat, megnézheted, hogy kifizetted-e már az aktuális hónapot, konfigurálhatod a felhasználó-

kat és további szolgáltatásokat adhatsz hozzá. A szolgáltatótól kaptott e-mailben benne kell lennie annak, hogyan juthatsz a web panelhez.

Ez a panel elsőre bonyolultnak tűnhet, de lényegét tekintve nem különbözik az online bankszámlád webes felületétől. Jó, oké, a bank olyanokat is szokott ajánlani, hogy nemzetközi átutalás LIBOR +1-gyel, de azt meg úgysem használod soha. Most is koncentráljunk csak azokra, amikre szükségünk lesz.

A Domain Management szekcióban kell, hogy legyen egy olyan rész, ahol a domainnevedet hozzácsatolhatod a hostszolgáltatóhoz. Konfigurálhatod a felhasználót (az vagy te) úgy, hogy csak te eszközölhetsz változtatásokat az oldalon. A legelső lépés a panelba való bejelentkezés, a második az új felhasználó konfigurálása. Ez olyan, mint a te saját, külön Mama-Nanád, aki hét lakat alatt őrzi a szalagavatós képeidet.

A képernyőn megjelenő parancsok segítenek abban, hogy a domainnevedet a hosthoz csatlakoztasd. Ha ezzel megvagy, innentől kezdve már azt töltesz fel az oldaladra, amit akarsz. Családi képeket. Az anti-aardvark aktivitásodat. ABBA feldolgozások felvéte-

leit, amiket a pincédben csináltál. Vagy amit szeretnél.

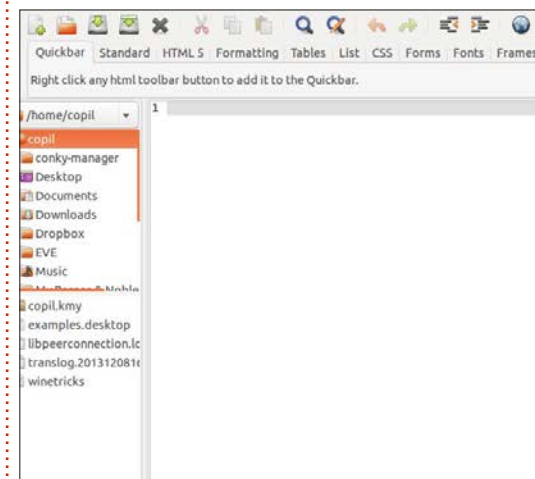
Ehhez azért szükséges némi HTML. Hogy ez mit jelent? Lövésem sincs. Őszinte leszek, nekem ez az egész kínaiul van. A lényeg, hogy a HTML annak a kódnak a neve, amivel weblapokat lehet generálni. Szükséged van HTML-tudásra? A világért sincs. Nyilván nem árt, ha valamennyit értesz hozzá, idővel talán bele is akarod ásni magad egy kicsit a mélységekig. De most a legtöbbet simán meg tudjuk csinálni online, ráadásul ingyen.

Játsszunk egy kicsit a legegyszerűbb HTML-lel és csináljunk egy nagyon-nagyon egyszerű oldalt. Hogyan tudsz HTML-t generálni? Hát HTML-szerkesztővel. A HTML-szerkesztő a HTML-nek olyan, mint sima szövegnek a LibreOffice Writer. Beíráhatod a kódot, amit a host majd szépen megmutat az oldalad látogatóinak.

Miután ez egy Ubuntu-magazin, lássuk, hogy miben tud mindehhez segítséget nyújtani a nyílt forráskódú közösség. Spoilerezni fogok, úgyhogy vigyázat.

Letöltöttem egy Bluefish nevű programot. Ingyen van, remek kritikákat kapott és az Ubuntu Szoftverközpontban is megtalálható. Ha

sikerült letölteni, egyből be is rúghatod a motorját. Egy töküres lapot kapsz cserébe, ami így néz ki:



Most persze mondhatod, hogy hékás, de hát én nem is tudom, hogy kell HTML-ezni, ez az üres lap meg itt engem mindjárt megesz. Mivel kell ezt etetni?

Kerestem online pár egyszerű HTML-t, amit használni tudok és ami lehetőleg ingyen van. Találtam párat itt: <http://free-templates.org/template1.html> - kattints, válassz ki egy HTML-t a felugró ablakban és másold be a HTML-szerkesztőd üres lapjára.

Az eredmény valami ilyesmi lesz: (A kép a következő oldalon. A szerk.)

Mekkora menőség ez már?! Ha erre most nem kiáltasz fel, hogy "Überállatgiga!", akkor többé nem

vagy a haverom.

```

1 <html>
2
3 <head>
4 <meta http-equiv="Content-Language" con
5 <meta http-equiv="Content-Type" cont
6 <meta name="author" content="Copil" >
7 <meta name="KEYWORDS" content="replace,
8 <meta name="DESCRIPTION" content="Here
9 <title>Free template #1 provided by www
10
11
12 <body bgcolor="#B1D6E7">
13
14 <div align="center">
15 <center>
16 <table border="1" cellpadding="3" cel
17 <tr>
18 <td width="786" valign="top" alig
19 your logo and/or title here</fo
20
21 </tr>
22 </table>
23 </center>
24 </div><b>Place a short line of text h
25 your search engine rankings.</b></cente
26 <div align="center">
27 <center>
28 <table border="0" cellpadding="3" cel
29 <tr>
30 <td width="748" colspan="3" align
31 -link1-
    
```

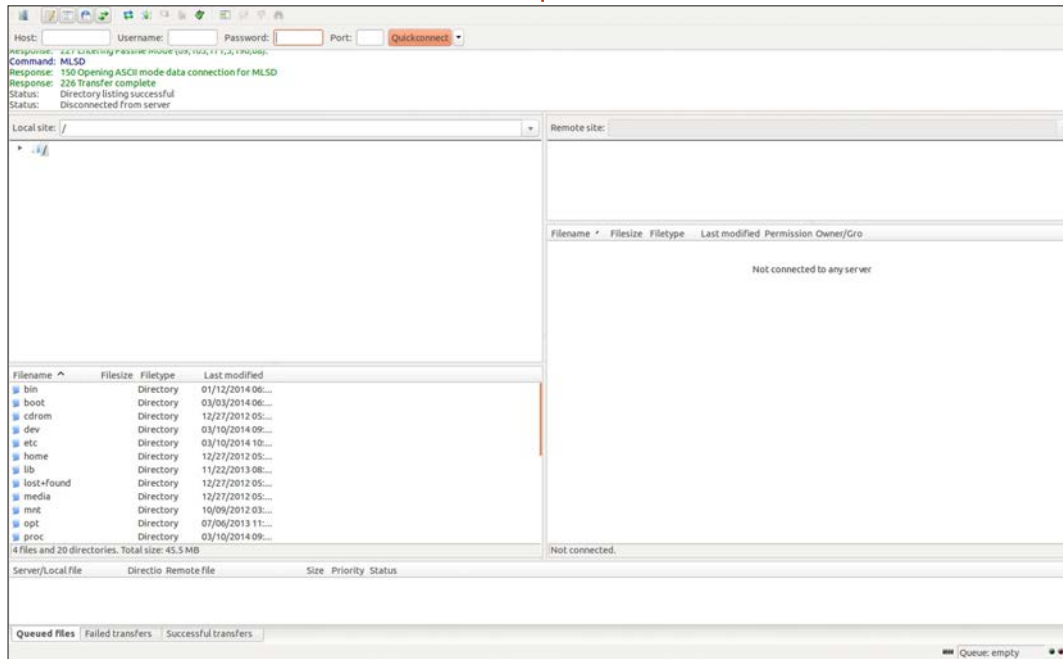
Mentsd el, add neki az index.html nevet és jegyezd meg, hova mentetted, mert később szükség lesz rá.

A következő lépés, hogy ezt az egyszerű kódot felvigyük a host szerverére, ahol az oldalad van. Menj vissza a panelre és keress egy FTP nevű dolgot.

Lövéssem sincs, mit jelent az FTP. Ne kérdezz ilyeneket tőlem, mert rohadt érzés, hogy csalódást kell okoznom neked. Csinálj keresztretjvényt az FTP és a HTML meghatározásaival - így már érted, min megyek itt keresztül miattad? Érted? Vagy nem?

A lényeg, hogy az FTP-vel lehet fájlokat átvinni a gépedről a host szerverére. Akár még pénzben is fogadnék, hogy a T a Transfer-t jelenti, de azért ne idégzess a haverjaid előtt.

Ha látsz olyat, hogy WebFTP, akkor a hostodnak web-alapú FTP-je van. Itt már egyből fel is tudod tölteni az index.html fájlokat a szerverre. Ha nincs, akkor használhatsz olyan FTP-programot az asztalodon, amivel egyből tudsz a hosthoz csatlakozni és fájlokat feltölteni. Mint (szinte) mindenhez, az Ubuntu ehhez is ajánl ingyenes, stabil és robosztus programot. Én a Filezilla-t töltöttem le, mert témérdek pozitív kritikát kapott. De azért is, mert



imádom a japán szörnyfilmeket.

Nyisd meg a Filezilla-t, valami ilyesmit fogsz látni: (alsó kép)

Megint az a helyzet, hogy ránézésre bonyolultabb, mint amilyen valójában. Bal kéz felé a géped könyvtárstruktúráját látod. Itt tudsz utána navigálni az elmentett index.html fájlnak.

Jobb kéz felé azt írja, hogy Remote Site. Gondolom, rájöttél, hogy ez a szerver oldala, ahol a weblapodat tárolja. Ha bejelentkeztél, már át is viheted a fájlokat a képernyő bal oldaláról jobb. Jelentkezzünk hát be.

A lap tetején látsz ilyeneket, hogy Host, Username és Password. A Host a te weboldalad domainneve. Az Username és a Password akkor lett beállítva, amikor a felhasználót konfiguráltad. Töltsd ki és kattints a Quickconnect-re.

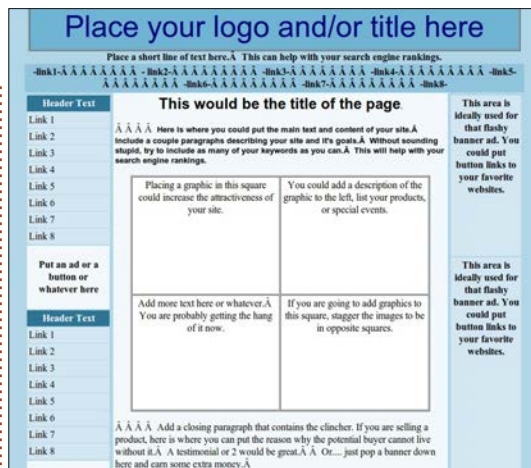
Remote Site alatt meg fog jelenni pár információ. Kattints a jobb oldali (^) jelre és válaszd ki a megjelenő listából a saját domainneved. A Remote Site panel alatti ablak fogja mutatni a fájlokat, amelyek az oldaladat alkotják. Lehet, hogy ott van az index.html is, de előfordulhat, hogy még nincs. A legtöbb szerveren az index.html a honlap főoldala. A szerver szoftverre tudja, hogy erre a fájlra kell először ránéznie és ezt kell mutatnia, ha bárki beüti a keresőbe az oldalad linkjét.

Ha már ott van az index.html fájl, nyugodtan írd felül. Vagy töltsd le és rakd a helyére a saját készítésű index.html-edet. Vagy kattints rá jobb egérgombbal és szerkeszd meg online. Bármelyiket is választod, én azt javaslom, hogy nevezd át azt a már ott lévő index.html fájlt valami másra, mittom, index-old.html-re, hogy ha netán leszakadna a plafon, akkor is bármikor vissza tud állítani az eredetit.

Aztán azt csináltam, hogy a bal kéz felőli panelre navigáltam, megkerestem a saját, elmentett index.html fájlmot, aztán ilyen "fogd és vidd" jelleggel átlódtotam a jobb oldali panelre. Kb. így: (lent)

Hiszed vagy sem, megvagy veled! Ha most bemész a böngésződbe és honlapodra lépsz, már látod is az új oldalt, ami tisztára úgy fog kinézni, mint az a fájl, amit a HTML-szerkesztőben csináltunk épp az imént, és el is nevezted index.html-nek!

Jó, tudom, most még kicsit ciki a külseje. De ha kicsit játszodozol az index.html fájljal, csinálhatsz majd



rajta olyan változtatásokat, melyek akkor lépnek életbe, ha újra meglátogatod az oldalad. Tudom, hogy mondtam olyat is, hogy képeket is tölthetsz fel, ezt majd a későbbiekben talán kifejtem. Most csak azt akartam megmutatni, hogyan tudsz egyszerűen, ingyenes Ubuntu-prog-

ramokkal összeütni egy weboldalt.

És hogy mi ebben a jó? Az, hogy a vezérlőpultról már át is mehatsz a saját Mama-Nanához és kérhetsz felhasználónevet meg jelszót mind azoknak, akiknek szeretnéd megmutatni a honlapod. A Dreamhost vezérlőpultján pl. rámész a "Goodies"-re (ami egyébként véleményem szerint úgy ízléstelen, ahogy van), és kiválasztod, hogy "Htaccess/WebDAV". Itt tudod az egész oldalt, vagy akár csak bizonyos részeit Mark Zuckerberg-mentessé tenni, hogy ne lássa se az a dilis gyerek, aki középiskolában beléd volt zúgva, se a kollégák, akiknek semmi közük ahhoz, hogy annak idején mekkora rajongója voltál a Poisonnak, a Warrantnak, a Quiet Riot-nak, meg a többi 80-as évekbeli hajbandának.

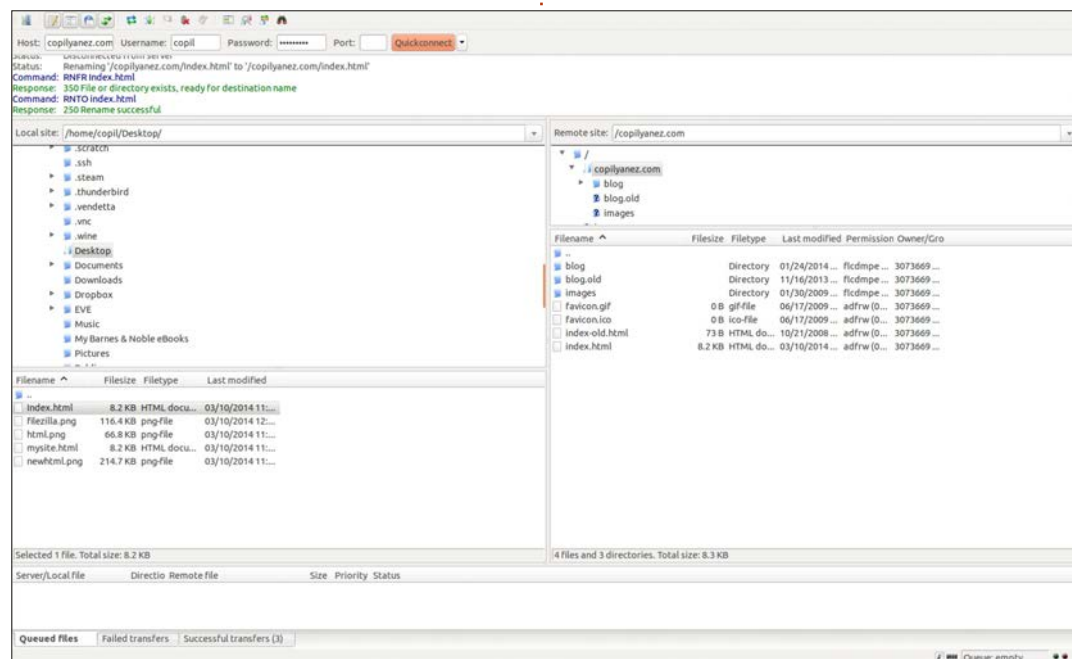
Ne feledd, itt semmit sem tudsz tönkretenni. Ez nem olyan, hogy elszúrsz valamit és akkor Franciaországban mindenkinek elmegy az internete. Még ha valami félresikerül és az oldalad nem akar betölteni, akkor is bármikor előkaphatod az eredeti index.html-t vagy fogod magad és letörölsz mindent (van egy ilyen opció általában mindegyik panelen). A legtöbb hostnak pedig van fórumja, ahol a kezdők kérdegethetnek. Döntsd el, mit szeretnél, aztán kérdezd meg, hogy kell.

Ilyen egyszerű.

Néha eszembe jut, hogy ha Mama-Nana még most is köztünk lenne, tuti, hogy ő lenne a család webadminja, feltöltögetné az összes régi (és ciki) fotót és hét jelszó alatt őrizné.

Csak valahogy a tequila jelszót is meg kellene szerezni.

Sok sikert, kellemes Ubuntu-zást!





Téged is, mint Linux felhasználót biztosan kértek már meg barátaid vagy családtagok, hogy javítsd meg a számítógépüket. Ha megfordult a fejedben, hogy nyitsz egy számítógépkarbantartó üzletet, a javítások és a vásárlók kezelése lesz az egyik legnagyobb kihívás. A PC Repair Tracker, PCRT egy PHP alapú, javításkövető rendszer. Mint azt a neve is sugallja, ezt a PC piacra szánták. (zárójelben megjegyzem, a PC rövidítés mindig zavart, mert a PC az személyi számítógép, amely lehet Apple gép is. Ebben a cikkben követjük a standardot és úgy használom majd ezt a kifejezést, mint IBM kompatibilis rendszer).

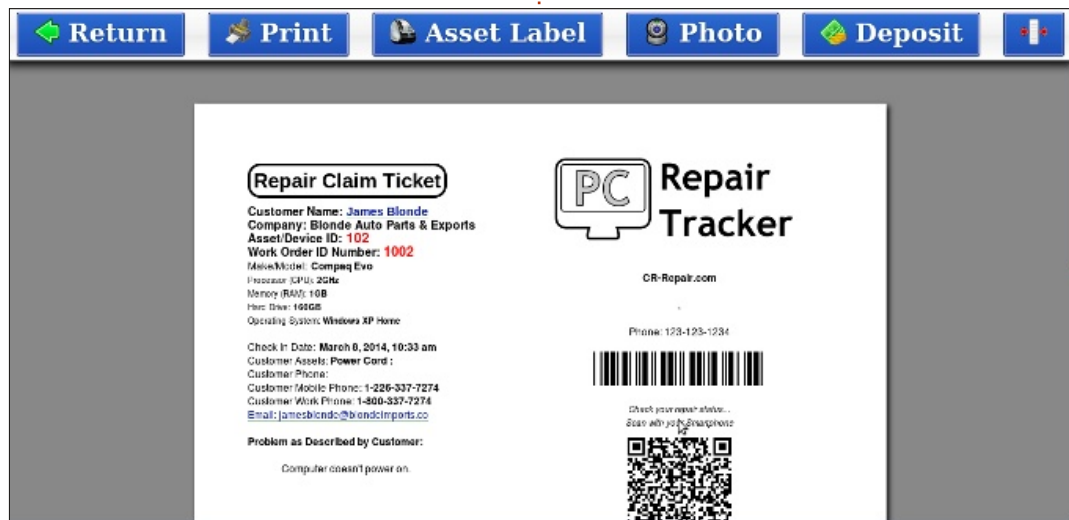
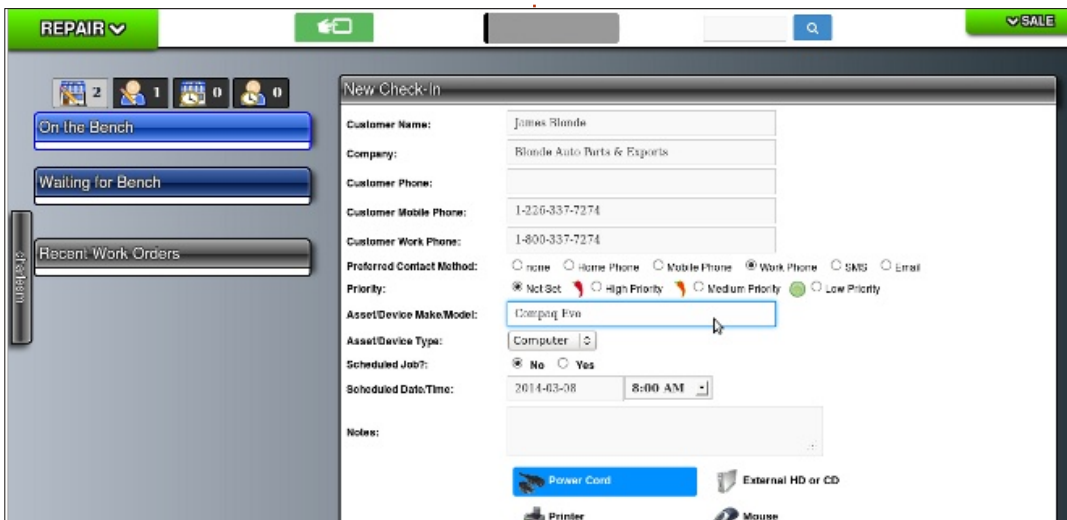
A PCRT web alapú, tehát bárholnan könnyű elérni, tabletről, notebookról vagy bármely más rendszerről, amelyet a boltodban üzemeltetsz. A mi számítógép újrahasznosító projektünkben van 8 munkaállomás (Xubuntu rendszerek), amelyek KVM switcheket használnak (Keyboard Video Mouse - billentyűzet, video, egér), így egyszerűen tudunk váltani a javítandó számítógép és a munkagép között.

A PCRT 2 modulból áll, egyik a számítógépek javítását tartja nyilván, a másik pedig az eladásokat és a raktárkészletet. A PCRT eléggé átfogó, sok információt tárol a kliensekről és a berendezéseikről.

Például: amikor beviszel egy új javítást, megkérdezi az ügyfél nevét, telefonszámát, címét, egyéb elérhetőségeket (mobiltelefon, munkahelyi telefon, e-mail, SMS), a kívánt kapcsolatfelvételi módot, a javítás sürgősségét, az alaktrész/számítógép/berendezés sorozatszámát, mikorra ütemezhető a javítás, milyen egyéb kiegészítőt hagytak ott (billentyűzet, egér, kábelek, képernyő, stb.), jelszavak, amelyek szükségesek lehetnek, gyakran előforduló problémák (vírusfertőzés, hangos hűtőventillátor, képernyőcsere), hogyan talált rá az ügyfél az üzletre, számítógép adatai (processzor, memória, merevlemez, operációs rendszer). Még a

Windows aktiváló kulcsot is meg lehet adni.

Amikor beviszel egy új javítást a rendszerbe, azt bármelyik technikushoz hozzárendelheted a PCRT rendszerében. A technikusokat a Javítás > Beállítások > Felhasználók kezelése képernyőn tudod hozzárendelni. Egyetlen zavaró dolog, hogy a PCRT a jelszavakat egyszerű szöveggként mutatja és nem követeli meg azt, hogy a rendszergazda újra beírja, de ha mindezt aközben teszed, amikor senki nincs körülötted, nem okoz bosszúságot. Megnéztem a MySQL adatbázisban a táblákat, ott a jelszavak hashkódja van eltárolva. Ha beírod a techniku-



said e-mail címét, értesítheted őket e-mailben, amikor egy új javítást vittél be a rendszerbe. Amint ezt megtetted, a PCRT kinyit egy böngésző ablakot, hogy kinyomtasd a javítási megrendelőlapot. Ezen a ponton válik a PCRT nagyon menővé. A megrendelőlapon van egy QR kód, amely segítségével a megrendelő figyelemmel kísérheti a javítás menetét, persze mindezt akkor, ha a PCRT-t weboldalként üzemelteted. (Mi a belső hálózatunkon használjuk, nem az Interneten, tehát mi nem élünk ezzel a funkcionalitással.)

Ezen a ponton a webkamera segítségével fényképet is készíthettek a berendezésekről, de máshogyan készült képek is feltölthetőek. Ez nagyon jól jön egy zsúfolt boltban, ahova a felszerelés

nem mindig a legjobb állapotban kerül. Hasznos lehet akkor is, amikor fizikai hibákat mutatunk meg az ügyfélnek, amelyekről ő nem tudott.

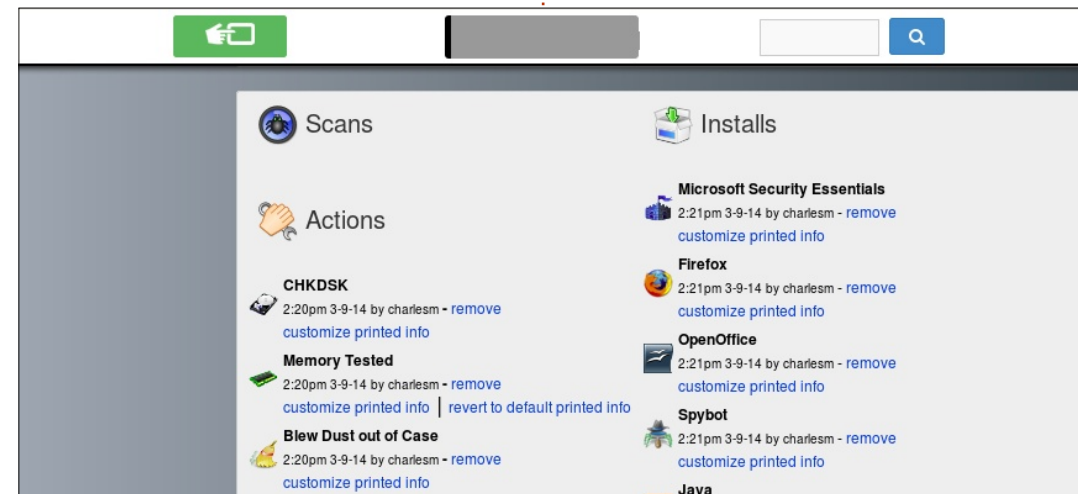
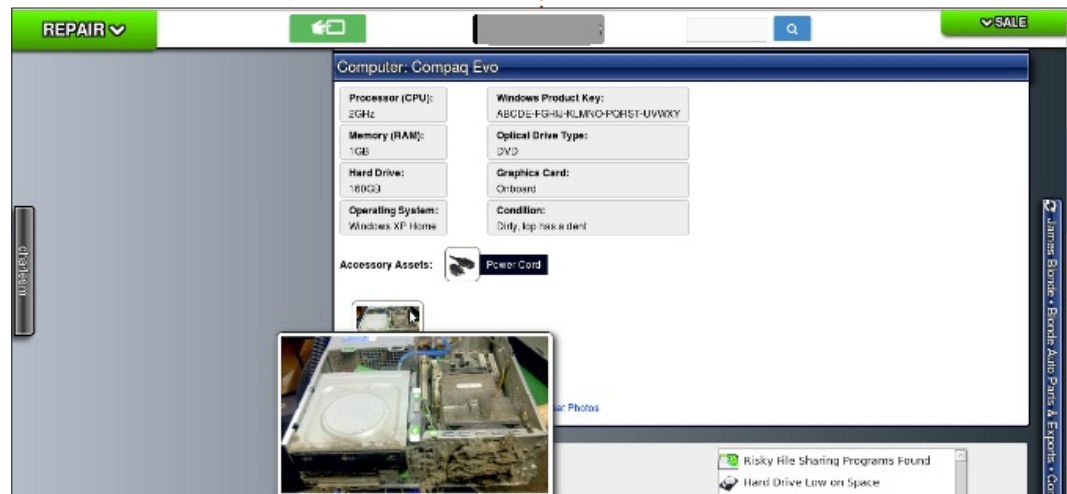
A PCRT hozzárendel minden eszközhöz egy azonosító számot (ID#) és egy munkaszámot. Ahhoz, hogy megjelöld, melyek kapcsolódnak az adott munkához, matricákat nyomtathatsz a Dymo matricanyomtatóval, más eszközök nem támogatottak. Mi ezt úgy oldjuk meg, hogy a kliens javítási kártyáját elküldjük a Zebra nyomtatógéppünkhöz, ahol beszkeneljük a vonalkódot, ez a munkaszám. Aztán több ilyen munkaszámot nyomtatunk a Zebra vonalkódnymtatóval minden egyes munkadarabhoz, ami az adott munkához tartozik.

A javítások többnyire a "Munkapadra várakozás" (Waiting for bench) képernyőn jelennek meg, amíg egy technikus nem változtatja "Munkapadon" státuszba. Ezután hozzárendeli azon munkapad számát, ahol dolgozik (egyőtől négyig). Az adminisztrátor különböző munkapadokat adhat a rendszerhez a Javítás > Beállítások képernyőn. Amennyiben a munkaszámok nem lettek kinyomtatva, ez megtehető a Munkamenet képernyőn. Itt a technikusok dokumentálják azokat a lépéseket, amelyek szükségesek a javításhoz.

Javítási jelentések, köszönőlevelek, árlisták, kiadási elismervény, berendezések és címkék, mindent ki lehet nyomtatni vagy e-mailben elküldeni az ügyfélnek. Néha vannak olyan javításaink, amelyek ala-

acsony prioritásúak de végül sürgőssé válnak; a prioritást a Munkamenet képernyőn lehet módosítani. Az ügyfelek nyomon követhetik a javítás státuszát (amennyiben a PCRT Interneten keresztül üzemel), sokszor kommunikálni kell velük a problémákról (hibás szektorok a merevlemezen, hibás memóriamodul, a kosz felgyülemése a processzor hűtőjén, rossz DVD-RW, stb.). A Prioritás legördülő mezőn kívül van egy Hívás/Kapcsolatfelvétel (Call/Contact) státusz legördülő lista, ahol a következők közül lehet választani: Fel nem hívott, Hívott, SMS Elküldve, E-mail elküldve, Nincs válasz, Visszahívásra várva. A PCRT erről naplózást is vezet, így visszanezethetőek a múltbéli kommunikációk.

A kliens és a végzendő munka



információ alatt találhatóak a számítógép részletes információi, mint a processzor, a memória, a merevlemez nagysága, az operációs rendszer, a Windows licenzz kulcs, bármely más kiegészítő és az ezekről készült fotók jelennek meg. A fotók később is feltölthetők vagy akár egy működő webkamera segítségével is hozzáadhatóak. A képeket le is lehet törölni. Érdekes kiemelni, hogy amikor kinyomtatjuk egy javítás naplóját, kinyomtathatjuk az összes csatolt képpel együtt is. Alapbeállításokkal a PCRT csak a kijelölt képet nyomtatja. A kijelölt kép az adott munkadarab fő fényképe.

Ha egy ideig a Munkament képernyőn hagyjuk a PCRT-t, átvált a Javítás képernyőre, az összes rendelést listázza, amely az adott munkapadhoz hozzá van rendelve.

A műveletek többsége, amelyet javítás során elvégzünk a Számítógép Információk rész alatt található. Ez a rész négy alrészre van osztva: Vizsgálat, Művelet, Telepítés, Megjegyzés. A PCRT-ben alaptól jó pár vizsgálat, művelet, telepítés és megjegyzés szerepel. A PCRT 1.38-as verziójától a Vizsgálatok 15 különböző Regisztrációs/An-

tivírus programot, 12 műveletet, 5 telepítőt és 11 megjegyzést tartalmaznak. Amennyiben az a vizsgálat, művelet, telepítés vagy megjegyzés nem szerepel az alapértelmezettek között, van egy rész a PCRT-ben, ahol ezeket testre lehet szabni.

A PCRT legújabb verziójában a Vizsgálatok, Műveletek, Telepítők és Megjegyzések rész alá hozzáadható egy idővel mérhető feladat. Ez alatt a rész alatt van két megjegyzés szekció, egy az ügyfélnek, egy másik pedig csak a technikusnak. Utóbbi igazán hasznos abban az esetben, ha olyan megjegyzést szeretnénk hozzáadni, amelynek nem kell megjelennie az ügyfél jelentésén.

A hozzáadott Vizsgálatok, Műveletek, Telepítések és Megjegyzések a következő részen jelennek meg. Amikor egy vizsgálatot adunk hozzá, általában beírjuk, hogy az hány hibát észlelt. A hibák száma megjelenik ebben a szekcióban, illetve az is, hogy milyen programmal végezték a vizsgálatot. A Műveletek, Telepítések, Megjegyzések mind olyan információt tartalmaznak, melyeket kinyomtatunk az ügyfélnek. Az ügyfélnek megjelenő szöveg testreszabható. Példá-

ul, a memóriateszt alapértelmezett információja: "Az ön számítógépében lévő memória alaposan tesztelve, hogy leellenőrizzük, hibátlanul működik-e. A hibás memória véletlenszerű rendszerösszeomlásokat okozhat. Az ön számítógépe átment a teszten." Az utolsó rész átírható, hozzáadható a hibás memóriáról az információ.

Az utolsó szekcióban a Munkament képernyőn hozzáadhatóak a számlázási tételek. Amikor egy új tételt csatolunk, annak költsége megjelenik a Számítógép információi rész alatt. Amikor minden számlázási információ és tétel hozzá lett adva, létrehozhatjuk a számlát az ügyfélnek. PCRT-ben vannak gyorsan elérhető tételek, melyeket gyakran használunk számlázáskor. Alaptól a PCRT-ben megjelenik a Vírus és Kémprogram eltávolítása, operációs rendszer újratelepítése, adatmentés, munkapad alapköltsége, javítás, munkapadköltségek, komponensek és CD-ROM telepítése.

A PCRT nagyon kis részét mutattam be ebben a cikkben. PCRT támogatja a d7 integrációt, a kliens e-mail emlékeztetőket, többféle fizetési modult, ügyfelek, források követését a jobb marketingért, rak-

tárkezelést, eladási és technikai jelentést, több adókulcsot, és a lista még tovább nő, ahogyan a PCRT is.

A PCRT-t PHP-ben írták, de nem ingyenes (mint, ahogyan a sör sem az). A cikk írásakor a PCRT 200 Dollárba kerül. Ebben az árban egy évig kapjuk a frissítéseket, majd ezután évenként 125 Dollárba kerülnek. Szégyen, de a mi felújításprojektünk csak egy éve vette meg. Azóta már volt két nagyobb frissítés (1.36-ról 1.37-re, majd 1.38-ra) és kb. 9 kisebb. A PCRT-t gyakran frissítik és új funkcionalitások is kerülnek bele. Nekünk nagyon megérte az árát annak ellenére, hogy csak egy töredékét használjuk ki a szolgáltatásainak.



Charles Mccolm - az Instant XBMC írója, ez egy rövid könyv arról, hogyan telepítsünk és konfiguráljunk XBMCbuntut, a *buntu + XBMC disztribúciót, Charles ugyanakkor a non-profit számítógép újrahasznosítás projekt menedzsere. Amikor nem számítógépeket bütyköl és nem rosszindulatú programokat (malware-t) távolít el, a GNU/Linux támogatására biztatja az embereket, Ubuntu lokális órákat tartva. Charles a <http://www.charlesmccolm.com/> weboldalon blogol



Fókuszban

Írta: Gabriele Tettamanzi
Fordította: Palotás Anna

Felkeltette az érdeklődésemet az FCM#80-as számában olvasható "Kérdezd az új fiút" rész: a személyes pénzügyi eszközök összehasonlításáról szolt azzal a céllal, hogy megvalósítson egy egyszerű személyi csekkfüzetet.

Akkor teszteltem az LXLE Linuxot, amely mint más pehelysúlyú disztribúció is, felkínálja a HomeBank-ot.

Végeztem egy gyors webes keresést és találtam néhány érdekes információt: a HomeBank egy hosszú történettel rendelkező csomag, teljesen lefordították néhány nyelvre, (magyarra is: a Szerk.) elérhető Windows-ra, van egy nem hivatalos kiadása az OS X-hez, és a legtöbb Linux-os disztribúció hivatalos tárolójában megtaláljuk.

Azonkívül a HomeBank leegyszerűsítve arra szolgál, hogy könnyű legyen a pénzbevétel és a kiadás nyomonkövetése.

Első futtatáskor megjelenik

előttünk a kézikönyv elolvasásának, a preferenciák beállításának választási lehetősége, létrehozhatunk új fájlt, megnyithatunk egy meglévőt vagy egy mintát; ez az üdvözlő képernyő pedig, amely automatikusan csak első futtatáskor jelenik meg, mindig elérhető a Súlyó menün keresztül.

Az első műveletem nem járt sikerrel: megpróbáltam megnyitni a mintafájlt, felfedeztem, hogy nem telepítettem, és ami még rosszabb, nem volt /usr/share/homebank/datas/ könyvtár, ahol egy csomó különböző nyelvű, előre beállított kategóriát kellene találnom; úgy oldottam meg a problémát, hogy a hiányzó könyvtárat és annak tartalmát áthúztam egy másik disztribúcióból, mely emellett indítható.

A szerkesztő megjegyzése: A jelenleg letölthető 4.5.5 verzióban ez a hiba már nem áll fenn. A könyvtár, és a mintafájlok megvannak.

A minta egy könyvelési szituációt mutat be két számlával és diag-

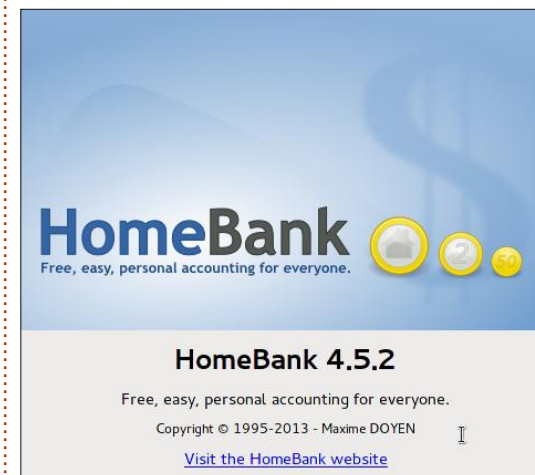
rammal, miközben megmutatja a vezérfonalat ahhoz, mit tehetünk az egyszerű könyvelési rendszerünkkel: nagyon kellemes és hasznos azok számára, akik hozzám hasonlóan kényelmesnek találják a mintákon keresztüli tanulást.

A második lépésem az itt-ott található felhasználói útmutató elolvasása volt: ez valóban egyszerű, a célközönség pedig az átlag felhasználó – könyvelői szakembereknek szóló kifejezések itt nincsenek.

Ezután a két lépés után készen álltam, hogy megkezdjem a főkönyvem: a HomeBank számlákon, csekkeken és tranzakciókon alapozik.

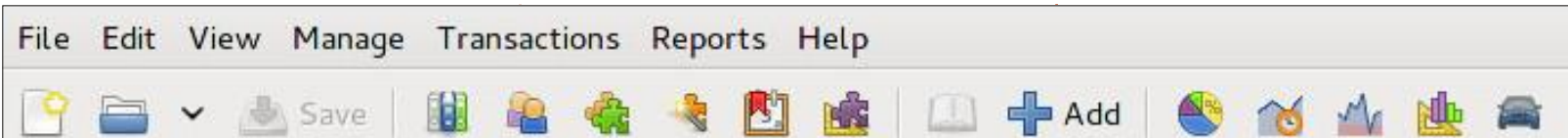
A főablak lehetővé teszi, hogy az összes funkciót intuitív módon érthessük el: menük és ikonok egyszerűen vezetnek minket a könyvelési feladatainkon keresztül.

Egy háromszintű könyvelési hierarchiát találunk: pénztárca – számla – tranzakció, ahol az első



azoknak a pénzügyi rekordoknak a végösszege, amelyet ellenőrizni akarunk – ez megfelel annak a fájlnak, ahol az információkat tároljuk, a második egy egyenlegcsoportosító felosztás egynél több bank-számlához, hitelkártyák számlakivonataihoz, pénztári kifizetések nyomonkövetéséhez, stb.; a harmadik, azaz a tranzakciós szint az általunk végrehajtott elemi pénzügyi mozgás.

Úgy döntöttem, hogy három számlát állítok be: Bank, Kreditkártya, Készpénz. A pénzem egy bank-számlán van, amelyről időszakosan a bank levesz egy összeget, hogy fedezze a költségeket, amelyeket kifizetek a hitelkártyával, valamint készpénzt veszek fel és azt használom egyes fizetéseknél. Mi-



vel három számlám van, össze-egyeztethetem a bankkivonatokat a HomeBank számlával, a kreditkártya kivonatot a kreditkártyaszámlával, az általam készpénzzel kifizetett számlákat pedig a készpénzszámlával. Apropos, miközben definiáljuk a bankszámlánkat, beállíthatunk két csekkfüzetszámlát, azok automatikusan minden egyes alkalommal növekedni fognak, ahányszor mi csekkes kifizetést regisztrálunk.

Amikor a bank leveszi a kreditkártya-költségek fedezéséhez szükséges összeget, átmozgatom a bankszámláról a kreditkártya számlára; amikor pénzt veszek fel, átmozgatom a bankszámláról a készpénzszámlára; ha készpénzzel fizetek, regisztrálom a tranzakció-

kat a készpénzszámlán – ezek a műveletek a Belső átvezetés tranzakciótípussal végezhetők.

Definiálhatunk egy partnerlistát – azokról a személyekről vagy egységekről, akik nekünk adnak, vagy akiknek mi adunk pénzt – annak érdekében, hogy felgyorsítsuk a tranzakciók rögzítését és megkönnyítsük a szűrést, a rendezést és az ellenőrzést. Először nem írtam be partnerlistát, de egy idő után hasznosnak találtam, és hozzákapcsoltam a személyeket azokhoz a tranzakciókhoz, amelyeket már rögzítettem.

Minden egyes tranzakciónak van egy payment (fizetési) típusa, amely egy bizonyos műveletet aktívál: egy belső átvezetés felhoz ne-

künk egy mezőt a jelenlegi tárcánkon belüli célszámlához; egy csekkes kifizetés felkínál egy opciót, hogy kijelöljük a második csekkfüzetet. Minden egyes tranzakciónak van partnere is, más szavakkal, aki pénzt kap tőlünk, vagy ad nekünk.

Kategóriákra oszthatjuk tranzakcióinkat, mindegyiket lebonthatjuk alkategóriákra, pl. egy üzletben veszel ételt és sportcikket bank- vagy kreditkártyával: elkülönítve akarod ellenőrizni a költségeiket, de csak egy sor van a bankszámlakivonatodon; úgy tapasztaltam, hogy a HomeBank által nyújtott kategórialebontás jól illeszkedik az igényeimhez. A kategóriákat a diagram- és kimutatáskészítő funkciókban használjuk: egy jó kategó-

riaosztályozás kifejező kimutatásokat és diagramokat eredményez.

Egy új tranzakció hozzáadása nagyon egyszerű: csatolhatod, ha már kiválasztottad a számlát, másolj le egy tranzakciót és módosítsd az ügyes öröklési funkcióval, vagy hozz létre egyet sablonból. Egy tranzakciót beállíthatunk emlékeztetésre, ilyenkor egy speciális ikon jelenik meg az állapotában.

Van egy tranzakciókat automatikusan kitöltő, köteget eszköz, amely az ugyanahhoz a számlához tartozó tranzakciókra sablont alkalmaz olyan szavak szerint, melyeket a Memo mezőben feldolgoz: ez az "automatikus összerendelés", és a tranzakciós nézetből érhető el.

Add transaction

Date: 02/12/14

Amount: 2400.00 +/- S

Payment: Deposit

Info:

Account: MyBank

Payee: My Company

Category: Wage & Salary:Net Pay

Memo:

Tags:

Reconciled

Remind

Close Add

Edit Filter

Date

Status

Filter Status

Option: Include

Paymode

Amount

Text

Category

Payee

reconciled

remind

Force:

display 'Added'

display 'Edited'

Találunk egy nagyon hatékony szűrési funkciót a számla részleteiben: ez a tranzakciók sok jellemzőjének bevonásával vagy kizárásával szűr: dátum, állapot, fizetési mód, szöveg, kategória, partner.

Van egy segédeszköz a gépjárműköltségek kezelésére: egyszerűen regisztráld az összes ilyen költséget egy bizonyos kategória alatt (pl. MyCar), és ha ez egy benzinköltség, a memo mezőbe tegyél "v"-t a vásárolt térfogat elé, és "d"-t az általad megtett távolsághoz; a kimutatáskészítőben lévő speciális opció összefoglalja nekünk a benzinfogyasztást és más gépjármű-költségeket.

Találunk egy költségvetési segédeszközt: lehetővé teszi, hogy beállítsunk egy adott kategóriára vonatkozó, havi bontású éves költségvetést, és összehasonlítsuk a tényleges költségekkel.

Az ismétlődő bevételeket (pl. a munkabér) vagy kiadásokat (pl. bizonyos közműszámlák vagy egy hitel törlesztőrészelei) egyszerűen ütemezhetjük az ütemezőn keresztül.

A kivonatok HomeBank számláinkkal való összeegyeztetése könnyű: megnyitjuk a számlát, ellenőrizzük és javítjuk, majd kivá-

lasztjuk azokat a tranzakciókat, amelyeket egyeztetünk, végül nyomunk az "Egyeztetett" gombra.

A HomeBank-ban az időt három részre osztjuk: bank, azaz a nyitó-egyenleg plusz az egyeztetett tranzakciók; ma (beleértve a nem egyeztetett tranzakciókat) és a jövő (amely a jövőre ütemezett bevételek és kiadások végösszegét fedile).

Nem teszteltem az adatok importálását és exportálását. A Fáj

Budget for each month

is the same

0.00

is different

Jan	-400.00	Jul	-250.00
Feb	-400.00	Aug	-100.00
Mar	-300.00	Sep	-200.00
Apr	-200.00	Oct	-250.00
May	-200.00	Nov	-400.00
Jun	-250.00	Dec	-400.00

Force monitoring this category

Your accounts

Status	Accounts	Bank	Today	Future
▼	Bank			
	MyBank	€ 10.000,00	€ 8.120,00	€ 10.170,00
▼	Cash			
	MyCash	€ 0,00	€ -200,00	€ -200,00
▼	Credit card			
	MyCreditCard	€ 0,00	€ 1.000,00	€ 1.000,00
	Grand total	€ 10.000,00	€ 8.920,00	€ 10.970,00

Where your money goes

Top 5 spending € -4.030,00

All date

Automobile	€ -2.430,00	60 %
Loan	€ -1.000,00	24 %
Food	€ -400,00	9 %
Energy	€ -200,00	4 %

Scheduled transactions (next occurrence)

Payee	Memo	Amount	Account	Next on	Remaining
Loan		€ -450,00	MyBank	04/06/14	54 days
Wage		€ 2.500,00	MyBank	04/10/14	58 days
Total		€ 2.050,00			

menüből elérhető funkciók: a QIF, az OFX/QFX és a speciális CSV formátumú fájlok importálása; valamint kizárólag QIF formátumba való exportálása. Arra is lehetőség van, hogy néhány adatot, mint pl. a számlarészletező nézetből származó tranzakciókat CSV formátumban exportáljunk – ez a funkció a tranzakciók táblázatba való átvitelnél lehet hasznos.

Van egy diagram- és kimutatás-készítő rész, amely egy csomó kimutatást és diagramot nyújt –

nagyon hasznosak a pénzügyeink azonnali áttekintéséhez.

A képzett felhasználóknak hiányozhat a pénzkezelés és az automatikus/webes banki kapcsolat. Annak érdekében, hogy egyszerű maradjon a munkamenet, ez a könyvelési rendszer egyetlen pénznemet használ és nincs lehetőség a webbanksi tranzakciók elérésére vagy az elektronikus bankkivonat megszerzésére, ennek következtében az egyeztetési feladat sem automatikus.



Ha komolyan gondolkodsz a személyi pénzügyeid ellenőrzésén, és egyszerű eszközt akarsz, próbáld ki a HomeBank-ot. Bár nem ez a Linux-on elérhető legkifinomultabb személyi pénzügykezelő, a HomeBank egyszerűvé teszi a bevételeid és a napi kiadásaid nyomon követését. Egy tiszta és felhasználóbarát felület, plusz szép diagramokat és kimutatásokat generál, ezek nagyon segítőkész eszközzé teszik a HomeBank-ot. Azonkívül a beállítás intuitív és a dokumentációt a könyveléssel nem foglalkozó emberek számára írták.

Osztályzat:



Az egyszerű személyi pénzügykezelő teljes mértékben elérte a célját – 5 csillagos értékelést érdemel véleményem szerint, de a hiányos telepítés, melybe belefutottam, azt jelentette, hogy nem volt minta és előre definiált kategóriák, pedig mindkettő nagyon hasznos az új felhasználók számára.

Név: **HomeBank** - tesztelt verzió: 4.5.2 – hivatalos oldalon elérhető legfrissebb verzió: 4.5.5

Hivatalos honlap: <http://homebank.free.fr/>

Ár: Ingyenes

Előnyei:

- egyszerű használni
- a beállítás gyors és intuitív
- jó minőségű használói útmutató
- nem vagy nagyon korlátozott mértékű könyvelési ismereteket igényel
- gazdag tranzakciókezelésben, sablonokban, ütemezésben és szűrésben
- a diagramok és a kimutatások elérhetőek egy speciális gépjármű-költség kimutatással együtt
- egyszerű költségvetési funkciót nyújt

Hátrányai:

- a telepítésből hiányzott a hasznos mintatárca és az előre definiált kategóriák
- egyetlen pénznem
- nincsenek webbanksi kapcsolódási funkciók





Mi az a...

Írta: Cuiv

Fordította: Sipkai Gergely

A tranzakciók könyvelését különböző eszközökkel védik, de az egyik legfontosabb ezek közül a hash algoritmus. Hogy miért, azt később kifejtem. A hash algoritmus bármilyen típusú és hosszúságú bevittelt egy meghatározott hosszúságú kimenetté alakítja. Egy nagyon egyszerű hash algoritmus például a következő: "számold meg a bevitteltben lévő karakterek számát, és egészítsd ki őket nullákkal, míg 10 számjegyet nem kapsz". Például, ha az "egy szó" kifejezést futtatnám át ezen az algoritmuson, akkor az eredmény 0000000006 lenne. Ez az algoritmus csak a 9999999999 karakternél rövidebb bevitelenél működik, így ez ilyen szempontból egy korlátozott hash függvény, ami csak egy meghatározott tartományon belül használható.

Az online bankolás során gyakran használt hash függvény a SHA256, ami bármilyen bevittelt egy 256 bit hosszúságú kóddá (vagy 64 hexadecimális karakterre, ami a leggyakoribb megjelenési formája) alakítja át. Nagyon érdekes, mert nagyon egyszerűen lehet hash kódot generálni bármilyen

adatbevitelből, és a kollízió szinte lehetetlen (amikor két különböző bevittelt ugyanazt a hash kimenetet adja), a hash-t nem lehet visszafejteni az eredeti tartalomra, és természetesen ugyanaz a bevittelt mindig ugyanazt a hash-t adja.

Még egy nagyon fontos tulajdonsága, hogy minden bevittelt teljesen más hash kódot eredményez akkor is, ha nagyon kicsi köztük az eltérés. A "MyHash" és a "myHash" kifejezések teljesen eltérő kimenetet adnak.

TOVÁBBI BIZTONSÁGI KÉRDÉSEK: A TRANZAKCIÓK SORRENDJE

Bonyolult fenntartani a tranzakciók sorrendjét. Mivel az új tranzakciók folytonosan terjednek a hálózaton, esetleg a következő is megtörténhetne:

- tranzakció megtörtént, és megjelenik a hálózaton
- tranzakció tíz másodperccel később történik meg, és jelenik meg a hálózaton
- egy elosztott egyenrangú csomópont,

ami sokkal közelebb van a 2. tranzakció eredetéhez, először a 2. tranzakciót fogadja, az 1. tranzakciót később. Ennek a csomópontnak a helyes időbeli sorrend: 2. tranzakció -> 1. tranzakció.

Ez probléma, mert nagyon fontos tudni a tranzakciók megfelelő sorrendjét, hogy elkerülhető legyen a kétszeres költség.

Például a következő helyzet állhat elő:

- egy vevő fizet a termékért (1. tranzakció, ami A tranzakcióra mutat, mint bevitteltre)
- az eladó elküldi a terméket
- a vevő elindít egy második tranzakciót saját magának vagy egy másik publikus kulcsra, ami a tulajdonában van (2. tranzakció, ami szintén az A tranzakcióra mutat mint bevitteltre)
- a tranzakció hálózaton történő terjedési sebessége miatt néhány csomópont esetleg a 2. tranzakciót az 1. tranzakció után fogja megkapni, és ezért az 1. tranzakciót érvénytelennek nyilvánítja, mert duplán teljesítené.
- ha ez lesz az eredmény, akkor a

Crypto-valuták – 2. rész

termék eladója nem kapja meg a pénzt, mert az 1. tranzakciót érvénytelennek nyilvánították. Az eladó tehát ingyen szállította le a terméket.

Így látható, hogy nehéz fenntartani a tranzakciók egységes sorrendjét a hálózaton.

A problémát csak akkor lehet megoldani, ha ez egész hálózat egyetért a tranzakciók sorrendjét illetően.

TRANZAKCIÓS BLOKKOK ÉS A BLOKKLÁNC

A krypto-valuta ennek kiküszöbölésére a tranzakciókat blokkokba rendezi, amelyek a "hosszuk" alapján vannak időrendbe állítva. Az első tranzakciós blokk hossza 0, a másodiké 1, a harmadiké 2, és így tovább. Az egy blokkban lévő tranzakciókat úgy jelölik, mintha ugyanabban az időben történtek volna meg.

Ezért a blokkok a tranzakciók időbeli sorrendjét adják és a blok-



kok láncolatát, amelyet dinamikusan hitelesít az elosztott egyenrangú hálózat feldolgozási képessége, nevezzük blokkláncnak. A tranzakciók értéktelenek és nem rendeztként vagy nem megerősítettként jelennek meg, míg egy blokk részévé nem válnak.

Egy tranzakció, mely a legújabb blokkba került, már elméletileg egyszer meg lett erősítve. Közvetlenül a blokkba jutó tranzakció elméletileg kétszer került megerősítésre, és így tovább. Ennek oka fontos, és a blokkláncok biztonsága részben térünk ki rá.

A BLOKKLÁNC BIZTONSÁGOSSÁ TÉTELE, BÁNYÁSZAT

Persze kell egy rendszer, amely megállapítja a blokkláncok sorrendjét és megvédi a blokkláncot bármilyen módosítástól (ami miatt a hálózat ki lenne téve a többszörös költést előidéző támadásoknak).

A módosítás ellen egyrészt úgy lehet védekezni, hogy minden blokk csak utalást tartalmaz a korábbi blokkra, és nem az egész hosszúságát. Így a legelső kivételével egy blokkot nem lehet létre-

hozni egy közvetlen szülő, a megelőző blokk nélkül, és anélkül, hogy annak a szülőblokknak a hash kódjára ne utalnánk (a blokkra alkalmazott hash függvény kimenete). A blokkhosszúságot a blokkok így rendezett láncolatából lehet következtetni.

Bármelyik csomópont a hálózaton építhet egy blokkot az általa észlelt meg nem erősített tranzakciókból, és közzé teheti mint javaslatot, hogy milyen legyen a láncban a következő blokk. Persze, ha a hálózat minden csomópontja ezt csinálná, túl sok új blokkjavaslat lenne.

A túl sok javaslatot úgy is el lehet kerülni, hogy megnehezítjük egy blokk létrehozását. És így egy nagyon bonyolult feladatot kell minden blokképítőnek végrehajtania. A Bitcoinnál a blokkok a következő módon készülnek.

- Egy csomópont úgy készít blokkot, hogy csoportosítja a tranzakciókat és utal az előző blokkra (annak a SHA256 hash kódjával);
- Egy alacsony random számot (amit nonce-nek neveznek) kapcsolnak a blokkhoz;
- Az egész blokk a random számmal együtt átmegy egy SHA256 hash függvényen, ahol a blokk hash kód-

ja lesz a kimenet;

- A Bitcoin megköveteli, hogy a blokk hash hexadecimális értéke egy bizonyos értéknél kisebb legyen (ami jelzi, hogy mennyire nehéz megoldani egy blokkot), emiatt a blokk hash kódok bizonyos számú nullával kezdődnek, és ilyesmi eredményeket adnak:
0000000000000003bd7d2916ffa0d112d0797ffa9eef32ba62a219d215e02b55.

Ezt a feltételt a munka bizonyítása (proof-of-work) feltételnek hívják.

Mivel a hash kódok teljesen véletlenszerűek, és minden nonce esetén más kimenetet adnak, az egyetlen módja annak, hogy a szabálynak megfelelő hash kódot találjunk, ha minden nonce értéket kipróbálunk, amíg a blokk hash kódja megfelel. Ez egy átlagos asztali számítógépnek évekig eltarthat a választott bonyolultságtól függően (ami attól a számtól függ, amitől a hash értéknek kisebbnek kell lennie).

Van egy jutalmazási rendszer azoknak a csomópontoknak, amelyek képesek a megfelelő hash kóddal rendelkező blokkot előállítani: a csomópont jogosulttá válik, hogy

előre meghatározott összeg erejéig elindítson saját magának egy tranzakciót a tranzakciók listájában, amely a blokkot alkotja. Jelenleg egy blokk megoldása és blokkláncához kapcsolása 25 bitcoint ér, ami a cikk írásakor 20 000 USD-t jelent!

A legeslegelső bitcoin blokk egyetlen tranzakciót tartalmazott a blokk írójának, mely annak jutalma volt, hogy létrehozta a blokkot (akkor ez 50 bitcoin volt).

A blokkok készülésének folyamatát bányászatnak nevezik. Számítási kapacitást tekintve nagyon megterhelő, mert a blokk hash kódot minden nonce értékre le kell ellenőrizni, míg olyan hash-t nem talál, ami megfelel a szabályoknak. A bányászatnak két célja van:

- Segít biztonságossá tenni a blokkláncot, mert garantálja, hogy nagyon kevés blokkjavaslat készülhet egy adott időben;
- új bitcoint ver azáltal, hogy jutalmazza azt a csomópontot, amely sikeresen előbányászott egy blokkot, és így több pénz forog a rendszerben.

A blokkbányászat tovább biztosítja a blokkláncot, szinte teljes mértékben, de ezt a következő

részben elmagyarázom, ahol bemutatom, hogyan kell több blokkjavaslatot kezelni, továbbá megismertetem a leghosszabb lánc fogalmát.

A BLOKKLÁNC BIZTONSÁGOSSÁ TÉTELE TÖBB JAVASLAT KEZELÉSE

Képzeld el a következő esetet (a nyilak olyan gyermekblokkot jeleznek, ami a szülő blokkjára mutat):

```
[Block 10] <- [Block 11]
```

A legutóbb generált blokk a 11. volt. Ebből egy bányász elkezdheti kialakítani a 12. javaslatát. Ennek érdekében a bányász összegyűjti az ebben blokkban található meg nem erősített tranzakciókat, hozzáadja a 11. blokk hash kódját, és elkezd a nonce értékeket kipróbálni, amíg meg nem kapja azt a hash kimenetet, ami megfelel a valuta feltételeinek.

A 12. blokk így készül el, és adódik hozzá a lánchoz, kivéve ha egy másik bányász hamarabb találja meg a megoldást:

```
[Block 10] <- [Block 11] <-  
[Block 12]
```

Most úgy eshet, hogy nagyjából ugyanabban az időben két bányász alkotja meg a javaslatát a 13. blokkra, ami megfelel a valuta feltételeinek. Akkor két láncunk van, ami elkezd terjedni a hálózaton. Ezt hívják blokklánc-elágazásnak.

```
[Block 10] <- [Block 11] <-  
[Block 12] <- [Block 13A]
```

```
[Block 10] <- [Block 11] <-  
[Block 12] <- [Block 13B]
```

Attól függően, hogy melyik blokk érte el őket a hálózaton, a bányászok igyekeznek megtalálni a gyermekblokkot vagy a 13A. blokkhoz, vagy 13B.-hez.

Tételezzük fel, hogy az egyik bányász nagyon gyorsan megtalálja a 13B. blokk gyermekblokkját, miközben ilyen nem kerül elő a 13A. blokkhoz, akkor:

```
[Block 10] <- [Block 11] <-  
[Block 12] <- [Block 13A]
```

```
[Block 10] <- [Block 11] <-  
[Block 12] <- [Block 13B] <-  
[Block 14]
```

Az a lánc a leghosszabb, amiben a 14. blokk van, és a 14. a 13B. blokkra utal vissza. A 14. blokk terjedni kezd a hálózaton. Minden csomópont, ami megkapja, érteni

fogja, hogy az az elérhető leghosszabb lánc, amely tartalmazza a 13B. blokkot és a 14.-et, és eldobja a 13A.-t érvénytelenként. Ezért az a blokklánc, ami a 13B. blokkot tartalmazza lesz a hivatalos főlánc.

A 13A. blokkban igen, de a 13B.-ben nem szereplő bármelyik tranzakció a meg nem erősített tranzakciók gyűjtő helyére kerül. A 13A. blokk valójában nem integrálja a láncot, ennek a blokkbányásza nem kap semmilyen jutalmat (mert a jutalom tranzakciónak nincs nyoma a főblokkláncban), és ezért a 13A.-t árva blokknak hívják.

Ez a rendszer gyengepontja: egy dupla-költésre utazó támadó küldhetne valutát magának az 1. tranzakcióval (ami A tranzakció kimenetére utal), ugyanakkor küldhet valutát egy eladónak a 2. tranzakcióval (ami szintén A tranzakció kimenetére utal, ezért lesz dupla költség).

Ha a 2. tranzakció belekerül a 13A. blokkba, és ezért egyszer jóváhagyásra kerül, az eladó lehet, hogy azonnal küldi a terméket. Ha ugyanebben az időben az 1. tranzakció is belekerül a 13B. blokkba, a következő történik:

- idővel a 2. tranzakció belekerül a

meg nem erősített rendelések közé, mert a 13A. blokk elárvult;

- azonban ugyanebben az időben az 1. tranzakció a főblokklánc részévé vált. Ezért az A tranzakció, amire utal, már elköltöztnek minősül.

- Amint a 15. blokk építése elindul, gyűjteni fogja a tranzakciókat. A 2. tranzakció azonban nem kerülhet be a blokkba, mert az A tranzakcióra utal, ami már elköltött állapotban van. Így az eladó ingyen szállította le a terméket.

Ezért a velejáró probléma miatt az eladó jobban teszi, ha bitcoin elfogadása esetén vár, míg a tranzakciókat többször megerősítik (régebbiek a blokkláncban), és meggyőződik róla, hogy nem válik áldozatává egy ilyen esetnek.

A Bitcoinban minden blokkot átlagosan 10 perc alatt lehet megoldani (és a nehézségi szintet ennek fenntartása érdekében módosítják). Az általános vélekedés szerint elegendő 6 blokkot (6 megerősítést) várni, az már elég biztonságos, ami azt jelenti, hogy egy óra szükséges ahhoz, hogy egy tranzakció teljes mértékben érvényessé váljon. Ezt szokták kiemelni (joggal) mint a Bitcoin valutaként történő használata elleni egyik érvet.

Más valuták rövidebb blokk időket vezettek be, hogy orvosolják ezt a problémát.

MIÉRT BIZTONSÁGOS A BLOKKLÁNC?

Ahogy láttuk, vannak olyan esz-
közök, amelyek biztosítják, hogy
végül csak egy változata terjed a
blokkláncnak a hálózaton, ezt a leg-
hosszabb lánc elv érvényesítésével
érik el (elágazás esetén a láncnak
az az ága lesz a nyertes, amelyik ha-
marabb hozza létre a következő
blokkot).

Ráadásul így rendkívül nehéz
belenyúlni a blokkláncba (és dupla
költéses támadást véghez vinni),
mert minden blokk tartalmazza a
megelőző blokk hash kódját a hasz-
nos terhe részeként.

Tekintsd meg a következő ese-
tet:

```
[Block 10] <- [Block 11] <-  
[Block 12] <- [Block 13] <-  
[Block 14]
```

Mondjuk meg akarom változtat-
ni egy tranzakció hivatalos rendelé-
sét úgy, hogy a 10. blokkban lévő
tranzakciót a 14.-be rakom, és el-

érek egy dupla költéses támadást.
Megkísérelhetek létrehozni egy el-
ágazást a 10. blokk szintjén. Az el-
ágazás létrehozásához a
következőket kell tennem:

létre kell hoznom a 10. blokk al-
ternatív verzióját, a 10B. blokkot,
amely tartalmazza azt a tranzakci-
ót, melyet én szeretnék és a 9.
blokk hash kódját;

- ehhez nagyon gyorsan találnom
kell egy olyan nonce értéket, ami-
vel az új blokkom hash kódja meg-
felel a valuta feltételeinek (nehéz);
- ezután létre kell hoznom a 11B.
blokkot, a 10B blokk hash kódjával,
és találnom egy nonce értéket;
- törölnöm kell és megismételnem
az egész folyamatot, míg létre nem
hozom a 15B. blokkot.

HA ezt sikerül megcsinálnom,
MIELŐTT a valódi 15. blokk a főlán-
con elkészül, akkor az én új elága-
zásom lesz a leghosszabb lánc, és
elfogadják főláncnak.

Ehhez azonban sok számítási ka-
pacitás szükséges. Legalább a háló-
zaton található teljes számítási
kapacitás 50%-a és még több, ha az
általam létrehozni kívánt elágazás
eredete egyre régebbi lesz. Jelen-
leg a világ legjobb szuper-számító-
gépe sem rendelkezik ezzel a

kapacitással, így eléggé biztonság-
ban vagyunk. Egyébként is egy ek-
kora számítási kapacitással
valószínűleg kifizetődőbb lenne
egyszerűen bányászni, mint megkí-
sérelni eltéríteni a rendszert.

KRIPTO-VALUTA PARAMÉTE- REK

Valójában a kriptó-valutának
csak néhány fő paramétere van:

- a blokk nehézség, ami általános-
ságban meghatározza, hogy
mennyi időbe telik a hálózatnak
megoldani/kibányászni egy blokkot
(a blokk megoldási ideje);
- az időtartam, ami után a blokkne-
hézséget megváltoztatják. Ez szük-
séges, mert a hálózat és a számítási
kapacitás nő, és ha a nehézségi
szint nem változna, akkor egy blokk
kibányászásához szükséges idő a
kívánt érték alá süllyedne. A Bitco-
innál ez az időköz 2016 blokk;
- a jutalom egy blokk kibányászásá-
ért;
- az az időköz, ami után a jutalom
felülvizsgálatra kerül (így a valuta
termelése korlátozott). A Bitcoin
minden 210 000 blokk után vizsgál-
ja felül a jutalmat;
- egy blokk kibányászásához szük-
séges módszer, ami tipikusan csak
a hash algoritmus meghatározásá-

val történik.

Ne felejtse el, hogy a kriptó-val-
utáknál általában van előírt idő-
mennyiség a blokkokra. Ez az
időmennyiség a blokkok esetén 10
perc a Bitcoinnál, és 1 perc a Pri-
mecoinnál. Ennek érdekes követ-
kezménye, hogy minél több
számítási kapacitást fordítanak egy
adott pénz kibányászására a háló-
zaton, annál gyorsabban oldják
meg a blokkokat, és így egyre ne-
hezebb lesz ezt az időtartamot
fixen tartani.

A legtöbb kriptó-valuta hasonló
és két fő hash algoritmust használ:

- SHA256
- Scrypt (amihez létezik Debian
csomag)

Néhány valutának vannak saját
metódusai. Például a Quarks több-
fajta hash algoritmust használ egy-
szerre, és Primecoin bizonyos
prím szám láncok megtalálásának
nehézségét használja, amelyek ma-
tematikai eredete megfelel egy
adott kritériumnak, mint például
hogy a blokk több hash kódjából
álljanak a befektetett munka bizo-
nyításához.

A következő részben részlete-
sebben belemegyünk, hogy ez mi-

lyen hatással van a bányászatra.

Fő források:

- a bitcoin papír:

<http://bitcoin.org/bitcoin.pdf>

- egy nagyszerű, de gyorsan változó, részletes magyarázat a bitcoin-ról (ez a magyarázat hasonló szerkesztést használ, de bizonyos pontokat jobban kifejt, másokat kevésbé):

<http://www.imponderablethings.com/2013/07/how-bitcoin-works-under-hood.html>

- a Primecoin papír:

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

- a papír magyarázata:

[http://www.reddit.com/r/primecoin/comments/1rp5vx/could someone explain in detail the algorithm/](http://www.reddit.com/r/primecoin/comments/1rp5vx/could_someone_explain_in_detail_the_algorithm/)

JÁTÉK



Nyerj 500 Dogecoin (DOGE), válaszold meg ezt a kérdést:

Két fő hash algoritmus van; az SHA256 és a _____ ?

(**Tipp:** a válasz megtalálható a cikkben)

A válaszod ide küldd:

ronnie@fullcirclemagazine.org á-

rilis 18. (péntek) előtt. A győztest e-mailben értesítjük és elkérjük az érvényes Dogecoin címéért.

További 500 DOGE kerül kisorsolásra a következő hónapban ennek a cikksorozatnak a végén.

PYTHON KÜLÖNKIADÁSOK:



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



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



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



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



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



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



ELSŐ PRÓBÁLKOZÁSOK

Valamikor a 90-es évek közepén próbálkoztam először a Linux-szal egy Amiga 1200-as számítógépen. Korábban próbáltam már a BDS-t is, de a Linux tűnt a jobb választásnak. A 90-es évek végén lett egy Intel-alapú PC-m. A Linuxot akkor is használtam, de eszembe sem jutott, hogy a mindennapok operációs rendszere legyen.

A 2000-es évek elején jött a Windows XP. Hamar megfeledkeztem a Linuxról, majd 2004 végén egy napon az egyik ismerősöm a kezembe nyomott egy Ubuntu 4.10 Live CD-t. Addig még soha nem hallottam az Ubuntu Linuxról, de hamar behoztam a lemaradásomat. Megtudtam, mi az a Canonical, kicsoda Shuttleworth és megtapasztalhattam életemben először a Linux egyszerűségét és könnyű telepíthetőségét.

Hamar kipróbáltam az Ubuntu 5.04-et, a Kubuntut, majd 2005-ben már dual boot gépem volt Ubuntuval és Windows XP-vel. Azóta már szinte az összes Ubuntu-variánst kipróbáltam, ill. számtalan egyéb disztribúciót. Most már Linux a gépem fő operációs rendszere, egy másikon pedig Windows 7 fut.

Nagyon érdekes azt látni, hogy immár a Linux is a figyelem középpontjába kerül, ha számítógépes játékokról van szó. Ez a grafikus meghajtók rapid fejlődését is magával hozta, sőt, lehet, hogy magát az oprendszert is egyre több végfelhasználó fogadja el. Az ismerőseim egyharmada már váltott Linuxra (legtöbbjük Linux Mint-re!), én pedig alig várom, hogy lássam, mit hoz a jövő.

Jimmy Naidoo

OPERATŐR VAGYOK

A tanulmányaim során a celluloid szalagokra koncentráltam, a diploma után fedeztem fel a digitális világot. Nem hivatalosan, de hozzám közel állók segítségével, illetve a saját tapasztalataimra hagyatkozva, sok próbálkozás és bukás után elkezdtem használni a különböző Windows-os alkalmazásokat, úgymint Office, Adobe, Corel, stb.

Dolgoztam Windows ME-vel, XP-vel, Vistával és 7-tel, aztán megláttam, hogy a nővéremnek Ubuntu van a laptopján és ki szerettem volna próbálni.

Meggyőződtem róla, hogy a

multimédiás produkció igenis lehetséges Ubuntu alatt és az otthoni számítógépek is sokkal gyorsabbá és megbízhatóbbá váltak.

Korábban azt hallottam, hogy Linux-szal nagyon nehéz dolgozni, főleg az olyanoknak, mint én, akik nem értenek a számítógéphez. Még egy árva DOS-parancsot sem tudok. De az Ubuntu felbátorított; egy hétig használtam Windows 7 mellett, aztán a Windows-t teljesen eltávolítottam.

Most már csak Ubuntu fut a gépemem. Korábban azt hittem, Windows nélkül nem is létezik számítógép. Eltartott egy ideig, mire platformot váltottam, de immár ragaszkodom hozzá. Az ember nem is gondolná, mennyi mindent képes kihagyni évek hosszú sora alatt.

Indiában az a hiedelem járja, hogy a tudást nem lehet pénzben mérni. A tudást szét kell osztani, és minél több tudást oszt szét az ember, annál több tudás jut el hozzá. (Pont a pénz ellentéte!) Ugyanezt a filozófiát látom az Ubuntu-közöségnél is.

AURO KUMAR SAHOO

Csatlakozz:



goo.gl/FRTMI



facebook.com/fullcirclemagazine



twitter.com/#!/fullcirclemag



linkedin.com/company/full-circle-magazine



ubuntuforums.org/forumdisplay.php?f=270

A FULL CIRCLE-NEK SZÜKSÉGE VAN RÁD!



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

Az irányelveinkről a [29.](#) oldalon olvashattok. Ha betartjátok ezeket, garantált a siker.

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



Kávé

Összeállította: Gord Campbell
Fordította: Dorozsmai Ágnes

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

K Mi a legjobb módszer arra, hogy egy Ubuntu gépről biztonsági mentést készítsünk? A teljes merevlemezről szeretnék egy átfogó biztonsági mentést. Így, ha neadjisten bármi történne, akár mikor vissza tudom állítani a belső meghajtó tartalmát.

V A Déjà Dup már eleve telepítve van az Ubuntu-ban, nem véletlenül. Több online ismertetőt is találsz a működéséről. Ha a merevlemez egészéről akarsz egy képet csinálni, a Clonezilla-t javaslom. Ezt a kettőt akár egyszerre is használhatod: pl. december 31-én csinálsz egy képet a merevlemezről, aztán január 31-én egy teljes biztonsági mentést a Home mappáról, utána hetente egy mentés azokról a fájlokról, melyeket időközben megváltoztattál.

K Létezik valamilyen parancs annak megakadályozására, hogy a számítógép alvás funkcióba tegye magát vagy kikapcsolja a monitort?

V Persze. `xset -dpms`

Ha más paraméterekkel is kísérleteznél, először ismerkedj meg velük: `man xset`

K Mikor jelenik meg a következő Long Term Support?

V Április 17-én.

A tapasztalat azt mondhatja velem, hogy nem árt várni pár hetet egy-egy LTS megjelenése után. Aztán Live-módban kipróbálni és végül telepíteni az előző oprendszer törlésével. Nekem külön partíción van a Home és a root, így pontosan meg tudom határozni a telepítés során, mi hová kerüljön. Az adataim védve vannak, de a fenti biztonsági kérdésre vonatkozó javaslatokat is észben szoktam tartani.

K Telepíteni akartam egy témát az ubuntuthemes-ről. MyUnity-val csináltam, de egyáltalán nem úgy néz ki, mint a képernyőkép.

V (köszönet a válaszáért **3rdal-bum**-nak az Ubuntu Forums-ról): A témák csak az ablakok szejelyét, a címsort, illetve a gombok, a görgetősávok, a jelölőnégyzetek, miegyebek külsejét változtatják meg. A dokkot, a hátteret, az asztalon megjelenő üzenetek kinézetét, és ehhez hasonlókat mind neked kell megváltoztatnod.

Ahhoz, hogy egy téma teljesen átalakítsa az asztalod külsejét, ki, majd újra be kell jelentkezned.

K Szeretném szerkeszteni a weboldalamat. Milyen eszközöket használhatok ehhez Ubuntu alatt?

V (köszönet a válaszáért **spectatorx**-nek az Ubuntu Forums-ról): Ha csak simán HTML-t és CSS-t akarsz szerkeszteni, ahhoz nekem a bluefish vált be a legjobban. Ott van az Ubuntu Szoftverközpontban. Néha még alap PHP-hez is használható más egyéb nyelvek mellett.

AZ ASKUBUNTU LEGNÉPSZERŰBB KÉRDÉSEI

- 1 webkamera 2 programhoz:
<http://goo.gl/vPNkuJ>

- Hogy lehet csökkenteni a kritikus hőmérsékletet?
<http://goo.gl/sA533c>

- Honnan tudom, milyen DVD-eket tud lejátszani a gépem?
<http://goo.gl/xqAKGq>

- Hogyan távolíthatnák el egy „flag”-nek látszó fájlt?
<http://goo.gl/rWAQWv>

- Mit jelent a gedit-ben a „file browser panel” és mire jó?
<http://goo.gl/QmDwwM>

- Hogy lehet „apt-get-install” parancsot futtatni a háttérben?
<http://goo.gl/fZu5cF>

- Hogy tudom telepíteni a Tox-ot?
<http://goo.gl/0aZq4K>

- Hogy lehet megvédeni egy fájlt attól, hogy más felhasználók vál-



toztassanak rajta?

<http://goo.gl/17apmY>

- Elfogadtam a tts-mscorefonts-
installer EULA-t?

<http://goo.gl/3JjYl0>

TIPEK ÉS TECHNIKÁK



Még több info?

Ha segítséget akarunk kérni, az első és legfontosabb az, hogy elegendő információt szolgáltatjunk a rendszerünkről. Ehhez van is egy segítségünk, az osztály új tanulója, a rendszerinformációs programok üdvöskéje, úgy hívják: inxi.

A programnak temérdek opciója van. Ezeket úgy tudjuk megismerni, hogy nyitunk egy terminált és beírjuk:

```
inxi -h
```

Az eredmény meglehetősen kétdimenziós, pl. a -v megváltoztatja a paramétereket, plusz a különleges opciókat úgy mint a -h-t.

Nagyon megörültem az új rendszerinformációknak, azzal együtt az inxi nem győzi le a korábbi baj-

nokot. A tökéletesen formázott információkért továbbra is az alábbi parancsot alkalmazom:

```
cd Desktop
```

```
sudo lshw -html > config.htm
```

A config.htm megjelenik az asztalomon, kétszer rákattintok és a böngésző már meg is nyitotta. Hosszú, részletes, kimerítő lista jelenik meg előttem. Viszont az inxi a hőmérsékletet is mutatja, nekem pedig ez különösen fontos.

AZ ASZTAL TÁVVEZÉRLÉSÉNEK FRISSÍTÉSE

Nemrég írtam a Remote Desktop-ról. Azóta már másikat használok, a KRDC-t. Ennek grafikus a felülete és sokkal könnyebb vele dolgozni, mint az elődeivel.

Ha még nem használtunk soha KDE-alkalmazásokat, előfordulhat, hogy a KRDC magával hoz egy rákás függőséget, de legyen ez a legnagyobb ára egy fantasztikus program használatának.



Gord a számítógépes iparág egyik régi bútordarabja. Egy időre visszavonult a szakmától, aztán nemrég azon kapta magát, hogy egy 15 fős, "The IT Guy" nevű cégnél dolgozik Toronto belvárosában.





Biztonság

Írta: Michael Boelen

Fordította: Takács László

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 kérdéseitekkel kapcsolatban.

Thomas Brooks írta: A védetség mutató meghatározása során a javaslatok végrehajtásához ajánl valami opciót a Lynis? Ha szükséges, le tudja tölteni a megfelelő eszközt (például tűzfalat) az APT-val?

MB: Lynis jelenlegi formájában főleg a rendszert vizsgálja és annak megerősítésében nyújt segítséget. Automatikus megerősítés lehetséges, de az ezzel járó kockázatok miatt soha nem lesz teljesen automatizálva. Lynis céges kiadásának vásárlói – annak ellenére, hogy a scriptek segítik a megerősítést – főleg az olyan konfigurációkezelő eszközöket használják, mint a cfm-gine és Puppet.

Thomas Brooks írta: A fehérlista, úgy tűnik még a feketelistánál is hasznosabb eszköznek bizonyul, ha el akarjuk kerülni, hogy a rendszerünk egy kompromittált kiszolgálóhoz kapcsolódjon. Lynis támogat ilyesmit? Van valami javaslatod?

MB: Lynis a rendszer vizsgálatára és megerősítésére való. Nem erősíti a rendszert magát. A rendszeradminisztrátoron múlik, hogy fogja-e a szükséges eszközöket és a rendszer céljainak megfelelően állítja-e be azokat. A fehérlista készítése egy általános koncepció és általában jobb, mint a feketelistázás. A

fő ok, hogy megmondhatod, mi az, ami jó, ahelyett, hogy azt adnád meg, mi lehet rossz. Jó néhány szoftvercsomag támogatja a különböző fehérlisták használatát, mint az iptables, ahol beállíthatod, milyen információáramlást fogadsz el (és milyeneket nem).

Jim Barber írta: Hogyan észleljük és távolítsuk el a rootkitek?

MB: A rootkitek a rosszindulatú programok egy speciális fajtái, mivel a fő céljuk, hogy hátsó ajtót nyissanak a megtámadott rendszeren és pluszban annyira megnehezítsék az észlelésüket, amennyire csak lehetséges. Az észlelés elkerüléséhez a rootkitek módosítják a bináris állományokat, beavatkoznak a speciális kernel funkciókba vagy csak egyszerűen elrejtőznek (pl. a /bin-ben). Tehát a rootkit észleléséhez a kereső programnak első körben egy kicsit okosabbnak kell lennie, mint a bujkáló rootkitnek. Alternatív vagy statikusan fordított binárisokat kell használnia és a megszokottól eltérő módon keresnie a fájlokat (echo * és ls -l), majd összehasonlítani az eredményeket stb. Néhány esetben az elvártól eltérő eredményt kapunk, mely az első jele lehet a gép vizsgálatának vagy a felfedezett binárisok-

nak. Ami az eltávolítást illeti: megbíznál valaha is egy kompromittált rendszerben? Persze a vírusos állományt le lehet törölni és megtisztítani, de ha a rendszer kritikus részei lecserélődnek vagy az általánosan használt binárisokba backdoor kerül, én ettől a pillanattól fogva soha nem bíznék meg a rendszerben. Ezért a legjobb módja a rootkitek eltávolításának egy megfelelően felépített friss telepítés.

Jim Barmber írta: Hallottam olyan szabadon terjedő trójai falóról, ami Linuxhoz készült. Hogyan tudom észlelni és mit tudok vele kezdeni?

MB: A trójai falovak és a backdoorok a legtöbb platformon előfordulnak. A legjobb módja, hogy elkerüld őket, ha csak olyan szoftvert használsz, melyben megbízol (pl. nem telepítesz szoftvert a tárolón kívülről). A legtöbb rosszindulatú szoftver észlelhető az olyan általános keresőeszközökkel, mint a ClamAV, a Rootkit Hunter, a Chk-rootkit, az OSSEC és a fájl integritás ellenőrző eszközök (AIDE, Samhain és Tripwire).

Wade Smart írta: [A backdoorok által irányított rendszerekre való tekintettel] Hogyan tudom

elmagyarázni [a Linux felhasználóknak], mi az, ami valójában működik és mi az, ami elméletileg lehetséges? Valóság a média szenzációhajhászásával szemben? Mit tudok ezzel kezdeni?

MB: A legjobb módja, hogy elmagyarázd a többieknek, mi a valóság, ha keresel egy rosszindulatú szoftvert és kipróbálsz egy elszigetelt környezetben (pl. hálózati kapcsolat nélküli virtuális gép). Az elérhető támadások (és minták) mennyisége meglepő módon elég, habár megtalálásuk és elemzésük egy kis időbe telik. Néhányukat igen nehéz működésre bírni! A backdoorok vezérlése általában mindig lehetséges, főleg ha elérték az adminisztrátor szintű rendszerhozzáférést. Megbízhatunk mindenki, aki valaha az operációs rendszeren dolgozott? Megbízhatunk a fordítóban, mely az általunk használt binárisokat készítette? Van, amikor egyszerűen csak meg kell bízunk egymásban. Az egyszerű Linux felhasználók számára rendszerük folyamatos naprakészen tartása a legfontosabb. Akik még mindig nem érzik magukat biztonságban, talán OpenBSD-re váltanak: ugyan kevesebb a funkcionalitás, de kiemelten figyelnek a biztonságra.



Nyílt forráskódú dizájn

Összeállította: Jens Reuterberg

Fordította: Nagypál Ildikó



A dizájn egy komplex, nagyon kiterjedt kérdés. Annyira szerteágazó téma, hogy több könyv szól arról, "Mi is a dizájn?", mint ami egy normál könyvespolcra ráférne. Annyira szerteágazó, hogy a komplexitása már a használhatóságát akadályozza.

Így én személy szerint a lényegre térek, és ennyire szűkítem le: "A dizájn kommunikáció". És azt az óriási mennyiségű szöveget is figyelmen kívül hagyom, mely a "Mi a kommunikáció?" kérdés kapcsán született, leegyszerűsítve csak annyit mondom, hogy "A kommunikáció egy közösség tevékenysége."

Kommunikáció esetén nem tudod elkerülni, hogy egy közösség része legyél; anélkül nincs kommunikáció. Amikor információt cserélsz valakivel, egymás életének részeivé váltok. Ha nem tudsz információt cserélni, közösséget sem hozhatsz létre.

Akkor miért van az, hogy a kommunikáció létrehozását - vagyis a dizájnt - olyan tevékenységnek tartják, melyet vagy jobb egyedül végezni, vagy lehetőleg egy garbót viselő diktátor hajtsa végre, miközben halálra rémült tervezők lesik a parancsait? És itt egy férfira gondolkodok, mert a kreativitásnak ezt az as-

pektusát gyakran a (fehér) férfiaknak tulajdonítják - egy magányos zsenire, aki egyedül munkálkodik nagy terve megvalósításán, az alatta lévők pedig vagy behódnak vagy távoznak.

Na, most a dizájn azt jelenti, hogy tudod, mit ne adj hozzá valamihez - továbbá egy dizájn nyelv ismeretét, egy célt és az e célhoz való következetes ragaszkodást, hogy mindvégig egységes maradjon. Ezek mind kellenek ahhoz, hogy egy dizájn elérje ezt a célt.

Amikor egy vékony keretes szemüvegű hűbérúr vagy, akinek a dizájn csapatban a szava törvény, ennek az egységességnek a fenntartása egyszerű. A te elképzelésed valósul meg vagy mindenki ki van rúgva.

De aztán távozol. Sajnálatos módon meghalatsz vagy esetleg kilépsz, és ott hagyod az alattvalódat, akiket beidomítottál, kitanítottál és már tökéletesen követik minden apró rezdülésed, lesik a kívánságaid és elgondolásaid és engedelmességgel igyekeznek megtartani az állásukat.

És a dizájn munka összeomlik. Olyan csúnyán, hogy a tűzoltóknak erővágóval kell kiszedni az embere-

ket a készülő dizájn roncsai alól. A hirtelen támadt szabadságban mindenki önfeledten azt csinál, ami éppen eszébe jut, vagy a megüresedett helyedért fognak vetélkedni, vagy csak egyszerűen megszedült tőkehalként vergődnek a neo-modernista stílusú, fehérre festett irodapadlón.

A nyílt forráskódú fejlesztés megtanított minket arra, hogy semmi sem körözheti le a közösséget, mely nyíltan tevékenykedik, és így a lehető legtöbben tudnak hozzátenni, szerkeszteni és változtatni a dolgokon. Hogy lehessen a már elvégzett munkára alapozni. Óriások vállára állni.

Ha ez az egyszintű módszer működött a programozásban, akkor egy hasonló ötlet a dizájn területén miért találja szemben magát rögtön a "Dizájn bizottság által" felkiáltással?

Igen, nehezebb közösséget építeni. Nehezebb egyértelműen felvázolni az elképzelésed, hogy mindenki átlássa és megértse. Kifejezetten bonyolult, amikor a dizájn nyelvet részletesen meg kell határozni, de szeretném kijelenteni, hogy mindig megéri.

A dizájnnak egy olyan meghatá-

rozásában állapotunk meg, amely szerint ez egy elit játék, valami, amit az emberek jobban csinálnak mint mi; akiknek több a sütnivalójuk mint nekünk; akiknek jobb a gondolkodásmódjuk, miközben a média jártasságukat arra használják, hogy a színpadon állva, kezükkel gesztikulálva adják tudtunkra, milyen jók. Ahol a dizájn értékét a "konvergenciák", a "vizuális egységek" és az "alkalmazások" számában mérik, melyet a tervező egy 5 perces Ted előadászerű prezentációba tud sűríteni.

Ennek nem kell így lennie. Mindannyiunknak törekednünk kell arra, hogy befogadóak, nyitottak, aktívak és kommunikatívak legyünk. Hogy elindítsunk egy dizájn projektet nem csak azért, hogy a lehető legjobb dizájnt tesszük elérhetővé, de le tudjuk írni a használni kívánt dizájn nyelvet, ha úgy adódik. Ezek az elképzelések, amelyek felé haladunk.

A KDE Visual Design Group ezen az alapelveken nyugszik - mindenki bekapcsolódhat és be is kellene, hogy kapcsolódjon a dizájn munkába. A következő évben minden hónapban szeretnék írni egy cikket, mely ennek az ötletnek az előnyeit és a hátrányait taglalja. A győzelmeket és bukásokat.





Másfél órával ezelőtt egy új videójátékot kezdtem el játszani; még most igyekszem feldolgozni a végét. Nem semmi... Egy igazi kincset találtam a Serena nevű játék megismerésével, melyet Agustin Cordes tervezett és a Senscape, egy Buenos Aires-ben székelő független játékfejlesztő cég készített el. A Serena 2014 januárjában jelent meg a Steam-en Windows-ra, Mac OS X-ra és Ubuntu Linux-ra. Azután ismertem meg a Serenát, miután észrevettem, hogy megjelent a Steam könyvtáramban, bár korábban nem vettem meg. Sok Steam felhasználó könyvtárában landolt a játék rögtön a megjelenése után, mint ahogyan nálam is. Ez egy okos marketing módszer, melyet a Steam használ, ingyenes játékokat oszt ki, így a játékosok tudomást szereznek róluk.

Rákattintottam a Serena játék linkjére a könyvtáramban és rájöttem, hogy ingyenes, ráadásul mindössze 500Mb helyet foglal el a merevlemezemen, így azonnal letöltöttem. A Steam áruház lapján elérhető leírás alapján a játék egy óra alatt befejezhető, amitől csak

még inkább játszani akartam vele.

Így ma este, egy hosszú munkanap után leültem Serenát játszani. Belekezdtem és szó szerint nem tudtam abbahagyni. Ebből a szempontból emlékeztet az Amnesia: The Dark Descent nevű játékra, ahol a főszereplő nem emlékszik arra, hogy mi történt és kénytelen

nyomok után nézni. Egér-billentyűzet kombinációval játszható a játék, de leginkább az egeret fogod használni. Ahogyan az egér segítségével végigtapogatsz az elzárt kabinodat, sorra jelennek meg a nyomok. Úgy tűnhet, hogy nem történik semmi és a történet nem halad előre, pedig igen. A trükk az, hogy kattints rá mindenre, amíg

minden egyes tárgy ugyanazt nem kezdi el mondani újra és újra; ekkor biztos lehetsz benne, hogy ideje továbblépni egy másik tárgyra.

Mielőtt túl sokat árulnék el a játékról, beavatlak egy kis titokba: ha megnyomod a sorköz billentyűt a billentyűzeteden, kis kék körök jelennek meg azokon a tárgyakon, amelyeket fel kell fedezned. Ha már úgy érzed, hogy mindenre rákattintottál, menj vissza az étkezőasztalhoz, ahol a játék kezdődött és nézd meg újra a képeket. Ha mindent felfedeztél, Serena arca nem mosódik el többé. Innentől nincs más teendőd, menj vissza és kattints rá dolgokra másodszor, harmadszor és negyedszer, amíg végül olyan dolgok is kinyílnak, melyek azelőtt nem, és mielőtt észbe kapnál, már véget is ért a játék. Mire a végére érsz, az állad valószínűleg olyan erővel esik le, hogy csak sebészeti beavatkozással lehet majd visszatenni a helyére.

Lehet, hogy merészet fogok állítani, de megkockáztatom: a Serena talán nem egyéb, mint a nemsokára megjelenő Asylum nevű



Serena... why can't I see you more clearly?
Why can't I... even remember?

játék kedvcsináló előzetese egy mini-játék formájában, hiszen mindkettőt Agustin Cordes tervezte és a Sandscape fejlesztette. Három dologra alapozom az elméletemet:

1. A Serena egy nagyon rövid játék, kevesebb mint egy óra a játékidéje. Nekem olyan, mint egy előétel, ami csak étvágyat csinál a főfogáshoz.

2. Ingyenes, így mindenki hozzáfér. Ez egyfajta kóstoló, amit addig szolgálnak fel, amíg a rendes főgásra vársz.

3. Az egyik fiókban található egy rajz, melynek a hátulján "Az Asylumra várva" felirat olvasható. Ez a legkomolyabb bizonyíték.

Attól függetlenül, hogy a Serena valóban csak az Asylum egyórás reklámja vagy sem, önmagában is nagyon jó játék. Ki kell próbálnod! Ingyenes, szóval semmit sem veszíthetsz az idődön kívül, és amikor befejezted, nem fogod bánni azt az egy órát, melyet a Serenára fordítottál (és nem elpazaroltál).

KÖVETKEZTETÉS

Előnyök

- A játék szórakoztató és rövid, ami miatt csak még többet szeretnél

belőle.

- A zene, amikor hallható, megfelelő hangulatot teremt.

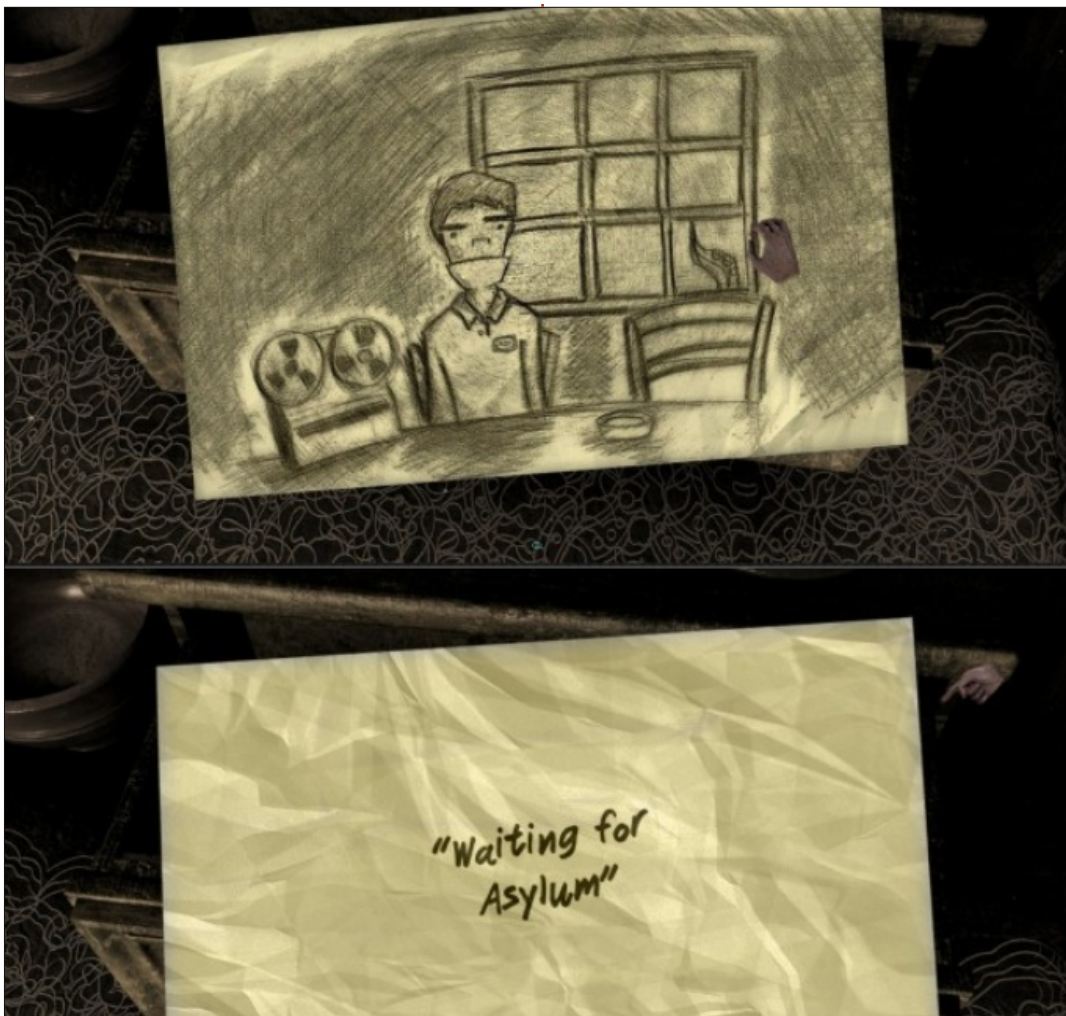
- A játék az elejétől fogva össze akarja zavarni a játékost és kétségkívül sikerül is neki.

- A sötét, borzongató, félhomályos látványvilág és grafika szokatlan egy ilyen alacsony grafikuskártya követelményeket támasztó játék-

nál.

Hátrányok

- A beszédhangok miatt először majdnem abbahagytam, de a játék során hozzám nőtt, és a végére már el sem tudtam volna képzelni más-milyen hanggal. A beszédhangok először nem tűnnek a legjobbnak, mégis adj nekik egy esélyt, és ne



kapcsold ki őket, meghálálják a megelőlegezett bizalmadat.

- Nem tudom megállni, hogy a Serenának ne 5 csillagot adjak az 5-ből.



Rendszerkövetelmények

Minimum rendszerkövetelmények

Rendszer: Ubuntu

Processzor: 1.6Ghz

Memória: 1 GbRAM

Grafika: OpenGL 2.0, ami kompatibilis 128Mb-tal

Meghajtó: 500 Mb szabad terület



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



Játékok Ubuntu

Írta: David Rhys Forward
Fordította: Nagypál Ildikó

To The Moon

Egy független videójáték-fejlesztő cég, a Freebird Games 2011-ben megjelentette a To The Moon nevű játékot; igen, egy kicsit le vagyunk maradva, de az Ubuntu használók számára csak nem régóta érhető el, és ez egy értékes darabja lehet az ezen az operációs rendszeren futtatható játékok egyre bővülő kínálatának.

A To The Moon-ban olyan két tudóssal játszol, akik bármelyik haladokló utolsó kívánságát teljesíteni tudják; ezt egy olyan gép segítségével érik el, mely hozzáfér a beteg emlékeihez, és olyan dolgok emlékeit tudja elültetni benne, amelyeket a valóságban nem csinált meg.

A tudósok legújabb ügyfele Johnny - egy kómában lévő idős férfi, akinek csak napjai vannak hátra, és a két tudóst azért hívják, hogy teljesítsék Johnny utolsó kívánságát. Igen, a cím igencsak árulkodó, de Johnny a holdra szeretne menni.

A játékmenet minimális, és ha olyant keresel, amelynek a mechanikájáról és címbe zsúfolt különbö-

ző típusairól lehet hosszasan értekezni, akkor keress tovább, mert ez a játék történetalapú. De esedezem nektek, hogy szánjatok időt rá, mert ez olyan, ami rabul ejti a szíveteket és minden érzelmeket megérinti – mert kíváncsiak lesztek a történet végére.

Van azért néhány dolog, ami zavar a játékkal kapcsolatban; a felesleges játékmenetnek, amivel igyekeztek megtölteni a játékot, megvannak a hibái, főleg a feladványok terén – tulajdonképpen „kattintani kell, hogy létrehozzon egy képet”. Ha túl gyorsan kattintasz, lefagy. Talán furcsán hangzik, de a

játékmenet minőség- és mennyiségbeli hiányosságai nem elegendők, hogy aláássák. A játék erőssége a történetben és ezen keresztül zenéjében rejlik. A látványvilág olyan játékokra fog emlékeztetni, mint a Chrono Trigger és a régi Final Fantasy, ez passzol leginkább ehhez a stílushoz, mert



javított a kinézetén és valami különlegesen alkotott belőle.

Ahogy sok olvasómnak, nekem is nagyon fontos a zene, és a Freebird Games megfogott a fantasztikus zenéjével, minden hangulatot tökéletesen közvetít és pont ott jelenik meg, ahol számít. A zene megindít, valószínűleg ez az egyik legjobb, melyet mostanában hallottam, ezt értékelem egy játékban.

További erőssége a történet stílusa és a mesélés. Komoly témákat érint, melyeket aztán a tudósokon keresztül egyedi humorral old fel. A párbeszéd és a karakterek hozzájárulnak, és hihetővé válnak, összességében nagyon erős az üzenete. A To The Moon egy élvezetesen elmesélt történet, melyet nagyon kevés játéknak sikerül megvalósítani, valamint egy művészeti alkotás, amihez úgy is kell közelíteni.

Az én értékelésem 4,5 az 5

pontból.



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 Full Circle Podcast 39. részében „Fókuszban: az Oggcamp”

Élőben rögzítettük a mostani részt október 20-án, vasárnap az Oggcamp-on. Az epizódban a rendezvény történetével foglalkozunk abból az alkalomból, hogy az Oggcamp immár ötödször került megrendezésre.



Házigazdáink:

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

egyenesen a Blackpool-ból (UK) LUG

<http://blackpool.lug.org.uk>

Letöltés



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.



Ez egy képernyőkép az Asztalomról. Linux-ot 2004, Ubuntut 2006 óta használom, és 2008-tól kezdve alkalmazom napi rendszerességgel.

A jelenlegi összeállításom: 2.2 GHz-es AMD, 4GB memória, 20"-os képernyő, 750GB HDD.

A Fluxbox-ot használom ablakkezelőként, a Cairo dock asztali felületet Apple ikonokkal, illetve a conky-t. Nagyon szeretem a Fluxbox-ot; magas szinten konfigurál-

ható és nagyon gyors. Egy kicsit átrendeztem az alapértelmezett Apple háttérképet, így látható a Fluxbox logó.

nerdie



Íme a laptopom konfigurációja: Ez egy HP ProBook 6550b egy Intel core i3 M370 CPU-val, 6GB RAM-mal és 320GB HDD-vel.

Az én operációs rendszerem 64 bites Ubuntu 12.04.3 LTS.

A háttérképet a gnome-look.org címen találtam, a Screenlets alkal-

mazást használom a szükséges minialkalmazásokhoz, illetve az Avant Window Navigatort használom a Unity helyett.

Jean-Yves Delavat



Az Ubuntu-t (amelynek jelenlegi 13.10-es verziója egy HP TouchSmart PC-n fut) több mint egy éve használom, miután 100%-osan eldobtam a Microsoft-ot. Volt

néhány problémám a Windows-os programokkal (a My Zune és a My Windows Phone), de a Virtual-Box-ban kielégítő megoldást találtam. Így csak pár programikont tartok az

asztalon, miközben a Cairo-Dock asztali felületet és a Launchert használom arra, hogy elérjem az anyagaimat. Imádom azt a módszert, mellyel átméretezheted

az ikonokat ahhoz, hogy mini képeket készíts – esetemben a barátaimról és szeretteimről.

Brian Bogdan



Operációs rendszer Linux Mint 16. Petra 2013 December, 64 bites - Cinnamon 2.0
képernyő: 1920x1080 képpont
Rendszer: Gigabyte H61M-DS2
alaplap

Intel I3 3200 MHz-es 4x 64 bites
processzor
4GB RAM - 4 1666 MHz-es memória
(AMD Radeon 6670 1GB DDR3 vi-
deókártya) - elhagyva
Western Digital 500GB HDD

Samsung 120GB SSD 840 EVO Basic

Általában kézzel cserélgetem a
háttérképeimet, a jelenlegi csilla-
gászati képeket használva - hogy az
Univerzum szépségét lássam és

érezzem.

T. Kovács Áron



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 84. szám



Lapzárta:

2014. április 13-a, vasárnap

Kiadás:

2014. április 25-e, 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.

 **Full Circle Magazin**

 **Magyar Fordítócsapat**

Koordinátor:

Pércsy Kornél

Fordítók:

Dorozsmai Ágnes
Nagypál Ildikó
Palotás Anna
Bogdán Gergő

Kovanez Ivor
Sipkai Gergely
Takács László

Lektorok:

Varga Zsófia

Kukel Attila

Szerkesztő:

Kiss László

Korrektor:

Pércsy Kornél



A Full Circle Magazin beszerezhető:

EPUB - Az utóbbi kiadások megtalálhatók epub formátumban a letöltési oldalon. Ha bármi problémád lenne az epub fájlal, 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.