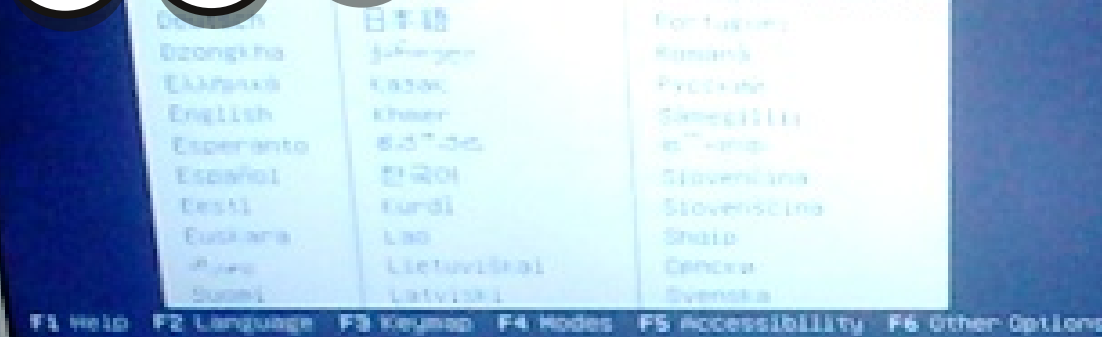




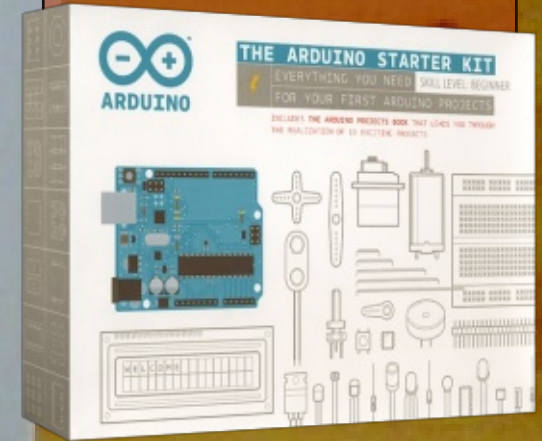
# Full Circle

AZ UBUNTU LINUX KÖZÖSSÉG FÜGGETLEN MAGAZINJA

2014 április – 84. szám



Hardver-bemutató



## Ubuntu MAC-en

Tégy hasznossá egy Apple eszközt!

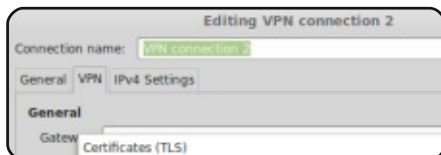
A Full Circle Magazin nem azonosítható a Canonical Ltd-vel.



## Hogyanok



Python 14



VPN kapcsolat 17



Ubuntu Mac-en 19



Blender 23



Inkscape 25



## 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 12



Fókuszban: Arduino 37



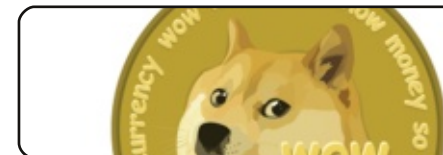
Tuxidermy 45



Nyílt forráskódú dizájn 49



Kérdezd az új fiút 31



Kripto-valuták 39



Kávé 46

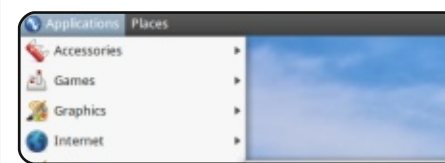


Hölgyek és az Ubuntu xx

## Vélemények



Hírek 04



Linux Labor 33



Levelek 43



Biztonság 48



Ubuntu Játékok 50



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](http://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

Ebben a hónapban ismét visszatért a Python, az Inkscape és a Blender. Ne aggódj, a LibreOffice cikkek jövő hónapban valószínűleg visszatérnek. Az üres lapokat olyan cikkek töltik be, mint a VPN kapcsolatok létrehozása és Ubuntu telepítése Mac gépekre. Remélem, hogy tetszeni fog nektek az e havi címlap, ahol szemtelenül incselkedem az Apple-vel.

Mivel pár hete már játszadózom vele, úgy gondoltam, hogy írok egy értékelőt az Arduino kezdőkészletről. Ez linux? Nem, de nyílt forrású. Most bemutatom a csomagot, és következő hónapokban írok pár oldalt arról, hogyan bírkózom meg Arduino segítségével az elektronika tanulásával. Ehhez szükség lesz programozásra (C-szerű nyelven), egyszóval biztos vagyok benne, hogy szükségem lesz a ti segíségekre is. Itt van pár kódsor, amelyet ma írtam:

```
loop() {
  if (articles==LOW) then (beg==HIGH);
}
```

Így van, ez a könyörgés ideje. Szükségünk van pár, biztonságot érintő kérdésre Michael felé és néhány képernyőképre az asztalaitokról. Ebben a hónapban mutatom be az utolsó hármát. Kérlek, amikor elkülditek a képeket, írjatok meg pár részletet arról, hogy mit futtattok (op. rendszer, alkalmazások, témák, ikonok, stb.). Ugyanakkor az „ÉN sztorim” beküldésekből is kifogytam. Tehát, amennyiben el szeretnétek nekünk mondani, hogyan találtál rá a Linuxra, vagy az Ubuntura, küldj egy emailt.

Ugyanakkor, a mi nagyszerű riportereink most már híreket is közölnek a weboldalon (és itt is), tehát az FCM weboldal most már a ti ablakotok, amelyen keresztül a legfrissebb Linux híreket láthatjátok. Nem csak Ubuntu híreket - Linux híreket. Hatalmas köszönet nekik ezért.

**Minden jót és maradjunk kapcsolatban!**

Ronnie

[ronnie@fullcirclemagazine.org](mailto:ronnie@fullcirclemagazine.org)



A magazin az alábbiak felhasználásával készült



## Full Circle Podcast

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

### Műsorvezetők:

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



<http://fullcirclemagazine.org>



Letöltés

## WINDOWS-KÁRTÉRÍTÉS FRANCIAORSZÁGBAN

Franciaország ismét élen jár a számítógépes iparág tisztességtelen kereskedelmi trükközése elleni harcban. Néhány évvel ezelőtt az ottani fogyasztóvédelmi szervezet (UFC Que Choisir) panaszt nyújtott be a legnagyobb franciaországi elektronikai nagykereskedelmi lánc, a Darty ellen. Azt kifogásolták, hogy vásárláskor rákényszerítik a vevőikre a szabadalmazott operációs rendszereket, ezzel befolyásolják a vevőket – ezt pedig Franciaországban tiltja a törvény. A dolog bíróság elé került. Az ítélet szerint a dolog ugyan nem ütközik teljesen törvénybe, de a vevőknek mégis joga van tudni, hogy miért ad ki pénzt, amikor számítógépet vásárol, továbbá a gyártónak vissza kell térítenie az árat, ha a vevő úgy dönt, hogy nem kívánja használni az adott szoftvert. Így, a bíróság ítélete szerint, az árcédulán világosan fel kell tüntetni azt, hogy a telepített operációs rendszer mennyi extra költséget jelent a vásárlónak.

Az Acer, a Packard Bell, az Asus, a Toshiba és a Fujitsu azonnal teljesítette a követelést és közölték, hogy visszatérítik az MS Windows árát, ha a vevő nem óhajtja használni. A HP, a Dell, a Lenovo, az Apple és a Sony egyelőre nem nyilatkozott. A visszatérített ár változó: egy olcsó notebookon futó Windows XP-ért 10-40 euró jár, míg a legújabb Pro/Ultimate Windows-ért mondjuk egy high-tech asztali gépen már 200 euró is ütheti a vásárló markát.

A Microsoft – és a hardvergyártók – legnagyobb bosszúsága ebben az ügyben az, hogy a bíróság ítélete miatt most ki kell írniuk azt az árat, amiben ők már korábban maguk között megegyeztek, konkrétan azt, hogy mennyi pénz jár nekik, amiért a Windowst kényszerítik az új gépekre. Konkrét összeget eddig senki sem tudott, de most kénytelenek nyilvánosságra hozni.

Példának okáért itt van az Acer francia nyelvű oldala, melyen részletezik a visszafizetési procedúrát: <http://www.acer.fr/ac/fr/FR/content/remboursement> (Franciául).

Reméljük, hogy ez más EU-országokban is gyakorlattá válik.

Beküldte: **Gilles Tournier**

## A LINUX VILÁGÁNAK TEMÉREK ALTERNATÍV ELEME

Belegondoltál már, mi is az a Linux? A Linux egy ingyenes, szabad szoftver, amelyet a nyílt forráskód jegyében készített hobbiból egy csomó IT-mániás, forradalmásítva ezzel a számítástechnikát.

Forrás:

<http://www.nytimes.com/2014/04/10/technology/personaltech/the-many-alternative-computing-worlds-of-linux.html?partner=rss&emc=rss&r=0>

Beküldte: **Rahul Mehta**

## UEFI ÉS WINDOWS 8 FRISSÍTÉS WINDOWS/LINUX DUAL BOOT RENDSZEREKEN

Hallottunk beszámolókat arról, hogy a Windows 8 frissítések tönkretették a Linux/Windows dual boot rendszereket. Az én tapasztalatom az, hogy valóban voltak ugyan problémák, de egyik sem volt olyan súlyos, mint ahogy azt egyesek leírták.

Forrás: <http://www.zdnet.com/uefi-and-windows-8-update-on-windowlinux-dual-boot-systems-7000028217/>

Beküldte: **Rahul Mehta**

## A HEARTBEAT SSL HIBÁJA VESZÉLYEZTETI A LINUX DISZTRIBÚCIÓKAT

Pár órával a hiba felfedezése után több Linux disztribúciónak nem volt hozzáférése javítócsomaghoz. Most, hogy kijött a javítás, az OpenSSL-felhasználók is frissíthetik a szervereiket.

További részletek:

<http://www.eweek.com/security/heartbeat-ssl-flaw-puts-linux-distros-at-risk.html/>

Beküldte: **Rahul Mehta**

## KINGSOFT IRODAI ALKALMAZÁSCSOMAG LINUXHOZ – EGY MS OFFICE ALTERNATÍVA

**A** Kingsoft alkalmazáscsomag (WPS irodai alkalmazás néven is ismert) egy közismert, zárt forráskódú program, melynek van ingyenes és fizetős változata is. A fizetős változat neve Professional Office 2013, az ingyenesről pedig itt van egy leírás – határozottan erősnek tűnik, rengeteg használható funkcióval.

Forrás:  
<http://laxer.com/module/newswire/view/200731/>

Beküldte: **Rahul Mehta**

## A FELHŐK A LINUX MIATT LESZNEK OLCSÓBBAK?

**L**ehet, hogy a számítástechnikai felhők olcsóbbak lesznek, mint amire számítani lehetett, köszönhetően egy Linux-alapú technológiának, mely felhőszolgáltatást kínál az Amazon Webszolgáltatónál, a szokványos ár feléért.

Forrás:  
<http://www.cbronline.com/news/cloud/cloud-saas/is-cloud-computing-about-to-get-cheaper-because-of-linux-4212056>

Beküldte: **Rahul Mehta**

## A SEP SZOFTVERCÉG BEJELENTI AZ ORACLE LINUX IGAZOLÁSÁT

**A** SEP szoftvercég, melynek a biztonsági mentés és a helyreállítás a fő profilja, ma bejelentette legfőbb termékét a Sep Sesam-ot, melyet igazoltan Oracle Linuxszal és Oracle Unbreakable Enterprise Kernel Release 3-mal fejlesztettek. Az SEP Sesam minden méretű, heterogén IT környezetre ajánl biztonsági mentési és helyreállítási megoldást. A legutóbbi Oracle bizonyítvány egy bővített listát ad a SEP Sesam már meglévő megoldásaihoz.

Forrás:  
<http://softwaredev.itbusinessnet.com/article/SEP-Software-Corp-Announces-Certification-of-Oracle-Linux-3173877>

Beküldte: **Rahul Mehta**

## A GOOGLE ÉS A RED HAT HÁZASSÁGA A FELHŐBEN, KÉNYELMI SZOLGÁLTATÁSOKHOZ

**A** Google immár egészen közeli kapcsolatba került a Red Hat-tel, és ezáltal szeretné a vállalkozásoknak is vonzóvá tenni a felhőszolgáltatást

Forrás:  
<http://readwrite.com/2014/04/09/google-red-hat-amazon-public-cloud#awesm=~oAYrKXkIpTOftC>

Beküldte: **Rahul Mehta**

## LINUS TORVALDS ELBOCSÁTOTTA AZ EGYIK LINUX-FEJLESZTŐT

**A** Linux legalapvetőbb elemeit fejlesztő mérnökök közötti vita egyre súlyosabbá vált a héten, melynek eredményeképpen a Red Hat egyik kódolója immár nem vehet részt többé a Linux kernel fejlesztésében.

Forrás:  
<http://www.networkworld.com/ne>

[ws/2014/040314-linux-280404.html](http://www.networkworld.com/news/2014/040314-linux-280404.html)

Beküldte: **Rahul Mehta**

## A LINKSYS BEJELENTETTE AZ ÚJ, NYÍLT FORRÁSKÓDDAL DOLGOZÓ ROUTERÉT

**A** Linksys nemérg jelentetett meg egy új routert. A közlemény szerint ez az első olyan, nagyközönségnek szánt Wi-Fi router, mely négy külső antennával rendelkezik.

A WRT 1900AC Dual Band Wi-Fi router a Linksys eredeti WRT 54G routerének designján alapul. Az új routernek kétféle magos, 1.2 gigahertz-es processzora van, 128 MB flash memóriája, rendelkezik eSata és USB portokkal. A 802.11ac Wi-Fi standard szerint lett hitelesítve, továbbá rendelkezik OpenWrt-vel, mely a nyílt forráskódú alternatívát hivatott biztosítani.

Forrás:  
<http://www.itbusiness.ca/news/linksys-launches-new-router-with-open-source-code/47992>

Beküldte: **Candice So**

## A STEAMOS MEGFERTŐZÖDÖTT A HEARTBLEED BUGGAL, A VALVE MÉG NEM FRISSÍTETTE AZ OPREND-SZERT

A Heartbleed számos Linux-disztribúciót és online szolgáltatást fertőzött meg. A legtöbbször már kiadták a javítást, de úgy tűnik, a SteamOS még mindig sebezhető.

A Valve a SteamOS fejlesztője - a SteamOS a Debian „Wheezy”-jén alapszik, a helyzet pedig az, hogy még maga a Wheezy is fejlesztés alatt áll. Jelen állás szerint, amilyen tempóban a Valve biztosítja a javításokat (néhány hetente egyszer), nagyon úgy néz ki, hogy a SteamOS még jó darabig sebezhető marad.

Forrás:  
<http://news.softpedia.com/news/SteamOS-Affected-by-Heartbleed-Bug-Valve-Hasn-t-Updated-the-OS-Yet-437253.shtml>

Beküldte: **Silviu Stahie**

## A RASPBERRY PI IPARI SZINTRE VISZI A NYÍLT FOR-

## RÁSKÓDÚ HARDVEREKET

A Raspberry Pi eredetileg arra lett kitalálva, hogy olcsó megoldást nyújtson a programozás szerelmeinek (a diákoknak is). Ahogy telt az idő, kialakult egy komoly közösség ekörül a kis eszköz körül, annyira, hogy a miniszámítógépből már-már bálványt csináltak. Az eszköz olcsó, hatékony és többmillió modul támogat, amit világszerte árusítanak.

A Raspberry Pi készítői most egy új modellel álltak elő, amelyet már haladóbb programozóknak kínálnak, ipari környezetben. A Raspberry Pi Compute Module ugyanazt a hardvert használja, mint az eredeti, a különbség annyi, hogy DDR2 SO-DIMM formátummal jelent meg.



Forrás:  
<http://siliconangle.com/blog/2014/04/10/raspberry-pi-takes-open-source-hardware-computing-to-industrial-automation/>

Beküldte: **SAROJ KAR**

## SARAH WALTZ LETT AZ OPEN SOURCE MATTERS ELŐ EMBERE

A világ egyik legnépszerűbb nyílt forráskódú rendszere bejelentette, hogy Sarah Waltz lett az Open Source Matters (OSM) elnöke. Az OSM egy nonprofit szervezet, mely jogi és pénzügyi támogatást nyújt a Joomla projekthez.

Az OSM tagjai 2014. április 8-án választották meg új elnöküknek Sarah Waltz-ot. Az elnökség további tagjai Victor Drover (gazdasági vezető) és Marijke Stuivenberg (titkár).

Forrás:  
<http://www.cmscritic.com/sarah-waltz-elected-by-open-source-matters-to-guide-joomla/#.U0jFdOrYFOQ>

Beküldte: **Kaya Ismail**

## SURU IKONCSOMAG AZ UBUNTU 14.04-BEN (TRUSTY TAHR)

Az Ubuntu tervezőcsapata nemrég bejelentette, hogy újratervezik az Ubuntu-ban idáig használt ikonokat. A Canonical az eltelt időben végrehajtott néhány apróbb módosítást, a meglévő ikonok pedig már nem illeszkednek a környezetbe.

Az új ikonokat először egy UDS-en (Ubuntu fejlesztői találkozó) mutatták be. Az új ikonok nagyon egyediek és kitűnően illeszkednek számítógépes és mobiltelefonos környezetbe egyaránt. Ráadásul a tervezők nem laposra alakították

őket. Ez utóbbi egyébként komoly előrelépés volt az Ubuntu tervező-csapatától.

Forrás:

<http://news.softpedia.com/news/Suru-Icon-Theme-Package-Lands-in-Ubuntu-14-04-Trusty-Tahr-437192.shtml>

Beküldte: **Silviu Stahie**

## A SPIDEROAK SZERETNÉ HELYETTESÍTENI AZ UBUNTU ONE-T, A SZOLGÁLTATÁS FELHASZNÁLÓINAK DISZKONTÁRAT KÍNÁL

A Canonical úgy döntött, pontot tesz az Ubuntu One történetének végére. Főleg azért, mert már nem tudták felvenni a versenyt a nagyobb cégekkel, akik jobb termékeket kínáltak alacsonyabb áron, és azért is, mert nem volt elég emberük ahhoz, hogy egy ilyen méretű és fontosságú projekttel megbirkózzanak.

A Canonical elegendő időt biztosított az Ubuntu One felhasználóknak ahhoz, hogy más szolgáltatókhoz vigyék át az állo-

mányaikat. Más cégek, mint a SpiderOak kifejezetten az Ubuntu-felhasználókra szabott megoldásokkal álltak elő: „Kedves Ubuntu One felhasználók! Mit tehet értektek a SpiderOak? A vállalatunk szeretne a kedvetekben járni, ezért az Ubuntu One felhasználói számára különleges ajánlatot hoztunk, melyet egyszerűen meg tudtok vásárolni. Itt az üzenet: „Psszt... *el ne mondd a Windows /Mac-felhasználóknak, de ha Ubuntu Linuxos gépről regisztrálsz a szolgáltatásunkra, és rá egy hétre küldesz nekünk egy e-mailt a support@spideroak.com-ra, akkor egészen különleges ajánlattal kedveskedünk neked. Ez a mi titkunk!*” – olvasható a SpiderOak blogon.

Forrás:

<http://news.softpedia.com/news/SpiderOak-Wants-to-Replace-Ubuntu-One-Gives-Discount-to-Ubuntu-One-Users-437091.shtml>

Beküldte: **Silviu Stahie**

## HIVATALOSAN IS MEGJELENT AZ NVIDIA 331.67 STABLE LINUX MEGHAJTÓ

A legutóbbi meghajtó-frissítés csak egy nappal az előző béta-verzió után jelent meg. Ez elég nagy zavart okozott, mert ebben van az a funkció, amivel a videokártya teljesítményét lehet felszórfolni. Elsőre nem tűnik nagy dolognak, de valójában elég nagy előrelépés az NVIDIA meghajtóknál.

Az új funkciót még nem tesztelték és nincs is benne a most megjelent NVIDIA meghajtókban. Mindenesetre vannak érdekes változtatások és javítások, nem beszélve arról, hogy néhány új GPU is támogatást kapott.

Több bugjavítás is van a megjelenésben, példának okáért kijavítottak egy olyat, ami néhány X kliensnél zavart okozott és képernyőkicsinyítéskor lecsatlakoztatta az X szerverről (miközben a RandR 1.4 kijelző továbbra is működik), továbbá adtak hozzá egy hiányzó, 32 bites kompatibilitás-könyvtárat a libnvidia-fbc.so-hoz. Ez utóbbi az x86\_64 Linux telepítőcsomagban található. Mindenképpen nézzük meg a változások listáját, azon rajta van az összes javítás és fejlesztés.

Forrás:

<http://news.softpedia.com/news/N>

[VIDIA-331-67-Stable-Linux-Driver-Officially-Released-436844.shtml](http://www.nvidia.com/object/linux_drivers_331.67.html)

Beküldte: **Silviu Stahie**

## LINUX KVM VIRTUALIZÁCIÓ HAMAROSAN IBM POWER SZERVEREKEN IS

2007 óta, a 2.6.20-as kernel megjelenésével rendelkezik a Linux saját, beépített hipervizorral, a kernelszintű virtuális géppel (KVM). Ez azért volt nagyon jó, mert roppant egyszerű volt a virtualizáció, ha az ember virtuális gépet futtatott. Intel és AMD processzorokkal, az ilyesmi Intel TV-n, ill. AMD-V-n futott. Ami már nem volt olyan remek, az hogy ezek voltak az egyetlen olyan chippek, amikkel a KVM-et futtatni lehetett. Nagyjából egy éve ígérte az IBM, hogy portolják a KVM-et a nagy teljesítményű Power architektúráikra is. Most pedig a Big Blue beváltotta az ígéretét.

Egy blogposztban Jim Wasko, az IBM Linux Technology Center igazgatója azt írja: „a KVM Power Systems-változata, a PowerKVM hozzáférhető lesz az IBM következő

generációs, Linuxra igazított Power Systems szerverein, még a negyed-év vége előtt”.

Forrás:

<http://www.zdnet.com/linux-kvm-virtualization-comes-to-ibm-power-servers-soon-7000028353/>

Beküldte: **Arnfried Walbrecht**

### A SUSE LEEGYSZERŰSÍTI A LINUX TELEPÍTÉSÉT

A SUSE Linux Enterprise System z szervere IBM System z architektúrára lett optimalizálva, így az ilyen gépeken ez az első számú Linux-disztribúció. Még azok az ügyfelek is, akik alig ismerik a Linuxot (vagy éppen egyáltalán nem), ők is könnyen telepíthetik a SUSE Linux Enterprise Server Starter rendszert System z-re. Ezek után bátran használhatják az egységes, konszolidált szerverek és a virtuális Linux, Unix és Windows rendszerek összes előnyét.

„A Linux telepítése egy ilyen nagy teljesítményű gépre egészen más, mint mondjuk egy x86-os szerverre való telepítés”, mondta Meike Chabowski, a SUSE Linux

marketing menedzsere. „A System z-re kialakított Starter Systemmel könnyebb és egyszerűbb a telepítés, az ügyfelek pedig a meglévő IT-tapasztalataik segítségével használatba vehetik és kezelhetik a Linux gépeiket.”

Forrás:

<http://www.ciol.com/ciol/news/212805/suse-simplifies-mainframe-linux-installation>

Beküldte: **Arnfried Walbrecht**

### A CAELINUX AZ IDEÁLIS DISZTRIBÚCIÓ A TERVEZŐ TUDÓSOKNAK

A CAELinux elsődlegesen olyan felhasználóknak készült, akik tudományos és mérnöki célokra használják a számítógépüket. A disztró olyan multiplatformos programok Linux-verzióját kínálja, amelyek egy igásló teljesítményével rendelkeznek. A különleges programok között megtalálható többféle nyomtatóprogram, grafikus megjelenítők, mérnöki és elektronikai alkalmazások. Még az irodai alkalmazások és a kiegészítő programok is lenyűgözőek.

A CAELinux tökéletes példája a nyílt forráskód erejének, illetve annak, hogy a Linuxot milyen rugalmasan lehet a felhasználók igénye szerint alakítani.

Forrás:

<http://www.linuxinsider.com/story/CAELinux-Is-the-Ideal-Distro-for-Designing-Scientists-80277.html>

Beküldte: **Arnfried Walbrecht**

### „NYÍLT HÁLÓZATI LINUX” MEGDOBHATJA A GYÁRTÓ-FÜGGETLEN SWITCH-EK ÉLET-TARTAMÁT

A Facebookon szerveződő Open Compute Project az elmúlt évet azzal töltötte, hogy felépített egy „nyílt” switch-et, mellyel bármilyen típusú hálózati szoftver képes bootolni. Ezzel a megoldással újabb alternatívákat nyújthatnak az ügyfeleknek más, szabadalmaztatott alapú eszközök mellett (l. Cisco).

Az Intel, a Broadcom, a Mellanox és a Cumulus Networks még tavaly novemberben csatlakozott a kezdeményezéshez. Szoftverekkel és egyéb különleges alkotóelemek-

kel járultak hozzá a munkához, mely immár a végső szakaszához ért. A támogatók között megtalálható még a Big Switch Networks nevű hálózati cég, mely komoly összeggel járult hozzá idén januárban az Open Network Linux nevet viselő projekthez.

Forrás:

<http://arstechnica.com/information-technology/2014/04/open-network-linux-could-boost-viability-of-bare-metal-switches/>

Beküldte: **Arnfried Walbrecht**

### KÉTSÉGBEESZETTEN KERESÜNK LINUX-PROGRAMOZÓKAT

Kevesen tudják, mennyire elterjedté vált a Linux és ez mekkora gondot okoz azoknak a cégeknek, amelyek elsősorban ezt az operációs rendszert használják. „Amerikában eleve túl kevés a szoftverfejlesztő. Az utóbbi negyedévben 2,3%-al esett a foglalkoztatás. Most szervezünk egy tanfolyamot, szeretnénk ezáltal segíteni azoknak, akik állást keresnek”, mondta Shavran Goli alelnök.



Keresünk tehát olyan programozókat, akiknek van Linux-alapú rendszerekhez kódolási és karbantartási ismerete. A Linux operációs rendszer és a Linux szerver mára annyira elterjedt, hogy immár nincs elég kódoló és rendszertechnikus, akik Linux-ismeretekkel is rendelkeznek. A szoftverfejlesztők és az IT-re szakosodott vállalkozók pedig munkaerőhiánnyal küszködnek.

Ennek érdekében a Linux Alapítvány és az edX közreműködésével ingyenes online tanfolyamot hirdetünk, ahol az IT-mérnökök meg tanulhatják a Linuxot.

Forrás: <http://www.linuxinsider.com/story/Desperately-Seeking-Linux-Programmers-80290.html>

Beküldte: **Arnfried Walbrecht**

## AZ IMAGING SOURCE BEJELENTETTE, HOGY A FÉNYKÉPEZŐGÉPEIKHEZ LESZ LINUX-TÁMOGATÁS

Az Imaging Source bejelentette, hogy az összes fényképezőgépéhez azonnali, nyílt forráskódú Li-

nux-támogatást ad ki.

A forráskód az Apache License 2.0 alatt jelenik meg. A kód az összes GigE, USB and FireWire kezelőfelületű gépet támogatja. Az összes népszerű disztribúcióval kompatibilis (pl. Debian, Ubuntu, CentOS és Red Hat).

„Az utóbbi években a vásárlóink folyamatosan, egyre többen szeretnének Linuxos támogatást is a termékeinkhez”, mondta Rolf Bollhorst, az Imaging Source alapítója és elnöke. „Az elmúlt időben mi is napi szinten dolgozunk Linuxszal, ezért is gondoltunk arra, hogy a GitHub.com-on átfogó és széles körű, nyílt forráskódú programot tegyünk elérhetővé, mellyel a fényképezőgépeinket az összes ismertebb disztribúció alatt lehet használni. Kíváncsian várjuk a vásárlóink véleményét.”

Forrás: <http://www.vision-systems.com/articles/2014/04/the-imaging-sources-announces-linux-supports-for-its-cameras.html>

Beküldte: **Arnfried Walbrecht**

## MENŐ ÉS RUGALMAS: A LINUX-ALTERNATÍVA

Volt már olyan, hogy valaki belegondolt abba, mi is a Linux? A Linux egy ingyenes szoftver, melyet nyílt forráskóddal készített egy csomó lelkes programozó, és amely forradalmasította a számítástechnika világát.

Talán nem mindenkinek van még róla tapasztalata, de a Linux valóban forradalmasította a számítógépeket. Akinek Androidos telefonja van, vagy Kindle e-olvasója, az mind Linux-felhasználó. A Linux adja a magját a népszerű eszközöknek és további számtalan helyen megtalálható, a legerősebb szuperszámítógépektől az aprócska Raspberry Pi eszközig, amely annyira népszerű a hobbielektronikusok közt.

Ugyanakkor a Linux a személyi számítógépeken kevésbé elterjedt. Az asztali gépek és a laptopok kevesebb, mint 2%-án fut Linux, a Net Applications felmérése szerint. Ez azért is lehetséges, mert a Windows- és Mac-felhasználók túlnyomó többsége nem látja értelmét annak, hogy Linuxra váltson. Viszont mégis megéri kipróbálni a Li-

nuxot, elsősorban azoknak, akik egy kis költségű, megbízható alternatívát szeretnének a két mamut-operációs rendszer mellé.

Forrás: <http://www.deccanherald.com/content/398909/cool-flexible-linux-alternative.html>

Beküldte: **Arnfried Walbrecht**

## PYTHON 2.7 TÁMOGATÁS EGÉSZEN 2020-IG

A Python 2.7 egészen 2020-ig kiterjesztett támogatásban részesül, továbbá nem lesz 2.8-as verzió. Ezt Guido van Rossum jelentette be a PyCon 2014-en. Guido Van Rossum mutatta be a 0373 PEP (Python Enhancement Proposal) saját maga által fejlesztett frissítését.

A PEP 0373 egyfajta útmutató a Python 2.7-hez. Van Rossum megerősítette, ez a verzió 2020-ig lesz támogatva. Ez elsősorban azoknak a cégeknek és intézeteknek kedvez, akik még nem váltottak Python 3-ra. Van Rossum ugyanakkor kijelentette: nem lesz 2.8-as változata a Pythonnak, így a 2.7-es lesz az utolsó a kettes sorozatban.

Forrás:

[http://www.linux-magazin.de/content/view/full/86680?utm\\_source=LMO&utm\\_medium=email&utm\\_campaign=LMO-Newsletter](http://www.linux-magazin.de/content/view/full/86680?utm_source=LMO&utm_medium=email&utm_campaign=LMO-Newsletter)

Beküldte: **Arnfried Walbrecht**

## MAKULU LINUX 6 MATE: LINUX AZ EGYKORI WINDOWS XP-FELHASZNÁLÓKNAK

Írtam már pár hete a Makulu Linux 5 Xfce-ről és akkor azt mondtam, hogy nagyon tetszik a disztró, de egy rémálom telepíteni. Hosszas és kemény munka után megjelent a Makulu Linux 6. A telepítőt frissítették (remélem, hogy egyszerűsítették is), új MATE asztali környezettel.

Forrás:

<http://www.zdnet.com/makulu-linux-6-mate-hands-on-a-good-path-to-linux-for-xp-users-7000028368/>

Beküldte: **Peter Odigie**

## A PLUMGRID VIRTUAL NETWORK INFRASTRUCTURE IMMÁR HITELES RED HAT ENTERPRISE LINUX OPENSTACK PLATFORMMAL IS RENDELKEZIK

A PLUMgrid, a VNI (virtuális hálózati infrastruktúrák) egyik piacvezető cége bejelentette, hogy a PLUMgrid VNI 3.0-hoz hitelesített Red Hat Enterprise Linux OpenStack platform is hozzáférhető. A hitelesítés szerint a PLUMgrid VNI 3.0-t megbízhatóan tesztelték, ki próbálták és hitelesítették Red Hat Enterprise Linux OpenStack platformhoz.

A PLUMgrid VNI 3.0 egy biztonságos virtuális hálózati termék nagyméretű OpenStack felhőkhöz. PLUMgrid platformmal és IOvisor™ technológiával készült, egyszerű és könnyű megoldást kínál felhőstruktúrákhoz és biztonságos, többfunkciós hálózati szolgáltatást biztosít OpenStack felhők használatához. A PLUMgrid VNI 3.0 nagy automatizálású munkafolyamatokon alapszik, és lehetővé teszi a felhasználóknak (és az alkalmazásoknak), hogy saját Virtual Domains™ tárhelyeket hozzanak létre másod-

percek alatt anélkül, hogy a hálózatban fizikailag változtatást eszközöljenek.

Forrás:

<http://www.marketwatch.com/story/plumgrid-virtual-network-infrastructure-achieves-certification-for-red-hat-enterprise-linux-openstack-platform-2014-04-14>

Beküldte: **Arnfried Walbrecht**

## IBM: ELJÖTT A KVM IDEJE

Az IBM szerint eljött az ideje a KVM (kernelalapú virtuális gép) technológiának.

A KVM hypervisor egy nyílt forráskódú virtualizációs technológia és nem meglepő módon nagyon fontos eszköze lett szinte minden Linux-felhasználó kézikönyvének, különösen az OpenStack-felhasználók körében.

A KVM hypervisor egy teljes virtualizációs megoldás az x86-os hardverekre. Tartalmaz virtualizációs kiterjesztéseket (Intel VT-t ill. AMD-V-t) és egy futtatható kernelmodult (kvm.ko), mely a mag virtualizációs infrastruktúráját teszi

lehetővé, ezen kívül egy processzor-specifikus modult (kvm-intel.ko) ill. (kvm-amd.ko).

Az IBM szerint a hypervisor feladata a számítási, hálózati és tárolási erőforrások felügyelete – ezt pedig a KVM tökéletesen elvégzi.

Forrás:

<http://www.drdoobbs.com/open-source/ibm-now-is-the-time-for-kvm/240167057>

Beküldte: **Arnfried Walbrecht**

## A LINUX HAMAROSAN ÁTVEZSI AZ IRÁNYÍTÁST AZ ASZTALI GÉPEKEN, DE NEM ÚGY, AHOGY GONDOLNÁTOK

Évek óta hallom, hogy az adott X év lesz a Linux asztali gépek éve, de az ilyeneken mindig mosolyognom kellett. Azért mosolyogtam, mert egészen nevetséges az az elképzelés, hogy a Linux, vagy akár a Mac OS X megtörheti a Windowsos asztali gépek uralmát. Ez egészen idáig volt így. Ne értsen félre senki, az üzleti életben nem is nagyon lesz változás, legalábbis a következő egy évben biztosan

nem, de a privát számítógépek és a BYOD (Bring Your Own Device, vagyis amikor a cég alkalmazottai a saját otthoni laptopjaikat használhatják a munkahelyükön is) világában már elkezdődött. A Chrome OS nevű Linux-oprendszer kezdi átvenni a hatalmat a Chromebook-okon keresztül.

Igen, tudom, hogy folyton a Chromebookokról írok, de egészen le vagyok tőlük nyugózva. Kicsit talán a mániámmá is vált. Azt kívánom, bár csak már két évvel ezelőtt felfedeztem volna őket, akkor láttam meg a legelső ilyen eszközt. De szerintem mindennek megvan a maga helye és ideje. Ott és akkor még nem jött el az én időm.

De az üzleti életbe is hamarosan berobban a Chromebook és akkor vagy te is a részese leszel, vagy bizony lemaradsz.

Forrás:  
<http://www.zdnet.com/linux-is-about-to-take-over-the-desktop-but-not-like-you-think-it-will-7000028417/>

Beküldte: **Arnfried Walbrecht**

## AZ AMD BEMUTATTA A KÖVETKEZŐ GENERÁCIÓS X86-OS, APU-S SZERVERÉT, MELY FEDORA LINUXSZAL FUT

Az AMD cég nagy mérföldkőről tett bejelentést. A chipgyártó a céges környezetre tervezett szoftver-ökoszisztémát mutatta be, melyet összekapcsolt a másodgenerációs AMD Opteron X-Series APU bemutatásával. A „Berlin” kódnevű egység Fedora Linuxszal működik, melyet a Red Hat Summit 2014 biztosított.

Forrás:  
<http://www.zdnet.com/amd-demos-next-gen-x86-server-apu-running-fedora-linux-7000028505/>

Beküldte: **Arnfried Walbrecht**

## A GOOGLE ANDROIDOS TÁVOLI ASZTALKEZELŐ ALKALMAZÁSA WINDOWSOS ÉS LINUXOS GÉPEKHEZ IS HOZZÁFÉRÉST KÍNÁL

Az Androidos felhasználók immár távolról is hozzáférhetnek gépeikhez egy Chrome Remote

Desktop (RDP) alkalmazással. Az alkalmazás a Google nemrég bejelentett Chrome RDP kiterjesztésén alapul. Az Androidos alkalmazással még egyszerűbb távolról hozzáférni a számítógépünkhöz.

A kiterjesztéshez Chrome bővítmény kell mindkét eszközre, és ha mindkét gépre fel van telepítve és fut is, akkor már végtelenül egyszerű a kezelése, nem bonyolultabb egy PIN-kód megadásánál. Ha a PIN-kódot megadtuk és megosztottuk, akkor még eldönthetjük, hogy a jövőben kérje-e az alkalmazás avagy ugorja csak át (utóbbi esetben a technikailag kevésbé avatottabb ismerősök és családtagok is használhatják az alkalmazást).

Forrás:  
<http://www.theinquirer.net/inquireur/news/2340475/googles-remote-desktop-app-for-android-offers-access-to-windows-and-linux-machines>

Beküldte: **Arnfried Walbrecht**

## AZ UBUNTU A RED HAT NYOMÁBA EREDT AZ OPENS-TACKKAL ÉS A DOCKERREL

Canonical ugyan még nem döntötte rommá az asztali gépek piacát az Ubuntuval és még nincs Ubuntu sem okostelefonra, sem táblagépre – legalábbis nem úgy, ahogy a Google csinálja az Androiddal és a Chrome-mal. De az Ubuntu-szerver jelenléte elvitathatatlan.

Az Ubuntu 14.04 megjelenésével a Canonical célja az, hogy továbbra is meghatározza: ők a Red Hat-tel ellentétben nem az üzleti világra koncentrálnak, függetlenül attól, hogy több funkciójuk nagyon is jellegzetesen Red Hat-szerű.

Ehhez a Canonical még jobban koncentrálna az Ubuntu-ra és azokra a funkciókra, melyeket a szolgáltatók is használnak (pl. Netflix, Comcast, Verizon vagy NTT). Az új verzió két kulcsfontosságú funkcióját is bemutatott, a Dockert és az OpenStacket, melyek sarokkövei lehetnek a céges rendszerek kiépítésében.

Forrás:  
<http://www.infoworld.com/t/linux/ubuntu-chases-after-red-hat-openstack-and-docker-bundles-240568>

Beküldte: **Arnfried Walbrecht**



**E**bben a hónapban, nem sokkal ezelőtt, kaptam egy e-mailt egy Parancsolj és uralkodj olvasótól. Arra kért, hogy írjak egy cikket a Git használatáról, úgy mint, mi a fork (elágazás), a pulling, és pontosan mi a commit. Az automerge (automatikus összefűzés) hibákról is kérdezett, hogy miként lehet őket megszüntetni. A legjobb tudásom szerint, aprólékosan választ adok mindezekre. A legtöbb tapasztalatom a Gittel a Githubon keresztül van, ami pár extra lehetőséget kínál a honlapján. Ez sajnos nem a Git élmény krémje, illetve lehet pár olyan része a leírásomnak, ami nem illik rá az egyedi Git szerverre.

### ÁLTALÁNOS INFORMÁCIÓ

A Git-ben tárolókat tudsz létrehozni (ami tipikusan tartalmaz egy fő ágat). Viszont a tároló magába foglalhat több elágazást – úgy mint, stabil, próba és fejlesztés. A tárolót bárki elágaztathatja és ez egy helyi tárolót eredményez annál a felhasználónál, aki elágaztatta.

### A BRANCH (ÁG)

Egy branch gyakorlatilag egy pillanatképe a projektednek egy bizonyos ponton. Van, aki minden egyes változást külön ágba ment, míg mások csak egy-két aktív ágat használnak (amíg a fő ág az alapja minden jövőbeni ágnak). Egy példán keresztül: Ha egy webböngészőt fejlesztesz, két ágat kell használnod – stabilt és próbát.

- A stabil ág tartalmazza az utolsó hivatalos kiadás forráskódját, amely remélhetőleg nem tartalmaz hibákat (bugok).
- Azért, hogy a fejlesztés folyatóságos lehessen, kell egy próba ág. Ez tartalmazza a fejlesztés alatt álló kódot. Vissza tudod követni a változásokat és kaphatsz visszajelzéseket a bétatesztelőktől, hogy frissíthesd ezzel a stabil verziót. Amikor elérted azt a pontot a tesztelésben, hogy stabil, és úgy fut le, ahogy te szeretnéd, akkor frissítheted a változásokat a stabil ágba, és folytatod a munkát a próba ágon.

### A FORK (ELÁGAZÁS)

Van, amikor egy felhasználó lát egy projektet (például a webböngésző projekt az előző példából) és úgy gondolja, hogy „Én jobban is tudom csinálni”, vagy „Szeretnék segíteni a létrehozásában”. Ekkor ahelyett, hogy engedélyeznének a felhasználónak az eredeti tároló és ágai szerkesztését, a felhasználó csinál egy elágazást a projektről. Úgy képzeld el, mint egy autópályát (az eredeti tároló), lehajtókkal minden felhasználónak – aki ezen dolgozik – ami a saját, helyi másolataikhoz vezet. Ez azért hasznos, mert megakadályozza, hogy a fő célját megváltoztassa az eredeti projektnek. Ha újra szeretnéd tervezni a webböngésző kódját, hogy készíts egy képgalériát, elágaztathatod a szokásos módon, és megváltoztatod, amit csak szeretnél.

Páran talán csodálkoztok, miként járulnak hozzá ezek az elágaztatások a projekthez, ha lényegében csak egy másolat. Erre való a beolvasztás (merge) (lentebb megmagyarázom).

### A COMMIT

Mielőtt megbeszéljük, hogy mi a beolvasztás, először elmagyarázom, mi a commit. Amikor megváltoztatasz egy fájlt a helyi tárolóban, lehetőség van rá, hogy commitként mentsd el (például egy változást). Adj hozzá egy rövid megjegyzést, majd töltsd fel (push) a tárolóba. A frissítést alkalmazni tudod minden elágaztatott tárolón, a tárolótól függően: ugyanúgy a legfrissebb verzió lesz az új elágaztatásokban.

### A MERGE (BEOLVASZTÁS)

Ha már hozzáadtad a változásokat a távoli tárolódba és úgy gondold, hogy segítene az eredeti projektnek, küldhetsz egy beolvasztási kérést a változtatásodhoz (vagy akár több változtatáshoz is). Ez küld egy értesítést az eredeti tároló tulajdonosának, ami tartalmazza az információkat a változásokról, illetve mutat egy előtte/utána összehasonlítást és minden ütközést (conflict). Ha például pár sor kódot megváltoztattál és a foltozás (patch) ezt nem „találja”. Mondjuk írsz egy foltot a böngészőhöz, ami lehetőséget ad a felhasználónak, hogy sa-

ját stíluslapot (CSS - cascading style sheets) adjon meg. Így saját ízlésére tudja igazítani a böngészőt és a weblapokat. Ehhez beállítasz egy for ciklust, ami végigfut az összes fájlban, amit a „config”, illetve a „data” mappa tartalmaz, hogy a böngésző betöltse a „styles” mappát. Viszont az eredeti projektben (upstream) megváltozott a „config” mappa neve „conf”-ra. Ez alapján a ciklus másképp néz ki, mint ahogy az összefésüléskor várható. Ez problémát okoz az eredeti fejlesztőnek. Választhat, hogy feloldja, vagy figyelmen kívül hagyja..

## ÜTKÖZÉSEK MEGOLDÁSA

Ha ütközésbe akadunk beolvasztás közben (például: két ember szerkeszti ugyanazt a fájlt, vagy valaki szerkeszti azt, míg más törli), általában ezt kézzel kell megoldanod. Mégpedig ezzel a kóddal:

### git status

Ez megmutatja, hogy melyik fájlok ütköznek, illetve mutatja, ha megoldottad az ütközést.

Az ütközés megtekintése olyan egyszerű, mint megnyitni egy fájlt, miután a beolvasztás nem sikerült

– a fájlban valami hasonlót kell, hogy tartalmazzon:

```
the number of planets are  
<<<<<<< HEAD  
nine  
=====  
eight  
>>>>>>> branch-a
```

A nagyobb mint/kisebb mint jelek sorozata után van az ütközés helye, és az egyenlőségjelek mutatják a két különböző változást. A branch arra utal, hogy melyik ágba van az ütközés. Hogy megoldjuk ezt, egyszerűen töröljük az ütközés-jeleket (kisebb mint, nagyobb mint, és az egyenlőségjeleket). Ugyanúgy törlöd a te, vagy a másik ember változtatását, vagy egy új szerkesztéssel helyettesítéd az ütközést (például: valami, ami tartalmazza mindkét szerkesztést). Ha a jelzők eltűntek, akkor hozzá tudod adni a commit-listához, és feltöltheted a távoli tárolóba.

Ha az ütközés úgy keletkezett, hogy valaki törölt egy fájlt, akkor ezen két megoldás közül választhatsz:

- Hozzáadod a fájlt újra, és utána commitolod (ami gyakorlatilag felülírja azt a commitot, ahol törölve lett a fájl).
- Törölöd a fájlt a git rm paranccsal,

majd commitolod a változást újra.

## MI A PULL (HÚZÁS)?

A pull a git-fetch és a git-merge kombinációja. A fetch gyakorlatilag bármiféle változást kérhet a tárolóban és letölti a commitokat. A merge utána megpróbálja beilleszteni az új adatokat a már meglévő másolatába a tárolónak. Ahelyett, hogy ezt egyesével kelljen megcsinálni, a Git ajánlja a pull parancsot, ami automatikusan megpróbál összefűzni mindent amit a fetch letöltött.

## MI AZ, NINCS KÓD?!

Eldöntöttem, hogy ebben a hónapban a szaknyelvet magyarázom el, és bemutatok pár példát a Gitről. A következő hónapban végigvezetlek téged jó pár példán, miként hozol létre egy Git tárolót, miként klónozzod, szerkeszted az ágakat. Commit készítését is bemutatok és hogy az ütközést miként oldjuk meg. Aki nem szeretne egy hónapot várni, annak itt van pár link ahol többet tud olvasni a témáról.

Remélhetőleg ez a cikk segített

egy kicsit megvilágosítani a Git szaknyelvét. Ha van kérdésed, megjegyzésed, javaslatod, vagy tanácsod, akkor várom az üzeneted erre a címre:

[lswest34+fc@gmail.com](mailto:lswest34+fc@gmail.com).

### További olvasnivaló

<http://git-scm.com/doc> – Git Dokumentáció

<http://githowto.com/> – Git hogyanok weboldal

<https://help.github.com/> – A Github által készített jól érthető magyarázatok egy átlagos felhasználónak, illetve Github specifikus dolgokról is.



**Lucas** a számítógépe folyamatos tönkretételétől a javításig mindent megtanult. Küldj neki emailt az [lswest34@gmail.com](mailto:lswest34@gmail.com) címre.



**E**bben a hónapban arra gondoltam, hogy egy olyan függvényt írok, amely kulcsot generál egy emailből. Mindannyian nagyon jól tudjuk, hogy miért van szükségünk titkosítási kulcsra. Amennyiben szükséged van egy gyorsan összedobott függvényre, akkor használhatod ezt. Ne felejtse, hogy a Python nyelv egy szkriptelő nyelv, ami azt jelenti, hogy a forráskódod olvasható. Ez más módon orvosolható, de ezt egy későbbi cikkben fogom tárgyalni. Nézzük át a kód logikáját nagy vonalakban, mielőtt kódolni kezdünk.

Először is bekérünk egy email címet, és két részre bontjuk: a lokális (a „@” jel előtti rész) és a tartomány (a „@” karakter utáni rész a domén) részre. Vannak bizonyos szabályok az érvényes email címre vonatkozóan, ami tovább bővítve igen bonyolulttá is válhat. A céljainknak elegendő lesz néhány szabály, és azokat is csak a lokális részre alkalmazzuk. További információért rákereshetsz az interneten az akutális szabályokra. A kódunkban csak a következő szempontokat fogjuk figyelembe venni:

- kisbetűs karakterek
- nagybetűs karakterek
- számok 0 és 9 között
- speciális karakterek (!#\$%&'\*+/,=?:^\_`{|}~.)
- a pont („.”) karakter engedélyezett, de csak ha nem ismétlődik egymás után (pl.: ...)

Miután ellenőriztük az email cím érvényességét, készítünk egy „ellenőrző kódot”, amely az ASCII tábla karakter-értékeit veszi alapul. Az email cím minden egyes karakterének ASCII értékét összeadjuk, amit aztán elosztunk a teljes email cím karaktereinek számával. Például használjuk a nagyon különleges fredjones@someplace.com email címet. Ha bejárjuk az email cím karaktereit, akkor az ord() függvénnyel megkaphatjuk minden egyes karakter ASCII értékét. Miután ezeket összeadtuk, megkapjuk összegként az 1670-et. Ezt aztán elosztjuk az email cím hosszával (23). Ekkor megkapjuk a 72-t. Ne felejtse, hogy itt az integer adattípussal osztunk, így az eredmény is integer típusú lesz.

Most, hogy megvan az ellenőrző

```
localvalid1 = "abcdefghijklmnopqrstuvwxy"
localvalid2 = "ABCDEFGHIJKLMNPOQRSTUVWXYZ1234567890"
localvalid3 = "!#$%&'*+,-/=?^_`{|}~."
Offset = 0
```

kódunk, kivonunk belőle 68-at (a „D” karakter ASCII értéke), ami az eltolás mértékét fogja adni. Ezt az eltolást a titkosításhoz használjuk, amikor az email karaktereit „titkosítjuk”. A visszafejtés nehezítésére a hosszat (az eltolással együtt) a 2. karakterként, az ellenőrző kódot pedig a 4. karakterként adjuk meg.

Tehát a fredjones@someplace.com-re a következő titkosítási kulcsot kapjuk:

```
j[vHihnsriwDwsqitpegi2gsq
```

Kezdjük is a kódoláshoz. Mivel ez már a cikksorozat 53. része, nem fogok olyan részletesen leírni minden egyes lépést.

```
def IsValidEmail(s, debug=0):
    email = s
    pos = email.rfind("@")
    local = email[:pos]
    domain = email[pos+1:]
    if debug == 1:
        print local
        print domain
    isgood = False
    localvalid = localvalid1 + localvalid2 + localvalid3
```

Először is az importálás jön.

```
import sys
```

Készítünk (jobbra, fent) egy karakterláncot (string típus), amely tartalmazza az összes érvényes karakterünket, amelyet az IsValidEmail függvényben használunk. Szétdaraboltam őket három karakterláncra, hogy a magazinban is szépen látszódjanak. Majd összefűzzük őket az IsValidEmail függvényben. Megadunk egy globális „Offset” (eltolás) változót is 0 értékkel. Ezt az értéket fogjuk hozzáadni (később) minden egyes karakter értékéhez, amikor a titkosítást végezzük.

Most jön az első függvényünk. Ez pedig az `IsValidEmail` függvény. Alapvetően „s” változóként átadjuk az emailt a függvénynek, továbbá egy opcionális debug szintet („debug flag” – hibaüzenet kiírásának a szintje). Ez a debug flag felelős azért, – ahogyan azt a korábbiakban is használtuk –, hogy a kód futása közben információt kapjunk, hogy mégis mi történik. Általában az „s” változónak 1-es értéket adunk, ha a folyamat üzeneteit részletesen szeretnénk látni.

Először is a paraméterként megkapott email értékét az „email” változónak adjuk és megkeressük benne a „@” karaktert, amely elválasztja az email lokális és tartományi részét. Aztán az email lokális részét (értelemszerűen) a „local” változóhoz rendeljük, a tartományi részt pedig a „domain” változóhoz. Ezután beállítjuk az „isgood” logikai változót hamis értékre. Aztán pedig létrehozuk a „localvalid” változót, amely a korábban készített 3 rövidebb karakterláncból áll.

Ezek után pedig egyszerűen bejárjuk az email lokális részének karaktereit a listánkban szereplő érvényes karakterekkel az „in” kulcsszó segítségével. Ha valamelyik karakter az email lokális karakterei

közül nem felel meg az ellenőrzés során, akkor kilépünk a ciklusból, miközben az „isgood” változót „False”-ra (hamis) állítjuk.

Végezetül rákeresünk az egymás utáni pont („.”) karakterláncra. Ehhez a `string.find` függvényt használjuk, amely megtalál minden „.”, vagy „...”, stb. előfordulást. Mivel lusta programozó vagyok, csak egy „dupla pont” ellenőrzést használtam, ami működik a többire is.

```
r = email.find("..")
if r > -1:
    isgood = False
```

Az utolsó dolog, amit a függvényben csinálunk az, hogy a return utasítással visszaadjuk az „isgood” logikai változó értékét.

```
return isgood
```

A következő függvény a `Checksum` függvény, ami viszonylag rövid. Bejárjuk az email karaktereit és generálunk egy futó összegzést az ASCII karakterek alapján, amelyhez a beépített `ord` típusú átváltást használjuk. Ahogyan említettem korábban ezt az összértéket fogjuk osztani az email cím hosszával. Ekkor a return utasítás segítségével visszaadjuk a checksum értékét és a checksum karaktereit.

```
# Check Local Part
for cntnr in range(0, len(local)):
    if local[cntnr] in localvalid:
        if debug == 1:
            print local[cntnr], ord(local[cntnr]), "True"
        isgood = True
    else:
        if debug == 1:
            print local[cntnr], ord(local[cntnr]), "False"
        isgood = False
        break
```

```
def CheckSum(s, debug = 0):
    sum = 0
    email = s.upper()
    for cntnr in range(0, len(email)):
        if debug == 1:
            print email[cntnr], ord(email[cntnr])
        sum += ord(email[cntnr])
    cs = sum/len(email)
    if debug == 1:
        print('Sum = %d' % sum)
        print('ChkSum = %d' % cs)
        print('ChkSum = %s' % chr(cs))
    return cs, chr(cs)
```

Az `EncodeKey` függvény következik. Bár nagyon egyszerűnek tűnik, fontos, hogy megértsük, úgyhogy figyelmet kérek! Az „Offset” változót globális változónak adjuk meg, hogy a függvényen belül is értéket tudjunk neki adni, illetve más függvények is használhassák. Aztán az „Offset” változó értékének a checksum-68 értéket adjuk. Amint a példa is mutatja a cikk elején ez 72-68, ami 4. Aztán bejárjuk az email cím minden karakterét, miközben az offset értékét hozzáadjuk az adott karakter ASCII értéké-

hez. Tehát az „f” a fredjones-ban 102+4, vagyis 106, ami az „i” karakter. A „cntnr” változót használva, megállapítjuk, hogy mit adunk a `NewEmail` karakterláncához, ahogyan haladunk karakterről karakterre. Vegyük észre a kódban, hogy a számláló 0-ról kezd, és haladunk az email hosszáig. Tehát a 0. karakter az „f”. az 1. karakter az „r” és így tovább. És most jön az a rész, ami összezavarhat néhány embert. Ha a „cntnr” változó értéke 1 („r”), akkor beszurjuk az email hosszának értékét+68 és az eltolás értékét, ami a

példánk alapján *iYt* lesz. A következő ciklusban a *cntr* értéke 2, de már van 3 karakterünk az emailben. Itt fogjuk beszúrni az ellenőrző kód karakterét („F”) és az eltolás karakter értékét harmadikként. Innentől kezdve csak szépen adogatjuk hozzá minden egyes eltolás értékét a karakterlánchoz. Amikor a ciklus lefut, akkor visszaadjuk a kulcs értékét.

A `DecodeKey` függvény lényegében visszafele csinálja, amit az `EncodeKey` függvényben csináltunk. Egyetlen dolog, amire érdemes figyelni, hogy az első „if debug” feltételvizsgálatban a „!=0”-t használtam és nem a „==1”-t. Ez a kettő valójában felcserélhető.

A `Dolt` függvény egy email címet kér be, mégpedig „raw\_input” formátumban, aztán pedig meghívja a függvényeket, hogy legenerálja a titkosítási kulcsot.

Így tehát végül meghívjuk a `Dolt`

```
def DoIt():
    email = raw_input("Please enter email address -> ")
    isok = IsValidEmail(email,0)
    if isok == True:
        csum, csumchr = CheckSum(email)
        ke = EncodeKey(email, csum, 0)
        print("License Key = %s" % ke)
        print("Original email = %s" % DecodeKey(ke, 0))
```

függvényt.

```
if __name__ == "__main__":
    DoIt()
```

Láthatjuk, hogy az eredmény nem szupertitkos. Sőt, ha valakinek elég időt hagynánk, akkor könnyedén visszafejthetné, hogy hogyan is készítettük a kulcsot. Mégis kezdésnek elég ez, amit aztán módosíthatunk, hogy nehezebben lehessen feltörni. Lehetne például használni véletlen számot a „D” (68) helyett. Ha ezt választanánk, akkor tegyük bele a kódba a kezdeti magot (seed), hogy minden alkalommal ugyanazt a véletlen számot generálja. Vagy lehetne egy kicsit mélyebbre is menni, amikor az eltolás értékét beteszéd valahova a kulcsba, például az utolsó karakter helyére, ami a visszafejtő eltolás lehetne.

Mint mindig, a teljes forráskód elérhető a <http://pastebin.com/MH9nVTNK> címen. Jó szórakozást a kóddal, a

```
def EncodeKey(s, csum, debug = 0):
    global Offset
    email = s
    Offset = csum - 68
    if debug == 1:
        print("Offset is %d" % Offset)
    NewEmail = ""
    for cntr in range(0, len(email)):
        ch = ord(email[cntr]) + Offset
        if cntr == 1:
            NewEmail = NewEmail + (chr(len(email)+68)) +
chr(ch)
        elif cntr == 2:
            NewEmail = NewEmail + chr(csum) + chr(ch)
        else:
            NewEmail = NewEmail + chr(ch)
    if debug == 1:
        print cntr, NewEmail
    return NewEmail
```

```
def DecodeKey(s, debug = 0):
    global Offset
    eml = ""
    for cntr in range(0, len(s)):
        if debug != 0:
            print cntr, s[cntr], ord(s[cntr]) -
Offset, chr(ord(s[cntr]) - Offset)
        if cntr == 0:
            eml = eml + chr(ord(s[cntr]) - Offset)
        elif cntr == 1:
            eml = eml + chr(ord(s[cntr]) - Offset)
        elif cntr == 3:
            csumchr = s[cntr]
        else:
            eml = eml + chr(ord(s[cntr]) - Offset)
    if debug == 1:
        print eml
    return eml
```

következő alkalomig.



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





Egy VPN kapcsolat egy szerverhez vezető titkosított kapcsolat. A VPN rövidítés virtuális magánhálózatot jelent. Amikor egy VPN szerverre kapcsolódsz és beírsz egy webcímet, a kérelmet titkosított jelen keresztül küldöd el a VPN szerverhez, amely ezután visziküldi neked a weboldalt.

Egy VPN kapcsolat létrehozása meggátolja, hogy a szolgáltatód vagy a kormányzat eltárolja a böngészési előzményedet. Arra is használható, hogy olyan oldalakat láto-gass meg, amelyeket a hálózati ad-minisztrátorod blokkolt (néhány országban a Youtube-ot blokkol-ják). Egy OpenVPN kapcsolat a VPN legbiztonságosabb típusa, mert a kapcsolatot nemcsak jelszó titko-sítja, hanem három tanúsítvány is. Sok online hely van, amely VPN szolgáltatásokat értékesít. A mai is-mertetőmben a vpnbook.com szol-gáltatását használom, mert telje-sen szabad és teljes mértékben adományokból működik.

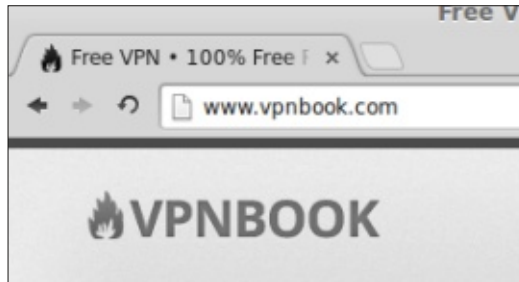
Először telepítened kell néhány csomagot az induláshoz. Nyiss meg egy terminált és géped be:

```
sudo apt-get install network-  
manager-openvpn
```

Majd ezt:

```
sudo apt-get install network-  
manager-openvpn-gnome
```

Ha telepítetted ezeket, nyiss meg egy böngészőt és menj a vpnbook.com-ra [vpnbook.com](http://vpnbook.com).



Görgecs lefelé és kattints arra a

**Free OpenVPN and PPTP VPN**  
Choose your preferred VPN type below for access details. No registration or sign-up is r

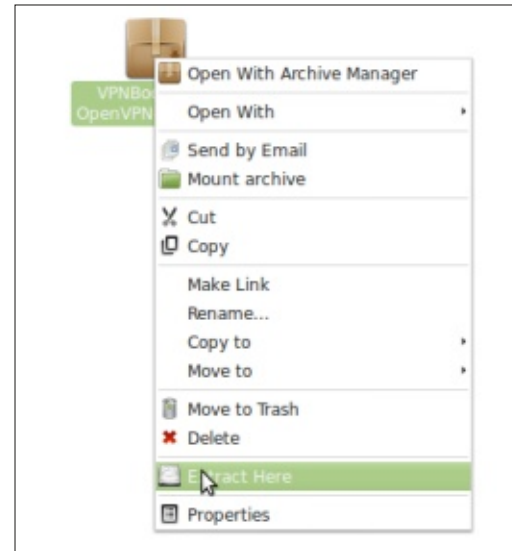
NEWS PPTP OpenVPN Dedicated VPN

Free OpenVPN Account (Requires Download of the free opensource [OpenVPN Client](#), offers the best anonymity and is impossible to block by your government, school or I Provider.) - You should try all the profiles and see which provides the fastest and mos

- Server #1: [Download Euro1 Server OpenVPN Certificate Bundle](#)
- Server #2: [Download Euro2 Server OpenVPN Certificate Bundle](#)
- Server #3: [Download UK Server OpenVPN Certificate Bundle \(UK VPN - web surfing on](#)

fülre, amely úgy szól, hogy OpenVPN. (alsó kép).

Töltsd le az egyik tanúsítvány-csomagot.

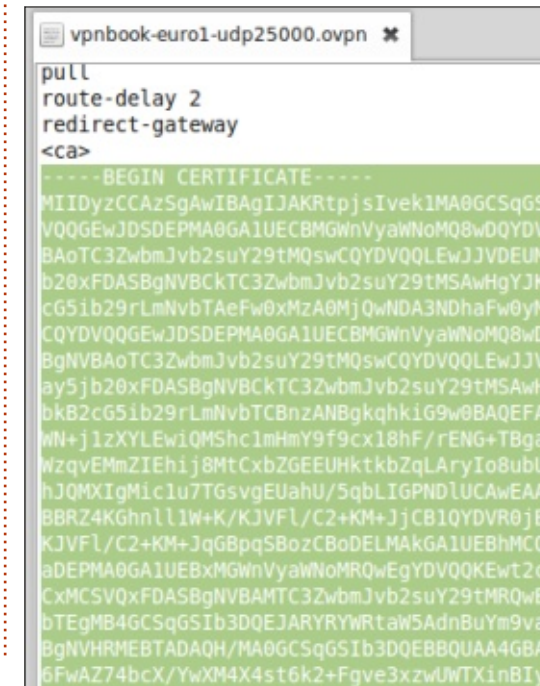


Csomagold ki a letöltött archí-vumot, ahogy itt bemutatjuk:

Hozz létre 3 üres szövegfájl a Tanúsítványokkal egy mappában. Nevezd el őket:

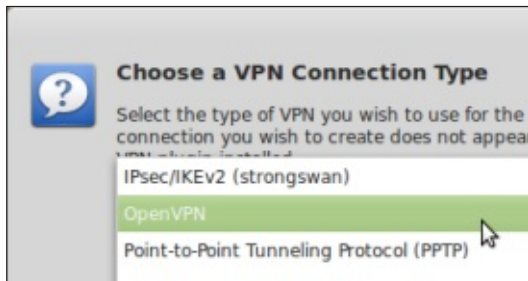
**ca.cert**  
**certificate.cert**  
**key.key**

Ezután nyisd meg az egyik .ovpn fájl a szövegszerkesztővel. Az ösz-szes állomány ugyanolyan, csak kü-lönböző konfigurációkkal. Egyen-ként másolj le mindent, ami a

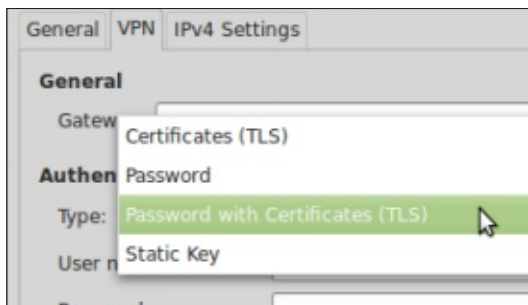


<ca></ca>, <cert></cert> és <key></key> címkék között van. Helyezz minden egyes kijelölést az új fájlalba: ca.cert, certificate.cert, és key.key.

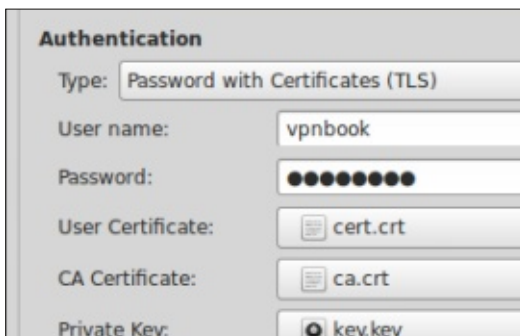
Menj a Hálózatkezelőbe és adj hozzá egy OpenVPN kapcsolatot.



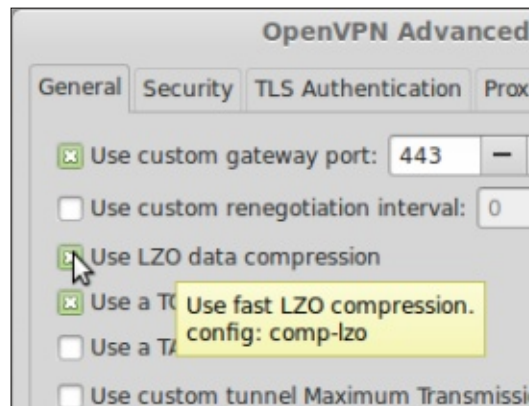
Módosítsd a típust erre: „Jelszó tanúsítványokkal (TLS)”.



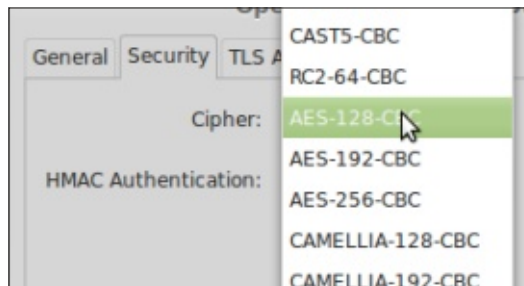
Töltsd ki a felhasználói nevet és a jelszót, és töltsd fel a megfelelő tanúsítványokat, amelyeket éppen létrehoztál. Az „Átjáró:” feliratú szövegterületre másold ki és illeszd be azt az IP-címet, amely az .ovpn fájl elején található.



Végül kattints a „Speciális...” gombra és módosítsd az „Általános” fülön található beállításokat, hogy megfeleljenek az .ovpn fájl beállításainak.



Majd kattints a „Biztonság” fülre és módosítsd a Rejtjelzés típusát, hogy megfeleljen az .ovpn fájlban javasoltnak.



Bár ezek a lépések kicsit trükkösek, ha az egyik opció fölé mozgatsz a kurzorod, megmondja, milyen szöveget keress az .ovpn fájlban. Mentsd el a módosításaidat.

Most készen állsz arra, hogy létrehozod a kapcsolatot.

Most, hogy kapcsolódtál, ne felejtse el követni a vpnbook.com oldalt Facebookon vagy Twitteren, hogy megkapd a jelszóváltoztatásokat, amelyek hetente változnak. És ne felejtse el adományozni sem, hogy továbbra is ingyenesen nyújthassák szolgáltatásukat.



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 előben hallgatható (brit idő szerint), másnap pedig letölthető.

[podcast.ubuntu-uk.org](http://podcast.ubuntu-uk.org)





Úgy tűnik, hogy a kedvenc magazinunkban az Ubuntu-ról és a Mac-ről szóló utolsó cikk Darkmaster „Ubuntu egy Mac Minin” című cikke 2007 júniusában jelent meg az FCM második számában. Azóta mind az Apple, mind az Ubuntu részéről történt némi előrehaladás, vessünk egy újabb pillantást a folyamatra.

Mielőtt GNU/Linuxot telepítünk egy Apple-gépre, legyen az Ubuntu vagy valamilyen más disztribúció, talán az lenne az első kérdés, amit fel kellene tennünk magunknak, hogy „miért?” Elvégre az ezeken a gépeken futó eredeti operációs rendszer, az Apple OS-X-e, első osztályú BSD-származék, amely a stabilitásáról ismert, és abban az előnyben részesült, hogy általában mindenhol az egyik legszebb grafikus felületként tartják számon. Ez manapság alapján véve ingyen van (amennyiben megvesszük a hardvert is), sőt sok Szabad és nyílt forrású (FOSS) szoftvercsomagot integrál, mint az Apache és az OpenSSH. Más programokat, mint a Gimpet és az Inkscape-et, szintén könnyű hozzáadni. Így, ahogy a mondás is tartja, „ha rendesen mű-

ködik, akkor minek megpiszkálni?”

Az első válasz, amely eszünkbe jut talán az, hogy „mert megtehető.” Van némi technológiai érdekeltség is a háttérben. Ugyanakkor mi kombináljuk is a – talán szubjektív véleményem szerint – az elérhető egyik legjobb hardverplatformot (az Apple számítógépeit) az egyik legjobb szoftveres opcióval: első sorban a GNU/Linuxot, de különösképpen az Ubuntu disztribúciót. Az OS-X-ről Ubuntu-ra való váltás valóban előrelépést jelent? Végül is az Apple dolgozói azok, akik a hardvert készítik, így logikus, hogy abban a legjobb helyzetben kellene lenniük, hogy ők készítik hozzá a szoftvert is.

Valójában talán már nem is ez a helyzet. Az Apple számítógépes hardvere manapság más gyártók által összeállított árualkatrészek keveréke (amelyek könnyen megvásárolhatók), és néhány speciális alkatrészé, amelyeket az Apple specifikációihoz terveztek és gyártottak. Ezek közé a sajátosságok közé tartozik néhány olyan – mint például az Apple nyelvén „logic boardok” (mindenki másnak „alaplapok”) – amelyek minden bizonnyal segíte-

nek megőrizni a minőségért kivívott hírnevüket. Viszont még az alaplapokat is olyan jól ismert chipsetek használatával állították össze, amelyeket más gyártók is használtak, és így gondoskodtak a Linux kernelről. Az Apple operációs rendszere a hardvertámogatás szempontjából tehát már nem olyan jó, mint a FOSS-alternatívák.

Másrészről viszont van-e előnye a GNU/Linuxnak és az Ubuntu-nak szoftveres szempontból az Apple OS-X-ével szemben? Feltételezem, hogy igen, van és ez az előny kettős. Először is a szabad és nyílt forráskódú szoftvereknek széleskörű kódbázisa van, amelyet teljes körűen vizsgálhatunk. A biztonságtudathoz lehet, hogy fontos, de az is lehet, hogy nem, viszont biztosan lényeges a hibakövetés és a program minősége szempontjából. Minél több szem vizsgálja a kódot, annál több hibát tudnak felderíteni és gyorsan kijavítani!

A második előnye egy központi szoftvertároló, amelyben könnyen megtalálhatók és amelyből könnyen letölthetők a programok. Ez első pillantásra csekélynek tűnhet, de vegyük figyelembe, hogy melyik

másik operációs rendszer engedélyezi számunkra, hogy egysoros terminálparanccsal egyszerűen telepítsünk bonyolult alkalmazásokat – vagy jobban szeretnénk, ha (legalább három vagy négy) különböző grafikus szoftverkezelő közül kelle-ne választanunk? A többé-kevésbé impozáns Unityt alapértelmezett asztali felületként használó, Bash-nyelven használható Canonical az utóbbi pár évben lett divatos. Az üzleti politikájuk is zavaró lehet. Másfelől viszont sok gyakorlati érzéket mutattak és jó szolgálatot tettek a felhasználói közösségnek azzal, hogy a Debian apt csomagkezelő-rendszerét választották és mind frissített csomagokat, mind olyan tárolót biztosítottak, ahonnan ezeket le lehet tölteni.

Ebből a nézőpontból van értelme annak, hogy az Ubuntu-t egy Apple-gépen használjuk: azonnal és könnyen hozzáférünk a legfrissebb alkalmazások nagy tárolójához. Ezek több nyelven és helyen is elérhetők, mint amennyit az Apple kínál, bár azt kell hogy mondjam, ők is mutattak előrehaladást az elmúlt években. De még ma is van néhány nyelv, amelyek még nem

állnak rendelkezésre, például az Euskara (Baszk) nyelvet az Apple még mindig nem támogatja hivatalosan (<http://www.apple.com/osx/specs/>). Nincs ilyen probléma az Ubuntuval amely megmutatja nekünk a szabad és nyílt forrású szoftverek valódi erejét, amely abban áll, hogy az emberek részt vehetnek benne és sokféleképpen segíthetnek, nemcsak programozással.

Egy további megjegyzés, hogy az Ubuntu Mac-es hardveren való használata segítheti megőrizni a Mac és a PC-s gépek közötti kompatibilitást, amelyeknek ugyanabban a környezetben kell együttműködniük. Az alkalmazások mindkét oldalon ugyanazok lennének – és ha nem, egyszerű telepíteni, bármi is van szükség.

Most tehát megvitattuk, miért telepítsünk Ubuntut egy Mac-re; lássuk, hogyan tehetjük meg valójában.

Mielőtt elkezdenénk, jön a szokásos figyelmeztetés: alaposan meg fogjuk változtatni a számítógép merevlemezét. A dolgok elromolhatnak – nem túl gyakran, de a lehetősége fennáll.

Ha pusztán óvatosságból meg akarod tartani az Apple OS-X-ét, talán jobban teszed, ha kicseréled a merevlemezét és egy másodikat használasz – így mindig visszatérhetsz az eredeti konfigurációhoz, ha szükséges. Máskülönből bizonyosodj meg afelől, hogy kéznél legyen az OS-X telepítő DVD. Mindenesetre kérlek, győződj meg arról, hogy teljesen lementetted a felhasználói adataidat, akár több helyre is.

Egy Mac-en mind az OS-X, mind az Ubuntu futtatása lehetséges, ha vagy az Apple Bootcamp-jét, vagy pedig a nyílt forrású rEFIND bootmenü szoftvert használjuk arra

(<http://www.rodsbooks.com/refind/>), hogy indításkor válasszunk közülük. Ha viszont régebbi számítógépre telepítünk Ubuntut, a merevlemez valószínűleg jóval kisebb lesz, mint a legújabb gépeken, és talán túl kicsi ahhoz, hogy kényelmesen elférjen rajta mind az operációs rendszer, mind a felhasználói adatok. A két operációs rendszer közötti kettős indítás nem olyasmiről, amit első tapasztalatként javasolnánk.

Mindenki el tudja képzelni, hogy a telepítési folyamat könnyű és fájdalommentes. Először is szükségünk lesz egy telepítő CD-re. Az Ubuntu 13.10-hez:

• a PowerPC architektúrához (G3, G4 és G5 Mac-ek) a szervertes ISO képfájlok elérhetők a következő címen:

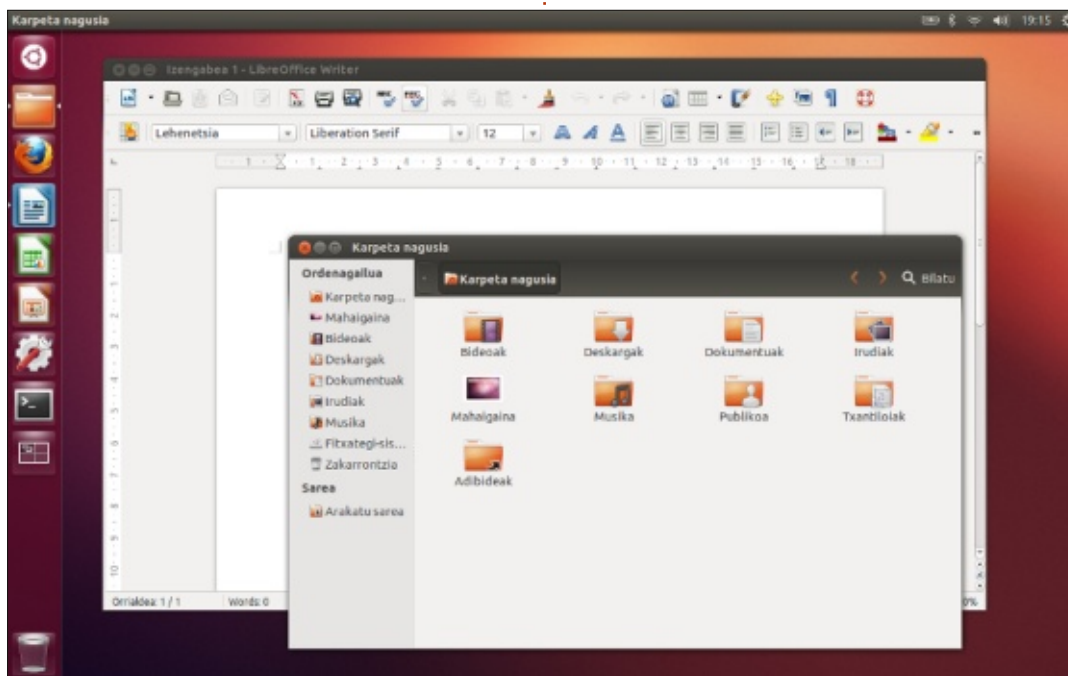
<http://cdimage.ubuntu.com/releases/13.10/release/>

• az újabb Intel-architektúrához (a 2007 vége óta kiadott MacBook és Macbook Pro-k) a 64-bites szervertes és asztali ISO képfájlok elérhetők:

<http://releases.ubuntu.com/saucy/> válaszd az „amd64+mac” képfájlokat a 64-bites processzorokkal bíró Intel Core Duo-alapú gépekhez.

Van néhány korai Intel-processzorokkal bíró modell, amelyeknek csak 32-bites architektúrájuk van. Ezek közé tartoznak a 2006 elején kiadott, Yonah Core Duo proceszoros MacBook-ok és Macbook Pro-k is. Ha neked ezek közül bármelyik van, az Ubuntu i386-os ISO képfájlokra lesz szükséged, amik támogatják a 32-bites Intel-architektúrát. A legújabb verziók (2012 óta) támogatják a Mac által használt GUID Partíciós tábla (GPT) lemeztáblákat, bár lehetséges, hogy a korábbi verziók nem.

Volt valahol egy Ubuntu 12.10-es CD-m a Canonical-boltból, amelyet felrakhatnánk a 2007 közepén



vett fehér Macbook-omra, a teszt-gépre. Ha jobban szeretsz USB-stíket használni, itt érhető utasításokat találsz:

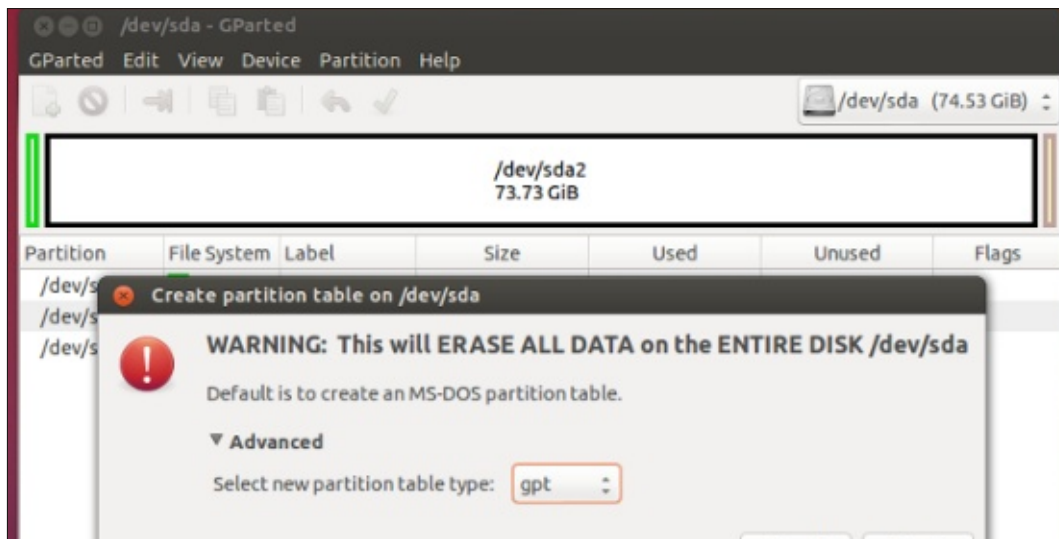
<http://www.ubuntu.com/download/desktop/create-a-usb-stick-on-mac-osx>.

A behelyezett CD és a „C” billentyű hatására a BIOS beolvassa a CD-t, és ettől a ponttól kezdve az indítási folyamat pontosan olyan, mint ahogy az Inteles gépeken megszoktuk. Ha USB-meghajtót használsz, akkor ehelyett az „Alt” („Option”) billentyűt kell majd lenyomva tartanod.

Ha az eredeti merevlemez használod, valószínűleg már lesz rajta egy GPT partíciós tábla. Akár új, akár használt merevlemez használsz, ha az már tartalmaz egy MS-DOS partíciós táblát, létre kell hoznod ehelyett egy GPT-t. Egyszerűen indítsd el az Ubuntut úgy, mint egy LiveCD-t, nyiss meg egy terminált és használd a

```
sudo gparted
```

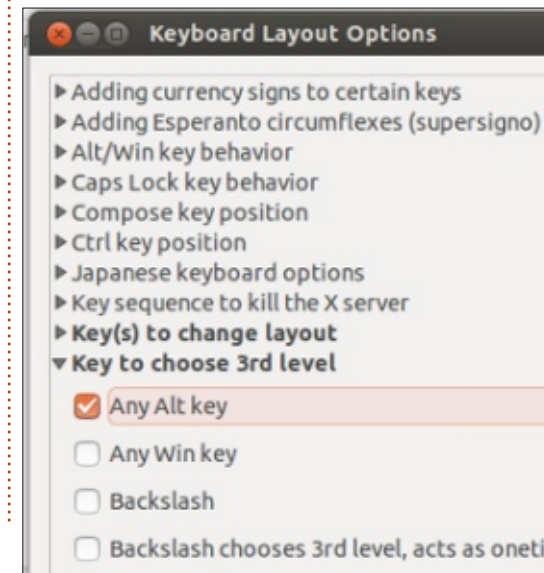
parancsot, hogy beizzítsd a gparted lemezkonfigurációs eszközt. A partíciólétrehozó eszközt lehet, hogy az Eszköz menüben találod. Ettől a ponttól kezdve elindíthatod a tele-



pített és követheted a szokásos folyamatot. Az egyetlen pont, amely odafigyelést igényel: a Mac-re jellemző billentyűzetet válaszd ki, főleg, ha külső PC-típusú billentyűzet nélküli Mac-es laptopra telepítesz.

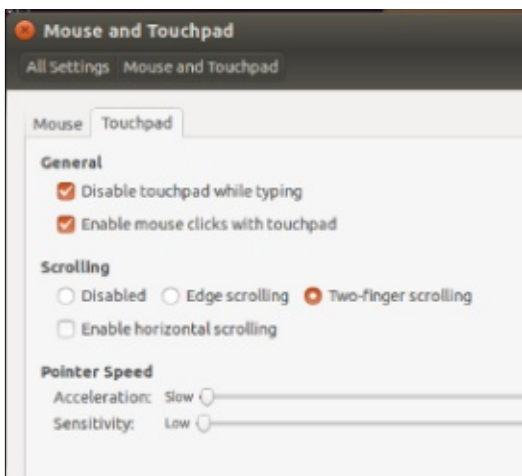
Ha a számítógép már kiadta a CD-t és újraindult, a rendszer megjelenik és a konfigurációt a szokásos módon végre lehet hajtani.

Néhány trükk hasznos lehet ahhoz, hogy a legtöbbet hozzuk ki a felhasználói felületről. Először is az „Alt” („Options,”) billentyűvel elérhető billentyűzetszimbólumok nem úgy működnek, mint ahogy az OS-X felhasználói elvárják. Ezt a Rendszerbeállítások > „Billentyűzet” alkalmazáson keresztül lehet



beállítani. E képernyő alján válaszd ki a „Beállításokat”, hogy eljuss a Billentyűzet elrendezés beállításaihoz, ahol kiválaszthatod, melyik billentyűkombináció aktiválja az egyes billentyűkhöz tartozó „3. szintű” értelmezést: válaszd ki a „Bármely Alt billentyűt”, hogy a normál Apple billentyűzet használatát utánozza.

Ha laptopot használ, a touchpad lehet, hogy alapértelmezésben nem fogadja el egérgattintásként a touchpad érintéseit, és a touchpad oldalra görgetését is úgy használja, mint sok más PC-n. Némi további beállítást igényel, hogy ugyanúgy működjön, mint OS-X alatt. A Rendszerbeállításoknál eljuthatsz az „Egér és Touchpad” alkalmazáshoz, válaszd ki a „Touchpad-et”, és állítsd be úgy a dolgokat, ahogy szeretnéd. Hogy utánozd a normál



OS-X-es touchpad használatát, válaszd ki az „Egérgattintások engedélyezését” és a „Kétujjas görgetést”.

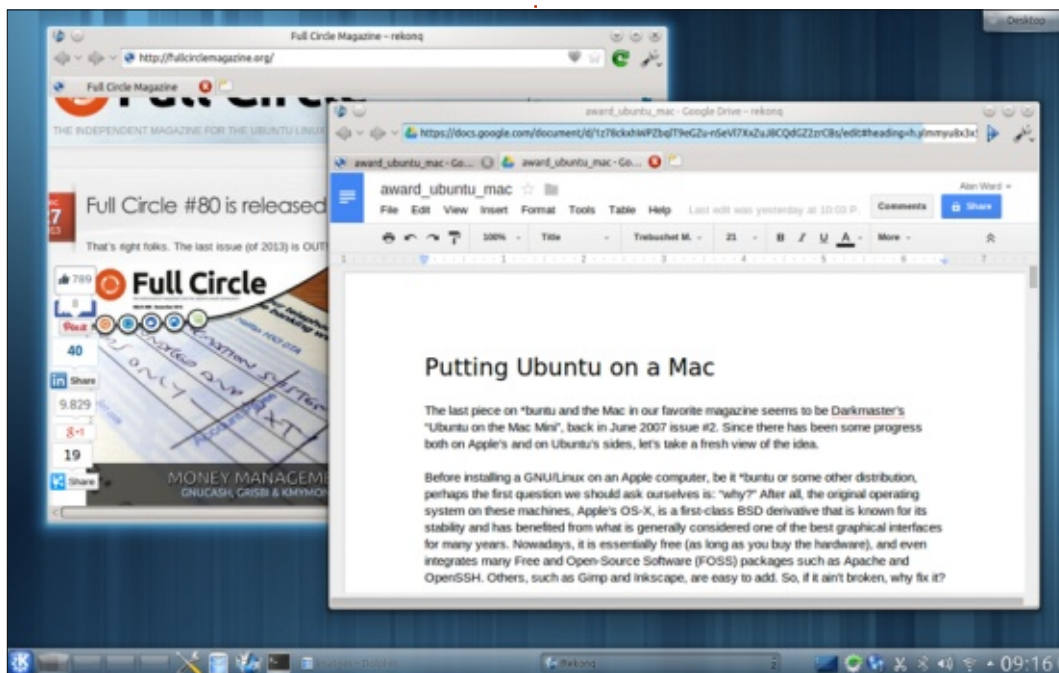
Természetesen az Ubuntu más változatainak használata, vagy egyszerűen más ablakkezelők telepítése is egyfajta opció lehet azok számára, akiknek ehhez van kedvük. A régebbi számítógépeken, mint mindig, a Lubuntu vagy Xubuntu lehet jó arra, hogy csökkentjük az asztali effekteket és felgyorsítsuk a munkafolyamatot. Másrészt az Apple hardvere arról ismert, hogy – más azonos korú kínálattal összehasonlítva – közepes vagy csúcsmínőségű grafikus kár-

tyákat használ, így a Kubuntu összes aktivált asztali effekttel való telepítése egész jól használható. Ilyen esetben viszont ajánlatos lenne, ha a létező merevlemez újabb modellre cserélnéd, egy SSD-re, ha ez egyáltalán lehetséges. A lemezhozzáférési időben jelentkező különbség észrevehetően gördülékenyebb felületet fog eredményezni.

Ha bármelyik pontnál segítségre van szükséged, van néhány érdekes cikk az Ubuntu wikin (<http://wiki.ubuntu.com>). A Mactel Támogató csapatban dolgozók (<https://wiki.ubuntu.com/MactelSupportTeam/>) is összeállítottak egy átfogó dokumentációt. Bár lehet,

hogy ez kissé elavultnak tűnik (az utoljára megemléített verzió a 10.04), kérlek, tartsd észben, hogy az Ubuntu újabb verziói fokozatosan áthidaltak sok olyan technikai nehézséget, amelyek a Mac-eknél megmaradtak. A fent említett GUID Partíciós tábla és társa, az EFI indítórendszer, amelyekből mindkettőt Intel Mac-eken használnak, jelenleg jól ismertek a GNU/Linuxos világban, főleg a Windows 8 megjelenésének köszönhetően. Ez viszont nem mindig volt így a Mac-en használt Ubuntu első napjaiban.

Ahogy azt láthattuk, az Ubuntu (vagy egy változatának) Mac-re történő telepítése manapság egyszerű vállalkozás. Ha esetleg van egy tartalék géped a közelben, amely talán olyan, amit az OS-X jelenlegi verziói már nem támogatnak, miért ne próbálnád ki?



**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).



Néhány, tüdőgyulladás miatt kórházban töltött nap után újra a régi vagyok, úgyhogy a mostani számban az animációról ejtek pár szót.

Az animáció a folyamatos mozgás és alakváltoztatás folyamata, melyet egymástól minimálisan eltérő állóképek gyors egymásutánban történő megjelenítésével hozunk létre. (Forrás: wikipedia.org)

De minket, Blender felhasználókat sokkal jobban érdekel a számítógépes animáció.

Még egyszer hivatkozva a Wikipediára: a számítógépes animáció vagy CGI animáció animált képek létrehozásának folyamata számítógépes grafika segítségével. Az általánosabb fogalom, a „számítógépen létrehozott kép” a statikus és a dinamikus képeket is magában foglalja, míg a számítógépes animáció csak a mozgóképekre vonatkozik.

Egy filmhez vagy egy animációs jelenethez legalább három dologra van szükség. Egy kamerára, egy

tárgyra és természetesen egy fényforrásra, ami megvilágítja a képet. Ha bármelyik érték (pozíció, elforgatás, forma, stb.) idővel megváltozik, akkor animációról – vagy filmről – beszélünk. Ha egyik érték sem változik, akkor állóképet kapunk. Azonban nem ez a lényeg. Most az objektumok értékeinek egy adott idő alatt történő megváltoztatásáról lesz szó. Ugorjunk is vissza a Blenderhez.

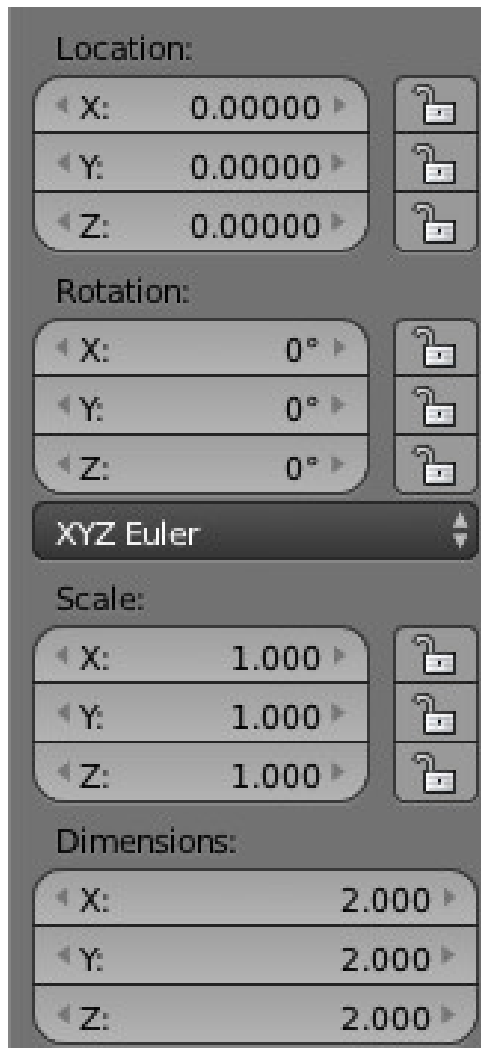
**Tipp:** a Blender új, stabil 2.70a verziója elérhető, javasolom töltsétek le. A kiadási megjegyzések és az új funkciók listája a [http://wiki.blender.org/index.php/Dev:Ref/Release\\_Notes/2.70](http://wiki.blender.org/index.php/Dev:Ref/Release_Notes/2.70) címen olvasható

Nyissunk egy új Blender fájlt.

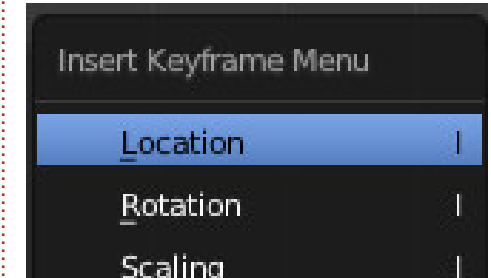
A numerikus billentyűzeten a „3” gombbal váltsunk oldalsó nézetre a 3D nézet ablakban (a 2.70a verzió felső, jobb vagy elülső nézetre váltásnál ortografikus nézetet használ. Ha az egérrel – középső gombot lenyomva – váltunk, akkor felhasználói nézetben vagyunk.) Ha a jobb oldalon rejtve

lenne, az „N” gombbal hívjuk elő a properties (tulajdonságok) ablakot.

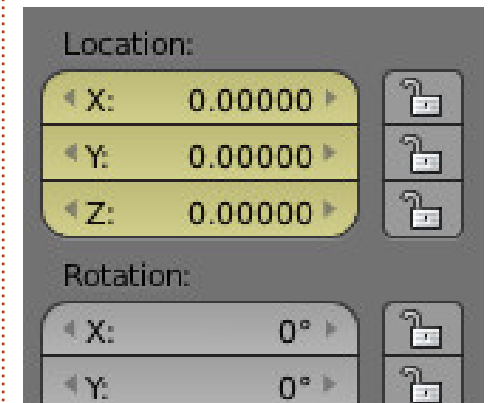
Ellenőrizzük, hogy minden érték normális legyen, mint az alább látható képen.



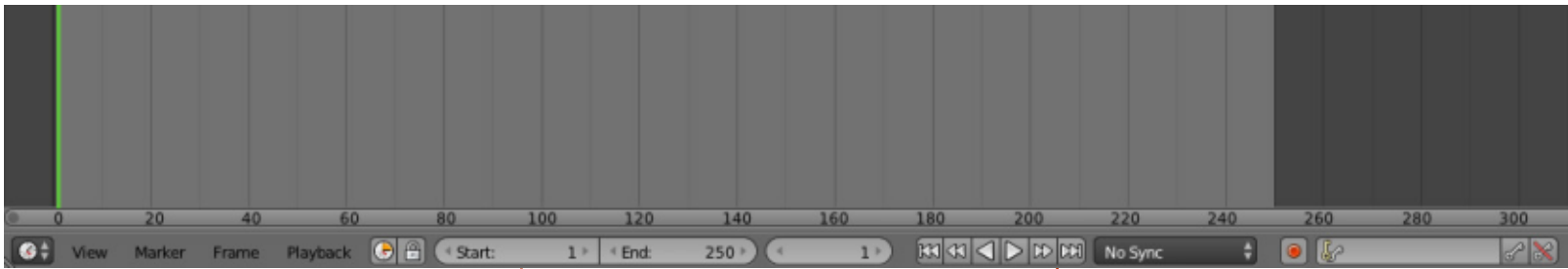
Jelöljük ki a kockát és az „I” gombbal nyissuk meg az Insert Keyframe (kulcs képkocka beszúrása) menüt. Kattintsunk a Location (hely) pontra.



Nézzük meg ismét a properties ablakot. Egy picit sárgás, mint a lenti képen, ami azt jelzi, hogy egy kulcs képkockán állunk.



**Tipp:** a kulcs képkocka egy olyan pont, ami egy mozgás kezdő és végpontját adja meg.



Most fókuszáljunk egy másik ablakra, a Timeline (idővonal) ablakra.

Még nem tettem említést erről az ablakról, pedig a Blender alapértelmezett része. Miért is alapértelmezett? Az idővonal az, ahol az összes mozgás (animáció) történik – egyszerű vagy összetett, de statikus 3D objektumok készítése önmagában nem annyira jó szórakozás. Most viszont a negyedik dimenzióval – az idővel fogunk játszani!

A zöld vonal azt a képkockát jelöli, amin éppen dolgozunk. A timeline ablak alján három szám látható: (alapértelmezésként) az 1 a kezdő, a 250 a záró, és tőle jobbra az 1.

Az utolsó szám az aktuális képkocka. Módosítsuk ezt 120-ra, a számról vagy az idővonalra kattintva.

Térjünk vissza a 3D nézet ablakba és forgassuk el a kockát. Ha megfelelő a helyzete, nyomjuk meg az „l” gombot és kattintsunk a Location pontra. Ezzel egy új helyet adunk meg a kulcs képkockának.

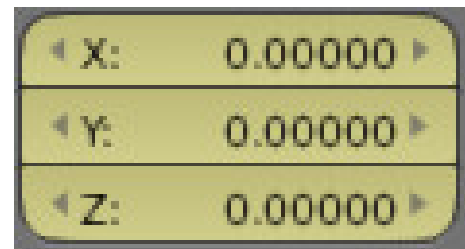
A timeline ablak alján az aktuális képkockától jobbra pár gombot találunk.



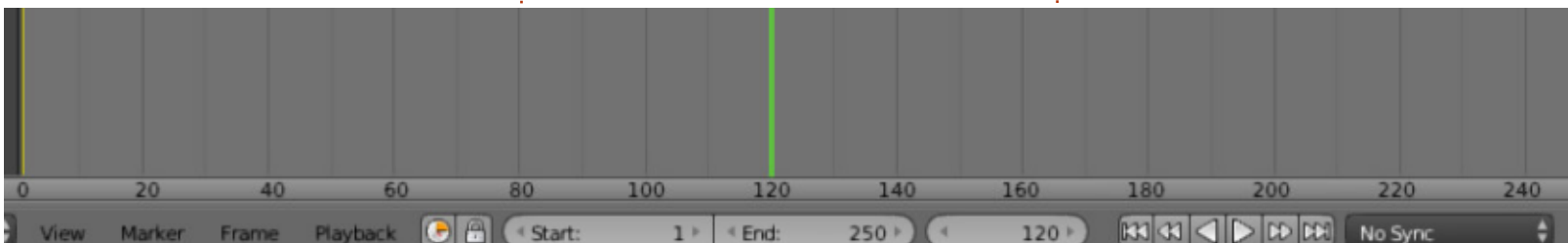
Jobbról-balra: ugrás az első képkockára, ugrás az előző képkockára,

lejátszás visszafelé, normál lejátszás, ugrás a következő képkockára, ugrás az utolsó képkockára.

Ugorjunk az utolsó képkockára. A properties ablakban az x, y és z értékét állítsuk 0-ra. A kocka így viselkedik az eredeti, kezdő pozícióba. Az „l” gombbal és a Location paranccsal válasszunk egy új kulcs képkockát.

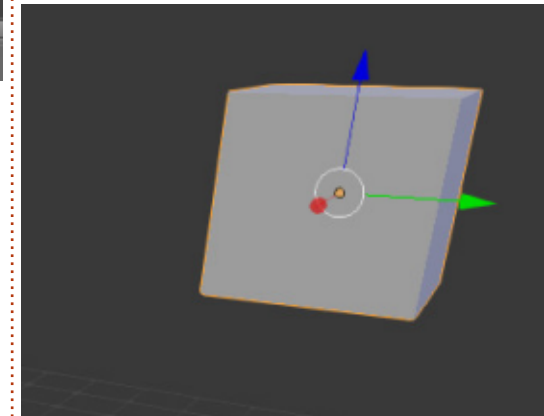


Ugorjunk vissza az első képkockára a legelsőre kattintva a hat gombból.



Most nyomjuk meg a Play gombot.

A kocka mozog.



Meg is van az első animációnk.

Most, hogy ismerjük az animáció abszolút alapjait, már készen is állhatunk animált filmek készítésére.

Folytatása következik...



**Nicholas** Görögországban él és dolgozik. Egy utómunkálatokat végző cégnek dolgozik (hirdetések – filmek) sok éve. Három hónapja váltott Ubuntu-ra, mivel „gyorsabban rendel”. A Blender két éve találta meg őt. Email: [blender5d@gmail.com](mailto:blender5d@gmail.com)



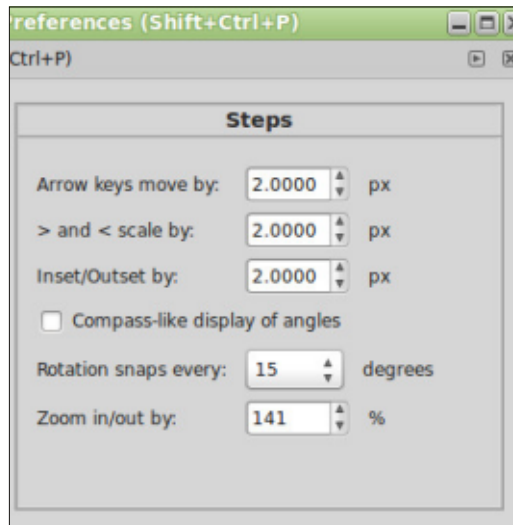


A gyűjteményemben a következő „olyan eszköz amit ritkán használok” a nagyítás eszköz, avagy nagyító. Most páran csodálkoztok, hogy miként használom az Inkscape-t a nagyítás nélkül, de azaz igazság, hogy a program rengeteg alternatívát kínál a nagyításra, habár állandóan nagyítok, kicsinyítek, de sose használtam azt az eszközt, amit erre szántak. Először nézzük meg, mit is tud az eszköz, mielőtt megvizsgáljuk, hogy milyen más módok vannak a nagyításra ami talán azt jelenti, hogy sose fogod ezt újra használni.



Aktiválhatod az eszközt a nagyítás ikonra kattintva az eszköz panelen, vagy ezen két gyorsgomb valamelyikével: F3, Z. Ha már aktivál-tad, akkor egyszerűen a rajztérbe kattintva közelíthetsz. A vissza kicsinyítéshez, miközben kattintasz nyomd le a Shift billentyűt. A nagyítás, kicsinyítés mértéke egy meghatározott százalék a Lépések fülön az alkalmazás beállításai közt (Fájl > Inkscape-beállítások). Alapból ez 141%, igaz az Inkscape kerekíti az aktuális nagyítási értéket,

tehát 100%-os nagyításról ha lépkedünk felfele ezt a sorozatot kapjuk: 100% > 141% > 200% > 283% > 400% > 566% > 800% és így tovább. Ezzel az értékkel, ha kétszer közelítesz pontosan megduplázza a



nagyítás százalékát, de bármi másra megváltoztathatod ezt az értéket, ha szeretnéd.

Alternatívaként – és talán ez a legcélszerűbb használtata a nagyító eszköznek – kattinthatsz, majd húzással behatárolhatod azt a területet amit nagyítani szeretnél. Az Inkscape rajzablakát a téglalapba foglalt terület teljesen kitölti. Ha a rajzterület széléhez húzzuk az ege-



ret, akkor ez a funkció egy kombinált úsztatás, és nagyítás is egyben.

Ennyit a nagyító eszköze. Két módja van a nagyításnak (kattintás, vagy kattintás-húzás) és egy módja kicsinyíteni (Shift-kattintás). Kétség kívül vannak gombok az irányító panelen, de gyakorlatilag nincsenek hatással magára a nagyító eszközre. Ehelyett, csupán pár hasznos nagyítási szintet érhetünk el a Nézet > Nagyítás menüben, akkor is, ha nem a nagyítás eszköz van kiválasztva.

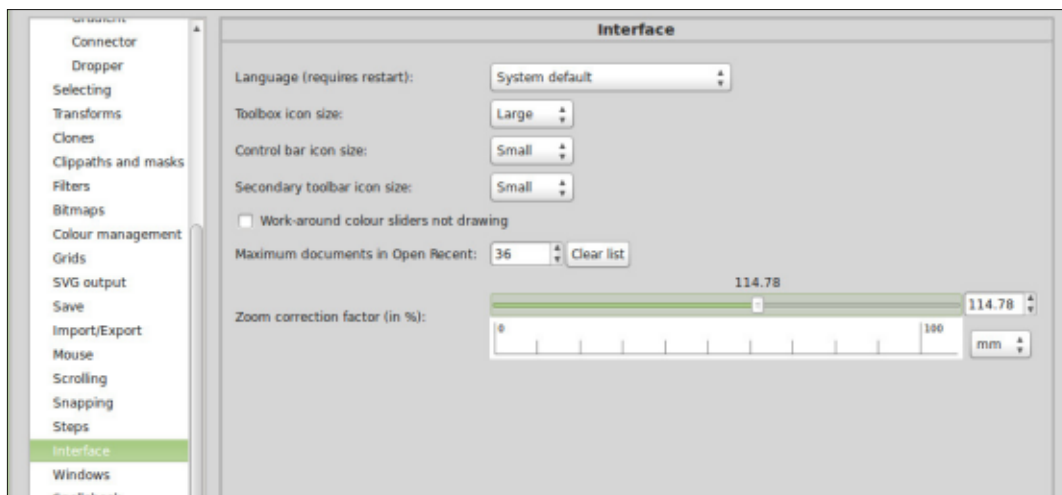
A Linux Mint boxom valamiért összekeveri az ikonok egységességét – más rendszereken az első három gomb általában egy-egy nagyítólenccsel van ábrázolva, ugyan úgy, mint a többi képen. Figyelmen kívül hagyva, hogy milyen fajta ikonok vannak, ugyan azt csinálják. Balról jobbra a gombok a következőket csinálják – vagy fentről lefelé, ha a Nézet > Nagyítás menü pont alatt nézed – a funkciót az alábbi táblázatban található:

A Nagyítás és Kicsinyítés gom-

Title	Keyboard Shortcut	Description
Zoom In	+ or =	Zoom in by one step
Zoom Out	-	Zoom out by one step
Zoom 1:1	1	Zoom to 1:1
Zoom 1:2	2	Zoom to 1:2 (half the zoom level of 1:1)
Zoom 2:1	No Shortcut	Zoom to 2:1 (double the zoom level of 1:1)
Selection	3	Zoom to fit all the selected objects in the window
Drawing	4	Zoom to fit all the drawn objects in the window
Page	5	Zoom to fit the whole page in the window
Page Width	6	Zoom to fit the width of the page in the window
Previous Zoom	`	Change to the previous zoom in the history
Next Zoom	Shift-`	Change to the next zoom in the history

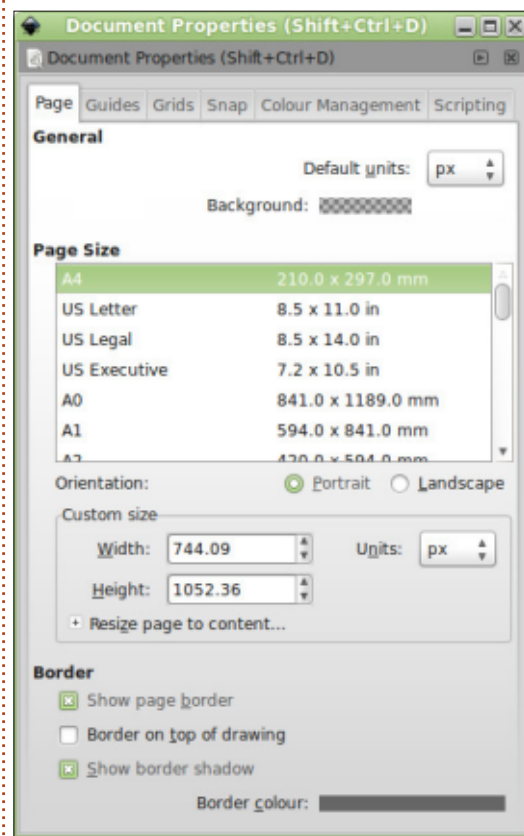
bok magukért beszélnek: ugyan azt tudják, mint a kattintás, illetve Shift-kattintás a Nagyítás eszköz- zel, kivéve, hogy a nagyításuk köz- pontja a látható vászon középpont- jával egyezik meg, nem pedig az egérmutató helyével.

Az 1:1-be nagyítás talán azt sug- alja, hogy 100%-os nagyítás, de nem ez a helyzet. Amit valójában tesz, az az, hogy az Inkscape az egy képpont nagyságú dolgot egy képpontként jeleníti meg a képernyőn – tehát ami 300 képpont széles az valójában 300 képpont méretű a monitoron. Ez az olyan dolognál hasznos, amit valós mértékegység- ben határoztunk meg, mint milli- méter, inch, ezek a megfelelő mé- retben fognak megjelenni a kijel- zőn. Ahhoz, hogy működjön, az Inkscapet a monitorodhoz kell ka- librálnod az alábbi helyen Fájl > Inkscape-beállítások > Felület abla- kon. Itt találsz egy kis vonalzót, és választhatsz mértékegységet, hogy megegyezzen. Majd tarts egy vo- nalzót a képernyőhöz, és addig húzd a csúszkát, amíg a képernyőn lévő méret megegyezik a vonalzó osztásával. Ez egy nehézkes műve- let, de általában csak egyszer kell megcsinálni. Gondolj arra is, hogy ez csak arra az egy monitorra kalib- rálja az Inkscape-et – ha lecseréled,



vagy több monitorod van, akkor új- ra meg kell tenned ezt a lépést amikor monitort váltasz.

A Kiválasztás, Rajzolás, és Lap lehetőségek szintén állandó funkciói a „parancsok” eszköztárnak, tehát van még három okod, hogy miért nem fogod használni a nagyítás eszközt. Nagyítás az aktuális kijelölésre az elég tiszta, de mi a különbség a Rajzolás és a Lap között? A Rajzolás az általad rajzolt dolgok- hoz igazítja a nagyítást. Ez lehet ki- sebb a lapméretnél, vagy akár na- gyobb is, ha olyan nagy formákat rajzolsz, hogy kilóg a lapról, vagy a lap szélén kívül húztad. A lap az a terület, ami a Fájl > Dokumentum- beállítások menüpont alatt állítha- tó és ezt általában egy árnyékolt téglalappal jelzik a rajzvászon –



igaz mindkettőt ki lehet kapcsolni a Keret résznél a Dokumentumbeál- lításoknál, ha szeretnéd.

Az Inkscape jegyzi minden egyes nagyításoadat, amit teszel, és az utolsó két gombbal végig tudsz menni ezeken oda-vissza. A gyors- billentyű hozzá a tompa ékezet amit nem túl sűrűn használnak az emberek, ez a bal felső sarokban található a szám billentyűk előtt, ha nem találnád (megjegyzés: ez angol kiosztás esetén, magyar bil- lentyűzetkiosztáson az AltGr + 7-es billentyű).

Érdeemes megjegyezni, hogy ezek a gyorsbillentyűk globálisak: szóval nem kell a nagyítást haszná- nod, hogy ezek működjenek. Tehát nem csak a nézet menüből tudod ezeket az eszközöket bármikor el- érni, hanem csupán pár billentyű lenyomásával is.

De ez nem minden! Még több nagyítási gyorsgomb van, ami tény- leg feleslegessé teszi a nagyító eszközt, ha emlékszel rájuk.

Az eszköz engedi, hogy a rajzod- ba belenagyíts kattintással, de ugyanezt elérheted eszközváltás nélkül a középső egérgombbal, vagy az egérgörgővel való kattin-

tással is. A kicsinyítés, talán ki is találtad, a Shift-kattintással érhető el, ugyanúgy a középső egérgombbal, vagy görgővel. Na és mi van a nagyító eszköz hasznos képességével: kijelölni egy téglalapot, ami meghatározza a nagyítást. Csak nyomd le a Shiftet, majd kattints és húzz a középső egérgombbal.

Ahogy láthatod egyetlen funkciója sincs a nagyítás eszköznek, ami nem érhető el globálisan, amikor más eszközöket használsz.

Változtatni az eszközök között lelassítja a rajzolási folyamatot, tehát ha ezek közül a gyorsgombok közül párat megtanulsz kevesebbet változtatod az eszközöket, és gyorsabban tudsz dolgozni.

Még két gyorsbillentyű van amire megéri emlékezni. Az elsőt már bemutattam rég, a második részében ennek a cikksorozatnak, de itt megint meg kell említenem. Ez az a módszer, amit általában használok a nagyításra, kicsinyítésre, és ezt találtam a leggyorsabb, legkényelmesebb megoldásnak, ha görgős egeret használsz. Csak nyomd le a Ctrl gombot, és görgesd az egérgörgőt, hogy nagyíts, vagy kicsinyíts, az egérmutatóra központosítva. Ha párosítod a görgővel való

kattintás– húzással, hogy úsztasd a vásznat, nagyon gyorsan tudsz a rajzodon közlekedni.

Ha valamilyen másik vektografikai programot használtál ezelőtt, és most váltottál az Inkscape-re, akkor talán megszoktad a csupán görgővel való nagyítást, mindenféle kiegészítő módosító billentyű nélkül. Ha ilyen módon szeretnéd használni az Inkscape-et is az Inkscape beállításainál tudod ezt megváltoztatni, a Görgetés fülön. Ellenőrizd, hogy engedélyezve legyen az „Az egérgörgő alapértelmezésben nagyít” lehetőség, hogy működjön ez a lehetőség, igaz ennek megvan az a mellékhatása, hogy Ctrl+görgővel tudod csak fel- le csúsztatni a vásznat.

Az utolsó gyorsbillentyű a Q, ami aktiválja a Gyors Nagyítást. Ez azért gyors, mert a nagyítás csak ideiglenes, amikor elenged a gombot, akkor visszaugrik az előző nagyítási értékre. Ez akkor tud hasznos lenni, ha csak kis változtatásokat csinálsz egy objektumon, vagy közelebbről meg szeretnél nézni valamit és a jelenlegi nézetet nem szeretnéd elveszíteni. Ha nincs kijelölve objektum és Q-t nyomsz akkor megduplázza a jelenlegi nagyítás mértékét a látható vászon kö-

zepéhez központosítva. Ha lenyomod, majd felengeded ezt a gyorsbillentyűt akkor ugyanazt csinálod, mintha kétszer megnyomnád a „+” billentyűt a dupla nagyításért, majd a tompa ékezetet kétszer, hogy visszakerülj az eredeti nagyításra. Ha ki van választva egy objektum akkor a Kijelölés nagyításhoz hasonlóan működik abban, hogy a kiválasztott objektumhoz csúsztatja a vásznat, és teljesen kitölti a képernyőt. Lenyomni, majd felengedni a Q billentyűt olyan, mintha „3”-ast nyomnál, majd tompa ékezetet.

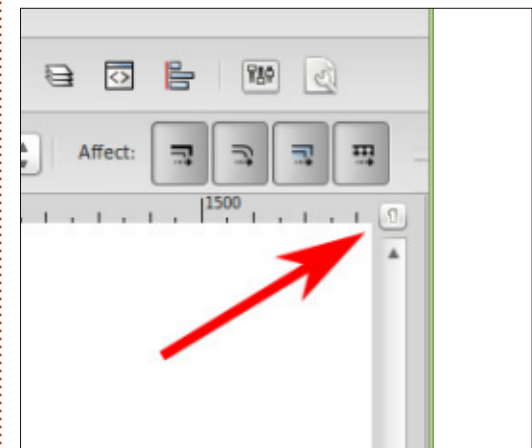
Az Inkscape bemenetet figyelő kódjának egyik tulajdonsága megengedi, hogy a Gyors Nagyítás kapjon még egy plusz funkciót. Nyomd le, majd tartsd is úgy a Q billentyűt, ezután az egeret vidd ki a vászon területéről, ki az eszköztárra, vagy teljesen ki az ablakból. Elengedve a Q billentyűt az Inkscape „megragad” azon a nagyítási szinten ahol van, akkor is ha visszahúzkod az egeret. Gyakorlatilag a vászon várakozik arra az üzenetre, hogy a Q billentyű fel lett engedve, de ez már el lett küldve, és el is vészett egy másik részén a felhasználói felületnek. Most szerkeszthetsz amit szeretnél anélkül a nehézség nélkül, hogy közben lenyomva kéne tartanod a Q billentyűt eközben. És ami-



X: -30.00  
Y: 517.14  
Z: 140%

kor kész vagy? Csak nyomd le, majd engedd fel a Q billentyűt a vászon fölött újra. Nem fog nagyítani, mivel a program azt hiszi, hogy már le lett nyomva a gomb, így a felengedő üzenetre vár, ami az előző nagyítási szintre vált vissza.

A megfelelő nagyítási szint beállítása általában nem probléma, ha jól tájékozódasz a rajzodon. De ha szeretnéd a nagyítás értékét is látni akkor találsz egy dobozt a jobb alsó sarokban (ezt eredetileg a harmadik részben mutattam be ebben a cikksorozatban). Alt-Z-vel rá tudsz



fókuszálni, majd begépelheted a nagyítás mértékét, vagy a helyi menüből – pár szabvány nagyítást is beleértve – ilyen módon is kiválaszthatasz Lap, Rajz vagy Kijelölés

nagyításokat. Gondolom ez hasznos lehet, ha elrejtetted az állapot-sort, nem emlékszel a gyorsbillentyűkre, nem szeretnél a nagyítás eszközre váltani, és nem találsz a Nézet menüt, mert az Ubuntu Unity, vagy a MacOS kezelőfelülete a bal felső sarokba rakta fel, amíg az egered a jobb alsóban van.

Az utolsó nagyítással kapcsolatos eszközzel zárom ezt a fejezetet, ami Inkscape-specifikus. Alapból az ablak átméretezése nincs hatással a nagyításra, csak felfed, vagy eltakar többet a vászonból. De van egy kis bekapcsolható gomb a függőleges csúszka felett, amivel meg tudod változtatni ezt a viselkedést. Ha bekapcsolod, akkor a nagyítás értékét is változtatod, amikor méretezed az ablakot, tehát ugyanazt fogja mutatni, de vagy kisebb, vagy nagyobb méretben. Ez ugyanazt az ikont használja, mint az 1:1 nagyítás-gomb, így néz ki az én rendszeremben:

Ha szimpatikusabb az az átméretezési mód, amikor be van kapcsolva – a nagyítás változtatása amikor átméretezed az ablakot – akkor beállíthatod, hogy alapból be legyen kapcsolva, az Inkscape-beál-

lításoknál az Ablakok fülön. Az oldal alján megtalálhatod, mint: „Nagyítás módosítása az ablakméret változásakor”. Függetlenül az alapértelmezett beállítástól, ugyan úgy tudod használni ezt a gombot, ha szeretnéd.

Az Inkscape-ben elég sok gyorsgomb, ikon és menü van nagyításhoz, ami miatt talán soha nem lesz szükséged rá, hogy használd a Nagyítás Eszközt. De ha nem emlékszel a gyorsgombokra, vagy hogy merre találsz a menüben, ha más nem akkor összegyűjti neked egy helyre a fő nagyítási opciókat, szóval használd nyugodtan ha szeretnéd. Az Inkscape fejlesztői ezzel a bőséggel egy dolgot nyújtanak, választási lehetőséget, szóval menj, és válaszd ki azt a módszert, ami neked a legjobb.



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

## 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/>



## IRÁNYELVEK

**A**z 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](mailto:articles@fullcirclemagazine.org) címre.

## FORDÍTÓKNAK

Ha szeretnéd saját anyanyelvedre lefordítani a magazint, küldj egy e-mailt a [ronnie@fullcirclemagazine.org](mailto: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 hozz Windows driver?
- hogyan osztályoznád egy ötös skálán?
- összegzés a pozitív és negatív véleményről

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



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

<https://spideroak.com>

Online  
**BACKUP**

Secure  
**SYNC**

Easy  
**SHARING**

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

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

Download mobile clients  
for **iOS & Android**

**JOIN SPIDEROAK NOW**  
Get 2 Free GBs

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



# Kérdezd az új fiút

Írta: Copil Yáñez

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

Ha bármilyen egyszerű kérdésed van, írd nekem a [copil.yanez@gmail.com](mailto:copil.yanez@gmail.com) címre.

A mai kérdés:

**K: Van egy Brozen DVD-m, a gyerekeim folyton azt nézik, félek, hogy egy idő után tönkre fog menni. Hogy tudnék róla biztonsági másolatot készíteni?**

**V: Imádtam a Brozent. Egy nemlétező, szabályok nélküli világ, amit én csináltam két fivérről, akik egy befagyott királyságban élnek, meg ott van még a kedvenc hóemberük is, akit Aloof-nak hívnak.**

Az én gyerekeim is lyukassá néztek már a DVD-t. Bár az én esetemben ez azért is van így, mert a lemezt a cipője alá helyezve szánkázott végig a padlón. Nálad is ez a helyzet? Vagy nem? Mindegy, nem fontos. Szerintem mindketten ugyanazt a megoldást akarjuk.

De először szóljunk egy szót a kalózkodásról. Szilárd meggyőző-

désem, hogy a művészeknek jár a pénz a munkájukért. A mi esetünkben ez konkrétan azt jelenti, hogy csakis olyan DVD-ről csinálunk biztonsági mentést, amit legálisan, pénzért vettünk a boltban. Most mindenki széleseben száguld, hogy csekkolja a meglévő cuccát? Csak nyugodtan. Nekem van időm, várok.

Namármost, ha elolvastad a korábbi cikkeimet, akkor tudod, hogy úgy állok hozzá a mindenféle ismertetőhöz, mint az egyszeri swinger a 70-es években, élete első saját rendezésű bulija előtt: totál zavarodottság, káosz, szégyenérzet, izzadságcsíkok és temérdek vég nélküli sikoltozás. Úgyhogy inkább dobod be a kalapba a kocsikulcsod és ugorjunk egy fejest! **(A fordító megjegyzése:** swingerpartikon szokás, hogy a férfiak egy kalapba dobálják a kocsijuk vagy a lakásuk kulcsát, a nők húznak a kalapból és az lesz a partnerük, akinek a kulcsát kihúzták.)

Az első megálló a Google. Begépelem: „make backup movie dvd ubuntu”. A kapott találatokból sok hivatkozik a Braseróra, így arra keresek rá a Unity keresődobozában.

Az egyik dolog, amit az Ubuntu-nál annyira szeretek, hogy hagyja, hogy úgy dolgozzak, ahogy én akarok. Ha valamit nem használok rendszeresen, akkor nemigen jegyzem meg a dolgok menetét. Sokkal szívesebben tartom fenn a fejemben rendelkezésre álló teret az úrbeli erotikának. El tudod képzelni, mi mindent lehet csinálni zéró gravitációnál? Na most már nem kell.

Mindenesetre a Unity keresője jótékonyan elfeledtetni velem, hol vannak azok a fájlok és programok, amiket egyszer egy hónapban használok. Csak begépelem a program nevét, amire szükségem van, ő meg kidobja nekem az eredményt. Mint kiderült, a Brasero már jó ideje az Ubuntu alapértelmezett alkalmazása, így ha begépelem a nevét a keresőmezőbe, azonnal elő is ugrik.

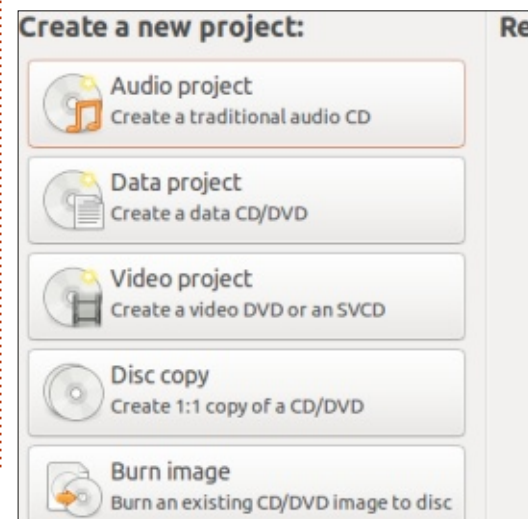
A Brasero menüje elég egyértelmű.

Lehet zenei, video és adat CD-t csinálni. A mi esetünkben 1:1 másolatot akarunk csinálni egy DVD-ről, így a Disc Copy-t választjuk. A felugró ablakban van a legördülő menü, ott kiválaszthatod a lemezedet.

Valamiért a Brozen DVD nem volt látható a felső legördülő menüben, így kivettem a DVD-t és visszaraktam (ez a DVD-lejátszós megfelelője annak, amikor az ember cibálja a kulcsot a zárban, hogy nyíljon már ki az ajtó).

Az alsó legördülő menüben válasszod ki azt, ahová a biztonsági mentést akarod rakni. Ha lemezre akarod kiírni, akkor egyértelműen DVD-íróra lesz szükséged.

Nekem van DVD-íróm, csak DVD-m nem volt kéznél. Őszintén szólva, nincs nagy véleményem az ilyesféle médiáról. Nem szeretem, ha el kell mennem „valahová”, hogy „megszerezsem” az áhított zenét vagy filmet. Még a végén napfény



és friss levegő ér hozzám. (Brrrr!) Volt anno a Blockbuster, én még a mai napig bánom azt a TÖBB SZÁZ dollárt, amit rájuk költöttem. Könyörgöm, a 21. században vagyunk! Ha az adott dolgot nem tudják az IP-címekre kézbesíteni a fény sebességével, akkor minimum az az elvárásom, hogy a DVD-t egy mesterséges intelligencia hozza a küszöbömig, ami emellett popcornt is tud csinálni és be is rakja nekem a DVD-t a lejátszóba (ezek közül egyikhez sincs se türelmem, se intelligenciám).

Mivel nincs DVD-m, így az „Image File”-t választottam, ami egy ISO fájl - pont ugyanolyan, mint az Ubuntu-fájl, amit letöltesz és kiírsz DVD-re, hogy aztán telepítsd. Most kattints a „Properties”-re, és mondd meg a Braseronak, hová rakja majd a vadonatúj ISO fájlotat.

Minden megvan? Remek, kattints a „Create Image”-re, hogy meglegyen végre a Brozen ISO-d. Most meg mi folyik? Fogalmam sincs. Nekem ez mágia, és olykor az az érzésem, hogy mindjárt kipattan a gépemből egy dzsinn, és benyújtja a számlát mindazért a temérdek jócselekedetért, amit az eltelt évek alatt nekem csinált. Ja, és tutira vak lenne, azok után, amiket nálam látott. Bocs, dzsinn. Jó haver vagy.

Szóval, a folyamatjelző mutatja,

ahogy készül az ISO-fájl. Ha a Braseró végre elkészült a DVD-írás északi isteneinek ajánlott kecskeáldozattal, vagy nem tudom, mit szokott ilyenkor csinálni, akkor van egy új ISO-fájlod. Most jön az, hogy egy új DVD-re kiírod az ISO-t. Ezt egy fordulóval is meg lehet csinálni úgy, hogy a „destination”-nél egyből a DVD-írót választod. De az ISO-fájlt simán tárolhatod a gépeden is, aztán kiírod akkor, amikor jólesik. Ez utóbbit csináljuk most.

Vedd ki az eredeti DVD-t, és tegyél be egy üreset. Kattints a Brozen.iso-ra, és válaszd ki a „Burn image to disk”-et. A felső menüben válaszd ki az imént készített iso-t, az alsóban pedig az a menü van, ahol az üres DVD-t tudod kijelölni. Katt a „Create Image”-re, és máris Bob a bácsikád!

Ha a Braseró megírta neked a csillogó-villogó új DVD-t, akkor tedd el valami biztonságos helyre, hogy ha leszakad a plafon, és az eredeti DVD mogoróvajjal borítva, három darabra törve hever, akkor csak előkapod a tartalék példányt.

És ennyi! De azért nyilván ellenőrzöd, hogy a videót problémamentesen le lehet játszani (az írási sebességet a „Properties” menüben lehet kisebbre állítani még a DVD-írás előtt, hogy kiküszöböld az

ilyen hibalehetőséget). Ehhez izdítsd be a VLC-t, ami egy robusztus médialejátszó, az emberiség által ismert szinte valamennyi médiaformátumot le tudja játszani. A Braseróval ellentétben a VLC nincs alapértelmezettként telepítve, de az Ubuntu Szoftverközpontban megtalálod.

Ha ez mind megvan, megnyitotad a VLC-t is, akkor menj be a „Media” menübe. Ha DVD-re írtad a dolgot, akkor válaszd az „Open disk”-et, és navigálj a lejátszóban lévő DVD-re. Ha ISO-fájlod van, akkor válaszd az „Open file”-t, és kattints az ISO-ra. Mindkét esetre igaz, hogy ha korábban minden rendben ment, akkor azonnal elindul a lejátszás.

Még egy dolog, csak azért, hogy mindent a lehető legnagyobb rendben és tisztaságban tartsunk. A rend és tisztaság alatt itt a törvényességet értem. Vagy (ha amerikai vagy), olyan törvényest, amennyire ez lehetséges, de ha kell, fordulj profi tanácsadóhoz.

Keresd meg azt a digitális ISO-fájlt, amit arra használtál, hogy a DVD-t lemásold. Töröld. (Sőt, a Kukat is ürítsd ki, hogy nyoma se legyen a számítógépeden.) Csak az eredeti DVD legyen nálad és az „archivált” másolat, amit szépen elteszel, mondjuk a téli gumik mellé,

amit úgyse szoktál soha feltenni a kocsidra, amúgy is már rég tavasz van.

Aztán, barátom, eljön a sötétség napja, amikor a kölkeid üvöltve követelik a fura, de imádnivaló hőembert, aki melleleg rohadtul nem hasonlít arra a bizonyos hőemberre a szinte hajszálpontosan ugyanolyan című filmből, de mégsem ugyanaz, mert én megmondtam, hogy nem az. Mindenesetre kinyitod a Brozen DVD dobozát, amiben az egykori DVD-nek már csak a szilánkjait találd. Ahogy digitális hőpelyhekként hullanak ki az ujjaid között, felrémlik előtted az a megvilágosodott pillanat, amikor csináltál róla egy biztonsági mentést.

Úgyhogy dőlj hátra, nézd meg a Brozent, amiben egy csávó keresi a rég elveszett szerelmét, a másik meg az elveszett sörét. Vagy valami ilyesmi. Én általában végigalszom a gyerekeim kedvenc filmjeit.

Sok sikert, kellemes Ubuntu-zást!



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





Számítógép-műszerésként használt eszközökkel dolgozom. Valójában múlt év decemberéig majdnem kizárólagosan csak használt eszközökkel dolgoztam. Azért mondom, hogy majdnem, mert az évek során vettem egy új, passzív hűtésű PCIe videokártyát és egy 2TB-os merevlemezt az XBMC médiacenterünkbe. December volt az első alkalom 2001 óta, hogy egy rendszert majdnem új alkatrészekből állítottam össze – és micsoda különbség!

Az összeállított rendszer a következő alkatrészekből áll: AMD A8-5600K 3,6GHz 4 magos processzor (3,9GHz-ig túlhajtható), Gigabyte GA-F2A85XM-D3H Micro ATX FM2 alaplap, 16GB (2 x 8GB) DDR3-1866 memória a G.Skill Ripjaws X sorozatából, Antec Three Hundred Two ATX Mid toronyház, Corsair 430W tápegység, valamint egyetlen használt alkatrészként egy 250GB tárhelyű Seagate merevlemez.

Összehasonlítva a Core 2 Duo-val és a bájos feleségem néhány éves, négymagos AMD AM3+ gépé-

vel, az új rendszer egy álom. Egy átlagos DVD-rip, kódolással együtt tart kb. 13-15 percig. Ténylegesen meg tudok nyitni 5 vagy 6 fényképet is a GIMP-ben anélkül, hogy csak várni és csak várni kelljen. A legjobb az egészben az, hogy ez az egyik legcsendesebb gép az egész házban.

Elég tevékeny hónapok vannak mögöttem mind otthon, mind a munkahelyemen, így nem volt túl sok alkalom a gép bütykölésére, egy 64 bites Linux Mint 16 Cinn-

mon felrakásán és néhány kisebb feladat elvégzésén kívül. Az elmúlt hónapokban belefutottam néhány apróbb bosszúságba a Minten, ezért úgy döntöttem, hogy kipróbálok pár másik Linux disztribúciót, elsőként a PinguyOS-t.

A PinguyOS tervezési elvei, saját bevalása szerint „a szép kinézet, hibátlan működés, és a legfontosabb: az egyszerű használat”. A PinguyOS honlapja azt sugallja, hogy célközönsége azok, akik újak a Linux világában. Miután elolvastad a vele

kapcsolatos tapasztalataimat, majd eldöntheted, hogy az állítások igazak-e.

Telepítés előtt azt választottam, hogy elindítom a live környezetet. A PinguyOS rendben el is indult, kivéve, hogy a monitort 1440x1024-nek érzékelte (különös egy felbontás). Egerésszem kellett vele mindenféle, hogy elérjem az asztal egészét. Továbbá a telepítés közben ki kellett húzni és visszadugni a vezeték nélküli billentyűzet vevőjét, mert elvesztette a kapcsolatot, amikor a PinguyOS Live DVD betöltődött.

Amint telepítettem a gyári meghajtókat, onnantól kezdve minden működött a normál 1920x1080-as felbontáson. A PinguyOS elég jól néz ki – két dokk található, egy a bal oldalon, egy pedig az alsó részen (Docky). A képernyő jobb oldalán helyezkedik el a rendszerinformációkat megjelenítő Conky. A Webilder program segítségével címkéktől függő Flickr képre cseréli a háttérképet (vagy Webshots-okra, ami webshots fiókhoz kötött) így a háttérkép állandóan változik. Az alapértelmezett Conky téma szépen néz ki és megfelelően is van elrendezve.



A PinguyOS 12.04 (a verzió megtalálható a weblap letöltések részén) törött/nem működő mediabuntu tárolót tartalmazott. Továbbá tartalmazott még egy tárolót, ami érvénytelen/nem megfelelő biztonsági tanúsítvánnyal rendelkezett. Ez nem is olyan nagy ügy azoknak, akik Debian/Ubuntu tapasztalattal rendelkeznek, de az új felhasználók hamar csalódottá válhatnak, amikor Linux frissítéseik nem működnek és nem értik, miért. Egy másik bosszantó dolog volt a hálózati forgalom mennyisége (ami ironikus módon a feltűnő Conkynak köszönhetően sokkal jobban ki volt hangsúlyozva). Gondolj egy másodperc erejéig azokra, akik forgalomarányosan fizetett csomagokat használnak, és korlátozott a forgalmazott adatmennyiség; nem az extra forgalom az, amit akarnak/várnak.

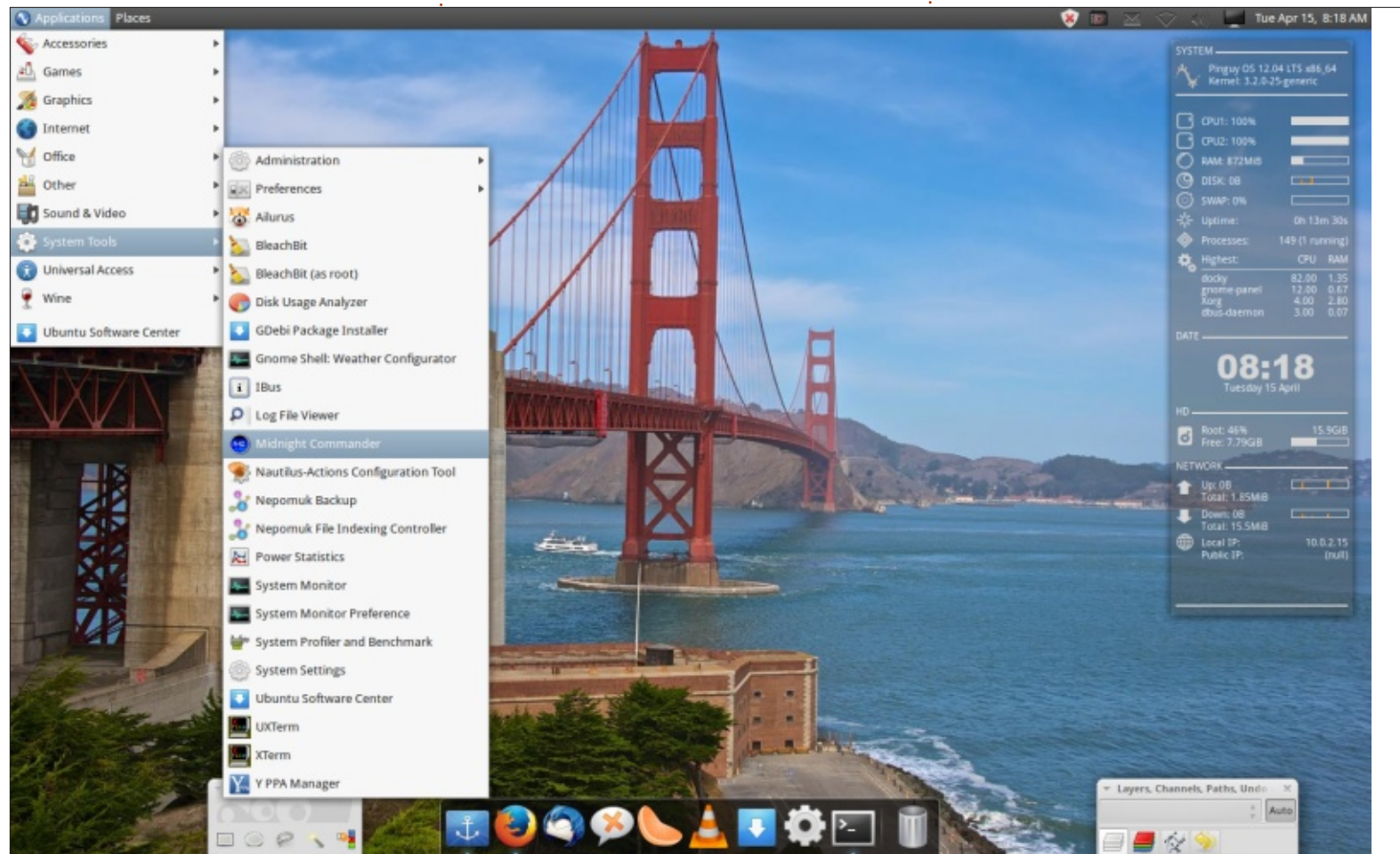
Úgy döntöttem, hogy közelebből megvizsgálom a hálózati forgalom problémáját és arra jutottam, hogy ez a képeket letöltő weboldalhoz és a megnyitott Firefoxhoz köthető. Gondolhatnánk, hogy mégis mi olyan nagy ügy ezen, amíg nem osztunk meg videót? A nagy ügy a kiterjesztések sokasága, amikből a következők voltak telepítve: Adblock Plus, British English dicti-

onary, DownloadHelper, Download Statusbar, DownloadThemAll, Email This, Flash Aid, Novell Moonlight, Plaintext Links, Rehost Image, Resurrect pages, Search Preview, Shareaholic, SkipScreen, Speeddial, Ubuntu Firefox módosítások, YoutubeIT és az Addon Compatibility. Ezen kívül voltak a pluginok: a DivX, a Gnome Shell integráció, a Google Talk plugin, ami egy videó gyorsító a Google Talk

számára, az IcedTea, a MozPlugger, a geko-mediaplayer, a QuickTime, a Realplayer, a Shockwave Flash és végül a Windows Media player bővítménye. Említettem már, hogy a beépített Firefox verziószáma 13.0.1?

Én ismerem azt az érzést, amikor valaki segíteni akar az új számítógép-felhasználóknak. Volt idő amikor a szervezetünk gépeket rakott össze és rengeteg „hasznos”

extra programot telepített rájuk (SuperTux 2, LinCity, fél tucat egyéb játék, meg egy tucat más program). Amit tapasztaltunk néhány hónap múlva, az az volt, hogy a sok szoftver hajlamos volt inkább csak belassítani a rendszereket, mint amennyire segített megismertetni a hasznos FLOSS szoftverekkel. A Drupal rendszerrel kapcsolatban hajtogattott „ne vidd túlzásba a modulokat” szlogen úgy



látszik, teljes mértékben alkalmazható a szoftverek vagy beépülők telepítésére is. Lehet hogy jó az extra funkcionalitás, de csak a teljesítmény rovására.

Ugyanez a szabály alkalmazható a felhasználói felületre is. Docky nagyszerűen néz ki, de sokszor összeomlott normál munkavégzés közben. Ilyenfajta viselkedést el lehet várni egy gyenge erőforrásokkal rendelkező géptől, de nem egy olyantól, amelyik bőséges CPU teljesítménnyel és 16GB memóriával rendelkezik. Igaz, csak újra kellett indítani a Docky-t, hogy visszakerüljenek a dokkok a helyükre, de ki akarja ezt csinálni óránként hat-szor?

A PinguyOS erőssége az érdekes szoftverek gyűjteménye. A játékok menü ugyan gyér, de tartalmazza a djl-t és a PlayOnLinux-ot, ami egy wine front-end, hogy Windows játékokkal lehessen játszani Linuxon. Kipróbáltam a Diablo III-at, de nem sikerült telepíteni. Ez nem a PinguyOS hibája, de ezen a ponton már néhány felhasználó csalódottá válik.

A grafikák menü programjai: DiscWrapper (borító tervező lemezek számára), Evince dokumentum megjelenítő, LibreOffice Draw, SO-NY ebook olvasó, Pinta képszerkesztő, Rapid fotóletöltő, Shotwell

(fényképszervező), Simple Scan (szkennelő), és Webilder asztal. Ha Ubuntuhoz, vagy a Minthez vagy szokva, akkor ezek az alternatívák üde színfoltot jelentenek a jellemzően települő alkalmazásokhoz képest. Én ugyan hiányoltam a GIMP-et, de kipróbálva a Pintát, újra kellett gondolnom, hogy melyik is legyen telepítve képszerkesztő gyanánt. A GIMP-ről érződik, hogy letisztultabb, de a Pinta sem néz ki rosszul. Igazán tetszett, hogy a PinguyOS tartalmaz olyan szoftvereket, amiket nem használok rendszeresen. Habár én nem voltam lenyűgözve a webilder programtól, ez még egy eszköz abban az eszköztárban, ami akkor kell, ha valaki azzal a kéréssel fordul hozzám, hogy „hogyan változtathatom meg automatikusan a háttérképet Linux-on”.

Az internet menü is lenyűgöző szoftverkínálattal büszkélkedhet, többek között: Deluge Bittorrent kliens, Desktop Sharing, Dropbox, Empathy (azonnali üzenetküldő), Firefox, Gwibber, Mumble, PS3 Media Server, Remmina távoli asztal kliens, Skype, Teamviewer 7, Thunderbird levelező kliens és Xchat. Nem akarom kritizálni a PinguyOS-t, de ha egy kicsit is aggódsz a magánszféra miatt, akkor valószínűleg nem használsz majd sem a Drop-

boxot, sem a Skype-ot. A tapasztalat azt mutatja, hogy a Teamviewer hajlamos csak ugyanolyan verziószámmal rendelkező kliensekkel együttműködni. A legfrissebb Teamviewer verzió a 9-es. Nem teszteltem, hogy a 7-es verzió működik-e, de szerintem valószínűleg igen – ez kapcsolódási lehetőséget biztosít egy másik 7-es verziójú klienshez. Ami pedig hiányzik az internet menüből az egy FTP kliens. Firefox, Gwibber, és Empathy mind elég jól ismert programok, valamint én mindig telepítem még a Remminát is, ami egy nagyon jó választási lehetőség a távoli asztal kliensnek. A PS3 média server akkor hasznos ha médiafájlokat akarsz stream-elni DLNA/UPnP kliensekre (pl: XBMC vagy UPnP szoftver egy tableten).

Az iroda menü tartalmazza a Calibre e-readert, Evince dokumentum nézegetőt, az alap LibreOffice szoftvert és a wxBanker Finance Managert. A WxBanker elég szegényes a GnuCash-el összehasonlítva, de ezt annak tudom be, hogy lehet nem fordítottam elég időt a kipróbálására.

Meglepődve tapasztaltam, hogy a Lightscribe szoftver megtalálható a PinguyOS-ben. Ez nem a csak szöveget író Lightscribe szoftver, hanem az a verzió amellyel lehet

képeket és szöveget is Lightscribe CD/DVD-re írni (akkor ha rendelkezel Lightscribe DVD-íróval). Ez nagyon klassz.

A hang- és videómenü tartalmazza a Arista átkódolót, Brasero lemezíró, Cheese fotóalkalmazást, Clementine zenelejátszót, DeVede DVD/CD készítő, gtkpod-ot az iPodokról való letöltésekhez, Handbreak videókodekolt, OpenShot videószerkesztőt, ps3 média-szerver, Sound recordert, VLC-t és XBMC-t. Amikor beraktam egy DVD-t, a PinguyOS felkínálta, hogy válasszam ki a DVD megnyitásához használni kívánt szoftvert. Én a VLC-t választottam erre a DVD megjelent egy rövid pillanatra majd eltűnt, utána pedig megkaptam a VLC kezelőfelületét. Én tudom azt, hogy elég csak futtatni a /usr/share/doc/libdvdread4/installcss.sh-t (a DVD dekódolószoftver telepítéséhez), de az új felhasználók, akiket a PinguyOS eredetileg megcéloz lehet hogy nem. Szükséges volt még továbbá a megfelelő eszköz kiválasztása a Bluray lejátszóhoz (a /dev/dvd az nem működik). Természetesen más disztibúciók, mint az Ubuntu, nem különbözik ebből a szempontból, de itt, a libdvdcss telepítése után, egy lemez megnyitásakor a VLC elég szokatlanul kezdett viselkedni.

Letöröltem a .config/vlc és a .local/share/vlc mappákat, de ez nem javította ki a hibát. Úgy gondolkozva ahogy egy Windows felhasználó gondolkozna: újraindítással próbálkoztam. Ám ezen próbálkozások egyike sem volt elégséges a DVD-lejátszási probléma megoldására. Más disztribúciókon azonban semilyen problémám nem volt VLC-vel. Amikor a VLC nem működött, arra gondoltam, mindjárt kipróbálok néhány másik hang- és videóalkalmazást a sok közül. Cheese-nek szintén volt valami baja, mert nem ismerte fel a Logitech webkamerát, azt amelyiket már használtam ezelőtt Cheese-el Linux Mint alatt. Szeretném ha azt tudnám mondani, hogy ezek voltak az egyedüli problémák de egy pár program megnyitása után, a conky 100% processzor használatot mutatott és a PinguyOS mindenre csak lassan reagált.

Ahogy más menük, a rendszereszközök menü is sok telepített programmal rendelkezik. Megint csak hadd mondjam: nekem tetszik az az erőfeszítés, amit látni a sok érdekes eszköz biztosítása érdekében. Már hallottam róla, de eddig még nem használtam a Bleachbit-et. A Bleachbit törli a gyorsítótár-fájlokat, az átmeneti fájlokat és a különböző régi fájlokat. Megközelí-

tőleg 17 eszköz található itt (nem számítva az almenüket).

A PinguyOS grafikus csomagkezelőnek az Ubuntu Szoftverközpontot használja, a frissítésekhez pedig a Linux Mint Frissítéskezelőt. Nekem tetszik a Mint Frissítéskezelő választása, mert ez listázza mindegyik frissítésnek a súlyosságát is. Az Ubuntu Szoftverközpont zökkenőmentesen tette a dolgát, de ahogy korábban említettem, a Mint Frissítéskezelőnek akadt egy kis problémája a törölt tárolóval és az érvénytelen tanúsítvánnyal rendelkező tárolóval.

A PinguyOS-el kapcsolatos fórumok a <http://forum.pinguyos.com/> címen találhatóak. Új felhasználók válaszokat a kérdéseikre a fórumokon találhatóak, de műszerészként, aki sok új Linux felhasználóval dolgozott együtt, ezt nem tartom valószínűnek – hacsak nem valakit annyira érdekel a rendszer (mert legtöbbször csak azt akarják, hogy a dolgok működjenek). PinguyOS egy IRC csatornát is működtet (#PinguyOS) a FreeNode-on.

Nos, a PinguyOS csak egy újabb magárahagyott disztribúció lenne? Egyáltalán nem, a PinguyOS blogról való legfrissebb információkból az látszik, hogy jelenleg a 14.04-es verzió dolgoznak. A blogból az is látszik még, hogy a 13.10-es verzió-

ón is folyik munka, de a letöltések oldalán csak 12.04 érhető el. Még a frissítésekkel együtt is a 12.04 verziójú PinguyOS kevésbé tűnik stabilnak mint az Xubuntu vagy Linux Mint

Sok klassz dolog van, amit a PinguyOS-el kapcsolatban el lehet mondani, nagyszerű a szoftverkínálat, a kinézet klassz és elég teljes asztali disztribúciónak mondható. De számomra a stabilitási problémák (docky, vlc), törölt tárolók, cheese alatt a közönséges webkamerám támogatásának hiánya és az erőforrás használata (100% processzor terhelés, webilder és Firefox pluginek extra hálózati forgalma) mind mind levon a PinguyOS, mint új felhasználók számára készült disztribúció teljeskörű használhatóságából. Ne érts félre, habár azt gondolom, hogy a PinguyOS nagyon klassz, én nem használnám mint alapértelmezett disztribúció. Keresgélésem egy új disztribúció után tovább folytatódik...



**Charles Mccolm** az Instant XBMC írója, ugyanakkor a non-profit számítógép újrahasznosítás projekt menedzsere. Amikor nem számítógépeket bütyköl és nem rosszindulatú prog-ramokat (malware-t) távolít el, a GNU/Linux használta tára bíztatja az embereket, Ubuntu órákat tartva. Charles a <http://www.charlesmccolm.com/> weboldalon blogol.



## EXTRA! EXTRA! OLVASS EL MINDENT!

Nagy becsben tartott hírtudósítóink most posztolják a rendszeres hírfrissítéseket a Full Circle weboldalra.

Kattints a NEWS linkre a lap tetején található menüben és máris látni fogod a hírek szalagcímét.

Vagy tekintsd bármelyik lap jobb oldalára, ahol az öt legfrissebb beküldött hírt találod.

Nyugodtan vitassátok meg a hír-blokkokat. Lehet, hogy egy olyanról van szó, ami a magazinba is bekerülhet.

**Lejétek örömeiket benne!**



# Fókuszban

Írta: Ronnie Tucker

Mindig is odavoltam az elektronikáért. Néhány évig tanultam is a főiskolán, aztán másfelé sodort az élet, de időről időre visszatérek hozzá. Nemrég megint elővett ez a régi szenvedély, és előkotortam a tápegységet, a próbapanelt, az ellenállásokat meg a multimétert, hogy bütyköljek egy kicsit. Most azonban elhatároztam, hogy több energiát fektetek ebbe a hobbiba, és veszek egy Arduinot vagy egy Raspberry Pi-t. Aztán a Pi-ről kiderült, hogy nekem messze nincs szükségem mindarra, amit nyújtani tudna. Nem kell nekem miniszámítógép, csak valami olyasmi, amit egyszerűen tudok irányítani. Így hát megvettem az Arduino (Uno) kezdőkészletét (Starter Kit).

A kezdőkészletben minden benne van, amire szükség lehet több mint egy tucat komplett Arduino-projekthez. Ezek leírása megtalálható a csomaghoz mellékelt könyvben. A könyv tartalmazza a kódokat, de ugyanez megvan az IDE-ben is (erről majd később). A dobozba bámulatosan sok alkatrészt zsúfoltak. Mindent, ami csak kell: ellenállások, kondenzátorok, tranzisz-

torok, egy LED-képernyő, és még egy tetszetős fa tartó is az Arduinonak és próbapaneljának. (Ron nyilván LCD képernyőt akart írni, mert az van a készletben. A szerk.)

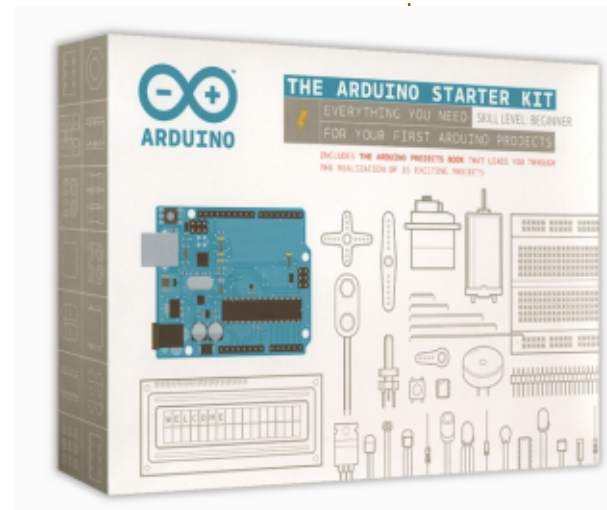
Nem számít, hogy mások milyen kicsinek festik le az Arduinot, amíg meg nem látod a saját szemeddel, el sem hiszed, hogy kb. feleakkora, mint egy iPhone vagy egy Nexus 5. Mint egy kisebb post-it cetli.

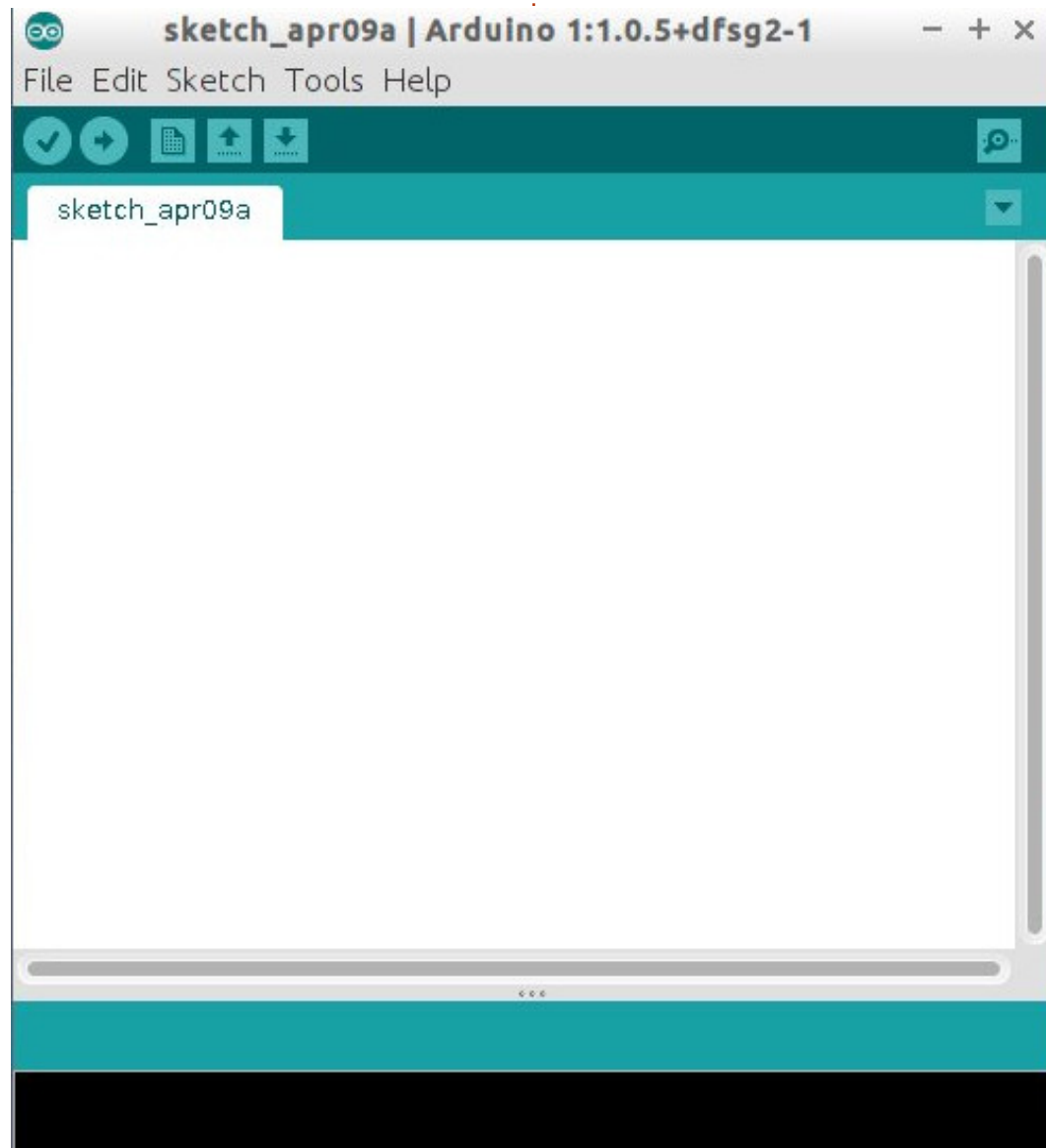
Az Arduino alapötlete az, hogy hozzá lehet csatlakoztatni mindenféle elektromos kütyüt, aztán egy kód futtatásával irányítani lehet őket. Az összetartozó Arduino-kódokat „skicc”-nek (sketch) nevezik. Ezeket az Arduino IDE-jével lehet elkészíteni, ami letölthető az asztali gépünkre/laptopunkra az Arduino honlapjáról, vagy az alábbi parancssorral:

```
sudo apt-get update && sudo
apt-get install arduino arduino-core
```

Írjuk be a „skiccünket” az IDE-be, majd kattintsunk a „feltöltés” gombra (az ikonja egy jobbra mutató nyíl, a pipa mellett). A kód fordí-

# Arduino Starter Kit





tásra kerül (meg is jelenik a folyamatjelző), majd át az Arduino-ba, ott lefut, az eredmény pedig önmagáért beszél.

Az Arduino-projektek elég széles skálán mozognak az egyszerűtől (villogó LED-ek) az összetettebbekig, mint például az érintésérzé-

keny lámpa, amihez meg kell érintenünk egy darabka alufóliát is.

Az Arduino 70 fontos ára (80 €) elsőre soknak tűnhet, de bőven megéri. A csomagolása minőségi, a könyv borítója dombornyomott, végig színes, a rajzok remek munkák (vannak áramkörü rajzok és szerelési útmutatók is, hogy hogyan kell elrendezni az alkatrészeket az Arduinon és a próbapanelen), a nyelvezete pedig könnyen érthető. Az Arduino panelt is nagyon jól megcsinálták, az alján fehér borítás, rajta az Arduino végtelen szimbólumával. Minden, amit csatlakoztatunk a panelhez, meg van jelölve a kártyán és a csatlakozók mellett is. Az analóg dugaszok hullámvonallal vannak jelölve (~).

Az egyetlen apró hiba, amivel találok (és végül levontam fél pontot), az a könyv kötése. Sokkal jobb lett volna, ha spirálozva van, mert azt könnyebb kinyitva hagyni a munkaasztalon, amíg végigcsináljuk a példákat.

A következő hónaptól dokumentálni fogom az Arduinoval kapcsolatos tapasztalataimat. Akár jók, akár rosszak, minden alkalommal kapni fogtok róluk egy egy-két oldalas cikket. Nemcsak azért, hogy

segítséget kérjek tőletek, hanem remélhetőleg azért is, hogy felvilantsam, mennyire könnyű avagy nehéz a használata, és egyáltalán, milyen az Arduinoval dolgozni.

## Munkára fel!

Én a sajátomat az Amazon angol webáruházában vettem, de több információt és teljes alkatrészlistát találhatunk az Arduino saját európai oldalán, ahol meg is rendelhetjük a kezdőcsomagot:

[http://store.arduino.cc/index.php?main\\_page=product\\_info&cPath=2&products\\_id=185#.UO UX2XWx2ow](http://store.arduino.cc/index.php?main_page=product_info&cPath=2&products_id=185#.UO UX2XWx2ow).



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



# Mi az a...

Írta: Cuiv

Fordította: Sipkai Gergely

**R**égen csak CPU-kkal bányásztak. Ma már használnak erre a célra GPU-t (videó kártya, elsősorban AMD/OpenCL-es típusok), FPGA áramköröket (programozható csipeket) és ASIC-okat (kész csipek egy célfeladat ellátására, mint például SHA256 hasítás). Mindegyik gyorsabb és/vagy kevesebbet fogyaszt a másikonál.

A teljesítményt hasítás/másodpercben szokták mérni – ez a számítógép által egy másodperc alatt megkísérelt hasítások száma.

Az SHA256-alapú valuták minden fenti módszerrel bányászhatók. Az ASIC-okkal a CPU-nál százszor gyorsabban bányászhatunk, a jelenlegi hardverek képesek terahasítás/másodperc fölé menni, ezzel szemben az átlag számítógép nem éri el az egy gigahasítás/másodpercet sem és gyakran még 100 megahasítás/másodpercet sem.

Ez egy alsó korlátot jelent a használható hardvereket illetően, amelyeknek nagyon gyorsnak kell lenniük az SHA256 alapú valutákhoz, és ez pedig a drága és nehe-

zen beszerezhető ASIC-eket használó bányászoknak kedvez. Ez azért van, mert a hálózat teljes számítási kapacitása nagyon nagy a bányászatra dedikált gépek és az ASIC-ok miatt, ami az egekig tornássza a nehézséget, megnehezítve a kezdők számára, hogy sikeresen bányásszanak az egyszerű gépeikkel.

A Scrypt alapú valutákat lehet bányászni CPU-val és AMD GPU-val (utóbbi tízszer gyorsabb a CPU-hoz képest). Erre a célra FPGA-k és ASIC-ok jelenleg nem érhetőek el, bár egy cég bejelentette, hogy 2014 közepén piacra dob egy ASIC-ot. Ez kockázatot jelent azoknak, akik AMD GPU-kat vásárolva szállnának be a bányászatba néhány érméért.

Más valutákat, mint a Primecoin és a Quark, jelenleg csak CPU-val lehet bányászni. A Primecoin próbálták GPU-val bányászni, de nem értek el előnyt a CPU-s bányászokhoz képest. Ezek a valuták lehetővé teszik a hagyományos PC hardverrel bányászók számára, hogy nagyjából azonos feltételekkel szálljanak be a bányászatba.

# Kripto-valuták – 3. rész

## MAGÁNYOS ÉS CSOPORTOS BÁNYÁSZAT

Két módon tudsz kripto-valutát bányászni: egyedül vagy egy csoport tagjaként, ahol megegyeztek a bevétel elosztásának módjáról.

Amikor egyedül dolgozol, csak akkor kapsz pénzt, ha kibányászol egy blokkot és képes vagy azt a fő láncolatban tartani. Ekkor megkapod a blokk után járó teljes fizetséget. Ha szerencsés vagy, akkor másodpercek alatt kibányászol egy bitcoin blokkot és keresel vele 20.000 dollárt. De egy felhasználói géppel általában 60-70 évbe telne egy blokk kibányászása a jelenlegi nehézség mellett. Nem sok valutát gazdaságos egyedül bányászni és a nehézségeket alaposan elemezni kell hozzá.

Csoportos bányászatnál a számítási kapacitásodat egy csoportnak adod kölcsön, ami több bányászt fog össze egy időben. Általában minden bányászó számítógép megfelel egy munkásnak a csoportban, ami egy felhasználói név és egy jel-

szó.

Csoportban bányászva minden blokk után, amit a csoportod megoldott és a fő láncban tudott tartani, a jutalomnak egy töredékét kapod meg. A részesedésed a következőktől függ:

- mennyi számítási kapacitással járultál hozzá a blokk megoldásához
- a csoportnak fizetett díjak (általában 2%)

Csoportonként változó, hogy ki hogyan számolja a hozzáadott számítási kapacitást. Azonban legtöbbször a csoport a blokk valódi nehézségénél alacsonyabb után alapítja meg a részesedést (amit minden csoport maga határoz meg). Más szóval részeket oldasz meg – amiknek nincs valódi jelentésük a kripto-valuták esetében – nem pedig a blokkot magát (ha te csinálod meg az egész blokkot, akkor inkább bányász egyedül :-)).

Minél több részt oldottál meg a blokkból (minél nagyobb a te részed a teljes munkából), annál több jutalmat kapsz. Ha például az összes részek 10%-át oldottad meg,



## MI AZ A...

akkor a jutalom kb. 10%-át kapod meg (ebből levonódnak a díjak és a blokk megoldójának adott további jutalmak).

Néhány csapat mindig azonos árat fizet egy részért és növeli a megoldott rész súlyozását a nehézségtől függően (egy 8-as nehézségű rész többet ér, mint egy 7-es nehézségű).

Érdemes megjegyezni, hogy a szabályok minden csapatnál mások. És olyan is előfordulhat, hogy a csapat meglép a jutalommal. A kriptovalutákhoz bizalom nem szükséges, de bányászcsapat igen!

## ELŐRE VAGY GYORSAN BÁNYÁSZNI: AVAGY HOGYAN LEGYÜNK HAMAR GAZDAGOK

Azzal is sokat kereshetsz egy kriptovalután, ha te magad hozod létre és „előbányászod”. Más szóval egy darabig csak a fejlesztők bányásszák a valutát és csak később adnak mások számára hozzáférést a frontendhez és binárisához. Vagyis a fejlesztők az érmékből jelentős tartalékot képeznek, mielőtt erre bárki másnak lehetősége volna. A következő lépés, hogy piacra dob-

juk a valutát, amikortól az értéke már a Bitcointól vagy a dollártól függ. Legvégül eladjuk az előbányászott érméket nagy haszonnal és nagyon kis kockázattal (nem sok fejlesztés szükséges, mert a munka nehezét a Bitcoin elvégezte, és az előbányászáshoz sok elektromos energia sem kell).

Emiatt a közösség elítéli az előbányászást, az előbányászott valutákat pedig általában elkerülik (habár a jó marketing hasznos a gyengén tájékozott tömegekkel szemben).

Néhány fejlesztő ennek megkerülésére más nehézséget határoz meg, ami az új valuta bányászóit előnyben részesíti az első órákban. Egyes „érmekészítők” megnehezítik a dolgot azzal, hogy nem adnak ki bináris klienst erre az időszakra, ezért csak azok tudnak a kezdetekkor bányászni, akik képesek forráskódból fordítani maguknak.

Ezt nevezik „instamine”-nak (~gyorsbányászat), és a legnépszerűbb kriptovaluták közül néhány bizonyos mértékben érintett is volt, szánt szándékkal vagy anélkül.

## A KRIPTO-VALUTA FRONT-END

A kriptovaluta frontendek majd mindegyike az eredeti Bitcoin kliensen alapul. Az első indításkor letöltik a teljes blokk-láncolatot és ellenőrzik az összes tranzakciót, ez a Bitcoin esetében több mint 24 órát is igénybe vehet. Lent látható egy Primecoin kliens az utolsó hat nap forgalmának fogadásakor.

Ezen a könnyen használható kliensen keresztül küldhetünk és fogadhatunk pénzt.

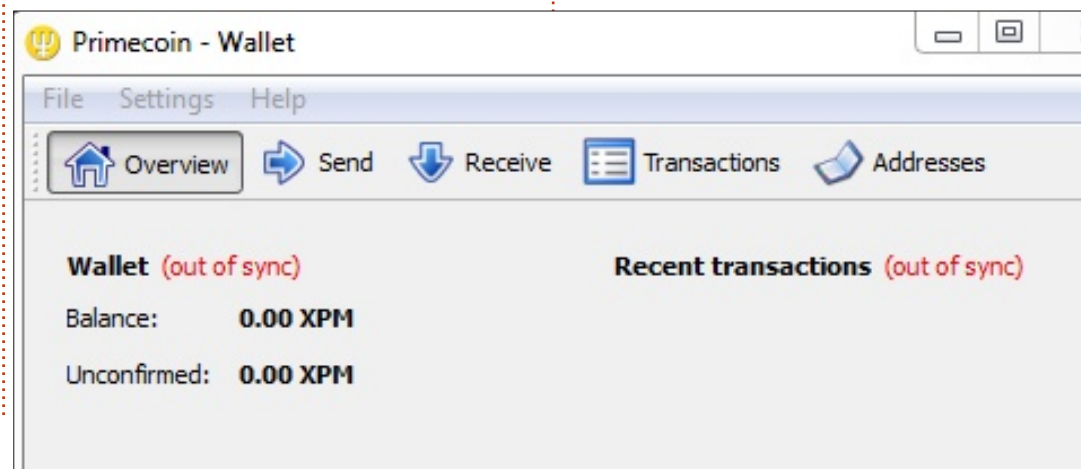
Az érme fogadásához létre kell hoznod egy nyilvános/privát kulcsot fogadó címként. A kliens „Receive” menüjében tudod ezt megtenni.

A kliens alapértelmezetten elrejtja a privát kulcsot és csak a nyilvánosat jeleníti meg.

A privát kulcsot megjelenítheted a Help > Debug Window > Console fülön, ha ezt beírod: „dumppriv key <public key>”.

(Én nem használom ezt a nyilvános/privát kulcs tuple-t; most üres, és ez így is fog maradni!) Mivel a hálózat gondoskodik minden tranzakció eltárolásáról, neked csak a nyilvános és privát kulcs tuplejre van szükséged, hogy a tárcád biztonságban legyen.

**Nyomtasd ki őket.  
Mentsd el őket.  
Másold le őket.  
Titkosítsd őket.  
Védd őket.**





A kliens Settings menüjében titkosíthatod a tárcádat (és vele az összes nyilvános és privát kulcsodat).

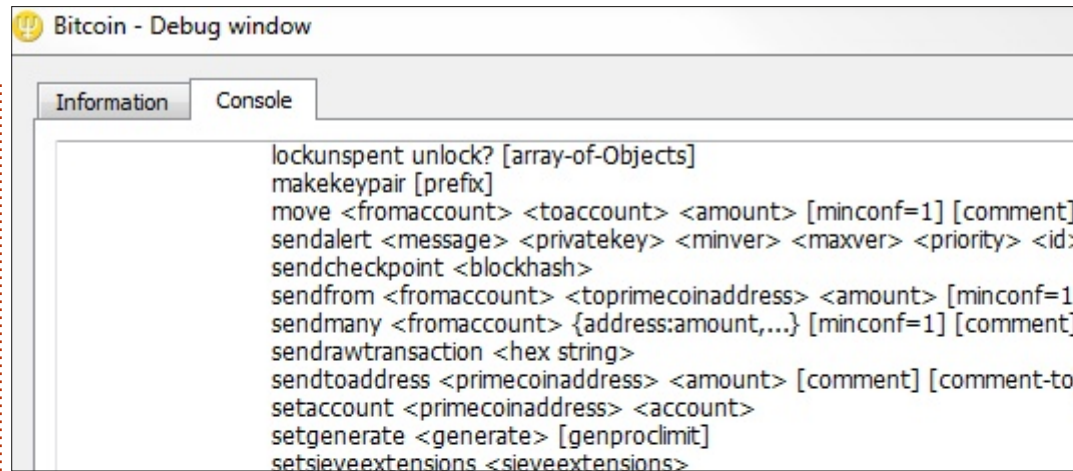
A klienssel bányászhatasz egyedül is, de a csoportos bányászat javasolt, amennyiben nem rendelkezel elképesztően nagy számítási kapacitás felett. A csoportos bányászat során lehet, hogy másik módszer/kliens szükséges, ezért kövesd figyelmesen az utasításokat!

## EGY ÉRDEKES PROOF-OF-WORK: PRIMECOIN

Ebben a részben egy érdekes proof-of-work-öt mutatok be, amit a Primecoin használ.

Az egyik leggyakoribb kritika a kriptovalutákkal szemben, hogy sok számítási kapacitás és elektromos energia megy el a hasításokkal, amik csak a könyvelés karbantartásához szükségesek. Egy másik kritizált pont a bányászathoz szükséges hardver. És ha nem tudjuk, hogyan fognak a nehézségek változni, akkor nagyon kockázatos az ilyen hardverekbe pénzt ölni.

A Primecoin megkerüli ezeket a



```

lockunspent unlock? [array-of-Objects]
makekeypair [prefix]
move <fromaccount> <toaccount> <amount> [minconf=1] [comment]
sendalert <message> <privatekey> <minver> <maxver> <priority> <id>
sendcheckpoint <blockhash>
sendfrom <fromaccount> <toprimecoinaddress> <amount> [minconf=1]
sendmany <fromaccount> {address:amount,...} [minconf=1] [comment]
sendrawtransaction <hex string>
sendtoaddress <primecoinaddress> <amount> [comment] [comment-to]
setaccount <primecoinaddress> <account>
setgenerate <generate> [genproclimit]
setsieveextensions <sieveextensions>

```

buktatókat azzal, hogy rendelkezik egy proof-of-work-kel, amit csak CPU-kkal lehet előállítani, és ami prímszámok keresésével segít a matematikusoknak is.

A Primecoin lényegében úgy működik, mint más kriptovaluták: a blokkjai tartalmaznak egy nonce változót (egyszer használt véletlen szám) és az SHA256 algoritmussal kerülnek hasításra. A proof-of-work azonban jóval fejlettebb: prímszámok Cunningham láncait kell keresni az első vagy második fajtából, vagy egy kettős iker láncot. Ezekről bővebben olvashatsz a Wikipédián vagy a Primecoin leírásában, de minden ilyen láncnak van kezdete, általában egy nagy nem prím szám. A prím lánc kezdete a blokk hasítóértékének többszöröse kell, hogy legyen.

A nehézséget úgy állapítják meg, hogy a prímekek sorozatai legalább x elemből álljanak. Van egy töredék nehézség is, ami a láncolaton kívüli, nem prím számhoz kapcsolódik és a lánc utolsó elemét követi.

Egy szabályos algoritmus először a blokk nonce-át módosíthatja, hogy olyan hasítóértéket találjon, ami néhány prímszámmal osztható – mint a 2, 3, 5, 7 és 11 (habár ezeken végighaladni is időbe telik) – ami megnöveli az esélyét, hogy prímekek olyan láncolatát találjuk, ami a hasítóérték többszöröséből származik.

Mivel nagyon nagy számokat használunk, amiket a GPU-k nemigen támogatnak, most csak CPU-val tudunk bányászni. A bányászás

teljesítményét prím/másodpercben vagy időegységre eső láncok számában mérik.

A Primecoin erősen ösztönzi, hogy jobb/gyorsabb algoritmusokat találjunk a prím láncok keresésére, és hogy adatokkal tudjunk szolgálni a matematikusoknak, hogy jobban megérthessék ezeknek a láncoknak az eloszlását a természetes számokon belül.

## MENNYIT ÉR?

Mi egy kriptovaluta értéke? Ez nincs kőbe vésve, mint semmi más esetében sem, ami adható-vehető, mint például az arany. Ha az emberek értékesnek tekintik az érméket és hajlandóak fizetni érte, akkor az érméknek van értéke.

Egy Bitcoin érme most kb. 900 dollárt ér, ami döbbenetes növekedés a három-négy évvel ezelőtti néhány centes árfolyamról. Ez egy nagyon változékony és veszélyes befektetés. Azok keresték a Bitcoinon a legtöbbet, akik a kezdetekkor bányászták. Becslések szerint a Bitcoin kitalálója (vagy kitalálói – ez nem egyértelmű) közel egymillió érmevel rendelkezik, ami kis híján milliárdossá teszi őt/őket. Egy

anekdota szerint néhány éve valaki 27 dollárért vett bitcoinokat és csak nemrég jött rá, hogy közel egymilliót érnek. Egy másik történet arról a férfiről szól, aki elfelejtette a bitcoin címének privát kulcsát, mert eldobta a merevlemez, amin a tárcája volt. Elég kellemetlen, mert 7500 bitcoinja volt (~7.000.000 \$), ami így elveszett.

Minden érme különböző, attól is függ, hogy milyen tőzsdéken jegyzik. Mert léteznek kriptó- valuta tőzsdék is, mint például a Mt. Gox (egy japán cég) és Cryptsy (egy amerikai vállalat). Ezek a tőzsdék általában csak a nagyobb kriptó- valutákat jegyzik (Bitcoin, Litecoin) a dollárral szemben. Más kriptó- valutákat pedig a bitcoinnal és litecoinnal szemben.

Amikor ezeket a sorokat írom, egy primecoin 0,0047 bitcoint ér, ami 915 dollárba kerül. Vagyis minden primecoinom (a tranzakciós díjak levonása előtt) közel 4,3 dollárt ér.

Minden kriptó- valuta bányászása után két lehetősége van a bányásznak:

- megtartja magának és reménykedik benne, hogy növekszik az ára

(ami nem biztos, hogy bejön!)  
• azonnal átváltja dollárra

Természetesen az egyik lehetőség több kockázatot rejt, de sok bányász választja, mert hisznek a kriptó- valutában. Ez az egyik oka az érmék magas értékének.

## ÉRDEMES KRIPTO-VALUTÁT BÁNYÁSZNI? HA IGEN, MELYIKET?

A bányászat viszonylag kockázatmentes foglalatosság, bár gyenge hardverrel idegesítően lassú lehet. Az egyetlen kockázat, hogy a bányászatba ölt elektromos energia és a számítási teljesítmény pocskba megy, ha a kriptó- valuta értéke hirtelen lezuhan. Azonban a bányászat élvezetes is lehet. Tekints rá hobbiként, ami esetleg bevételt hozhat neked, és ne jövedelemforrásként. Nem fogja helyettesíteni a fizetésed.

Léteznek online megtérülés kalkulátorok, mint a Coinwarz, amik megadják, hogy mely kriptó- valuta lehetnek most a legjobb befektetések egy adott hardvernél. Ez nagyban befolyásolhatja a kriptó- valuták, a Bitcoin és a dollár közti

árfolyamváltozásokat.

De jó tippel szolgálhatnak arra nézve, hogy milyen valuták lesznek jövedelmezően bányászhatóak a következő néhány napban.

**A következő hónapban Oscar az alternatív kriptó- valutákról fog beszélni, mint például a Litecoin és a Dogecoin.**

### Főbb források:

- a Bitcoin leírása:  
<http://bitcoin.org/bitcoin.pdf>
- egy nagyszerű, de gyorsan változó részletes leírás a Bitcoinról (ez az ismertető nagyjából követi a szerkezetét, de nem minden pontot tárgyal azonos részletességgel):  
<http://www.imponderablethings.com/2013/07/how-bitcoin-works-under-hood.html>
- a Primecoin leírása:  
<http://primecoin.org/static/primecoin-paper.pdf>
- magyarázat a leíráshoz:  
[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/)

## CSATLAKOZÁS ANDROID-HOZ?

Nagy rajongója vagyok a magazinnak, már a huszonvalahányadik szám óta olvasom rendszeresen. A múlt havi kiadásban találtam egy cikket arról, hogyan kell IOS-os eszközt linuxos géphez csatlakoztatni. Lenyűgözött a cikk részletessége, nagyon jó volt látni, hogy még akár egy teljesen kezdő is meg tudna birkózni a feladattal.

Azért írok, mert szeretném, ha lenne valami hasonló értekezés arról, hogyan kell androidos eszközt Linuxhoz csatlakoztatni. Az újfajta csatlakozási módszerekkel, melyeket a Google eszközölt, nehezen tudok néhány eszközt a számítógépemhez csatlakoztatni. Rengeteg cikket találtam a neten a témában, de az én Samsung Galaxy Note 10.1-emnél valahogy egyik sem akar működni. Annak idején Android USB mode protokollt használtam, és azzal nagyon egyszerű volt minden, most ezzel az MTP-vel alig lehet rávenni az automatikus csatlakozásra. Örömmel olvasnék egy cikket a témában.

**Carlos john**

Gord válasza: lásd FCM 80. szám, 40. oldal

## MINT KDE vs. KUBUNTU

Jó ideje használom Linux Mint Cinnamont és most próbálkozom a KDE-vel úgy, hogy boot opcióként használnám a Mintet Cinnamonnal. Annyira tetszett, hogy a legutóbbi frissítéskor már a Mint KDE-t választottam fő operációs rendszeremül. Azóta egyre több és több pozitív kritikát találok a KDE-ről, meg arról, hogy milyen népszerű (érdekes, nekem ez sosem tűnt fel, míg a Cinnamont használtam). Most Virtualbox alatt telepítettem a Kubuntut, és nagyon tetszik. Észrevettem, hogy a Kubuntu, akár csak a KDE újabb, mint a Mint. A kérdésem a következő: mi a fő különbség a Kubuntu és a Mint KDE között és miért használjam akár az egyiket, akár a másikat?

**Danie van der Merwe**

## MI AZ, SEMMI ELŐREJELZÉS?

Köszönöm a 84. számban található HomeBank-cikket.

Évek óta használom a Quickent. Sajnos, amilyen kiváló a program maga (tényleg az), az én linuxos verzióm egyre régebbi és egyre kevésbé akar működni (Windowson nem, bár ez inkább windowsos program) – nekem pedig nem áll módomban az új verzióra pénzt adozni, azért sem, mert most már sokkal drágább, mint volt, ráadásul Linux alatt nem is fut!

Már több, mint egy éve keresek megfelelő alternatívát. Minden Linux-kompatibilis alkalmazásban (a GnuCashtól a HomeBankig) volt valami hiányosság, ami miatt nem tudtam könyveléshez használni, ez pedig az előrejelzés-funkció volt.

Ha nem tudom az előrelátható kiadásokat és bevételeket kikalkulálni, legyen ez akár ismétlődő, akár egyszeri, és ha ráadásul nem tudok grafikont sem csinálni az egyéni és összevont kimutatásokról, akkor a könyvelőprogram nem jobb annál,

## Csatlakozz:



[goo.gl/FRTMI](https://goo.gl/FRTMI)



[facebook.com/fullcirclemagazine](https://facebook.com/fullcirclemagazine)



[twitter.com/#!/fullcirclemag](https://twitter.com/#!/fullcirclemag)



[linkedin.com/company/full-circle-magazine](https://linkedin.com/company/full-circle-magazine)



[ubuntuforums.org/forumdisplay.php?f=270](https://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.

mintha az egész papíron számolnám ki. Nyilván azért a papírverzió nál kényelmesebb, de funkcionálisan semmiképpen sem jobb.

Nagy meglepetésemre egy keresztplatformos fejlesztő (már nem emlékszem, melyik) előállt azzal, hogy szerinte teljesen felesleges egy könyvelőprogramba az előrejelzés funkció.

Az előre látható kiadások és bevételek felvázolása elemi fontosságú a könyvelés során, hogy az ember lássa a lehetséges megtakarításokat (akár egy nyaraláshoz, akár lakásfelújításhoz, kölcsön kifizetéséhez, kereskedéshez vagy akár gyermekvállaláshoz). Bármelyik cég számára létfontosságú, amelyik a piacon akar maradni és növekedni is akar. Sőt, egyéni szinten is létfontosságú mindenkinek, aki szeretné féken tartani a kiadásait és nem akar eladósodni.

Engem nem zavar, ha egy program nyílt vagy zárt forráskódú, szabadalmazott vagy sem, ingyenes vagy fizetős (utóbbi ésszerű határon belül) – de ha egy könyvelőprogrammal csak az aktuális kiadásokat és bevételeket tudom rendezni, de előrejelzéseket nem tudok vele készíteni, akkor az mind

nekem, mind a vállalkozásom számára hasznavehetetlen.

Még jobb lenne, ha lenne valami felhőszolgáltatás, mert akkor a főkönyveket elérhetném az ubuntu gépemről, az androidos telefonomról vagy az ismerősöm iPadjéről is akár. De sajnos még megfelelő webes felületű alkalmazást sem találtam.

Ha valaki közületek vagy az olvasók közül tud valami megfelelő programot, amiért nem kell egy vagyont kifizetni, egyszerű a használata és akár Ubuntu-kompatibilis, akár webalapú (ez még jobb lenne), akkor mindenképpen tudassátok az olvasókkal!

Örömmel írnék róla cikket is, amennyiben találnék bármit, ami megfelel a céljaimnak.

**Paddy Landau**

## ASZTAL SZEMÉLYRE SZABÁSA

**N**emrég kezdtem használni az Ubuntut, és nagyon megörültem, amikor ráleltem a Full Circle Magazinra.

Nagyon sok segítséget kaptam az FCM-től, de van egyvalami, amit hiányolok, nevezetesen azt, hogy nincsenek cikkek az asztal beállításáról és személyre szabásáról. Örömmel vennék egy cikksorozatot, amely bemutatja az ikonok, témák és panelek telepítését.

Mint említettem, most kezdtem csak használni az Ubuntut, így biztos vagyok abban, hogy a hozzám hasonló kezdők is örömmel olvasnának a fenti témákkal kapcsolatban.

Minden újonc felhasználó heteket tölt azzal, hogy az asztalát személyre szabja, csinosítsa. Aztán, ha nem sikerül, visszatérnek a „régii” operációs rendszerükhöz.

Nem egyszerű feladat a Gnome-ot vagy a Unityt személyre szabni. Én Kubuntut használok, amit sokkal egyszerűbben lehet kezelni, mint a fenti kettőt, de még ezt sem tudtam úgy beállítani, ahogy szerettem volna.

A kde-look rengeteg csomagot tartalmaz, de nagyon nehéz kiismerni magunkat a különböző telepítési módszerek és asztali környezetek között.

**Kiss László**



Penguin, penguin  
 Burning bright  
 In the systems  
 of the night

They made no sense at all to me, those words. But when I finally found out what was the secret...





**K** Valamelyik nap frissítettem a szoftvereket, azóta a gépem csak hibaelhárító (recovery) üzemmódban hajlandó bootolni, és csak parancssorral tudok programokat indítani. Mit tegyek?

**V** (nagyon köszönjük a választ **Roy „linuxcanuck”**-nak a Yahoo Ubuntu Linux Group-ból): Ez általában akkor szokott történni, ha csak részben sikerült a frissítés.

Bootolj hibaelhárító módban, aztán a listán fellelhető módokon próbáld helyrehozni a hibás dpkg-t.

Utána menj be a rendszergazdai parancsértelmezőbe (root shell), és írd be:

```
sudo apt-get install -f
```

(ez fogja megjavítani azokat a frissítéseket, ahol a csomagokat nem sikerült teljesen letölteni).

Utána:

```
sudo apt-get update
```

(ezzel letöltöd azokat a csomagokat, amik esetleg még hiányoznak).

Majd:

```
sudo apt-get upgrade
```

(ez tölti le, és telepíti a frissítést).

Menj vissza recovery módba és kattints az update grub-ra a listán. Indítsd újra a gépet.

Ha ez sem működik, akkor próbáld meg úgy, hogy régi kernellel indítasz újra. Ezt a disztribúciód „advanced options”-ában tudod kiválasztani. Lehet, hogy GUI-ba fog bootolni, és rémesen fog kinézni, de innen már ki tudod javítani a hibákat.

**K** Van egy root (/) partícióm és egy Home (/home). Ha Virtualboxban virtuális gépet futtatok, akkor a root partíciómban fog helyet használni?

**V** Nem, a virtuális gép mindig a Home partíción használja a helyet.

**K** Szeretnék a gépemen digitális TV-t nézni, illetve adást rögzíteni. Milyen hardvereket javasoltok?

**V** (köszönet a válaszáért **TheFu**-nak az Ubuntu Forums-ról): Próbáld ki a HD Homerun hálózati tunereit. A legjobb teljesítményt akkor nyújtják, ha UTP kábellel csatlakoznak a routeredhez.

**K** Hogy tudok fájlokat átvinni két Linux-oprendszer között csak UTP kábellel, router nélkül?

**V** (köszönet a válaszáért **Seiji-Sensei**-nek az Ubuntu Forums-ról): A modern hálózati adaptereknek van egy „auto-sensing” (automata érzékelő) képességük, ami arra szolgál, hogy az adapter „érzi”, milyen csatlakozót kell használni. Én a helyedben kipróbálnám a sima UTP kábelt, hátha működik. Ha nem, akkor crossover kábelre lesz szükséged.

Ha csatlakoztattad a gépeket, adj nekik IP-címet. Az egyik gépen futtasd az alábbi parancssort:

```
sudo ifconfig eth0 10.1.1.1
netmask 255.255.255.0
broadcast 10.1.1.255
```

A másikon pedig ezt:

```
sudo ifconfig eth0 10.1.1.2
netmask 255.255.255.0
broadcast 10.1.1.255
```

Használhatod a ping parancsot is, hogy ellenőrizd, látják-e egymást.

Fájlok másolásához használhatod pl. a rsync-et is:

```
rsync -r -a -v -e "ssh -l
satimis" Temp_Storage/*
10.1.1.2:/home/satimis/Temp_S
torage/
```

## AZ ASKUBUNTU LEGNÉPSZE- RÜBB KÉRDÉSEI:

\* Milyen alternatívái vannak az Ubuntu One-nak?

<http://goo.gl/O7ygOK>

\* Mit jelent a „Free software only” opció Ubuntu telepítésekor?

<http://goo.gl/cpScCm>

\* Hogy működik a „man” a parancsértelmezőben beépített parancsok és kulcsszavak esetén?

<http://goo.gl/3jJ9PX>

\* Az internetszolgáltató spamelés miatt blokkolta a 25-ös portot  
<http://goo.gl/7iBGis>

\* Át lehet vinni windowsos vírust Ubuntura?  
<http://goo.gl/whfscw>

\* Valami baj van a „cat” paranccsal  
<http://goo.gl/RBjYPY>

\* Hogyan keressünk Ubuntuan aktív felhasználókat  
<http://goo.gl/27uYhi>

\* A hard link ugyanaz, mint a Windowsban a gyorsbillentyű?  
<http://goo.gl/HYiURR>

\* Jegyzetömb titkosítása  
<http://goo.gl/B7R2hx>

## TIPPEK ÉS TECHNIKÁK



### A legújabb verzió

Nemrég találtam egy ismertetőt arról, hogyan kell az aktuális kernelt és az Nvidia videokártyámat telepíteni az én meglehetősen régi Linuxomra.

Linux Mint 13 LTS-t használok napi szinten. Jól működik, de kíván-

csi voltam, lesz-e bármilyen változás, ha a legfrissebb verziókat telepítem. A blogon találtam két linket, mindkettő beválik Ubuntuhoz is és Minthez is:

<http://www.upubuntu.com/2014/02/install-linux-kernel-3135-in.html>

<http://www.upubuntu.com/2014/03/install-nvidia-display-driver-33421-new.html>

Nem szívesen babrálok a meglévő dolgaimmal, de most az egyszerű gondoltam, teszek egy próbát.

A kernel telepítése simán ment, 3.2-ről 3.13-ra. Igaz, újraindítás után csak Fallback Mode-ban tudott futni, a normál üzemmóddhoz muszáj volt telepíteni az új VGA-meghajtót is.

A procedura közepén eszméltem rá, hogy én parancssorral futatom a Linuxot! Szerencsére kéznél volt a laptopom, beindítottam, megkerestem a honlapot, és megnéztem, milyen parancsokra van szükségem. Mindegyik működött, aztán újraindítás után visszaállt minden a rendes kerékvágásba.

Van-e különbség? Igen, egy kicsi.

full circle magazin, 84. szám  47

Nemrég vettem egy Dell Ultrasharp monitort (nyámm) és a f.lux-tól nem lett sötétebb és melegebb, amikor alvó üzemmódba került, és „ébredésnél” sem történt meg az ellenkezője. A frissítés után már rendben működött.

A régi olvasók tudják, hogy nekem mániám a hőmérséklet. Meglátásom szerint a frissítés pár fokkal lejjebb vitte a CPU és a videokártya hőmérsékletét. Persze ebben nem vagyok teljesen biztos, de a por miatt biztosan 50°C felett volt mindkettő, mostanra viszont egyik sem éri el ezt a hőmérsékletet.

Van egy komoly mellékhatása is: a Linux Mint 17, a következő LTS pár hét múlva fog megjelenni, én viszont nem fogom elkapkodni a telepítését. Sőt, az is lehet, hogy pár évre így hagyom az egészet, ahogy van.



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

## 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 alkalmából, hogy az Oggcamp immár ötödször került megrendezésre.



Házigazdáink:

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

a blackpooli (UK) LUG-tól  
<http://blackpool.lug.org.uk>

**Letöltés**



# Biztonsági KáVé

Összeállította: Michael Boelen

Fordította: Takács László

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

**Curtis Patranella írta:** (Biztonsági szempontból) mit gondolsz a PGP és az e-mail titkosításról a Nagy Testvér és az NSA botrányok korában?

**MB:** A titkosítás használata a lehallgatás elkerülésére egy jó megoldás, amit az elkövetkező években egyre többet fognak használni. Ugyanakkor hátránya is van, hogy például az egyszerű leveleket kisebb hatékonysággal lehet megvizsgálni (vírus- és spamszűrés céljából). Ez azért van, mert ezek az eszközök nem tudják „elolvasni” a titkosított leveleket. A másik, hogy bizalmatlanok vagyunk a titkosítások biztonságosságát illetően, különösen az NSA ügy után.

**Paul Graham írta:** A windowsos Flame vírus elhitette magáról, hogy a Windows Update-ről töltötték le. A Linux mennyire érzékeny ezekre a támadásokra?

**MB:** A Flame ügyesen győzte meg a felhasználókat, hogy a javítást a Microsoft írta alá. Érvénytelen tanúsítványt fűzött hozzá a Microsoft gyökértanúsítványához, így a frissítések úgy tűntek mintha a szoft-

vercégtől jöttek volna. Egy, a Linux rendszerek ellen irányuló, hasonló támadás esetén a tárolók (vagy tükrök) lennének a fő célpontok. Természetesen ez lehetséges, főleg bennfentes segítségével. Mivel a legtöbb Linux disztribúció aláírja a csomagjait, nagy esély van a módosított csomag észlelésére. A programok többsége szabad szoftver, ezért bárki, aki készletet érez rá, megvizsgálhatja azokat biztonsági szempontból is.

**Paddy Landau írta:** Lehetséges az AppArmor egyszerű, a mindennapi felhasználó számára is megoldható beállítása? Elolvastam a kézikönyvet, de túl bonyolultnak éreztem.

**MB:** Mint a legtöbb új szoftverhez, ehhez is kell egy kis idő, míg megtanuljuk használni. Azonban, ha egyszer beállítottuk, utána már felügyelet nélkül működik. Az AppArmor felhasználóbarátabbnak mondják, mint alternatíváját, a SELinuxot. Ha túl nehéznek érzed a beállításait, keress már elkészített konfigurációkat. Például, ha az „AppArmor MySQL” kifejezésekre keresel rá, megtalálod a szükséges jogosultságokat és a beállítandó

útvonalak listáját.

**Ed Ecklemeyer írta:** Bármikor felhonom a Linux biztonságosságát egy beszélgetésben, az a válasz, hogy a Linux (és a Unix) stabil és évekbe kerülne valakinek bármilyen backdoort találni vagy elhelyezni benne. Úgy gondolom, a másik indok, hogy (legalábbis a Windows felhasználókhöz képest) kevesen használnak Linuxot, így nem térül meg a kártékony kód írásába fektetett idő. Most nem látok a szememtől, félreinformált vagy csak egyszerűen szerencsés vagyok, hogy nincs ilyen problémám?

**MB:** A Windowshoz hasonlóan Linuxra és MacOS-re is vannak rosszindulatú programok. Szerencsére a többségük egy adott szoftverre specializálódott és legtöbbször gyorsan felfedezésre kerülnek. Ha a támadó egy úgynevezett 0. napi sebezhetőséget támad, akkor előbb-utóbb valaki észreveszi, hogy a rendszere furcsán viselkedik. Kelő eltökéltséggel a kapcsolódó exploit vagy kártékony program felfedezésre kerül, így a sebezhető szoftver foltozható lesz. A legtöbb (haladó) Linux felhasználó jelenti a

felfedezett sebezhetőségeket. Biztonsági kutatók folyamatosan vizsgálják a kódokat gyengeségek után kutatva és jelentik azokat. A dolgok másik fontos része pedig – ami alapértelmezetten elég biztonságossá teszi a Linuxot – a telepítés milyensége. Ez általában egy minimális (vagy alapértelmezett) telepítés, amely csak a szükséges szolgáltatásokat tartalmazza. Ha bármi egyébre szükséged van, például a rendszerből webkiszolgálót szeretnél építeni, eldöntheted, hogy milyen csomagot telepítesz, például az Apache-ot. Mivel rengeteg Linux disztribúció van, a támadó szerencsés, ha sebezhetőt talál. Például, egy exploit működik Fedorán futtatott MySQL-en, de nem biztos, hogy fut Ubuntu alatt is. Miért? Néha csak a futtatott kernelben vagy a binárisok fordításában van a különbség. Egy támadónak szinte lehetetlen olyan tökéletes exploitot írnia, amely minden Linux rendszeren működik (32/64 bites rendszerek, Intel/ARM, kernel biztonsági opciók stb.)





# Nyílt forráskódú dizájn

Összeállította: Jens Reuterberg  
Fordította: Sipkai Gergely



**A**mikor ez az egész közösségi tervezés dolog néhány hónapja elindult, az egyik engem foglalkoztató kérdés az volt, hogy hogyan lehet a tervezésben elérni egy egységesített célt? Egy tervező nyelvvel, ami a tervezés minden fázisában egyértelmű lenne? Amit mindenki képes megérteni és befogadni?

Egy jól bevált módszer a részletes tervezői dokumentáció készítése, de ennek használatát nem éreztem tisztességesnek egy nyílt folyamat kezdetekor. Én úgy gondoltam, hogy ha a hiba kockázatot jelent, akkor annak látványosnak kell lennie, mert ha nem törődünk vele, akkor az katasztrófához vezethet.

Meg kell kockáztatnunk. Rövid időre ki kell hagynunk a folyamatból, ami – ahogy azt mindenki tudja, aki valaha dolgozott közös tervezési projekten – minden tervező rémálmának forrása.

Ezen a ponton, tizenegy héttel később, Andrew Lake, aki egy nagyon tehetséges tervező és fejlesztő, kihámozta a tervezési célt a

száznál is több szálból, emailből és csevegésből, és megpróbált egy tervezési specifikációt létrehozni, amire később hivatkozni lehet. De a kezdetekkor ilyen egyszerűen nem volt.

Hogy tovább bonyolítsuk a helyzetet, beszélnünk kell a „jövőkép-ről”. A jövőkép hajlamos a lazaságra, tele van önkínzó csöpögéssel és (a céges világban) tisztán hazugság a vállalat mibenlétét illetően.

De szükség van rá, amennyiben van valami vizuális célunk. Az első projektem az volt, hogy találjak valami célt. Valamit, ami laza, de elég egyértelmű, hogy a jövőbeli tervezési célok alapjául szolgáljon anélkül, hogy korlátozná az elkövetkező kreatív folyamatot.

A fő kérdés az volt, hogy melyek a KDE és a Plasma értékei tervezési szempontból? Ez mostanra azon területek egyike, amiről nem szeretek beszélni, mert természeténél fogva nem korrekt a fejlesztők és tervezők irányában. Megköveteli, hogy ne csak azt nézd, hogy micsonda (egy teljes értékű, jól sikerült és

okos alkotás), hanem azt is, hogy minek tartják az emberek. „Túl nagy”, „kocka”, „nincs jól megtervezve” és „fejlesztő központú” – ez csak néhány azok közül, amit lejegyeztem, amíg bloghosszú cikkeket és fórumokat olvastam.

Vettem a „kocka” részt és azon gondolkodtam, hogy milyen jövőképet lehet belőle csinálni. Melyek a szó pozitív vonzatai? Mi a belőle nyerhető érzés?

Mivel megrögzött geek vagyok, természetesen egyből a sci-fire gondoltam. De ez nem az unalmas lézerpisztolyos sci-fi, hanem egy pozitív, emberi sci-fi. Tiszta, de nem steril. Ragyogó, de nem vakító. Reményteli.

A hatvanas évekbeli tudományos fantasztikum. Amikor a kaland és a technológia egy szebb jövőbe vezetett el minket. Amikor a technológia nem jelentett fenyegetést, és – ahogy Chuck Paluhniuk Láthatatlan Szörnyek című regényében áll – a főszereplő (vagy ellenfél, ahogy nézzük) felmászott a Space Needle-re, ami az egyik megmaradt épület a Seattleben megrendezett

világkiállítás „Tomorrow Land”-jéből, és képeslapokat szórt le onnan. Képeslapokat a jövőtől a jelennek. Az egyikén az áll: „Mikor válik a jövő ígéretből fenyegetéssé?”.

Ez volt az! Egy eltúlzott, fenséges, fennkölt és kockázatos cél – erre volt szükségünk! Ami csak a technológiára és egy kicsit a '60-as évek emberi sci-fijére is összpontosít. Egy látomás a jövőről, ahogyan azt akkoriban megírták.

Befogadhatónak tűnt, de ami ezután következett, az nagyon érdekes volt. Ez a kis szellemi termőtalaj virágokat hozott. Az emberek megváltoztattak és lemásoltak dolgokat, vagy másként működtek közre. Játszottak a jövőképünkkel, módosították is azt. A magukévá tették.

Most, tizenegy héttel az indulás után újra kell fogalmaznom a jövőképet. Megerősítem és megbizonyosodom róla, hogy mindenki látja, olvassa és azonosul vele. De remélhetőleg nem tiszteli, így képes módosítani, a határokat feszegetni és sajátot létrehozni.





# Játékok Ubuntu

Írta: Oscar Rivera

Fordította: Nagypál Ildikó

## Portal 2 Béta

Ha szeretted a Portalt, akkor talán nagy várakozással tekintesz a folytatás, a Portal 2 (béta) megjelenése elé. A Valve Corporation először 2011 áprilisában jelentette meg a Portal 2-t a következő platformokon: Microsoft Windows, Mac OS X, Playstation 3 és Xbox 360. 2014 márciusának végén a Valve kiadta a Portal 2 béta verzióját Ubuntu Linuxra, szóval végre lerakhatod az eredetit, és nekiállhatsz a folytatásnak. A Portal 2 egy logikai platformos, belső nézetű lövöldözős játék, amely hasonló játéktechnikát igényel, mint az eredeti „Portal”. Mivel azonban ez egy folytatás, ezért a Portal 2 (béta) játékmenete több új elemet tartalmaz, hogy érdekes legyen rászálni az időt. Az egyik újítás, amin megakadt a szemem a több szerepelős küldetés. De ez nem minden, a továbbiakban megtudhatod, hogy a Valve mit tartogat számunkra ebben a különösen jól megtervezett játékban.

Az eredetihez hasonlóan ennek a videojátéknak is az a célja, hogy feladatokat oldj meg belső nézetből. Minden szint egy tesztlaborban

indul, és valahogyan ki kell jutnod a tesztkamrából a portál fegyvered segítségével. A játék koncepciójának lényegét elég nehéz leírni, mert annyira absztrakt, de dióhéjban annyi, hogy van egy fegyvered, ami kék portálokot nyit meg, amelyeken keresztül egy másik helyre tudsz teleportálni. Belépsz a kék portálon és máshol egy narancssárga portálon pedig kisétálsz. Idővel majd megszerzed a narancssárga portálhoz szükséges fegyvert is, és így már mindkét fajta portált létre tudsz hozni. A feladatokat tartalmazó szobák megoldása exponenciálisan nehezebb lesz, ahogy a szinteken haladsz előre. És itt véget is érnek a Portal és a Portal 2



full circle magazin, 84. szám  50

(béta) hasonlóságai, mivel a Portal 2 (béta) többi részét olyan új ötletek alkotják, amelyek nem szerepeltek az eredeti játékban. Az eredeti Portal játék teljes elemzését megtalálod a Full Circle Magazin 78. számában.

Már korábban említettem, hogy a második részben lehetőség van online, közösen játszani valakivel, amikor is együtt kell dolgozni a feladatok megoldásán és megtalálni a tesztkamrából kivezető utat. Kommunikálnod kell a másikkal és együtt KELL dolgoznotok a feladatok megoldásán. Ha a társad még sosem játszott Portalt azelőtt, akkor elég nehézkes lesz a játék,

mert nem fogsz tudni egyedül haladni, vagy együtt juttok túl egy szinten vagy sehogy. Ez a kooperáció igazi jelentése, két játékos kénytelen együttműködni, hogy megoldja a feladványokat és tovább lépjen a következő szintre.

Bármennyire is tetszett a kooperáció, ami engem igazán levett a lábamról, az a felhasználók által létrehozható feladatok voltak. Sok embernek az „Állandó teszt kezdeményezés” tetszett a legjobban. Megalkothatod a saját tesztkamrát, és megoszthatod a világgal, vagy letöltheted valaki más alkotását, és megkísérelheted megoldani. Ha többet szeretnél megtudni róla, akkor itt nézz szét: <http://steam-community.com/workshop/browse/?appid=620>

A Portal 2 egy érdekes tulajdonsága, amiről nem sokan tudnak „A tanítás Portallal” program, amit a Valve tanárok számára fejlesztett ki, hogy felhasználhassák matematika-, tudomány- és legfőképpen fizikaoktatáshoz. Azok a tanárok, akik szeretnék használni „A tanítás

Portallal" programot jártasságot szerezhetnek a „Portal 2 Feladat-szerkesztő" használatában, ami a Portal 2 játékban megtalálható. Ha többet szeretnél megtudni erről az izgalmas programról, itt nézz szét: <http://www.teachwithportals.com/>

## JÁTÉK A PORTÁLOKKAL

A második részhez szükség lesz egy Steam profilra, és telepítened kell a Steam játékmotort a gépedre. Ha ezek már megvannak, akkor jelenleg 19,99 dollárért a tiéd lehet a Portal 2. Ha sem Steam profilod, sem játékmotorod nincs, akkor az legegyszerűbb, ha a Portal 2 weboldalára kattintasz a Steam oldalán, és megnyomod a „Kosárba" gombot, és így biztos lehetsz benne, hogy minden szükséges dolgot megkapsz.

Amikor először próbáltam ezt a játékot Ubuntu 12.04.4-en, akkor néhány kisebb problémába ütköztem. A játék települt, és megjelent a Steam játékmappamban, eddig rendben is volt. Ezután megpróbáltam játszani vele, de valamiért nem akart elindulni. Ki kellett lépnem, és újraindítani a Steamet, majd négyszer rákattintani a Portal 2 (béta) indító gombjára a Steamen,

hogy végre elinduljon a játék. E kezdeti fennakadás után, több probléma nem merült fel a játékkal kapcsolatban. Az egyetlen bánatom, hogy nem támogatja az én játékvezérlőmet, bár elméletileg az az is lehet irányítani a játékot. Az eredetit egérrel és billentyűzettel játszottam, így nem igazán hiányzik a játékvezérlő, de jó lett volna, ha azzal is lehet játszani. Itt a hivatalos Portal 2 oldal a Steamen:

<http://store.steampowered.com/app/620>

Sajnos nincsenek minimális rendszerkövetelmények megadva Linuxra a Portal 2 weboldalán, csak Windowsra és Macre. Szóval ezen adatok alapján bátran feltételezhetjük, hogy ezek a minimális rendszerkövetelmények:

**Rendszer:** Ubuntu 12.04 LTS vagy frissebb

**Processzor:** Intel Core Duo Proces-

zor (2GHz vagy jobb) / AMD 64X2 (vagy jobb)

**Memória:** 2GB

**Merevlemez kapacitás:** Legalább 7.6 GB

**Videokártya:** ATI Radeon 2400 vagy jobb / NVIDIA 8600M vagy jobb / Intel HD Graphics 3000

## KÖVETKEZTETÉS

Nagyon szeretnék maximális pontszámot adni a Portal 2 (béta) játéknak, de amikor végignézek az előnyökön és a hátrányokon, akkor arra jutok, hogy el kell vennem egy csillagot. Leginkább azért, és remélem ez később megoldódik, mert még mindig béta állapotban van.

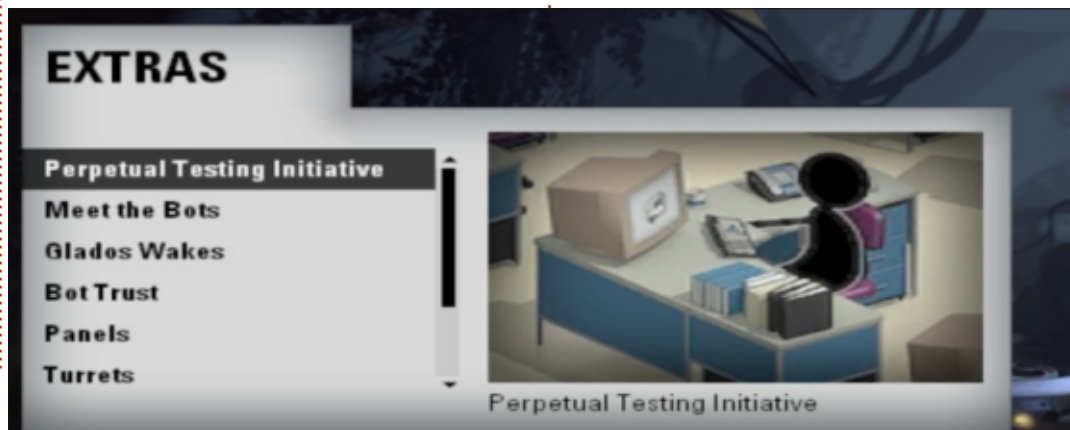
## ELŐNYÖK:

- Nagyon szórakoztató
- Könnyen játszható
- Széles közönségnek érdekes

- Minden, ami Portal volt, csak újabb és jobb
- Már lehetséges a kooperáció
- Kipróbálhatsz felhasználók által létrehozott térképeket, vagy készíthetsz sajátot

## HÁTRÁNYOK:

- Még csak béta állapotban van, szóval lesznek hibái
- Valószínűleg kell egy kicsit ügyeskedni, hogy fusson, ez is azért van, mert még mindig béta állapotú
- Elméletileg minden játékvezérlőt támogat, de nálam egyik sem működött (egy Razer Onza és egy MadCatz), remélem megoldják ezt a problémát.
- A Steam oldalán nincs minimális rendszerkövetelmény megadva.



**Oscar** a CSUN-n szerzett diplomát, jelenleg zenei igazgató/tanár, bétateszter, Wikipedia szerkesztő és Ubuntu Fórumok résztvevője. Követheted itt: [www.gplus.to/7bluehand](http://www.gplus.to/7bluehand) vagy küldhetsz neki emailt: [www.7bluehand@gmail.com](mailto:www.7bluehand@gmail.com)



# Játékok Ubuntu

Írta: David Rhys Forward  
Fordította: Nagypál Ildikó

**E**z a játék egyszerűnek és gyermekbarátnak tűnik, de ha mélyebben belemerülsz, akkor megmutatkozik a retrós nehézsége is, és igazi élvezetté válik.

A játék tele van élénk színekkel és cuki karakterekkel – az édes kis madaraktól kezdve a buborékot büfiző békáig –, így szélesebb rétegeket tud megszólítani. De hamarosan megmutatja a foga fehérjét.

Egy cuki sárga kismadárral játszol, aki nekiáll megmenteni a világot egy rejtélyes fekete trutumótól, és hogy kiderítsd, mi történik, rejtvényeket kell megoldanod, és el kell jutnod a sziget közepéhez. Azt figyeltem meg, hogy a játék eleinte segít neked, könnyű feladványokkal szoktat hozzá az irányításhoz, de ne hidd, hogy végig ilyen lesz, csak megpróbál hamis biztonságérzetbe ringatni.

Nekem leginkább az tetszett ebben a játékban, hogy senki sem fogja a kezéd, mint más mai játékokban, itt csak te vagy és a játék – egy szokatlan nehezítéssel. Mindössze csak két képességgel rendelkezel,

amit használhatsz: ezek a dobogás és a füttyülés. Tudom, furcsán hangzik, de ezt a két módszert nagyon jól helyezték el, felhasználják a környezetet és az abban lakókat, hogy az útba kerülő rejtvényeket meg tudd oldani.

A Toki Tori 2+-ban sokfajta környezetet lehet felfedezni a napostól a sötétebb és barátságtalanabb pályákig, így nem kell túl sok időt töltened egy-egy környezetben, és érdekes marad a játék a különböző képességek használata által. A játék örömet pont az adja, ami mozgatja, vagyis hogy ki kell találnod a

következő lépést, és nem rágják a szádba, mit kell tenned. A nehézsége akkor válik nyilvánvalóvá, amikor legszívesebben káromkodnál a képernyő előtt, de rögtön el is mosolyodsz – nagyon okos kis játék.

A világ nagy, és több különböző utat választhatsz. Maradhatsz a már ismert úton, vagy kereshetsz nehezebb rejtvényeket. Remek kis plusz, hogy számos nagyon különleges dolgot rejtettek el, és ha csak simán végigmész az elejétől a végéig felderítés nélkül, akkor sosem lelsz rájuk. Sok próbálkozásba és izgalmas órába kerül, ha mindent fel

szeretnél fedezni a játékban. Nagyjából 15-20 órába fog telni.

Ami a hibákat illeti, nem sokkal futottam össze. Néha megállt a játék egy pillanatra, de ez sosem akasztotta meg a játékmenetet. Egyszer a pálya zenéje állt le, de újraindítottam a szintet és megint minden működött rendesen.

A Toki Tori 2+ egy különösen szórakoztató platform játék, és jó kihívás is egyben. Ne tévesszen meg a kulcsíny, itt gondolkodnod és próbálkoznod kell. Ajánlom figyelmedbe ezt a játékot: ha van rá lehetőség, akkor próbáld ki, és bele fogsz szeretni.





# Az én asztalom

Fordította: Tulipán Attila

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

Ubuntu Desktop



Ubuntu 13.10  
GTK-téma: Numix-White  
Ikon-téma: Square  
Conky betűtípusa: Bovenocf-

Light

(<http://openfontlibrary.org/en>)  
Háttérkép:  
<http://greentoadmx.deviantart.com/art/Stay-387499601>

Acer Aspire TimeLine

full circle magazin, 84. szám



53

Intel Core 2 Duo  
4 GB RAM  
500 GB HDD

**Luis R. Caballero**



Ubuntu Netbook Remix, Easy Peasy, Kubuntu, Xubuntu, Mint, openSUSE, Debian, Fedora, Mandriva, Mageia, Archos, Xandros, Slax, SliTAZ, Knoppix, Puppy, stb. Az eee PC netbookom szenvedett... Mindig van rajta Linux telepítve. 2009-ben került a kezembe a „Full Circle”. 2009-ben küldött nekem a Canonical egy LIVE CD-t is. Ekkor használtam a WUBI-t is a Windows-os gépemem. 2011 óta többnyire az Ubuntu-t használom a gépemem, időnként Windows 7 dual boot-tal. Először egyáltalán nem örültem a „Unity”-nek, de mostanra már megszoktam.

A következő rendszert használtam:

- Operációs rendszer: Ubuntu 13.10
- CPU: AMD Athlon II X3 435 Processzor (64 bit) @ 2913 MHz (3-magos)
- Memória: 1 x 2048 MB (DDR2

PC2-8500) @ 1066 MHz

- Háttértároló: 2 merevlemez: a) 1 x 160 GB, b) 1 x 1 TB
- Grafika: NVIDIA GeForce 8200 (integrált)
- Kijelző: 22" méretű TFT LCD

2006-ban először egy Ubuntu full circle magazin, 84. szám

6.06 verzióval szórakoztam, azt is LIVE CD-ről. Csak 2008 elején telepítettem az Ubuntu-t a gépemre (dual rendszerként: Windows Vista és Ubuntu 8.04 egy gépen). 2009-ben kezdtem el tesztelgetni más disztrókat is az eee PC netbook-on. Olyanokat próbáltam, mint Ubuntu,

**Kostas Lepeniotis**



Helló! Én egy megrögzött Ubuntu rajongó vagyok Kenyából. Nagyon szeretem az Ubuntu-t!

Az asztali gépemre telepítettem:

Dockyt  
Conkyt  
Macubuntu témát az ablakke-  
reték miatt  
Awoken ikon témát  
Compizban állítottam be a kék

full circle magazin, 84. szám  55

színárnyalatot az ablakkeretek körül.

Rendszer specifikáció:  
Toshiba P755 laptop  
Core i5, 6 GB RAM

Dual boot: Windows 7 (ritkán használom) és Ubuntu 13.10

**Richard Munyao**



# 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](mailto: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](mailto:letters@fullcirclemagazine.org) címre, Hardver és szoftver **elemzéseket** a [reviews@fullcirclemagazine.org](mailto:reviews@fullcirclemagazine.org) címre, **Kérdéseket** a „Kávé” rovatba a [questions@fullcirclemagazine.org](mailto:questions@fullcirclemagazine.org) címre, **Képernyőképeket** a [misc@fullcirclemagazine.org](mailto:misc@fullcirclemagazine.org) címre küldhetsz, ... vagy látogasd meg a **fórumunkat** a [fullcirclemagazine.org](http://fullcirclemagazine.org) címen.



## FCM 85. szám

### Lapzárta:

2014. május 11-e, vasárnap

### Kiadás:

2014. május 30-a, péntek

## A Full Circle Csapat

**Szerkesztő** – Ronnie Tucker  
[ronnie@fullcirclemagazine.org](mailto:ronnie@fullcirclemagazine.org)

**Webmester** – Rob Kerfia  
[admin@fullcirclemagazine.org](mailto:admin@fullcirclemagazine.org)

**Podcast** – Les Pounder & Co.  
[podcast@fullcirclemagazine.org](mailto:podcast@fullcirclemagazine.org)

### Szerkesztők és Korrektorok

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

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

## A Full Circle Magazin beszerezhető:



**EPUB** - Az utóbbi kiadások megtalálhatók epub formátumban a letöltési oldalon. Ha bármi problémád lenne az epub fájjal, küldj e-mailt a [mobile@fullcirclemagazine.org](mailto:mobile@fullcirclemagazine.org) címre.



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

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

**Koordinátor:**  
Pércsy Kornél

### Fordítók:

Bogdán Gergő  
Dorozsmai Ágnes  
Gáspás Máté  
Kovanecz Ivor  
Nagypál Ildikó

Palotás Anna  
Sipkai Gergely  
Sipos Zoltán  
Takács László  
Tulipán Attila

### Lektorok:

Piskóti Róbert

Kukel Attila

**Szerkesztő:**  
Kiss László

**Korrektor:**  
Heim Tibor