



Full Circle

AZ UBUNTU LINUX KÖZÖSSÉG FÜGGETLEN MAGAZINJA

2014 július – 87. szám



Fotó: Auntie P (Flickr.com)



TRUCCRYPT

Létezik biztonságos alternatíva?

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



Hogyanok



Python 12



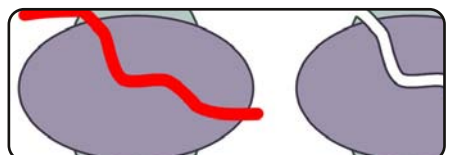
LibreOffice 17

```
set_mono_theme()
cat << EOF
set menu_color_normal=light-cyan/black
set menu_color_highlight=yellow/black
EOF
```

GRUB és multiboot 20

A következő hónapban

Blender



Inkscape 23



Grafika



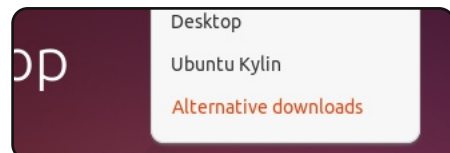
FullCircle

AZ UBUNTU LINUX KÖZÖSSÉG FÜGGETLEN MAGAZINJA

Rovatok



Parancsolj és uralkodj 10



Linux labor 30



Levelek 44



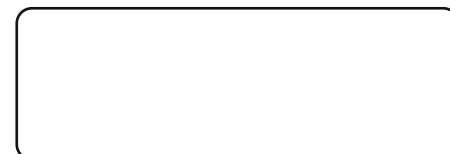
Biztonság 49



Arduino 27



Könyvajánló 41



Tuxidermy 46



Hölgyek és az Ubuntu 52

Vélemények



Hírek 04



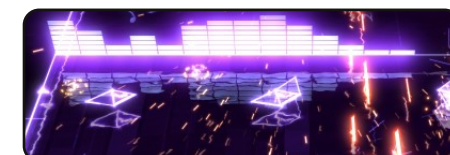
Az én történetem 37



CryptoCurrency 43



Kávé 47



Játékok Ubuntu 53



Minden szöveg- és képanyag, amelyet a magazin tartalmaz, a Creative Commons Nevezd meg! - Így add tovább! 3.0 Unported Licenc alatt kerül kiadásra. Ez annyit jelent, hogy átdolgozhatod, másolhatod, terjesztheted és továbbadhatod a cikkeket a következő feltételekkel: jelezned kell eme szándékodat a szerzőnek (legalább egy név, e-mail cím vagy url eléréssel), valamint fel kell tüntetni a magazin nevét („Full Circle magazin”) és az url-t, ami a www.fullcirclemagazine.org (úgy terjeszd a cikkeket, hogy ne sugalmazzák azt, hogy te készítetted őket, vagy a te munkád van benne). Ha módosítasz, vagy valamit átdolgozol benne, akkor a munkád eredményét ugyanilyen, hasonló vagy ezzel kompatibilis licenz alatt leszel köteles terjeszteni.

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



ÜDVÖZÖLLEK A FULL CIRCLE LEGÚJABB KIADÁSÁBAN

E hónapban is szinte telt ház van. Itt van a Python rovat, a LibreOffice, és itt a GRUB bootmenü-sorozat harmadik része (az utolsó a jövő hónapban érkezik). Az Inkscape-ről is írunk, de sajnos a Blender cikket most nélkülözniük kell.

Charles Linux laboros cikkei mellé írtam én is egyet a BitTorrent Sync használatáról. A BitTorrent megítélése mindig is rossz volt, mert sokan illegális célokra használták, de ez a Sync dolog igazán jó a számítógépek (és akár telefonok) közti fájlmegosztásra. Ha váltani szeretnél DropBoxról vagy a jobblétre szenderült Ubuntu One-ról, de valami olyat szeretnél, ami nem felhőt használ, akkor szerintem próbáld ki a BitTorrent Syncet! Biztosan van hasonló alternatíva is, ami tisztán szabad szoftveres, de én még nem találkoztam vele.

E hónapban a hangsúlyt a TrueCrypt alternatívákra helyezzük. Úgy tűnik, a TrueCrypt jelenleg (attól függően, hogy kire hallgatsz) nem biztonságos és/vagy leállt a fejlesztése. Ezzel sok titkosított merevlemez maradt támogatás nélkül vagy vált kiszolgáltatottá, így a tulajdonosaiknak más lehetőség után kell nézniük. Iain Mackeand kipróbált több alternatívát, és bemutatja nektek, hogyan használhatjátok őket. Bár, hozzá kell tegyem, nem sok olyan felhasználóbarát és GUI alapú van köztük, mint a TrueCrypt (volt).

Minden jót és maradjunk kapcsolatban!

Ronnie

ronnie@fullcirclemagazine.org



A magazin az alábbiak felhasználásával készült



Full Circle Podcast

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

Műsorvezetők:

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



<http://fullcirclemagazine.org>



AUDIO MP3



AUDIO OGG

Letöltés

AZ NSA AZT GONDOLJA, HOGY SZÉLSŐSÉGES VAGY, HA TÖRŐDSZ A TITOKTARTÁSSAL

Nem kell kukta-bombára vagy a terrorizmusra keresést végrehajtandó ahhoz, hogy a Nemzetbiztonsági Ügynökség radarjára kerülj. Elég csak annyit, ha kicsit érdekel az adatvédelem és érdeklődsz a Tor iránt.

Múlt nyáron a SecurityWatch cikkezett az NSA X-Keyscore nevű programjáról, ami nagy mennyiségű adatot gyűjtött be emailekből, Facebookról, keresési adatokból, hogy különböző mintákat keressenek bennük. Egy csapat újságíró és aktivista elkezdte elemezni ennek a programnak a forrását és rájöttek, hogy milyen szabályok alapján határozzák meg kik azok az egyének akiket átfogó vizsgálat alá kell vonni. A német Taggeschau oldal szerint sokkal széleskörűbb a megfigyelés mint ahogyan arra számítani lehetne. Jacob Appelbaun a Tor projekt tagja és a cikk társszerzője egy angol nyelvű változatot is közzé tett a Der Este nevű oldalon.

Forrás: <http://securitywatch.pcmag.com/privacy/325273-the-nsa-thinks-you-are-an-extremist-if-you-care-about-privacy>

Beküldte: **Arnfried Walbrecht**

A KOREAI KORMÁNY HÁTAT FORDÍT A MICROSOFTNAK... ÉS MIT HASZNÁL HELYETTE?

Ahogy Ázsiában széles körben kijelentették, Dél-Korea azt a tényt, hogy a Windows XP többé már nem támogatott, okként használja arra, hogy teljesen elhagyja a Microsoftot. Bár ennek az álláspontnak ésszerű oka van; a Microsoft szoftverek új verzióira való frissítés költséges és időigényes lehet, a kormányának azonnal abba kellene hagynia a Hangul használatát is. A Hangul az MS Office-hoz hasonló koreai szoftvercsomag, amelyet alapértelmezett (és kötelező) fájlformátumként használnak a legtöbb kormányzati szervezeti egységnél. Ez bárki számára nagy frusztrációt jelent, aki dokumentumokat nyújt be a kormány számára és nem telepítette a sajátos

koreai szoftvert.

Forrás: <http://e27.co/korean-government-to-turn-its-back-on-microsoft-and-use-what-instead-hangul-20140703/>

Beküldte: **Arnfried Walbrecht**

AZ NSA A LINUX JOURNALT „SZÉLSŐSÉGES FÓRUMNAK” TEKINTI: JELENTÉS

A Linux Journalt, egy Linuxos felhasználói közösségi oldalt „szélsőséges fórumnak” jelölte az Egyesült Államok Nemzetbiztonsági Ügynöksége (NSA), míg a felhasználóit „szélsőségeseknek” jelölte az ügynökség XKeyscore programja miatt, a kiszivárgott forráskód szerint.

A forráskód, amelyet ezen a héten a német közszolgálati műszolgáltató, az ARD jelentetett meg, legalább két német Tor Directory Authority szervert is – egy berlinit és egy nürnbergi – úgy azonosított, mint amelyek az NSA megfigyelése alatt állnak.

A Tor Projekt egy független, nyílt forrású, anonimitást biztosító program és böngészőhálózat, amely a forgalmat az ingyenes, világméretű, önkéntesek által üzemeltetett hálózatán keresztül irányítja, hogy elrejtse a felhasználók tartózkodási helyét és használati adatait a megfigyelés elől.

Forrás: <http://www.zdnet.com/nsa-targets-linux-journal-as-extremist-forum-report-7000031241/>

Beküldte: **Arnfried Walbrecht**

A LINUX FOUNDATION KORÁN BEJELENTETTE A FŐ ELŐADÓJÁT A LINUXCONRA ÉS A CLOUDOPEN EUROPE-RA

A Linux Foundation egy nonprofit szervezet, ami azért jött létre, hogy felgyorsítsa a Linux elterjedését és közösségi fejlesztését. Ma bejelentették a fő előadókat az október 13-15. között, a düsseldorfi Kongresszusi Központban megrendezésre kerülő LinuxCon + CloudOpen + Embedded Linux Conference

Europe konferenciára.

A LinuxCon Europe az a rendezvény, ahol a legjobbtól tanulhat az ember. A tartalmat a vezető karbantartók, fejlesztők és projektvezetők adják. Egyszerűen nincs másik esemény Európában, ahol fejlesztők, rendszergazdák, rendszertervezők, különféle típusú és szintű technikai szakemberek találkozhatnak egy fedél alatt, hogy tanuljanak, problémákat oldjanak meg és új együttműködések hozzanak létre a Linux és más nyílt forrású rendszerek kapcsán. A LinuxConon több mint száz előadást tartanak a legfrissebb eredményekről, kernel-frissítésekről, interfész és tároló technológiákról, hálózati biztonság technológiáról, más kapcsolódó nyílt forrású eszközökről és a legjobb megoldásokról.

A CloudOpen Europe olyan műszaki tartalmat mutat be, amely a nyílt felhő-platfomokról és fejlesztői eszközökről szól. Ez az egyetlen helyszín, ahol különböző nyílt felhő-alapú technológiák gyűlnek össze egy fedél alatt, hogy bemutassák az Apache Stratos, AWS, Chef, CloudStack, Docker, Gluster, Hadoop, Juju, KVM, Linux, MariaDB, MySQL, OpenDaylight, OpenStack, OVirt, Puppet, SaltStack, a Xen Project és a többi technológiát.

Forrás:

<http://www.koreaitimes.com/story/38605/linux-foundation-announces-early-keynote-speaker-line-linuxcon-cloudopen-europe>

Beküldte: **Arnfried Walbrecht**

A VALVE FRISSÍTI A STEAMOS-T A LEGÚJABB NVIDIA, AMD ÉS INTEL DRIVEREKKEL

A SteamOS egy Debian-alapú disztribúció béta verziója, amelyet a Valve azért fejlesztett, hogy az ő hibrid PC-jén/konzolján használják, éppen most kapott egy frissítést és számos csomagot.

A Valve két buildet tart fent a SteamOS-hez. Az egyik a stabil verzió (vagy valami hasonló), a másik a béta (Alchemist). A két verzió nem olyan sokban különbözik egymástól, de a Valve fejlesztői a béta verziót használják arra, hogy teszteljék az új frissítéseket, mielőtt kiadnák a stabil verzióban.

Ez csak a béta verziója a SteamOS-nek, tehát nem minden csomag stabil, ami benne van. Eltart egy darabig, amíg az összes változás átkerül

a stabil ágba. A rendszerkövetelmények nem változtak a SteamOS-hez, nagyjából ugyanazok a kezdetektől fogva: Intel vagy AMD 64 bites processzor, 4 GB vagy több RAM, 250 GB vagy nagyobb merevlemez, NVIDIA, Intel vagy AMD videokártya, USB-s csatlakozó vagy DVD meghajtó a telepítéshez. A részletekért nézzétek meg a hivatalos bejelentést az új kiadásról.

Forrás:

<http://news.softpedia.com/news/Valve-Updates-SteamOS-With-the-Latest-NVIDIA-AMD-and-Intel-Driver-448769.shtml>

Beküldte: **Silviu Stahie**

LETÖLTHETŐ A LINUX KERNEL 3.15.3-AS VÁLTOZATA

Greg Kroah-Hartmannak volt szerencséje bejelenteni már a mai napon, július elsején, hogy a Linux kernel jelenlegi stabil 3.15 ágához tartozó harmadik karbantartási kiadás letölthető, amellyel arra sürgette a felhasználókat, hogy frissítsenek, amint az ő Linux disztribúcióik frissítik a megfelelő csomagokat a hivatalos szoftvertárolókban.

A Linux kernel 3.15.3-as változata

egy általános kiadás, amivel új driverek, frissítések, fejlesztések a Btrfs és EXT4 fájlrendszerhez, random mm és Bluetooth hibajavítások és a szokásos architektúra-bővítmények (ARM, ARM64, IA64, SPARC, PowerPC, s390 és x86) érkeznek.

Fontos megjegyezni, hogy a frissítés hibát okozhat néhány csomag működésében vagy az operációs rendszerben, ezért érdemes várni néhány napot, amíg mások kipróbálják és közzé teszik a tapasztalataikat a disztribúció hivatalos csatornáin.

Forrás:

<http://news.softpedia.com/news/Linux-Kernel-3-15-3-Is-Now-Available-for-Download-448998.shtml>

Beküldte: **Marius Nestor**

AZ XFCE ALKALMAZÁSINDÍTÓJÁNAK (WHISKER MENU) KIJÖTT AZ ÚJ KIADÁSA

A Whisker Menu egy olyan alkalmazás menü/Xfce programindító, amely tartalmaz egy kereső funkciót, így könnyen megtalálható a programokat, amit el akarsz indítani. A menürendszer támogatja a programok kategória szerinti böngé-

szését, alkalmazásokat tudsz hozzáadni a kedvencekhez, és más újdonságok is vannak. Az eszközt használjuk alapértelmezett Xubuntu alkalmazásmenüként a legújabb 14.04 kiadástól, illetve a Linux Mint Xfce környezetében a 15-ös (Olivia) verziótól kezdődően.

A Whisker Menü PPA-t nemrég frissítették a legújabb 1.4.0 verzióra, és nyilván használható arra, hogy a legújabb verzióra frissítsd, valamint arra is, hogy olyan (X)Ubuntu verziókban is telepítsd az eszközt, amelyekhez a Whisker Menü nem elérhető a hivatalos tárolókból (támogatott verziók: Ubuntu 14.04, 13.10 és 12.04, valamint a megfelelő Linux Mint verziók). Hogy megnézd, miben különbözik az előző kiadástól, lásd a változáslistát a honlapján.

Forrás:
<http://www.webupd8.org/2014/06/xfce-app-launcher-whisker-menu-sees-new.html>

Beküldte: **Andrew**

MIÉRT CSATLAKOZZON A MICROSOFT A LINUX FOUNDATION ALLSEEN SZÖVETSÉGÉHEZ?

A mikor az emberek a nyílt forráskódra gondolnak, általában nem jut eszükbe a Microsoft cég. Ezért volt különösen meglepő, amikor csatlakozott a Linux Foundation nyílt forráskódú AllSeen Szövetségéhez. Az AllSeen Szövetség feladata, hogy létrehozzon egy szabványos kommunikáció formát az elektronikus eszközök számára.

Vajon a Microsoft általánosan megváltoztatta a hozzáállását a nyílt forráskódhoz, vagy más oka van a szokatlan viselkedésnek? A Computerworld azt találhatja mi lehet az oka, hogy a Microsoft csatlakozott az AllSeen Szövetséghez.

Forrás:
<http://www.itworld.com/open-source/425651/why-did-microsoft-join-linux-foundations-allseen-alliance>

Beküldte: **Jim Lynch**

AZ ÚJ KIADÁSBAN A PHP JAVÍTJA AZ OPENSSL HIÁNYOSSÁGAIT

A PHP Group új verziót adott ki a népszerű programnyelvből,

amely több hibajavítást is tartalmaz, köztük két OpenSSL-el kapcsolatosat. A hibajavítások nem orvosolják az OpenSSL nagyobb hibáit, mint például a Heartbleed, amely az elmúlt néhány hónapban került napvilágra. De a PHP 5.5.14 és 5.4.30 két javítást is tartalmaz a biztonsági hibák ellen, az egyik az OpenSSL tanúsítványokkal kapcsolatos időbélyegkezelésével foglalkozik a másik is az időbélyegekkal kapcsolatos, de más módon.

Forrás:
<http://threatpost.com/php-fixes-openssl-flaws-in-new-releases/106908>

Beküldte: **Dennis Fisher**

A CHROME REMOTE DESKTOP INGYENESEN LETÖLTHETŐ WINDOWSRA

A Chrome Remote Desktop egy távoli hozzáférési eszköz, segítségével egy másik számítógépről elérhetjük a saját Desktopunkat.

Ennek előfeltétele az, hogy mind a két gépre fel kell hogy legyen telepítve a Google Chrome böngésző.

Ezen kívül egy kiterjesztést is telepíteni kell a gépekre. Ezt a kiterjesztést a Chrome Web Store-ból lehet letölteni. Jó ötlet az irányítani kívánt gépre telepíteni először a kiterjesztést. A Chrome Remote Desktop segítségével ugyan úgy lehet használni az összes gépet. Természetesen ehhez hasonlóan, egy ismerősünk számítógépét is irányíthatjuk ilyen módon.

Forrás:
<http://thefusejoplin.com/2014/07/chrome-remote-desktop-free-download-windows-pc/>

Beküldte: **Arnfried Walbrecht**

KÉSZÍTS SAJÁT ÉPÍTÉSŰ „GAME GIRL-T” AZ ÖSSZES RETRÓ JÁTÉKODHOZ

Felhívás valamennyi építőkedvű játékoshoz! Szeretsz játszani az elektronikával? Van hozzáféréseid 3D-s nyomtatóhoz? Ha igen, akkor elkészítheted teljesen saját készítésű, barkácsolt Handheld játékeszközödet, hála az Adafruitnál dolgozó örült zseniknek.

A Game Girl (vagy más néven a

PIGRRL) lényegében egy Raspberry Pi-alapú Linux számítógép, ami egy Game Boy stílusban készült házban van, kiegészítve néhány számítógépből megmentett alkatrészszel és egy SNES controllerrel. Bár ehhez a feladathoz nyilvánvalóan egy 8 bites NES emulátor passzol, de bármi más is futtatható rajta. Érdekes megnézni az alábbi videót, ami áttekintést ad a projektről, a részletekért az Adafruit honlapját kell meglátogatni.

Azt is meg kell említenem, hogy ezzel a projekttel ünneplik a Game Boy 25. évfordulóját. Kissé mintha öregnek érezném magam.

Forrás: <http://www.themarysue.com/diy-game-girl/>

Beküldte: **Arnfried Walbrecht**

MEGJELENT A COREOS LINUX „A VILÁG ELSŐ OS SZOLGÁLTATÁSA” („OS AS A SERVICE”)

Egy Linux disztribúció, amely önmagát frissíti. Ez az ötlet áll a CoreOS-ból létrehozott új kereskedelmi Linux-termék, az úgynevezett

CoreOS által menedzselte Linux mögött.

Forrás: http://www.toptechnews.com/article/index.php?story_id=132007RMRPWO

Beküldte: **Peter Odigie**

OPEN XCHANGE: AZ INTERNET NEM TÖRTÉNT VOLNA MEG LINUX NÉLKÜL

Rafael Laguna, az Open Xchange (OX) nyílt forráskódú felhő alapú programcsomag vezérigazgatója beszélt a The INQUIRER nevű újságnak egy nyitottabb internet iránt táplált reményeiről.

Az Open Xchange egy keresztplatformos szolgáltatás, amely egy sor webalkalmazást, felhőtárolót, titkosított e-mailt és azonnali üzenetküldést nyújt. A szolgáltatást le lehet tölteni – „white labelled”, ingyenes, önállóan beállított – a vállalat üzleti modelljével együtt, opcionális támogatás és konfiguráció alapján. Európa-szerte egy sor internetszolgáltató és távközlési cég számára engedélyezett, akik Linux rendszereken dolgoznak.

Laguna azt kérdezi: „Mi történt volna az internettel, ha nem lett volna Linux? Mi lett volna, ha ezt Windows szerverekre és a Suntól vagy IBM-től származó Unix szerverekre alapozva állították volna fel?”

„Az internet egyszerűen nem történt volna meg. Ez túl drága lett volna. A cégek megpróbálták volna szabályozni, hogy kinek legyen internete, és kinek nem. Ez megakadályozta volna, hogy az internet létrejöhessen.”

Forrás: <http://www.theinquirer.net/inquirer/feature/2354003/open-xchange-the-internet-wouldnt-have-happened-without-linux>

Beküldte: **Arnfried Walbrecht**

CISCO: A LINUX A „LEGEGYSZERŰBB ÉS LEGJOBB” TECHNOLÓGIA A DOLGOK INTERNETÉ SZÁMÁRA

A Cisco idén korábban már bemutatta a terveit arra vonatkozóan, hogy okosabb routereket és switcheket épít azért, hogy segítsen kezelni az internetre kapcsolódó eszközök és az adatközpont között vár-

ható hatalmas mennyiségű adatáramlást. Az internetnek azt a fajta újraépítését, amelyet azzal a céllal végeznek, hogy a számítási képességeket elhozzák a hálózat peremére, a cég „kód alapú számítástechnikának (fog computing)” nevezi, és ez segíthet enyhíteni az adatközpont terhelését, amelyről a Gartner elemzői azt jósolják, hogy 2020-ra a dolgok internete keretén belül telepített 26 billió egységből fog származni.

„Tízmilliárd egyre okosabb peremkészülék annyi adatot hoz létre (ezt nevezzük most nagy adatmennyiségnek), amennyit lehetetlen elég gyorsan továbbítani a hálózaton keresztül,” mondta Michael Enescu, a Ciscónál indított Nyílt Forráskódú Kezdeményezések műszaki igazgatója. „Foglalkoznunk kell ezzel, különben hatalmas méretbeli és biztonsági problémák fognak megjelenni a rendszer magjában.”

Forrás: <http://www.linux.com/news/featured-blogs/200-libby-clark/779505-cisco-linux-is-the-single-and-best-tech-for-iot>

Beküldte: **Arnfried Walbrecht**

A LINUX FOUNDATION BEMUTATJA AZ AUTÓK SZÁMÁRA KÉSZÜLŐ LINUXOT

A csatlakoztatott autó nagyobb sebességre kapcsol és a Linux Foundation nyerő helyzetben lévő nyílt forrású platformot akar. A non-profit konzorcium nemrég bejelentette az Automotive Grade Linux (AGL), egy testre szabható, nyílt forráskódú, a belsejében Linuxot futtató autóiipari szoftverkészlet bemutatkozását.

Eddig is voltak Linux-alapú autós rendszerek. A különbség itt az, hogy a Linux Foundation az AGL-t központi autóiipari rendszerként terjeszti a fejlesztők részére – alapként, szemben az olyan gyártásra kész rendszerrel, mint például a Ford Sync vagy a QNX. Ahogyan a Debian Linux az Ubuntuhoz hasonlóan, úgy az AGL célja is az, hogy a világ Hyundai és Toyota autóiból a jövő autós rendszerévé váljon.

Az AGL egy sor alapvető képességgel érkezik. A platform a Tizen fedélzeti tájékoztató és szórakoztató rendszer (IVI) Projekten alapul (igen, a Tizenen), és különböző autós szoftvereket tartalmaz a klímaberendezés, térképek, műszerfali kijelzők, a

média lejátszás és az okostelefonos csatlakozási lehetőségek számára. A Linux Foundation szerint az AGL a fontos rendszereket is támogathatja, mint például a közúti berendezéseket.

Forrás:

<http://www.itworld.com/operating-systems/425696/linux-foundation-introduces-linux-cars>

Beküldte: **Arnfried Walbrecht**

A MINIX ALKOTÓJA, TANNENBAUM NYUGDÍJBA MEGY

Andrew Tannenbaum professzor, a Minix operációs rendszer alkotója bejelentette, hogy visszavonul a Hollandiai Szabadegyetemről (VU University/Vrije Universiteit), ahol 43 évig dolgozott.

Tannenbaum írt egy Minix nevű UNIX-klónt 1987-ben, és kiadott egy könyvet az operációs rendszerek tervezéséről és megvalósításáról, felüntetve a forráskódot a függelékben. A könyve arra szolgált, hogy segítsen a finn fejlesztőnek, Linus Torvaldsnak abban, hogy létrehozza a Linux kernelt, amely kezdetben a Minix fájlrendszerét használta.

Röviddel a Linux 1991-es megje-

lenése után Tannenbaum vitába keveredett a Minix és a Linux viszonylagos előnyeiről, maga Torvalds is azok között a prominens személyek között volt, akik válaszoltak a hozzászólásaira.

Tannenbaum New Yorkban született, de Hollandiába költözött a holland állampolgárságú feleségével, miután megszerezte a doktori fokozatát. A Szabad Egyetemen (Free University/Vrije Universiteit) kurzusokat tartott a számítógépek és az operációs rendszerek szervezéséről és felügyelte a diákokat, akik a doktori fokozatuk megszerzésén dolgoztak.

Számos, széles körben használt könyvet írt a számítástechnikáról, amelyek közül néhányat már 21 nyelvre is lefordítottak.

Forrás:

<http://www.itwire.com/business-it-news/open-source/64719-minix-creator-tannenbaum-to-retire>

Beküldte: **Arnfried Walbrecht**

CROSSOVER 13.2: A WINDOWS PROGRAM LINUXRA TE-

LEPÍTÉSE EGYSZERŰBB LETT

Néha tényleg szükséged van egy windowsos asztali alkalmazásra még akkor is, ha egy megátalkodott Linux felhasználó vagy. Azokra az alkalmazásokra a CodeWeavers CrossOver programját javaslom. Ami még jobb, hogy a legújabb verzió a Windows programok Linux rendszerekre telepítését egyszerűbbé teszi, mint valaha.

A Microsoft Office 2010-et futtathatom Linuxon? Persze, ezt könnyen megteheted a CodeWeavers CrossOver programjával.

Azoknak, akik ezelőtt nem használták a CrossOvert, ez lehetővé teszi, hogy néhány, de nem minden windowsos programot mind Linuxos PC-n, mind Macen futtathassanak. A program a nyílt forráskódú Wine projekten alapul, amely a Unix/Linux operációs rendszer család csúcán található windowsos alkalmazásprogramozási interfész (API) megvalósítása. Az egyes alkalmazásoknál a Crossover/Wine létrehoz egy kis windowsos virtuális konténeret éppen ahhoz a programhoz.

Valójában nincs szükséged a CrossOverre, hogy windowsos alkalmazásokat telepíts Linuxra vagy

Macre. Meg tudod csinálni csak a Wine-nal is – ha pontosan tudod, mit csinálsz. A CrossOver viszont a Windows-alkalmazások könnyű, automatizált telepítését nyújtja, technikai támogatással együtt.

Forrás:

<http://www.zdnet.com/crossover-13-2-installing-windows-program-on-linux-just-got-easier-7000031505/>

Beküldte: **Arnfried Walbrecht**

AZ INTEL A GALILEO GEN2 NYÍLT FORRÁSKÓDÚ SZÁMÍTÓGÉPET AUGUSZTUSBAN 60 DOLLÁRÉRT SZÁLLÍTJA

Az Intelnek a népszerű 25 \$-os Raspberry Pi hitelkártya méretű PC-re adott válaszára, a Galileo Gen2-ről azt állítják, hogy augusztusban mintegy 60 \$-ért kapható lesz.

A Pi-hoz hasonlóan a Galileo Gen2 számítógép egy ház nélküli lap, egy PC felépítéséhez szükséges összes alkatrészszel. Csak a külső perifériákat kell csatlakoztatni. A Galileo azoknak a barkácsolóknak és rajon-

góknak a közösségét célozza meg, akik robotokat, kis elektronikákat, hordható eszközöket, sőt PC-eket is készítenek.

A Gen2 az első Galileo számítógépet követi, amelyet tavaly év végén kezdtek el szállítani mintegy 70 \$-ért. Az új Galileoban a Quark nevű alacsony fogyasztású, x86-os processzor van, míg a Raspberry Pi-nak ARMv7 processzora van.

Forrás:

http://www.computerworld.com/s/article/9249741/Intel_to_ship_Galileo_Gen2_open_source_computer_in_August_for_60

Beküldte: **Arnfried Walbrecht**

ANDROIDOS ÉS ARDUINÓS FEJLESZTŐESZKÖZ ÉRKEZIK A KERESKEDŐKHÖZ

Az Androidhoz, Linuxhoz, Arduinohoz és Google ADK alkalmazásokhoz gyártott UDOO prototípuskészítő eszköz kapható a német Conrad Business Supplies forgalmazótól.

A SECO és AIDILAB által gyártott fejlesztőeszköz két- vagy négymagos

ARM Cortex-A9 CPU-n alapul, amely az I/O kezeléshez dedikált ARM processzorral rendelkezik.

Mivel várhatóan diákok és fejlesztőmérnökök fogják használni, az eszköz a Linaro nevű Ubuntu Linux ARM processzorra optimalizált verzióját futtatja. Ez azt jelenti, hogy a fejlesztők az Arduino IDE-t használhatják arra, hogy további vagy külső kábeles csatlakozás nélkül felépíthessék és feltölthessék a vázlatokat az Arduino-kompatibilis beágyazott eszközre.

Forrás:

<http://www.electronicsworld.com/news/design/embedded-systems/android-arduino-development-board-goes-sale-2014-07/>

Beküldte: **Arnfried Walbrecht**

ÚJ MAYHEM ROSSZINDULATÚ PROGRAM (MALWARE) TÁMADJA A LINUXOS, UNIX-OS SZERVEREKET

Egy új rosszindulatú program (malware), amely még a korlátozott jogosultságokkal bíró UNIX-szerű szervereken is fut, már meg-

fertőzött Ausztráliában működő gépeket, és aktívan vadászik még több célpontra, ahogy az új kutatási jelentés is mutatja.

A Yandex orosz web-szolgáltatótól származó három kutató – Andrej Kovaljov, Konstantin Ostrashkevich és Jevgenyij Sidorov – azt mondta a rosszindulatú program technikai elemzésében, amelyet a biztonsági és antivírus-specialista Virus Bulletin című szaklapban adtak ki, hogy a Mayhem úgy működik, mint egy hagyományos Windows-robot.

A Mayhemet idén áprilisban fedezték fel, és nem igényel privilégium eszközalacsony sebezhetőséget – nem kell root super userként futtatni – hogy Linux-alapú rendszereken, vagy FreeBSD szervereken működjön.

Forrás:

http://www.itnews.com.au/News/390053,new-mayhem-malware-targets-linux-unix-servers.aspx?utm_source=feed&utm_medium=rss&utm_campaign=editors_picks

Beküldte: **Arnfried Walbrecht**



Ebben a hónapban arra gondoltam, hogy a Git sorozat cikkeihez kapcsolódóan olyanról írok, ami re én is általában használom a Git tárolót – a munkához tartozó weboldalak és CMS sablonok tárolására. Ezáltal tárolhatom a különböző verziókat anélkül, hogy bármelyik korábbi állapotot elveszíteném. Mindezt vagy az otthoni NAS-on, vagy egy megosztott webtárhelyen teszem. Onnan könnyen elérnem, ha új gépen vagyok, vagy valami rosszul alakulna a hardveremmel. Ahelyett, hogy ugyanazon a lépéseken mennék át, mint múlt hónapban (hogyan hozunk létre Git tárolót), inkább arra fókuszálok, hogy hogyan hozunk létre egy SASS-t (egy CSS elő-feldolgozó) a Node.js és Grunt használatával. Ez elvégezhető lokálisan, vagy egy webtárhelyen. (A Node.js és npm telepítésére vonatkozóan nézd át a dokumentációt.)

DEFINÍCIÓK

SASS – jelentése „Szintaktikailag Nagyszerű Stílus Lap” (Syntactically Awesome Style Sheets), ami egy tipikus CSS formátumot generál. Bár extra funkciókkal rendelkezik, és

könnyebbé teszi a programozó dolgát, mégis normál CSS formátumot generál. Olyanokat, mint függvények, változók (például szín megadása fejlécben, amihez csak egy helyen kell így módosítás), kiválasztók (selector) egymásba ágyazása és mixinek (apró függvények, amelyekkel egysoros kódot tördelhetünk több sorosra). Ezt SCSS-ként is említik.

Node.js – „a Chrome Javascript futási környezetére épülő platform, gyors és skálázható hálózati alkalmazások építésére” (saját honlapjukról). Lényegében egy platform, amelyen Javascript futtatható, anélkül, hogy webszervert kellene telepíteni. (legalábbis én így jellemezném).

NPM – Csomagolt Node Modulok (Node Packaged Modules). Lényegében Node-alkalmazások tárolója.

Grunt – „A Javascript Feladat futató” – ez lényegében egy fájl- és mappafigyelő, amely lefuttat egy felhasználó által definiált parancsot, amikor valami változik. Én általában arra használom, hogy a SASS-t CSS fájlkká fordítsam, de ettől sokkal többet tud.

ELŐFELTÉTELEK (14.04-ES VERZIÓN TESZTELVE)

Telepítsd a Node.js-t és NPM-et:

```
sudo apt-get install nodejs
npm ruby-sass ruby-compass
```

Telepítsd a gruntot:

```
sudo npm install -g grunt
```

Linkeld be a Node-ot a megfelelő helyre (ezt az Ubuntu csomag igényli):

```
sudo ln -s /usr/bin/nodejs
/usr/bin/node
```

Megjegyzés: Lehet, hogy az npm-et root jogosultsággal kell futtatnod. Ennek nem kéne gondot okoznia.

Második megjegyzés: a Grunt nem az egyetlen megoldás SASS fájlok készítésére. Ha például keretrendszert vagy kezdő témát használsz erre – ami nem használ Gruntot –, akkor először vagy nulláról kell konfigurálnod, vagy a keretrendszer dokumentációját kell követned.

KEZDETI LÉPÉS (NULLÁRÓL KONFIGURÁLÁS)

Ellenőrizd, hogy jelenleg a projekted vagy sablonod gyökérmappájából dolgozol. (például a mappa, ahol a css és sass mappáid vannak).

Hozz létre egy fájlt package.json névvel (vagy futtasd az npm initet), amely tartalmazza a következőt:

<http://pastebin.com/qPMrRMNW>

Természetesen a saját projektedhez tartozó beállításokat kell beírnod. Ha függőségeket akarsz hozzáadni, miközben a modulokat telepíted, futtasd ezt a parancsot:

```
npm install <module> --save-dev
```

Helyettesítsd be a <modules> helyre a modulod tényleges nevét (pl. grunt).

Telepítsd a kívánt modulokat a packages.json-ban, úgy hogy futtasd az alábbi a projekt mappájában:

```
npm install
```



A SASS-nak szüksége lesz a „grunt-contrib-sass”-ra és a „grunt-contrib-watch”-ra, úgyhogy ezeket telepítened kell.

Hozd létre a gruntfájlt (vagy Gruntfile.js vagy Gruntfile.coffee névvel). A fájl, amit én rendszeresen használok:

<http://pastebin.com/dWZUsvJn>

A mappák formátuma ezek után: app/assets/css, app/assets/src/scss, app/assets/src/js. Minden egyéb mappa viszonylag könnyen kiolvasható a Gruntfájlból (vagy hozzáadható).

A Gruntfájl úgy működik, hogy különböző objektumokat definiálsz a projekted részeihez – például a projekt objektum tartalmazza az útvonalat az alkalmazásmappád minden egyes részéhez. A bannert tipikusan azoknál a bizonyos kommentált fejleceknél használják a nyílt forrású projektekben, ahol a szerző, projekt és a licenc van felsorolva. Ezek a package.json fájlból vannak lehúzva (amely a pkg objektumban van tárolva). Ha az információ nem létezik, akkor egyszerűen üresen hagyja. Mint olyan, a banner tartalmazza a projekt összes információját, amellyel egy projekt rendelkezik, de ugyanúgy működik kevesebb információval is -

ezért van egy ilyen fájlom a projektekhez.

A SASS rész aránylag standard. Ez határozza meg, hogy a css fájl hova kerüljön, úgy hogy a kiterjesztett stílust használja a fejlesztéshez (ez azt jelenti, hogy a fájl tartalma nem minimalizált, és megmaradnak a sortörések és az elrendezések). A dist (disztribúcióból jön) a tömörített stílust használja. A Compass opció be van kapcsolva mindkét verzióban (a Compass egy CSS szerkesztő keretrendszer). Hagyhatod kikapcsolva is és elkerülheted a ruby-compass telepítését a fájl elején. Ekkor előfordulhat, hogy később hibákra fogsz futni.

Megadhatsz egy uglify objektumot a grunt-contrib-uglify-t használva a JavaScript fájlok minimalizálására (minify). További információ a témáról itt található: <https://github.com/gruntjs/grunt-contrib-uglify>

A Gruntfile alapértelmezetten futtatja a sass:dev-et (kiterjesztett stílussal), de futtathatod a sass:dist módban is a következő paranccsal:

```
grunt sass:dist
```

Ez létrehozza ekkor a tömörített css fájlt, a produktív környezetben

való használatra.

KEZDETI LÉPÉSEK: (KERETRENDSZER VAGY EGY KEZDŐ TÉMA HASZNÁLATÁVAL, AMI GRUNT-OT HASZNÁL)

- Menj a keretrendszer/téma mappájába
- Futtasd: npm install
- Futtasd: grunt
- Kezd el szerkeszteni a SASS fájlokat és a többit majd végzi a grunt!

A STÍLUSOK

Egy példa arra, hogy a SASS mit tud csinálni:

<http://pastebin.com/Wr0LmTXF>

Ez aztán normál css-re van fordítva, amint ebben a fájlban látod: <http://pastebin.com/ruUSfVKs>

Amit talán észreveszel, hogy még a színek hex értékeit is átkonvertálta a CSS kulcsszavaira, mint például „black” (fekete), „white” (fehér), és hogy a mixin létrehozta az összes sort, amely a különböző böngészőknek kell a megfelelő értékhez és formátumhoz. Ez azt jelenti, hogy ha szükséged van különböző átmenetre, le tudja rövidíteni az ismétlődő

sorokat.

Ez illusztrálja, hogy mi is a mixin (linear-gradient: lineáris-átmenet), és hogyan kell használni (@include), valamint változókat definiálni a SASS-ban. Ugyanúgy, mint egy normál body szelektort. Tudsz egymásba ágyazni a bodyn belül, vagy különböző verzióit tudod definiálni, mint például :hover.

```
body {
  a {
    &:hover {
    }
  }
}
```

Remélhetőleg ez a cikk felkeltette az érdeklődésed a SASS iránt. Amennyiben van bármilyen igény további SASS cikkekre, nyugodtan küldj emailt a következő címre: lswest34+fccm@gmail.com. Ha kérdésed van, kiegészítenéd, vagy kérésed van, bátran küldj egy rövid emailt nekem.



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



Egy hímzésmint-generátoron munkálkodunk. A múlt hónapban megcsináltuk az UI részt és most elérkezett az idő, hogy megírjuk a kódot, ami a feladat nagyobb részéért felelős. A következő hónapban a PDF fájl kimeneti részén kezdünk majd dolgozni.

Elsőnek a menüelemekkel fogunk foglalkozni. A kód lent látható.

A globális ReadyToProcess változó biztosítja, hogy ha a felhasználó megnyomja a Process gombot akkor a rendszer nem próbál meg feldolgozni semmit ha nincs mit. A tkinterFileDialog askopenfilename beépített dialóg rutinját használjuk, hogy megkapjuk a fájl nevét a kiinduló képnek. Aztán a kiinduló képben lekérjük a színek számát valamint a szélességet és a magasságot. Ezeket az értékeket elmentjük és megjelenítjük őket a GUI-ban. Aztán megnyitjuk a képet és létre-

hozunk egy előnézeti képet, amit megjelenítünk az alsó keret bal oldali részében. Lásd a szövegdobozt a jobb oldalon.

Következőnek megírjuk a ShowHideGrid függvényt. Ez egyszerűen felcserél két képet a jobb oldali képben a ShowGrid globális változótól függően. Ha False akkor a megjelenítő/elrejtő gombon kicseréljük a szöveget, majd a ShowGrid változót true-ra állítjuk és beállítjuk a képet arra amelyik tartalmazza a rácsozást. Amúgy pedig a megjelenítő/elrejtő gombon „Show Grid”-re cseréljük a szöveget, False-ra állítjuk a ShowGrid változót és a rácsozatlan képet töltjük be. A kód a következő oldalon található (balra fent).

A StichSizeSelect függvény akkor hívódik meg, mikor megváltozik az öltésméret lenyíló lista értéke. Lekérdezzük az értéket a lenyíló listából és hozzárendeljük egy lokális változóhoz.

```
OriginalFilename.set(fileName)
OriginalColorCount.set(self.GetColorCount(fileName))
OriginalSize.set(self.GetHW(fileName))
masterimage=Image.open(fileName)
masterimage.thumbnail((400,400))
self.img = ImageTk.PhotoImage(masterimage)
self.lblImageL['image'] = self.img
ReadyToProcess = True
```

A FileSave menüelem egyszerűen meg fogja hívni a CreatePDF rutint amikor az elkészül.

```
def FileSave(self):
    self.CreatePDF()
```

A ShowHelp és a ShowAbout rutinokat most nem fejezzük be csak egy dialóg közli, ezek az opciók még nem elérhetők.

```
def ShowHelp(self):
    tkMessageBox.showinfo(title="Help",message='Sorry,
but help is not yet available.')
```

```
def ShowAbout(self):
    tkMessageBox.showinfo(title="About",message='Sorry,
but the About function is not yet available.')
```

Az OpenDB rutint már jóval ez előtt megírtuk, így tudnod kellene, hogy ez mit csinál.

```
def OpenDB(self):
    global connection
    global cursor
    #-----
    connection = apsw.Connection("floss.db3")
    cursor = connection.cursor()
```

```
def GetFileName(self):
    global ReadyToProcess
    #-----
    fileName = tkinterFileDialog.askopenfilename(parent=root, filetypes=self.picFormats ,title="Select File to open...")
```

```
def ShowHideGrid(self):
    global ShowGrid
    #-----
    if ShowGrid == False:
        self.btnShowGrid['text'] = 'Hide Grid'
        ShowGrid = True
        self.im2=Image.open(self.GridImage)
        self.im2.thumbnail((400,400))
        self.img3 = ImageTk.PhotoImage(self.im2)
        self.lblImageR['image'] = self.img3
    else:
        self.btnShowGrid['text'] = 'Show Grid'
        ShowGrid = False
        self.im2=Image.open(self.ProcessedImage)
        self.im2.thumbnail((400,400))
        self.img3 = ImageTk.PhotoImage(self.im2)
        self.lblImageR['image'] = self.img3
```

```
def StitchSizeSelect(self,p):
    selection = ComboStitch.get()
```

Az AidaSizeSelect függvény (jobbra fent) nagyon hasonló a StitchSizeSelect függvényhez. A lenyíló listában a kiválasztott értéktől függően beállítjuk a FabricWidth és a FabricHeight globálokat. Ha a 30-at választják ki akkor a 30x30 alapértelmezett értéket állítjuk be.

Van egy ReadyToProcess nevű változónk (lent) arra az esetre, ha a felhasználó futtatni próbálja a process függvényt mielőtt a kép be lenne töltve.

A kiinduló fájlból egy 5x5 pixel méretű mátrixot hozunk létre. Ez lehetővé teszi számunkra, hogy az 5x5-ös mátrixot egyetlen színű csoportosítsuk át. Aztán csökkentjük a színeket, lekérjük a feldolgo-

```
def Process(self):
    global ReadyToProcess
    #-----
    if ReadyToProcess == False:
        tkinter.messagebox.showinfo(title="ERROR...",message='You must load an original image first.')
    else:
        newimage = self.Pixelate(OriginalFilename.get(),5)
        Reduced = self.ReduceColors(newimage)
        W,H = self.GetHW2(Reduced)
        siz = "{0}x{1}".format(W/5,H/5)
        ProcessedSize.set(siz)
```

```
def AidaSizeSelect(self,p):
    selection = ComboSize.get()
    if selection != "30":
        pos = selection.find("x")
        width = int(selection[:pos])
        height=int(selection[pos+1:])
    else:
        width = 30
        height = 30
    FabricWidth.set(width)
    FabricHeight.set(height)
```

zott kép szélességét és magasságát és beállítjuk a méretet, így a felhasználó láthatja, hogy milyen nagy lesz a keletkező kép.

```
# Place image
```

```
self.im2=Image.open(Reduced)
self.im2.thumbnail((400,400))
self.img3 = ImageTk.PhotoImage(self.im2)
self.lblImageR['image'] = self.img3
self.ProcessedImage = 'im1.png'
```

A fenti kódrészlet belehelyezi a

feldolgozott képet abba a képbe amelyik a módosított képet fogja tárolni. A következő kódrészlet létre fogja hozni a rácsozást így a felhasználónak meglesz a rácsa a keresztöltéshez.

```
self.MakeLines(Reduced,5)
self.MakeLines2('output.png',50)
self.im2 = Image.open('output2.png')
self.im2.thumbnail((400,400))
self.img3 = ImageTk.PhotoImage(self.im2)
```

```
self.lblImageR['image'] =
self.img3

self.FillScrolledList('out-
put.png')

self.GridImage = 'out-
put2.png'
```

A CreatePDF függvényt kihagyjuk addig, amíg meg nem írjuk a PDF függvényt a következő hónapban.

```
def CreatePDF(self):

tkMessageBox.showinfo(title="
Create PDF",message='Sorry,
but the Create PDF function
is not yet available.')
```

Az OriginalInfo() rutin lekérdezi és beállítja a változókat az eredeti kép formátumától, méretétől és módjától függően.

```
def OriginalInfo(self, file):
im = Image.open(file)
imFormat = im.format
imSize = im.size
imMode = im.mode

self.size = imSize
self.imformat = imFormat
self.immode = imMode
```

A GetColorCount függvény a .getcolors metódust használja, hogy lekérdezze a színek számát a képfájlban. Maxcolors paraméterként 1600000 kell használnunk mert ha a kép több mint 256 színt

```
def Pixelate(self, im, pixelSize):
image = Image.open(im)
self.GetColors(image)
image = image.resize((image.size[0]/pixelSize, image.size[1]/pixelSize), Image.NEAREST)
image = image.resize((image.size[0]*pixelSize, image.size[1]*pixelSize), Image.NEAREST)
self.GetColors(image)
#image.show()
image.save('newimage.png')
return 'newimage.png'
```

tartalmaz (vagy bármi más van a paraméterben) a metódus 'None'-al tér vissza. Ez a függvény hasonló a GetColors függvényhez kivéve, hogy a GetColors egy már megnyitott képfájlon dolgozik. Ha a GetColorCount-ot használod akkor egy megnyitatlan fájl kell átadnod.

```
def GetColorCount(self, file):
im = Image.open(file)
numColors =
im.getcolors(1600000)
self.colors =
len(numColors)
return self.colors
```

A következő két függvény a képfájl magasságát és szélességét adja vissza pixelekben. A különbség

a kettő között, hogy a GetHW egy sztringet ad vissza, például 1024x768, a GetHW2 pedig két egész számot.

```
def GetHW(self, file):
im = Image.open(file)
tmp =
"{0}x{1}".format(im.size[0], i
m.size[1])
return tmp
```

```
def GetHW2(self, file):
im = Image.open(file)
return
im.size[0], im.size[1]
```

A GetColors lekérdezi a színek számát az átadott képfájlban. Paraméterként 1.6 millió színt használunk mert 256-nál több szín esetén

az image.getcolors() rutin alapértelmezett értéke 0.

```
def GetColors(self, image):
numColors =
image.getcolors(1600000)
colors = len(numColors)
```

A Pixelate függvény (fent) két paramétert fogad, a képfájl nevét (im) és a kívánt pixelméretet. A feladatot az image.resize metódus hajtja végre. Ezt a rutint egy csomó helyen megtaláltam a weben. Ebben a példában 5 pixel méretet fogunk átadni, ami jól működik hímzőprojektek esetén. Azt is megmondjuk még a metódusnak, hogy a legközelebbi szomszéd

```
def ReduceColors(self, ImageName):
#Reduce colors
numcolors=MaxColors.get()
image = Image.open(ImageName)
output = image.convert('P', palette=Image.ADAPTIVE, colors=numcolors)
x = output.convert("RGB")
self.GetColors(x)
numcolors = x.getcolors()
ProcessedColors.set(len(numcolors))
x.save('im1.png')
return 'im1.png'
```

színét is vegye figyelembe. Ez egy új képpel tér vissza, amit fájlba mentünk és visszaadjuk a fájl nevét.

A ReduceColors rutin (előző oldal lent) alapvetően az Image.ADAPTIVE palettát használja ezáltal egy sokkal kevesebb számú színt kaphatunk.

Van két MakeLines rutin (jobbra lent). Ezek létrehozzák a rácsozatot amiről korábban beszéltünk.

Az Rgb2Hex() visszaadja az adott RGB érték hexa értékét. Ezt arra használjuk majd, hogy megpró-

báljuk összehasonlítani az adatbázisban lévő színeket a képben lévő színekkel.

```
def Rgb2Hex(self, rgb):
    return '#%02x%02x%02x' % rgb
```

A jobb oldalon a ScrollList (lent) azokat a színeket tárolja, amelyek arra lesznek használva, hogy megkapjuk a megfelelő fonalszíneket. Egyszerűen címkéket hozunk létre a színek (vizuálisan) és a szöveg tárolásához.

Ez a rutin (következő oldalon) amit arra használunk, hogy megpróbáljuk megtalálni a legkisebb el-

```
def FillScrolledList(self, filename):
    im = Image.open(filename)
    numColors = im.getcolors()
    colors = len(numColors)
    cntr = 1
    for c in numColors:
        hexcolor = self.Rgb2Hex(c[1])
        lblColor=Label(self.sfFrame, text="          ", bg=hexcolor, relief=GROOVE)
        lblColor.grid(row = cntr, column = 0, sticky = 'nsew', padx=10, pady=5)
        pkID = self.GetBestDistance(c[1][0], c[1][1], c[1][2])
        sql = "SELECT * FROM DMC WHERE pkID = {0}".format(pkID)
        rset = cursor.execute(sql)
        for r in rset:
            hexcolor2 = r[6]
            dmcnum = r[1]
            colorname = r[2]
            lblColor2=Label(self.sfFrame, text="          ", bg="#" + hexcolor2, relief=GROOVE)
            lblColor2.grid(row = cntr, column = 1, sticky = 'w', padx=5, pady=5)
            lblColor3=Label(self.sfFrame, text = str(dmcnum) + "-" + colorname, justify=LEFT)
            DmcColor.set(dmcnum)
            lblColor3.grid(row = cntr, column = 2, sticky = "w", padx=1, pady=5)
        cntr += 1
```

```
def MakeLines(self, im, pixelSize):
    global backgroundColor1
    #-----
    image = Image.open(im)
    pixel = image.load()
    for i in range(0, image.size[0], pixelSize):
        for j in range(0, image.size[1], pixelSize):
            for r in range(pixelSize):
                pixel[i+r, j] = backgroundColor1
                pixel[i, j+r] = backgroundColor1
    image.save('output.png')

def MakeLines2(self, im, pixelSize):
    global backgroundColor2
    #-----
    image = Image.open(im)
    pixel = image.load()
    for i in range(0, image.size[0], pixelSize):
        for j in range(0, image.size[1], pixelSize):
            for r in range(pixelSize):
                try:
                    pixel[i+r, j] = backgroundColor2
                    pixel[i, j+r] = backgroundColor2
                except:
                    pass
    image.save('output2.png')
```

térést a képben lévő szín és az adatbázisban lévő szín között. A weben sok különböző algoritmus található amit megnézhetsz és megpróbálhatod megérteni a logikát mögötte. Elég bonyolult.

Ok. Ennyit erre a hónapra. Következő alkalommal elkezdjük létrehozni a PDF kimeneti fájlt így a hímzőnek lesz valamije amivel dolgozhat.

Mint mindig, a kód elérhető a PasteBin-en a <http://pastebin.com/DmQ1GeUx> címen. Folytatni fogjuk talán a következő hónapban. Néhány műtét vár rám, ezért nem tudom pontosan milyen hamar leszek képes valameddig is ülni egyáltalán. Addig is jó szórakozást.

```
def GetBestDistance(self, r1, g1, b1):
    # dist = math.sqrt((r1-r2)**2) + ((g1-g2)**2) + ((b1-b2)**2)
    sql = "SELECT * FROM DMC"
    rset = cursor.execute(sql)
    BestDist = 10000.0
    for r in rset:
        pkID = r[0]
        r2 = r[3]
        g2 = r[4]
        b2 = r[5]
        dist = math.sqrt((r1-r2)**2) + ((g1-g2)**2) + ((b1-b2)**2)
        if dist < BestDist:
            BestDist = dist
            BestpkID = pkID
    return BestpkID
```



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.



A mikor iskolába jártam, nagyon összpontosítottam az írásra, és nem láttam az értéket sok más tárgyban, különösen a matematikában. Ahogy idősebb lettem, elkezdtem értékelni és élvezni a matematikát. Az évek során önállóan tanultam meg. Miközben tanultam, sok olyan dokumentumot hoztam létre, amelyek tartalmazták a matematikai jegyzeteimet. Úgy döntöttem, eljött az ideje, hogy összerakjam őket egyetlen, fejezetekkel, tartalomjegyzékkel és tárgymutatóval ellátott dokumentumba. De hogyan lehet egy csomó dokumentumot egyetlen egybe egyesíteni?

Azt hiszem, elég volna csak kimásolni a szöveget az egyik dokumentumból egy másik nagy dokumentumba, de ez zavarossá válna, különösen azért, mert nem voltam biztos a dokumentumok legjobb sorrendjében. Olyan módszert akartam, ahol egyenként tudnék dolgozni a dokumentumokon, majd azokat egyetlen egybe egyesíteni, és szerettem volna képes lenni arra is, hogy átrendezzem a dokumentumok sorrendjét. A LibreOffice-ben ezt a „fődokumentumokkal” teheted meg. Úgy gondolhatsz a fő-

dokumentumra, mint egy tárolóra, amely különálló Writer dokumentumokat fog össze. Pontosan az a fajta dolog, amire szükségem volt. Tehát úgy döntöttem, hogy fődokumentumot használok.

A DOKUMENTUMOK ELŐKÉSZÍTÉSE

Mivel a dokumentumok több évre voltak elszórva, az OpenOffice és a LibreOffice különböző verzióival készültek. Nem volt közös stílusuk vagy sablonjuk. Létre kellett hoznom egy sablont, hogy az összes dokumentumban és a fődokumentumban mindenhol megőrizsem a konzisztenciát.

Ahhoz, hogy létrehozzam a sablont, egy új üres dokumentumot kezdtem. Miközben létrehoztam a sablont, volt néhány dolog, amit figyelembe vettem. Tudtam, hogy tartalomjegyzéket akartam létrehozni, így szerkesztenem kellene a „Vázlatszintek számozását.” Azt is szerettem

volna, hogy minden egyes fejezet új oldalon kezdődjön. Végül szükségem lenne egy egyedi címlap-stílusra.

Hogy szerkeszteni tudjam a „Vázlatszintek számozását”, elmentem az Eszközök > Vázlatszintek számozása menüpontra. Úgy szerkesztettem a legfelső szintet, hogy tegye a „Fejezet” szót és a fejezet számát a legfelső szintű címsorok elé épp úgy, mint ahogy ennek a sorozatnak a 38. részében leírtam (Full Circle 85. szám). Úgy döntöttem, hogy üresen hagyom a többi szintet, bár néhányukat valószínűleg beletenném a tartalomjegyzékbe.

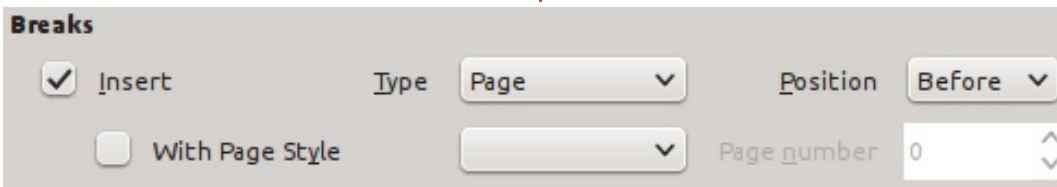
Hogy minden egyes fejezet új oldalon kezdődjön, szerkesztettem a vázlat legfelső szintű stílusát, a „Címsor 1”-et. Megnyitottam az oldalsávon lévő „Stílusok és formázás” fület, jobb gombbal a bekezdésstílusok között található „Címsor 1”-re kattintottam, és a „Módosítást” választottam. A „Szövegbeosztás” fülön a „Törések”

alatt bekapcsoltam a „Beszúrást”. A típusnál az „Oldal”, a pozíciónál pedig az „Előtte” elemet választottam. Az OK elmentette a módosításokat.

Megjegyzés: A „Stílusok és formázás” ablakot a Formázás eszköztáron lévő parancsikonjáról, a menüből (Formátum > Stílusok és formázás), vagy az F11 megnyomásával is megnyithatod.

Létrehoztam egy „Címlap” nevű oldalstílust az „Első oldal” stílus alapján. Az egyetlen tényleges változtatás, amit tettem az volt, hogy a legfelső sort lettem az oldal közepére, hogy a címet az oldalon függőlegesen középre igazítsam. Az ízlésemnek megfelelő betűkészletre és betűméretre módosítottam a „Cím” bekezdésstílust. Létrehoztam a „Szerző” bekezdésstílust is az „Alcím” stílus alapján. Itt nem végeztem sok változtatást, csak kiválasztottam egy betűkészletet, hogy illeszkedjen a cím betűkészletéhez.

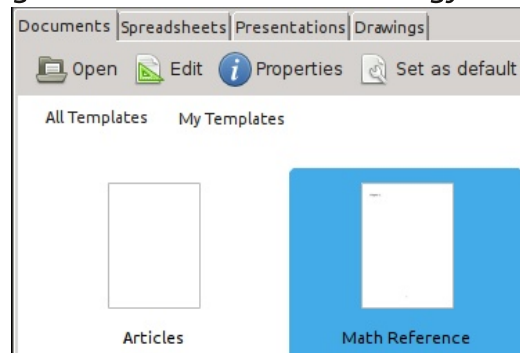
Hogy elmentsem a sablont, a Fájl > Mentés sablonként menüpont megnyitotta a Sablonszervezőt. Rákattintottam a Mentésre, és a program kért



tőlem egy nevet a sablonhoz. A „Matematikai kézikönyv” („Math Reference”) nevet adtam neki. Rákattintottam az OK-ra, és lett egy új sablonom.

Amikor létrehozol egy sablont, akkor lehetnek még egyéb változtatások, amiket végre szeretnél hajtani. Ezek voltak azok, amikről úgy éreztem, hogy ez jó kiindulási pont lesz számomra. Egy sablonnal azt tehetsz, amit csak akarsz. Végülis rajtad múlik. Ha úgy döntesz, miközben az aldokumentumokon dolgozol, hogy több módosítást kell végezned a stílusokon, a módosításokat inkább a sablonon hajtsd végre, mintsem az egyéni dokumentumon.

Ahhoz, hogy módosításokat végezzek a matematikai sablonomon, a Fájl > Új > Sablonok menüpontra mentem. Kiválasztottam a sablont és rákattintottam a Szerkesztés gombra. Ez inkább a sablont nyitotta meg, mintsem hogy a sablon használatával új dokumentumot nyitott volna. Elvégeztem a változtatásaimat és úgy



mentettem el, mintha egy normális dokumentum lett volna (Kattints a fő eszköztáron lévő mentés gombra, a Fájl > Mentésre, vagy használd a CTRL-S-t). Amikor kinyitottam az egyik dokumentumot, amely a sablont használja, a LibreOffice értesített arról, hogy a sablon megváltozott, és megkért, hogy frissítsem a dokumentumot a sablon új verziójával. Rákattintottam a "Stílusok frissítésére", és a stílusok frissültek a dokumentumban.

Most alkalmaznom kellett az új sablonomat a meglévő dokumentumaimra. Kinyitottam az egyes dokumentumokat és kiválasztottam a Szerkesztés > Mindent kijelöli menüpontot. Ezután létrehoztam egy új dokumentumot a sablonom használatával, a Fájl > Új > Sablonok menüponttal. Kiválasztottam a sablonomat, és a Megnyításra kattintottam. A Szerkesztés > Beillesztés menüpontot használva az eredeti fájlból származó szöveget és objektumokat beillesztettem az új fájlba. Becsuktam a régi dokumentumot, mert azt akartam, hogy ugyanazzal a névvel mentse el. Elmentettem az új dokumentumot, és megvolt a régi fájl tartalma az új sablon használatával. Megismételtem ezt az eljárást az összes létező dokumentumra.

A FŐDOKUMENTUM LÉTREHOZÁSA

Hogy létrehozzam a fődokumentumomat, nyitottam egy új dokumentumot a „Matematikai kézikönyv” („Math Reference”) sablonom használatával. Miközben kiválasztottam a „Cím” stílust a bekezdésstílusok közül, beírtam a címet. Ezután létrehoztam az alcímet és a szerzőt. Amikor már volt valami a dokumentumban, elmentettem fődokumentumként, a Fájl > Küldés > Fődokumentum létrehozása menüponttal. Nevet adtam a dokumentumnak, és rákattintottam a Mentésre. Aztán elmentem a lapstílusokhoz a Stílusok és formázás párbeszédablakban, és az oldalstílust „Címlapra” módosítottam.

DOKUMENTUMOK BESZÚRÁSA

Ha már volt egy fődokumentumom, elkezdhettem fájlokat hozzáadni. Amikor elmentettem a fődokumentumot, automatikusan megnyitotta a Navigátort egy lebegő ablakban. Tudtam volna dolgozni ebben a lebegő ablakban is, de én bezártam, és az oldalsávon lévő Navigátorpanelt használtam. Mindkettő ugyanaz, így a te döntésed, melyiket használod.

A Navigátor ablak a billentyűzeten lévő F5 billentyű megnyomásával nyílik meg, vagy a menüből a Nézet > Navigátorral.

A fődokumentumokban lévő Navigátor különbözik más dokumentumoktól. Alapértelmezés szerint ez dokumentumlista módban van. Az eszköztáron lévő első gomb egy váltógomb, amely lehetővé tette számomra, hogy válthassak a dokumentumok listája és a standard Navigátorpanel között. Míg a fődokumentumban dolgoztam, nem láttam semmilyen okot arra, hogy normál módra váltsak, de lehet okod arra, hogy elnavigálj az egyik aldokumentumban lévő objektumhoz vagy alcímhez.

Észrevettem, hogy egy dokumentum van már a fájlok listájában. Ez maga a fődokumentum szövege volt, ezen a ponton az én címlapom. Szükség esetén hozzátennék más szövegblokkokat is a fődokumentumhoz a beszúrás gomb használatával. Hogy hozzáadjam a dokumentumaimat a fődokumentumhoz, rákattintottam, lenyomva tartottam a Beszúrás gombot. Lefelé húztam a Fájl kiválasztására, és elengedtem az egérgombot. Egy fájlbeszúrási párbeszédablak jelent meg számomra, hogy megkeressem és kiválasszam a fájlot. A megnyításra kattintottam és a fájl hozzáadódott a fődokumentumom-



hoz. Amikor hozzáadok egy új fájlt a fődokumentumhoz, a Writer mindig a jelenleg kiválasztott fájl fölött adja hozzá. A „Fel” és „Le” gombokat használtam, hogy a dokumentumaimat abban a sorrendben kapjam meg, ahogyan akartam. Minden hivatkozás és fejezetszám automatikusan igazodott, amint a dokumentumokat felfelé és lefelé mozgattam a listában.

SZERKESZTÉS A FŐDOKUMENTUMBÓL

A fődokumentumhoz kapcsolt minden dokumentum csak olvasható a fődokumentumban. Ahhoz, hogy a fődokumentumból szerkeszthessek egy dokumentumot, kiválasztottam a dokumentumot a Navigátor listában, és rákattintottam a szerkesztés gombra. Egy új ablak nyílt meg, amely azt a dokumentumot tartalmazta, amelyet szerkeszteni akartam. Elvégeztem a módosításokat a dokumentumon, elmentettem és bezártam. A fődokumentumon rákattintottam és

lenyomva tartottam a Frissítés gombot. Lefelé húztam és elengedtem az egérgombot a Hivatkozásokon. Egy üzenetablak jelent meg és azt kérdezte tőlem, hogy akartam-e frissíteni az összes hivatkozást a dokumentumban. Rákattintottam az Igenre, és a dokumentum, amelyet éppen szerkesztettem, frissült a fődokumentumban. Arra is képes voltam, hogy normális módszerekkel nyissam meg a dokumentumot és úgy szerkeszsem. A változások még így is megjelentek, mikor frissítettem a fődokumentum hivatkozásait.

Beszúrtam egy tartalomjegyzéket úgy, hogy beszúrtam egy oldaltörést a címlapom után és ugyanazokat a módszereket használtam, amelyeket ennek a sorozatnak a 38. részében (Full Circle 85. szám) tárgyaltam. Ugyanezt tettem egy tárgymutatóval is, de egy szövegblokkot be kellett szűrnom a fődokumentum végén a beszúrás gombbal. Erre a szövegblokkra azért volt szükség, hogy létrehozzak egy szerkeszthető blokkot a

fődokumentum végén.

A fődokumentumok használata egy nagyszerű módja annak, hogy nagy méretű dokumentumokat hozunk létre. Az én esetemben azt a rugalmasságot akartam, hogy a különálló dokumentumokon dolgozhassak és azt a képességet, hogy átrendezhessem a dokumentumok sorrendjét. Egy fődokumentum olyan sablonnal működik a legjobban, amelyet az összes dokumentum megosztva használ. Csakúgy, mint a normál Writer dokumentumokhoz, hozzáadhatunk tartalomjegyzéket és tárgymutatót. Míg egy fődokumentum nem mindig a legjobb választás, akkor jó választás, ha szükséged van annak képességére, hogy mozgasd a különböző részeket, vagy amikor különböző emberek írják a különböző részeket. Ez csak egy példa volt a fődokumentum használatára. Ha jól megtervezed a dolgokat, kezdheted a legelejétől is, mielőtt még egyáltalán megírnád az első dokumentumot.



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



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

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

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

podcast.ubuntu-uk.org





Az előző részekben elmagyaráztam, hogy hogyan működik a GRUB (a 2-es verzió) és hogyan állíthatjuk be a viselkedését. A GRUB-menü működését a `/boot/grub/grub.cfg` konfigurációs fájl határozza meg. Ez a fájl akkor jön létre, amikor begépeljük a terminálba, hogy „`sudo update-grub`”. A fájlok egyike, amit az `update-grub` beolvas az `/etc/default/grub`, amelyről a múlt alkalommal beszélünk. Továbbá megtudtuk, hogy a `/boot/grub/grub.cfg`-nek egy másik részét a `/etc/grub.d/` alatt lévő futtatható szkriptek határozzák meg, és ezekre fogunk most fókuszálni.

Az összes szkript neve a `/etc/grub.d/`-ben egy számmal kezdődik és a `grub-update` a számok sorrendjében beolvassa (csak) azokat, amelyek ténylegesen „futtathatónak” vannak beállítva. Amit itt tehetünk az az, hogy igényeink szerint letiltjuk a szkriptek futtathatóságát (a `chmod` paranccsal) – különös tekintettel a „`40_custom`” szkriptre. A `40_custom` szkriptet az egyéni menübejegyzések hozzáadására használhatjuk.

Így néz ki az alapértelmezett `40_custom`:

```
#!/bin/sh
exec tail -n +3 $0
# This file provides an easy
# way to add custom menu entries.
# Simply type the
# menu entries you want to
# add after this comment. Be
# careful not to change
# the 'exec tail' line above.
```

Vagyis az `exec` sor kivételével ez a szkript üres (a `#` kommenteket jelöli). Egyszerűen adjuk hozzá az egyéni bejegyzéseinket az utolsó sor után. Egyszerűen hangzik? Hát jó, mindjárt meg fogjuk csinálni. A „`sudo update-grub`” futtatásakor az itt megadott egyéni bejegyzések közvetlenül bemásolásra kerülnek a `grub.cfg`-be. És az egyéni bejegyzések azok amikre szükségünk lesz – de előbb még jobban meg kell néznünk, hogy hogyan épülnek fel a menübejegyzések a `grub.cfg`-ben.

Gondoljunk a menübejegyzések két típusára, amivel egy tipikus `grub.cfg` esetén fogunk találkozni egy olyan PC-n ami egy Linux disztribúciót és egy Windowst tartalmaz (még van XP-m). (Mac-hez kövesd a

cikk végén található leírásokat.) Kísérletképpen másoljuk a menübejegyzéseket a `40_custom` szkriptbe: ezek az egyéni menübejegyzések úgy fognak megjelenni a GRUB menünkben, mint további kiválasztható sorok, ezért nem okoz kárt ez a művelet. A részletek lent egy módosíthatatlan `grub.cfg`-ből valók amit a `grub-pc` csomag hozott létre egy számítógépen. Telepítés közben ennek a tartalma varázslatos módon a konkrét hardveremhez lett igazítva (figyelembe véve például a merevlemezen a particionálás típusát: például `msdos` particionálás ha a Windows volt ott korábban). Ám a konkrét tartalma részben a `grub-pc` csomag verziójától is függ. Következésképp azt tanácsolom, hogy másold ki a vonatkozó részeket a `grub.cfg`-ből mert az már bizonyítottan működött a gépeden.

A menübejegyzés egy Linux disztribúció számára (például Bodhi Linux) a következő oldalon található (fent).

Nézzünk meg itt néhány lényeges dolgot:

- **set root=(hdx, y)** megadja az eszközöt és a gyökérmappát, amin a GRUB-nak meg kell keresnie a betöltendő elsődleges fájlokat, amikor az adott operációs rendszer elindul (vagyis azután, hogy ez a bejegyzés lett kiválasztva a GRUB menüben). Legyünk körültekintőek az eszközök és partíciók különös számozása miatt! Az `x` szám az első, második, harmadik... merevlemezre vonatkozik és 0-val kezdődik. Az `y` szám a `hdx`-en lévő partícióra vonatkozik, de a számozás 1-el kezdődik. Tehát az első partíció az első merevlemezen (`/dev/sda1`) a (hd0,1), a második partíció (`/dev/sda2`) a (hd0,2) és így tovább. Az én esetemben a Windows particionálási sémában egy `msdos` előtétet használok.

- Egy Linux disztribúció esetén a fájlok amit ezen a partíción a GRUB-nak meg kell keresnie a kernel és az initial ramdisk képfájl (`initrd.img`). Az initial ramdisk képfájlt az `initrd` parancs tölti be (az initial ramdisk egy átmeneti gyökér fájlrendszer memóriába töltésének a sémája a Linux kernel betöltési folyamata során). A linux a Linux

```
menuentry 'Bodhi Linux, with Linux 3.7.0-7-generic' --class bodhi --class gnu-linux --class gnu --class os {
    recordfail
    gfxmode $linux_gfx_mode
    insmod gzio
    insmod part_msdos
    insmod ext2
    set root='(hd0,msdos7) '
    search --no-floppy --fs-uuid --set=root 57509291-b751-4131-ae7-0be040e93ce6
    linux /boot/vmlinuz-3.7.0-7-generic root=UUID=57509291-b751-4131-ae7-0be040e93ce6 ro quiet
    initrd /boot/initrd.img-3.7.0-7-generic
}
```

Menu entry for Windows (XP in my case):

```
menuentry "Windows xp" {
    insmod part_msdos
    insmod ntfs
    set root='(hd0,msdos1) '
    search --no-floppy --fs-uuid --set C600FB5E00FB53C1
    drivemap -s (hd0) ${root}
    chainloader +1
}
```

kernelt tölti be. Itt két lehetőség létezik. Az első, ahogy látszik is magukhoz a fájlokhoz biztosít közvetlen útvonalat, ami azt jelenti, hogy amikor egy frissebb kernelt telepítünk meg kell majd változtatni a neveiket. Ez a módosítás a grub.cfg-ben egy új kernel telepítéskor automatikusan megtörténik. A másik lehetőség, hogy szimbolikus linket irányíthatunk a legfrissebb kernelünkre és ramdiskünkre (amik gyakran a /boot/-ban találhatóak). A „sudo update-grub” parancs automatikusan különálló bejegyzéseket hoz létre, amelyek régebben telepített kernelekre hivatkoznak. Nézzünk utána!

• Minden esetben lehetőség van arra, hogy a vezérlés átkerüljön egy

másik rendszerbetöltőre, hogyha az telepítve van a kiválasztott partíción. Ténylegesen a rendszerbetöltők a partíció elejére is telepíthetők. A vezérlés átadása nem más, mint egy új rendszerbetöltő betöltése abból, amiben éppen vagyunk. A vezérlés átadása egy rendszerbetöltőnek, ami a (hdx,y)-al beállított eszközön helyezkedik el, a „chainloader +1” GRUB paranccsal valósítható meg. Mivel a Windowsnak szükséges az elinduláshoz a saját rendszerbetöltője, ezért a vezérlés átadása kötelező az indításánál. Egy Linux telepítésnek lehet egy (második) GRUB telepítése a saját partícióján de ez nem kötelező (ez pontosan ugyanúgy viselkedik: a /boot/grub/ grub.cfg-t

használja, hogy megjelenítse a menüjét). Abban az esetben ha létezik egy különálló GRUB, akkor az MBR-es GRUB konfigurációs fájljában kiválaszthatjuk, hogy csatolni akarjuk-e a másik disztribúció GRUB-ját vagy közvetlenül betölteni annak kernelét.

Esetleg kísérletezhetünk azzal, hogy elhagyunk sorokat a bemásolt menübejegyzésekből az insmod utasítás kivételével és figyeljük, hogy továbbra is működnek-e a dolgok (működhetnek). Ezt megtehetjük még a grub.cfg módosítása nélkül is, de csak egyetlen munkamenetre. Csak üssünk egy „e”-t a GRUB menüben azon a menübejegyzésen, amit meg akarunk vizs-

gálni vagy változtatni. A GRUB mutatja majd a parancsokat a menübejegyzésnél, nyugodtan szerkeszthetjük és Ctrl-X-el futtathatjuk azokat (semmi sem kerül mentésre a grub.cfg-be). A „quiet” paraméter elhagyását is próbáljuk ki a linux utasításban, hogy lássuk mi történik. Akik többet szeretnének megtudni, azok nézzék meg a cikk végén található linkeket. Bár a fenti útmutatóval már el fogunk boldogulni.

Talán néhány szöveg színét is meg szeretnénk változtatni a GRUB menüben, különösen akkor, ha egy háttérképet szeretnénk használni (lásd előző alkalommal). A színbeállítások a 05_debian_theme

szkriptben vannak megadva vagy esetleg egy extra szkriptben, mint a 06_mint_theme (a /etc/grub.d/ alatt). Olyan dolgokat fogunk használni, mint `set color_normal`, `color_highlight`, `menu_color_normal` és `menu_color_highlight`, további információkért fussuk át az online forrásokat. Röviden: az alapértelmezett érték a (menu_)color_highlight-nak a black/light-gray és a (menu_)color_normal-nak a white/black. A „black/light-gray” fekete szöveget jelent világosszürke háttéren (a kiválasztott menü bejegyzések számára), a „white/black” pedig fehér szöveg egy átlátszó háttéren (a black mint háttérszín és nem fekete!). Ez fontos lesz, amikor egy háttérképet használunk. A következő színek állnak rendelkezésünkre: black (fekete), blue (kék), brown (barna), cyan (cián), dark-gray (sötét szürke), green (zöld), light-cyan (világos cián), light-blue (világoskék), light-green (világos zöld), light-gray (világos szürke), light-magenta (világos magenta), light-red (világos piros), magenta, red (piros), white (fehér) és yellow (sárga). Játszadozzunk el ezekkel a lehetőségekkel. A megfelelő GRUB parancsok futtatásával valós időben előre letesztelhetjük a hatásokat a GRUB terminálban (pl. `set color_normal=blue/white`)

azonban be kell majd szűrni ezeket a beállításokat a 05_debian_theme-ba, hogy automatikusan beállításkor kerüljön a grub.cfg-ben. Kísérletezhetünk a grub.cfg-vel is és beszúrhatod a „set ... color=” utasításokat közvetlenül is de vigyázzunk, hogy az update-grub futtatása után a grub.cfg-t felül fogja írni.

Tehát módosításokat hajtottunk végre a /etc/grub.d/-ben egy vagy két fájlban és a /etc/default/grub-on. Most frissítsük a /boot/grub/grub.cfg-t a következőképpen (mentsük a létező grub.cfg-t). Tehát futtassuk:

```
sudo update-grub
```

```
File Edit View Search Tools Documents Help
06_mint_theme
#!/bin/bash -e
source /usr/lib/grub/grub-mkconfig_lib

set mono_theme()
{
  cat << EOF
set menu_color_normal=light-cyan/black
set menu_color_highlight=yellow/black
EOF
}

# check for usable backgrounds
use_bg=false
if [ "$GRUB_TERMINAL_OUTPUT" = "gfxterm" ]; then
  for i in {boot/grub,/usr/share/images/desktop-base}/linuxmint.{png,tga} ; do
    if is_path_readable_by_grub $i ; then
      bg=$i
      case ${bg} in
        *.png) reader=png ;;
        *.tga) reader=tga ;;
        *.jpg|*.jpeg) reader=jpeg ;;
      esac
      if test -e /boot/grub/${reader}.mod ; then
        echo "Found Debian background: `basename ${bg}`" >&2
        #use_bg=true
        break
      fi
    fi
  done
fi

# set the background if possible
```

Ne felejtssünk el ránézni a grub.cfg-re és leellenőrizni, hogy minden jónak tűnik-e. Az egyéni bejegyzéseinknek ott kellene lenniük. Indítsuk újra a gépet és próbáljuk ki őket. A GRUB most már a miénk. Jó szórakozást!

A következő alkalom lesz az utolsó része ennek a minisorozatnak. El fogok mondani néhány alapvető dolgot a particionálásról – és megépítjük a multiboot gépünket...

ÉRDEKES LINKEK

- Ubuntu dokumentáció a GRUB2-ről – plusz kapcsolódó linkek a lap

alján, a GRUB terminálról („hibakezesés”), menü kinézetek és egyéni menü bejegyzések:

<https://help.ubuntu.com/community/Grub2>

- Dedoimedo GRUB2 teljes oktatóanyag nagyon hasznos javaslatokkal a GRUB konfigurációról:

<http://www.dedoimedo.com/computers/grub-2.html>

- A kernel paraméterek rövid listája és linkek a teljes listára:

https://wiki.archlinux.org/index.php/kernel_parameters#Parameter_list

- Mac OS indítása a GRUB-ból:

<http://leveluplinux.blogspot.be/2012/09/dual-booting-linux-and-os-x-using-grub2.html> vagy

<http://www.maketecheasier.com/create-a-mac-entry-in-grub2> (nem tesztelt)

- A hivatalos GRUB kézikönyv:

<http://www.gnu.org/software/grub/manual/>



Floris Vanderhaeghe az Ubuntu 10.10 által lett Linux-rajongó. A tux7546@gmail.com címre küldhetsz neki e-mailt.



Mielőtt rátérnék az utolsó néhány elemre az Inkscape eszköztáran, még szertnék visszatérni az előző cikkhez. Múltkor felhívtam a figyelmet a Beállítások menüben levő vezérlősávon félrevezetően elhelyezett nyomásérzékenység gombra, de azzal együtt, hogy megemlítettem a cikkben, egyúttal megtettem felhasználói kötelességemet és küldtem egy hibajelentést. Örömmel jelenthetem, hogy a hiba elsőbbséget élvezett, és pár nap alatt kijavították, így a következő nagyobb Inkscape kiadás már mentes lesz ettől a kis hibától.



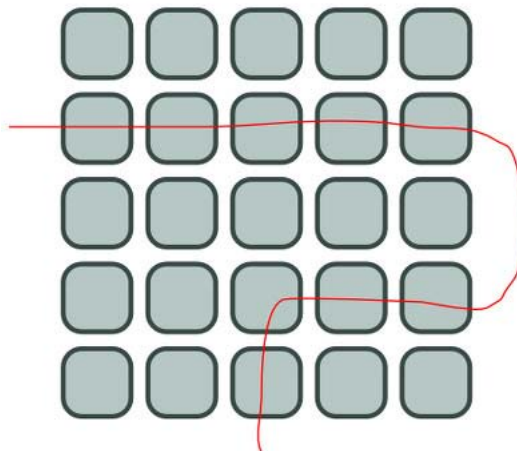
Nos, nézzük az utolsó két eszközt, – amelyeket a legritkábban használok Inkscape-es munkám során – kezdve az Eraserrel. Kétféleképpen kapcsolhatjuk be az eszközt, vagy az ikonjára kattintva az eszköztáron, vagy Shift+E billentyűk lenyomásával.

Alig pár opció érhető el az eszköztárból, és amiért ritkán használom ezt az eszközt az, hogy a képességeit más eszközzel is el lehet érni, bár nem ennyire közvetlenül. Vessünk egy pillantást erre a minimalista vezérlősávra.



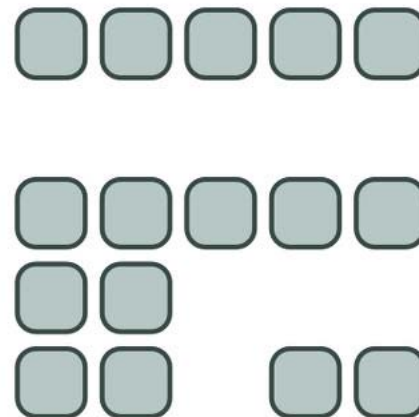
Még egyszer, a widgetek nem túl ötletesen vannak elhelyezve – a jobb oldali két gomb segítségével, két különböző törlési mód közül tudunk választani, de a Width csúszka csak a második módban működik. Ideje jelenteni még egy hibát...

Az első mód segítségével komplett objektumokat tudunk törölni a rajzunkról. Ha ezt választjuk, és rajzolunk a vásznon, piros vonal fog megjelenni. Az egérgomb elengedését követően minden objektum, amit a vonal érintett, törlődni fog.



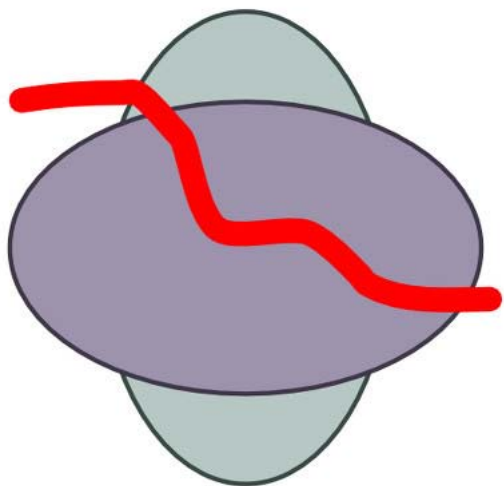
Ha ez kicsit ismerősnek tűnik, azért van, mert hasonló funkció érhető el a Select mód használatával is. Miközben a Select mód aktív, és nyomva tartjuk az Alt gombot, miközben rajzolunk, minden objektum, amit a vonal érint, kijelölésre kerül, amint az egér gombot elengedjük. Innentől csak egy gyors nyomás a Delete gombra, hogy eltávolítsuk őket. Az Eraser mód egy kicsit közvetlenebb, ilyenkor nincs szükség a Delete gomb megnyomására.

A Select gombot használva lehetőségünk van arra, hogy a kijelöléshez több objektumot is hozzáadjunk, vagy eltávolítsunk néhányat, mielőtt törölnénk.



Egy másik ok, amiért körültekintően kell bánnunk ezzel, hogy akár véletlenül is törölhetünk jónéhány objektumot. Azt gondolhatnánk, hogy ha előre kiválasztunk néhány objektumot, mielőtt aktiváljuk a módot, képesek leszünk csak azokat eltávolítani, melyeket a vonal érintett és ezáltal kijelöltük őket. A gyakorlatban az összes kijelölt objektumot kitörli, ahogy kiválasztottuk ezt a módot, még akkor is, ha nem értünk hozzájuk. El lehet képzelni, milyen szörnyű lehet, ha vannak olyan objektumok, amiket kijelöltünk, ám a látható vásznon kívül esnek. Ideális esetben minden kijelölést vissza lehet vonni az Edit>Deselect paranccsal, mielőtt használnánk ezt a módot, hogy megelőzzük ezt a váratlan eseményt.

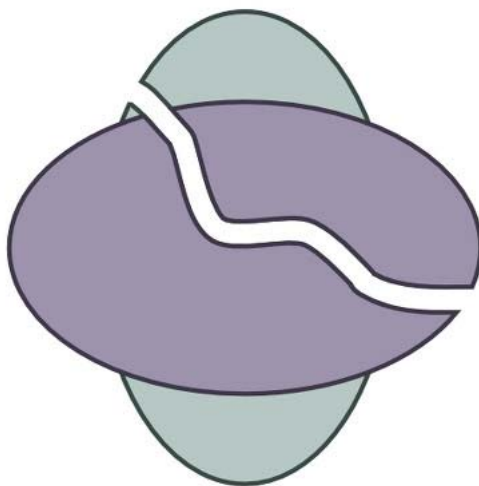
A második módja az Eraser eszköznek talán hasznosabb: ez lehetővé teszi, hogy útvonalak és objektumok egy részét eltávolítsuk átrajzolva fölöttük. A width csúszka határozza meg a vonal szélességét, amellyel át lesz vágva és az objektumok szükség szerint automatikusan hozzá lesznek alakítva a vonalakhoz. A másik módszerrel ellentétben, a tárgyak előzetes kiválasztása itt hasznos lehet,



mert csak a kiválasztottakat fogja át-
alakítani, és feldarabolni.

Bár ez az eljárás hasznos, ha gyorsan akarunk egy objektumot többfelé vágni, vagy csak le akarunk vágni egy kis darabot belőle, de a rögzített szélesség és a vágó vonal profilja behatárolja a lehetőségeinket.

Egy jobb megközelítése, ha a Calligraphy eszközzel készítünk egy útvonalat, és a Boolean Difference-szel eltávolítjuk az objektumból. A Calligraphy eszköz több tárgy átvágására is alkalmas, miközben nyomva tartjuk az Alt gombot, hogy kivonás módba kapcsoljuk. Az egyetlen ellentmondás, hogy a Calligraphy eszköz nem mindig alakítja át az egyszerű tárgyakat vonallá, amikor kellene, így először manuálisan kell átalakítanunk azokat.



Szóval ennyi az Eraser eszköz: egy „érintéses” mód, ami egyetlen gombnyomással kevesebb, összehasonlítva a Selector eszköz megközelítésével, és a „vonal” móddal ami sokkal kevésbé használható, mint az ezzel egyenértékű Calligraphy eszköz.

Végül az utolsó a főbb Inkscape eszközök között, melyet én ritkán használok, mert egyszerűen nincs rá szükségem a képregények rajzolásához, a Connector eszköz.



A Connector eszközzel vonalakat rajzolunk, melyekkel tárgyakat kötünk össze, és ha mozgatjuk a tárgyakat, azok mozgatják a vonalak végeit. Ez nagyon hasznos, amikor folyamatábrákat, diagrammokat, és kommentárokat hozunk létre, bár összeha-

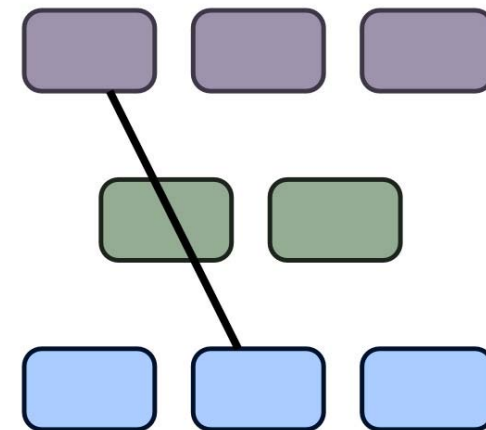
sonlítva a kifejezetten erre a célra szánt alkalmazásokkal, mint a Dia, Calligra Flow (korábban Kivio), és yEd, a lehetőségei korlátozottabbak.

Mielőtt elkezdünk a Connector eszközzel dolgozni, sokat segít, ha létrehozunk pár objektumot. Kapcsoljuk be az eszközt az ikonjára kattintva, vagy az „o” gomb, vagy a Ctrl+F2 gombok megnyomásával. Ahogy mozgatjuk az egeret az objektumok felett, középen megjelenik egy fogantyú, kattintsunk rá, és húzunk vonalat a két objektumon lévő fogantyú között, hogy összekössük őket. Kattinthatunk az egyik, majd a másik objektumon, de vonalat húzni megbízhatóbb. Most összekapcsolunk két objektumot, és ha a „space” billentyű megnyomásával visszaváltunk a Selector eszközre, észre fogjuk venni, hogy ahogy mozgatjuk a tárgyakat, az összekötő vonalak nem különülnek el.

Az első dolog, amit megfigyelhetünk, hogy az összekötő vonalak a tárgy széléből indulnak ki, annak ellenére, hogy középen csatlakoztattuk.

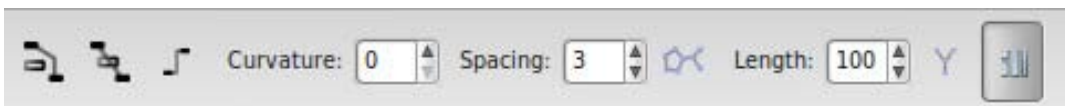
Egyébb diagram készítő szoftverrel ellentétben, az Inkscape nem biztosít más lehetőséget, mindig a tárgy közepén levő fogantyúval csatlakoztatjuk, és mindig a szélén kapcsolódik,

ezen nem tudunk változtatni. A következő dolog, hogy alapból a összekötő vonalunk vidáman átgázol minden objektumon, mely az útjában fekszik.

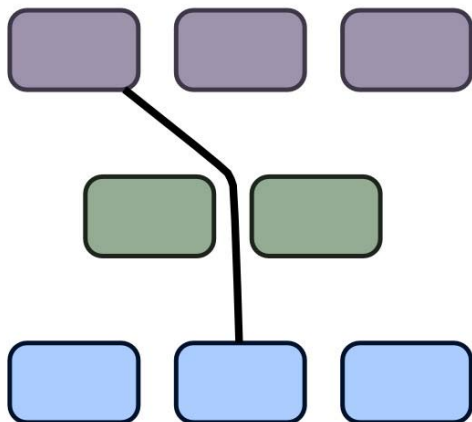


Van megoldás erre az Inkscapeben: kiválaszthatjuk mely tárgyakat kerülje el az összekötő vonal. Először ki kell választanunk magát az összekötő vonalat (akár egynél többet is), aztán válasszuk ki a kikerülendő objektumot. Most váltsunk a Connector eszközre és a vezérlő sávján válasszuk az első gombot.

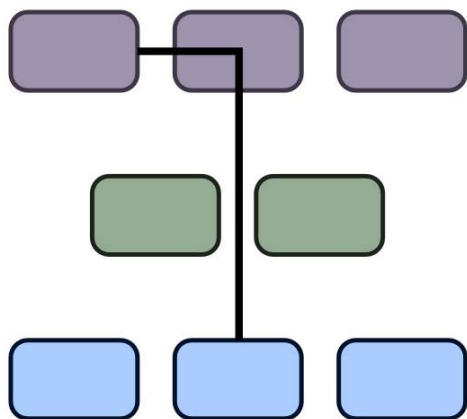
Ezután látod, hogy a Connector újra tervezi az utat, hogy a kiválasztott objektumot elkerülje, és a Spacing vezérlővel beállíthatjuk a távolságot. Ha mégis meggondoltuk volna magunkat, a sávon lévő második gombbal engedélyezhetjük, hogy a



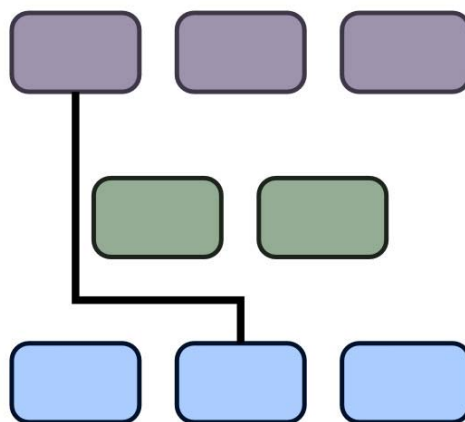
vonal ismét átmenjen a választott objektumon. Egy kis kerülővel az én összekötésem így néz ki.



Ez már jobb, de nagyon hullámosnak néz ki. Talán az segít, ha csak 90 fokos elfordulást engedünk. A csatlakozó választásával a harmadik gomb – ami valójában kapcsoló – „orthogonal” (csak vízszintes és függőleges vonalat enged), és „polyline” (minden szög engedélyezett) üzemmód közötti váltást teszi lehetővé. A kapcsoló aktiválásával a dolgok határozottan rendezettebbek, de van egy másik probléma.

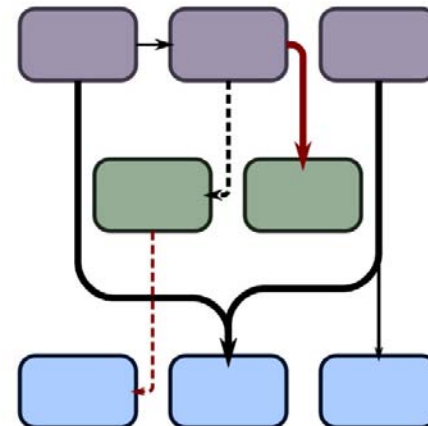


Mivel én azt az utasítást adtam, hogy csak a zöld dobozt kerülje el, így egy másikon simán átmegy. Választhatnánk az összekötő vonalat és a másik dobozt, aztán kattinthatnánk az „elkerül” gombra ismét, de általában jobb megoldásnak találok azt, hogy kiválasztjuk az összes összekötő vonalat, és az összes közeli objektumot, így előre megmondhatjuk az Inkscape-nek, hogy kerülje el azokat, ha később elmozdítanánk az objektumokat. Ezzel könnyebb diagramot rajzolni, nem kell állítgatni az elkerülő szabályt. Talán szükséges beállítani a köztes távolság értékét, hogy normális elrendezést kapjunk. Egy csak derékszögben megtörő összekötő vonallal és a Spacing-et nullára állítva, az ábrám kezd elfogadható lenni.



Még így sem igazi diagram, így hozzáadok véletlenszerűen néhány összekötő vonalat. Ezeket ugyanúgy lehet formázni az Inkscape-ben mint bármi mást, ezért megváltoztattam a vonal színét, a szélességét, és megváltoztítottam néhány Vég jelölővel, nyílveendő formát adva neki. Hogy a nyílveendő fej színe egyezzen a vonal színével a következőt használtam Extensions>Modify Path>Color Markers-t Match Stroke-ra állítottam, és formáztam a vonalak alakját a Curvature állításával, a Connector eszközezőrlő sávján. Na ezt hívom én diagramnak! (jobbra fent)

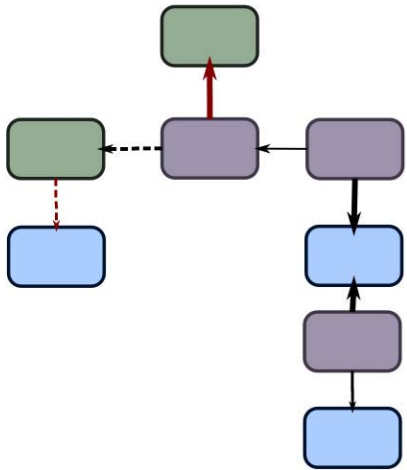
Ha már használtuk a Connector eszközt, hogy összekössünk objektumokat a diagramunkban, vagy folyamatábránkban, rábízhatjuk az Inkscape-re, hogy elrendezze. A vezérlősávon, a Spacing és a Length kö-



zött levő gombbal lehet elindítani ezt az elrendező algoritmust, a Length értékével és a másik két gombbal befolyásolva a végeredményt. Az utóbbi két gomb nem interaktív, nekünk kell a gombot megnyomva újraindítani az elrendező algoritmust, minden alkalommal, amikor megváltoztatod az értékeket. Az elrendező algoritmus csak a kiválasztott összekötő vonalakon és objektumokon működik, ami igazán akkor hasznos, ha csak a diagram egy részét akarjuk felturbózni, ugyanakkor komoly gondot is okozhat, ezért ne felejtsünk el menteni használat előtt. Kiválasztva az összes folyamatábrát láthatjuk, hogy nem olyan komplex, mint amilyennek elsőre tűnik. (következő oldal)

Ne legyél túlságosan lenyűgözve az eredménytől: csalnom kellett, hogy az ábra ilyen rendezetten nézzen ki. Az Inkscape algoritmus szé-

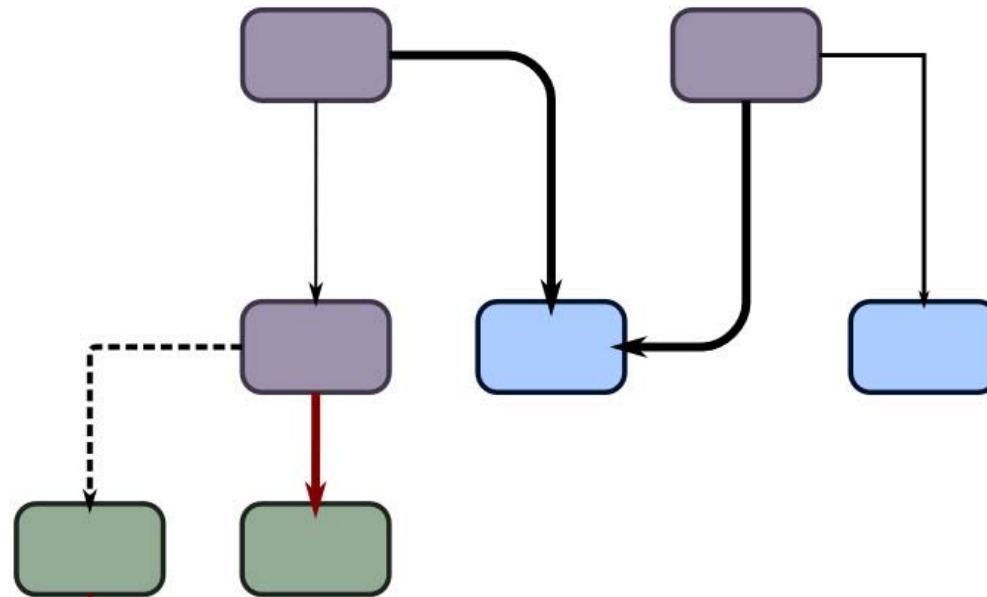
lesre széthúzta a diagram három karját, szükségtelenül terpeszkedő képet alkotva ezáltal. Mindazonáltal tisztábban ráláttam a kapcsolatokra, melyeket véletlenszerűen rajzolt, s így könnyebben tudtam mozgatni a dobozokat, professzionálisabb látszatot adva a végeredménynek.



A három vezérlő, ami az Inkscape saját algoritmusában van, nem sokat ér. A Length paraméter segítségével beállíthatjuk az összekötő vonalak kívánt hosszát az újrarendezett rajzon. Sajnos nagyon könnyű túl alacsony értéket megadni, mert nem lineáris skálán mozog s ennek eredményeként a dobozok túl közel kerülnek egymáshoz. Ha ez történt csak növeljük meg az értéket, és nyomjuk meg az aktiváló gombot.

Az első vezérlőgomb úgy állítja az algoritmust, hogy azok a vonalak, melyeknek vég jele van, lefelé mutassanak. Ez nem működik a kezdő jellel rendelkezőknél, szóval, ha ezt a módot választjuk, győződjünk meg róla, hogy a forrástól a célig húztuk a vonalat. Engedélyezve ezt és megnyomva az aktiváló gombot, kapjuk az alábbi elrendezésű folyamatábrát... (lent) Egy kis kézi manipulálás után, lássuk újra.

Az utolsó gomb megmondja az algoritmusnak, hogy az alakzatok nem fedhetik egymást. A teszt folyamatábrában ez nem okozott gondot, de ha a saját diagramunkban nem szeretnénk, hogy az alakzatok átfedjék egymást, akkor mindenképpen az a legjobb, ha engedélyezzük ezt a lehe-



tőséget.

Van még pár dolog, amit tudni kell a Connector eszközzel: először, ez a legbizonytalanabb része az Inkscape-nek. Összeomlásokat okozhat, összekuszálja a visszavonás tárolót, és olyan eredményeket produkál, amit nem nagyon szeretnénk. Ha mégis használjuk, sűrűn kell menteni! Másodszor, nem tudjuk konvertálni az összekötő vonalakat „normál” vonallá az Edit > Object to Path-t használva úgy, ahogy várnánk. Kézzel is módosíthatjuk a csomópontokat, kiválasztva egy összekötő vonalat, és a Node eszközt bekapcsolva, de minden változás elveszhet, ha mozgatjuk az összekötött objektumokat, vagy rákattintunk az aktiváló gombra.

Egyszerű diagramoknál hasznosnak találhatjuk a Connector eszközt, de én általában úgy vélem, hogy egyszerűbb összekötő vonalakat könnyebb rajzolni, és módosítani kézzel, mint az automata elrendező algoritmus segítségével. Egyszer, ha eljutunk egy olyan komplex szintre, hogy az ilyen képesség hasznos lehet, akkor talán jobb lesz egy erre szánt alkalmazást választani.



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

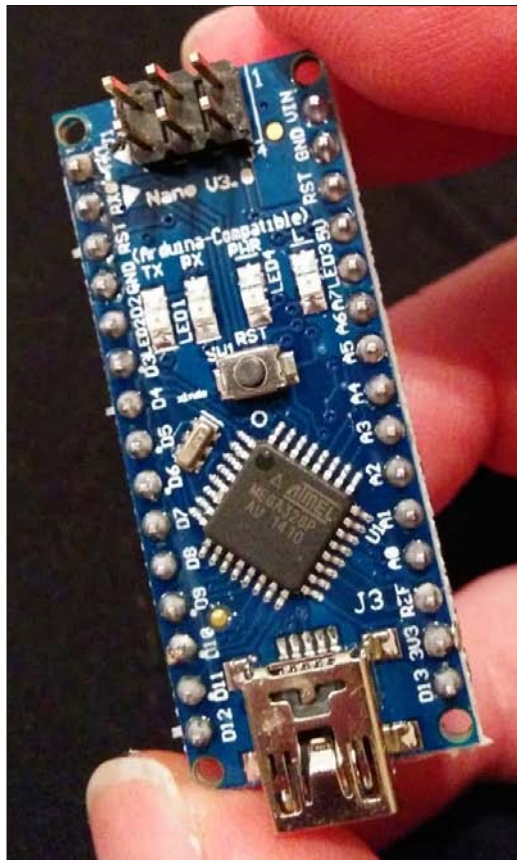


Hogyanok

Írta: Ronnie Tucker
Fordította: Sipkai Gergely

Arduino

Néhány hónapja hosszas hezitálás után úgy döntöttem, hogy veszek néhány olcsó kínai Arduino Nanót. Ezek is Arduinók, csak nem az eredeti gyártótól származnak. Az eBay-en három fontot kértek darabjáért, így hármat rendeltem. A rendelés végösszege 15 font alatt maradt, ami azt jelentette, hogy nincs rajta vám – ez később igaz is lett.



Megérkeztek a Nanók egy vacak kis USB kábellet. Csatlakoztattam az egyiket a laptopomhoz és megpróbáltam lefuttatni a LED-villogtató programot. Nem sikerült. Aggódni kezdtem. A legrosszabtól tartottam: sérültek talán vagy csak egyszerűen nem működnek. Aztán rájöttem, hogy nem választottam ki a megfelelő Arduino modellt az IDE menüjében. Hoppá!

Feltöltöttem és lefuttattam a LED-es programot, ezzel megbizonyosodtam afelől, hogy a Nanók működnek. Nagyszerű!

Azt terveztem, hogy megvalósí-

tom egy álmom és az egyikből indexet készítek a biciklimre. Először előástam az űrhajó irányítópanelének a programját, amiben egy gomb lenyomásával villogtatunk egy LED-et. Eltávolítottam a főlős kódot és megjegyzéseket, ezzel kaptam egy Nanót, amin gombnyomásra villogni kezdett egy LED. Megdupláztam a gombot, a LED-et, a vezetékeztést és voilá – egy irányjelző!

Figyeld meg, hogy a Nano közvetlenül a próbapanelbe megy, ellentétben az Unóval, ami különálló.

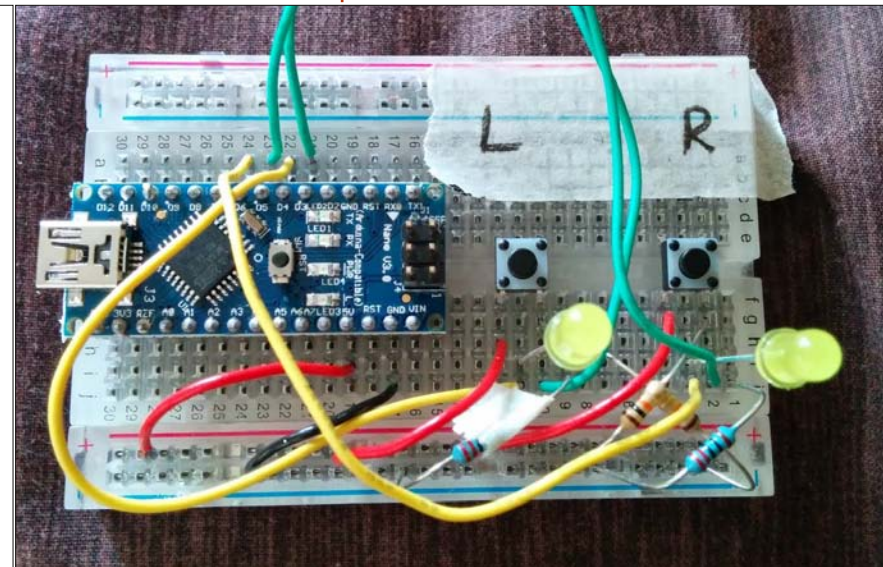
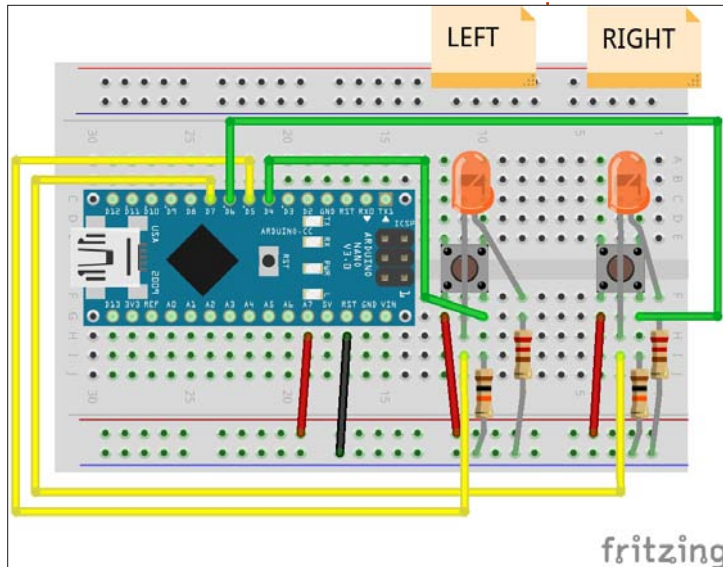
Azon gondolkodtam, hogy mó-

dosítom a programot: egyszeri gombnyomásra kapcsoljon be a LED és egy újabb gombnyomásra kapcsoljon ki. De lehet, hogy menet közben bekapcsolva felejténem a villogót és leszívna az elemet (amit majd később csatlakoztatok az áramkörhöz).

Nyilván a próbapanelt le kell cserélnem egy igazi nyákra és a biciklin végigfutó vezetékekre. De ezt majd később valósítom meg.

A (széttrancsírozott) programom itt található:

<http://pastebin.com/urJPfr9C>





IRÁNYELVEK

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

SZABÁLYOK

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

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

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

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

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

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

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

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

FORDÍTÓKNAK

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

Hogyan írjunk a Full Circle-be

FÓKUSZBAN

JÁTÉKOK/ALKALMAZÁSOK

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

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

HARDVER

Ha hardverről írsz, világosan írd le:

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

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



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

<https://spideroak.com>

Online
BACKUP

Secure
SYNC

Easy
SHARING

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

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

Download mobile clients
for **iOS & Android**

JOIN SPIDEROAK NOW
Get 2 Free GBs

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



szerény sikereket elérve az első kettő telepítés tekintetében. Töltsd le a 41-es Full Circle Podcast-et és kísérd figyelemmel a tapasztalataikat: <http://fullcirclemagazine.org/2014/06/08/full-circle-podcast-episode-41-trusted-to-fail/>.

A számítógép újrahasznosítási projektünknel a minimum összeállításunk egy 2.4 GHz-es vagy gyorsabb Pentium 4 osztályú számítógép legalább 1 GB RAM-mal és 80 GB merevlemezrel. Ezt a minimumot inkább hasra ütve állítottuk fel, egy 2 GHz-es számítógép is ugyan olyan jól teljesítene különösen akkor ha 2 GB-ra nö-

velnéd a RAM-ot. Ehhez a cikkhez véletlenszerűen kiválasztottam egy Pentium 4 kategóriájú gépet a felső polcra. A gép, amit választottam egy Dell Dimension 3100 volt a következő specifikációval:

Pentium 4HT 2.8 GHz, 2 x 256 MB DDR2 533 MHz (512 MB összesen), Samsung HD080 HJ/P 80 GB merevlemez, Sony CD-RW CRx217E, 8 MB integrált videó RAM.

Amikor Les, Olly és Tony elkészültek az összeállításukkal, mindhárom platformon egy fullos Ubuntut teszteltek Unityvel. Modern hardvernél ez egy kiváló módszer, de itt egy kicsit

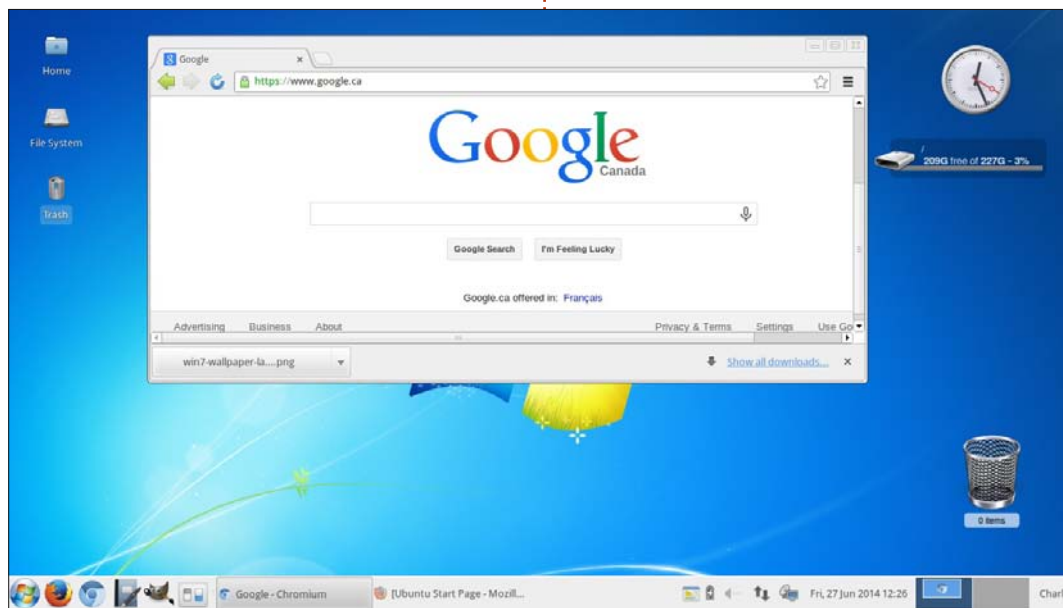
olyan mintha egy 1.6 L-es motort próbálnánk belerakni egy 2 tonnás kisteherbe – egyszerűen nincs elég teljesítményed a kezelőfelület működtetéséhez. Mindnyájan tudjuk, hogy „más” platformokon óriási szakadék lehet egy program számára előírt minimum és ajánlott követelmények között.

A megoldás egy kétfelől történő megközelítés – frissítsd a hardvert amit csak tudsz és használj olyan szoftvert/kezelőfelületet ami illik a hardveredhez. Természetesen a kezelőfelület módosításakor figyelembe kell venni a felhasználót, de a nagyszerű dolog a Linuxban az, hogy kellőképp testre szabható. Egy kis testreszabással megkönnyítheted valakinek a Linuxra való áttérését. Például nézd a bal oldalon lévő Xubuntu 14.04-ről készült képernyőképet.

Normális körülmények között amikor egy felújított számítógépet építünk az első lépés a számítógép kiértékelése. A Dell Dimension 3100-unknak van néhány hibája:

Először is ebben az adott számítógép-modellben nincs PCIe 16x vagy AGP bővítőhely. A jelenlegi jellemző

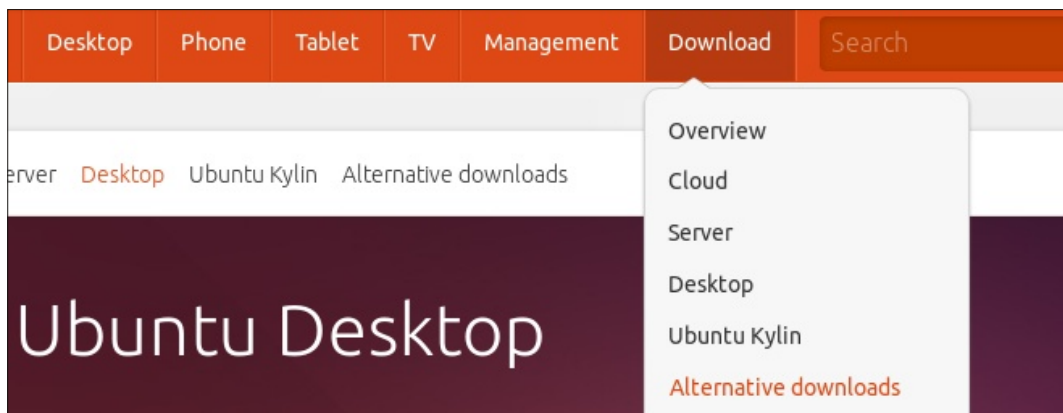
A Linux a múltban úgy volt népszerűsítve mint egy helyettesítő operációs rendszer idősebb számítógépek számára. Ahogy a Linux disztribúciók fejlődnek és változnak úgy igényelnek gyakran egyre több erőforrást. Múlt hónapban a Full Circle Podcast-ből Les, Olly és Tony összeállt, hogy három rendszerre Ubuntut telepítsen: az egyik alig éri el a 700 MHz, 768 MB RAM minimális követelményszintet, a másik egy Pentium 4 1.6 GHz alapú rendszer és végül egy Core 2 Duo alapú rendszer – elég



szabványú kártyák a PCIe 16x videó kártyák. Az AGP öreg ugyan de viszonylag könnyű beszerezni a Kijjiről, eBay-ről vagy a legtöbb helyről ahol használt számítógép-alkatrészeket árulnak. A Dimension 3100-nak amúgy van egy PCIe 1x kártyahelye így lehetne találni hozzá egy jobb videokártyát de az elmúlt néhány év során a számítógépfelújító projektünknel egészen pontosan csak egy PCIe 1x videokártyával találkoztunk.

A Dimension 3100-unknak memória kártyahelyből is csak kettő jutott ettől fogva korlátozott RAM lehetőségekkel rendelkezett. Ami pozitív volt, hogy a memória típusa DDR2 volt. Amíg a DDR2 nem olyan könnyen elérhető mint a DDR3 addig a régebbi DDR-hez képest viszont sokkal könnyebb beszerezni.

A gépünknek volt egy CD-RW meghajtója is. Általános gyakorlatként a számítógép újrahasznosítási projektünknel mindig lecseréljük a CD-R vagy a CD-RW meghajtókat legalább egy DVD-R vagy DVD-RW meghajtóra. Az egyik probléma amit a Full Circle Podcast csapat említett a CD meghajtó korlátozott kapacitása volt az egyik gépünknel, ez nem igazán lesz probléma a mi telepítésünknel mert mi nem ugyanazt az ISO képet fogjuk használni.



Régen még az Ubuntu 4.10 idejében a telepítő szöveges alapú volt. A grafikus telepítők nagy népszerűségnek örvendenek manapság mert általában egy live DVD részei így telepítés előtt kipróbálhatod a környezetet. A grafikus telepítők látványosak de a szövegesmenü-alapú telepítők gyakran gyorsabbak és több beleszólást engednek a telepítésbe. A <http://www.ubuntu.com/> helyről származó 32 bites vagy 64 bites elsődleges telepítő helyett a network telepítőt (egy mini.iso) választottam a <http://www.ubuntu.com/download/alternative-downloads> alternatív letöltések linkről.

A géptől és a személytől függően aki a gépre igényt tart gyakran egy kicsit mélyebben belemerülök a gép specifikációjába. A Dimension 3100-unk csak egy egymagos 2.8 GHz Hyper Thread CPU-t tartalmaz viszont támogatja a 64 bites utasításokat. De

mert csak 2 GB memória áll a rendelkezésünkre egy 32 bites network telepítőt választottunk.

A mini network ISO telepítésének a leggyorsabb módszere az lenne ha az Unetbootin használatával egy bootolható network telepítő USB kulcsot hoznánk létre: <http://unetbootin.sourceforge.net>. A Dimension 3100-unk támogatta az USB kulcsról való indulást és be is állítottuk, hogy a kulcsunkról induljon, de ennek ellenére mégsem működött. Kétszer is leellenőriztük a BIOS beállításokat, hogy biztosak legyünk benne, hogy az „USB no boot” opció nincs beállítva (nem volt). A BIOS-ban az USB engedélyezve volt. Az USB billentyűzetünk és egerünk pedig minden portban kitűnően működött.

A bűnös akár az USB kulcsunk is lehetett volna. Ha egy kulcs nem megfelelően van leválasztva, akkor adat-

sérülés következhet be. De ebben az esetben a bűnös az USB KVM (Keyboard Video Mouse) switch volt amit 2 számítógép közötti átváltásra használtunk. A tapasztalatunk az volt, hogy az USB alapú KVM switch hajlamos akkora teljesítményt felvenni, ami problémákat okoz az USB kulccsal. A switch úgy tűnik tökéletesen működik mert az USB billentyűzetek és egerek működnek amikor rá vannak csatlakoztatva. De bármi, aminek egy kicsivel több teljesítményre van szüksége már nem működik az USB KVM switch-csel (ez az oka amiért néhány USB KVM switch-nek külön tápcsatlakozója van, természetesen általában sohasem tartozék a külső tápegység). Amint a számítógépről leválasztottuk a KVM switchet, az máris bebootolt az USB kulcsról és képesek voltunk elindítani a network telepítőt.

Korábban már említettem, hogy a network telepítő elég gyors de ha egy lassú internetkapcsolatod van, akkor a telepítésed elég lassú is lehet. Az alap rendszer (parancssor) telepítése az egymagos Pentium 4-gyel (elejétől a végéig) kb. 25 percig tartott. Ez az idő tartalmazza azt is amíg megválaszolásra került a szöveges telepítő által feltett néhány kérdés. A szöveges telepítő miközben gyors még többet is kérdez a grafikus telepítőhöz ké-

pest (olyan kérdések mint a használandó proxy).

Amint a telepítés befejeződött egy konzolos bejelentkezési ablakban találjuk magunkat. Hogy az általános számítógép-felhasználók számára is használhatóbbá válják a számítógép egy asztali környezetet szükséges telepítenünk. A Unity egy nagyszerű asztali környezet – minél többet használom, annál jobban szeretem, de nem minden videokártyával működik megfelelően és egy kicsit erőforrásigényes összehasonlítva az XFCE, LX-DE vagy Enlightenmenttel.

Normál körülmények között minden összeállított Linux számítógépre az Xubuntu asztali környezetet telepítjük. Egyetlen asztali környezet rendszeresítése megkönnyíti a segítségnyújtást, amikor valaki problémákba ütközik. Az XFCE plusz a legtöbb csomag telepítése, ami az Xubuntu desktopban található egyetlen parancs kiadásába kerül:

```
sudo apt-get install xubuntu-desktop
```

Az Enlightenment egy bitang gyors desktop, ami jól működik majdnem minden videokártyán. Kezdetben ezt telepítettük, mert ez majdnem 1000 csomaggal kevesebbet te-

lepít fel, mint az xubuntu-desktop. A probléma, amibe belefutottunk az volt, hogy még telepíteni kellett az xserver-t (xserver-org) és egy bejelentkezés-kezelőt (lightdm). Ezen csomagok telepítése még további 10 percet vett igénybe és ezt követően nem igazán volt valami nagy szoftverválasztékunk ezért mégiscsak az xubuntu-desktop telepítése mellett maradtunk.

A Xubuntu meglepően jól működött figyelembe véve a 8 MB videó RAM-ot. Dolgoztunk 1 MB és 8 MB videó RAM-mal idősebb kisebb méretkategóriájú Compaq EVO-kon (D51)

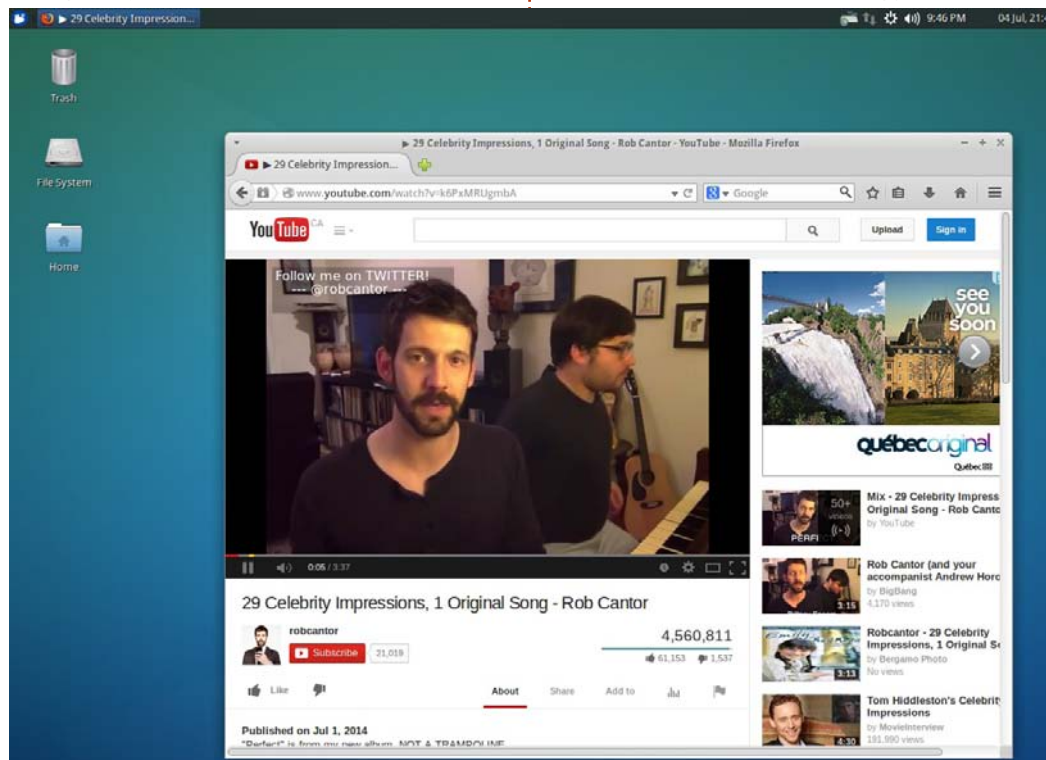
és minden fajta problémával találkoztunk: képszakadás (screen tearing), szaggató videó, akadozás. A Compaq EVO sohasem működött valami jól még egy 32 MB-os videokártyával sem. És más névtelen rendszereken ahol csak 1 MB-8 MB videomemória volt például a Firefox címsora néha képes volt elfeketedni és így nem láttad a szöveget addig, amíg bele nem kattintottál a címsorba.

Néztünk youtube videót a Dimension 3100-unkon. A videolejátszás csekély mértékben meg-megállt de nem szaggató annyira, hogy nézhetetlen lenne. A Firefox egy kicsit lom-

hának érződött de nem voltak megjelenítési problémák és képszakadás sem. A programok általában gyorsan betöltődtek (természetesen semmi sem úgy, mint egy felső kategóriás 4 magoson, de elég sebességgel, hogy a munka elkészüljön).

A lényeg mindebből az, hogy lehetséges egy működő Linux alapú asztali környezetet telepíteni alsó kategóriás hardverre, ami megfelelne az „átlagos számítógép felhasználónak”. Videokártya fejlesztések (ha lehetséges) és egy kis plusz RAM pedig használhatóvá teszik a gépet még egy ideig.

Az AGP videoarchitektúra lehet, hogy öreg a mostani szabványokat tekintve, de egy 256 vagy 512 MB-os AGP még nagy lökést adhat a rendszernek. Ha ilyen régi videokártyaritkaságot keresel, akkor mi úgy találtuk, hogy a legjobb az NVidia alapú kártyákat választani mert normális körülmények között találhatsz hozzá zárt meghajtókat a „További Meghajtók” programban (Xubuntu 14.04-ben megtalálhatod ezt a Beállítás Kezelőben). Nem rég beraktunk egy rendszerbe egy 512 MB AMD Radeon HD 2600 AGP kártyát és rosszabbul teljesített mint egy 128 MB NVidia kártya ami egyszerűen a rendelkezésre álló meghajtóknak tudható be.



További alkatrészekért nézz körül, hogy van-e számítógépjavitó, vagy újrahajósító projekt a közeledben; sokkal kisebb lehet az alkatrészkinálat, mint amit az eBay-en találsz majd, de ezzel szállítási költséget spórolsz magadnak és van hova visszamenni ha egy alkatrész nem működik. Az olyan oldalak mint a kijiji el van árasztva számítógépekkel és alkatrészekkel. Ha veszel egy használt számítógépet a kijijiről akkor van néhány dolog amire figyelni kell (ha megteheted mert nem minden eladó engedi meg, hogy teljesen átvizsgálj az eszközöket):

Ellenőrizd le az USB portokat van-e közte sérült, tele van-e porral vagy cigaretta hamuval? Ne vedd meg semmit amit úgy érzed, hogy nincs karbantartva.

Ha megvizsgálhatod a számítógép belsejét keress az alaplapon púpos vagy szivárgó kondenzátorokat. Ellenőrizd, hogy nincsenek nyilvánvalóan hiányzó alkatrészek (akku, hűtőborda, merevlemez, RAM stb.) és, hogy az alkatrészek jó állapotban vannak. Egy pillantás a belsejébe azt is elárulja, hogy a számítógép rendszerben volt tartva (por, hamu vagy valami rosszabb). A rendszerek gyakran elindíthatók púpos kondenzátorokkal de kiszámíthatatlanul vi-

selkedhetnek és a legjobb távol maradni ezektől a rendszerektől még akkor is ha szándékodban is áll kicserélni a kondenzátorokat. Ha a kondenzátorok szivárognak az is megeshet, hogy valami másnak is elektromos károsodása van, ami alig látható.

Megint csak, ha az eladó beleegyezik, figyeld a rendszerindulást még ha csak a BIOS-ig is jut. Számítógép-felújítóként annak idején azt ajánlottuk, hogy aki a Kijijin vásárol ellenőrizze azt is, hogy meg van-e a Windows COA matrica.

Ellenőrizd a meghajtókat. Kinyílik legalább a CD/DVD meghajtó? Nagyon sok számítógépet látunk, ami a projektünkhöz érkezik, hogy egy szép DVD írója van, de teletömték törött CD-kkel, ceruzával, pénzzel és más

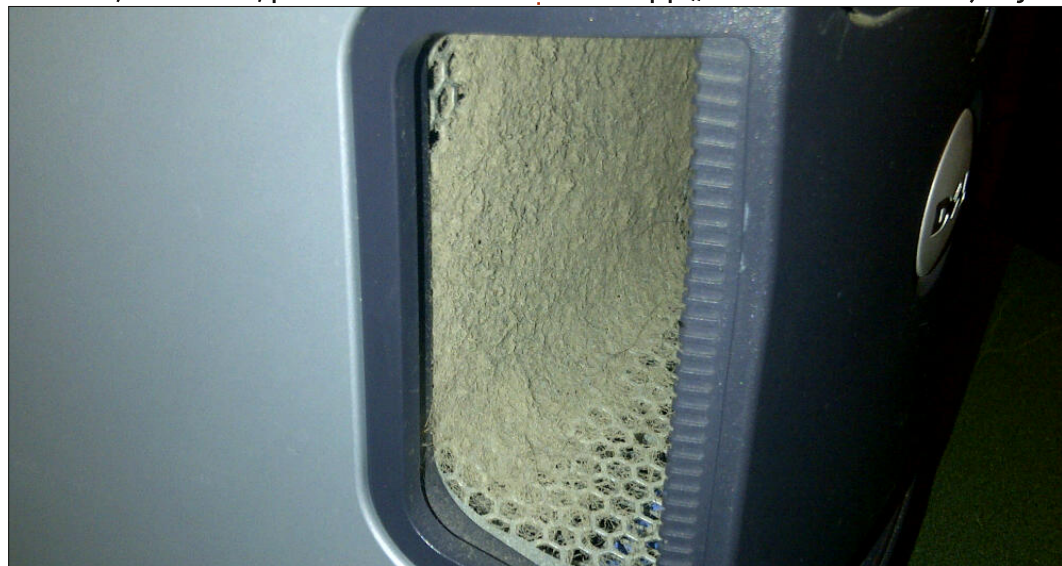
egyéb dologgal, aminek soha nem lett volna szabad bejutnia egy DVD meghajtóba.

Ha egy idősebb Dell számítógépet vásárolsz akkor sok Dell rendszernek van 4 apró fényforrás a hátulján. Ellenőrizd, hogy mindegyik fényforrás zöld és ha egy pár narancs, akkor probléma van a számítógéppel. A Dell a weboldalán rendelkezésre bocsát egy dokumentációt a diagnosztikai fényekről mindegyik számítógép modell számára, amit árulnak. Nem támogatni akarom itt őket csak egy hasznos tippet említettem meg, ami elvezet a következő gondolathoz.

Amikor megteheted szerezz be annyi dokumentációt a modellről (vagy alaplapról ha ez egy névtelen, másképp „whitebox” rendszer). A jó

dokumentáció ismerteti a bővíthetőségi lehetőségeket (mennyi RAM-ot kezel a rendszer melyik PCIe verziót támogatja a rendszer 2.0, 3.0 stb.) és segíthet a hibakeresési problémáknál.

És ha semmi sem működik, próbálj ki egy másik disztribúciót. A nagyszerű dolog a Linuxban az, hogy mindig van választás. A választás lehetősége az asztalkezelők egy bámulatos tárházát biztosítja: KDE, Gnome, Unity, WindowMaker, Enlightenment, LXDE, BlackBox, stb. A választás lehetősége a szoftvereknek is bámulatos tárházát biztosítja így ha valami csak túl erőforrás-igényes a hardvered számára akkor próbálj egy erőforrás kímélőbb opciót: használj Abiwordöt a LibreOffice Writer helyett (vagy talán valamelyik webalapút, mint a Google Docs). A választás az oka, amiért a Linux még mindig nagyszerű választás idősebb hardveren.



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



Hadd nézzük néhány gyors időzetben, a BitTorrent Sync weboldal magyarázata nyomán, hogy mit is csinál a termék:

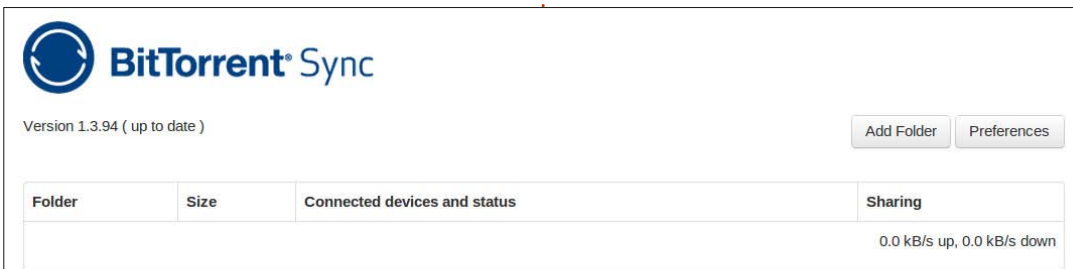
A Sync sohasem tárolja szerveken a fájljaidat ezért azok védve vannak az adatszivárgástól vagy a kíváncsi szemektől. Hozz létre egy Sync mappát az anyagaid számára. Nyisd meg bármilyen számítógépről, telefonról, vagy tabletről. Érd el dokumentumokat, ossz meg fotókat és láss munkához bárhol. A BitTorrent Sync kikerüli a felhőt, hogy villám sebességével szállítsa a fájljaidat. Nem számít, hogy hol vagy. Szinkronizálj, küldj és ossz meg annyit amennyit csak akarsz. Nincsenek fájl méret korlátok vagy béklyók a kreativitáson. Egyszerű mint az 1x1.

Elsőnek meglátogasd a <http://www.bittorrent.com/sync/downloads> oldalt és letöltöd az x86 (32 bit) vagy az x64 (64 bit) verziót. Egy tömörített állományt fogsz kapni, ami két fájl tartalmaz; egy licenct (amire nincs szükségünk) és egy futtatható fájl.

Tömörítsd ki a btsync_x64 (vagy a btsync_x86) .tar.gz fájl. Az én btsync fájlom (a futtatható) a /home/ronnie/BitTorrent Sync mappában van. Futtasd a fájl, ehhez nyiss egy terminált és írd be a (az én esetemben):

```
cd BitTorrent\ Sync/  
./btsync
```

Nincs GUI, ez webalapú, tehát most bezárhatod a terminált. Nyisd meg a webböngésződet és írd be, hogy <http://localhost:8888>. El kell majd fogadnod a felhasználási feltételeiket. Azután létre kell hoznod



egy fiókot (lent látható).

Írj be egy nevet és egy jelszót és kattints az OK-ra.

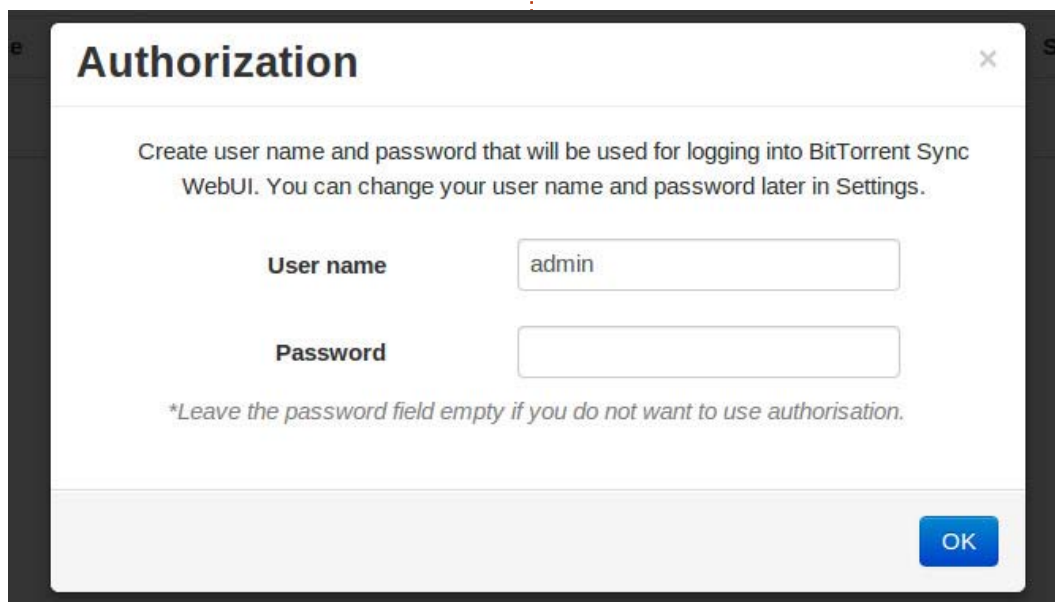
Arra fog kérni, hogy a létrehozott fiókkal lépj be újra. Gratulálunk, bent vagy a BitTorrent Sync-ben (fent látható).

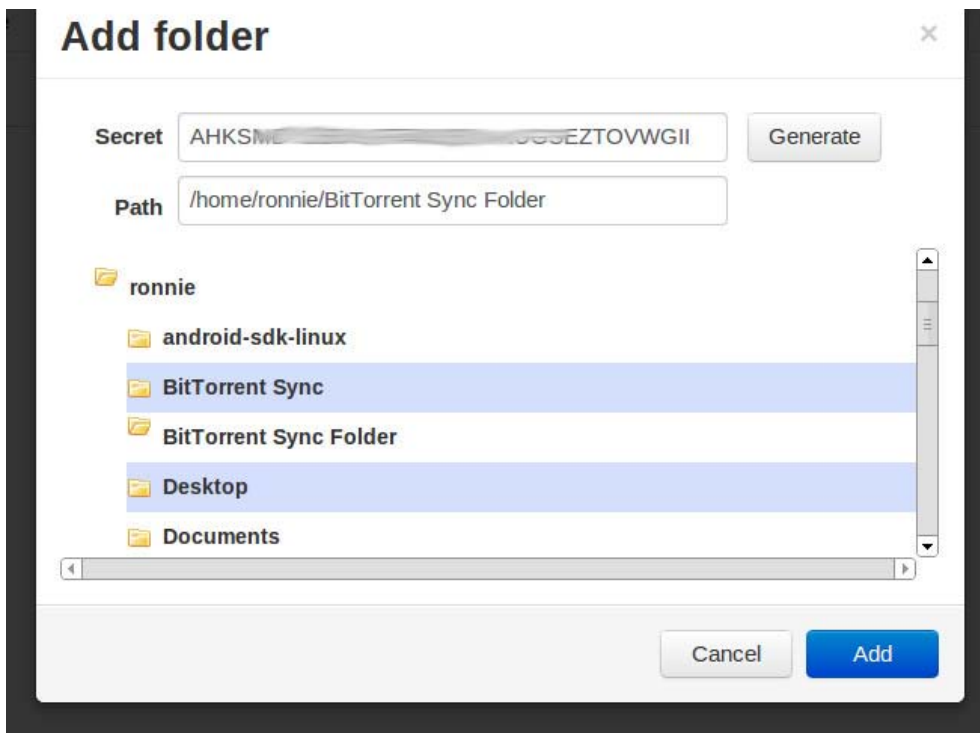
Most a számítógépeden hozz létre egy mappát ami szinkronizálva lesz más gépekhez. Ne rakd bele a szinkronizálandó mappát a BitTorrent Sync mappába.

A BitTorrent Sync WebUI-n rákattintasz az „Add Folder”-re (a következő oldalon bal felül látható).

Itt megadod neki a mappát, amit szinkronizálni akarsz (az én esetemben ez a „BitTorrent Sync Folder”) majd rákattintasz a „Generate”-re. Ez létre fog hozni egy „secret”-et (vagy egy kódot), ami egyedi lesz és ezt a mappát azonosítja. Végül kattints az „Add”-re.

A mappád most már készen áll az elküldésre de még üres. Ehhez a kezdeti teszthez egy képet adtam a szinkronizálandó mappámhoz. Néhány másodperc múlva a mappához tartozó „Size” érték gyorsan fris-





sült és 198 KB 1 fájlban-ra változott. Ezzel be van indexelve és készen áll az elküldésre de még nincs hova elküldeni. Most hozzáadom a BitTorrent Sync-et a laptopomhoz ugyanolyan módon mint az előbb (letöltöm a tömörített fájlt, kitömörítem, futtatom a btsync fájlt és megnyitom a webböngészőmben).

Hogy a laptopomra kerüljön a mappa elsőnek létrehozok egy mappát a laptopomon (elnevezheted bárminek de én ugyanazt a nevet adtam neki mint amit az asztali gépem) majd rákattintok az „Add Folder”-re. A felugró ablakban kiválasztom azt a mappát amit most hoztam létre de NEM kattintok a



Generate-re. Itt begépelem a „secret”-et ami az asztali gépemnél generálódott. Végül rákattintok az OK-ra.

A laptopom most azt mutatja, hogy szinkronizálta az egyetlen fájlmát és hogy hozzá van kapcsolódva a ronnie-desktop-hoz (balra lent).

A laptopom képernyőképe el lett mentve a szinkronizálendő mappámban így amikor odamentem az asztali gépemhez a képernyőkép ott volt a szinkronizálendő mappámban és láttam, hogy kapcsolódva van a laptopomhoz és most már két fájl van a mappámban.

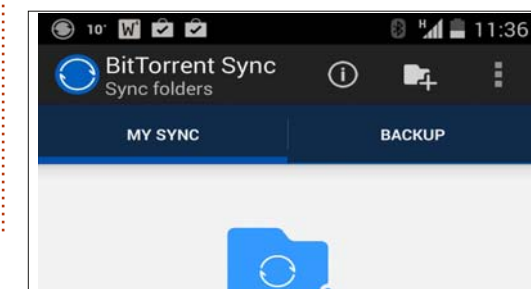
Egy laptopnál egy dologra azonban oda kell figyelni: kerüld el a fedél lezárását vagy, hogy a laptop megszakítsa az internet kapcsolatot vagy hibernált állapotba vagy alacsony fogyasztású állapotba kerüljön. Ez meg fogja szüntetni a szinkronizációt a gépek között. Ha lehetséges változtasd meg a beállításokat ha mást nem is de, hogy az internet kapcsolat ne szakadjon meg.

HOPPÁ!

Mondjuk, véletlenül töröltem a képernyőképet amit a laptopomon készítettem. A webUI-m most azt mutatja, hogy 1 fájlom maradt. Valószínűleg vissza tudnám állítani a fájlt a lomtárból de mi van ha a laptopomnál vagyok? Nos ha a rejtett fájlok megjelenítése engedélyezett és belemész a szinkronizálendő mappába látni fogod, hogy van ott egy .SyncArchive mappa. Az a mappa tartalmazza a fájlt amit töröltem de csak azon a gépen található meg, amin létre volt hozva. Tehát amíg egyáltalán nem jelenik meg az asztali gépem a törölt fájl addig a laptopomon megtalálható a .SyncArchive mappában.

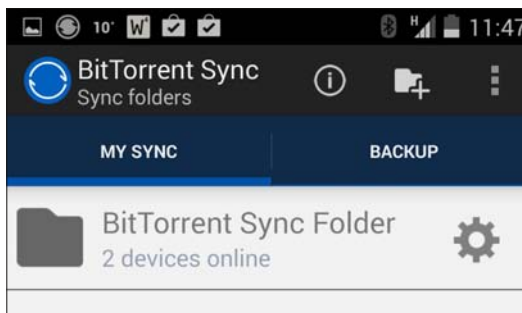
MOBIL ESZKÖZÖK

Ha el szeretnéd küldeni a szinkronizálendő mappádat a mobil eszközödre, akkor telepítened kell a BitTorrent Sync appot és egy vonalkód/QR kód olvasó appot. Én Androidot használok és az appot a Google Play store-on keresztül sze-



reztem be.

Amint települt és fut, egy mappa hozzáadásához egyszerűen megérinted a kijelzőt.



Most arra kér, hogy válassz egy mappát az eszközödről. Ez az, ahova el fogja menteni a szinkronizált fájlokat. Következőnek begépelheted a nagy hosszú „secret”-et (sok szerencsét hozzá) de beszkenneheted a kapcsolódó QR kódot is. Hogy megkapd a QR kódot rákattintasz a „Secret/QR” gombra ami a webUI-n található.



Végül én bejelöltem az „Automatically sync” jelölőnégyzetet mi-

vel korlátlan adatforgalommal rendelkezem a mobil telefonomon. Ha mobil netet használsz akkor bele kell majd menned az app beállításokba és engedélyezni kell a mobil net használatát. Alapértelmezetten ez ki van kapcsolva, hogy megóvjon egy nagy váratlan letöltéstől ami sávszélesség alapon kerülne elszámolásra.

Egy dolog amire itt figyelni kell, hogy ne másolj nagy fájlokat a szinkronizálandó mappába aminek majd le kell töltenie a mobil eszközödre.

Az eszközödnön hozzárendelhetsz olyan mappákat is amiről mentést akarsz készíteni, ami hasznos a fotómappák és hasonlók számára.

Egy fájlkezelő használatával (az eszközödnön) belehelyezhetsz fájlokat a szinkronizálandó mappába amik természetesen meg fognak jelenni az asztali/laptop gépeden. Ezt az elvet használtam, hogy a desktopomra juttassam a telefonomról készült képernyőképeket (tesztelésképpen a wifi kapcsolat használata nélkül) és ezzel könnyen be tudtam szűrni a képeket ebbe a cikkbe.

INDÍTÓPULT

Nyilvánvalóan hozzá adod majd az indítópultodhoz a btsync alkalmazást. Hogy hogyan csináld az desktoponként különbözik, de Mintben bele kell menni a Rendszer beállítások -> Indítópult programokba és rá kell kattintani a „Hozzáadás” gombra, meg kell adni egy nevet és a lefuttatandó parancsot (Keresés gombot használva).

CSAK-OLVASHATÓ

A BitTorrent Sync-nek van egy hasznos „Csak-Olvasható” képessége is amit kihasználhatsz. A „secret” létrehozásánál kiválaszthatod azt, hogy az csak-olvasható legyen. Hasznos egy baráttal való megosztásnál akinek csak el kell érni a fájlokat de nem módosítani azokat. Ha rákattintasz a „fogaskerék” ikonra (a piros X ikon mellett) és kiválasztod a „Advanced” fület akkor láthatod a két „secret”-et mindegyik mappához. Itt még egy további „egyszer használatos secret”-et is létrehozatsz ami csak 24 óráig érvényes.

KÖVETKEZTETÉS

Az egyetlen hátrány amit a BitTorrent Sync-el kapcsolatban látok, hogy nincs szerver (mint a Drive vagy Dropbox) ami a fájljaidat tárolja, csak érje az asztali/laptop gépedet egy baleset. Ezek után azt gondolom a BitTorrent Sync egyetlen célja az, hogy nem egy vállalatra támaszkodsz a fájljaid tárolásában mert akár rosszban is törhetik a fejüket az adataiddal kapcsolatban.

Az a tény, hogy ez lehetővé teszi a mobil eszközökre való szinkronizálást egy nagyszerű ötlet és kényelmes a fájlok gyors mobil eszközről desktopra történő továbbításánál. Én általában AirDroid-ot használok a fájlok desktopra juttatásához de a BitTorrent Sync sokkal gyorsabbá és könnyebbé teheti a dolgokat.



Ronnie alapítója és szerkesztője a Full Circle Magazinnak. Részmunkaidős művész, és újdonsült Arduino hacker.



Az én történetem

Írta: Gary White

Fordította: Majoros Gábor

Kalandozásom az SSD-k világába

Én már régóta Ubuntu felhasználó, és a Tandy 1000 óta, melynek az operációs rendszere a romba volt beépítve, személyi számítógép rajongó vagyok. Jellemzően az LTS kiadásokat használom, mert szükségem van rá, hogy a számítógémem jól együttműködjön azokkal a programokkal (appokkal, a fiatalabb olvasók kedvéért), amelyekre szükségem van, hogy végezni tudjam a dolgom, és néha a frissebb verziók váratlan dolgokat vezetnek be. Jelenleg Ubuntu 12.04-et és Unityt használok.

Úgy gondolom, le kéne írnom, hogyan váltottam szilárdtest-meghajtóra vagyis SSD-re. A legtöbb PC-rajongó azt mondja, hogy az SSD-re váltás az egyik legjobban észrevehető sebességnövekedést adja a számítógépnek. Amikor az első SSD-k megjelentek, kevés tárhellyel és magas árcédulával rendelkeztek és a megbízhatóságuk is kérdéses volt. Manapság az SSD-k még mindig drágábbak gigabyte-onként, mint a hagyományos merevlemezek, de úgy tűnik készen állnak a mindennapi használatra. Az Ubuntu 14.04 alapértelmezetten trim támogatással érkezett, ezért úgy éreztem ideje kipróbálni egy SSD-t. A számítógémem

messze nem új. Az alaplapom egy régebbi, socket 775 core 2 quad processzorral és 4 GB RAM-mal. Vannak benne SATA csatlakozók, de csak a lassabb, 3 Gb/s-osak. Tehát gyorsabbnak kell lennie, mint a régi merevlemezem, de így sem lesz olyan gyors mintha egy új, modern alaplapot használnék.

Van egy USB-s merevlemezem, amire rendszeresen mentek a Deja Dup nevű visszaállító programmal. Ez jó gyakorlat arra is, hogyan mentsd az adataidat tömörítés nélkül. Mindenről készítettem egy másolatot egy külön mappába, mielőtt készen álltam, hogy kihúzzam a meghajtót. (Ne felejtsetd el a könyvjelzőidet!) Ezután nekiálltam feltelepíteni az új SSD-t. Habár végül a régi merevlemez akarom használni tárolásra, nem vállalom a kockázatot, hogy csak egyetlen eszközön tároljam az összes adatomat. Mielőtt bármit is csinálnék, leírom az összes olyan programot, amire szükségem van vagy újra akarok telepíteni az új rendszeren, és megerősítem a visszaállítást. A tervem, hogy feltelepítem az SSD-t, csinállok egy tiszta Ubuntu 14.04 LTS telepítést, és frissítem. Ezen a ponton telepítem a

full circle magazin 87. szám



37

programokat, amelyekre szükségem van, és kipróbálom őket. Ha minden jónak tűnik, akkor áthelyezem az adataimat az USB-s meghajtóról az új operációs rendszeremre. A Linux szakértők, most nem kétséges, hogy azt mondják: ennek van egyszerűbb módja is, és bizonyára igazuk is van. De én már túl sokszor tettem tönkre tökéletesen működő Ubuntu telepítéseket ahhoz, hogy kipróbálatlan konzol-parancsokra bízjam magam. A régi merevlemez a számítógépben marad, kihúzva néhány hónapig, amíg meg nem bizonyosodom róla, hogy minden működik. Ok, megvan a terv. Lássuk, működik-e.

SSD-t választani nehezebb, mint gondolnád. A listámon az első pont egy olyan méretet választani, amely elég lesz egy időre. Ha a nehezen megkeresett pénzem SSD-re költöm, akkor a legtöbbet szeretném kihozni belőle. Jelenleg egy 500 GB-os merevlemezem van, amiből 133 GB foglalt. Egy 256 vagy 500 GB-os meghajtó megfelelő lenne, de az 500 GB-os egy kicsit időtállóbbnak tűnik. Az ár és a garancia a következő dolog, amire figyelni kell. Úgy vettem észre, hogy az árak jól tükrözik a meghajtó kapacitását, a memória típusát, a ve-

zérlő firmware-t és a garancia hosszát, amit a gyártó biztosít. A jelenlegi rendszeremnél a sebesség nem meghatározó, mivel szinte bármilyen SSD gyorsabb annál, mint amit az alaplapom kezelni tud. De ha egy teljesen új számítógép beszerzését tervezed, és abba szeretnéd beépíteni az új SSD-det, akkor már igenis számít a sebesség. Az igényeim és a pénzem alapján én a Crucial M500 240 GB-os meghajtót választottam.

Gond nélkül csatlakoztattam az SSD-t a SATA kábelhez és az áramforráshoz, de az én öreg alaplapomon nem voltak megfelelő lemezhelyek. A megoldás az, hogy rendelni kell adapter tartóelemeket, vagy rágasztószalaggal rögzíteni. Néhány szó a firmware-ről. Az SSD készítőik mindig javítják és finomhangolják a firmware-t (más szóval utasításkészletet), amelyet az SSD-k használnak a működésükhöz. A firmware frissítése kéne legyen az első dolgod, mielőtt az idődet az új operációs rendszer beállításával töltenéd. Bár a folyamat bármikor biztonságosan elvégezhető, miért kockáztatnál? Egy gyors látogatás a gyártó weboldalára azt mutatta, hogy van egy elérhető frissítés. Most egy kicsit bepánikol-

tam. Van egy fájl Windowshoz és egy Mac-hez, de Linuxhoz nincs. Szerencsére a Mac fájl egy iso fájl volt, amivel lehet bootolható CD-t készíteni. Amikor letöltődött, kiírtam egy CD-re a Braseroval, és újraindítottam a gépet a lemezzel a meghajtóban. Az én gépem be van állítva, hogy tudjon CD-ről bootolni, de neked lehet, hogy figyelned kell az utasításokat, amikor bootolsz – hogy megnyomd a megfelelő billentyűt, és kiválaszd az elsődleges bootolási helyet. Követtem a firmware telepítő-CD utasításait, és pillanatok alatt befejeztem a frissítést. A meghajtóval a helyén és a frissített firmware-rel, itt az idő, hogy bootoljunk az Ubuntu live DVD-ről, és megnézzük, mit talál.

Az Ubuntu megtalálta az SSD-t, és pár perc alatt kész is volt a telepítés. Ha nem lett volna ilyen lassú az internet-kapcsolatom, amivel letöltöttem a frissítéseket és a korlátozott extrákat, akkor még hamarabb végeztem volna. Az újraindításnál vettem először észre a meghajtó sebességét. Rendszeresen használom a LibreOffice Writer nevű programot. Szinte azonnal megnyitotta. Minden gyors ezen az SSD-n. Tiszta öröm bekapcsolni, és játszadozni vele. Rákattintok valamire, és már itt is van.

Oké, vissza az üzlethez. Miután megvettem az SSD-met, azt találtam, hogy az Ubuntu 14.04 LTS csak a Samsung és az Intel SSD-ken engedélyezi a trimet alapértelmezetten. Trim nélkül a meghajtóm biztosan olyan lassú lesz, mint régebben. Egy keresés az interneten több találatot is felhozott, ahol elmagyarázzák, hogyan aktiváljam a trimet. Úgy döntöttem a Webupd8.org cikkét követem. A cikk itt olvasható: <http://www.webupd8.org/2013/01/enable-trim-on-SSD-solid-state-drives.html>. Két módszert mutatnak be. Én az ajánlott módszert használtam, és eddig még nem volt problémám. A leírásuk kiváló, és én csak bemásoltam a szükséges parancsokat a terminálba.

Miután feltelepítettem az összes programot, amelyre szükségem van, és visszamásoltam az összes adatomat az új SSD-re, a sebesség elképesztett. Minden nagyszerűen működik egyetlen kivételtől eltekintve. Néha használom az Audacityt és az ffmpeg kodek, amelyre szükségem van a fájlok konvertálásához ebben a programban, nem elérhető a 14.04-es tárolókban. Ezért kéznél kell tartanom a 12.04-es telepítem is. Nem túl kényelmes, hogy a kábeleket cserélni kell, hogy hozzáférjek a régi merevlemezhez, talán egy virtuális gép a 12.04-gyel lesz a megoldás.

Az új tárolóval a régi merevlemez tárolásra való használatát. Találtam egy eladó 1 TB-os Western Digital merevlemez és egy SATA kábelt a helyi nagyáruházban, ez túl jó ajánlat, hogy kihagyjam. És itt jön elő a második problémám. Amint bedugtam az új tárolót, a számítógép többé nem bootolt be. Egy hibaüzenet jelent meg, mely szerint nem volt operációs rendszer a számítógépen. Kihúztam az SSD-t, és csatlakoztattam a régi meghajtót, amin a 12.04 van. A gép rendben elindult. Ezen a ponton az első gondolatom az volt, hogy meghalt az új SSD-m. Ne ess pánikba, gondoltam. Állítsunk vissza mindent. A gép rendesen elindult. Most hozzáadtam az új meghajtót, és nem indult. Mint kiderült, az alaplapom a merevlemez részesíti előnyben az SSD helyett a BIOS-ban. Az SSD-t beállítani elsődleges meghajtónak, és meggyőződni a boot sorrend helyességéről, megoldotta a problémát. A Lemezek programmal az Ubuntu, Ext4-re formáztam az új merevlemezemet. Ehhez először ki kell választani a merevlemez az eszközök oszlopban, és rákattintani a fogaskerék ikonra a jobb sarokban, majd a formázást választani. Adj egy nevet a meghajtódnak. Én „tárolónak” neveztem el az enyémet. Nem

valami kreatív, de legalább tudom mi ez. Ezzel a második meghajtóval kézen állok a tárolásra és mentésre, most csinálom egy új, különálló mentést az USB-s meghajtómra, és leválasztom nagyobb katasztrófa esetére. Az egyetlen mellékhatása ennek a frissítésnek, hogy most bármelyik másik számítógépet használom, lassúnak tűnik.

Ez a projekt újra visszahozta a szórakozást. Tudva, hogy van egy jó mentésem az adataimról a félelem, amit érzek, amikor egy nagy generált hajtók végre az operációs rendszeren, eltűnt. Ha minden simán ment, akkor van kéznél egy régi merevlemezem a 12.04-gyel, amelyhez visszatérhetek a válaszokért. Fenntartás nélkül mondhatom, hogy egy SSD nagyszerű módja, hogy új életet lehelj a konfigurációba. Szánj rá időt, csináld meg a házi feladatod, ments és ments. Olyan ez mintha szerezne egy új gépet, a magas költségek nélkül, és te magad csinálnád meg. Csak bizonyosodj meg, hogy örömet is leled benne!



Különvélemény

Írta: Jan Mussche
Fordította: Molnár Tibor

Teret hódít a Linux?

A Full Circle Magazin 84. számának 10. és 11. oldalán (gratuláció Ronnie a 7. születésnapoz) Arnfried Walbrecht arról írt, hogy a Linux átveszi a PC-k és laptopok piacát. Én egy kicsit másként látom ezt.

Igen tudom, hogy Ő a Chrome OS-ről és a Chromebookokról beszélt, melyek igazán jó megoldások azoknak az embereknek, akik a böngészésnél alig használják többre a számítógépüket.

De komolyan! A Linux átveszi a PC-k és laptopok piacát? Ezt én nem hiszem.

Negativitásom oka az a tény, hogy a Linux világa olyan megosztott. Egy szolás, amit mindenhol olvashatsz: A Linux a választásról szól. Ez nagyszerű, de szerintem senki sem veszi észre, hogy ezek miatt a választások miatt ilyen kicsi a Linux részesedése.

Van egy Microsoft, és van egy Apple, de mennyi Linux disztribúció van. A Distrowatch az első százat mutatja a listájában. Az összes fel-

sorolt disztrónak van pár különböző verziója, melyből választhatsz, így a végeredmény még több.

Van valakinek fogalma, mennyi Linux disztribúció létezik? Mindenki, aki kicsit is ért a programozáshoz saját disztrót csinál, mely egy másikon alapul, amely egy harmadikon alapul. Néhány változtatás, egy extra program, hozzáadva az alaptelepítéshez, egy új téma, hogy jól nézzen ki, és egy új sztár születik.

Miért? A megélhetésért? Olyan jól fizet egy terméket gyártani, amit úgy is elajándékozol? Nem tudom elképzelni.

Nem lenne jobb, ha ezek a programozók egy hatalmas csoportba tömörülnének, hogy a sok különböző disztró helyett egy jobbat készítsenek? Hogy arra fókuszáljanak, mi kell egy tartós, gyors, biztonságos disztróhoz.

Amelyiket gond nélkül telepíthetsz, amelyik felderíti az összes hardvered, és nem kell küszködnöd a driverek telepítésével, amelyik tartós, és évekig tudod élvezni, amelyik gyors, így élvezet dolgozni

vele, és amelyik biztonságos.

Nem fontosabb ez mint, hogy van egy disztród, amelyik 99,9 százalékban olyan, mint amelyikből származik. A maradék 0,1 százalék annyi, hogy zöld színű, bíbor helyett, van benne pár extra kodek, hogy azonnal lehessen használni. Magyarul, szinte semmi.

Úgy értem, nézd meg miből áll egy Linux disztribúció. Van:

- a Linux kernel, amit az összes disztró használ
- az asztali környezet, melyből szerintem így is túl sok van
- harmadik féltől származó programok például: office suite, média lejátszók, böngészők, stb.
- céges téma, amit sok ember rögtön a telepítés után kukába dob, s helyette sajátot használ, ami egyezik az asztal hátterével.

Mit tudsz másként csinálni egy disztróban? Nem sokat. Persze választhatsz másik DE-t a megegyező programokkal, mint fájlkezelő, CD/DVD író program, stb., de mert sok cég különböző verziókat támogat, így ezek a DE-k már használtak. Szóval nincs különbség.

Miért próbálják az emberek folyamatosan újra feltalálni a kereket? Ha még nem tudta volna, már létezik.

Miért nem fognak össze, és csinálnak kevesebb eltérő terméket, de csinálják gyorsabbra, stabilabbra és biztonságosra. Csináljanak pár különböző disztrót, hogy lehessen választani. A kezdet kezdetétől van rpm alapú és deb alapú disztró. Néhány harmadik féltől származó szoftver létezik rpm formában, de nincs deb formában, mások fordítva. Következésképpen, nem tudod megszerezni az összes szükséges szoftvert, hacsak nem vagy kocka, és váltogatsz rpm-ből deb-be, és fordítva.

Győzedelmeskedni a világ felett akkor, amikor ilyen feladatok várnak ránk, lehetetlen. A világ több mint egy csapat kocka. A terminált használni, hogy „könnyebb” és „gyorsabb” legyen a munka, szerintem egy olyan dolog, amit meg lehetne változtatni.

Ahhoz, hogy a Linux átvegye a szoftverpiacot, nagyon nagyon sokat kellene változtatni.

KÜLÖNVÉLEMÉNY

2008 óta használok különböző disztrókat, és elég jól elboldogulok manapság, de még nekem is kell segítség. Ilyenkor a Google-on, vagy fórumokon keresem a választ. Örömmel kijelenthetem, hogy majdnem mindig megtalálom a megoldást. Nem vagyok kocka, nem is leszek soha. Használok a számítógépet, nem vagyok programozó, vagy IT szakember. A számítógépnek azt kell csinálnia, amit én akarok, se többet, se kevesebbet.

Szeretném látni ahogy a Linux átveszi a vezetést, tényleg hiszek benne, de amíg a programozók és a cégek, akik mögöttük állnak egymással csatáznak, ahelyett, hogy a tökéletes OS-en dolgoznának együtt, ez nem fog bekövetkezni.



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 szalagcímleit.

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

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

Leljétek örömtöket benne!

Python különkiadások:



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



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



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



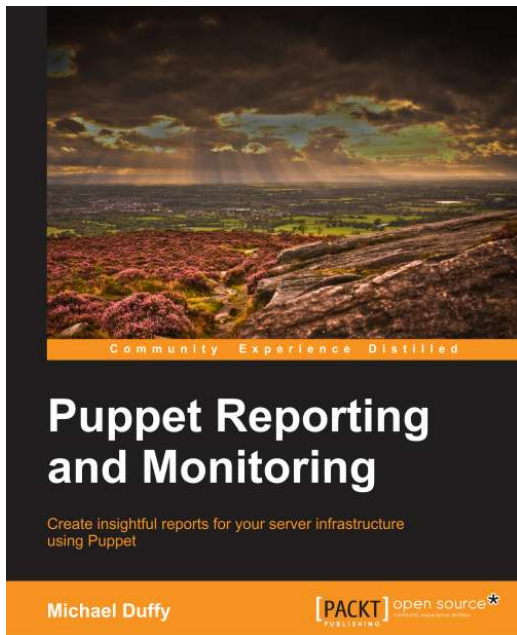
<http://fullcirclemagazine.org/python-special-edition-volume-four/>



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



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



Puppet Reporting and Monitoring

Szerző: Michael Duffy

<http://www.packtpub.com/puppet-reporting-and-monitoring/book>

Michael Duffy egy tapasztalt DevOps mérnök, aki a Sky.com-nál dolgozik. A megfigyelés nem rossz dolog, de sajnos idejélmúlt, drága megoldás, ami sokba is kerül. A sok idő, amit az adminisztrátorok és a programozók eltöltenek korszerűtlen megoldások használatával, az neked is sokba kerül.

A Puppet talán a leggyorsabban növekvő hálózat-konfigurációs eszköz a földön, ami nagy részben annak köszönhető, hogy nagy teljesítményű és könnyen kezelhető.

Elszomorító, hogy a Puppet riportálási funkciója az egyik legkevésbé ismert, de annál erőteljesebb eszköze.

Helyes használat mellett, a beépített riportálási funkció lenyűgöző szintű részinformációkat adhat neked az infrastruktúráról, a benne lévő eszközök számáról, a hálózati elemekről, hogy a hálózati erőforrás állapota hogyan és mikor változott meg.

A könyv azoknak készült, akik többet szeretnének megtudni a Puppet alapvető riportálási komponenseiről.

Ahhoz, hogy a lehető legtöbbet kihozhasd a könyvből, nem árt, ha ismered a Puppet fő komponenseit, a Puppet mastert és agentet, amiket optimális esetben rutinszerűen tudsz használni. Az is szükséges, hogy gördülékenyen tudj

kódokat értelmezni, és különösen jól jön az, ha legalább futólag ismered a Rubyt. Végül, de nem utolsósorban stabil ismeretekre van szükség az általad választott Linux/Unix alapú rendszer parancssoros környezetében.

A mérőszámok, amiket a Puppet agent átad a Puppet masternak nagyon jól tagoltak, ezáltal egy fantasztikus betekintést kínálnak abba, hogy mivel tölti a Puppet az idejét, legyen akár beolvasás, feldolgozás vagy módosítások alkalmazása.

A Puppet műszerfalat arra használhatod, hogy részt vegyél egy gyors túrán, ami néhány főbb jellemző érintésével betekintést adhat a funkciók halmazába. A műszerfal néhány gyors és egyszerű riportálási opciót is kínál, de ezek korlátozottan használhatók.

A hatodik fejezet a PuppetDB query alkalmazás programozási felületét (API) taglalja.

Az adatok csak akkor lehetnek hasznosak, ha valahogyan el is tud-

juk őket érni, amikor szükséges. Az az igazság, hogy sok rendszer úgy tűnik elfelejtette, és inkább a fejlesztőkre támaszkodik, hogy kitöltsenek bármilyen tátongó úrt az adat-feltérképezésben, ami felett az eredeti termék átsiklott. Szerencsére a Puppet, a PuppetDB API és a hozzá tartozó lekérdezőnyelv formájában egy nagyon gazdag eszközt kínál számunkra, az adatok felderítéséhez.

A következő fejezetben megtanulhatod, hogyan kell egyedi riportokat írni a PuppetDB-vel, és hogyan kell menüvezérelt applikációt létrehozni.

A kilencedik fejezetben, talá-lunk egy rövid összefoglalót a Puppet műszerfalról és a más forrásból származó szoftver komponensekkel történő integrációjáról, visszatekintést a riasztási funkciókra, továbbá külső riasztási rendszerekkel való integrációjáról, mutatók és változások elemzéséről a Graphite rendszerrel, és anomáliák kimutatásáról az Ets Skyline segítségével.

Remélhetőleg most már úgy tekintesz a Puppetre, mint egy kapura, ami lehetővé teszi a rengeteg rendszerrel történő egyidejű kommunikációt, amelyek már használják a monitorozó és jelentést készítő funkciókat, és gondolkodsz ezen eszközök új használati lehetőségein, amelyeket a Puppet által nyújtott további adatok tesznek lehetővé.

Elovestam már néhány Puppet-ről szóló könyvet, ez talán a legjobban megírt mind közül. A szövegezése tiszta és emészthető, a témákat jól elmagyarázza. Még ha a tartalma a Puppet riportálási funkcióiról és a PuppetDB-ről is szól, a szerző néhány alkalommal belemerül a Puppet általános funkcióiba és tulajdonságaiba.

Ebben a könyvben könnyen követhető útmutatókat találsz, amelyek jól taglalt példákon keresztül elmagyarázzák a Puppet riportálási funkcióját, lehetővé téve a Puppet számára azt, hogy hatékonyan tudjon működni riportáló eszközként a való világban.

Tapasztalt felhasználóknak ismerős lehet a könyv tartalma, de még az ő számukra is egy nagyon érdekes koncepció kerül terítékre a

könyv utolsó lapjain, ami izgalmas esettanulmányokon vezet végig: a Puppet riportkészítőt vezérfonálként használhatod az infrastruktúrád összehangolási tevékenységéhez.



Calogero Bonasia vagyis „Kalos” egy tapasztalt konzultáns az üzleti folyamatok menedzsmentjében, és a „kollektív intelligenciában”. A Puppetet a SEATPG -nél használja, ami Olaszország legnagyobb hirdetési platformját működteti, közelebb hozza a megrendelőket a cégekhez, és elősegíti a helyi vállalkozások és közösségek növekedését.

LibreOffice különkiadások:



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

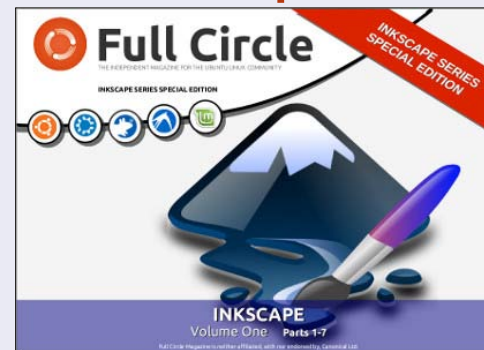


<http://fullcirclemagazine.org/libreoffice-special-edition-volume-two/>

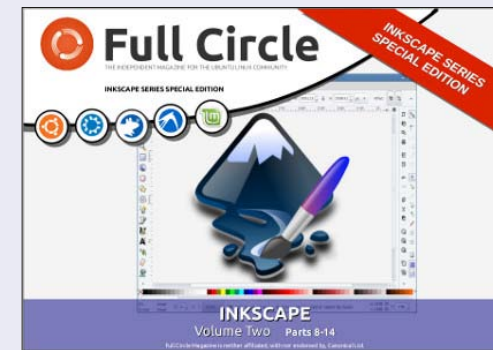


<http://fullcirclemagazine.org/libreoffice-special-edition-volume-three/>

Inkscape különkiadások:



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



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



Mi az a...

Írta: Ronnie Tucker
Fordította: Sipkai Gergely

Dualminer USB telepítése



Lássuk be, manapság nem igazán éri meg digitális valutát bányászni. Többször fog kerülni az elektromos energia, mint amennyit a [kedvenc érméd helye] fog neked jövedelmezni. Mint már említettem mostanában divatos az ASIC bányászata, nem úgy, mint a Bitcoiné (amit nagyon nehéz kinyerni, és szuperszámítógépre van szükség, hogy valami haszonra tegyünk szert). Azok sincsenek jó helyzetben, akik alsó kategóriás dolgokkal (mint a Litecoin) próbálkoznak, amik scrypt titkosítást használnak. A bal szélen belépett a színre egy új örület – a kis fogyasztású USB bányász- kulcs.

Az USB bányász kulcsok első hulláma csak Bitcoinos volt, de most már kettős bányászatra képes változatokat is forgalomba hoztak, amivel Bitcoin és scrypt érméket is lehet kitermelni.

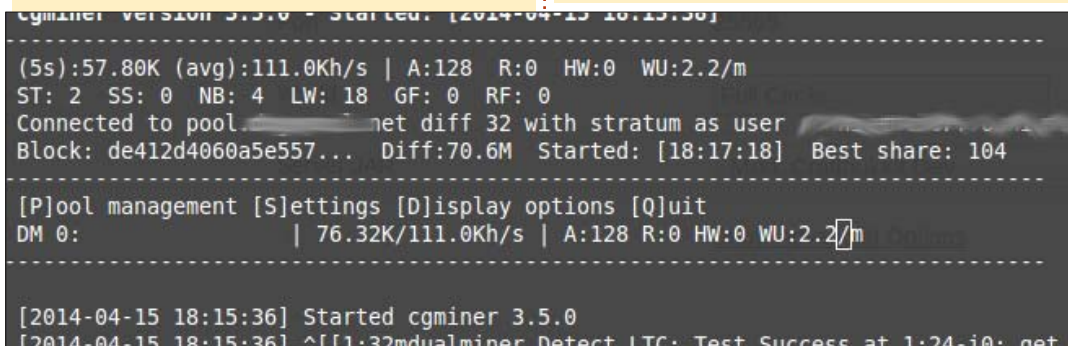
Ezek használatához először a videokártyád (nálam Nvidia) meghajtó-programját kell a legújabbra frissítened.

Ezután be kell szerezni néhány programot a bányász kulcshoz. Sajnos egyik sem azonnal bevethető, így a cgminer egy speciális változatát kell lefordítanunk. A git tárolóból terminállal így töltheted le:

```
git clone
https://github.com/dualminer/
dualminer-cgminer
```

A letöltés végeztével add ki ezt a parancsot:

```
cd dualminer-cgminer
```



Mindenekelőtt a konfigurációs szkripteket tedd futtathatóvá. Nyiss egy fájlkezelő ablakot, menj a dualminer-cgminer mappába. Jobb katt a szkriptekre és válaszd a Tulajdonosságokat. Kattints a Jogosultságok fülre és jelöld be a „Fájl végrehajtásának engedélyezése programként” opciót.

Szükségünk lesz néhány függőségre is: a csomagkezelőddel telepítsd a libtool, libudev-dev és libncurses5-dev csomagokat, de használhatod a terminált is e célra.

Kezdjük neki a fordításnak. A terminálba írd be ezeket:

```
sudo ./autogen.sh

sudo ./configure --enable-
dualminer --enable-scrypt --
disable-openc1 --
prefix=/home/USERNAME/dualmin
der-cgminer
```

(Természetesen a USERNAME-et helyettesítsd be a felhasználói neveddel.)

A folytatás:

```
make && make install
```

Várj egy kicsit, míg elkészül a fordítás, aztán futtasd a cgminer-t:

```
sudo ./cgminer --scrypt -o
stratum+tcp://ltc.give-me-
coins.com:3333 -u
wakuangdenongmin.1 -p 1
```

Megjegyzés: rendszergazdaként kellett futtatnom, mert másként nem ismerte fel az eszközt.

Most várnod kell egy darabig. Nekem napokba telik 0,01 Litecoin-t szerezni. A helyzetet súlyosbítja, ha az alapba új blokkok kerülnek, ekkor a következő üzenetet írja ki:

```
Stratum from pool 0 detected
new block
```

és a bányászat folyamata egy kis időre megszakad.



FIRESTARTER

Van egy kérdésem a Firestarter-ről. Nem értettem, hogy miért szabadultak meg tőle. Most meg ők mondják, hogy töltsd le a GUFW-t. Nem tudom, hogyan kell ezt használni, mert a Firestartert csak letöltöttem, és használtam. Akik azt mondták, hogy csak töltssem le, szerintük csak be kell állítani a GUFW-t. Én sajnos nem tudom, hogyan kell ezt csinálni. Tudsz segíteni ezzel kapcsolatban nekem?

Lou

Ronnie: *valamelyik GUFW szakértő akar írni egy cikket, hogyan állítsuk be a GUFW-ot?*

UBUNTU + MATE

A Full Circle Magazin 86. számának cikke szerint: „az Ubuntu Mate Flavor hamarosan megérkezhet, a prototípus már nagyszerűen néz ki.”

Már most lehet a MATE asztalkezelőt használni az Ubuntu 14.04 alatt. Mostanában telepítettem MATE 1.8-at UbuntuStudio 14.04-

re, amelyik XFCE asztali környezetet használ alapból. Úgy tűnik, hogy a telepített MATE kielégítően működik. Van azért néhány kisebb dolog, amit meg kell szokni, de semmi komoly.

Ez a link megad minden részletet. A MATE egyik beépített verziója lehet, hogy jobb:

<http://ubuntuportal.com/2014/06/how-to-add-mate-desktop-environment-1-8-to-ubuntu-14-04-lts.html>

jl

ROBOLINUX

Csak meg akartam írni a tapasztalataimat a felhasználóknak a legutóbbi számban megjelent „Óvakodj a RoboLinuxtól” cikkről.

Már futtattam egy fájlszervert az irodámban Windows XP-t használva. Akartam építeni egy új szervert, ami átvállalhatná majdnem az összes funkcióját az öreg XP-s gépnek, de helyette Ubuntut futtatnék rajta. Nagyon hasznosnak találtam a szoftvert a RoboLinuxtól. A szer-

verem nem dual-bootos rendszer. Azon csak egy operációs rendszert lehet futtatni. RoboLinuxnál valójában több projekt folyik egyszerre. Az első maga a RoboLinux, ami saját maga is egy Linux disztribúció. Nem magyarázom ezt külön, azért mert boldogan használok Ubuntut a 4.10-es verzió óta (majdnem 10 éve), és maradni akartam az Ubuntunál. A másik RoboLinux project magába foglal egy valós Windows XP vagy Windows 7 telepítést, amelyből készít egy képfájlt, amit hiba nélkül lehet használni VirtualBoxban. Neten olvastam, hogy bár tudsz magadnak készíteni alkalmazásokat, nem megy mindig problémamentesen, hosszú időt vesz igénybe, és úgy tűnik ez elég zavaró. A videók a RoboLinux oldalán egy kicsit homályosak, és nem nagyon magyarázzák el, hogyan csináljuk ezt, de ígérek könnyű, lépésről lépésre való útmutatást, miután „támogattad” őket.

Végül is az útmutatások nagyon jók voltak (kevés kivétellel, amit később megemlítek majd). Elmondták, hogy hogyan kell képfájlt készíteni VirtualBox-kompatibilis formában, és telepíteni azt Virtual-

Csatlakozz:



goo.gl/FRTMI



facebook.com/fullcirclemagazine



twitter.com/#!/fullcirclemag



linkedin.com/company/full-circle-magazine



ubuntuforums.org/forumdisplay.php?f=270

A FULL CIRCLE-NEK SZÜKSÉGE VAN RÁD!



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

Az irányelveinkről a **Hogyan írjunk a Full Circle-be** cikkben olvashattok. Ha betartjátok ezeket, garantált a siker.

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



Boxban pár egérekattintással. Nagyon szép képernyőképeket mutatnak, különösen, hogy hogyan kéne kinéznie a folyamatnak mindenütt. Csak vársz, a számítógéped pedig ez alatt dolgozik. Amikor kész volt, a virtuális gép rendben elindult, és minden rendben volt, ahogy annak lennie kellett. Csináltam egy kis változást a VirtualBox beállításai-ban Windows XP gépre.

Bekapcsoltam a hálózat áthidalást, így kommunikálhat mindennel az irodám hálózatában, pontosan úgy, mint ezelőtt.

Az egyetlen dolog, ami hiányzott a leírásból, az az volt, hogy először telepíteni kell a dkms csomagot az Ubuntu-ban. A dkms csomagot a Canonical tartja karban, és része az állandó tárolóknak, de „opcionálisnak” számít, és a nem települ alpból. Amikor frissítesz egy kernel-t, és újraindítod a géped, a VirtualBox hibát fog jelezni, hogy a vbox drivereit újra be kell szerkeszteni. Amit parancssorból kell végrehajtani, természetesen sudo használatával. Nem egy nagy dolog, de ha a dkms csomag telepítve lett volna, az automatikusan megcsinálná ezt neked, bármikor, amikor kernel-t frissítesz. A dkms csomagokat megtalálhatod a Szoftverközpontban, a Synapticban

vagy a régi jó öreg „sudo apt-get install dkms” paranccsal telepítheted a függőségeivel együtt.

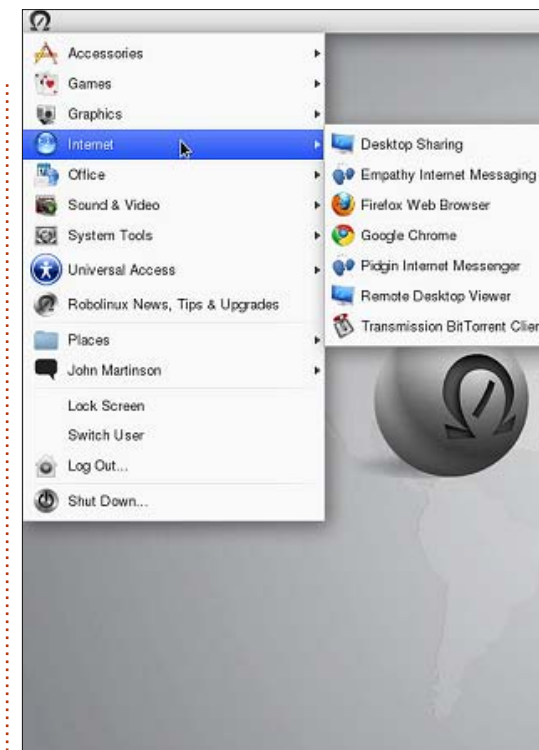
Elégedett vagyok a szoftverrel, és úgy gondolom, hogy pár dollárért értékes dolgokat kaptam. Hiszem, hogy ez számos órát megtakarított, nekem legalább is, és elkészítettem az új Ubuntu 14.04. 64 bites szerveremet.

Utóirat: írtam a RoboLinuxnak, hogy a dkms csomag az Ubuntu-nál szükséges, ezt a választ küldte John a RoboLinuxtól:

„Szándékoztam becsúsztatni az Ubuntu stealth vm szoftverbe a dkms telepítést, szerintem segít a felhasználóknak, és sokkal kellemesebb és teljesebb megoldást készít az Ubuntu felhasználóknak. Megcsinálhatom dinamikus is, azóta, hogy a szkriptünk speciálisan el van különítve az Ubuntu felhasználóknak, és elérhető a RoboLinux Debian szervereinken keresztül.”

Teljesen támogatóak és készgések az Ubuntu közösséghez. Összeségében, öröm veled foglalkozni. Nagyon ajánlom.

Martin G Miller

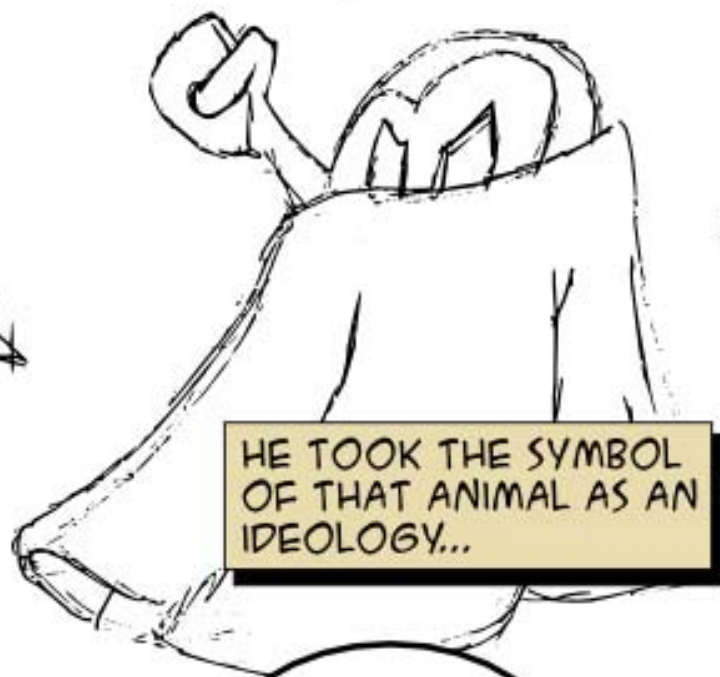


Tuxidermy

OUCH!



SO, HE WAS BITTEN BY A WILD ANIMAL...



HE TOOK THE SYMBOL OF THAT ANIMAL AS AN IDEOLOGY...



HE ATTRACTED THE WRATH OF EVIL CORPORATIONS...



AND HE INSPIRED OTHERS LIKE HIM.

HE'S PERFECT FOR A SUPER HERO, SEE?



EXCELSIOR!



Kávé

Összegejtötte: Gord Campbell
Fordította: Majoros Gábor

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

K Egy nyomtatószerveret próbálok csinálni egy MFC-7860DW-hoz. A nyomtatással nincs gond, de miután a PIP-pel feltelepítettem a „cloudprintet”, egy hibaüzenetet kaptam.

V Egy nyomtató megosztása sokkal egyszerűbb, mint gondolnád. Lásd: <https://help.ubuntu.com/community/NetworkPrintingWithUbuntu>

K Linux Mint Qianat használok 3.13-as kernellel és LMDE-t 3.11.2-es kernellel, szóval miért van hírértéke a V3.10-nek?

V (Köszönet **Ronnie**-nak.) A 3.10.41-es kernel egy LTS változat, szóval éveken át kap támogatást. Lásd: <https://www.kernel.org/category/releases.html>

K Hogyan lehet egyszerűen összegezni a LibreOffice Calcban?

V Vidd a kurzort oda, ahol összegezni szeretnél, kattints a sum ikonra, nyomd meg az entert.

K Számos frissítést végeztem, és néhány verziófrissítést, de a GRUB még mindig az eredeti kernelverziót mutatja nekem.

V (Köszönet **RobertKH**-nak az Ubuntu Forumsról) Futtasd ezeket a parancsokat:

```
sudo grub-install /dev/sda
sudo update-grub
```

K Telepítettem az NS2-t, de nem találok, hogy hova lettek telepítve a fájlok, annak érdekében, hogy módosítsak néhányat közülük. Konkrétan az aodv.h-t és az aodv.cc-t szeretném módosítani a saját projektemhez.

V Ha telepíted a Synaptic csomagkezelőt, és megkeresed az ns2-t, kattints rá jobb gombbal, és válaszd a „Tulajdonságokat”. Az egyik fül a „Telpített fájlok”, ami megmutatja az összes fájlt és a he-

lyüket. Ez csak telepített csomagokkal működik.

K Hogyan tudok úgy megnyitni Kubuntun egy alkalmazást, hogy ott jelenjen meg, ahol én akarom?

V (Köszönet **AnotherKevin**nek az Ubuntu Forumsról) Mozgasd az ablakot az asztalodon oda, ahová szeretnéd, hogy megnyíljon az alkalmazás. Kattints az app szejélyén a bal felső sarokban lévő ikonra. Válaszd a More Actions >> Special Window Settings gombot. A megnyíló dobozban pipáld ki a Position és a Size menüpontokat, aztán a legördülő listából válaszd ki a Remember pontot.

K Hogyan tudom késleltetni egy alkalmazás indulását 14.04-en?

V (Köszönet **mc4man**-nek az Ubuntu Forumson) A home mappádban, menj a rejtett .config/autostart mappába, és keresd meg az alkalmazásod .desktop fájlját. Módosítsd a fájlt, úgy hogy ezt

a sort adod a végéhez:

```
X-GNOME-Autostart-Delay=30
```

ahol a 30 a másodpercek számát jelenti a késleltetésből, amit szeretnél.

Ez nem működik a Dropboxszal, mivel a Dropbox átírja a .desktop fájlját minden alkalommal mikor fut.

K Van egy új laptopom, amelyre Windows 8.1 van telepítve. Ubuntu 14.04-gyel szeretnék dual-bootolni. Ki kellene kapcsolnom az UEFI-t, és a secure bootot? Mikor kell beállítanom a partíciókat?

V Nem, hagyd bekapcsolva az UEFI-t és a secure bootot. Használd a Windowst, hogy csökkentse a meglévő partíció(k) méretét, hogy legyen hely az Ubuntu-nak. Mindig válaszd a „Valami más” lehetőséget a telepítéskor, és pontosan úgy állítsd be a partíciókat, ahogy akarsz.



AZ ASKUBUNTU LEGNÉPSZEBB ÚJ KÉRDÉSEI

* Így ne állítsd meg a parancsokat Ctrl + C-vel

<http://goo.gl/KTWyYC>

* Ha letörölsz egy programot Ubuntu-n az úgy valamilyen magán után?

<http://goo.gl/1f6FQH>

* Az Ubuntu Touch kevesebbet fogyaszt, mint az Android?

<http://goo.gl/0hxFQX>

* Az Ubuntu MAAS mentes?

<http://goo.gl/iZR3vV>

* Mit jelent a TTY?

<http://goo.gl/yEdGMP>

* Miért nem működik a cd egy shell szkriptben?

<http://goo.gl/JMupZu>

* Nem sikerül eltávolítani egy fájlt, aminek olyan neve van mintha egy parancsargumentum lenne

<http://goo.gl/2tAaVo>

* Ubuntu telepítése CD és USB nélkül, hogyan?

<http://goo.gl/Pcoqt2>

* Hogyan írunk superscript karaktereket geditben?

<http://goo.gl/4nCEGz>

TIPPEK ÉS TECHNIKÁK



SEGÍTSÉGNYÚJTÁS

Depressziós vagyok. Annak érdekében, hogy megírjam ezt, jelentős időt töltöttem az Ubuntu Forums böngészésével, és más fórumokkal. Rengeteg kérdést látok, ami nem teljes, ellentmondó, nem tiszta, és nyelvtanilag helytelen – még olyan emberektől is, akik egyértelműen angol anyanyelvűek. Ez még rendben van.

Azonban legalább a „válaszok” egy harmada mutatja, hogy a szerző nem olvasta el a kérdést. Egy embernek volt egy Wi-Fi-vel kapcsolatos kérdése, és egy fórummoderátor(!) megkérte, hogy adjon meg több információt – amelyek nem is fontosak egy vezeték nélküli adapterhez. Emberek, akik több ezer posztot írtak már, hülyeségeket javasolnak. Szeretném kigúnyolni őket, de ezzel kidobhatnám magam a fórumokról.

Jó látni, hogy sok ember próbál

segítőkéssé lenni. Sokkal jobb lenne azonban, ha figyelmesen elolvasták a kérdést, és nem írnának képtelenségeket.



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

Full Circle Podcast 41. rész, Biztos a kudarc!!

Üdvözlünk az új műsorunkban, pár változás történt az előzőhöz képest, a legfontosabb, hogy a műsort együtt rögzítjük a Blackpool Makerspace irodájában. Ebben a részben teszteljük az Ubuntu 14.04-et, és lesz egy előzetes a Hivatalos Ubuntu Szerver Könyvről (Official Ubuntu Server Book).

Házigazdák:

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



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

Letöltés



Biztonság

Írta: Iain Mckeand

Fordította: Takács László

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

Lehetséges, hogy elbukik a TrueCrypt, így ez egy jó alkalom arra, hogy szétnézzünk a hasonló titkosító alkalmazások között. Kis idő után világossá vált, amennyire én látom, hogy a TrueCrypt egy páratlan szoftver abból a szempontból, hogy ez az egyetlen multiplatform alkalmazás, ami konténereket, lemezeket és partíciókat is képes titkosítani. Ezen képességeket használtam a titkosításkor, amik talán bonyolultnak tűnnek, de ígérem, hogy valójában nagyon egyszerűek. Nem vagyok túl jó a szkriptek írásában és még lusta is vagyok, így ez a dolog mindenkinél működni fog.

Az Ubuntuval nagyon jól lehet lemezeket és partíciókat titkosítani a beépített titkosító eszközökkel. Az ENCFS fájlok és mappák titkosításánál jön jól. Az AESCrypttel küldés előtt nagyon egyszerűen titkosíthatjuk a fájljainkat és a Tombbal olyan könnyen tudsz titkosított konténereket létrehozni, ahogy azt a TrueCrypttel tetted. Ezekkel az alkalmazásokkal azonban az a gond, hogy parancssoros eszközök. Kérlek, csak ezért ne ugorj a következő cikkre. Kezelésüket egyszerű

elsajátítani – én magam sem szerettem igazán a parancssort, mégis délutánra már mindet sikeresen tudtam használni.

Meg kell még említenem, hogy nem mindegyik szabad szoftver, de mindegyiket ingyen lehet használni.

AESCRYPT

Az AESCrypthez meg kell látogatnod a <http://www.aescrypt.com/download/> oldalt, az oldal alján lévő Linux letöltéseknél ki kell választani a 32 vagy 64 bites verziót. Bár AES Crypt – Gui-nak nevezik és a leírása azt mondja, hogy ez egy grafikus alkalmazás, én nem találtam ilyet Xubuntun. Na szóval, töltsd le az állományt, tömörítsd ki egy mappába. Tedd futtathatóvá (jobb klikk, tulajdonságok, jogosultságok fül, „Fájl végrehajtásának engedélyezése programként” dobozba pipá, majd OK). Futtasd a programot parancssorból vagy a jobb klikkes menüből kiválasztva a Végrehajtást. Azonnal kérni fogja a jelszavadat. Ez az a jelszó, amelyet megadnál a sudo parancs használatához.

Válassz nyelvet (van magyar is), majd kattints az OK gombra. Kattints egyszer a Következőre, majd ha ismét rákattintasz a Következőre (én így tettem), azzal elfogadod az alapértelmezett mappa kiválasztását, végül pedig a Befejezésre.

Elég sok parancsot és leírást másoltam ki a weboldalon lévő kézikönyv ide vonatkozó részeiből. Tegyük fel, hogy van egy „jelszavak.txt” állományod, amit az „alma” szóval szeretnél titkosítani. A következő parancssal teheted meg:

```
aescrypt -e -p alma  
jelszavak.txt
```

Ennyi volt! A program létrehoz egy állományt jelszavak.txt.aes néven. A visszafejtés így történik:

```
aescrypt -d -p alma  
jelszavak.txt.aes
```

Mi van akkor, ha a visszafejtett fájl csak meg akarod jeleníteni a képernyőn, de nem akarod nyílt szöveggé tárolni? Így teheted meg:

```
aescrypt -d -o -  
jelszavak.txt.aes
```

Mindenféle varázslatokat lehet még csövek (pipe) és szkriptek használatával csinálni, de vannak más eszközök is, amik számomra úgy tűnnek, hogy alkalmasabbak több fájl titkosítására. Azt is meg kell említenem, hogy mikor az AESCrypt titkosít egy fájlt, nem törli az eredetit, csak ugyanazzal a névvel létrehoz egy másikat. Ha további információra van szükség, látogasd meg a fenti weboldalt, ahol több információ van, mint amivel meg tudsz birkózni.

ENCFS:

Az ENCFS benne van az Ubuntu tárolóiban, szóval „sudo apt-get install encfs”-sel telepíthető. Ez egy kicsit másképp működik, mivel két mappát használ. Az egyik mappa a forrás, ahol a titkosított állományok vannak, a másik pedig a csatolási pont. A csatolási ponton vannak a titkosítatlan állományok. A fájl- és mappanevek is titkosítottak a forrásban, szóval bár a mappastruktúra látható, a fájlok nevei és típusai már nem. Az ENCFS-ben az a legjobb, hogy nem kell titkosított tárolót létrehoznod, így csak a

BIZTONSÁG

forrásállományaidat tartalmazó lemez mérete szab határt. Nagyon jó felhasználói útmutatót találsz a <http://www.howtoforge.com/encrypt-your-data-with-encfs-ubuntu-13.04> címen. Begépelhetném újra az összes parancsot, de tényleg önmagyarázóak. Miután a mappák készen vannak, mindössze a lenti encfs parancs futtatására van szükséged. Ja igen és semmiképp se felejtse el a titkosítás kulcsát, mert akkor magad elől is elzártad az adataidat. Bár ez a tipp az összes itt említett eszközre igaz.

Következzen egy egyszerű példa, az útvonalakat szükségszerűen írd át:

```
mkdir /home/felhasznalonev/-forras
```

```
mkdir /home/felhasznalonev/-csatolasi_pont
```

```
encfs /home/felhasznalonev/forras /home/felhasznalonev/csatolasi_pont
Volume key not found, creating new encrypted volume.
```

```
Password: [jelszavad]
```

```
Verify: [jelszavad]
```

Innentől a csatolási pont mappáját a fájlkezelőben megszokott módon használhatod.

A fordító magyarázata a jelenlegi verziót figyelembe véve:

```
mkdir /home/felhasznalonev/forras
```

```
mkdir /home/felhasznalonev/csatolasi_pont
```

```
encfs /home/felhasznalonev/forras /home/felhasznalonev/csatolasi_pont
```

Új titkosított kötet létrehozása

Kérem válasszon az alábbi lehetőségek közül:

“x” a haladó beállításokhoz,

“p” a meghatározott beállításokat tartalmazó ‘paranoia’ konfigurációhoz, minden mással, vagy az üres sorral az alap konfigurációt választja.

Itt üss entert, majd az

„Önnek most be kell írnia a jelszót a fájlrendszerhez” üzenetnél írd be a jelszót:

Új Encfs jelszó: [ide írd be]

EncFS jelszó megismétlése: [ide is]

Mikor kész vagy, a csatolási pontot így zárhatod le:

```
fusermount -u /home/felhasznalonev/csatolasi_pont
```

TOMB

Letöltés: <http://www.dyne.org/software/tomb> A Tomb egy kicsit vicces (a név jelentése sír) és valószínűleg a Truecrypthez legközelebb álló program, mivel titkosított tárolókban tárolja a fájljaid. Valószínűleg csak root jogokkal tudod használni. Ezt megteheted, ha a fájlkezelőt sudo paranccsal indítod a parancssorból. De csak tipp, mert minden parancs előtt ott a „sudo”. Ettől eltekintve jól működik.

A lényeg. Miután letöltötted a tömörített állományt ki kell azt csomagolnod valahova. Az alkalmazásaimat az alkalmazások mappámban tartom. Fantáziadús, ugye? Nyiss egy terminált és lépj be a kicsomagolt Tomb mappájába. A következő utasításokat a Tomb weboldaláról másoltam, mivel nem tudom őket jobban leegyszerűsíteni. Hozzunk létre egy 100 MB-os „titok” nevű titkosított tárolót („sírt”):

```
cd a Tomb mappájába
sudo tomb dig -s 100 titok.-tomb
```

```
sudo tomb forge titok.tomb.-key
```

```
sudo tomb lock titok.tomb -k titok.tomb.key
```

Megnyitása:

```
sudo tomb open titok.tomb -k titok.tomb.key
```

Miután kész vagy:

```
sudo tomb close
```

Vagy ha sietsz:

```
sudo tomb slam all
```

Ha máshol is szeretnéd használni a titok.tomb állományod, akkor a fájl teljes elérési útvonalát kell használni. Ugyanez igaz a kulcsra. Például, ha Office365-öt (Outlook 2013) használod, kattints az ablak bal alsó sarkában lévő három kékpontra. Kattints a Mappákra. Most mappanézetben mutat mindent a bal oldali panel. Ha kibontod a Bejövő leveleidet tartalmazó mappát, láthatod a régi naptáradat és névjegyeidet. Fogd meg a névjegyeket és vidd őket a jelenlegi névjegy mappába.

Ha még mindig Outlook 2010-et használod, a mappanézet ikonja egy kis sárga mappa a bal oldali ablak alján.

```
tomb open /home/felhasznalonev/private/titok.tomb -k /home/felhasznalonev/private/secret.tomb-key
```

```
color:desktop:blue:blue
color:title:blue:white
color:base:blue:white
menu:main:Main Menu:Main menu
```

```
exec:open tomb:p:sudo tomb open /home/username/private/secret.tomb -k /home/username/private/secret.tomb.key
exec:close open tomb:P:sudo tomb close
nop
exit:E_xit
```

És még sok más dolog is van a Tomb weboldalon, amit mindenkinek javaslok elolvasni:

<http://www.dyne.org/software/tomb/>

A következő kis résznek nincs igazán köze a titkosításhoz. Mint mondtam a bevezetőben, elég lusta vagyok és nem emlékszem túl jól a hosszú parancsokra és mindig az egyszerűbb utat keresem a dolgokhoz. Így találtam rá az igen hasznos **pdmenu**-re. Terminálban használható menü hozható létre parancsokhoz. A kurzormozgató billentyűkkel lehet fel és le mozogni a menüben és az enterrel végrehajtani a parancsot. Benne van a tárolóban, így a

```
sudo apt-get install pdmenu
```

paranccsal egy-két perc alatt fent van. Létrehozza az alapértelmezett pdmenurc fájlt a /etc-ben. Hozd létre a saját .pdmenurc állományodat a home mappádban és

módosítsd ízlésed szerint. Mikor terminálban indítod a pdmenut, először azt fogja megtalálni és használni. Megmutatom, hogy néz ki az állomány, mikor tartalmazza a tomb megnyitás és bezárás parancsait (fönt a keretben).

Az első négy sor megmondja, hogy nézzen ki az ablak.

exec – Megmondja a pdmenunek, hogy végre kell hajtani a parancsot

: Az utasításokat határolja
open tomb a név, amit mutat
p megmondja a pdmenunek, hogy felhasználói bevitelre várjon.

A parancs többi része az utasítás vége.

```
exec:_Tetris for
Terminals: :/usr/games/tt
```

```
exec:_Adventure:pause:/usr/games/adventure
```

A két fenti parancs futtatja a Tetris for Terminals játékot, jelzők nélkül, tehát a /usr/games/tt-t futtatja, mikor kiválasztod. Az aláhú-

zás az öt követő betűt gyorsbillentyűnek állítja be. Tehát a t leütésére kiválasztja a Tetrist a menüből. Az Adventrue-nek pause jelzője van, ami azt jelzi, hogy valamilyen bevitelre van szükséged mielőtt visszatérsz a menübe. A man pdmanu parancs rengeteg hasznos információt tartalmaz, és ha valójában bele akarsz nézni magad, akkor még többet találsz az Interneten.

A pdmenu igen sokoldalú, lehetséges a menük egymásba ágyazása, így már nem szükséges megjegyezni a parancsok hosszú szintaxisát.

Bár az előzőekben nem egy kimerítő listát mutattam a titkosítási módszerekről, de minden bizonnyal lefedik a Truecrypt képességeit. Biztos vagyok abban, hogy a számítógémem nem bevehetetlen, ugyanakkor abban is biztos vagyok, hogy az adataimat csak néhány jól képzett ember tudja elérni. Ha a gépemet ellopják vagy elhagyom, és használják, nagyjából biztos le-

hetek abban, hogy nem tudják a rajta lévő adatokat használni.



Iain teljes munkakörben foglalkozott IT szakértő, aki nemzetközi konzultációval foglalkozó, oxfordi cégnél dolgozik. A legtöbb munkája Windowszal kapcsolatos, de sikerült időt szorítania az Ubuntu szerverre és már évek óta Ubuntu/Xubuntu felhasználó.



Hölgyek és az Ubuntu

Írta: Elizabeth K. Joseph
Fordította: Szekeres Péter

Elizabeth K. Joseph: Tudnál egy pár szót mondani magadról?

Svetlana Belkin: Svetlana Belkin vagyok, 2013 júliusától aktív tagja az Ubuntu csapatnak, 2014 február 6-án lettem hivatalosan elismert tag. Ez a hónap nagy jelentőséggel bír az első éves munkámra az Ubuntu közösségben.

Nem vagyok fejlesztő, a programozás nem fogja megmenteni az életem.

Egy biológus vezető vagyok, a fő szakterületem a sejt és molekuláris biológia. Azért használom Ubuntut, mert a működése és a FOSS világa hasonlít a gondolkodásmódomhoz.

EKJ: Mi ösztönzött arra, hogy belépj az Ubuntu közösségbe?

SB: Egy ötlet, ami egy Mario Partyn alapuló online multi-player játék a mini-játékok helyett. A játékosok kártyákat használnak, hogy érmeiket szerezzék. Ezek lehetnek támadó-, védő- vagy csapda-

kártyák. Az nyer, aki a legtöbb érmet gyűjti, de mindenki megtarthatja az érmeit, amin kártyákat és avatárokat vásárolhat.

Ez egy éve volt és olyan embert kerestem, aki segíteni tud a fejlesztésben. Mivel nő vagyok, ezért az Ubuntu Womenhez csatlakoztam, hogy találjak valakit. Hamar kiderült, hogy ez rossz döntés volt. Elkezdtem fejleszteni az Ubuntu Women Wikit, hogy naprakész legyen. Ez vezetett oda, hogy más dolgokkal is elkezdtem foglalkozni az Ubuntu közösségben.

EKJ: Mi a szereped az Ubuntu közösségben és mik a terveid a jövőt tekintve?

SB: Az én feladatomban, hogy segítsék az újonnan csatlakozóknak, hogy megtalálják a helyüket a közösségben, kapcsolatot tartsak a nőekkel (Ubuntu Women) és a tudósokkal (Ubuntu Scientists) egyaránt a FOSS világ fejlesztése kapcsán.

Segítem továbbá az Ubuntu Documentation csapatot, hogy naprakészen tartsuk az Ubuntu közösség

wikijét.

A jövőben én szeretném tanítani az új vezetőket a közösségben, hogy jó döntéshozók legyenek.

EJK: Ütköztél már valamilyen korlátba a közösségi életben? Mit tudsz javasolni az újonnan érkezőknek?

SB: Az újoncoknak meg kell érteniük, hogy nem kell fejlesztőnek lenniük ahhoz, hogy ki tudják venni a részüket a közösségből. Ez volt az akadály, amivel találkoztam.

Azt javaslom, ne higgyék, hogy fejlesztővé kell válni. A következő lépéseket érdemes betartani: kicsiben kezdeni, csatlakozni valamelyik projekthez/csapathoz és a levelezőlistához, el kell olvasni a projekt-re/csapatra vonatkozó összes dokumentációt és bemutatkozni a levelezőlistán. A legjobb módszer, ha bizonytalanok mibe is kellene fogni, hogy meglátogatják a helyi közösség levelezőlistáját vagy IRC szobáját, és ott teszik fel a kérdéseket.

EKJ: Szerinted lehetne valahogyan egyszerűbbé tenni a csatlakozást az új tagok számára?

SB: Az alapvető probléma az Ubuntu toborzó-csapat hiánya, ahol segítenek csatlakozni, és útbaigazítást adnak, hogy hol van rájuk szükség. A többi disztribúció rendelkezik ilyen csapattal, de az Ubuntu nem.

EKJ: Az Ubuntu és a szabad forrású dolgokon kívül mi érdekel még?

SB: Van hogy művészkedek, és a kedvenc és egyetlen több felhasználós Dungeonnal, az Armageddon MUD-al játszom.



Játékok Ubuntu

Írta: Oscar Rivera

Fordította: Nagypál Ildikó

Symphony

A Humble Indie Bundle volt az egyik legnagyobb áldás a Linux játékok számára, valamint az elmúlt három évben végbement Linux játék-forradalomban az egyik elengedhetetlen katalizátor. A Humble Indie Bundle rajongója vagyok a szerény kezdetektől (szándékos szójáték). 2014. május 27-én a Symphony nevű játék a Humble Indie Bundle részeként jelent meg először Linuxon és Mac OS X-n. A Symphony eredetileg Microsoft Windowsra jött ki 2012-ben, és szinte azonnal nagy siker lett a függetlenek között, elragadtatott kritikákat kapott a kritikusoktól és rajongóktól egyaránt. A Humble Indie Bundle-nél nem vesztegették az időt, és nekiálltak, hogy a Symphonyt elhozzák Linuxra és Mac OS X-re is.

A Symphony egy lövöldözős játék az Empty Clip Studios cégtől. Egy hajót irányítasz, aminek más ellenséges hajókat kell kilőnie, hasonlóan a klasszikus videojátékokhoz mint például az Asteroids és a Galaga. A fő dolog, ami megkülönbözteti a Symphonyt a többi lövöldözős játéktól az az, hogy az ellen-

séges hajók és a szintek elrendezése a játék zenéjén alapszik. Mi több, hozzáadhatod az egész zenei gyűjteményed a játékhoz vagy, ha jobban szeretnéd úgy, akkor csak néhány kiválasztott számot. Ahogy a játék fogalmaz, „a zenédet támadják”, és rajtad áll, hogy megvéd. Egy lassú, klasszikus zene egy lassú szintet eredményez, míg egy pörgős számnál egy nagyon gyors ütemű pályát kapsz, ahol a szükségesnél több lelőni való ellenséges hajó lesz. A játék koncepciója nem

teljesen eredeti, mivel már vannak olyan játékok, amelyek hasonlóan használták fel a zenét. Ettől függetlenül a Symphonyt remek játszani.

Ha játszani szeretnél a Symphonyval, akkor látogass el ide: <http://www.symphonygame.com/>, a játék hivatalos weboldalára vagy megszerezheted a Desurán és Steamen is. A Symphony nem foglal nagy helyet, nagyjából ½ GB (500 MB) lemezterület kell neki, így a le-

töltés és a telepítés is gyerekjáték. A hajót irányíthatod az egereddel, és elméletileg játékvezérlővel is, bár az enyém nem működött ezzel a játékkal.

Szórakoztató vele játszani, de mivel zenén alapul és főleg mert olyan neve van, mint Symphony, arra számítanék, hogy a játék központi eleme a zene lesz. Ennek ellenére akár teljesen le is tekerheted a hangerőt, valószínűleg akkor is ugyanolyan eredményt érsz el, mintha ténylegesen hallgatnád a zenét, és a hallottak szerint mozognál. Egy zenén alapuló játéknak könnyebben teljesíthetőnek kellene lennie, ha figyelsz a zenére, de ez a játék sajnos nem ilyen. A zene meglehetősen csekély szerepe mellett, volt némi grafikai probléma is, amire felfigyeltem, mely úgy tűnik, hogy a saját AMD meghajtóra vezethető vissza, amit a Steam követel meg a játékhoz. Véletlenül a képernyő egésze vagy egy része fehérré válik, bár a játék megy tovább, mintha mi sem történt volna. Utána jártam a problémának, és kiderült, hogy elég gyakori azon játékosok körében,



akik AMD grafikus kártyát használnak a saját meghajtójával. Remélem, hogy a jövőben javítják ezt, és még jobb játékélményt fog nyújtani.

Minimum rendszer-követelmények:

Rendszer: 2012 utáni fő Linux disztribúció

Processzor: Két magos, 2 GHz vagy gyorsabb

Memória: 2 GB tárhely

Grafikus kártya: OpenGL 2.1 (shader model 3 videokártyával vagy magasabb verzió számúval)

Nem ajánlott egyik integrált grafikai GPU-hoz sem

Meghajtó: 500 MB szabad hely

KÖVETKEZTETÉS

Itt az én listám a Symphony előnyeiről és hátrányairól, valamint pontszámom.

Előnyök

- Érdekes ötlet, hogy a saját zenéd az a hercegnő, akit meg kell menteni.
- Nagyon könnyű játszani, és mégsem válik hamar unalmassá. Újra és újra tudnám játszani.

Hátrányok

- Ahogy a zenét felhasználják, az sajnos nem játszik komolyabb szerepet, és a játékot akár elnémitva is

lehetne játszani.

- AMD grafikus kártyával szerelt gépek esetén hibák a grafikában.
- Az állítólagos játékvezérlő-tárogatás ellenére a két játékvezérlő közül egyik sem működött.

Sajnos ennek a játéknak csak 2½ csillagok tudok adni az 5-ből. A hátrányai egyértelműen túlsúlyban vannak az előnyeikhez képest, főleg az AMD grafikus kártyával kapcsolatos hiba az igazán kiábrándító (ha történetesen éppen ilyen grafikus kártyád van).



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

Követheted itt: www.gplus.to/7bluehand vagy küldhetsz neki emailt: www.7bluehand@gmail.com



Az én asztalom

Fordította: Palotás Anna

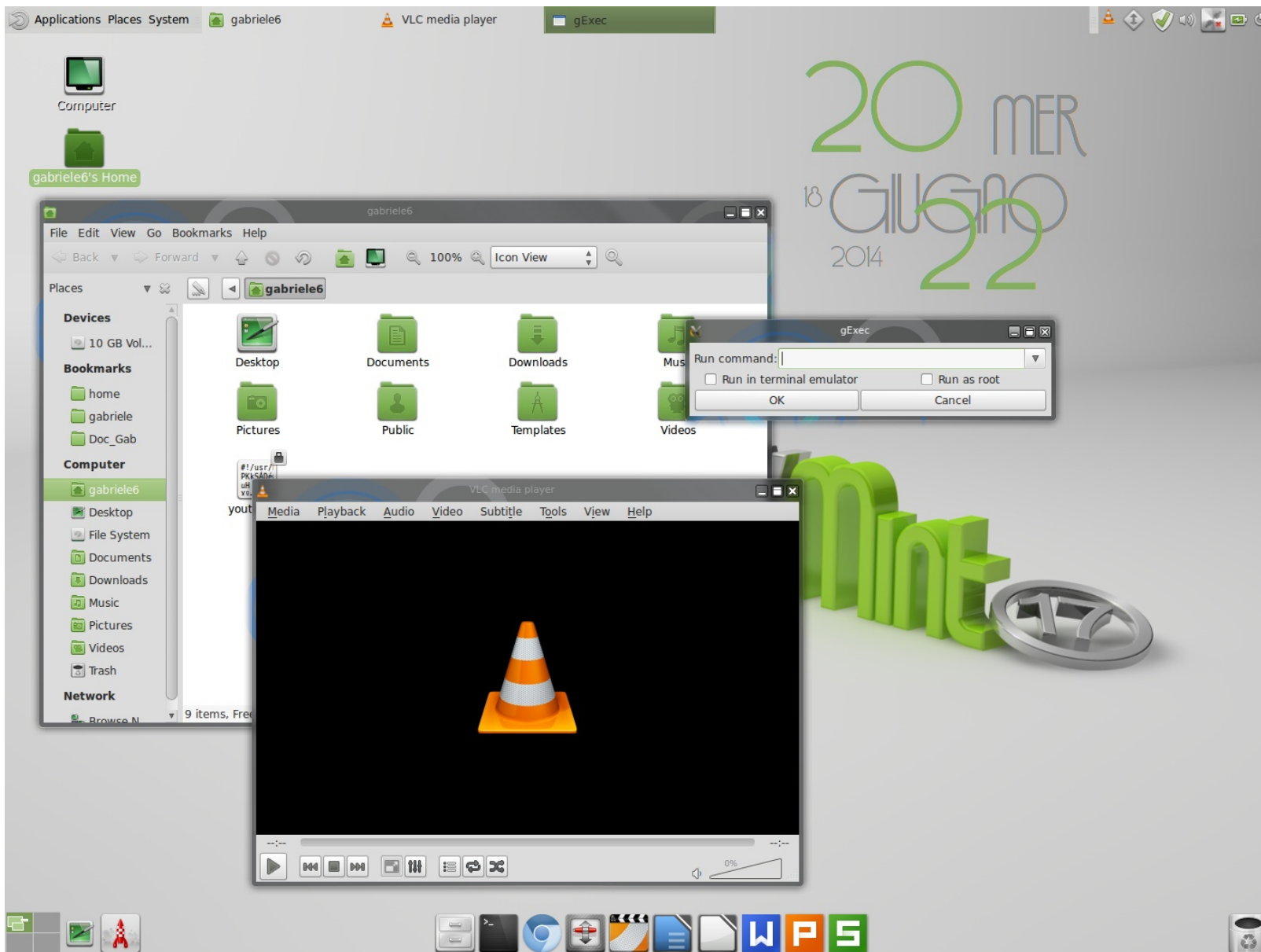
Itt az alkalom, hogy megmutasd a világnak az asztalodat (desktop) vagy a PC-d. Küldj képernyőképeket és fényképeket a misc@fullcirclemagazine.org e-mail címre! Kérlek, mellékelj egy rövid szöveges leírást az asztalodról, a saját gépedről vagy az asztalod illetve a PC-d bármely egyéb érdekességeiről.



Az itt leírt rendszer tartalmaz egy Acer 1280 X 1024 felbontású, 75 Hz-es monitort és egy Gateway/Acer SX-2800 asztali mikroszámítógépet 2,33 GHz-es Intel Core 2 Quad processzorral, 4 GB RAM-mal és WDC WD640 meghajtóval. Az operációs rendszer Linux Mint 17 (LTS) Mate 1.8.0 asztali környezettel. Ez manapság szép vanilla rendszer, de több, mint amire szükségem van. Figyeld meg, hogy a gyakran használt alkalmazásaim a bal oldali panelen jelennek meg, amely alaphelyzetben rejtett. A nem hiteles forrásból származó képet valahol az Interneten találtam. Ez nagyon is megfelel egy Linuxos rendszernek, nem?

Az Ősi Küldetés (Ancestral Quest) és G4FON parancsikonok a megfelelő Windows-programokat a MINT tárolóból telepített Wine 1.6.2 verzióval indítják el. Azt se felejtse el, hogy a MINT 17-nek van egy alkalmazása a Dropbox támogatására, amelyet arra használok, hogy képeket és könyveket másoljak át az iPademre, és arról vissza.

Dave Rowell



perccel tovább tart a rendszer indítása, de így nagyon könnyen kapcsolódik ki.

Itt vannak a megjelenítési beállítások részletei: az ikon téma Mate Faenza Dark, elérhető a hivatalos tárolókban, a téma Menta, az egyik téma a Mate hivatalos témacso-magból, amelyet szintén az Ubuntu tárolókban tárolnak, az ablakdekoráció pedig glowglass, egy webről származó KWin témájú dekoráció.

Az elegáns idő-wiget egy testre-szabott „Frozen Cherry” asztali widget, amit az egyik általam telepített csomagban találtam; apropó, annak érdekében, hogy a CPU terhelését alacsonyan tartsam, fel-emeltem a Conky frissítési időközét 1-ről 10 másodpercre.

A PC-m specifikációi: Lenovo T43p, 2,13 GHz-es Pentium M, 2 GB RAM, 80 GB-os HD, Ati FireGL V3200 vi-deókártya.

Gabriele Tettamanzi

Ez az én Linux Mint 17 KMate-em: A Mate-et a KDE projekt-ből származó KWin ablakkezelő és a Conky használatával öltöttem fel.

A kde-window-manager és system-settings csomagokat telepítettem, az utóbbit azért, mert hozzá kell igazítanom az Alkalmazás megjelenítésében található stílus finom-

hangolást a „kevés CPU-nagy felbontás” üzemmódhoz. A Kwin a kwin -replace paranccsal indítom el, ezt beállítottam automatikusan induló alkalmazásként: pár másod-



Közreműködnél?

A FULL CIRCLE-nek szüksége van rád!

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

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

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



FCM 88. szám



Lapzárta:

2014. aug. 10-e, vasárnap

Kiadás:

2014. aug. 29-e, péntek

A Full Circle Csapat



Szerkesztő – Ronnie Tucker
ronnie@fullcirclemagazine.org

Webmester – Rob Kerfia
admin@fullcirclemagazine.org

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

Szerkesztők és Korrektorok

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

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

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 címre.



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

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

Koordinátor:
Pércsy Kornél

Fordítók:

Czifra Szabolcs
Kola Csaba
Majoros Gábor
Molnár Tibor
Nagypál Ildikó
Palotás Anna

Sipkai Gergely
Sipos Zoltán
Szekeres Péter
Takács László
Tulipán Attila

Lektorok:

Veres László
Nagypál Ildikó
Losonci-Kovács Tímea
Batáth Béla

Almási István
Kovács Róbert
Kukel Attila

Szerkesztő:
Kiss László

Korrektor:
Heim Tibor