



Full Circle

AZ UBUNTU LINUX KÖZÖSSÉG FÜGGETLEN MAGAZINJA

2017. március – 119. szám



Fotó: Charles McColm



A Linux jövője Dobják a 32 bites támogatást?

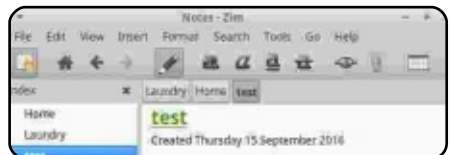
A Full Circle magazin nem azonosítható a Canonical Ltd-vel.



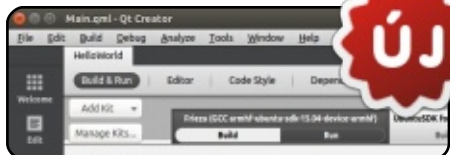
Hogyanok



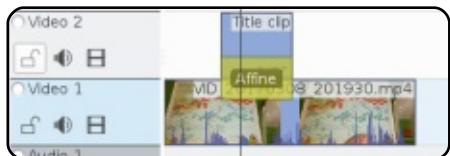
Python 16



LaTeX Zimmel 19



Programozás Ubuntu Touchra 22



Kdenlive 33



Inkscape 29

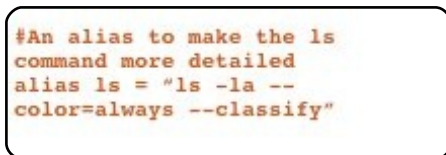


Grafika



Full Circle

AZ UBUNTU LINUX KÖZÖSSÉG FÜGGETLEN MAGAZINJA



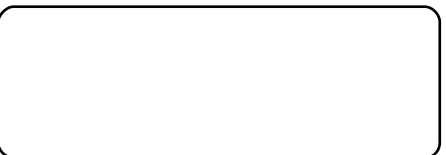
Parancsolj és Uralkodj 14



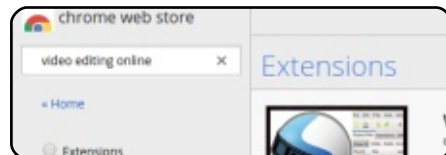
Linux labor 37



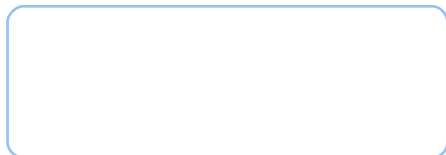
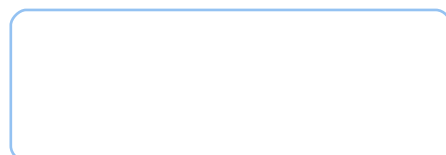
Fókuszban 39



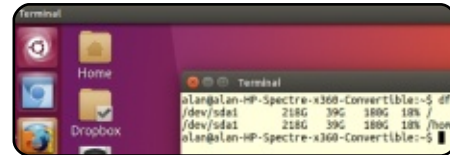
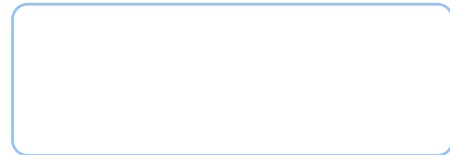
Kávé 47



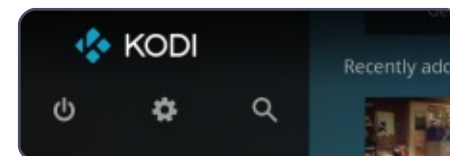
Chrome kultusz 35



Linux Hírek 4



Különvélemény 41



KODI-szoba 45



Játékok Ubuntuon 49



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 számában

Az a helyzet, hogy a jövő hónapban tízéves lesz a magazin. Egész hihetetlen. Reményeim szerint néhány speciális dologgal jelentkeztünk volna (például interjúk), de sajnos a többsége nem jött össze. Ezért csak a szokásos dolgokkal jelentkezünk majd és talán lesz időm, hogy helyet szorítsak pár extra cikknek. Ja, és a pár számmal korábban végzett felmérés eredményeit is közlésem.

Ahogy mindig, most is itt van a Python, Inkscape, Kdenlive, Ubuntu Touch, KáVé, egy új LaTeX cikk és egy Nalapro (könyvelő szoftver) ismertető.

Van egy érdekes vélemény is Alan Wardtól, aki visszatérését a Unityhez írta meg. Biztos vagyok benne, hogy vegyes reakciókat fog kiváltani. Én problémák nélkül használom a Unityt, mióta elérte a kellő érettséget. Ennek fényében remélem, hogy a 8-as verzió (ha egyszer végre megjelenik) nem lesz visszalépés a jelenlegi szinttől.

Charles írt egy érdekes Linux laboros cikket arról, hogy egész sok Linux disztribúció dobja a 32 bites hardverek támogatását. Jó ez nekünk? Olvasd el a cikket és írd meg nekünk a véleményed. Én bizonytalan vagyok ezzel kapcsolatban. A haladás elkerülhetetlen és a régi dolgokat magunk mögött kell hagyni, de szerintem a Linux kihasználhatná azt az előnyét, hogy majdnem minden elfut. Biztos vagyok benne, hogy néhány disztró továbbra is támogatja majd a 32 bites hardvereket, hogy ne kerüljön annyi számítógép a szemétkosárba vagy legyen porfogó belőle.

Minden jót és tartsuk a kapcsolatot!

Ronnie

ronnie@fullcirclemagazine.org



A magazin a következők segítségével készült:



Keress minket:



goo.gl/FRTML



facebook.com/fullcirclemagazine



twitter.com/#!/fullcirclemag



<http://issuu.com/fullcirclemagazine>



<http://www.magzter.com/publishers/Full-Circle>

Heti hírek:



<http://fullcirclemagazine.org/feed/podcast>



<http://www.stitcher.com/s?fid=85347&refid=stpr>



<http://tunein.com/radio/Full-Circle-Weekly-News-p855064/>

Az Entroware ubuntu Aether laptopot ad ki Intel Kaby Lake processzorral

Íme az Entroware Aether, egy karcú és gyors laptop, amelyet az Intel 7. generációs Kaby Lake processzorai hajtanak meg – tökéletesek a mindennapi feladatok elvégzésére. A vásárlók választhatnak Intel Core i3, i5 vagy i7 procik közül – már az új, Kaby Lake szériából, maximális teljesítmény hatékony energiafelhasználás mellett.

A laptop M.2 csatlakozóval érkezik, így csatlakoztatható a gyors SSD (Solid State Drive – Szilárdtest-meghajtó), ha még gyorsabb gépet szeretnél. „Az opcionális, villámgyors M2 SSD meghajtóval az Entroware hihetetlen gyors elindulást és alkalmazásindítást produkál, így hozhatod ki a legtöbbet az Ubuntu-ból” – mondta az Entroware egy sajtótájékoztatóján.

Az Entroware Aether egy 15"-os laptop, amely magas szinten konfigurálható, azaz megveheted Intel

Core i3-7100U, Intel Core i5-7200U, vagy Intel Core i7-7500U processzorral, max. 32 GB DDR4 RAM-mal, PCIe SSD támogatással és HD (1366x768) vagy Full HD (1920x1080) felbontású kijelzővel.

A laptop modern, fehér LED-es háttérvilágítású billentyűzetet kapott, amellyel akár sötétben is dolgozhatsz. Mint minden mást, a billentyűzetet is konfigurálhatod a munkafolyamataidnak megfelelően és választhatsz angol, német, francia, spanyol vagy olasz billentyűzetkiosztást.

A vásárlók számára a leginkább vonzó tulajdonsága az Entroware Aethernek az, hogy a laptopot Ubuntuval is kérheted. A termék honlapján választhatod az Ubuntu 16.10 vagy 16.04 LTS verziót Unity felülettel, vagy Ubuntu MATE 16.10-et vagy 16.04 LTS-t a pehelysúlyú MATE felülettel. Az ár 514,99 angol fonttól (kb. 610 euró) indul.

Forrás:

<http://news.softpedia.com/news/entroware-launches-ubuntu-powered-aether-laptop-with-intel-kaby-lake-cpus-513291.shtml>

Az Ubuntu 17.10 a Nautilus 3.24 fájlkezelővel érkezik, Type-Ahead keresés nélkül

Jeremy Bicha az Ubuntu GNOME-tól bejelentette, hogy a hamarosan megjelenő Nautilus 3.24 fájlkezelő kerül az Ubuntu 17.10-be, melynek fejlesztése ez év áprilisának végén kezdődik.

Köztudott, hogy az Ubuntu mindig egy régebbi Nautilus verzióval kerül kiadásra, mert a Canonical további kiegészítéseket ad hozzá, bizonyos funkciókat biztosítandó a felhasználóknak. És úgy tűnik, hogy ezeket a javításokat minden egyes új Nautilus verziónál fel kell rakni, viszont némelyikük ezután már nem működik, a fájlkezelő kódjának folyamatos optimalizálása miatt.

A Nautilus 3.24 számos újdonságot fog tartalmazni – ezeket már régebbi számainkban részleteztük. Március 22-én jelenik meg a GNOME 3.24 részeként. Jelenleg a Canonical a Nautilus 3.20.x-et használja az Ubuntu 16.10 (Yakkety Yak)

kiadásban, csakúgy mint a következő Ubuntu 17.04 (Zesty Zapus) verzióban.

A fejlesztő szerint az új Nautilus 3.24 csomagjai azonnal bekerülnek majd az Ubuntu 17.10 tárolójába, mielőst megnyitják azt a fejlesztők előtt (amely röviddel az áprilisi 13. kiadás, az Ubuntu 17.04 után fog megtörténni. Akárhogy is, úgy tűnik, hogy a type-ahead keresés – amelyet sokan használnak – nem lesz benne ebben a kiadásban.

Forrás:

<http://news.softpedia.com/news/ubuntu-17-10-to-ship-with-nautilus-3-24-file-manager-without-type-ahead-search-513211.shtml>

Az Ubuntu Snappy Core Linux OS már fut a Technologic Systems i.MX6 alapú TS-4900 rendszerén

Canonical új partnerséget jelentett be a Technologic Sys-

temsszel, azzal kapcsolatban, hogy a nyílt forráskódú és ingyenes Ubuntu Snappy Core 16 operációs rendszert szállítja a TS-4900 nagy teljesítményű moduláris számítógépéhez (Computer on Module, CoM).

Az NXP i.MX6 központi egységen alapuló – 1 GHz-es ARM Cortex(™) A9 architektúrájú processzor – TS-4900 modult a Technologic Systems olyan beágyazott rendszerekhez készíti, amelyeknél vezeték nélküli hozzáférés szükséges, mint például az ipari IoT (dolgok internete) hálózati átjárók. A TS-4900 passzív hűtésű eszköz, egy- vagy négy magos processzorral, max. 2 GB DDR3-as RAM-mal, beépített 802.11 b/g/n Wi-Fi-vel, 4.0 Bluetooth-szal, Gigabit Ethernettel, USB, SATA II és PCIe portokkal. Működési tartománya -40 és 85 Celsius fok között van.

Ahogy Mike Bell, a Canonical IoT és Eszközök vezérigazgatója egy sajtóközleményben megjegyezte, ez az egyedülálló partnerség elhozza az Ubuntu Snappy Core operációs rendszert a népszerű i.MX6 platformra, elérhetővé téve más cégek számára eszközeik integrációját.

Forrás:

<http://news.softpedia.com/news/ubuntu-snappy-core-linux-os-now-runs-on-technologic-systems-i-mx6-based-ts-4900-513382.shtml>

A Linux kernel 3.16.41 és 3.2.86 verziók kiadásra kerültek, hálózati és fájlrendszer javításokkal

Elérhető letöltésre a Linux kernel 3.16.41 és 3.2.86 verziója amennyiben a GNU/Linux operációs rendszer valamelyik hosszú támogatási idejű (LTS) verzióját használod. Apróbb javítások és változtatások vannak a hálózatkezelésben és a fájlrendszerekkel kapcsolatos területeken.

A csatolt kiadási megjegyzés szerint összesen 18 fájl változott a Linux kernel 3.16.41 LTS verziójában, 187 beszúrással és 52 törléssel, és csak 5 fájl változott a Linux kernel 3.2.86 LTS verzióban, 19 beszúrással és 12 törléssel.

A változtatásokat nézve, meg kell említenünk a frissített hálózati alrendszer számos IPv4, IPv6 és DCCP (Datagram Congestion Cont-

rol Protocol) fejlesztését, és a következők javítását tartalmazza: ip6gre_err() invalid reads, az skb túlkorai felaszbadítása a IPV6_RECVPKTINFO részére és egy végtelen ciklus a tcp_splice_read()ben.

Az EXT4 és TMPFS fájlrendszerekkel kapcsolatban is történt fejlesztés abban az irányban, hogy érvényesíteni tudja az s_first_meta_bg-t csatoláskor, illetve törölni az S_ISGID-t mikor a POSIX ACL-ek (Access Control List) be vannak állítva és bevezetésre került a segmented_write_std a KVM (Kernel-based Virtual Machine) implementációjában.

Ha olyan GNU/Linux rendszert használsz, amelyben a kernel 3.2 vagy 3.16-os verziójú, akkor érdemes minél hamarabb a Linux 3.2.86 vagy a 3.16.41-es verzióra frissítened.

Forrás:

<http://news.softpedia.com/news/linux-kernels-3-16-41-and-3-2-86-released-with-networking-and-filesystem-changes-513376.shtml>

A Black Lab Linux megkapta első heti ISO-ját, 4.8-as kernelverzióval az Ubuntu 16.10-ből

A Black Lab Linux 252. heti kiadása egy 64 bites ISO pillanatkép GNU/Linux kiadása, néhány legfrissebb komponenssel az Ubuntu tárolóból. Kifejezetten ez az első kiadás, amely a Linux 4.8-as kernelét hozza az Ubuntu 16.10 (Yakkety Yak) verzióból, csak úgy mint az Xfce 4.12 asztali környezetet és a Chromium 56. verziójú böngészőt.

Tartalmaz továbbá számos nyílt forráskódú komponenst, mint a Gnumeric táblázatkezelőt, az Abi-Word szövegszerkesztőt, az Audacious zenelejátszót, a GNOME MPlayer videolejátszót, a Nitroshare fájltranszfer eszközt, a Synergy egér- és billentyűzetmegosztó alkalmazást és a build-essentials csomagot azoknak, akik szoftvert akarnak fordítani.

Nem a kezdők rendszere.

A Black Lab Software szerint a Black Lab Linux heti kiadásai nem ajánlottak kezdőknek, mivel ezek

még nem olyan stabilak, mint a nemrég megjelentetett Black Lab Linux 8.1. Ezek a technikailag legelől járó felhasználóknak készülnek, akik a legeslegújabb verziójú szoftvereket akarják kipróbálni.

Tartsd szem előtt, hogy ezekben a heti kiadásokban néhány ismert hiba benne van, például a Wi-Fi és a Bluetooth váratlanul leállhat. Az Oracle Ksplice folyamatosan összeomlik és a telepítő nem működik, ha a rendszert HFS kötetre telepíted.

Forrás:

<http://news.softpedia.com/news/black-lab-linux-gets-first-weekly-iso-adds-linux-kernel-4-8-from-ubuntu-16-10-513331.shtml>

A Docker kiadja a nagyvállalati verziót a szélesebb körű nagyvállalati elfogadtatás reményében

A Docker konténer menedzsment megközelítését már alkalmazzák a nagyvállalatok fejlesztői. A Docker most ebben lépett előre egy olyan kiadással, amellyel

további támogatást szerezhet ilyen körben. A vállalat egy kereskedelmi platformot indított, hogy a nagyvállalati fejlesztők vezérelhessék a konténereket és skálázhassák az alkalmazásokat a felhőkben. Ez a fejlesztés mutatja, hogy a Docker a fejlesztők kedvenc játékszeréből hogyan vált nagyvállalati szinten széleskörűen elfogadottá. A Docker egy nyílt forráskódú projekt, amely automatizálja az alkalmazások telepítését szoftver konténerekben belül. Ez a megközelítés egy további absztrakciós réteget ad az operációs rendszer virtualizációjához.

A Docker Enterprise Edition tartalmazza a konténer futtató környezetét, a vezérlőeszközt, a biztonsági és felügyeleti funkciókat egy felhasználói felületen keresztül.

A Docker közleménye szerint az Enterprise Edition alap, közepes és haladó szinteken kerül kiadásra. A Docker emellett elindítja minősítési programját is, hogy külső fejlesztők integrálhassák keretrendszerüket és a Docker Store-on keresztül kínálhassák azokat.

Forrás:

<http://www.zdnet.com/article/docker-launches-enterprise-edition-creates-broader-corporate-adoption/>

A Linux Lite 3.4 Beta az Ubuntu 16.04.2 LTS-en alapul, de nem a Linux 4.8-as kernellel kerül kiadásra

A Linux Lite 3.4 Beta a Canonical által nemrég kiadott Ubuntu 16.04.2 operációs rendszeren alapul, amely az első javító kiadás az Ubuntu 16.04 LTS (Xenial Xerus) sorozatban amely egy HWE (Hardware Enablement, hardver engedélyezés) kernel és frissített grafikus csomag az újabb Ubuntu verzióból, ebben az esetben az Ubuntu 16.10 (Yakkety Yakból).

Azonban a Linux Lite ezen béta kiadása nem a Linux 4.8-as kernelét tartalmazza, amelyet visszamenőleg elérhetővé tettek az Ubuntu 16.04.2 LTS felhasználói számára. Helyette ez a GNU/Linux hű marad a Linux 4.4 hosszú távon támogatott kerneléhez, de sok más komponens frissült.

Ahogy a múlt hónapban jelezték, a Linux Lite 3.4 2017 április első napján érkezik, az átalakított Lite Welcome alkalmazással, amely ígéri, hogy a régebbi Windows felhasználók, akik nyílt forráskódú rendszert akarnak használni, sokkal könnyebben boldogulnak az úgynevezett három lépéses telepítés utáni folyamattal, amely a frissítéseket, eszközmeghajtókat és nyelvi támogatást telepíti.

Ezenkívül a Linux Lite 3.4 az ablakigazítást alapértelmezésként hozza, és bevezeti a Lite Updates Notify alkalmazást, amelyik folyamatosan fut a háttérben és jelzi, ha a rendszer számára új frissítés érhető el. Ebben a béta kiadásban található a Mozilla Firefox 51.0.1, a Thunderbird 45.7.0, a LibreOffice 5.1.6.2, a VLC Media Player 2.2.2 és a GIMP 2.8.20 verziójú alkalmazások.

Forrás:

<http://news.softpedia.com/news/linux-lite-3-4-beta-is-based-on-ubuntu-16-04-2-lts-doesn-t-ship-with-linux-4-8-513461.shtml>

Kiadásra került a BlackArch Linux 2017-03-01 hacker összeállítás 50 új eszközzel és a 4.9.11-es kernellel

Sokféle Linux kiadás létezik. Épp a mostanában írtam a legjobb, kezdőknek szánt Linux alapú operációs rendszerekről. Másik népszerű kategória az etikus hackereknek szánt disztribúciók, ahol a listát folyamatosan a Kali Linux vezeti.

Amikor a Kali Linux alternatíváiról beszélünk, okvetlenül megemlítjük a Parrot OS-t is. De ezen kívül van még egy nagyszerű lehetőség, amely az Arch Linuxon alapul. Igen, a BlackArch Linuxról beszélek. Folyamatosan követem a kiadásait, és ma a legfrissebb verzióról írok, a BlackArch Linux 2017-03-01-ről.

A BlackArch Linux 2017-03-01 már elérhető frissített komponensekkel és csomagokkal. Ez a frissítés több mint 50 új eszközt ad ehhez az etikus hacker disztribúcióhoz.

Ha ki akarod próbálni az új eszközöket és a régebbiek javított verzióját, akkor letöltheted a frissített

ISO-fájl Live és Netinstall verzióját. Ezek mind 32 bites, mind 64 bites formában elérhetőek. A Live ISO verziója a teljes funkcionalitású BlackArch Linux rendszert, a netinstall fájl pedig egy könnyített ISO a telepítés elindításához.

Forrás:

<https://fossbytes.com/blackarch-linux-2017-03-01-kali-linux-alternative/>

Blackmagic Design bejelentés: a DaVinci Resolve 12.5 mostantól Linuxra is elérhető

A Blackmagic Design ma bejelentette, hogy a DaVinci Resolve, ez a professzionális szerkesztő és színekorekciós szoftver mostantól Red Hat és CentOS Linuxon is használható. A Red Hat vagy CentOS 6.8 illetve 7.2 rendszerek felhasználói a DaVinci Resolve ingyenes verzióját, vagy akár a teljes DaVinci Resolve Stúdiót is letölthetik és használhatják. A hozzáadott Linux támogatás nagyobb szabadságot biztosít a felhasználóknak a hardver-választás terén, lehetőséget adva számukra extrém nagy

teljesítményű, de alacsony árú munkaállomások létrehozására szerkesztési és színekorekciós feladatokhoz.

A korábbi DaVinci Resolve Studio csak a szakembereknek kifejlesztett felsőkategóriás DaVinci Resolve Advanced kezelőfelület felhasználóinak volt elérhető egy speciális Linux verzió.

A Macos és Windowsos verzióhoz hasonlóan a Linuxra kiadott DaVinci Resolve is ingyen letölthető a Blackmagic Design honlapjáról. A teljes DaVinci Resolve Studio világszerte beszerezhető a Blackmagic Design viszonteladótól, 995 dolláros áron. A jelenlegi DaVinci Resolve Studio felhasználók hardverváltás esetén egyszerűen hozhatják a biztonsági kulcsukat Mac, Windows és Linux rendszerek között.

Forrás:

<https://www.shootonline.com/spw/blackmagic-design-announces-davinci-resolve-125-linux-now-available>

Megjelent a PCLinuxOS 2017.03 KDE

A PCLinuxOS egy Live CD formában terjesztett, népszerű és könnyen használható Linux disztribúció. Egyszerű és lépésről-lépésre haladó telepítője bármely új Linux-felhasználó számára végigcsinálható. A Texstar által 2003-ban indított kiadás eredetileg a Mandrake Linuxból származott (jelenleg Mandriva Linux).

A rolling kiadású disztró alapértelmezett asztali környezete a KDE, de emellett más környezetek is választhatóak, úgymint a MATE, LXDE, LXQt és Xfce. A PCLinuxOS fejlesztői tegnap jelentették be a KDE Edition új ISO-képeinek megjelenését.

A szokásos csomagfrissítéseken kívül újdonság, hogy a PCLinuxOS 2017.03 KDE Edition a KDE Plasma 5.8.6 LTS asztali környezettel érkezik. Ezzel együtt érkeznek a frissített Frameworks 5.31.0 és Applications 16.12.2 KDE-komponensek is, így a felhasználók most már a KDE-asztal új vívmányait is élvezhetik.

Forrás:

<https://fossbytes.com/pclinuxos-2017-03-kde-features-pictures-download/>

A Dell ráerősít a felsőkategóriás Linux laptopokra

A Dell alapítója és vezérigazgatója, Michael Dell régóta Linux támogató. Az ő irányításával 2007-re a Dell lett az első jelentős gyártó, amely előre telepített Linuxszal kínált laptopokat. Hogy milyen Linuxot választott? Az Ubuntu.

Most, tíz év elteltével a Dell még mindig árul linuxos laptopokat. Ezeknek legismertebb képviselője a Dell XPS 13 developer edition, de nem ez az egyetlen linuxos laptop a Dell kínálatában.

Az ubuntu hordozható munkáállomásaik következő, öt darabos szériájának piacra dobása a vártnál több idejébe telt a Dellnek, de már kapható a Precision 5520 és 3520. Az Ubuntuval telepített verziójukért menjünk a weboldalukra és vásárlásukért kattintsunk a „Személyreszabás és Vásárlás” gombra.

A belépő szintű 3520-as típus legolcsóbb konfigurációja Intel Core 2.5 GHz i5-7300HQ négymagos processzorral és Intel HD Graphics 630 grafikával rendelkezik. Innen emelhetjük a felszereltségi szintet egészen Intel Core Xeon 3 GHz E3-1505M v6 processzorig és Nvidia Quadro M62 videokártyáig.

Ennek a modellnek az ára jelenleg 897,50 USD. Ez 101,50 dollárral kevesebb, mint ugyanez a gép Windows 10 Pro-val. Így igaz: hosszú, hosszú idő után, végre élvonalbeli gyártótól származó linuxos laptopra tehetünk szert a „Windows adó” megfizetése nélkül.

Az 5520-as modell a Dell legköltebb, 15"-os hordozható eszköze. Az alap konfigurációja Intel Core 2.8 GHz i5-7440HQ négymagos processzort tartalmaz Intel HD Graphics 630 grafikával, de fejleszthetted a videokártyát az Nvidia legújabb Quadro M1200-es modelljére, 4 GB grafikus RAM-mal.

Ennek az ára 1297,50 USD-nál indul. Ez ismét valamivel több mint 100 dollár kedvezmény a Windows 10 Pro-val árult verzióhoz képest.

Forrás:

<http://www.zdnet.com/article/dell-doubles-down-on-high-end-ubuntu-linux-laptops/>

A Litebook 249 dolláros Linux laptopot dob piacra

Egy Litebook nevű cég olyan új Linux laptopot adott ki, mely árban a Chromebookokkal vetekszik – még ha olyan olcsó nem is tud lenni, mint a 89 dolláros Pinebook. Ez érthető is, ha vetünk egy pillantást a Pinebook szegényes specifikációjára – ARM processzor, 2 GB RAM, 16 GB belső tárhely. Ezzel szemben a Litebook Intel Celeron (N3150) processzort használ, kétszer annyi memóriája és egy 512 GB-os merevlemeze van (20 dollár felárért kérhetünk további 32 GB SSD tárhelyet bele a bootolást megkönnyítendő), továbbá 14.1"-os, 1920x1080 pixeles Full HD felbontású kijelzővel rendelkezik. Hasonló árban van mint a saját magunk által összeszerelhető (DIY) Teres-laptop, bár ez sokkal jobb felszereltségűnek tűnik.

A Litebookra az Elementary OS

Linux van telepítve, noha feltelepíthetsz Linux kernel 4.8-at használó más rendszert is. A gép előre telepített WPS Office-szal érkezik, a külsejét illetően pedig három színből (fekete, piros vagy fehér) választhatunk és 20 dollár kedvezményt is kapunk, ha telepített driverek nélkül rendeljük.

Forrás:

<http://www.zdnet.com/article/litebook-launches-249-linux-laptop/>

A VMware aranyfokozatú Linux Alapítványtaggá válásával erősíti meg a nyílt forráskód iránti elkötelezettségét

A mai napon a VMware a Linux Alapítvány aranyfokozatú tagjává válásával nyilvánítja ki elkötelezettségét a nyílt forráskód támogatóinak közössége felé. A cég ezzel a lépéssel olyan neves cégek köréhez csatlakozik mint a Facebook, a Toshiba vagy a Toyota, csak hogy néhányat említsünk.

Dirk Hohndel VMware alelnök és Open Source igazgató kifejtette, hogy a cég „örömmel várja az open source közösséggel való szorosabbra fűzött közös munkát, és tudjuk hogy ez az együttműködés minden eddiginél jobb megoldásokat és szolgáltatásokat tesz majd elérhetővé az ügyfeleink számára. Mint arany fokozatú tagok, elköteleztünk vagyunk a közösséggel való párbeszéd és a számukra juttatott támogatások növelése mellett.”

Míg a VMware az aranyfokozatú tagsággal bizonyára az open source és Linux közösség további tiszteletét és bizalmát fogja elnyerni, lehetséges, hogy a Linux Alapítvány nyer többet az ügyel. Elvégre a VMware a tech-világ egy jelentős szereplője, így az aranyfokozatú tagok listájára való felkerülésük bizonyára növelni fogja a szervezet elismertségét.

Forrás:

<https://betanews.com/2017/03/06/vmware-open-source-gold-linux-fundatio/>

Mostantól elérhető az Arch Linux-alapú Manjaro 17.0 „Gellivara”, választható KDE vagy Xfce környezettel

Az Arch egy nagyon menő Linux verzió, de nem gyenge idegzetűeknek való. Ha végre fel van telepítve és fut, nagyon hatékony, de sajnos maga a telepítés egy fájdalmas pont lehet. Na igen, egy Arch-rendszer telepítése a nulláról jó kis tananyag, de vannak páran, akik egyszerűen csak eszközként használnának egy operációs rendszert – nem pedig leckéket venni.

Szerencsére van néhány kiadás, ami – két rendszer jó tulajdonságait ötvözve – barátságosabb, Arch-alapú telepítőt kínál. Az egyik ilyen közkedvelt Linux disztó, ami Arch-alapokat használ, a kiváló Manjaro. Mára a rendszer eljutott a 17.0-ás, Gellivara kódnevű kiadásig, mely frissített beállítás-kezelőt és sokkal szemrevalóbb kinézetet kapott. A felhasználók két asztali környezet, az Xfce és a KDE közül választhatnak.

Forrás:

full circle magazin – 119. szám



<https://betanews.com/2017/03/07/manjaro-arch-linux-17-gellivara-kde-xfce/>

Új szolgáltatásokkal jelent meg a Parrot 3.5 „CyberGalleon” hacker-disztró

A Parrot Security OS gyakran kerül említésre mint etikus hacker-OS, a Kali Linux legjobb alternatívája. 2016 decemberének végén már hírt adtunk a Parrot Security OS 3.3 megjelenéséről, mely a Linux kernel 4.8-at használja. Az operációs rendszer fejlesztői azt a kiadást „egy nagyobb projekt működő pillanatképének” nevezték.

Most, két hónap kemény munka után a Parrot Security OS fejlesztője, a Frozenbox Network bejelentette a Parrot OS 3.5 hivatalos megjelenését, mely a CyberGalleon kódnevet kapta. A Debian-alapú etikus hacker rendszer a Debian GNU/Linux 9 Stretch-re épül.

Mint várható volt, a Parrot Security 3.5 rengeteg frissített és tesztelt Debian csomaggal érkezik. Ez a

kiadás már a Linux kernel 4.9.13-at használja, és a Parrot csapata hamarosan megkezdi a munkát a 4.10-es kernelhez szükséges frissítéseken.

Emellett a csapat dolgozott pár új szolgáltatás bevezetésén és néhány elavult darab eltávolításán – kivették az olyan régebbi csomagokat, amik nem teljesítik a Debian standardját. Ide tartozik például a régi és már nem fejlesztett „gtkdialog” és néhány erre épülő más szoftver. További törölt csomagok az „airmode” és a „permode”.

Az újdonságokról szólva: a beépített VirtualBox és VMware Guest támogatás alapértelmezetten része a Parrot 3.5-nek. Ugyanígy a rendszerrel érkezik a Cryptkeeper, a ZuluMount, és sirikali szoftverek, beépített virtuális billentyűzet, CUPS és nyomtatási támogatás valamint kísérleti Cinnamon támogatás.

Forrás:

<https://fossbytes.com/parrot-security-os-3-5-features-download/>

A CUJO egy okos tűzfal, amely megakadályozza az interneten levő eszközeid feltörését

Az operációs rendszerek jelenlegi verziói már tartalmazzák, az embereket nem izgatja túlzottan, hogy emiatt újabb szoftvert telepítsenek. A Cujo LLC, egy Los Angeles-i cég, egy már nagyon esedékes stratégiai váltást hajtott végre a biztonsági iparágban a múlt évben. Ennek eredménye a rosszindulatú szoftvereket kiszűrő CUJO okos tűzfaluk, amely úgy néz ki, mint a Google Home hangszóró.

Azt mondják, hogy a vírusírtó szoftver csak azt az eszközt védi, amelyre telepítették. De növekszik körülöttünk az internetre kötött gépek száma és ugyan ez a helyzet az azokra való betörések lehetőségével. A CUJO Smart Firewall biztonsági eszköz még az előtt ki tudja szűrni a rosszindulatú adatcsomagokat, mielőtt belépnének az otthoni hálózatodba.

A CUJO egy hálózati tűzfal, amely gondolkodik. Közvetlenül a routeredre csatlakozik egy RJ45-ös

csatlakozóval. Monitoroz minden, a hálózatodon be- és kilépő adatcsomagot. Ha bármi gyanúsat észlel, elküldi annak részleteit a gyártó felhőben található szerverére, továbbítható vizsgálat céljából.

Forrás:

<https://fossbytes.com/cujo-smart-firewall/>

Endless Mission One - Egy 250 dolláros Linux számítógép arra figyelmeztet, hogy itt az idő váltani

Endless Mission One (Végtelen Küldetés Egyes) egy Linux-alapú asztali számítógép, melyet az Endless Mobile nevű cég fejlesztett ki. A motorháztető alatt egy Intel Celeron N2807 processzor rejtőzik, 2 GB RAM memóriával. Különböző kapcsolódási lehetőségei mellett kétfajta, 500 GB vagy 320 GB háttértárral rendelkezik. A Mission One 249 dollárért megvehető. Az összes jelentősebb windowsos számítógép típusnál, legyen az laptop, asztali vagy mini PC, nehéz olyan megfelelő hardvert találni, amely

alkalmas a Linux disztribúciók számára is. Habár láttunk már jó gépet, mint például a Mint Box Pro-t.

A Linux-alapú Endless OS mögött rejtőző elmék szintén készítették egy kazal számítógépet, amelyekre az Endless OS kerül gyárilag. És biztos vagyok benne, hogy még ha nem is veszel ilyen gépet, meg fogják változtatni a nézőpontodat a vizuális megjelenéssel kapcsolatban. Egyikük, az Endless Mission One fából készült háza az, amely kimondhatatlanul megnyugtató első pillantásra.

Forrás:

<https://fossbytes.com/endless-mission-one-a-250-linux-computer-makes-us-feel-its-time-to-switch/>

A System 76 ubuntu laptopjai opcionálisan 4k-s kijelzővel és Kaby Lake processzorral is kaphatók

A Linux felhasználók és Ubuntu-őrültek számára talán már ismerősek a System76 számítógépei. A cég gépeire gyárilag telepíti az

Ubuntut, de elég flexibilisek ahhoz, hogy más disztribúciók is rámenjenek, mint a Fedora, Mint vagy mások, minden probléma nélkül. A magas szintű rugalmasságon kívül a System76 gépeinek nagyon jók a paraméterei, lehetséges bővítésük és általában nagyon jól használhatóak. Most néhány hete a System76 tovább javította néhány notebookját, a legújabb technológiákat építve bele, többek között az Intel 7. generációs Kaby Lake processzorát, opcionális 4k UHD felbontású kijelzőt és az NVIDIA GTX 10 grafikai processzort. Az érintett laptopok az Oryx Pro, a Serval WS és a Bonobo WS notebook. Az Oryx már eddig is kínálta a 4k és GTX 10 opciókat a drágább változatokban, de a Kaby Lake 7. generációs Intel lapka új opció ezekhez a laptopokhoz. Az Oryx Pro, a Serval WS és a Bonobo WS ára 1399 és 2799 dollár között mozog, függően a modelltől és az adott konfigurációtól.

Forrás:

<http://4k.com/news/some-system76-ubuntu-powered-laptops-come-with-4k-display-and-kaby-lake-cpus-18926/>

Elérhető a frissített Linux Mint Debian Edition (LMDE) „Betsy” ISO lemezképe

A Linux Mint egyike a legnépszerűbb Linux alapú asztali operációs rendszereknek. Egyébként tudtad, hogy két különböző kiadása is van? Nem, nem a többféle ablakkezelőről beszélek, mint amilyen a Cinnamon, MATE vagy KDE. Jelenleg két, teljesen különböző operációs rendszer van, amelyeknek Mint a neve. A Linux Mint normál verziója az Ubuntu-n alapul, míg a kevésbé ismert változat, az LMDE a Debianon. Zavaros? Teljesen. Erőforrások pocskolása? Talán. De na, ilyen a Linux az asztali gépeken manapság.

A Linux Mint Debian Edition 2 „Betsy” 2015 környékén került kiadásra és alaprendszerének nem volt szüksége komolyabb frissítésre. Helyette az LMDE az állandó frissítéseket kapta két éven keresztül. A probléma? Az ISO lemezkép már nagyon elavult volt, azaz a új telepítés nagyon sok frissítést igényelt. A tapasztalat javítása érdekében a Linux Mint csapata úgy döntött, frissíti a telepítő médiu-

mot. A mai nap megjelent a frissített stabil Linux Mint Debian Edition (LMDE) 2 „Betsy” a Cinnamon vagy a MATE lehetőségekkel.

Forrás:
<https://betanews.com/2017/03/13/stable-linux-mint-debian-betsy/>

Megjelent a MATE 1.18 asztali számítógépes környezet, a GTK3 migráció befejezésére fókuszálva.

A MATE 1.1.8 körülbelül hat hónappal a MATE 1.1.6 után jött ki, a MATE 1.17 ernyője alatt fejlesztve, csomagjait néhányotok fel is telepíthette kedvenc Linux disztibúciójának teszt csomagtárolójából. Ez a kiadás a GTK+3 migrációjára fókuszál, de új funkciókat is tartalmaz.

Prominens új funkció a MATE 1.1.8 asztali környezetének kiadásában a tapipadot és az egeret kezelő libinput könyvtár támogatása, a frissített Caja fájlkezelő egér alapú előre és hátra navigációval, fi-

gyelmeztetéssel, ha a külső lemez eltávolítható és másolás leállítás/sorba állítás funkcionalitással.

Forrás
<http://news.softpedia.com/news/mate-1-18-desktop-environment-released-focuses-on-completing-the-gtk3-migration-513872.shtml>

Kiadásra került a Chakra GNU/Linux 2017.03 „Goedel”, amely támogatja a LUKS titkosított partíciókat

Kurt Gödel, a matematikus, filozófus és logikával foglalkozó emlékére, Goedelnek keresztelt Chakra GNU/Linux 2017.03-as kiadása a KDE Plasma ablakkezelőjével az első ISO lemezkép, amely az Arch Linuxon alapul. Az új kiadás a megújult Heritage témával és a Calamares telepítővel jön és támogatja a LUKS titkosított partíciókat.

Az új komponensek között megemlíthetjük a KDE Plasma 5.9.2 asztali környezetet, a KDE Applications 16.12.2 szoftvercsomagot, a KDE Frameworks 5.31.0 Qt könyv-

tárgyúteményt (a Qt 5.7.1 és 4.8.7 is), a Calligra 2.9.11 irodai csomagot és az SDDM 0.14.0 Login Managert.

Forrás:
<http://news.softpedia.com/news/chakra-gnu-linux-2017-03-goedel-released-to-support-luks-encrypted-partitions-513918.shtml>

Megjelent a NetBSD 7.1 Raspberry Pi Zero támogatással, jobb Linux kompatibilitással

A NetBSD 7.1 fejlesztése csak két hónappal ezelőtt kezdődött, amikor az első kiadásra jelölt (RC, Release Candidate) változat megjelenését jelentettük, amely számos fejlesztést és hibajavítást tartalmazott. Ez az első nagyobb frissítése a stabil NetBSD 7 sorozatnak és egy csokor izgalmas, új funkciót hoz magával.

A NetBSD 7.1 kiemelkedő újdonságai között ott a Raspberry Pi Zero számítógép támogatása, a javított Linux bináris kompatibilitás miatt használhatsz különböző al-

kalmazásokat és bővítményeket, mint például az Adobe Flash Player, jobb Ethernet támogatása az ODROID-C1 SBC-nek és a Google Compute Engine vioscsi meghajtójának megvalósítása.

A NetBSD 7.1 tartalmazza továbbá az Nvidia GPU-k kezdeti DRM/KMS támogatását a Nouveau nyílt forráskódú grafikus meghajtóján keresztül, amely úgy tűnik, alapértelmezetten kikapcsolt állapotú. A bekapcsolásához ki kell kommentezned mind a nouveaufb, mind pedig a nouveau sort a kernel konfigurációs fájljában.

Forrás:

<http://linux.softpedia.com/blog/netbsd-7-1-is-out-with-support-for-raspberry-pi-zero-better-linux-compatibility-513974.shtml>

Az Oracle kiadta a VirtualBox 5.1.18 és 5.0.36 verzióit megosztott mappa támogatással

Az Oracle két karbantartó frissítés kiadását jelentette be az

5.1 és 5.0 stabil ágakban a nyílt forráskódú és keresztplatformos VirtualBox virtualizációs szoftverben az összes támogatott platformhoz. A VirtualBox 5.1.18 most az 5.1-es ág legújabb és legfejlettebb verziója, a fejlesztések a megosztott mappák két hibáját javítják az előző verzióhoz képest. Konkrétan, jobb lett a hosszú útvonal és nem kis-nagybetű érzékeny fájlnev elérése, de csak windowsos vendég gépeken.

Ez a két javítás a VirtualBox 5.0.36-ban is megjelenik, amely a legfejlettebb 5.0-ás kiadás és amely szintén javít egy hibát, amely a VBoxBugReport komponens virtuális gép naplózások gyűjteménye, illetve az automatikus indítást végző szkript újabb verziója a Linux hosztokon, amely a VirtualBox 5.1.18-ban is javításra került. Ezekon kívül úgy látszik, a VirtualBox 5.1.18 frissítés javítja a Windows Addition hibát a VirtualBox 5.1.14-ből, amelyek az automatikus beléptetéssel függenek össze a Windows Vista és újabb rendszereknél, illetve korrigál két API hibát, amelyek a pillanatkép-kezelést teszik lehetővé további PCI- és egyéb csatolt eszközökön.

Forrás:

<http://linux.softpedia.com/blog/oracle-releases-virtualbox-5-1-18-5-0-36-with-improvements-for-shared-folders-514009.shtml>

Egyes linuxos Firefox 52 felhasználók hang nélkül maradtak

Számos linuxos Firefox 52 felhasználó maradt böngészős hanglejátszási képesség nélkül, miután Firefox 52-re frissítettek – derült ki a múlt héten.

A probléma központjában az a tény áll, hogy a Mozilla megszüntette az ALSA (Advanced Linux Sound Architecture) támogatását, ami most arra kényszeríti a felhasználókat, hogy a firefoxos hanglejátszás érdekében telepítsék a PulseAudio könyvtárat.

Az ALSA egy Linux kernelbe ágyazott keretrendszer, mely alkalmazásprogramozási felületet (API) biztosít a hangkártya-illesztőprogramoknak. Másrészről a PulseAudio egy sokkal modernebb hangkiszolgáló, ami már nem csak hogy a legtöbb Linux disztribúció által, de

FreeBSD-n, OpenBSD-n, sőt macOS-en is támogatott.

A legmodernebb Linux-disztrók alapértelmezetten PulseAudioval érkeznek, de néhány minimalista típus még mindig az ALSA-ra támaszkodik.

Ezen disztribúciók használói maradtak most hang nélkül a Firefox 52 esetében, ami mostantól minimális követelményként az AudioPulse-ot igényli. A jelentősebb disztrók régebbi verzióit használók szintén érintettek.

Noha a Mozilla mérnökeinél szóba került az AudioPulse Firefox-ra való ráerőltetése, ez a társalgás valami homályos Google Groups topikban bukkant csak fel, 2016 júliusában.

A linuxos Firefox-felhasználóknak senki sem szólt a dologról, előzetes figyelmeztetést sem kaptak. A Firefox 52 kiadási megjegyzései sem tesznek említést semmiről az ALSA és a PulseAudio kapcsán.

Forrás:

<https://www.bleepingcomputer.com/news/software/some-firefox-52-users-on-linux-left-without-sound/>

A Linux Kernel 4.4.55 LTS különféle MIPS-változtatásokkal és továbbfejlesztett USB-driverekkal érkezik

Számos Linux-alapú operációs rendszer továbbra is a Linux Kernel 4.4 LTS-re támaszkodik, ideértve az Alpine Linuxot és az Ubuntu 16.04 LTS-t (Xenial Xerus), így hát megérkezett hozzá az új patch, mely biztonsági fejlesztéseket tartalmaz és az újabb hardverek kompatibilitását is javítja. Mindössze öt nappal az előző patch megjelenése után, a 4.4.55 LTS 45 fájl módosítást hoz, összesen 289 beszúrt és 155 eltávolított bejegyzéssel.

A nagyobb testvéreivel (név szerint a Linux kernel 4.10.4 és a 4.9.16 LTS) nagyjából azonos változtatásokkal megjelenő 4.4.55 LTS egy rakás fejlesztést tartalmaz különböző MIPS-architektúrák számára, mint például kisebb s390 és PowerPC (PPC) változtatások, EXT4-probléma javítása, a szokásos mm és core kernel változtatások és a továbbfejlesztett USB, ACPI, MD, MTD NVDIMM, hálózati, SCSI és TTY driverek.

Ha olyan GNU/Linux disztribúciót használsz, aminek a kernelje a 4.4 LTS sorozatból származik, frissíts a 4.4.55 LTS-re amilyen hamar csak lehet, vagy amint az megjelenik a stabil tárolókban. A Linux 4.4.55 LTS tarball forrásfájlja már most is letölthető a kernel.org-ról.

Forrás:

<http://news.softpedia.com/news/linux-kernel-4-4-55-lts-arrives-with-various-mips-changes-updated-usb-drivers-514063.shtml>

Itt a Zorin OS 12.1 Ubuntu alapú Linux kiadás a Microsoft Windows 10-ről váltóknak

Bár a Windows 10 egy nagyszerű operációs rendszer, nem mindenkinek felel meg. Valójában a Microsoft rendszere néhányak számára túlsúlyos és bonyolult. A szükségleteidhez képest, nos igen, azt hiszem ezt meg tudom érteni. Végül is, ha csak a böngészőben élsz, és nincs szükséged windowsos programokra, akkor egy Linux alapú operációs rendszer jobb választás lehet, mivel gyorsabb a kisebb

vason is.

Nem is szólva a kevesebb kártékony szoftverről. Ha már gondolkodsz azon, hogy Linuxra kellene váltani, most már sokféle disztribúció közül választhatsz, de van egy olyan kiadás, ami kifejezetten erre a célra készült. A Zorin OS fő célja, hogy azonnal ismerős legyen a Windows felhasználók számára, és bár Ubuntu alapú, könnyű használni és csomagokat telepíteni. A Zorin OS jelenleg a 12.1-es verzióán tart. Bár ez nem egy nagyobb frissítés, a jelenlegi felhasználóknak mindenképpen érdemes frissíteni. Ha pedig még nem próbáltad, érdemes adni neki egy esélyt.

Forrás:

<https://betanews.com/2017/02/27/zorin-os-12-1-ubuntu-linux-microsoft-windows/>



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



Ebben a hónapban egy kicsit máshogy fogom csinálni. Mivel jelenleg nincs alkalmas témám egy szokásos hosszúságú cikkhez, helyette két kisebb cikkel jelentkezem, melyek rövidegük miatt más-különben sosem jelennének meg itt.

Razer Deathadder Elite

2016 végére a régi egerem már nagyon viseltesnek látszott, úgy-hogy úgy döntöttem, lecserélem egy Razer Deathadder Elite-re. Mint majdnem minden Razer termék esetében, ez az egér is rengeteg világítási módot kínál, ám sajnálatos módon a vásárlás pillanatában nem létezett egyetlen Linux segédprogram sem, ami képes lett volna Razer eszközöket konfigurálni. Azóta ez megváltozott, így hát most leírom, hogyan is sikerült az egerem effektjeit beállítanom.

Szoftver

A polychromatic-controller és razer-drivers csomagokat használtam. A telepítési útmutatókat itt

találsz:

<https://github.com/lah7/polychromatic> és <https://github.com/terrycain/razer-drivers#installation>

Előkészületek

Futtatnom kellett a 'razer-service'-t, hogy a háttérprogram rendesen fusson, és beállítottam, hogy automatikusan induljon az i3 rendszeremen. Az általam használt asztali környezet és ablakkezelő függvényében talán neked is meg kell ezt tenned.

Beállítás

Mikor ezzel megvoltam, megnyitottam a polychromatic-controllert, és beállítottam az effekteteket, fényerőt, színeket, még a DPI beállításokat is módosíthattam. Furcsa módon a „lélegző” animáció a logó esetén nem volt elérhető, ami valószínűleg bug (amennyire tudom, ez az effekt valamennyi LED-nél támogatott). Mindenesetre erre a konkrét eszközre ez a szoftver több beállítási lehetőséget kínált mint az alternatívái (például a 'razercommander' csomag).

A jövő

A közelmúltban a Razer bejelentette, hogy fejleszteni akarják a rendszereik Linux-támogatottságát, mivel ez volt a vásárlóik egyik legtöbbet hangoztatott kérése. Ezt elősegítendő máris indítottak egy hivatalos, Linux Corner nevű fórum szekciót (link a További olvasnivalókban). Konkrét ígéretük még nem hangozott el a Synapse szoftverjükről vagy más változtatásról, de ez már egy lépés a jó irányba.

Remélhetőleg ez a rövid cikk hasznos lesz minden Razer-tulajdonosnak, akik szeretnék nagyobb ellenőrzést kapni az effekt- és színbeállítások felett. A makrógombok részben szintén támogatottak. Ha bármi kérdésed, javaslatod vagy cikkötleted lenne, keress meg bátran az alábbi e-mail-címen: lswest34+fc@gmail.com.

További olvasnivalók

<https://insider.razerzone.com/index.php?forums/linux/> - Razer Insider Linux Corner fórum

Go

Sajnálattal kell közölnöm mind-azokkal akik a cím alapján a programozási nyelvre számítottak, hogy most valójában a táblajátékra gondoltam. Aki a programozási nyelvel szeretne megismerkedni, annak a hagyományos módszert javaslom. És most vissza a témánkhoz!

Mi a Go?

A Go egy fehér és fekete kavicokkal, 19x19-es felosztású táblán játszott játék, amit már szó szerint évezredek óta játszanak. A játék lényege: egybefüggő területek elfoglalása a kövekkel és az ellenfél köveinek megszerzése. Ez egy komoly stratégiai játék, sokkal összetettebb mint a klasszikus sakk vagy akár a Shogi (legalább is, ha összevetjük a lehetséges lépés-variációk számát). Nemrégiben nagy nyilvánosságot kapott a hír, hogy az AlphaGo (egy, a DeepMind által fejlesztett mesterséges intelligencia) játszott (és győzött) Lee Sedol, a világ élvonalába tartozó profi Go-játékos ellen. Az AlphaGo játszott már online is „Master” néven.

Tudom játszani Linu-xon?

Habár létezik néhány alkalmazás, amivel meg tudsz nyitni SGF (Smart Go Format) fájlokat, vagy játszani tudsz gépek (mint a gnugo) ellen, ezen lehetőségek közül engem egyik sem nyűgözött le különösebben. Ehelyett azt javasolnám, hogy kezdj el játszani a <https://online-go.com>-on. A honlapon alkalmasan nyílik előben játszani más játékosok ellen, de játszatsz levelezős formában (ami azt jelenti hogy egy-egy játék kimondottan hosszú ideig is eltarthat) vagy a gép ellen is, továbbá visszanezethetsz korábbi játékokat.

Hogyan kezdjem el?

Rengeteg módja van elkezdni Go-t játszani. Az alapszabályok nem rettenetesen bonyolultak, de mindenképpen el fog tartani egy darabig amíg gyakorlatot szerzel a valódi játékokban. Létezik néhány könyv, honlap, még pár YouTube-videó is, ami segíthet elmagyarázni a játékszabályokat. Ha egyszer megtanulod, hogyan játssz a kövekkel, és tisztába kerülsz az alapfogalmakkal mint „terület”, „élő” és „halott”, valószínűleg elboldogulsz majd egy jó tanulójátékban egy erősebb játékos ellen, vagy esetleg megold-

hatsz néhány „élet-halál” (Tsume) problémát olyan honlapokon, mint a <https://online-go.com>.

Tehetek még valamit?

Ha nem vagy már teljesen újonc a Go-ban, gyakran kimondottan érdekes lehet mások játékait elemezni. Ezek SGF-fájlok, Twitch- vagy YouTube-videók formájában rendszeresen kerülnek fel az internetre. Nemrégiben az AGA (az Amerikai Go Szövetség) kezdett el Michael Redmond és Chris Garlock által készített visszajátszás-videókat megosztani. Az SGF fájlok az online-go weboldal SGF könyvtárába is feltölthetőek (nyilvánosan vagy privátként), hogy aztán az ő rendszerüket használva tanulmányozhassuk a játékokat (ezt a megoldást sokkal jobbnak találtam mint bármelyik asztali eszközt, amit próbáltam). Ezek általában kommentálva vannak és alternatív lépéseket is ajánlanak.

Ezen kívül játszatsz egyszerűen csak más játékosok ellen. A Go-ban előnyt lehet adni a másik félnek, így kiegyenlíthetjük az esélyeket sokkal erősebb ellenfelek ellen is. Még egy vereségből is tanulhatsz valamit, különösen, ha később visszanezedsz azt (akár fórumo-

kon keresztül, akár közvetlenül a mérkőzés után).

Létezik számos szövetség is a világ minden táján, változatos közösségekkel és követőkkel. Attól függően, hogy hol élsz, talán akad egy a közeledben is.

Mit ezek a rang rendszerek?

A Go-játékosok két csoportra oszlanak, a Kyura és Danra. A Kyu rangok tipikusan amatőr vagy tanuló szintet jelentenek, míg a Dan rangok a mester/profi szintek. A Kyu-értéked csökken, ahogy fejlődsz, majd később a Danok növekednek. Egy kezdő tipikus besorolása 30-21 Kyu, az alkalmi játékosoké 20-11 Kyu, míg 10-1 Kyu azoké a játékosoké, akik már elég jók, de nem akarnak a Danok felé továbbhaladni, vagy még nem képesek fejlődni. Ezután következnek a Dan rangok 1-9-ig. Láttam már 1-7d-ig tartó Dan-listát, amit Dan-szinten játszó amatőr játékosoknál használtak, és az 1-9p listát, ami a profi szintje és rangsora. Vannak még speciális címek is, de a legtöbb embernek elég ennyit tudnia. Személy szerint azt mondom, én még mindig jól elvagyok a 30-21 Kyus csoportban.

Remélem a fentiek adtak egy kiindulási alapot mindazoknak, akik érdeklődnek a Go iránt. Ha kérdéseid vannak, vagy szeretnél ellem játszani, megtalálsz az online-go honlapon „lswest” néven (22Kyu). Ha javaslataid, ötleteid lennének a „Parancsolj és Uralkodj”-rovathoz, írd bátran e-mailt: lswest34+fcm@gmail.com.

További olvasmányok

<http://senseis.xmp.net/> - Sensei Könyvtára

<https://www.youtube.com/user/USGOWeb> - Az Amerikai Go Szövetség YouTube-oldala.

The Book of Go - William S. Cobb könyve - A kezdők Go-kézikönyve, tartalmaz egy kis hordozható készletet is kavicsokkal és táblával (9x9-es és egy 13x13-as felosztással).

Games of Go - Neil Moffat könyve - Részletesen végigkommentált online játékok gyűjteménye. Nem nélkülözhetetlen egy teljesen kezdőknek, de sok hasznos magyarázat található benne.

<http://81dojo.com/> - Nem Go, hanem Shogi-honlap. Ha valakit érdekel a japán sakk, ez a weblap az egyik legjobb, amit találtam.



Ez alkalommal azt nézzük meg, hogy a Raspberry Pivel miként vezérelhetjük az Arduinót. Ehhez a Firmata könyvtárat és protokollt használjuk.

Mi is az a Firmata?

A Firmata egy soros kommunikációs protokoll, amit régóta használnak mikrovezérlők és számítógépen futó programok közti kapcsolattartásra. Közvetlen hozzáférést nyerünk vele az Arduino lapkához. A gazdarendszer soros portján keresztül kommunikálhatunk vele, szinte bármelyik nyelven. A MIDI specifikáción alapul.

Az Arduino példák közül a „Standard Firmata” szkriptet használva hozzáférünk az Arduino lapka összes digitális és analóg lábához, anélkül, hogy külön kódot kellene ehhez írunk. Készíthetünk speciális programot is, amiben a Firmata könyvtárat felhasználhatjuk a függvényeinkhez.

Első lépések

Töltsük be a „StandardFirmata” szkriptet az Arduino példák közül (Fájl|Példák|Firmata|StandardFirmata), fordítsuk le és töltsük fel az Arduinóra.

Ha a Raspberry Pi-on szeretnéd letesztelni a Firmata/Arduinót ahhoz innen kell letölteni az RPi-hoz fordított Firmata_Test programot: <https://github.com/freetronics/Pi-Leven/wiki/Direct-Control-with-Firmata>. Más esetben innen töltsd le: firmata.org/wiki/Main_Page#Firmata_Test_Program. Én az RPi Asztalára mentettem le, de máshonnan is futtatható.

Mivel ez egy bináris fájl, ezért győződjünk meg róla, hogy végrehajthatónak van jelölve. Aztán futtassuk:

```
./firmata_test
```

Állítsuk be a portot arra, amire az Arduino van kötve. Nálam ez a /dev/ttyACM0. Pár másodperc múlva a program megjeleníti a 13 digitális és 5 analóg portot.

Kattintsunk a 13-as láb „Low”

gombjára. Ennek most „High”-ra kell váltania és az Arduino LED-je világítani kezd. Kattints megint a gombra – a felirat „Low”-ra vált vissza, a LED pedig elalszik.

További lépések

Sok dolgot meg lehet tenni a Pythonban az alap Firmatával is, a pyFirmata könyvtáron keresztül. De írhatunk az Arduinóhoz saját Firmata kódot is.

A Pythonhoz fel kell telepítenünk két könyvtárat (ha még nincsenek fenn a gépen): a pySerialt és a PyFirmatát. pipből elérhető mindkettő.

```
sudo pip install pyserial
sudo pip install pyfirmata
```

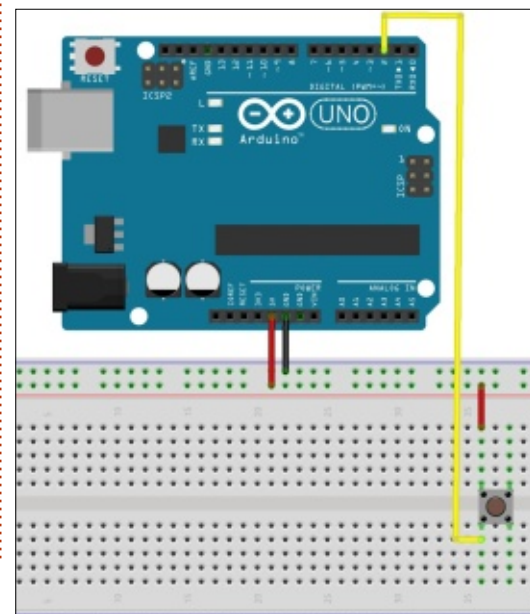
A pySerial használata

Az első Python példához szükség lesz egy nyomógombra, amit az Arduino 2-es lábára kell kötni. Itt látható a kapcsolási rajz.

Az Arduino +5 Voltját a nyomógombon keresztül rákötjük a 2-es digitális lábára. Ha nincs kéznél gomb, akkor úgy is megoldható, hogy egy vezetékkel összekötjük a +5 V-ot és a 2-es lábat.

Az Arduinóban fordítsuk le a DigitalRealSerial példát, amit a Fájl|Példák|01 Basics menüpontból érsz el.

A számítógépen használhatod a Python Terminal Interface-t vagy egy IDE-be – mint a Geany – is beírhatjuk a következő sorokat és aztán a terminálból futtathatjuk.



```
import serial
s = serial.Serial(
    '/dev/ttyACM0', 9600) # You
might need to change this to
ACM1 or whatever your Arduino
is connected to
while True:
    print s.readline()
```

A gomb megnyomásakor és elengedésekor látni fogjuk, hogy a kimenet a terminálban 0-ról 1-re, majd 1-ről 0-ra változik.

A programból kilépéshez nyomjuk meg a <Ctrl> + C billentyűkombinációt.

Ezzel kész is van az első Arduinót vezérlő Pythonos program.

Most egy kicsit bonyolultabb dolgot fogunk csinálni. Monitorozni fogunk egy analóg feszültséget (amit egy potenciométerrel szabályozunk) az A0 analóg bemeneten. Amikor a feszültség meghalad egy határértéket (0,5 V), akkor bekapcsoljuk a 2-es digitális lábba kapcsolt LED-et. Alább a kapcsolási rajz.

Megint a StandardFirmata Arduino kódot használva elindítjuk az Arduinót.

Ez a Python program, amit én „analogue_test1.py” néven men-

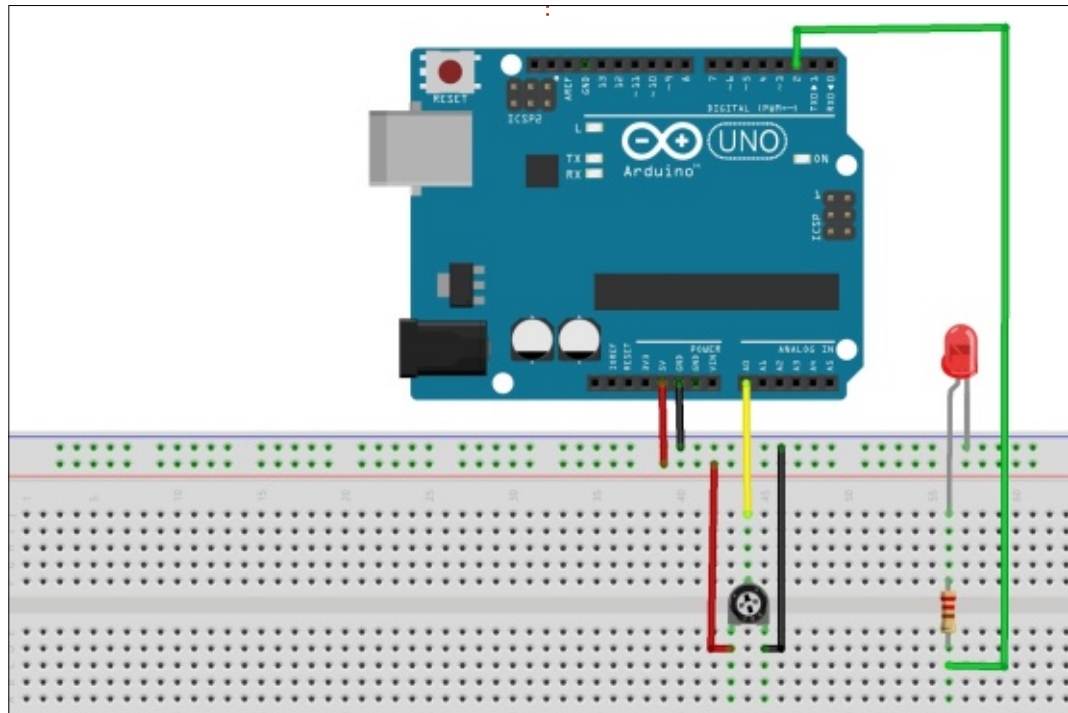
tettem el:

```
import pyfirmata
PORT = "/dev/ttyACM0" # Change
this to suit your setup
board = pyfirmata.Arduino(PORT)
```

Az első három sorban importáljuk a pyfirmata könyvtárat, nevet adunk a soros portnak és létrehozunk egy példányt a kártyából.

```
PINS = (0, 1, 2, 3)
```

Megadunk négy analóg lábat, hogy hozzájuk tudjunk férni, bár egyelőre csak egyet fogunk közülük használni.



A következő két sor létrehoz egy iterátort, ami az analóg portok soros kommunikációját fogja kezelni. Ezt a módszert a pyfirmata dokumentáció ajánlja.

```
it = pyfirmata.util.Iterator(board)
```

```
it.start()
```

Engedélyezzük a lekérdezést a négy analóg lábon, hogy ki tudjuk olvasni az értéküket. A nullás digitális lábat beállítjuk kimenetnek (ezzel vezéreljük majd a LED-et).

```
for pin in PINS:
```

```
board.analog[pin].enable_re-
```

```
porting()
```

```
pin2 = board.get_pin('d:2:o')
```

A következő két sor a nullás analóg lábat fogja olvasni és vár egy másodpercet. Ezzel időt adunk a panelnek az állapota stabilizálására mielőtt belépünk a ciklusba.

```
val = board.analog[0].read()
board.pass_time(1)
```

Most belépünk egy végtelen ciklusba...

```
while True:
    val = board.analog[0].read()
    print val
    if val >= .50:
        pin2.write(1)
    else:
        pin2.write(0)
```

A cikluson belül olvassuk az analóg lábat (emlékeztetőül: az érték 0,0 és 0,9 között lesz) és ha ez egyenlő vagy nagyobb 0,5-nél, akkor a kettős digitális lábat 1-re állítjuk, ami bekapcsolja a LED-et. Ha 0,5 alatt van, akkor 0-ra állítjuk a lábat, ami lekapcsolja a LED-et.

```
board.pass_time(1)
```

A board.pass_time(1) parancsnak egy egész számot adunk meg, ami másodperceket jelöl. Ez nem-

blokkoló hívás, vagyis nem gátol más folyamatokat.

A Python forráskód elérhető a Pastebin-en:

<http://pastebin.com/xG9VJ34i>

Most, hogy az alapokkal tisztában vagytok továbbléphetünk.

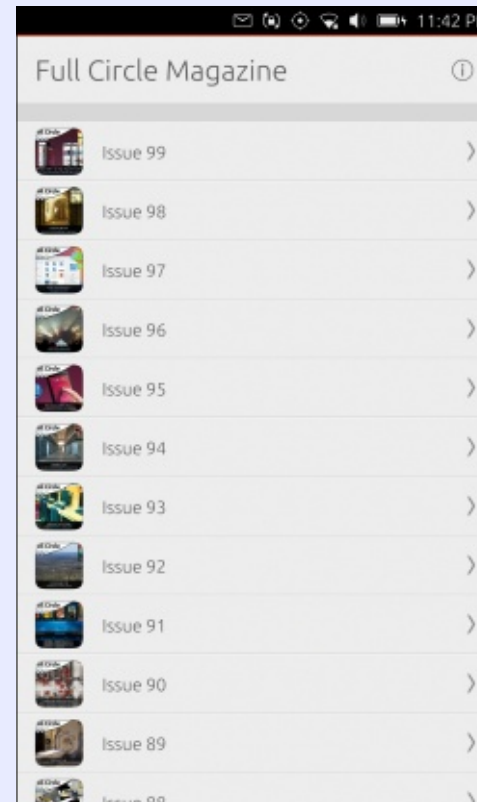
Valószínűleg észrevetted, hogy ez a megoldás csak akkor működik, ha soros porton kapcsolódunk az Arduinóhoz. De mi van akkor, ha vezeték nélküli kapcsolatunk van vele? Ezt majd máskor fogjuk megtárgyalni.

Kellemes barkácsolást.



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.

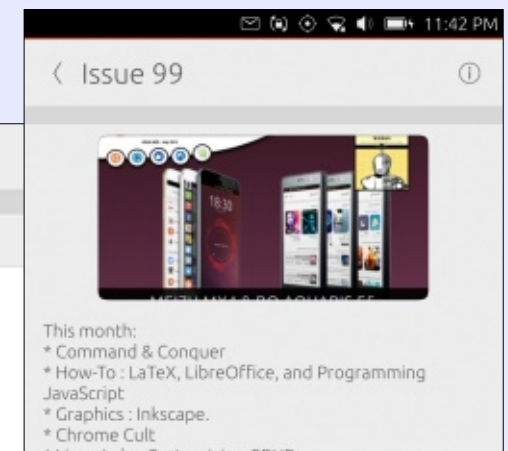
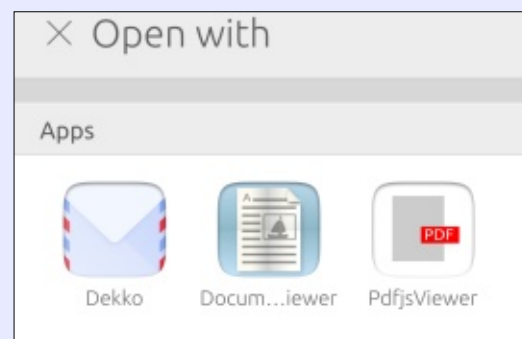
HIVATALOS FULL CIRCLE APPLIKÁCIÓ UBUNTU TOUCH-HOZ



Brian Douglass egy fantasztikus appot készített Ubuntu Touch eszközökre, amivel nézegetni tudjuk az aktuális és a korábbi kiadásokat, vagy akár le is tölthetjük ezeket Ubuntu Touch mobilra vagy tabletre.

Telepítéséhez elég ha az Ubuntu Store-ban a „full circle” appot keressük, vagy ha az alábbi URL segítségével felkeressük az alkalmazást az Ubuntu eszközünkön.

<https://uappexplorer.com/app/fullcircle.bhdouglass>





A LaTeX a legmeglepőbb helyeken is megtalálható. Nemcsak a LaTeX szerkesztés lehetősége található meg, hanem az adatok *.tex fájlba történő exportálása, amelyből azután szép PDF-fájl állítható elő. A Grisbi pénzügyi csomag tudja ezt, akárcsak a Gnumeric. Ez nem ritka. Láttam másokat is, de most nem jutnak eszembe. Viszont a programok csak a .tex fájlt exportálják ki, a fordításhoz kell a többi LaTeX csomag.

A fájlok .tex exportja megtalálható a Zim asztali Wiki alkalmazásban. A Zim megtalálható az Ubuntu tárolókban. Egyszer rátaláltam a Zimre, amikor a a szoftverek listáján futottam végig a Synaptic csomagkezelőben, és azt gondoltam hogy a Zim érdekesnek néz ki. Itt a leírása a Synapticból:

„A Zim egy grafikus szövegszerkesztő, wiki oldalak gyűjteményének karbantartására.”

„Minden oldal hivatkozásokat tartalmaz más oldalakra, egyszerű formázást és beágyazott képeket. A lapok mappaszerkezetben tároltak,

mint egy kivonatolóban és lehetnek mellékleteik. Egy új oldal létrehozása csupán egy hivatkozás készítése egy nem létező oldalra.”

„Minden adat egyszerű szövegfájlokban tárolt, wiki formázással. A különböző bővítmények további funkciókat biztosítanak, mint feladatlista-kezelő, egyenletszerkesztő, tálcáikon, és verziókezelés támogatása.”

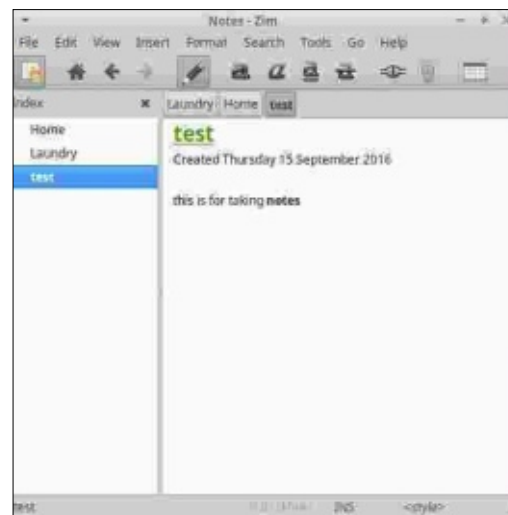
„A Zim használható:

- * Jegyzetarchívum készítése*
- * Jegyzetelés megbeszéléseken vagy órákon*
- * Feladatlisták szervezése*
- * Blogbejegyzések és e-mailvázlatok*
- * Ötletelés”*

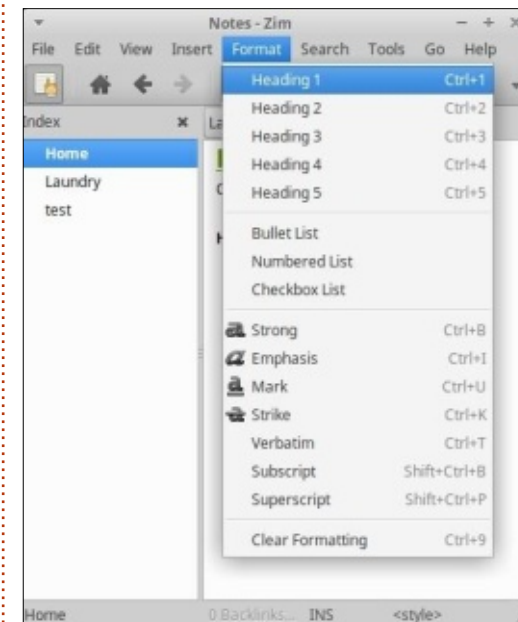
Tehát minden, amit vártam, az egy szövegszerkesztő volt, amiben tudok a fájljaimra hivatkozni. Egy szerkesztő és valamilyen szervező. A LaTeX, HTML, MHTML, RST és Markdown exportálás nincs megemlítve, ez egy bónusz, amire később jöttem rá. Valójában ahogy többet fedeztem fel a Zimből, rájöttem hogy sokkal több, mint amit

a Synapticban eláru.

A Zim úgy néz ki, mint bármelyik más szövegszerkesztő, félkövér, dőlt, alá- és áthúzásos szövegformázással. A felső menüben van egy hivatkozás és egy naptár ikon is, amely elkezd egy napló-szakaszt a Tartalomjegyzék oszlopban, amint rákattintasz a napra a naptárban.



A lapformázáshoz kattints a a Formátum menüre, és megtalálsz mindent, ami a mindennapi dokumentumokhoz szükséges, sőt!



A Zim tele van meglepetésekkel, de várj egy kicsit, pár perc múlva rátérek a LaTeX-re. A Szerkesztés menü alatt megtalálhatók a Sablonok, amelyeket a Zim a megjelenítéshez használ megnyitáskor, és hat HTML sablont tartalmaz. Három LaTeX dokumentumstílus választható, az alapértelmezett Markdown, és az RST. De várj! Van még! A Sablonok menüben van egy hivatkozás több sablon beszerzéséhez:

<https://github.com/jaap-karssen/berg/zim-wiki/wiki/Templates>.

Még egy kellemes meglepetés: harmadik féltől származó HTML export sablonok

Az export sablonokkal teljes wiki-ként exportálhatsz, HTML formátumban. Ezzel a funkcióval egy weblap futtatható olyan kis eszközön is, mint a Raspberry Pi. A következők a Zim weboldaláról lettek másolva:

Eight-Five-Zero

Egy sablon a Zim programból weboldalként történő exportálásra. Alkalmazkodónak lett tervezve, hogy minden eszközön megjelenjen. Konkrétan a „mobil az első” elv mentén készült (a navigációt a képernyő aljára teszi), és csak akkor engedí oldalt, ha jelentős szélességű eszközről van szó, fekvő módban. Elérhető a githubon.

Ecodiv-responsive

Egy sablon a Zim jegyzetfüzet alkalmazkodó weboldalként történő exportálására, amely asztali és mobil eszközökön is megtekinthető. További információkat tudhatsz

meg, vagy letöltheted a sablont ezen a github oldalon. Például lásd az <http://ecodiv.org/> és az <http://notebook.ecodiv.org/> oldalakat.

Ecodiv-mobile

Egy sablon a Zim jegyzetfüzet weboldalként történő exportálására, mobil témával. A jquerymobile-lal készítve, hogy olyan weboldal készüljön, amely mobil eszközökre fókuszál, de jól néz ki asztali gépen is. A sablon néhány útmutatást tartalmaz a felhasználói igényhez történő testreszabáshoz. További információkért, vagy letöltésért menj a github-oldalra.

LaTeX exportálás



Igen, itt az ideje, hogy ideérjek. Itt egy rövid bejegyzés, amit a Zimben készítettem:

- A LaTeX-fájlként exportálásához:
- Kattints a Fájl --> Export --> Egy oldal menüpontra
- Tovább
- A Formátum alatt válaszd a LaTeX-et
- Válassz egy sablont
- Tovább
- Add meg a kimeneti fájl nevét és /vagy válaszd ki a mappát ahová kerüljön
- Kattints az OK gombra

Ez a fájl a „Rész” sablon alapján készült:

```
+
\part{Home}
\chapter{Home}
Created Wednesday 31 August
2016
\chapter{Hello World}
\textbf{Some Thoughts on
Software Freedom}
```

There are some things that we have to keep in mind about Free Software.

```
\begin{enumerate}[1]
\item "Free software" means software that respects users' freedom and community. Roughly, it means that the users have the freedom to run, copy, distribute, study, change and improve the software. \textbf{Thus, "free software" is a matter of liberty, not price.}
\item In computer history, take Richard Stallman, Linus
```

```
Torvalds, and Tim Berners-Lee out of the equation \emph{and the .dot com billionaires don't happen.}
\item At this very moment you are benefiting from the efforts of the three people listed above. Keep in mind that there are many more people who have contributed to free software.
\end{enumerate}
```

Másold a .tex fájl egészben, vagy részben a LaTeX-szerkesztőbe, meg kell adnod a preambulumot. Sok apróság lehet, és lehet, hogy némi szerkesztésre is szükség lehet, mint például:

- Az [1] eltávolítása az első sorból
- Minden " vagy ' eltávolítása a LaTeX szerkesztővel.
- Minden szó, amely belsejében nagybetű van, azt a Zim hivatkozásként kezeli, ezért fel kell bontani az ilyen szavakat, és eltávolítani a hivatkozást.

Intézd el ezeket az apróságokat, és szép PDF-fájl kimenetet fogsz kapni, érintetlen formázással. A LaTeX szerkesztőd értesíteni fog minden szükséges változtatásról.

Nem szívesen használnám a Zimet a fő LaTeX szerkesztőként, de jó tudni, hogy ha csináltál valamennyi munkát a Zimben, akkor exportálhatod LaTeX dokumentumként.

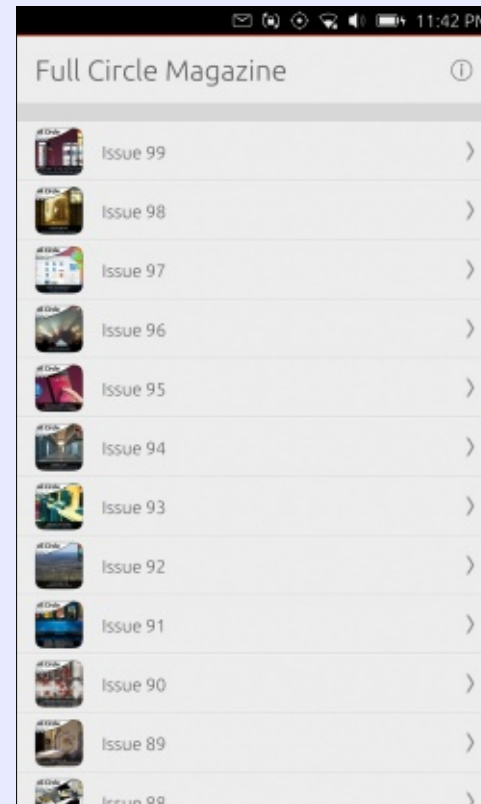
tumformátumba, amely importálható egy meglévő, vagy egy új dokumentumba.

A Zimet egy belső weboldal készítésére fogom használni, abban a jogi könyvtárban, ahol dolgozom. A Zim automatikusan menti a szerkesztéseket. Szeretem ezt a funkciót – így nem tudok elfelejteni menteni. Eddig ez a legjobb szerző, jegyzetelő, naplókészítő, és másodsorban LaTeX-szerkesztő, amit találtam.

A Zim Jaap Karssenberg <jaap.karssenberg@gmail.com> munkája – Köszönöm Jaap.

Ez a cikk Zimmel, LibreOffice-szal és Shutterrel készült, egy Raspberry Pi3-on.

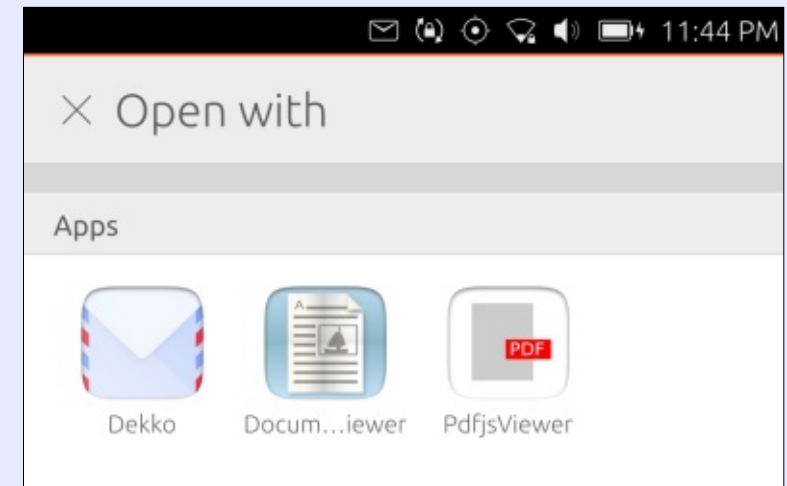
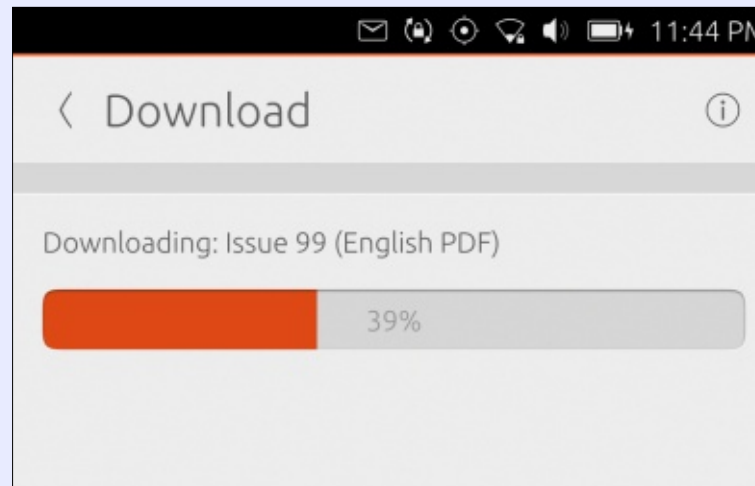
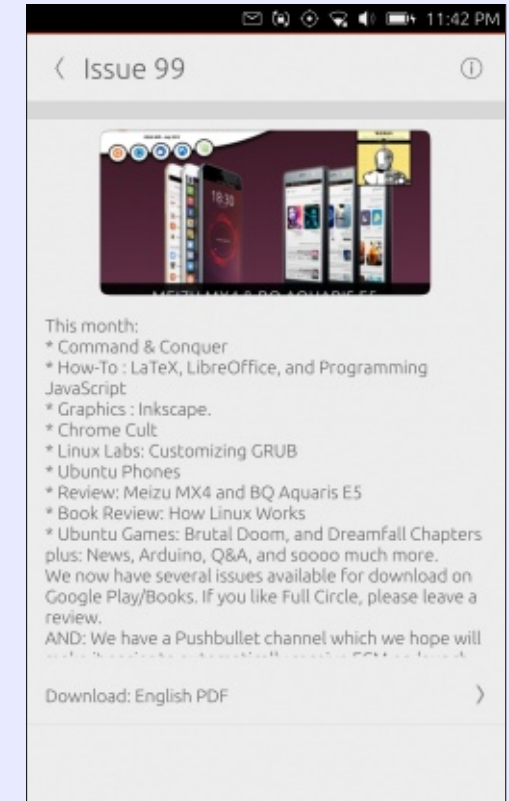
HIVATALOS FULL CIRCLE APPLIKÁCIÓ UBUNTU TOUCH-HOZ



Brian Douglass egy fantasztikus appot készített Ubuntu Touch eszközökre, amivel nézegetni tudjuk az aktuális és a korábbi kiadásokat, vagy akár le is tölthetjük ezeket Ubuntu Touch mobilra vagy tabletre.

Telepítéshez elég ha az Ubuntu Store-ban a „full circle” appot keressük, vagy ha az alábbi URL segítségével felkeressük az alkalmazásboltot az Ubuntu eszközünkön.

<https://uappexplorer.com/app/fullcircle.bhdouglass>





Az előző rész egy Ubuntu Touch programozói tanfolyam bevezetője volt. A következő lépés a fejlesztői környezet előkészítése. A programozási nyelvekhez sokszor létezik egy SDK (Software Development Kit – szoftverfejlesztő csomag). Ez olyan eszközöket tartalmaz, amelyek feldolgozzák a forráskódot és elkészítik a futtatható állományt a célplatformhoz. Az Ubuntu Touch is ehhez a csoporthoz tartozik, neki is van SDK-ja.

A GNU/Linux programok tárolókban vannak. Egy tároló egyszerűen telepíthető programok csoportját tartalmazza. Nem minden szoftver található meg a hivatalos tárolókban, ilyenkor lehetőség van személyes tárolók – úgynevezett PPA tárolók – használatára. Az Ubuntu Touch SDK is egy PPA-ból érhető el, amit hozzá kell adnod a rendszeredhez telepítés előtt. Ez azt jelenti, hogy csak olyan rendszereken érhető el, amik képesek kezelni a PPA-kat, vagyis a Debian alapú disztribúciókon. Amelyik rendszer RPM csomagokat használ – például az OpenSuse és a Fedora – ott más módszerekhez kell folya-

modni.

Két alternatív módszer létezik még a telepítésre: live Ubuntu rendszer készítése USB kulcsra vagy virtuális gépen való futtatása. Az első egyszerűbb és jól működik, ha elég gyors az USB kulcsod. A második kényelmesebb, mert nem kell hozzá USB kulcs, de egy erősebb gép igen, mert a virtualizált rendszer erőforrásokat fog elvenni. Nem fogom elmagyarázni a bootolható USB kulcs vagy a virtuális gép készítését. Mindkettőről kérdezhettek a levelezőlistán és ott elmondom a fontosabb lépéseket.

A fejlesztői környezetem:

- Ubuntu 16.04 LTS
- Aquaris E4.5 OTA-14-es frissítéssel
- Aquaris E5 HD OTA-14-es frissítéssel
- Aquaris M10 FHD OTA-14-es frissítéssel

Más disztribúciókon szükség lehet további lépésekre is az SDK beállításához. Szeretném, ha az ilyen esetekről beszámolnátok nekem.

Az Ubuntu Touch SDK telepítése

Az SDK telepítése nagyon egyszerű és pár perc alatt elintézhető. Ajánlatos a rendszer frissítésével kezdeni. Ubuntu-n ezt a következő parancsokkal lehet megtenni:

```
sudo apt-get update && sudo apt-get upgrade && sudo apt-get dist-upgrade
```

Sudót azért kell használni, mert a csomagok telepítése rendszergazdai jogokat igényel. Az első parancs frissíti a tárolók listáját. Ha ez hibátlanul lefut, akkor kerül végrehajtásra a második parancs, ami a programok frissítését végzi. Végül a harmadik parancs frissíti azokat a rendszercsomagokat, amik alapértelmezetten érintetlenek maradnak.

Ezzel a paranccsal add hozzá a rendszeredhez az Ubuntu Touch SDK tárolóját:

```
sudo add-apt-repository ppa:ubuntu-sdk-team/ppa
```

Ezután megjelennek a tároló

adatai. Az Enter megnyomásával továbbléphetsz.

Minden tároló rendelkezik aláírással, ami igazolja, hogy a telepített csomagok onnan származnak. Ez az aláírás eltárolódik a rendszerben és minden telepítéskor felhasználjuk ellenőrzésre.

Egy tároló hozzáadása után frissíteni kell a benne levő csomagok adatait. Az alábbi paranccsal lehet ezt elvégezni:

```
sudo apt-get update
```

Minden készen áll. Az utolsó lépés az Ubuntu Touch SDK telepítése.

```
sudo apt-get install ubuntu-sdk
```

Bár csak egy csomag szerepel a paranccsban (ubuntu-sdk), de annak minden függősége is telepítésre kerül és gond nélkül lehet majd használni. A telepítés folyamata eltarthat egy ideig az Internet kapcsolatod sebességétől függően. Magára is hagyhatod a gépet, hogy főzz egy kávé.

A környezet beállítása

Az Ubuntu Touch SDK-ban vannak eszközök, amik a program generálását végzik és van egy szövegszerkesztő is, amivel megírhatod a programot. Az eszközök feldolgozzák a forráskódot. A számítógéphez könnyen lefordítják a programot, de egy Ubuntu Touchot használó eszköz már nehezebb ügy. Ezek ARM processzort használnak, ami különbözik a PC-kben levőktől. Végrehajtható program létrehozásához kereszt-fordítóra van szükség, amit egy konténerben futtatunk (LXD az SDK legfrissebb verziójában).

Az LXD használatához hozzá kell adnod magad (a PC felhasználóját) az lxd csoporthoz.

```
sudo usermod -a -G lxd user
```

A parancs végrehajtása után újból be kell jelentkezned. Ezt a kis módosítást elvégezve már elkezdhetsz dolgozni. Az ubuntu-sdk-ide programot kell elindítani a start menüből vagy Alt+F2 megnyomása után a nevét beírni a kis ablakba. Első alkalommal egy ablak jelenik meg, ami rákérdez, hogy melyik lxd-t szeretnéd beállítani. A „Yes” megnyomásával az alapértelme-

zett konfigurációt hozza létre.

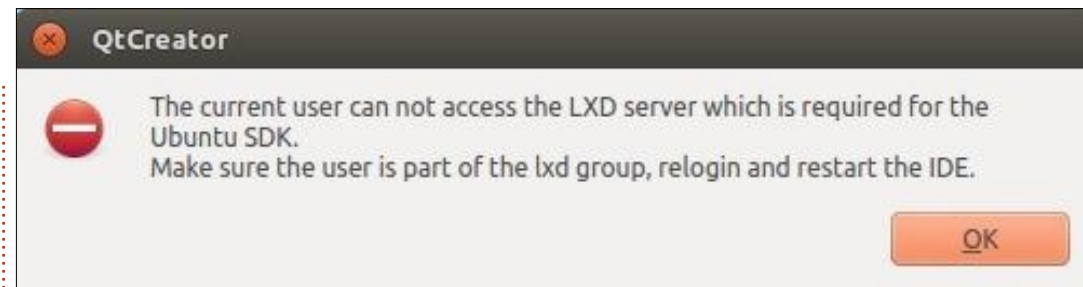


Ha a felhasználó nincs benne az lxd csoportban, akkor a következő képen látható (jobbra, fent) hiba-üzenetet jelenik meg. Ez esetben jelentkezz ki, majd be. Következő indításkor ezt az üzenetet már nem fogod látni.

Beállítás-varázsló

A varázsló első ablaka bevezetést ad a Qt Creator használatába. A folytatáshoz kattints a „Next” gombra.

Habár a tanfolyam a mobil eszközökre – telefon és táblagép – összpontosít, a megszerzett tudást



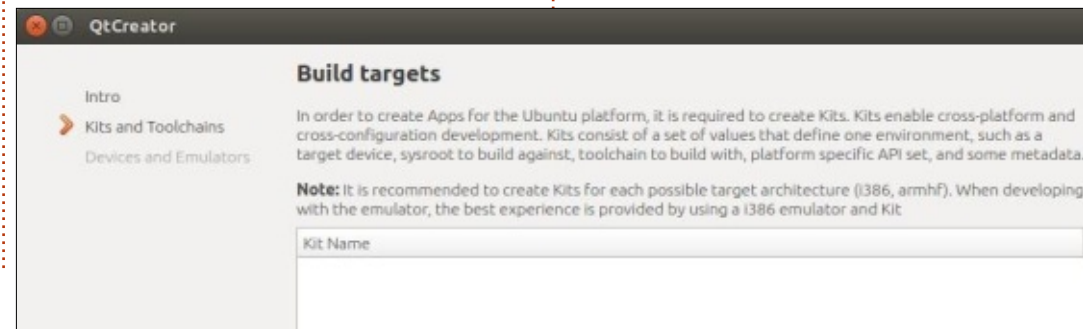
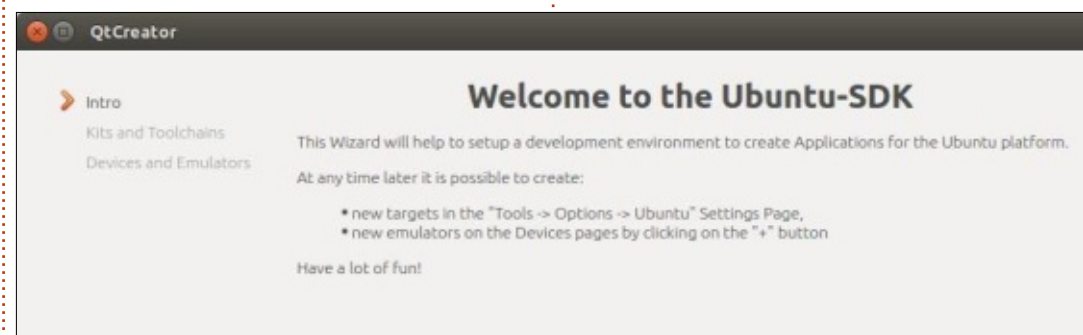
hasznosíthatod személyi számítógép programjainak készítésekor is. Mindegyik eszköznek van egy programcsomagja: eszközök, amik a megírt programtól függenek és a szükséges fájlokat legenerálják.

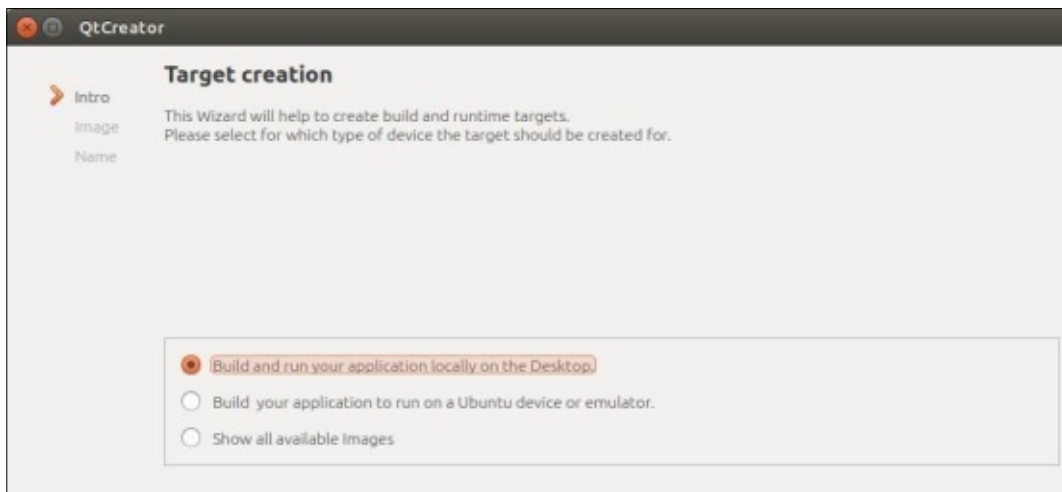
Kattints a „Create new Kit” gombra. Válaszd az első lehetőséget.

A listában több letölthető csomag van. Az aktuális Ubuntu Touch a Vividen alapul, ezért azt kell kiválasztanod.

Adj egy nevet a készletnek.

Amikor végeztél az utolsó lépéssel, akkor visszakerülsz a csomagok kezdőoldalára. Kattints újra a „Create new Kit” gombra és ismé-

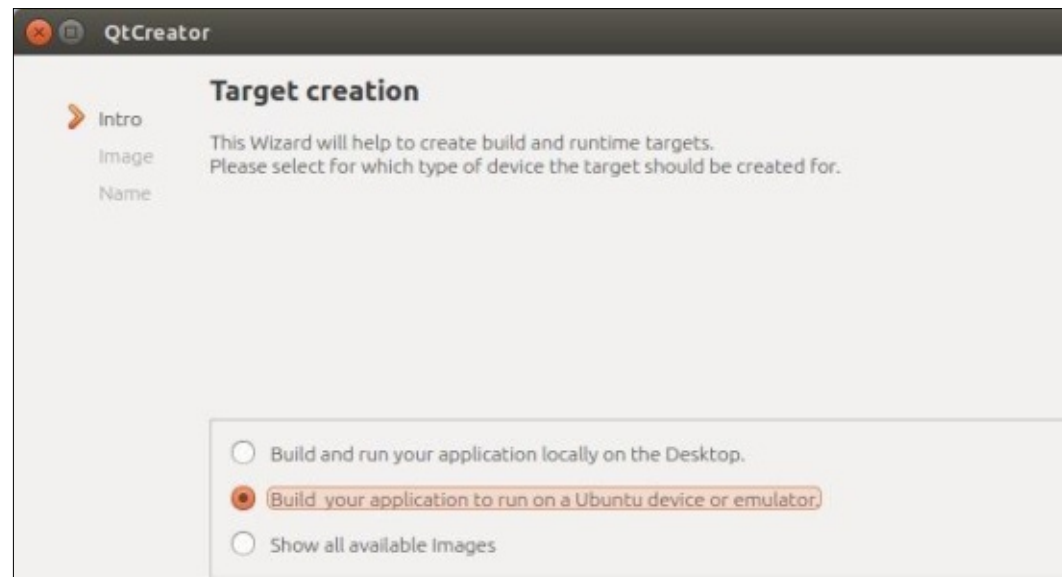
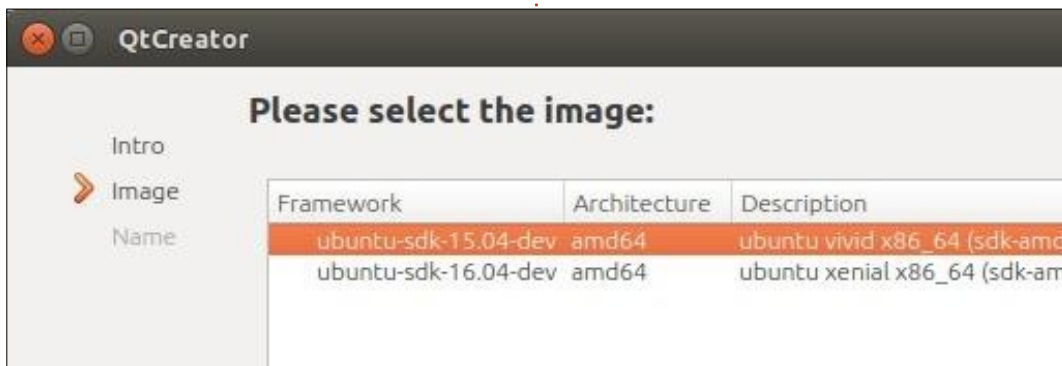




teld meg a folyamatot egy ubuntu eszközt kiválasztva.

Ennél a csomagnál több válasz-

tási lehetőség van, az armhf architektúrát használó Ubuntu Touchot futtató telefonok és táblagépek. A listából ki kell választanod

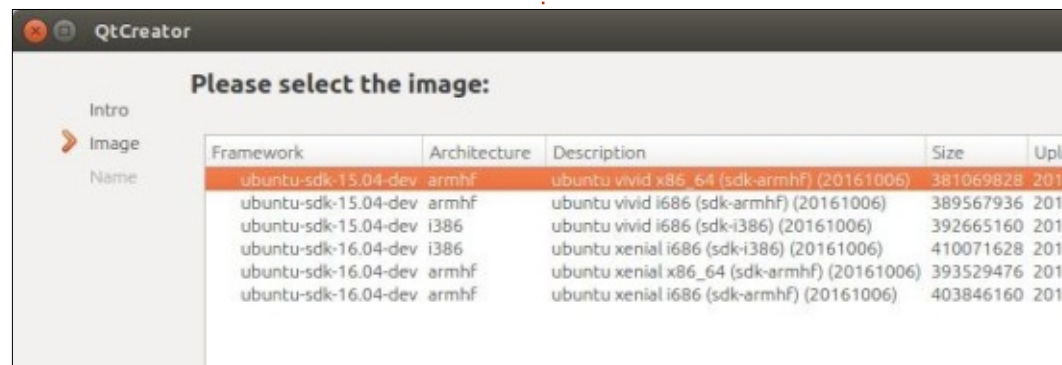


egy csomagot, ami ezt az architektúrát használja. Az Ubuntu Touch verziója Vivid, mint az előbb. Végül választanod kell a 686 és x64 között, attól függően, hogy a számítógéped 32 vagy 64 bites.

A „Next” gomb megnyomása után meg kell adnod a csomag nevét.

Most nem kell több csomagot létrehoznod.

A varázsló utolsó lépésében beállíthatod a fizikai eszközöket és az emulátort. Utóbbinak vannak problémái, egyelőre ne foglalkozz vele. A programokat tudod közvetlenül a számítógépeden is tesztelni. Hagyd üresen a „Create emulator” négyzetét és kattints a „Finish” gombra.

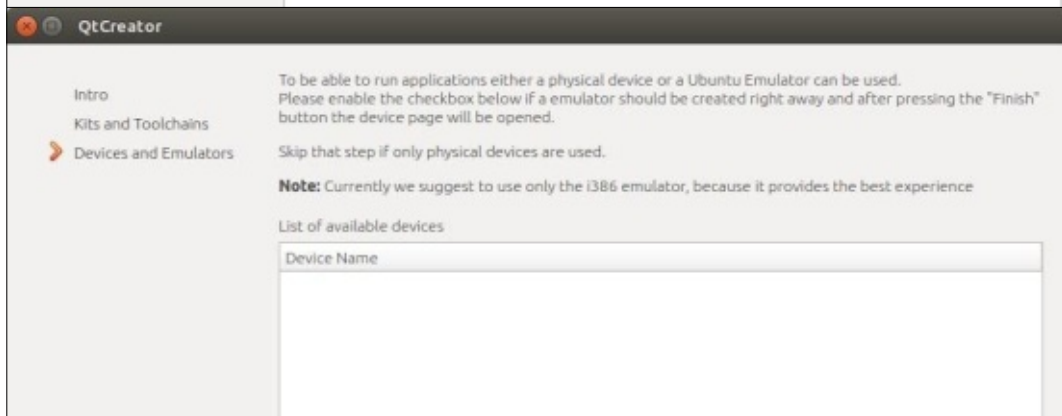
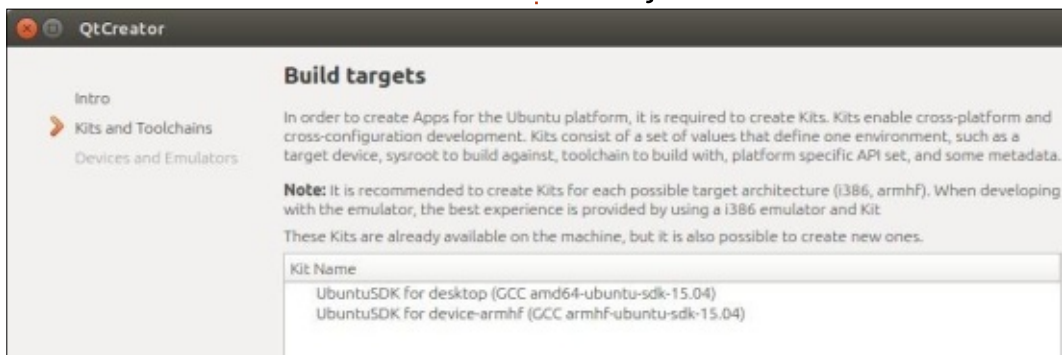




Hello World

A hagyományokat követve elsőként egy kis programot fogunk készíteni, amivel ellenőrizhetjük az SDK működőképességét. A progra-

mot futtatjuk majd közvetlenül a számítógépen és egy táblagépen is. Látni fogod majd, hogy ez nagyon egyszerű. A csomagok gyakran frissülnek. A jobbra fent látható ablak megjelenésekor minden csomagot ki kell jelölni és frissíteni.

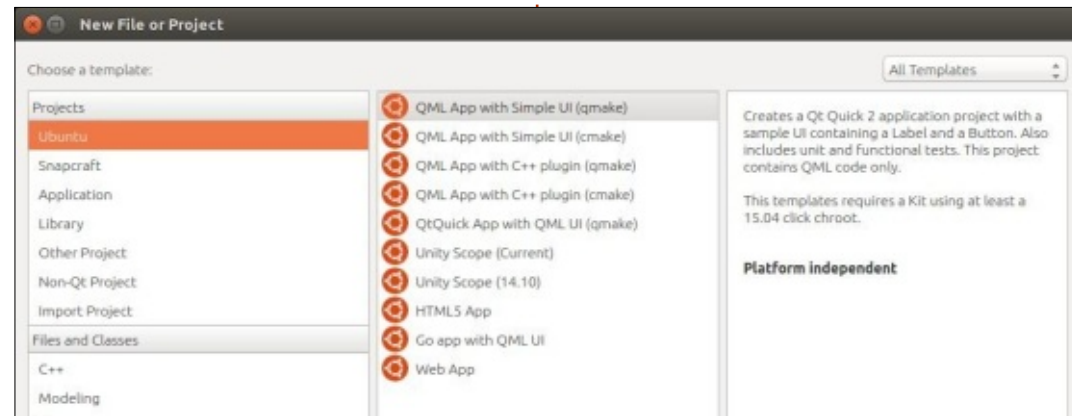


Új projekt készítése

A menüben kattints a „File”-ra, majd a „New file or project”-re. Egy ablak jelenik meg a választható projekt típusokkal. A felhasználói felület QML-ben készül, ami egy szkriptnyelv grafikus felületek készítésére. A programot többféle nyelven is megírhatjuk, mi most a JavaScriptet fogjuk használni. Válaszd az első lehetőséget és kattints a „Choose” gombra.

Válaszd ki a mappát, ahova a projekteket el akarod menteni. A projekt neve nem tartalmazhat szóközt.

A programnak meg kell adni két adatot: a felhasználót és a karbantartót. A többi paraméternek hagyd meg az alapértelmezett értékét. Fontos tiszteletben tartani a Maintainer mezőben megadott szerkezetet, így tovább tudunk lépni.



Ki kell választanod, hogy melyik csomagokat szeretnéd használni. Alapból kettő kerül kiválasztásra, amikkel a programodat tudod futtatni a számítógépeden és mobil eszközökön.

Az utolsó ablak összefoglalja a varázslóban megadott beállításokat. Kattints a „Finish” gombra.

A projekt automatikusan megnyílik.

A program futtatása számítógépen

A program futtatásához kattints a „Play” gombra a Qt Creator bal alsó sarkában.

A program futtatása valódi eszközön

A program futtatása előtt konfigurálni kell az eszközt. Én egy Aquaris M10 FHD táblagépet használtam tesztelésre, rajta az OTA-14-es frissítéssel, bár a folyamat más esz-

közökön is hasonló lenne. Hagyd nyitva az ubuntu-sdk-ide ablakát és csatlakoztasd az eszközt USB kábellel a számítógépedhez. A fejlesztői lehetőségek érvényesítését a „System Settings” alatt tudod megtenni.

Kattints az „About”-ra.

Válaszd ki a „Developer Mode”-ot. Alapértelmezetten ez tiltva van, mert lehetővé teszi a távoli hozzáférést a számítógéphez csatlakoztatott eszközökhöz. Jelöld be a kis négyzetet.

Pár másodperc múlva felbukkan egy értesítés a csatlakozási kísérletről.

Minden táblagépes beállítással készen vagy. Most az IDE-ben vá-

laszd ki a táblagépet, hogy arra szeretnél fordítani. Kattints a „Play” feletti gombra, válaszd ki a most konfigurált eszközt.

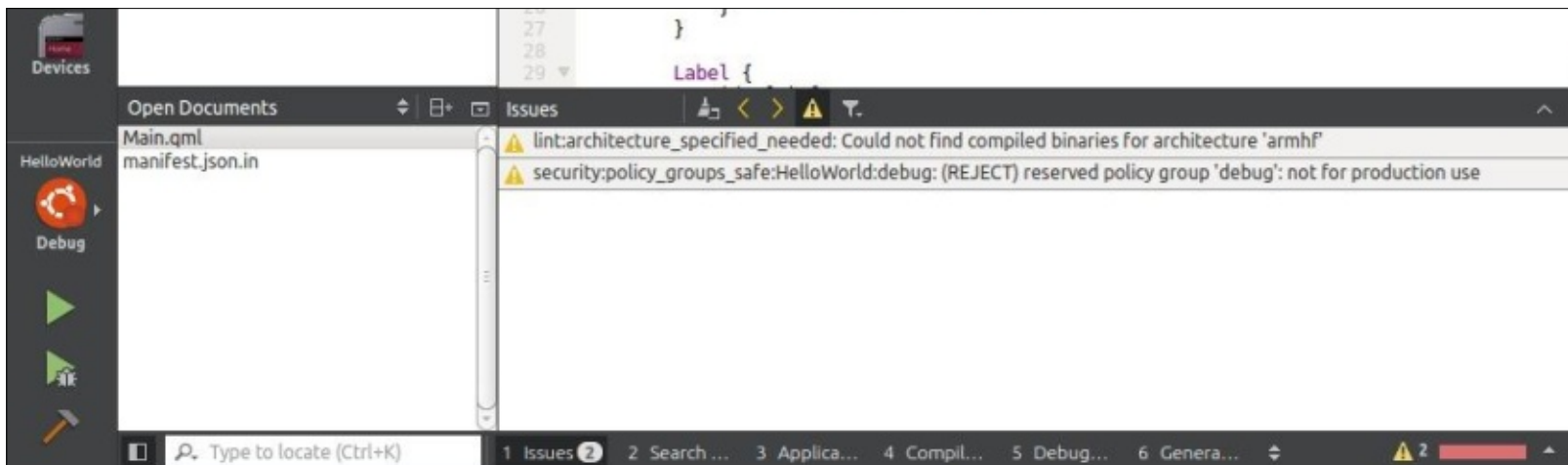
A „Play” megnyomása után pár másodperccel a programod megjelenik az eszközön.

Lehet, hogy egy ilyen (lent látható) hibaüzenettel találkozol.

A Qt Creator oldalsávján kattints a „Devices” gombra, az ablakban a „Devices” fülre, a „Kits” részen pedig a „Remove”-ra. Ha ezzel megvagy, akkor kattints a „Create” gombra.

Most a projektedhez hozzá kell rendelned a csomagot. Az oldalsávon kattints a „Projects”-re, majd „Add Kit”-re és válaszd ki a legör-





dülő menüből a csomagot.

Pár másodperc várakozás után válaszd ki az eszközt, amelyre szeretnél fordítani. Fontos, hogy mindkét esetben próbálkozz meg a fordítással. A következő fejezetben a forráskóddal kezdjük és meggyő-

ződünk róla, hogy a PC-n és a táblagépen is minden működik. Ha problémába ütközöl keress meg engem a levelezési listán.

Linkek:

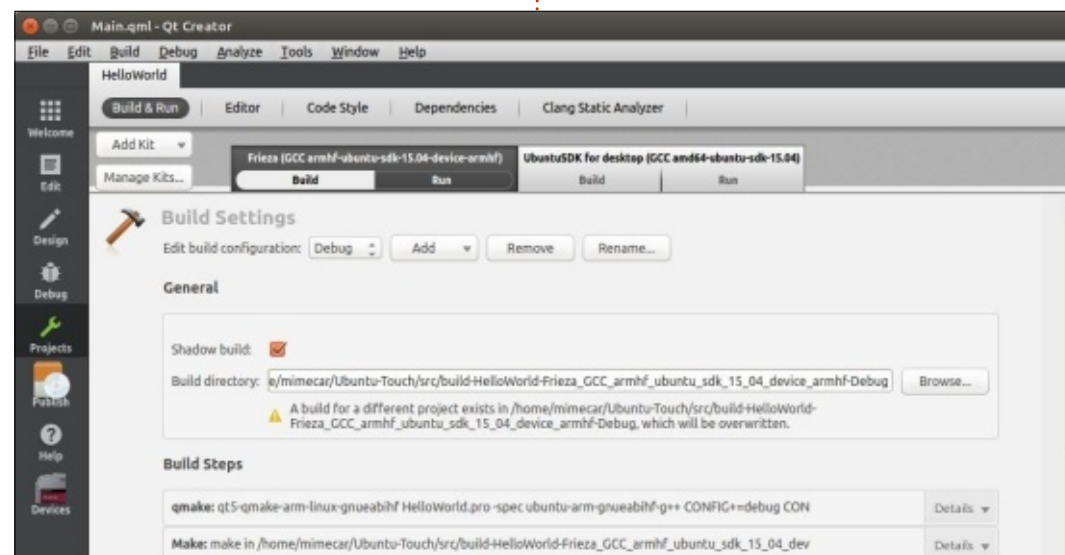
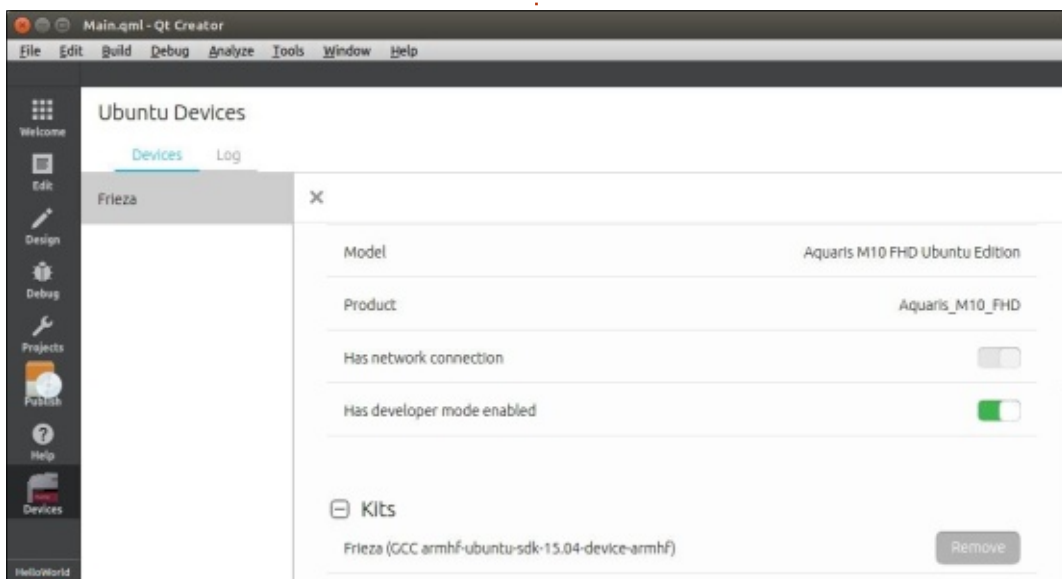
Levelezőlista: <https://launchpad.net/~ubuntu-touch-programming-course>

Közreműködők:

Larrea Mikel: a spanyol verziót ellenőrizte

Cesar Herrera: az angol fordítást ellenőrizte

Joan CiberSheep: az angol fordítást ellenőrizte



Able2Extract Professional 11

Your one stop shop for all PDF work

- ✓ Convert PDF to Word, Excel, PowerPoint, Autocad, Images and CSV. Simple, three-step conversion process designed to save you both time and money
- ✓ Annotate PDF using more than 10 popular annotation methods, including sticky notes, highlight, hyperlink and more
- ✓ Permanently redact the content inside your PDF and preserve sensitive information
- ✓ Create secure, password-protected PDF documents from almost every application, using Able2Extract's virtual print driver
- ✓ Edit PDF content and even split and merge documents in any way imaginable

Works on:



Ubuntu



Fedora



@able2extract



www.investintech.com

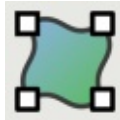


Az előző részben beszéltem a veszélyről amivel az SVG 2 szembenézni kénytelen: jóllehet néhány különösen hasznos új funkcióval rendelkezik, a hiányzó támogatottság a böngésző-fejlesztők részéről veszélybe sodorja az SVG, mint független formátum jövőjét. Egyéni felhasználóként csak kis befolyásunk van ennek kimenetelére, de egy dolgot tehetünk: elkezdhetünk olyan dokumentumokat megosztani, melyek az SVG 2 valamely új funkcióját használják, jelezve, hogy van rá igény. A kézzel kódolt dokumentumokon kívül azonban lehetőségeink a tartalom szerkesztő eszközök által támogatott funkciókra korlátozódnak, ami jelen esetben az Inkscape által támogatott funkciókat jelenti.

Legutóbb megnéztem a vitathatatlanul hasznos „rajzolási sorrend” funkciót. Ezúttal egy másik nagy új-donságot fogok megvizsgálni – amit az Inkscape-felhasználók türelmetlenül vártak, mióta először megjelent a fejlesztői kiadásokban –, a „színátmenethálókat” (vagy „hálós színátmeneteket”, attól függ, kit kérdezel). Hogy végig

tudd követni, szükséged lesz az Inkscape 0.92-es verziójára; az előző cikkben találsz segítséget a telepítéséhez.

Nem kétséges, hogy az SVG 1.x-ben elérhető egyszerű lineáris és radiális átmenetek rendkívül korlátozottak. Ahelyett, hogy külön kúp, spirál, négyzet alakú és további átmeneteket adna ezekhez, az SVG 2 bevezeti a „színátmenethálókat”, mely elég sokoldalú ahhoz, hogy lefedje valamennyi fenti esetet és még többet – jóllehet ennek még több kézi finomhangolás az ára, mire eléred a kívánt eredményt. Mint minden átmenet-típus esetén, itt is szükséged lesz először egy objektumra, amire azt alkalmazhatod – egy egyszerű négyzettel fogom kezdeni. Az objektum kijelölése után kattintsunk a „színátmenetháló” ikonra:



Erre megjelenik a (lent látható) „színátmenetháló” eszköztár.

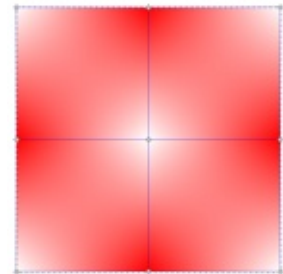
Hogy egy új hálót hozhass létre

az objektumon, először be kell állítanod néhány egyszerű paramétert. Az első két ikonnal („New:” címkével) válthatsz „hálós” és „kúpos” színátmenet között. Gyakorlatilag nincs valódi kúpos átmenet az SVG-ben – a gomb csak egy hihető illúziót alkot a hálós átmenet használatával. Bizonyosodj meg róla hogy az első gomb van kiválasztva. A következő pár gomb („on:”) állítja be, hogy a kitöltésen vagy a körvonalon alkalmazod a hálót – én most a példánkban a kitöltésen fogom. Végül el kell döntened, hány sorból és oszlopból álljon a háló. A nagyobb értékek lelassítják a kirajzolást, cserébe finomabban szabályozható átmenetet biztosítanak. Én egy egyszerű 2x2-es hálóval fogok kezdeni, az alapok bemutatásához ez is elegendő.

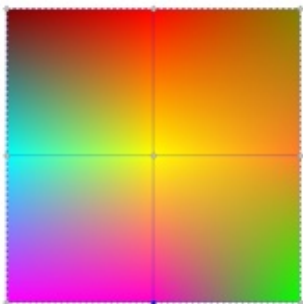
Amint az egeret a vászon fölé viszed, az állapotjelző-sáv tájékoztat hogy húzással, vagy dupla kattintással hozhatod létre a hálót. Egyetlen kijelölt objektum esetén mindkét módszer ugyan azt eredményezi, úgyhogy én általában a

dupla kattintást használom. Ha több objektum van kiválasztva, akkor a dupla kattintás csak az egyikre fogja létrehozni a hálót, a többin pedig megszűnik a kiválasztás, a kattintás-húzás viszont minden objektumon külön hálót hoz létre. Még csak nem is kell áthúznod az egeret a kiválasztandó elemek felett, így egy összetett rajz esetén alkalmazhatod ezt a módszert egyszerűen csak a vászon egy üres, szélső területén, elkerülve így a rajz egyes elemeinek véletlen módosítását.

Bármelyik módszert is választod, az objektumot vonalakkal összekapcsolódó csomópontok hálózata fogja kitölteni, felosztva a területet annyi sorra és oszlopra, amennyit előzőleg beállítottál. Minden csomópontoz tartozik egy szín, a kitöltési szín és a fehér felváltva, mely végül valami ilyesmit eredményez:

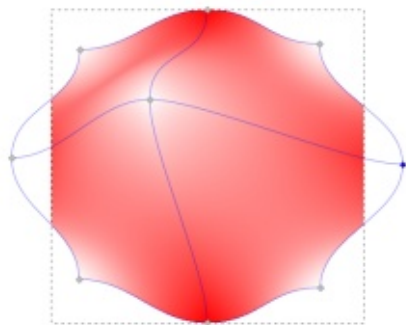


Jelen esetben kilenc csomópont van. Aktív „színátmenetháló” eszközzel kiválaszthatasz egyes csomópontokat, a közöttük levő vonalra kattintva kiválasztatod a vonal végén ülő pontokat, vagy több pont fölött elhúzva az egeret, kiválaszthatasz pontokat, melyek aztán rugalmasan egymáshoz kapcsolódva mozgathatók. A SHIFT gomb használatával további pontok hozzáadására vagy eltávolítására is lehetőség nyílik. Egy vagy több pont kijelölése esetén az ablak alján található színpalettával, vagy a „Kitöltés és körvonal” párbeszédablakkal rendelhetünk színeket hozzájuk. Csomópontok különböző színűre állításával olyan összetett színátmenetek alkothatóak, melyek létrehozása az Inkscape korábbi verzióiban rendkívül fáradságos munka lett volna:



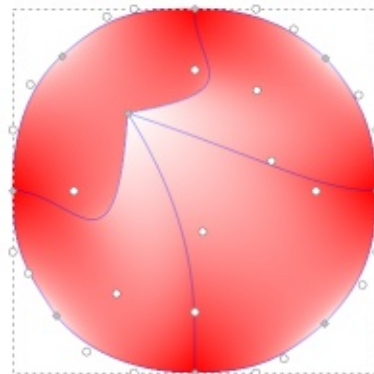
Nem csak hogy színeket adhatunk az egyes pontoknak, de az egerrel megragadva mozgathatjuk is őket, ezzel pedig képessé válunk

az objektumunk bármely pontjának színét beállítani, nem csak az előre megadott rácspontokét. A szélső pontokat az objektum belsejébe húzva üres rések támadnak a szélek körül, itt nincs értelme színátmenetről beszélni. Ezen pontok széleken kívülre húzása az objektumon kívül eső részeket egyszerűen levágja.



Az eszköz kezelőpaneljén félúton találni fogsz egy kapcsolót, amivel a csomópontok „fogantyúit” tudod ki/be kapcsolni. Ha ez be van kapcsolva, a fogantyúkkal módosíthatod a pontokat összekötő vonalak alakját, így ezzel pontosan finomhangolhatod a háló színátmeneteit. A cikksorozat régi olvasói emlékezhetnek, hogy az Inkscape korai kiadásában többféle módszer volt körök létrehozására. A „színátmenetháló” egy újabb módszerrel bővíti a fegyvertárunkat, bár ez esetben az eredmény sokkal inkább csak „körszerű” lesz, mintsem ma-

tematikailag tökéletes forma.



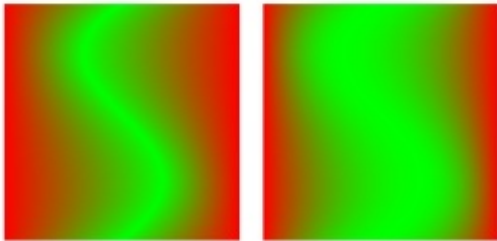
Ha már a „Fogantyúk ki/be”-gomb környékén vagyunk, említést érdemelnek a tőle jobbra eső gombok is. Először is egy gomb-pár a szerkesztő-pontok láthatóságának ki/be kapcsolásához, sorrendben külön a kitöltési részhez és a körvonalhoz. Míg a „csomópontok”-eszköz aktív, a színátmenetek (bizonyos mértékig) igényeidtől függően módosíthatóak, ami könnyen módosíthatóvá teszi őket egyszerűen az objektumra duplán kattintva. A színátmenetek pontjai és „fogantyúi” ugyanakkor összekeveredhetnek az objektum alakját módosító csomópontokkal. Egy téglalap esetén például a háló csomópontjai pont ugyanoda esnek mint a téglalap átméretezéséért vagy a sarkainak lekerekítési sugaráért felelős pontok. Az egyik megoldás dupla kattintás a „Csomópont” eszközön hogy hozzáférjünk a tulajdonságai-

hoz, majd ott levenni a pipát a „színátmenet testreszabása” opcióról, így nem zavarja többé egymást a háló és színátmenet szerkesztése. Ha mégis hozzá szeretnél férni a Csomópont eszközhöz, úgy kerülheted el a pontok egymásra helyezését, ha a Hálós színátmenet-eszközön a mutat/rejt gombbal kikapcsolod a színátmeneti pontok láthatóságát, aztán visszakapcsolod a Csomópont eszközt, elvégezni a módosításokat.

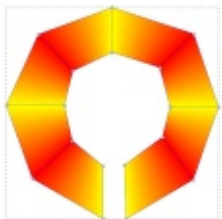
Ha továbbmegyünk ezektől a gomboktól, lesz egy, figyelmeztető szimbólummal egyértelműen jelezve, hogy a „színátmenetháló”-eszköz még mindig kicsit kísérleti stádiumban van. Rákattintva megjelenik egy üzenet, mely szerint az SVG szintaxisa még változhat, és a „böngészős támogatottság nem garantált”. Ez aztán az enyhe kifejezés!

Végül találunk még az eszköztáron egy legördülő menüt, ahol minden pontra egyesével beállíthatjuk a színátmenetek pontok közötti interpolációjának algoritmusát („simítás”). A „Coons” mód lineáris interpolációt használ két szín közötti átmenethez, de ez látszólagos „sávzódást” eredményezhet a különböző színfoltok határai mentén

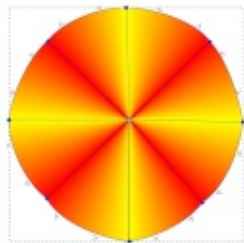
(a jelenség „Mach-sávok” néven ismert). A „Köbös” mód nem-lineáris interpoláció, finomabb átmenetek elérése érdekében. Vizsgáljuk meg a lenti példában a baloldali kép („Coons” mód) zöld felületének közepén szemmel látható sávözódást, és ezzel szemben a jobboldali „Bicubic” kép sokkal finomabb átmeneteit!



Most képzelj el, ha akarod csinálhatsz egy, egy sorból és nyolc oszlopból álló hálót egy négyzetes objektumra, aztán felfelé mozgatod az alsó csomópontokat, ami egy szélteben színátmenetes sávot fog eredményezni. Egy kis ügyeskedéssel ezt a sávot ívvé vagy akár fánk alakúvá hajlíthatod. A felső pontok a háló külső részére kerülnek, az eredetileg alsó pontok pedig a belső oldalt adják majd. Végül valami ilyesmit kapunk:



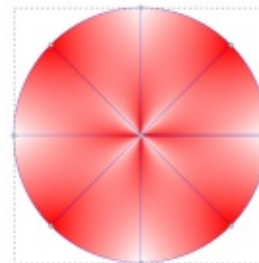
Most használd a csomópontok „fogantyúit” a külső élek meghajlításához, közben pedig mozgasd a belső csomópontokat egymás felé, míg mind azonos pozícióba nem kerül (középre). Épp most alakítottad a hálót kúpos színátmenetűvé – ami ezidáig lehetetlen volt SVG-vel.



Természetesen ez nem „igazi” kúpos átmenet. Az XML kód sokkal bonyolultabb mint szükséges volna, ha az SVG-nek lenne beépített támogatása. Először is a kúp közepe nem egy, hanem nyolc (egymást fedő) ponttal van definiálva. Ha el szeretnéd mozdítani a középpontot (vagy akár a kör legalsó, két egymást fedő csomópontból álló pontját), csoportos kijelöléssel minden szükséges pontot egyszerre kell mozgatnod – különben az alakzatod gyorsan szétesik, felfedve a kis titkát.

Az ok, amiért ezt megmutattam, hogy ez talán segít rávilágítani, mi is történik ha a második gombot, a „kúpos átmenetet” választod a „há-

lós” helyett az eszköz paneljén. Az eredmény talán máshogy fog kinézni – kezdve azzal hogy sokkal kör alakúbb lesz az én nyers, kézzel rajzolt verziómnál –, de valójában az továbbra is egy „színátmenetháló” marad, így a csomópontok mozgását ugyanúgy csoportos kijelöléssel kell megoldanod. Ne ijedj meg, ha véletlen mégis csak egyetlen pontot mozgattál arrébb, csak nyomj CTRL-Z-t a legutolsó művelet törléséhez, jelöld ki a csoportot, és próbáld meg újra.

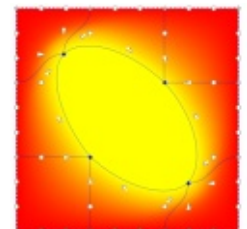


Van egy négytagú ikoncsoport az eszköz irányítópaneljén, melyről eddig nem esett szó – de ne hagyd hogy az elrendezés megtréfáljon, azt gondolva hogy hasonló funkcióik alapján vannak csoportosítva. Ez valójában csak a panel „egyebek” rekesze, ahol azok a külön gombok gyűlnek össze, amiknek nincsenek barátai.



Az első ezek közül a vonalaid egyenes/görbe módjai közti váltásra szolgál. Az egyenes vonalaknak nincsenek Bézier-fogantyúik, viszont mozgásuk eredménye jobban kiszámítható, így néha könnyebb az előzőleg egyenessé alakított vonal pontjait mozgatni, azután visszaalakítani Bézier-görbévé, majd elvégezni rajta a végső simításokat. Ezzel a módszerrel készíttettem el az előbbi, házi készítésű „kúpos színátmenetemet” is. Jegyezzük meg, hogy a két állapot közti oda-vissza váltást egyazon gombbal végezzük – bár a következő ikon úgy néz ki, mintha a visszaváltáshoz használatos gomb lenne, az nem arra szolgál.

A második ikon ehelyett a kiválasztott pont Bézier-szabályzóinak hosszát változtatja meg (az irányát nem), méghozzá úgy, hogy az egy ellipszist formáljon, ha lehetséges. Ez elég önkényes dolognak tűnik, de könnyebbé teszi a háló különböző részei közti finom átmenetek megvalósítását, az átmenetek létrehozásának leegyszerűsítésével:



A harmadik gombbal egy kis időt spórolhatunk, ha a „színátmenethálókat” egy létező kép árnyalatainak lemásolására használjuk. Erre kattintva minden kiválasztott pont felveszi az alatta található objektum színét. Próbáljunk meg vektorosan ábrázolni egy bitmap-képet: húzzuk a pontokat a kép kulcspozíciói fölé, nyomjunk CTRL-A-t az összes pont kijelöléséhez, majd rögzítsük a megfelelő színeket a gomb megnyomásával. Ebben a példában egy piros paprika bitmap-képének „lekövetésére” használtam ezt a technikát:



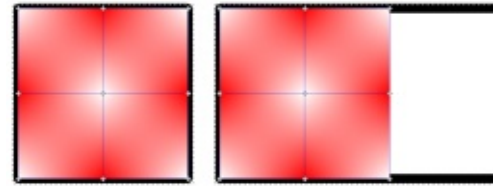
Most 10x10-es hálót használtam, de egyes területeken még így sem volt elég pont a részletek leképezéséhez – a zöld szár talán a legnyilvánvalóbb példa erre. Ez egy sajnálatos hiányosság a „színátmenethálóknak”: nincs lehetőség a háló egyes területeinek tovább darabolására a finom részletek megőrzése érdekében – ahol szükséges –, ugyanakkor elkerülve hogy máshol csak kiterjedt színtócsák maradjanak. Szükségmegoldásképp

egymásra rétegelhetünk több hálót, de így az nehezen kezelhetővé válik.

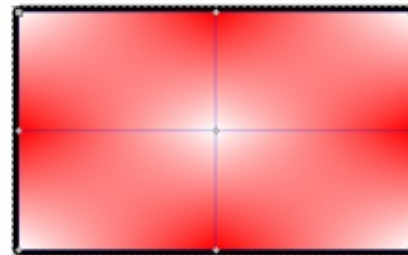
Ha több részletre lenne szükség, van lehetőség egy sort vagy oszlopot kettéosztani hogy több mezővel tudj dolgozni. Kattints duplán (a „színátmenethálókat”-eszközt kiválasztva) egy két pontot összekötő vonalra, így egy új adag pont és vonal kerül beillesztésre. Emlékezzünk ugyanakkor, hogy ez a művelet az egész sorra vagy oszlopra hatással lesz, nem csak egyetlen mezőre, így valószínűleg jóval több új pontot kapsz majd, mint amennyire valójában szükséged van. Jelenleg nincs lehetőség sor vagy oszlop törlésére, így általában jobb egy, a szükségesnél durvább ráccsal kezdeni és azt annyifelé darabolni amennyire szükséged van, mint leragadni egy olyan szükségtelenül aprólékos hálónál, amit aztán nem tudsz egyszerűsíteni.

Az utolsó, furcsa ikon az eszköztáron hivatott kezelni a „hálós színátmenet”-alkalmazás egy kis hiányosságát: a háló nem követi a őt keretező objektum alakjának változásait. Ezt a legegyszerűbben egy négyzetre húzott hálóval szemléltethetjük. Váltunk „csomópont eszköztárra” és a jobb alsó fogan-

tyút megragadva alakítsuk a négyzetet téglalappá. Láthatjuk, hogy a háló a korábbi helyén marad.



A frissen téglalapított (van ilyen szó, ugye?) objektumot kiválasztva, váltsunk a „színátmenethálókat”-eszközre majd kattintsunk az „egyebek” rekesz utolsó ikonjára. Nézzenek oda, a háló kinyúlik, ráfeszülve a keret új alakjára.



Ennyit az új „hálós átmenet”-eszköztől dióhéjban. Most pedig rajta, csináljunk hálókkal telerakott SVG fájlokat és töltsük fel őket az internetre, hogy a Google „beindexelje” őket! Természetesen fogsz „catch-22”-hibával találkozni, mivel a böngészők nem tudják mit kell tenni a fájlok új tartalmaival, így hát feltölthetsz exportált bitmap-képet is, míg a böngészők (remélhetőleg) felzárkóznak. Esetleg ki-

próbálhatod a Tavmjong Bah (az Inkscape „színátmenethálókat” kódjának szerzője) által írt JavaScript polyfill-t: <http://tavmjong.free.fr/SVG/POLYFILL/MESH/mesh.html>

A „színátmenethálókat” csak az egyik olyan SVG2 fejlesztés, melynél fennáll a veszélye, hogy a böngésző-fejlesztőket nem sikerül rávenni hogy támogassák. Az SVG egyetlen útja a biztató jövő felé, ha az emberek használják. Akár van „színátmenetháló” az SVG fájljaidban, akár nincs, oszd meg őket online és biztass másokat is ugyanerre!

Képek forrása

<https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Red-Pepper.jpg>

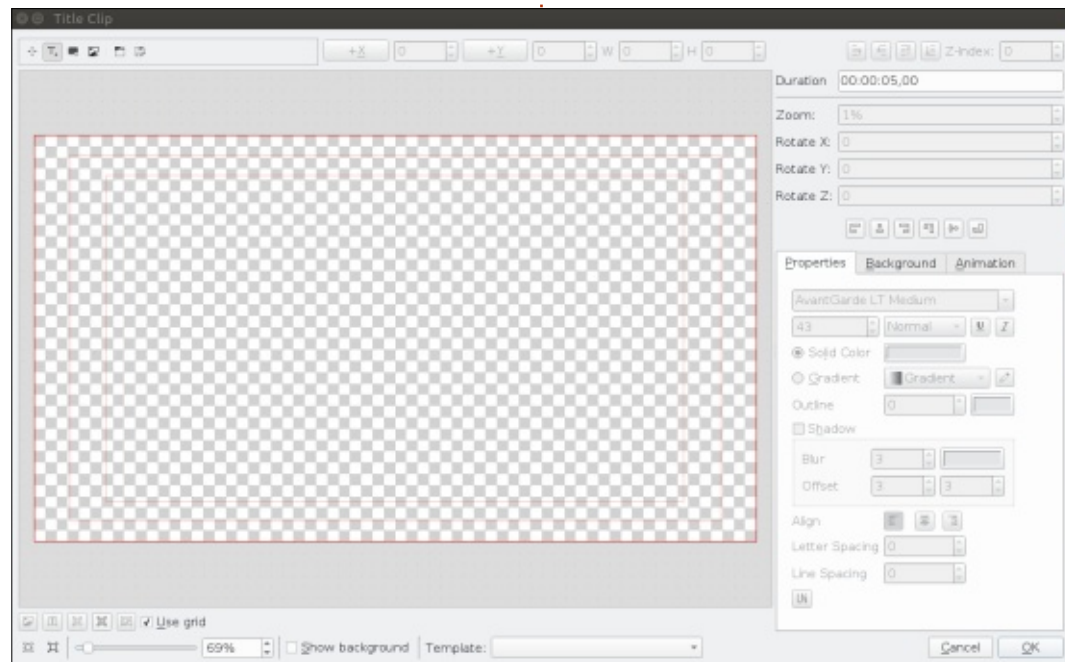


Mark három internetes képregényt készít Inkscape segítségével („The Greys”, „Monsters, Inked” és „Elvie”), melyek megtekinthetők itt: <http://www.peppertop.com/>



Ha egy kicsit is hasonlítasz rám, akkor valószínűleg szükséged lesz néha arra, hogy hibajegyzeteket adjál a videóidhoz. Én ezt a problémát átfedő szövegekkel oldom meg. A szöveges átfedés (ún. „Cím Klip”) gyors és piszkos feliratként is használható. De a feliratokhoz általában különálló fájlokat hozunk létre, hogy ne „égyessük” bele a feliratokat a videóinkba, mint ezzel a módszerrel tesszük.

Cím hozzáadása



Elsőnek hozzá kell adnunk egy videofájlt. Én a Videó1-et használok a példáiban.

A Kdenlive menüjében választuk ki a Projekt > Cím Klip Hozzáadása lehetőséget. Megjelenik egy kockás háttérrel rendelkező ablak. (A kockás háttér az átlátszóságra utal.)

A külső (vastag) piros vonal a videó határa. Bármilyen, ami ezen a piros vonalon kívülre esik, egyáltalán nem lesz látható. A második (vagy középső) piros vonalon belül ma-

radni általában teljesen biztonságos. Az első (vékony) piros vonal az a biztonsági háló, ha figyelembe veszed, teljesen biztos lehetsz abban, hogy semmit sem vág le a szoftver. Én általában figyelmen kívül hagyom a két vékony piros vonalat.

Szöveg hozzáadása

Kattints a „Szöveg hozzáadása” gombra a képernyő bal felső sarkában.



Majd kattints valahova a kockás felületen és figyeld meg ahogyan a „Text” (Szöveg) szó megjelenik.



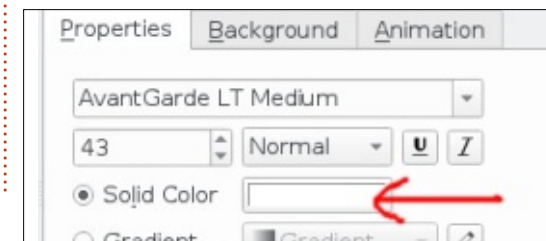
A szerkesztés előtt ellenőrizd, hogy a „Kiválasztó eszköz” ikon a bal felső sarokban ki van-e választ-

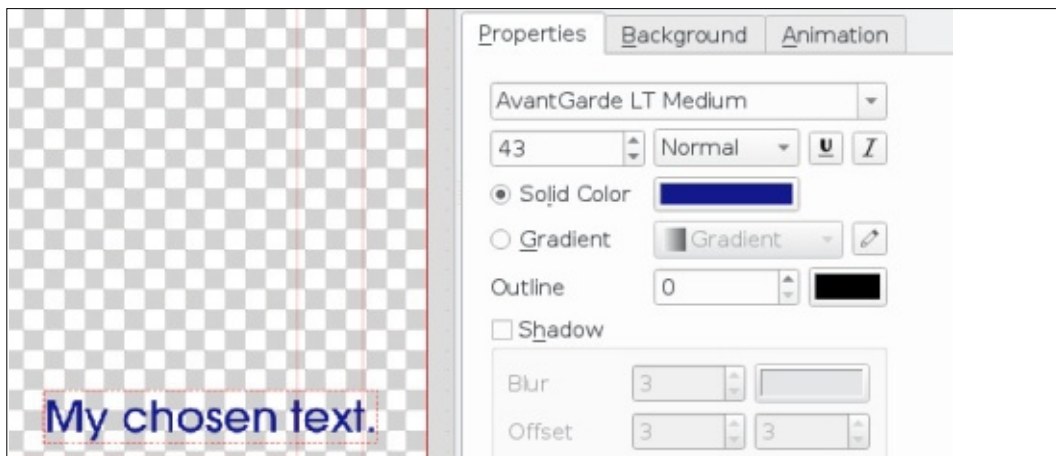
va. A „Szöveg hozzáadása” melletti ikon. Most kattints duplán a „Text” szóra és az szerkeszthetővé válik. Írj, amit szeretnél. Ha a „Szöveg hozzáadása” opciót választod, akkor egy újabb szöveget ad hozzá a szerkesztés helyett.

MEGJEGYZÉS: A Kdenlive nem olyan jó a szöveg vizuális szerkesztésében. Ezen azt értem, hogy gyakran nem fogsz villogó kurzort látni, ami azt jelentené, hogy szerkesztési módban van. Általában nem jelenik meg kurzor, így nem lehetsz biztos abban, hogy mi fog változni. Ez egy kicsit kellemetlen tud lenni olykor.

Szín

A szöveg színének megváltoztatásához először azt ki kell választani (a szöveget körülvevő pontozott dobozzal), majd válaszd ki a színt az ablak jobb oldalán.





A tulajdonságok fül alatt van egy olyan lehetőség hogy „Solid color”, kattints a dobozra az opció mellett, hogy kiválassz egy színt.

A Kdenlive sok trükköt tartalmaz a szövegek szerkesztéséhez, mint például körvonalak, árnyékok, betűtípusok, félkövér/dőlt betűk stb. Nem fogom elmagyarázni, mivel magától értetődőek és könnyen használhatóak.

MEGJEGYZÉS: animálhatod is a „Cím Klippeket”, de később miután megismerkedtünk az alapokkal, visszatérünk erre még.

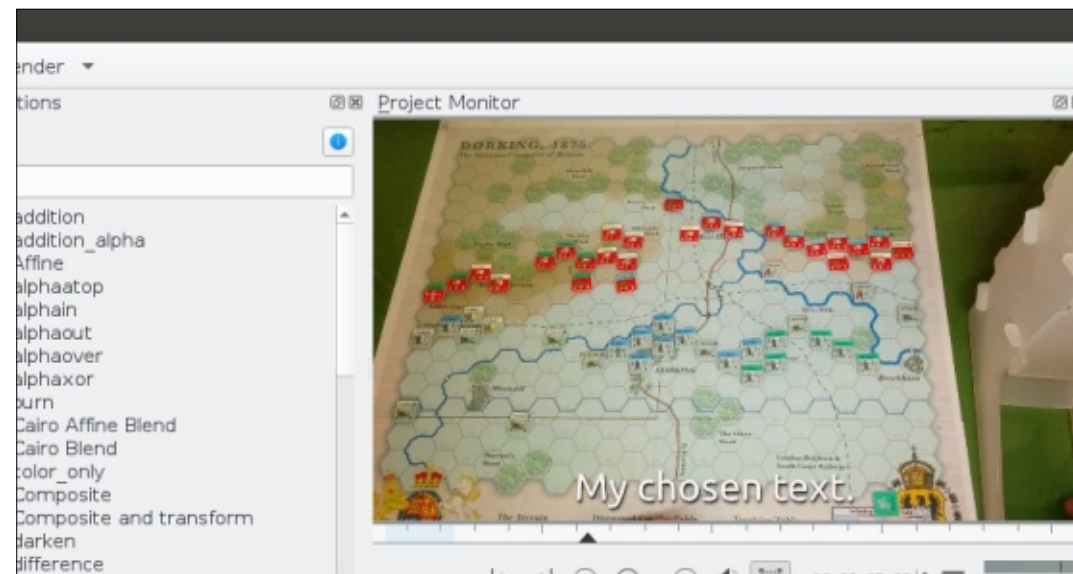
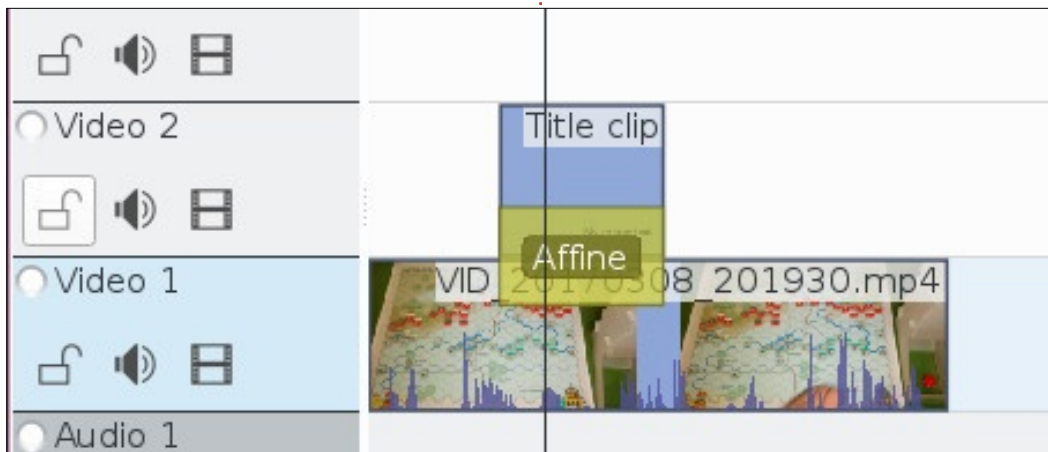
Ha elégedett vagy a választott szöveggel, kattints az OK gombra az ablak jobb alsó sarkában.

Hozzáadás

A szöveg megjelenik a projekt-fájlok listáján, mint „Cím Klip”. A név megváltoztatásához kattints duplán a névre.

Húzd le a „Project Bin”-ből (bal felső panelen), esetemben a Video2 vonalra.

Ez az, ahol megtudhatod hogy a



cím színe, mérete és pozíciója helyes és olvasható-e.

Nekem központosítanom, szint változtatnom és nagyítanom kell még a szöveget az enyémen.

A szöveg újbóli szerkesztéséhez duplán kattints a Project Bin ablak-

ban lévő szöveges klipre (nem a Video2-re húzottra).

Így máris jobb!

Igen, lehetséges a szöveg és cím animálása is, és a címetek is előtűnetheted, de ezeket a lehetőségeket majd a következő hónapban fedezzük fel.



Ronnie a Full Circle Magazin alapítója és szerkesztője. Érdeklődik még a művészetek iránt, munkái láthatóak a ronnietucker.co.uk honlapon.



Az elmúlt hónapban megpróbáltam a Chromebookomat két ötletszerű feladatra használni: videószekesztésre és PDF fájlok konvertálására. Egy orvosi egyetemen dolgozom, ahol medikus hallgatók és professzorok gyakran kérnek meg kisebb dolgokra, ami megkönnyíti a kutatást vagy a tanulást. A Chromebook általában lehetővé teszi, hogy végrehajtsam ezeket a kéréseket, azonban ez volt az első alkalom, amikor a Chrome OS elbukott ezen a két területen.

Február legelején egy professzorral felvettünk egy bemutató vi-

deót az oktatólaborban. Ehhez egy Canon EOS Rebel kamerát használtunk videó módban, a felvétel öt perc hosszú volt. Nem akartam visszabumlizni a nap végén az irodámba a kampuson keresztül csak azért, hogy egy fájlt szerkesszek. Felnyitottam a hűsége Toshiba Chromebookomat, hogy keressek egy alkalmazást, ami megoldaná ezt a problémát. Két lehetőségünk volt videószekesztésre.

Az OpenShot Online egy Chrome kiterjesztés, de ennek a használatához kötelező a fizetés. Jobban szeretem az alkalmazásokat a bő-

vítmények helyett, így kipróbáltam WeVideót. Az alkalmazás jól működött, azonban erősen korlátozta a használatát: a szerkesztéshez a legnagyobb megengedett fájlméret 1 GB, a

leghosszabb felvétel 5 perc. Ami ezeknek a feltételeknek nem felelt meg, az csak az éves előfizetéssel működik. Chromebookon megpróbálhattam volna még a szerkesztést a ClipChammppel, de az a vlogoláshoz és a YouTube-csatornához kötődik. Így végül a linuxos gépemén vágtam videót.

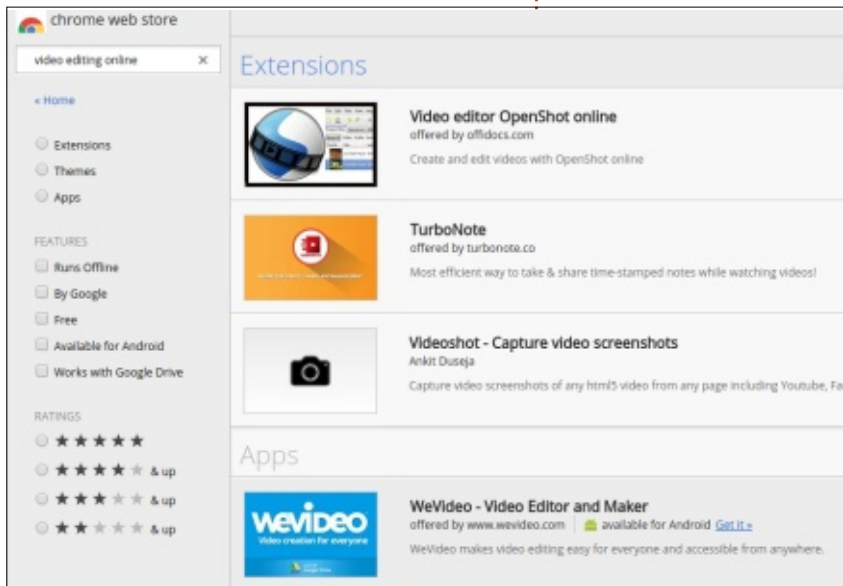
A második kudarc a PDF-ekhez kapcsolódik. Át kellett átalakítanom az összefoglaló kutatási kiadványokat. Ezek PDF formátumban voltak, és MS Publisherben kellett átadnom. Kevés számú PDF olvasó, szerkesztő és átalakító van Chromebookra, azonban ezen alkalmazások vagy bővítmények egyike sem felelt meg az igényeimnek. Így végül az Adobe Reader Pro próbaverziójával kellett befejeznem a feladatot. Jelenleg nincs nyílt forráskódú megoldás, amely helyettesítené az Adobe saját szoftverét.

A Chrome OS gyengesége nyilvánvaló ezekben a konkrét feladatokban. A Toshiba Chromebook 2-esem jelenleg még nem fér hozzá az Android alkalmazásokhoz a Go-

ogle Play Store-ban. Azonban a Chrome OS fejlesztői csatorna státusza azt mutatja, hogy a Toshiba Chromebook 2 nemsokára megkapja az Android alkalmazásokat, ami megoldhatta volna ezt a két problémát.

A Google felismerte ezt a tévedést és a régebbi, hardveresen kompatibilis Chromebookok számára lassan elérhetővé teszi a Google Play áruházat. A Chrome OS túl népszerű ahhoz, hogy elbukjon, és az Android Chrome OS-be olvasztása valószínűleg már meg is történt a Chrome zászlaja alatt.

A régebbi Chromebookok számára jelenleg a legnagyobb probléma a Chrome Web Store korlátozott elérése. Így a következő három cikkemben azt fogom megvizsgálni, hogy milyen alkalmazások és bővítmények állnak rendelkezésre más népszerű böngészőkhöz, mint a Firefox, a Vivaldi és a Midori. Ezzel együtt egy rövid áttekintést is adok a böngészők képességeiről.





IRÁNYELVEK

Az egyetlen szabály, hogy a cikknek **valahogy kapcsolódnia kell az Ubuntuhoz, vagy valamelyik változatához – Kubuntu, Xubuntu, Ubuntu, 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 (OpenOffice) dokumentumot használsz.

- A képek JPG típusúak legyenek, 800 pixel szélességnél ne legyenek

nagyobbak és alacsony tömörítést használj.

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

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

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

FORDÍTÓKNAK

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

Hogyan írjunk a Full Circle-be

FÓKUSZBAN

JÁTÉKOK/ALKALMAZÁSOK

Ha játékokról, alkalmazásokról írsz, 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.



Joey Sneddon még 2016. június 29-én írt egy cikket az OMG! Ubuntu-n ezzel a címmel: „Dobja az Ubuntu a 32 bites telepítőket?”, amelyben megvitatta az Ubuntu csapat érveit arról, hogy a megszüntetik a 32 bites támogatást a jövőben megjelenő Ubuntu kiadásoknál. Az érzelmek hullámai végigszöörtek a Xubuntu és más disztribúciók (Fedora, Arch, OpenSUSE) levelezőlistáin is. Sok vita volt a körül, hogy valójában mekkora az az extra erőfeszítés, ami szükséges ezeknek az elavuló platformoknak a támogatásához.

Én, mint non-profit számítógép-felújító, vegyes érzelmekkel fogadtam ezt a hírt. Mivel elárasztanak bennünket a gépek, a projektünk tavaly úgy döntött, hogy ezentúl nem rakunk össze 32 bites asztali rendszereket (de továbbra is támogatjuk a javításokat a 32 bites rendszereken). A laptop azonban egy másik történet, még mindig látni sok Pentium M és Pentium 4 osztályú gépet, egyszerűen azért, mert nincs ugyanolyan mennyiségű Core 2 vagy jobb laptop. A laptopokra annál sokkal nagyobb a kereslet,

hogy csak egyszerűen a kukába süllyesszünk hasznos notebookokat. Részben az a tény is ösztönözte az asztali rendszerekre vonatkozó döntésünket, hogy a Pentium 4-es gépek hajlamosak nehézkesen megbírkózni az 1080p videókkal. És habár a legtöbbször egyre inkább hordozható rendszereken néznek videót, még mindig van piac azok számára, akik csak az egyszerű böngészős/irodai felhasználásra vágy-

nak, vagy akik csak a barátaikkal szeretnének kapcsolatba lépni a közösségi médiában.

Azért is rossz látni, hogy megszűnőben van a 32 bites támogatás, mert mi többre értékeljük az újrafelhasználást, mint az újrahasznosítást. Gyakran látni olyan hardvert (például itt van a polcon egy sík-ágyas szkennert), amihez már nincs támogatás a korszerű Windowsok-

ban, de még mindig van a Linuxban. A Linux híres volt arról, hogy szinte mindenben fut, és most mégis a Linux haláláról beszélünk egy viszonylag kiterjedt platformon.

Mégis van valami, ami azt mutatja, hogy tovább kell lépni. A 64 bites DEC Alpha 1992-ben, 25 évvel ezelőtt került bemutatásra. Asztali PC-n az első Athlon 64-et 2003 végén adták ki, közel 14 évvel ezelőtt. A 64 bites rendszerek már régóta velünk vannak. Figyelembe kell venni a közelmúltban nagy népszerűsége szert tett 64 bites, egyetlen áramköri lapra integrált rendszereket is (Single Board Computer, SBC). Akár tetszik, akár nem, az SBC-k gyökeres változást hoztak, és ha még nem is képesek úgy a videó kódolásra, mint egy i7 és egy GTX1080, de olcsóbbak és gyorsabban sok feladatra, mint a 32 bites hardverek – nem is szólva az alacsonyabb fogyasztásról.

Ennek ellenére van valami vonzó a régi technológiában. Talán ahogy a 70-es és 80-as évek gyermekei újraélik a gyermekkorukat a régi Commodore 64-ek, Apple II-k





és az ősi játékkonzolok között, az utóbbi időben egyre több és több retró technológiai témájú csatorna bukkan fel a Youtube-on. Legyen a téma hardver, hifi, bakelit, kazetta, játékkonzolok, autók, vagy akár megkímélt klasszikus edzőcipők, a retró úgy tűnik, nagyon „ott van” ebben a pillanatban.

Éppen a múlt héten hozott valaki egy Dell Dimension 4100-as gépet (Pentium III 1 GHz, 128 MB RAM, 20 GB HDD) a felújítási projektbe. Eleinte nevtünk és arról beszélgettünk, hogy vegye ki a me-revlemezt, mielőtt újrahasznosítjuk, de mivel újszerű állapotban volt és úgy emlékeztünk, hogy van néhány eredeti Windows ME visszaállító CD valahol, előástuk a CD-

ket, és újrategeltettük a Windows Millennium Editiont. És abbahagytuk a nevetést, amikor rájöttünk, hogy milyen gyors valójában, ha összehasonlítjuk a modern operációs rendszerekkel. A Windows ME egyike volt a Windows birodalom leggyűlöltebb gyermekeinek, de visszatekintve mégsem tűnik olyan rossznak (legalábbis ezen a Dell gépen). Talán még megpróbálunk Linuxot is telepíteni a gépre, habár nem igazán praktikus gép netezésre (mivel szükség volna egy hálózati kártyára, mert csak modem van benne).

Függetlenül a gyakorlati hasznától, van abban valami különleges, ha olyan hardvert fedezünk fel, amit korábban nem tudtunk meg-



vásárolni. Bár már nincs meg a Sun Microsystems gépem, de szívesen emlékszem vissza arra, hogy milyen érdekesnek találtam az eBay-en beszerzett Sun Enterprise Ultra 2-t. Egyedi élmény volt: sokkal rugalmasabb BIOS-szal büszkélkedett, mint bármilyen PC, amit abban az időben láttam.

Bármennyire is feldúlt vagyok a 32 bites támogatás vége miatt, egyetértek abban, hogy már majdnem itt van az ideje. Az Ubuntu ütemtervében szereplő 2018 vége jónak tűnik. Arra számítok, hogy 2018 végére már sokkal jobban el leszünk eresztve 64 bites notebookokkal. A virtuális valóság megjelenése valószínűleg további lökést ad a jobb és gyorsabb hardvereknek.

Egy kicsit szomorú arra gondolni, hogy magunk mögött hagyjuk a 32 bites eszközöket, de 25 évvel az első 64 bites processzorok után, ennek már tényleg itt az ideje.



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 biztatja az embereket, Ubuntu lokális órákat tartva. Charles a <http://www.charles-mccolm.com/> weboldalon blogol



Fókuszban

Írta: Ron Swift – Fordította: Molnár Tibor

Nolapro könyvelő program

Mikor a cégem hét évvel ezelőtt szóba jöhető nyílt forrás-kódú programalternatívákat kerestem a Quickbooks helyett, csak nagyon kevés opció volt elérhető. Szerencsére felfedeztük a Nolapro-t a Noguskától, és azóta különösen boldogok vagyunk. Ez egy teljes értékű könyvelőprogram a kisvállalkozások számára.

Kezdetben self-hosted ingyenes programként volt elérhető a Nolapro. Linuxos vagy windowsos szerveren futott, Apache2-t, PHP-t és

MySQL-t használva. Csomagban jött az összes könyvelői opcióval, beleértve a General Ledgert, Payablest, Billinget, Order Processing-et, Inventoryt, Shopping-eCommerce-t, és a Payrollt. A cégek tudják menedzselni a vevőket, eladókat, dolgozókat és az árukészletet a rendszerrel. Egy ajax-szerű dolgot használ, ami nagyon hatékonyan működik, amikor egy vevő, kereskedő vagy dolgozó adatait viszed be.

Manapság felhőben lévő vagy

self-hosted programként kínálják, és az olyan modulok, mint a Payroll, fizetős szolgáltatásként érhető el.

Képesek voltunk a lelegején importálni a Quickbookos adatainkat a Nolaproba. Ez állította be a fióklitát és nyitó egyenlegként szolgáltat. Volt pár gond az importálásal, ami arra kényszerített bennünket, hogy pár fiókot kézzel adjunk hozzá. Ráadásul, mivel a Quickbooksot nem használtuk a fizetésekhez, ezért ezt is kézzel kellett beállítani.

Egy fióklitával kell kezdened, amit importálhatsz, vagy beviheted kézzel is. Az alapprogram tartalmaz minta fióklitákat a különböző vállalkozásokhoz. Bármikor hozzáadhatsz egy listához, a program használata közben. Ideraktam egy képet az én fióklitámról, amit az elején a Quickbooksból importáltunk.

A Nolapro nagyon felhasználóbarát, így a tulajdonosok és a könyvelői ismeretekkel nem rendelkező menedzser is tudja a rendszert



Chart of Accounts List				
Chart of Accounts for Swift Staffing as of 2016-09-28				
ACCOUNT	DESCRIPTION	ACCOUNT TYPE	SUMMARIZE TO STANDARD	Cost Center
1020	Checking Account	Current Assets		
1021	Checking account at Harbor Bank	Current Assets	1020 Checking Account	
1022	Payroll 3 - Harbor Bank	Current Assets	1020 Checking Account	
1023	Harbor Bank CD	Current Assets		
1024	SECU - Checking	Current Assets		
1025	SECU - Savings	Current Assets		
1026	M&T Bank - Checking	Current Assets		
1027	M&T Bank - Money Market	Current Assets		
1028	Harbor Line of Credit Checking	Current Assets	1020 Checking Account	
1029	Wells Fargo Checking	Current Assets		
1030	Wells Fargo Savings	Current Assets		
1031	BB&T Checking	Current Assets		
1100	Accounts Receivable	Current Assets		
1110	Employee Advances	Current Assets		
1150	Allowance for Doubtful Account	Current Assets		
1200	Inventory	Current Assets		
1260	Inventory Loss	Current Assets		
1400	Prepaid Expenses	Current Assets		
1500	Property and Equipment	Fixed Assets		
1501	Furniture	Fixed Assets	1500 Property and Equipment	
1502	Office Equipment	Fixed Assets	1500 Property and Equipment	
1503	Vehicles	Fixed Assets	1500 Property and Equipment	
1900	Accum. Depreciation - Prop&Eq	Fixed Assets		
1903	Harbor Bank Line of Credit	Other Assets		

Fókuszban – Nolapro könyvelő program

használni. A böngészőből lehet elérni. Az összes jelentést szolgáltatja, amire a könyvelőcégünknek szüksége van, hogy elkészítsük a céges és a személyi jövedelemadó bevallásokat.

A cégünk munkaerő közvetítéssel foglalkozik, így rengeteg szerződéses W-2-es alkalmazott dolgozik nálunk. Van egy céges háttérroda rendszerünk, ami nyom követi a dolgozókat, a munkarendeket, a munkahelyeket, a ledolgozott órákat, integrálva az időnyilvántartó, és számlázó programunkba. Úgy szeretjük, ha nem kell kétszer bevinni az adatokat a céges könyvelői programunkba, ezért a Noguskával írtunk egy importáló programot, ami a céges programból generált csv fájlt felhasználva

importálja a heti fizetési adatokat a Nolaproba. Zökkenőmentesen működik már több mint hét éve.

A fizetési modul lehetővé tette számunkra, hogy házon belül tudjuk menedzselni ezt a nehéz feladatot. Van benne egy időnyilvántartó program a dolgozók idejének követésére, amit mi nem használunk. A fizetési csekket és az átutalási fájlokat a rendszerből generálja. Van benne egy komplett szett a 941 és 940 lejelentéséhez, az adóátutaláshoz, és az év végi W-2 jelentéshez. Egy külső rendszert használ, amit a Nolaproból lehet elérni. Ez egy fizetős rendszer. Az egyetlen problémám ezzel, hogy Windowst kell használni a Szövetségi és az Állami W-2 feldolgozásához és egybehangolásához. Évente

egyszer használjuk, de így is szörnyű.

A Kifizetések modul éves jelentéseket, kereskedői számlákat és nyilatkozatokat állít elő, nyomon követi a kártyás kifizetéseket és ellenőrzi a kifizetések állapotát. Könnyebbé teszi a számlák kifizetését. Lehetővé teszi számlák bevitelét későbbi kifizetésre, kézzel fizetni a számlákat és menedzselni a fiókok kifizetéseit, avulási listákkal. A kereskedői fájlokat el lehet készíteni előre, vagy amikor postázzák az első számlájukat, egy újból.

A Számlázási modul számlákat, avulási jelentéseket és vevő fájlokat készít. Alapos jelentések vannak benne, és mindegyik jelentésről lehet több részletet lekérdezni.

A Főkönyv szekcióban vannak a Nyereségszámoló és Egenlegjelentések. Csinálhatsz egyedi bejegyzéseket is egy könyvben.

A Noguska kiváló munkát végzett a frissítések és a támogatás terén. Úgy becsülöm, hogy évente 6-8 frissítés van. Támogatásért fizetni kell minden egyes igénybevételnél, vagy köthetsz egy hosszú távú támogatási szerződést. Az emailés támogatás ingyenes.

A Nolapro egy teljes értékű könyvelő program, ami a Quickbooks összes jellemzőit kínálja a kisvállalkozások számára.

View/Cancel Checks

Contacts Orders Inventory Billing Payables Payroll Ledger Tools Admin Reports

Checks Purchasing Vendor Bills Reports

Manual Checks
View/Cancel Checks
Write Checks
Checks Table

To UNCASH a check, enter the Check Number

Check #:

Invoice #:

Vendor Name:

Begin Date of Checks:

End Date of Checks:

Checking Account:

Order:

Next

New Vendor Bill

Contacts Orders Inventory Billing Payables Payroll Ledger Tools Admin Reports

Bank Deposits Invoices Payment Plans Reports

New Invoice
Edit Invoice
New Non-Invoiced Sales
Edit Non-Invoiced Sales
Calculate Interest
Enter Payments
Interest Adjustments
Invoices Table
Point of Sale
Refund Credit
Void Payments

Invoice #:

Vendor Name: Add

Total:

Invoice Date:

Bill Into How Many Equal Parts:

Next



Egy olyan személynek, akinek a megélhetése számítógépeken múlik, a laptop-választás igen komoly ügy. Ha összhangban vagy a billentyűzettel, csökkentheted a kopását, növelheted a teljesítményt írás közben és kényelmesen érezed magad, amikor prezentálnod kell igényes közönség előtt, például egy osztálynyi serdülő diák. Mivel a számítástechnikai eszközeim az évek során elavultak, itt volt az idő, hogy keressek egy új gépet. Vártam az Apple legújabb ajánlatát, de az új MacBook ebben az évben jelent meg és mint sok más tapasztalt felhasználó, bevallom, inkább csalódtam a leírások alapján. Ezúttal egy másik márkát választottam, egy HP Spectre kettő-az-egyben, 13"-os, elforgatható érintőképernyős, i7-es processzorral és megfelelő billentyűzettel rendelkező gépre esett a választásom.

Talán az első dolog, amit megemlíthetek, hogy a Linux telepítése nagyszerűen ment. Az Ubuntu és Kubuntu 16.10 Live CD-k tökéletesen működtek, ahogy a Linux Mint 18 is. A telepítő minden eszközt

megtalált és a megfelelő meghajtó programokat aktiválta. Ez magába foglalja a WiFi-t, hangpt és az érintőképernyőt is – ami éles ellentétben áll az előző években használt olcsó laptopokkal. Ezek a problémák meglehetősen gyakoriak, mint például a nem működő WiFi-meghajtó vagy a fájdalmat okozó grafikus vezérlő.

Mindez megerősít abban, hogy a Linux támogatása jobb a felső kategóriás eszközöknél mint az olcsóbb társaiknál. Ez érthető is, mivel sok munka van a meghajtó programokkal az új eszközökhöz és jobban kifizetődő a fejlesztők számára is, hogy a legújabbak közül is a legjobbakon dolgozzanak. Tehát, ha tanácsot kellett volna adnom

egy számítógép vásárlásához, amin valamelyik Linux rendszer futna és a legkisebb a valószínűsége a hardver-inkompatibilitásnak, ez lenne a legjobb eszköz amit megengedhetsz magadnak (vagy amire bátran rászánod a pénzt), a kedvenc Linux disztribúció egy friss példányával. Tény, hogy ugyanezt a tanácsot adnám új gép vásárlásához bármilyen más operációs rendszerrel is.

Az összes letesztelt disztribúciónál felmerült a képernyőfelbontás problémája. Ez a különleges számítógép 13"-os és 1920x1080 pixeles felbontású panoráma kijelzővel érkezik. Mondanom sem kell, hogy az ikonok és más asztali elemek nagyon kicsik a Live CD indulásakor a magas pixelsűrűség miatt. Ez a tulajdonság a modern kijelzőknél HDPI-ként (High Dots-Per-Inch) vagy egyszerűen csak „High Density”-ként ismert, és eredetileg a Apple által forgalmazott Retina család eszközeihez tartozott. Minden kijelző 180 DPI felett HDPI-nek minősül.

Egyes asztalkezelők jobban menedzselik a nagy felbontású kijel-



Különvélemény

zőket mint mások, és ugyanezt mondhatom el az érintőképernyőről is. Az asztali környezetek tesztje között úgy tűnik, hogy a Cinnamon kevésbé törődik a HDPI felbontással és a Kubuntu Plazma környezetétől sem kaptam túl sok segítséget. A GNOME-környezet ajánl néhány beállítást a képernyőfelbontáshoz a Tweak eszköz segítségével, bár volt némi nehézség a nem egész értékes felbontás választásánál, például: eredeti méretükben hagyhattam az asztali elemeket (1-es skálázási tényező), vagy megduplázhattam a méretüket az asztalon (kétszeres skálázás). Amit én igazán akartam a másfélszeres méret, amit végül az Ubuntu Unity környezetében találtam meg, a Unity irányító központban, a képernyőbeállításoknál.

A GNOME asztali környezete most már jobban használható érintőképernyőkhöz, talán azért, mert az elrendezés meglehetősen illeszkedik az ujjak használatához. A Mint Cinnamon asztalkezelője viszont egy nagyon asztal-központú környezet, inkább kis vizuális elemekkel, mint például az ablak vezérlők és az eszközsor, ami nagyon jól működik egerrel irányítva, de kevésbé jól egy érintőképernyővel, amikor a nagy ujjaid megpróbálják

elérni a célt. Ez természetesen egy nagyon személyes és szubjektív értékelés, szóval feltétlenül próbáld ki te is.

Még egyszer, véleményem szerint a Unity teljesített a legjobban. Az általános képernyőelrendezés a bal oldali indítópulttal megfelelően működött az érintőképernyővel, mivel bal kézzel elindíthatóak és bezárhatóak az alkalmazások, amíg jobb kézzel mozgathatóak és átméretezhetőek az ablakok a kijelzőn. Ez különösen hasznosnak bizonyult,

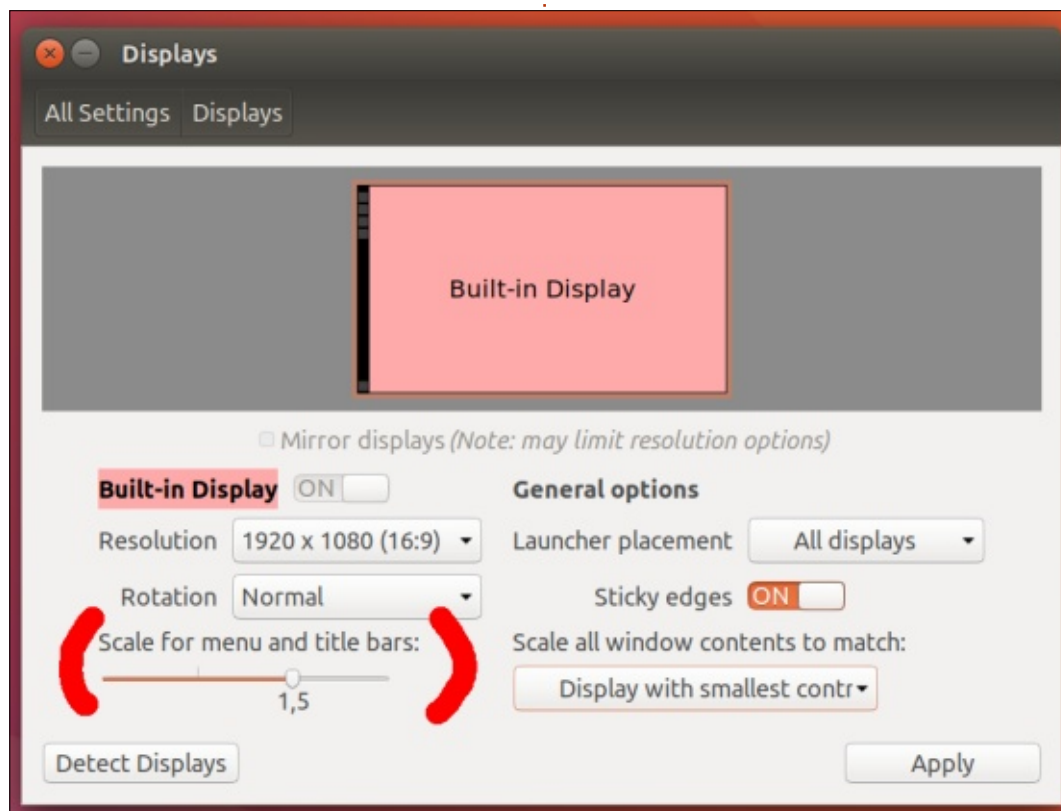
amikor a kijelzőt tablet üzemmódban használtam és szerintem ez mutatja az Ubuntu projekt által végzett munkát a tablet és asztali környezet között a konvergencia felé.

Tablet módban a képernyőn időnként hasznos lehet a virtuális billentyűzet elérése, ahelyett hogy szükség lenne visszahajtani laptop módba az alatta levő fizikai billentyűzet eléréshez. A GNOME projekt onboard csomagjai hasznosnak bizonyultak, mindig elérhetővé tet-

tem őket a kijelző területén, ahol könnyen aktiválható volt, ha szükséges. A legtöbb táblagépben lévőnél nagyobb felbontású képernyő jelentős segítség, mivel a virtuális billentyűzet használható marad még akkor is, ha csak a képernyő kisebb részét foglalja el: a kijelző harmada-negyede is elegendő, míg egy 10"-os táblagépen a billentyűzet akár a képernyő felét is elvenné.

Mindent összevetve a normál laptopról egy kettő-az-egyben számítógépre való váltás felnyitotta a szemem. Hardver szempontjából régóta kételkedtem a tabletekben. Hasznosnak találtam őket néhány feladatra, például dokumentumok olvasására vagy böngészésre a neten, de a billentyűzet hiánya korlátozza a hasznosságát. A másik kedvenc panaszom az ARM processzorokkal szemben van, amelyek 64 bites kiadása is limitált a nehéz feladatok elvégzése közben. Megpróbálni videókat szerkeszteni a tableten értelmetlen feladat lenne, annál is inkább, mivel nincs rendelkezésre álló szoftver ehhez a feladathoz.

Itt elérkeztünk a szoftveres részhez. Szerettem ugyanazt a szoftvert használni, attól függetle-



Különvélemény

nül, hogy milyen platformon futtatom. Ennek van néhány oka: az egyik ezek közül a megszokás, a másik pedig, hogy afelé hajlok, hogy ne bízzak meg túlságosan a mobil alkalmazások kiadóiban. Bizonyára vannak megbízhatóak közöttük, azonban, hogy őszinte legyek, az általános tapasztalat az, hogy a iOS-re és Androidra fejlesztett applikációk a zárt kódok felé hajlanak és olyan csoportok fejlesztik akik nem igazán ismertek. Szerintem a kód láthatósága fontos a bizalom eléréséhez és sokkal szívesebben használok klasszikus böngészőket és a Linuxban elérhető irodai csomagokat, mint a kevésbé ismert pótalkalmazásokat a tabletek világából.

Ez az, amiért sok más közül, nagyon figyelmesen követtem az Ubuntu törekvéseit a konvergencia felé. Miután a LibreOffice, illetve a Gimp elérhető a tableten, időt takaríthatsz meg. Ha a tabletre úgy tekintünk, mint lehetséges munkaeszközre, akkor az Ubuntu Touch nem csak méretben nagyobb, de erősebb is a többi tabletnél és nagyon jó irányba halad a fejlesztése.

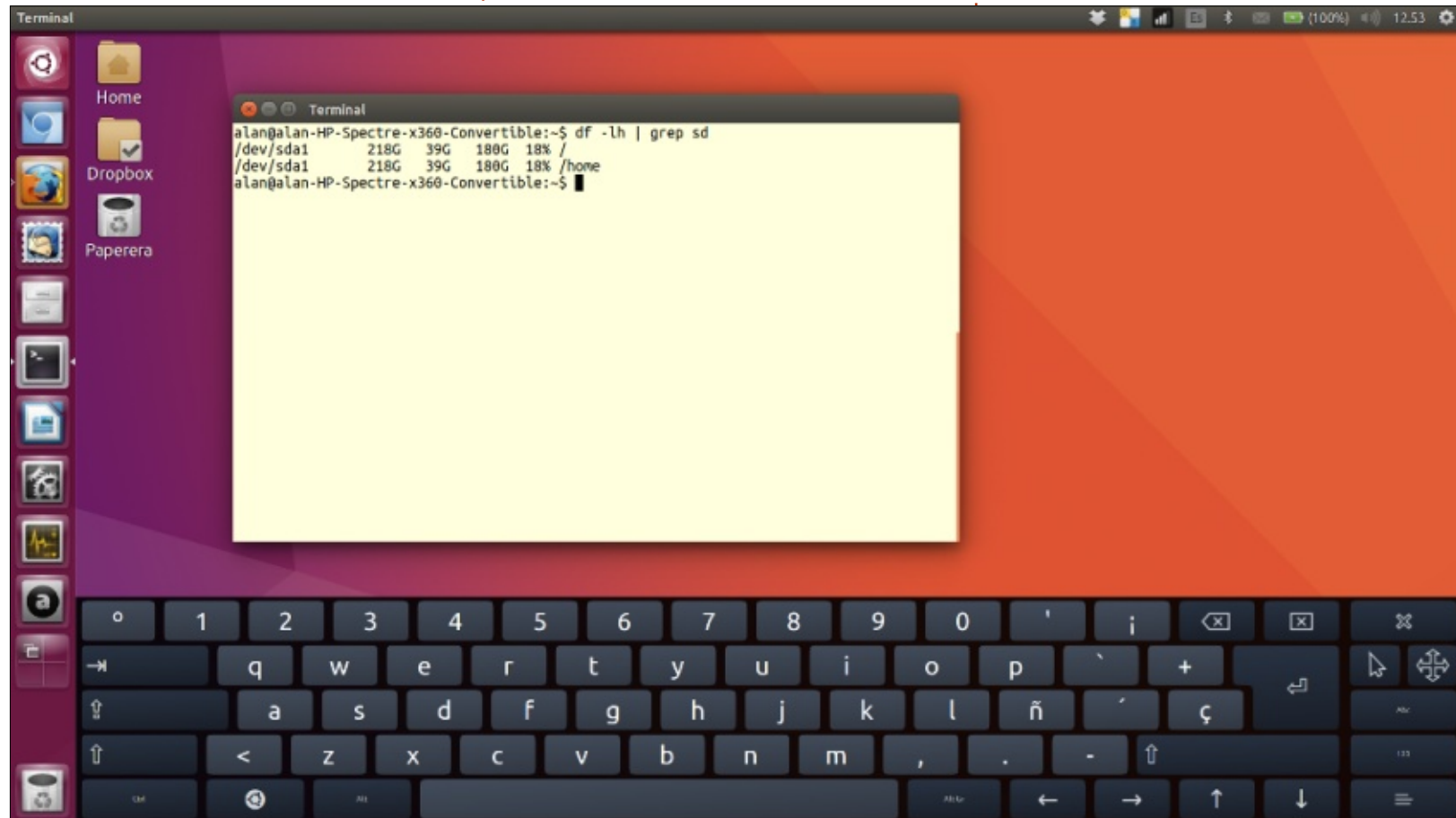
Időközben egy rendes laptop tetszés szerint átalakítható egy kis-sé nehéz tabletté (körülbelül 1,35

kg vagy 3 font) egy teljes operációs rendszerrel a fedélzeten, ami nagyon jól illik az én informatikai szükségleteimhez. A legjobb választás a rendszernél az Ubuntu 16.10 Unity asztalkezelővel, ami kissé meglepetésként ért, mivel az érdeklődésem inkább a Linux Mint 18 (jelenleg 18.1) irányába tartott és többször is felhagytam a Unity használatával az elmúlt három évben (12.10-es verziótól). Amit a jelenlegi verziónál láthatunk, abból

úgy tűnik, hogy nagyon jó úton halad a Unity. Szép munka!



Alan jelenleg doktori munkáját végzi Információ és tudatos társadalom témakörben. Számítástechnikát tanít az Escola Andorrana de Batxillerat középiskolában, Korábban pedig előadásokat tartott Linux rendszerekről az andorrai egyetemen és Linux rendszer adminisztrációt tanított a Katalán nyílt egyetemen (UOC).





Levelek

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

Csatlakozz:



goo.gl/FRTMl



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, teszteket, 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**” oldalon olvashattok. Ha betartjátok ezeket, garantált a siker.

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



Immáron több mint hat éve, hogy a KODI (a későbbiekben XBMC) egy jelentős ráncfelvarráson esett át. A 2017 februárjában megjelent KODI 17 bemutatta az új alapértelmezett felületét, az Estuaryt, valamint az érintőképernyős készülékekhez ajánlott felületet, mely az Estouchy nevet viseli.

Az új kiadás bejelentésekor a KODI csapata kiemelte, hogy a 17-es verzió „fejlesztett felhasználói felületekkel, jobban rendszerezett beállítási lehetőségekkel és számos, motorháztető alatti fejlesztéssel

rendelkezik a videolejátszó, a zenei könyvtár, a PVR (personal video recorder - egyéni videórögzítés) és az audio on Android funkció terén; továbbá kisebb hibajavítások és a rendszer stabilitását növelő fejlesztések ezrei” kerültek még bele.

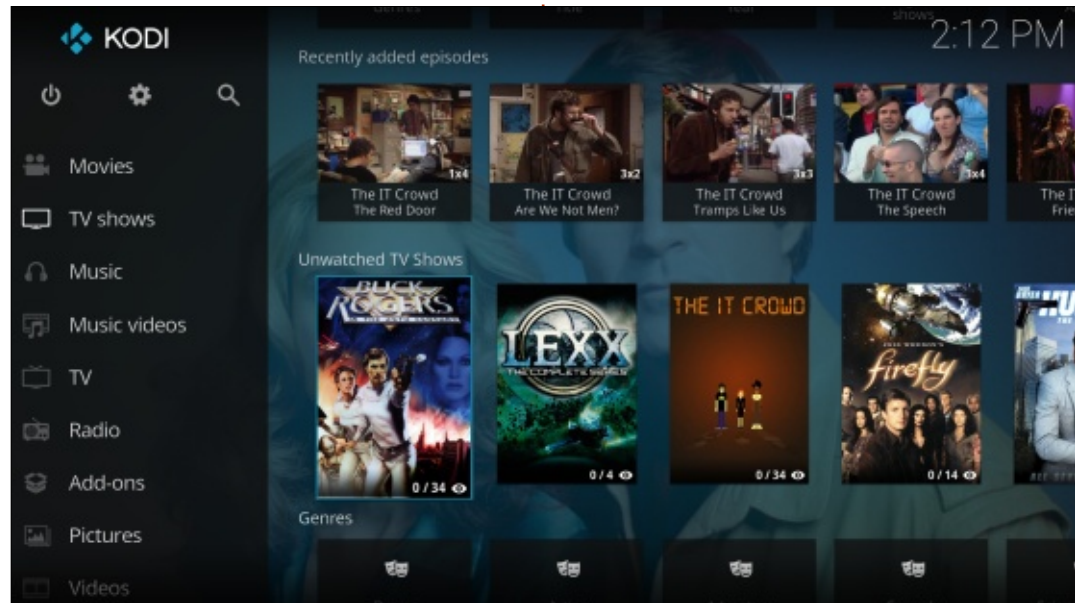
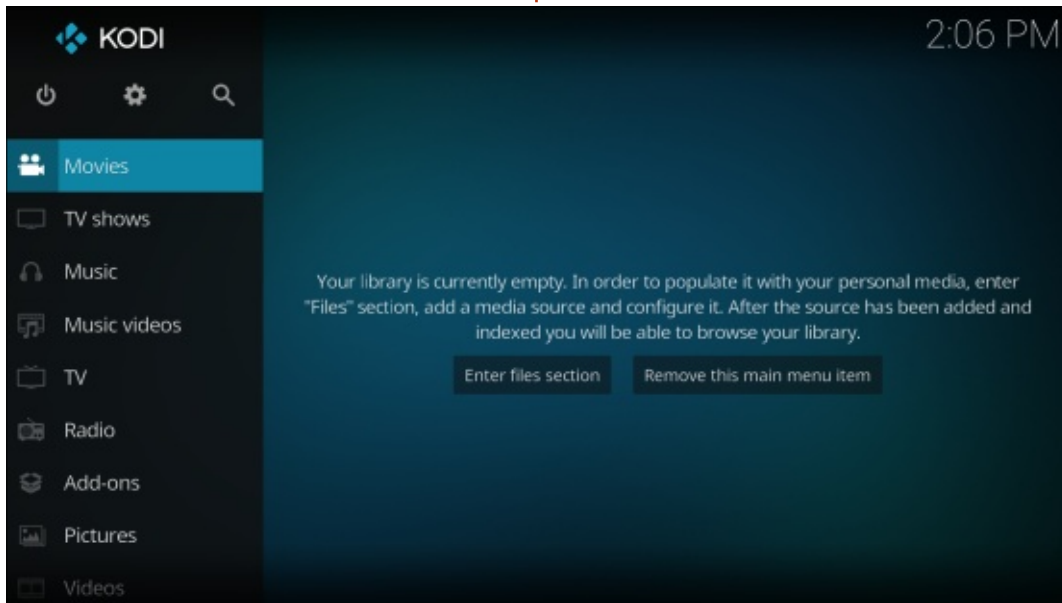
A Confluence – mely a 9.11-es verzió óta az alapértelmezett felület volt – a menüt a képernyő közepére helyezte, míg az Estuary már a bal oldalra teszi ezt. Több új bejegyzés került a menübe: a TV és Rádió PVR menüpontok, valamint

az eddigi Bővítmények almenü az új kiadásban a főmenübe kerültek, ugyanakkor a Beállítások és Programok ki lettek véve onnan. Míg a beállítások egyszerűen csak a bal felső sarokban látható KODI felirat alatti fogaskerékkel jelzett menübe lettek áthelyezve, addig a Programok menüpont – úgy látszik – teljesen el lett távolítva. (A programbővítmények továbbra is megtalálhatóak a Bővítmények menüpont alatt.)

Egy nagyon hasznos újítása a felületnek a Beállítások menü fogas-

kerék-jelétől jobbra található Keresés ikon. Ezzel a funkcióval kereshetünk helyi mappákban, bővítmények között, a YouTube-on vagy a TheMovieDB mozi-adatbázisban is. Néhányszor előfordult már, hogy végiggörgettem a filmgyűjteményemet olyan filmet felfedezve, melyről azt hittem, hogy különálló film, holott valójában egy széria része volt. Szinte már látom magam a kereső használatával megtalálni a kollekción többi darabját és felvenni őket a gyűjteménybe.

A KODI/XBMC eredetileg helyi



tartalmakat kezelő médiacenterként lett megalkotva. Az Estuary az új helyi tartalmak hozzáadását valamivel egyértelműbbé teszi, mint azt a Confluence tette, és ezt kicsit kelletlenül mondom, mert én továbbra is a Confluence-et preferálom (ezt szoktam meg).

A Confluence elrejtja a Filmek és Sorozatok (TV Shows) menüpontokat, amíg hozzá nem adunk megfelelő típusú helyi tartalmat a Videók > Fájlok > Fájlok > Videó hozzáadása menüpontokon keresztül (4 lépés). Az Estuary ezt a műveletet 2 lépésre egyszerűsíti: Filmek > Videó hozzáadása. Jegyezzük meg, hogy ha a kék „aktív menü” jelölés épp a Filmek menün van, elég csak Entert nyomnod, vagy a gombra kattintanod a távirányítón, hogy belépj a Fájlok menübe, ahol hozzá tudsz adni videókat, vagy elnavigálsz a Fájlok megadása gombhoz, Entert nyomsz, majd Videók hozzáadása ebből a menüből (3 lépés).

Az Estuary kicsit szorgalmasabb is, több tartalmat ad a menüfelülethez. A Filmek, Sorozatok, Zene és Klippek nem csak hogy a legtöbb hozzáadott tartalmakat mutatják (a Confluence is megtette ezt a Filmek, Sorozatok és Zene menüknél), de kínálnak egy váloga-

tást is a még nem látott filmekből, sorozatokból.

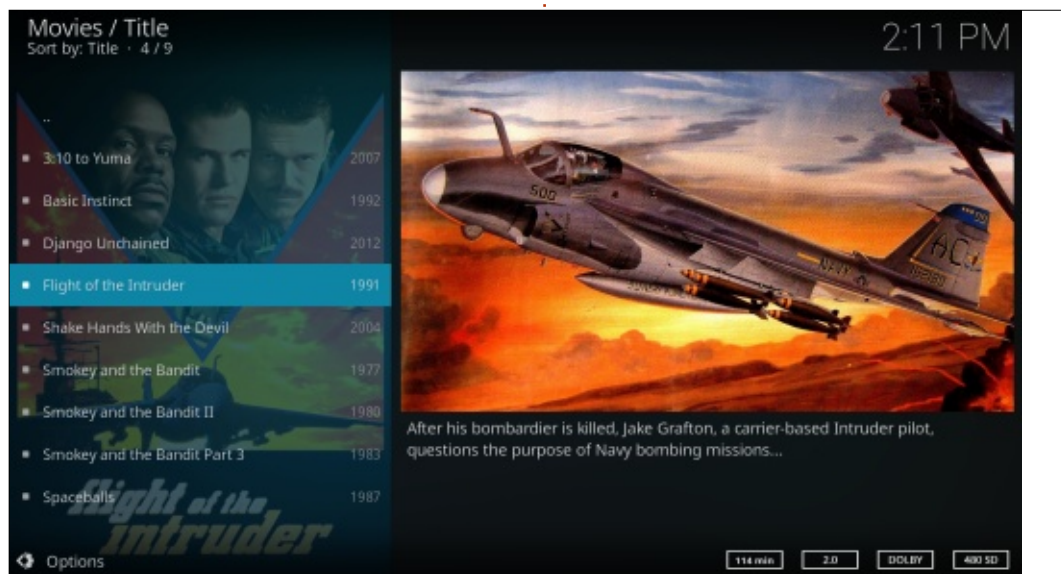
Az egyetlen szálka a szememben, hogy a képernyő szélén megjelenő tartalmak részben lelőgnak a képről. Szeretem a rendezett és letisztult felületeket, és a lelógó képek látványa egy nem tökéletesen kimunkált felület érzetét kelti bennem (de ez csak egy személyes bosszúság). Idézek a Wikipediáról: „egy TV-re optimalizált felhasználói felületnek (10-foot UI) oly módon kell a megjelenített objektumokat a képernyőn elrendeznie ami egyértelműen jelzi, hogy a navigálógombokkal való léptetés esetén mely irányba léptetve, melyik lesz a következő kiválasztott objektum.” A képernyőmentésen látszik, hogy a

The IT Crowd ötödik epizódja lelóg a képről (valójában meg sem tudjuk mondani, hogy az az ötödik rész-e vagy sem), akárcsak a The Hunter sorozat.

A Confluence esetén, akárcsak a többi témánál, ha belépsz a Filmek /Sorozatok/Zene/Klippek szekcióba, be tudod állítani, hogy hogyan jelenjenek meg a tartalmak. Az Estuary valamivel kimunkáltabbnak tűnik, de nem jelenít meg annyi információt a képernyőn, mint a Confluence. Ha infó-mániás vagy, biztosan meg akarod majd változtatni a videók megjelenítési módját (a Shift egy jó megjelenítési mód, ami egy kicsit több információt tartalmaz mint a Fanart, Wall vagy Infowall típusok.)

Az észrevételeim ellenére az emberek, akikkel beszéltem egyöntetűen szeretik a KODI 17-et. Legalább két ember, akikkel beszéltem, említette meg, hogy a KODI 17 sokkal stabilabbnak tűnik a gépükön a 16-nál. Nálunk, a jobbik fellemnek (akit kevésbé érdekel a technológia) sem okozott nehézséget kiismerni az új felületet, és mindent meg tudott találni amit csak akart – anélkül hogy nekem kellett volna szólnia.

A családnak alapvetően arra használja a KODI-t, amire az eredetileg született – helyi tartalmak kezelésére. A következő hónapban kicsit mélyebben bele fogok merülni a 17-be, megvizsgálva egyéb újításait: a PVR-elemek szorosabb integrációját, az új web-felületet és még sok egyebet.



Charles egy nonprofit számítógép-újrahasznosító projekt menedzsere és az „Instant XMBC” szerzője. Mikor nem számítógépeket épít, malware-t távolít el vagy embereket bátorít a GNU/Linux használatára, Charles próbálja újraindítani a blogját: <http://www.charlesmccolm.com>.



K Van egy dupla vastagságú, fél hosszúságú videokártyám 2-2 DVI és HDMI csatlakozóval. Van rajta ventilátor és egy 8-tűs tápcsatlakozó. A külsejéből ítélve NVIDIA gyártmány, de a típuszámát nem tüntették fel rajta. Az lspci és az lshw szerint ez egy NVIDIA GeForce GTX 760. Hogyan tudhatok meg róla többet?

V (Köszönet **efflandt**-nak az Ubuntu Forumról) Amikor telepítod az NVIDIA meghajtócsomagot (a További illesztőprogramoknál teheted meg), használhatod az nvidia-smi parancsot, ami különösen a -q kapcsolóval jóval több információt mutat meg a videokártyáról.

K Hibaüzeneteket kapok erre a parancsra: `sudo apt-get update && apt-get upgrade && apt-get install`

V (Köszönet **lisati**-nak az Ubuntu Forumról) Mepróbálhatod ezt:

```
sudo apt-get update && sudo apt-get upgrade && sudo apt-get install
```

K A laptopomról nem tudok csatlakozni az elsődleges WiFi routeremhez, mert a hálózati kártyám egy ideje nem látja. Ez a kártya: Broadcom Corporation BCM43225 802.11b/g/n (rev 01)

V (Köszönet **jeremy31**-nak az Ubuntu Forumról) Az integrált Broadcom kártyával problémákba ütközhetsz, ha az AP-n a 2,4GHz-es sávon a csatorna 11-nél magasabb számra van állítva.

K A csatolt meghajtómon (/mnt/hdd1 a fstab-ban) van néhány médiafájl, amiket duplakattintással a videolejátszóval tudok elindítani. Ha azonban más alkalmazással akarom megnyitni és kiválasztom a VLC-t, az nem játssza le. Ha megnyitom a VLC-t és tallózni próbálom a fájlt, akkor csak a /home mappát látja. Arra gyanakszom, hogy ez valami jogosultsági probléma lehet.

V (Köszönet **mc4man**-nek az Ubuntu Forumról) Valószínűleg a VLC „snap” verzióját használod, ami a /home mappádra van korlátozva.

Távolítsd el:

```
sudo snap remove vlc
```

Ezután telepítsd a *.deb-es verziót.

K A Firefox 52 letiltja a Java támogatást és nem tudok elérni néhány fontos honlapot nélküle. Hogyan tudom engedélyezni?

V (Köszönet **Joey Sneddon**-nak az OMGUbuntu-ról) Van lehetőség a Java, a Silverlight stb. engedélyezésére a Firefox 52-ben az „NPAPI” bővítménnyel. Nyisd meg az about:config beállítási lapot. Adj hozzá egy új Logikai változót „plugin.load_flash_only” néven, majd az értékét állítsd false-ra. Indítsd újra a böngésződöt.

K Rá akarok jönni, hogyan lehet a „Ruby on Rails” alkalmazást .deb csomaggá alakítani.

V (Köszönet **OP**-nak az Ubuntu Forumról) A „dpkg-deb --build” fog neked segíteni ennek végrehajtásában.

Az Askubuntu legjobb kérdései

* Miért van az, hogy néhány szoftver nem érhető el az Ubuntu tárolókból?

<https://goo.gl/5lbOuu>

* Új fájl létrehozásánál mi a különbség a „touch file” és a „> file” használata között?

<https://goo.gl/Uy2Svd>

* Gépelés közben hogyan tudom letiltani a touchpadot?

<https://goo.gl/z3d8LL>

* Biztonságos az, ha nincs /home partícióm?

<https://goo.gl/LC2rNJ>

* Lehetséges Windows 10 Pro mellett Ubuntu Server 16.04-et futtatni?

<https://goo.gl/9Tblln>

* Egyedi parancsokkal használhatók a Unity forró sarkok (Unity Hot Corners)?

<https://goo.gl/rZdxNE>

* A Firefoxszal ellentétben a Chromium nem frissül az Ubuntu LTS tárolóiban. Miért van ez?

<https://goo.gl/7LFFn9>

* Terminálban milyen paranccsal lehet megjeleníteni a naptárat?

<https://goo.gl/W684tB>

* Cenzúrablokkoló szoftver?

<https://goo.gl/zrTGYd>

Tippek és technikák

IoT: probléma vagy megoldás?

Az egyik aktuális technológia mostanában az Internet of Things (IoT, Dolgok Internete), ami intelligenciával látja el a (főleg) földi eszközöket.

Sajnos számos próbálkozás kudarcba fulladt, mivel az egy ideje Androidon alapuló rendszereket a továbbiakban nincs lehetőség frissíteni, valamint a biztonsági réseket befoltozni. A hackerek kihasználják ezeket a hibákat, irányításuk alá kerül az eszköz, amivel spameket küldenek, vagy DoS-támadásokat hajtanak végre weboldalak ellen.

Amikor ez a sok kis láncszem a bankod weboldalát fogja koncentráltan támadni, akkor várhatóan az online bankolás sem fog működni rajta.

A megoldás már elérhető közel-ségben van. A Canonical fejleszti az Ubuntu Core-t, ami az IoT-eszközök operációs rendszere lesz és lehetőség nyílik a frissítésre is. Most az a kérdés, hogy az Ubuntu Core marketingje mennyire lesz sikeres. Minden jót kívánunk a projekthez!



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



2017 februárjában jelent meg a Hitman Linuxra. A jelenlegi a Hitman-széria hatodik darabja, és az első olyan, amit Linuxra is átültettek. Az IO Interactive által fejlesztett és a Square Enix által kiadott, epizódokra osztott, lopakodós videójáték 2016-ban jelent meg, eredetileg Microsoft Windowson, Playstation 4-en és Xbox One-on volt elérhető.

2016 folyamán egyenként, egymás után jelent meg a játék összesen hat darab epizódja. Az epizódokat végül 2017-ben egyben is piacra dobták „Hitman: The Complete First Season” néven, mely aztán a Feral Interactive jóvoltából jelent meg Linux platformra is. A játék M-es besorolást kapott (Mature – 17 éves kor felett), és 59,99 amerikai dollárért kapható a Steamen. Ha először csak kipróbálnád a játékot, megveheted a „Hitman: Intro Pack”-ot is, mely a prologust és az első epizódot tartalmazza, már nagyon kedvező, 14,99 \$-os áron elérhető. A többi epizódot ezután epizódonként kb. 9,99 \$-ért egyenként is megvásárolhatod, bár egy kicsit kedvezőbb az ár, ha a teljes csoma-

got egyben veszed meg. A döntés a tiéd.

A Hitman sorozat ezen legutóbbi része az egyik legjobb, amivel valaha játszottam. Ez egy külső nézetes, lopakodós akció-kalandjáték, melyben a lopakodás-elem annyira hangsúlyos, hogy extra pontokkal jutalmaznak, ha senki sem vesz észre, miközben likvidálsz a célponto-

dat, ugyanakkor pontlevonás jár minden egyes áldozat után, aki nem szerepelt a megbízásban. Azaz nagyon körültekintőnek kell lenned, hogy csak a célszemélyeket tedd el láb alól.

A játék egy rövid prologussal indít mely gyakorlófeladatok sorozata. Itt pontokat kapsz a játék kulcselemeinek a megtanulásáért, me-

lyeket később használni fogsz: álruhát találni, megtanulni az ösztöneid használatát, észrevétlenül mozogni, stb.

A játékban a 47-es ügynök (Agent 47) szerepébe bújsz, egy bérgyilkoséba, akit nemkívánatos célpontok megölésére vetnek be. A bevezetőben egy hajóra kerülsz, ahol feladatod a célszemély meg-



ölése, majd kijutni a hajóról. Ha teljesítetted, jön a következő megbízás: ez esetben egy, nagyon védett létesítménybe kell beszivárognod, hogy elintézd a következő célpontodat. Ha ezeket letudtad, megkapod első hivatalos küldetésed, amelyben egy párizsi divatbemutató alkalmával kell két nemkívánatos személyt likvidálnod.

Az előző Hitman-részekkel ellentétben, ebben a részben óriási

szabadságot kapsz a küldetéseid teljesítéséhez. Bármilyen tárgyat és bármilyen áruhát használhatsz a célpont megöléséhez, de kínálkozni fog néhány, pillanatokra felbukkanó, vissza nem térő lehetőség a gyilkosságokra, melyek összetettségük miatt magasabb pontszámot érnek. A párizsi meló végeztével a második megbízás miatt utad egy képzeletbeli olasz városkába, Sapienza vezet. Itt nem csak a két célszemélyt kell elintézned, de el

kell pusztítanod az általuk kitesztelt vírust is.

A „Hitman: The Complete First Season” egy nyílt világú (open-world) játék, ahol néhány előre megadott célt kell teljesítened. A történetvezetés nem különösebben komplikált, és a játék általában epizódokként három küldetést tartalmaz – így aztán a fő történetvégigjátszása nem igényel túl sok játékidőt. Ugyanakkor a játékban

sokkal több van, mint csak a fő szálon végigmenni. Bár eleinte nem értettem, miért kell online lennem ahhoz, hogy játszassak a játékkal, később rájöttem, hogy épp az online elemek hoznak néhány új funkciót a játékba. És valójában pont ezek az újdonságok azok, amik az új Hitman-részt a korábbiaktól megkülönböztetik. Az egyik ilyen új lehetőség a saját célpontok létrehozása. Egyedi célpontokat alkothatsz, melyeket aztán hozzáadhatsz más játékosok küldetéseéhez. Ez azt jelenti, hogy ha például találasz egy új, érdekes módot egy nem-játszható-karakter (NPC) kiiktatására, ezt az áldozatot ezek után célpontnak jelölheted, amit később mások kiválaszhatnak. Ez azért is remek ötlet, mert így folyamatosan újabb és újabb tartalmak kerülnek a játékba.

Egy másik, talán a legérdekesebb újdonság az ún. „Elusive Target” (nehezen elérhető célpont) küldetések. Ezek olyan célpontok, akik csak rövid időre kerülnek be a játékba, nehezebb őket megtalálni, követni és megölni is. Ami még érdekesebb, hogy ezeket a célpontokat csak egyszer van lehetőséged likvidálni, akár sikerül, akár nem. Mivel a célpont csak rövid ideig elérhető (általában kevesebb mint



egy hétig valós időben), ez azt jelenti, hogy ha nem sikerül idejében megtalálnod és kiiktatnod, akkor soha többé nem lesz rá lehetőség (és ezt a „sohát” úgy értem hogy soha). Ez az „Elusive Target” koncepció az – véleményem szerint –, ami ezt a játékot egy más szintre emeli és nagyon egyedivé teszi. Alapvetően kapsz tehát egy szűkös időkeretet teljesíteni a megbízást, és csak egyszer teljesíthetsz, úgy hogy ha a célpont egyszer meghalt, akkor végleg halott is marad.

A játék grafikája meglehetősen szép, főleg a történet átvezető videói, amelyek néha már-már mozifilm minőségűek. A hangok szintén kiválóak, különösen ha házimozi rendszeren vagy fülhallgatón keresztül hallgatod, mivel a hangok gyakorlatilag 360°-os szögben érkeznek. Ezen kívül a beszédhangok átlagon felüli minőségét is meg kell említenünk.

A játék játszható egér+billentyűzet segítségével vagy kontrollel is – bármelyik esetben otthonosan fogod érezni magad. A játékmenetben nincs semmi forradalmi újítás, cserébe ösztönösnek és ismerősnek érződik, ez pedig nagyon könnyen érthetővé és azonnal játszhatóvá teszi a Hitmant. A ke-

zelés még azoknak is egyértelmű lesz, akik korábban soha nem találkoztak a Hitman-játékokkal. A WASD gombokkal, vagy kontrollereken a baloldali joystickkal irányíthatod a karaktered. Ha egy másik karaktert hátulról megtámadsz, fojtófogással eszméletlenné teheted. Ezek után dönthetsz úgy, hogy eltöröd a nyakát, vagy csak egyszerűen otthagysz, mivel már úgyis „ki van ütve”. Elveheted az áldozat ruháját, ami álruhaként jó szolgálatot tehet. A következő nagyon fontos lépés az öntudatlan test elrejtése egy hordóban vagy ruhásszekrényben. Ha valaki észrevesz, miközben épp a testet vonszolod, azonnal lebuksz és másik álruhát kell keresned, vagy el kell bújni, míg a riadókézbesítés alábbhagy.

Habár többféle fegyver áll a rendelkezésedre – lőfegyverek, mérgek, fojtózsín, kés stb. –, általában a legjobb megoldás ha senki mást nem ölsz meg a célpontjaidon kívül. Emlékezz rá, mit mondtam korábban az ártatlan emberek megöléséért járó pontlevonásról!

A „nehezen megközelíthető célpont”-küldetések és az egyedi célszemélyek hozzáadásának lehetősége nagyban növeli a játék újrajátszhatóságát: végigjátszhatod a

fő történetes küldetéseit, majd később visszatérhetsz ugyanazokra a helyszínekre, ezúttal más célpontokra vadászva.

Azóta játszok a Hitmannel, mióta megjelent Linuxra, és eddig egyetlen hibával sem találkoztam, ami jó jel. Azonban az első játék alkalmával némi nehézségbe ütköztem, mivel a videokártyám illesztőprogramja nem érte el a játék gépigényének ajánlott minimumát. Sajnálatos módon a szükséges illesztőprogram csak PPA-ból vagy az NVIDIA honlapjáról tölthető le, a disztrómon közvetlenül nem érhető el. Ez az egyetlen játékom, ami az NVIDIA 375-ös vagy újabb illesztőprogramját igényli, ezzel a driverrel azonban van egy kis bibi: mivel Ubuntu hivatalosan nem támogatott, így a gép felfüggesztett állapotból való visszatérésekor az ablakok kereteinél problémák jelentkeznek. Ha ez az illesztőprogramkövetelmény nem lenne ilyen szigorú, ötcsillagos értékelést adnék a játéknak.



MINIMUM KÖVETELMÉNYEK

OS: Ubuntu 16.04

Processzor: Intel Core i5-2500K/
AMD FX-8350

Memória: 8 GB RAM

Videókártya: NVIDIA GeForce
GTX680/AMD R9 270X vagy jobb

Merevlemez: 67 GB szabad tárhely

Megjegyzések: az NVIDIA videokártyákhoz az illesztőprogram 375.26 vagy újabb verziója szükséges, míg AMD kártyák esetén a MESA 13.0.3 vagy újabb verziója használható. Intel videokártyák nem támogatottak.



Oscar a CSUN-n szerzett diplomát, jelenleg zenei igazgató/tanár, béta-teszter, Wikipedia-szerkesztő és ubuntu fórumok résztvevője. Küldhetsz neki emailt: www.7bluehand@gmail.com



Támogatók

HAVI TÁMOGATÓK

2016:

Bill Berninghausen
 Jack McMahon
 Linda P
 Remke Schuurmans
 Norman Phillips
 Tom Rausner
 Charles Battersby
 Tom Bell
 Oscar Rivera
 Alex Crabtree
 Ray Spain
 Richard Underwood
 Charles Anderson
 Ricardo Coalla
 Chris Giltane
 William von Hagen
 Mark Shuttleworth
 Juan Ortiz
 Joe Gulizia
 Kevin Raulins
 Doug Bruce
 Pekka Niemi
 Rob Fitzgerald
 Brian M Murray
 Roy Milner
 Brian Bogdan
 Scott Mack
 Dennis Mack
 John Helmers

JT

Elizabeth K. Joseph
 Vincent Jobard
 Chris Giltane
 Joao Cantinho Lopes
 John Andrews

2017:

EGYSZERI TÁMOGATÓK

2016:

John Niendorf
 Daniel Witzel
 Douglas Brown
 Donald Altman
 Patrick Scango
 Tony Wood
 Paul Miller
 Colin McCubbin
 Randy Brinson
 John Fromm
 Graham Driver
 Chris Burmajster
 Steven McKee
 Manuel Rey Garcia
 Alejandro Carmona Ligeon
 siniša vidović
 Glenn Heaton
 Louis W Adams Jr
 Raul Thomas
 Pascal Lemaitre

PONG Wai Hing
 Denis Millar
 Elio Crivello
 Rene Hogan
 Kevin Potter
 Marcos Alvarez Costales
 Raymond Mccarthy
 Max Catterwell
 Frank Dinger
 Paul Weed
 Jaideep Tibrewala
 Patrick Martindale
 Antonino Ruggiero
 Andrew Taylor

2017:

Linda Prinsen
 Shashank Sharma
 Glenn Heaton
 Frank Dinger

Az új oldalt **Lucas Westerman** (Mr. Parancsolj és uralkodj) készítette, köszönet a munkájáért. Teljesen újraépítette az oldalt a semmiből, a saját szabadidejében.

A Patreon oldal, amelyet összeraktam, arra szolgál, hogy segítsek nekem a domain és kiszolgálói költségeben. Az éves célt gyorsan elértük, köszönhetően az oldalon felsoroltaknak. Sikertelt egy új levelezőlistát is beüzemelnem.

Néhány ember PayPal-lehetőséget kért (egyszeri adomány), így hozzáadtam egy gombot az oldalhoz.

Nagy köszönet azoknak, akik használták a Patreont és a PayPal gombot. Nagy segítség ez.



<https://www.patreon.com/fullcirclemagazine>



<https://paypal.me/ronnietucker>



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#120

Lapzártá:

2017. április 9., vasárnap

Kiadás:

2017. április 28., Péntek



A Full Circle Csapat



Szerkesztő – Ronnie Tucker
ronnie@fullcirclemagazine.org

Webmester – Lucas Westermann
admin@fullcirclemagazine.org

Szerkesztők és Korrektorok

Mike Kennedy, Gord Campbell, Robert Orsino, Josh Hertel, Bert Jerred, Jim Dyer és Emily Gonyer

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

Full Circle heti hírek:



A heti híreket elérheted az alábbi RRS-linken:

<http://fullcirclemagazine.org/feed/podcast>



Ha a szabadban vagy, akkor elérheted a Stitcher Radión (Android/iOS/web):

<http://www.stitcher.com/s?fid=85347&refid=stpr>



és a TuneIn-en keresztül, itt:

<http://tunein.com/radio/Full-Circle-Weekly-News-p855064/>



A Full Circle Magazin beszerezhető:

EPUB – Az utóbbi kiadások megtalálhatók epub formátumban a letöltési oldalon. Ha bármi problémád lenne az epub fájljal, 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 értékeld a magazint, hogy minél többen tudjanak a magazinról és az Ubuntu Linuxról.



Magzster – A Full Circle a Magzsterrel online is olvasható: <http://www.magzster.com/publishers/Full-Circle>. Kérlek oszd meg és értékeld az FCM-et, ezzel is segítve az FCM és az Ubuntu Linux népszerűsítését

Full Circle Magazin Magyar Fordítócsapat



Koordinátor:
Pércsy Kornél

Fordítók:

Bors Tibor
Goldschmidt Antal
Haberle Gusztáv
Jancsek Árpád
Makó Tamás

Molnár Tibor
Dr. Simon Gergely
Sipkai Gergely
Szandi Gábor

Lektorok:

Almási István

Veres László

Szerkesztő:
Pércsy Kornél

Korrektor:
Heim Tibor