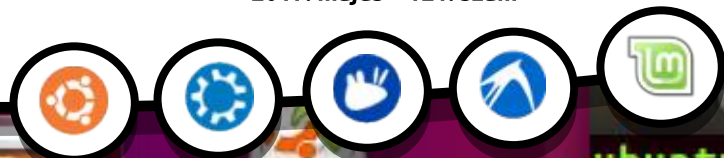




Full Circle

AZ UBUNTU LINUX KÖZÖSSÉG FÜGGETLEN MAGAZINJA

2017. május – 121. szám



ubuntu@ubuntu: ~

```
ubuntu@ubuntu:~$ mount | grep sd  
/dev/sda1 on /isodevice type ext4 (rw,relatime,data=ordered)  
gvfsd-fuse on /run/user/999/gvfs type fuse.gvfsd-fuse (rw,nosuid  
user_id=999,group_id=999)  
ubuntu@ubuntu:~$
```

Install
Ubuntu
16.10

Könyvajánló

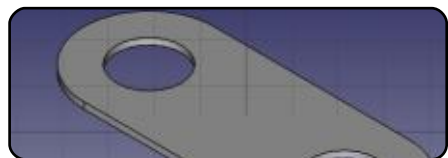


Ubuntu telepítése külső adathordozó nélkül

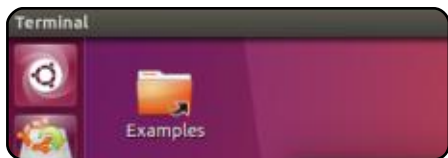
Hogyanok



Python 13



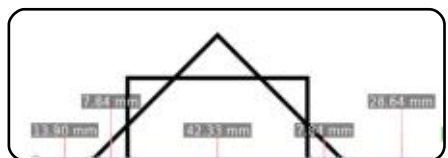
Bevezetés a FreeCAD-be 14



Ubuntu telepítése 19



Kdenlive 27



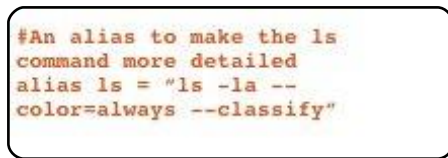
Inkscape 23

Grafika

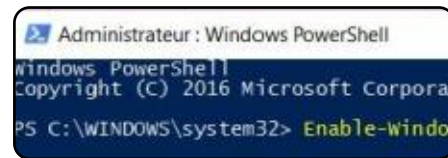


Full Circle

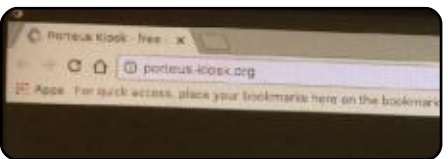
AZ UBUNTU LINUX KÖZÖSSÉG FÜGGETLEN MAGAZINJA



Parancsolj és uralkodj 11



Linux labor 31



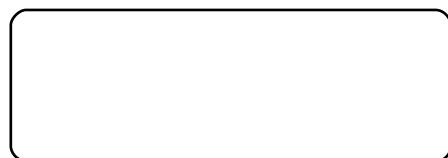
Fókuszban 35



Kávé 40



Chrome kultusz 28



Különvélemény 36



Levelek XX



Játékok Ubuntu 41



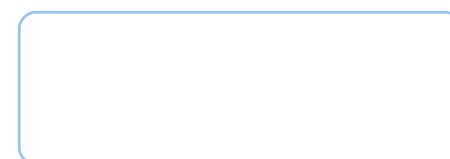
Linux hírek 04



XX



Könyvajánló 34



KODI-szoba XX



Az én asztalom 44



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 átdolgozható, másolható, terjeszthető és továbbadható a cikkek 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 cikkek, 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.



ÜDVÖZLET A FULL CIRCLE LEGÚJABB KIADÁSÁBAN

Remélem, tetszett a múlt hónapi nagyszerű kiadás, és készen állsz többre is. Mint mindig, most is van Python, FreeCAD, Inkscape és Kdenlive. Allan Ward egy szokatlan cikkel jön a Hogyanokba, mely Ubuntu telepítéséről szól külső média vagy akármi nélkül. Varázslatnak tűnik!

AuntieE, a francia fordítócsapatból, érdekes cikket írt a BASH telepítéséről Windowsra, WSL-t (Windows Subsystem Linux) használva. Sohasem gondoltam volna, hogy megérem azt a napot amikor a Microsoft megengedi az embereknek, sőt bátorítja őket, hogy Linuxot telepítsenek. Akkor is, ha ez csak egy kis része a Linuxnak. De egy nagyon erőteljes része.

Mindezek mellett van egy könyvismertetőnk, Lucas egy gyors bepillantást mutat a Go programozási nyelvbe, SJ Webb egy rövid áttekintést ad a Porteus Kiosk disztróról, Oscar pedig a Totl War: Warhammer nevű játékról.

Mint mindig, most is küldjétek cikkeket be. Folyamatosan keresünk még több cikket, hogy kiadjuk őket. Akár ha egy gyors bemutató az általad rendszeresen használt szoftverről, akkor is meg vagyok győződve, hogy az segít valakin, aki épp érdeklődik annak a megtanulásában.

Kérlek küldjétek őket a ronnie@fullcirclemagazine.org címre. Ne felejts el képernyőképet beszúrni a dokumentumba, hogy látható legyen, miről van szó. Ne foglalkozz a kinézettel és a formázással, mert a Scribusban elvégzem ezeket.

Minden jót és tartsuk a kapcsolatot!

Ronnie

ronnie@fullcirclemagazine.org



A magazin az alábbiak felhasználásával 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/>

HIKEY 960: A GOOGLE ÉS A HUAWEI CSÚCSKATEGÓRIÁS RASPBERRY PI-ALTERNATÍVÁJA ANDROID 7.1-ET ÉS LINUXOT FUTTAT

Mikor az Android nevet halljuk, a világ legtöbb okostelefonján futó operációs rendszer jut először az eszünkbe. De idővel az operációs rendszerek világának kulcszereplőjévé nőtte ki magát, megjelenve okoseszközökön, televíziókon, számítógépeken, autókban, stb. Ez új lehetőségeket teremtett az Android-fejlesztőknek is, hogy különféle felhasználási területek eszközeire írassanak alkalmazásokat.

Most, segítségképp a fejlesztőknek – hogy a Chromebook vagy Intel x86 rendszerektől függetlenül kódolhassanak ARM rendszerekre – a Google, a Huawei és a Linaro kiadta a HiKey 960-at, mely 239 dollárba kerül, mérete pedig 85x55 mm.

A HiKey 960 egy Androidot fut-

tató, egyetlen áramkörtől integrált számítógép, mely erős konkurrens a Raspberry Pi-nek. A készülék a Huawei Kirin 960 chipjét használja, mely a gyártó zászlóshajóját, a Mate 9-et is hajtja.

Forrás:

<https://fossbytes.com/hikey-960-google-huawei-raspberry-pi-alternative/>

MEGJELENT A GCC (GNU COMPILER COLLECTION) 7.1, A GCC 1.0 MEGJELENÉSE ÓTA ELTELT 30 ÉV ALKALMÁBÓL

Hiszed vagy sem, a GCC 7.1 a GNU Compiler Collection első bétája megjelenésének 30. évfordulóját jelzi. Ez a fontos kiadás számos olyan új funkcióval és fejlesztéssel rendelkezik, mely a GCC 6.x vagy korábbi sorozatokban nem elérhető, így minden GCC-t használó platformon ez az ajánlott verzió.

A GNU Compiler Collection 7.1.0

full circle magazin 121. szám  4

kiemelkedő új képességei között található a C++17 tervezet kísérleti támogatása, köztük a `-std=gnu++1z` és a `-std=c++1z` opciók megjelenése, az új `libstdc++` könyvtár, vagy az Address Sanitizer, amely képes jelelni, ha a változókat a saját hatáskörükön kívül használjuk.

A GNU Compiler Collection most már konfigurálható az OpenMP 4.5 feltöltésére Nvidia PTX GPGPU-kra (általános célú számítás grafikai processzorokon), a kijelzett diagnosztika fejlesztéseket kapott a helyekhez és körzetekhez, javaslatokat elírt azonosítókhoz, javítási ötleteket, opció-neveket és egy három új figyelmeztetést.

Forrás:

<http://news.softpedia.com/news/gcc-gnu-compiler-collection-7-1-released-to-celebrate-30-years-since-gcc-1-0-515368.shtml>

A CLOUDLINUX 6 ÚJ BÉTA KERNELT KAP, HOGY VISSZAPORTOLJANAK EGY JAVÍTÁST

AZ R1SOFT BIZTONSÁGI MENTÉS-ESZKÖZÉHEZ

A frissített CloudLinux 6 béta kernel a 2.6.32-673.26.1.lve 1.4.26 jelölést kapta, és a 2.6.32-673.26.1.lve1.4.25 kernelt váltja. Már letölthető a CloudLinux frissítés-tesztelő tárolójából, és az R1Soft biztonsági mentés-eszközének a CloudLinux 7 kernelében található javítását portolja vissza CloudLinux 6-ra.

Forrás:

<http://linux.softpedia.com/blog/cloudlinux-6-gets-new-beta-kernel-to-backport-a-fix-for-r1soft-s-backup-solution-515291.shtml>

ULTIMATE EDITION LINUX: GÖRÖNGYÖS ÚT EGY SZÉP CÉL FELÉ

Az Ultimate Editionnek sok jó tulajdonsága van. Ugyanakkor a legutóbbi, az 5.4-es kiadáson számos olyan elhibázott lépés látszik,

melyet egy efféle átalakított disztró fejlesztőinek illene elkerülni.

Az Ultimate Edition egy találkozási pont két népszerű Debian-alapú Linux-család – Az Ubuntu és a Linux Mint – között. Először 2006 decemberében jelent meg, a disztribúció célja volt a két fenti Linux-verzió jó tulajdonságainak ötvözése egy új, látványos környezetben.

Az Ultimate fejlesztői olyan utat választottak, ami némiképp eltér a két új asztali környezettől, melyek tulajdonságjegyei magukon viselik fejlesztési fájuk örökségeit. Az Ubuntu megalkotta a Unityt, míg a Linux Mint a házi fejlesztésű Cinnamon asztali környezetet népszerűsítette.

Az Ultimate Edition ehelyett a MATE asztalra koncentrált. A MATE közösség felkarolta a leállított támogatású GNOME 2 környezetet mikor a GNOME 3 közössége a felhasználói felületen néhány radikális változást vezetett be.

A legutóbbi, múlt hónapban kiadott verzió a frissen megjelent Ubuntu 17.04-en alapul és a Budgie asztali környezet is érkezik vele. Ezzel kapcsolatos az első komolyabb csalódásom az Ultimate Edition-

ben. A „TheeMahn” becenevű fejlesztő azt mondta, hogy ez a kiadás felkínálja majd lehetőségként a Budgie-t – de az még most, három héttel a letöltési sorba kerülés után is hiányzik az 5.4-ből.

Forrás:
<http://www.linuxinsider.com/story/84502.html>

AZ APRICITY OS, EGY ARCH LINUX ALAPÚ DISZTRIBÚCIÓ, HIVATALOSAN IS HALOTT

Tavaly augusztusban beszéltünk először az Apricity Linux első stabil kiadásáról. Kezdőknek készült, akik egy könnyen telepíthető, és használatra kész operációs rendszer szeretnének. Arch Linuxon alapuló Cinnamon és GNOME felülettel érkezett. Szomorú sorsra jutott, az Apricity OS elérkezett a végéhez.

Az Apricity OS honlapján megjelent bejegyzésben a fejlesztők bejelentették, hogy az Apricity hivatalosan halott. „Mint egyszer minden jó dolognak, az Apricity OS-nek is eljött a vége.” – írták.

Forrás:
<https://fossbytes.com/apricity-linux-distro-dead-end/>

HIVATALOSAN KIJÖTT A CINNAMON 3.4 FELÜLET, HAMAROSAN MEGÉRKEZIK A DISZTRÓKBA

Clement Lefebvre, a Linux Mint projekt vezetője örömmel jelentette be ma, hogy hivatalosan elérhető a Cinnamon 3.4 asztali környezet a GNU/Linux disztribúciók számára. A Cinnamon 3.4 fontosabb részei az asztrács (desktop grid), mozs38 támogatás, több Wacom eszköz támogatása, helyettesítő karakterek támogatása a fájlkeresésben, egy új lista kisalkalmazás a Spices beállításokhoz, több folyamatot beállító háttér-alkalmazás (multi-process settings daemon), az asztalkezelési és fájlkezelési műveletek szétválasztása a Nemoban.

Érdeemes még megemlíteni az egér érzékenységének és gyorsulásának beállításának jobb támogatását, a lightdm-konfigurálót a Rendszer beállításokban, a systemd egységek támogatását, a képernyő-

védő extra konfigurációs lehetőségeit és a témamotor továbbfejlesztését a széleken és a rendszertálca felületén.

Forrás:
<http://news.softpedia.com/news/cinnamon-3-4-desktop-officially-released-it-s-coming-soon-to-a-distro-near-you-515553.shtml>

MARK SHUTTLEWORTH: AZ ASZTALI UBUNTU TOVÁBBRA IS FONTOS A CANONICAL SZÁMÁRA

A Canonical és az Ubuntu alapítója nyilatkozott a theCubenak, akik nagyon kíváncsiak voltak, mi az Ubuntu Linux állapota manapság, miután Mark Shuttleworth sokkolta a Nyílt forráskód közösséget, amikor a múlt hónapban azt nyilatkozta, hogy a Unity ablakkezelő fejlesztését leállítják a konvergencia elképzeléssel együtt.

Természetesen – válaszolta Mark Shuttleworth – az ő álma mindig is az volt, hogy az Ubuntu ott legyen az asztali gépeken, a felhőben és az IoT eszközökön, de nem mindig az történik, amit

szeretnénk. Shuttleworth szerint az Ubuntu de facto szabvánnyá vált a felhő alapú számítástechnikában és az adatközpontokban.

Az interjúban Shuttleworth elmondta, hogy az Ubuntu mindig is fontos lesz a Canonicalnak, támogatva a fejlesztőket, akik az életet jelentik a szabad szoftverek, nyílt forráskód és IT-innováció számára, de üzleti szempontból a Canonical a felhő- és IoT-irányra fog fókuszálni.

Forrás:
<http://linux.softpedia.com/blog/mark-shuttleworth-ubuntu-on-the-desktop-will-remain-important-to-canonical-515529.shtml>

A NETWORKMANAGER 1.8 HIVATALOSAN IS KIJÖTT ÉS TITKOSAN KEZELI A PKCS#11 TOKENEK PIN-JÉT

A NetworkManager 1.8 egy nagyobb kiadás, amely számos továbbfejlesztést és új funkciót vezet be az 1.6-os verzióhoz képest. Fontosabb ezek között a hostnévkezelés rugalmasabb konfiguráció-

ja, többfajta útválasztó kezelése, úgymint mtu, lock-mtu, initrwnd, lock-initrwnd, cwnd, lock-cwnd, tos, window, lock-window, pref-src, src, initcwnd, és lock-initcwnd.

Az nmcli komponenst frissítették ebben a kiadásban, hogy több, a gép által feldolgozható kimenete legyen, új „driver:” eszközspecifikációt implementáltak a NetworkManager.conf fájlba a hálózatos eszközök párosításának támogatására, a PKCS#11 tokenjeinek PIN kódját titokként hozzáadva és az EAP-FAST támogatás a wpa_supplicant-nál továbbfejlődött.

A többi figyelemre méltó újítás mellett, amely a NetworkManager 1.8 stabil kiadással érkezett, érdemes megemlíteni a dummy kapcsolatok létrehozásának és menedzselésének támogatását, felhasználói adatok csatolásának támogatását kulcs-érték formában a hálózati kapcsolatok profiljaiban, és a beégetett MAC címek beállításának képességét a csoportosító eszközök esetében.

Forrás:
<http://news.softpedia.com/news/networkmanager-1-8-is-officially-out-handles-pins-for-pkcs-11-tokens-as-secrets-515601.shtml>

A KDE PLASMA 5.10-BEN TELEPÍTHETŐK SNAP ÉS FLATPACK CSOMAGOK ÉS TÁMOGATJA A GNOME ODRS-T

A KDE Plasma 5.10-es verziója számos új funkciót és javítást ígér az 5.9-hez képest, amelyet valószínűleg sokan használtak jelenleg is GNU/Linux disztribúciókon. Viszont ez a verzió elérte élelciklusa végét a KDE Plasma 5.9.5-ös karbantartási frissítéssel.

Így most a keményvonalas KDE felhasználók már várják a KDE Plasma 5.10 kiadását, amely a hónap végére tehető, de addig is itt a béta verzió, amelynek publikus megjelenése május 15-re ütemezett, hogy előzetes kóstolót adjon abból, mi várható a népszerű asztali környezet újabb fő kiadásától.

Épp a kezünkbe került néhány a KDE Plasma 5.10 új funkcióiból, ezeket szeretnénk veletek megosztani. Kezdeként már biztos tudjátok előző cikkeinkből, hogy a Mappanézet az alapértelmezett asztal, a rugózó betöltéssel, egységesített lenyíló menüvel és újragondolt átnevező felülettel.

A második remek funkció a KDE Plasma 5.10 asztali környezetben a Snap és Flatpack csomagok telepítésének támogatása lesz, a Plasma Discover grafikus telepítővel, amely már a GNOME ODRS-t (Open Desktop Rating Service, Nyílt Asztali Értékelés Szolgáltatás) támogatja az alkalmazások értékelésére és kommentelésére.

Forrás:
<http://news.softpedia.com/news/kde-plasma-5-10-will-let-you-install-snaps-and-flatpaks-support-gnome-s-odrs-515658.shtml>

LINUX ÉS MÁS NYÍLT FORRÁSKÓDÚ TECHNOLÓGIÁK AZ ONLINE TITOKTARTÁS VÉDEL-MÉBEN: SNOWDEN

Edward Snowden, a közérdekű bejelentő 2013 óta száműzetésben él, amióta felfedte az NSA megfigyelési műveleteit. Akárhogy is, a technovilág Robin Hoodja néhányszor virtuálisan megjelent és elmondta nézőpontját a magánélet titkosságának állapotáról.

Snowden legújabb kérdezz-felelek megnyilvánulása az OpenStack

Alapítvány műszaki igazgatója (COO), Mark Collier részvételével egy videokonferencia keretében az OpenStack Summit rendezvényen volt. Snowden kiemelte, hogy a prémium felhőplatformok és a zárt kódú szoftverek sebek az emberek magánéletén.

Az NSA-hekker szerint a megoldás a nyílt forráskódú szoftverek használata, mivel ezek lehetővé teszik, hogy az emberek információt osszanak meg központi beavatkozás nélkül. Néhány név, amit említett: Tor hálózat, Debian nyílt forráskódú operációs rendszer, és az anonimizációra optimalizált Tails Linux disztibúció. Ő számos nyílt forráskódú szoftvert használt a 2013-as leleplezés során.

Forrás:
<https://fossbytes.com/linux-and-other-open-source-technologies-protect-online-privacy-snowden/>

A PIDGIN LEHETŐVÉ TESZI TÖBBFÉLE CHAT-PROTOKOLL EGYIDEJŰ HASZNÁLATÁT LINUXON

A Pidgin egy csodálatos alkalmazás, amelynek segítségével többféle chat-protokollal is csatlakozhatunk egy alkalmazáson belül, így sokkal könnyebb beszélgetni több emberrel egyszerre és ezzel együtt kevesebb a felhasznált erőforrások mennyisége is.

Én kedvelem a multitaszkot, mindig több ablak van megnyitva, és több dolog van folyamatban egyszerre, de ki nem állhatom, ha több alkalmazást kell hasonló célokra használni, amikor lehetőség van arra, hogy összekapcsoljam ezeket.

A Pidgin kielégíti ezt az igényemet, és lehetővé teszi számomra, hogy a Skype, a Facebook Messenger és szinte bármilyen más üzenetküldő szolgáltatás egy hasznos kis alkalmazáson belül működjön.

A Pidginnel és a Skype-pal kapcsolatosan meg kell jegyezni, hogy a videó- és hanghívásokat nem támogatja. Ha a barátod hívni próbál, akkor értesítést kap, hogy nem vagy elérhető. Emiatt a Skype fiók használata csak azoknak hasznos a Pidginben, akik ezt szöveges beszélgetésre használják.

Forrás:
<https://www.ghacks.net/2017/05/14/using-pidgin-for-multiple-chat-protocols-simultaneously-in-gnulinux/>

AZ UBUNTU BEJELENTKEZŐ KÉPERNYŐ BIZTONSÁGI HIBÁJA LEHETŐVÉ TEHETI, HOGY BÁRKI HOZZÁFÉRJEN AZ ADATAINKHOZ

Egy közepes prioritású hibát találtak az Ubuntu Linux operációs rendszerben. A LightDM display manager hibája miatt a vendég munkamenet nincs megfelelően elkülönítve. A probléma akkor lép fel, amikor az Ubuntu 16.10-ben a felhasználói munkamenet átkerül az upstartból a systemd-be. A Canonical már kiadta a javítást a sérülékenységre, amit telepíteni kell a biztonsági frissítésekkel. Miután a Windows zárt világában a WannaCry zsarolóprogram széles körű pusztítást végzett, itt az ideje, hogy a Linux felhasználók is frissítsék rendszereiket egy olyan közepes prioritású fenyegetés ellen, amiben megvan a lehetőség, hogy jelentős kárt okozzon. Az itt tárgyalt probléma a LightDM-hez kapcsolódik, ami

a Unity bejelentkező képernyő display managere.

Az OMGUbuntu szerint az érintett verziók az Ubuntu 16.10 és az Ubuntu 17.10. A hibának köszönhetően a LightDM helytelenül konfigurálja és választja le a vendég munkamenetet, ami az Ubuntu Linuxban alapértelmezés szerint engedélyezett. Ezt kihasználva egy fizikai hozzáféréssel rendelkező felkészült hacker hozzájuthat a többi felhasználó fájljaihoz, köztük a felhasználók saját mappájában tárolt adatokat is elérheti.

Forrás:
<https://fossbytes.com/ubuntu-login-screen-security-flaw-lightdm/>

MEGJELENT A LINUX-ALAPÚ, NYÍLT FORRÁSKÓDÚ OPERÁCIÓS RENDSZER, A TIZEN 4.0

A Samsung Electronics a Tizen Developer Conference (TDC) 2017-es eseményén leplezte le a Tizen 4.0 nyílt forráskódú operációs rendszert. A koreai tech-óriás bemutatta a Linux-alapú operációs rendszer új változatát, és hozzátette, hogy a Tizen 4.0 még több alkalmazással érkezik.

A Tizen 1.0-t még a TDC 2012-n jelentették be, és azóta a Samsung szinte az összes termékéhez használja. Miután kiadta okostelefonra, televízióra és egyéb eszközökre, a Samsung most azt tervezi, hogy a Tizen 4.0 OS még több háztartási és IoT eszközön jelenik meg, ami a Tizen Real Time (RT) segítségével valósul meg.

A Samsung együttműködésre lépett a Microsofttal is, így lehetővé válik a fejlesztők számára, hogy egyszerűen fejlesszenek Tizen alkalmazásokat a népszerű programozási nyelveken. A .NET és Xamarin keretrendszerek használatával leginkább a C# fejlesztők munkája egyszerűsödik.

A Samsung megerősítette az együttműködést az olyan partnerekkel, mint a Samsung ARTIK, a Broadlink, a Commax, és a Gypse, hogy ezzel is tovább bővítse a Tizen ökoszisztémáját.

Forrás:
<https://fossbytes.com/tizen-4-0-linux-operating-system/>

GYORSABB GÉPI TANULÁS ÉRKEZIK A LINUX KERNELBE

Már hosszú ideje dolgoznak rajta, de a nagyobb teljesítmény-növekedést nyújtó, GPU-val támogatott gépi tanuláshoz vagy egyéb feladatokhoz szükséges memóriakezelési funkció csak most érkezett el oda, hogy bekerüljön a kernel egy következő változatába.

A heterogén memóriakezelés (heterogenous memory management, HMM) lehetővé teszi, hogy egy eszköz-illesztőprogram tükrözön egy címtartományt egy másik processz saját memóriaterületére. Ahogyan Jérôme Glisse, a Red Hat fejlesztője elmagyarázta, ez megkönnyíti a hardvereszközök, például a GPU-k számára, hogy közvetlenül hozzáférjenek egy folyamat memóriaterületéhez a másolásból eredő többletterhelés nélkül. Ezzel együtt nem sérti a modern operációs rendszerek által biztosított memóriavédelmi funkciókat.

A HMM a legtöbb hasznot a GPU-alapú gépi tanulásban nyújtja. Az OpenCL és a CUDA könyvtárak sebességének hatalmas lendületet adhatna a HMM. A HMM ugyanúgy sebességjavulást hozhat, ahogy a

GPU-alapú gépi tanulás is, vagyis ilyenkor az adatokat a GPU-hoz közeli helyen tároljuk, közvetlenül azon hajtjuk végre a műveleteket, és a lehető legkevesebb mozgatót végzünk.

A CUDA könyvtár esetén csak az Nvidia GPU-k részesednek ebből az előnyből, habár jelenleg ezek a GPU-k adják a hardveresen gyorsított adatfeldolgozásban alkalmazott eszközök túlnyomó többségét. Azonban az OpenCL könyvtár célja eleve az volt, hogy az adott kód többféle célhardveren is képes legyen futni (CPU, GPU, FPGA, stb), így a HMM sokkal szélesebb körű előnyöket nyújthat, ahogy a hardverek fejlődnek.

Forrás:
<http://www.infoworld.com/article/3196884/linux/faster-machine-learning-is-coming-to-the-linux-kernel.html>

A GOOGLE A KOTLINT ELSŐ RANGÚ NYELVÉ TETTE ANDROID APPOK ÍRÁSÁRA

A Google bejelentette, hogy ezentúl a Kotlin egyike lesz a hivatalosan támogatott, első rangú nyelveknek az Android alkalmazá-

sok fejlesztésében. A Kotlin egy statikusan típusos programozási nyelv, amely a Java futtatókörnyezetet használja, és az elsődleges támogatója a JetBrains, amely többek között az IntelliJ alkalmazást fejleszti. A Kotlin képes 100 százalékosan együttműködni a Javával, ami mostanáig (a C++ mellett) a Google elsődleges nyelve az Android alkalmazások esetén.

Azt is bejelentették, hogy a Google és a JetBrains létrehozna egy közös alapítványt a Kotlin további fejlesztésére. A JetBrains már 2012-ben nyílt forráskódúvá tette a Kotlin-t, és az 1.0-s verzió egy évvel ezelőtt jelent meg. Érdeemes megjegyezni, hogy a Google saját Android Studio eszköze a JetBrains IntelliJ Java IDE-n alapul, és az Android Studio következő változata (3.0) már alapértelmezetten támogatni fogja a Kotlin-t is.

Mivel a Kotlin képes együttműködni a Javával, már korábban is készíthettünk Android alkalmazásokat a nyelvvel, de mostantól a Google teljes súlyával támogatja a nyelvet. A Kotlin számos olyan tulajdonsággal rendelkezik, amelyeket a Java nem támogat.

A Google megjegyezte, hogy ez

mindössze egy további nyelv, és nem kívánják lecserélni a meglévő Java- és C++-támogatást.

Érdemes megjegyezni, hogy valószínűleg a Kotlin bejelentése kapta a lehangosabb tapsot a Google I/O eseményen.

Forrás:

<https://techcrunch.com/2017/05/17/google-makes-kotlin-a-first-class-language-for-writing-android-apps/>

ÉRKEZIK AZ ELSŐ KERNEL SECURITY PATCH AZ UBUNTU 17.04-HEZ (ZESTY ZAPUS)

A Canonical kiadta a nemrég megjelent Ubuntu 17.04-hez (Zesty Zapus) az első kernel-szintű biztonsági javítást, amely összesen hat, különböző fejlesztők által felfedezett sebezhetőséget javít.

Egy hónappal ezelőtt, 2017. április 13-án jelentették be, hogy az Ubuntu 17.04 a Linux kernel 4.10-es verziójával érkezik, amelyhez nem csak heti gyakoriságú biztonsági és egyéb hibajavítások érkeznek, hanem frissebb eszközmeghaj-

tók és új funkciók. De most jött el az idő az Ubuntu 17.04 felhasználóknak, hogy frissítsék a kernelt.

Az USN-3293-1 Ubuntu biztonsági közlemény (Ubuntu Security Notice) szerint a következő modulok érintettek: linux-generic (és lpa), linux-lowlatency és linux-raspi2. A bejelentés az Ubuntu 17.04-re és annak hivatalos változataira vonatkozik: Kubuntu, Lubuntu, Xubuntu, Ubuntu MATE, Ubuntu GNOME, stb.

A Canonical ezzel együtt kiadta a kernel biztonsági frissítéseket az összes támogatott Ubuntu változathoz is (Ubuntu 16.10, Ubuntu 16.04 LTS és Ubuntu 14.04 LTS).

Forrás:

<http://news.softpedia.com/news/ubuntu-17-04-zesty-zapus-receives-first-kernel-security-patch-update-now-515806.shtml>

MÁR LETÖLTHETŐ AZ ELEMENTARY OS LOKI 0.4.1 LINUX DISZTRIBÚCIÓ

A Unity halála ellenére még mindig nincs hiány ubuntu-

asztali környezetekből. Tény, hogy léteznek olyan Linux-alapú operációs rendszerek, amelyek vitathatatlanul jobb környezetet és felhasználói élményt nyújtanak. Két jó példa erre a Linux Mint és az Elementary OS. Bár mindkét disztribúció több, mint egy alternatív desktop környezettel ellátott Ubuntu, a legfontosabb eleme a show-nak a felhasználói felület. Míg a Mint inkább azoknak segít, akik bajban vannak, ha túl kell lépni a korábbi évek megszokásán, az Elementary sokkal inkább egy előremutató élmény.

Az Elementary OS Loki (az operációs rendszer legújabb verziója) ma egy új mérföldkőhöz érkezett. A 0.4.1 verzió sok új elemet tartalmaz, többek között frissített 4.8-as kernelt, javított Kaby Lake támogatást, és ami a legfontosabb, egy vadonatúj, közösségi támogatású AppCentert!

Az új alkalmazások telepítése eléggé problémás pont lehet az új Linux felhasználók számára, és ezt eddig még senki sem oldotta meg jól. Az új AppCenter esetén a fejlesztők hozzáállása jól megmutatkozik a felhasználóbarát kialakításban, és azt várom, hogy idővel ez egyre jobb lesz.

A csapat egy önkéntes, „fizess kedved szerint” (pay what you want) fizetési rendszert alkalmaz a letöltéseknél, ami megengedi 0 dollár kifizetését is.

Forrás:

<https://betanews.com/2017/05/18/elementary-os-loki-linux-041/>

FEREN OS: ALAPVETŐEN ÚJ LINUX DESKTOP

A Feren OS egy kifinomult és jól felszerelt Linux disztribúció, ami közel ideális helyettesítője lehet a Microsoft Windowsnak vagy a MacOS-nek. Sőt, ez a lenyűgöző Linux operációs rendszer nagyon vonzó lehet bármelyik más Linux disztribúció helyett.

Az egyetlen akadálya ennek a megállapításnak, ha valaki nem szereti a Cinnamon desktopot. A Feren OS nem ad semmilyen más lehetőséget az asztali környezet választásában. Ezen kívül viszont széles választékban kínál konfigurációs lehetőségeket, aminek segítségével szinte bármilyen egyedi megjelenés belőhető az igényeink alapján.

A telepítés is hihetetlenül egyszerű. Ez azok számára lehet vonzó, akik éppen váltanának Linuxra – vagy legalábbis erre az operációs rendszerre. A Feren OS egy szín-pompás és hatékonyan használható szoftvertárolót is kínál, ami tartalmazza az egyedileg összeállított felületi beállításokat, amiket innen egyetlen kattintással lehet telepíteni és konfigurálni.

A Feren OS 2017.0 „Murdock” a hónap elején jelent meg. Ez a disztró egy viszonylag egyedi Linux OS, ami a Linux Mint fő kiadására épül.

A Feren viszonylag új szereplő, először 2015 végén tűntek fel. Azóta a Feren OS már határozottan érettebb lett, ami már azt is bizonyítja, hogy nem kezdők. Megvan a saját személyiségük, és így nem érezni, hogy csak egy Mint klónt használnánk.

Még ha ez csak a Cinnamon asztali környezet saját testreszabása, akkor is jelentősen eltérő hangulatot ad, mint a jelenlegi Linux Mint Cinnamon.

Forrás:

<http://www.technewsworld.com/story/84541.html>

FULL CIRCLE HETI HÍREK



Kevesebb mint 10 perces podcast, csak hírekkel. Semmi mellébeszélés. Semmi időpocsékolás. Csak a legújabb FOSS, Linux és Ubuntu hírek.

RSS:

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



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

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

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

podcast.ubuntu-uk.org



Nemrég elkezdtem dolgozni egy projekten a Google Go programozási nyelvvel. Korábban csak néhány kisebb feladatot oldottam meg, ez volt az első tapasztalatom egy nagyobb projekttel. A projekt során lényegében egy webes alkalmazást készítek (PostgreSQL adatbázishoz kapcsolódóan). Nem fogok belemenni a projekt részleteibe, de megosztom azt, amit eddig tanultam.

BEÁLLÍTÁS

Az apttal fel tudod telepíteni a Got:

```
sudo apt-get install golang-go
```

Ha a Go újabb verzióját szeretnéd elérni, további útmutatásokat találsz a GitHub oldalán:

```
https://github.com/golang/go/wiki/Ubuntu
```

PÉLDAKÓD

Összeraktam egy kis mintakészletet a Gistre, ami itt található:

```
https://gist.github.com/lswest/feed0fb8685b0d9bed03e864a78f7f1a.
```

Ha úgy döntesz, hogy letöltöd a fájlokat, győződj meg róla, hogy a két html fájlt egy „tmpl” nevű al-mappába helyezi, vagy frissítsd az elérési utat az app.go fájlban.

AZ ALAPOK

Itt található egy „körutazás”: <https://tour.golang.org/welcome/1> ami egy nagyon jó hely a kezdéshez. Természetesen más oktatóanyagokat vagy könyveket is követhetsz.

Miután megírtad a kódot, lefordíthatod a go builddel vagy futtatod helyben a go runnal. A Go webes alkalmazások mellett más projektekhez is használható, de nem fogok részletesen foglalkozni ezekkel.

SABLONÓZÁS

A fenti példakód lényegében egy „Helló világ” alkalmazás, de néhány olyan aspektust lefedve,

amelyet nem sikerült megfelelően végrehajtanom a batból. Néhány fontos megjegyzés:

- A 23. sorban (<https://gist.github.com/lswest/feed0fb8685b0d9bed03e864a78f7f1a#file-app-go-L23>) a Funcs(funcMap) rész testreszabott szűrőket ad a sablonban való használathoz (ebben az esetben a To-Lower szűrő használatát teszi lehetővé)
- Ugyanabban a sorban a ParseGlob rész szükséges a részleges sablonokkal történő munkához, mivel a {{define “header”}} sor értelmezése nélkül hibát kaptunk volna. Ha nem használsz tmpl mappát, akkor a ParseGlob(“*”) -nak működni kell.

Általában ez a sablon nagyon hasonlóan működik, mint a Jinja2, annak aki már használta. A dinamikus elemek (például a structból betöltöttek) kapcsos zárójelben vannak, és minden mező egy „.” -tal kezdődik, jelezve, hogy a változó az aktuális objektumban van. A szűrők pipe-on keresztül kapcsolódnak a változókhöz. A többszörös szűrők felfűzésének működni kell (bár nem teszteltem).

URL-EK

Ha futtatod a „go run”-t a projekt mappájában, menj a <http://localhost:8081/>-re, ahol egy „Hello World” fájlt eredményez. Ha azonban a <http://localhost:8081/Lucas> oldalt nyitod meg, akkor az oldal üdvözlí az URL-ben megadott nevet.

A példa nagyon alap – ha szeretnél pár „házi feladatot”, próbáld meg (például) helyesen nagybetűsíteni a nevet, még akkor is, ha kisbetűs az URL-ben.

Maga a kód viszonylag egyszerű – a 15. sorban beállítom az általános oldalt, majd ellenőrzöm az URL cím hosszát (mindent a domain után), hogy hosszabb-e, mint a „/” hossza (vagyis 1). Ha hosszabb, akkor azt jelenti, hogy meg van adva egy paraméter (ebben az esetben a név), és a „hello” változót felülírja az új címmel/tartalommal. Ha ez rövidebb, vagy egyenlő 1-el, akkor csak a tartalék oldalt mutatja, tehát semmi sem változik (mivel nincs „else” utasítás).

Az „if” utasítás után a view-Handler függvény többi részét a sablonsomag vezérli. A funcMap tartalmaz egy térképet (a Pythont használóknak: szótáraknak is tekinthetőek) a szűrőnevek és az általuk leképezett függvényeknek. Ez egyéni függvényekhez is használható. Ezután a sablonfájlok betöltődnek. A „template.Must” függvény egyszerűen biztosítja, hogy a program egy hibát dobjon, ha nem talál sablonfájlokat. Végül pedig az ExecuteTemplate függvény kér egy ResponseWriter-t („w”) és a betölteni kívánt sablon nevét (a fájlnev alapján) és a betölteni kívánt objektumot („hello”).

„STRUCT”-OK

A 9-12 sorok létrehozták „Page” nevű structot, ami tartalmaz két karakterláncot a Title-t és a Contentet. Ez lényegében egy speciális adattípust hoz létre. A structok inicializálhatók a Page{Title, Content}-en keresztül. Természetesen, minél több változót tartalmaz, annál hosszabb az inicializálás.

HIBAKERESÉS

Ha problémákba ütközöl, importálhatod az fmt csomagot, és az

fmt.Printf segítségével írhatod formázott szöveget a terminálra.

KÖVETKEZTETÉS

Ez egy nagyon egyszerű példa, de jó kiindulási pontként szolgálhat mindazok számára, akik érdeklődnek a Goval végzett munkához. Ha valaki problémákat vetne fel, vagy javaslatokat tenne arra, hogy hogyan lehetne bővíteni bármelyik lépést a „Go Fashion”-ban, írjon nekem a lswest34+fc@gmail.com címre. Hasonlóképpen, ha egy általam ismert témáról szeretnél többet olvasni, szintén írhatod levelet.



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

FULL CIRCLE HETI HÍREK



Full Circle Weekly News

Kevesebb mint 10 perces podcast, csak hírekkel. Semmi mellébeszélés. Semmi időpocsékolás. Csak a legújabb FOSS, Linux és Ubuntu hírek.

RSS:

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





Múlt hónapban nekikezdünk egy Bluetooth-os hő- és páratartalom-érzékelő programjának. Most ezt folytatjuk az arduinós vázlat bővítésével.

Itt található a kapcsolási rajz, ha a múlt hónapban esetleg átsiklottál volna rajta.

Ahogy múltkor említettem, a Bluetooth modul az Arduino 3,3 V-járól kap tápfeszültséget. 5 volt rákapcsolásával tönkretetheted a modult.

A KÓD

Itt található: <https://pastebin.com/F7FvLVV7>. Első pillantásra látszik, hogy ez a program milyen egyszerű: a DHT-szkript és a Bluetooth-szkript összefésülése. Jelentős változtatásokat csak a handleBluetooth függvényen végeztem, hogy tudjuk küldeni és fogadni a DHT adatait.

Itt látható a handleBluetooth függvény, ami összekapcsolja a DHT adatokat és lekérdezéskor

elküldi. Szándékosan több információt közöl, mint amire szükségünk lehet. Nem kell minden ág végére időzítést tenni, elég egy a legvégére. Nem kell bemásolni az „All” ághoz a hőmérsékleti és páratartalom adatok olvasását és elküldését. Lehet (és kellett is volna) külön függvénybe tenni ezeket a műveleteket és a switch utasításban meghívni őket, de nem akartam, hogy a példa nehezen érthető legyen.

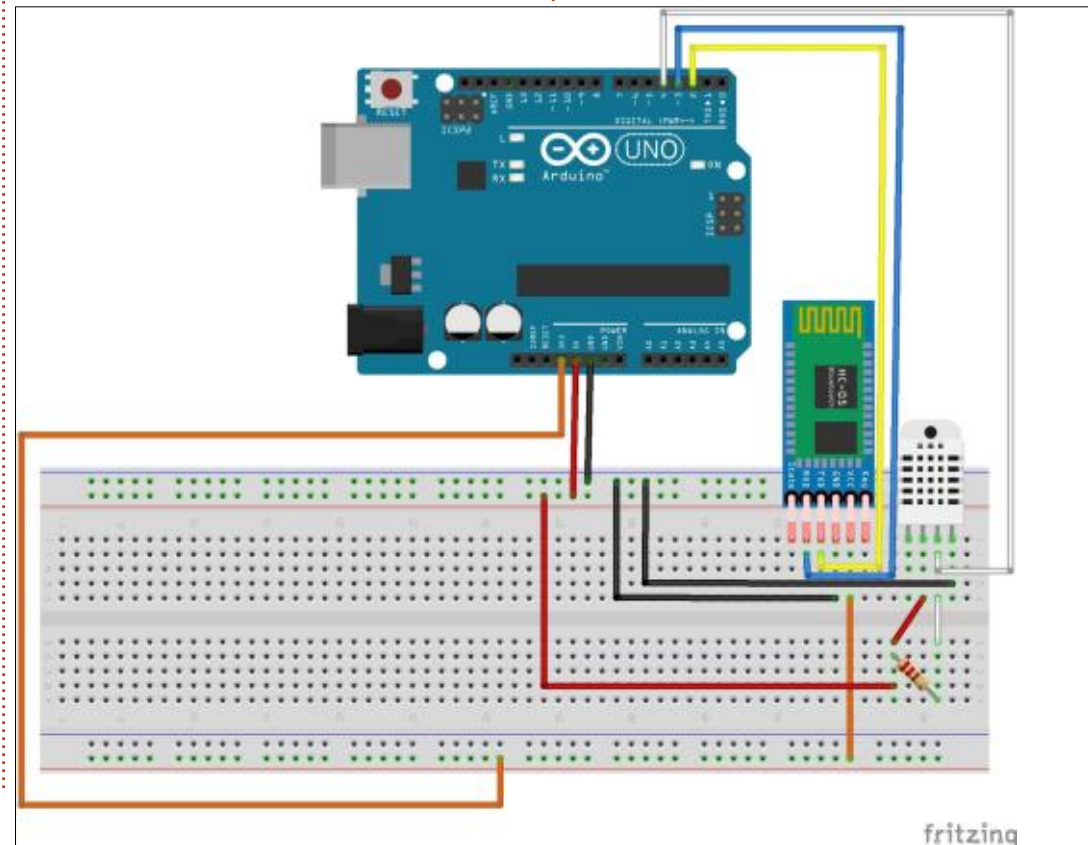
A vázlatot megtalálható a Pastebinben: <https://pastebin.com/F7FvLVV7>.

Felmerülhet a kérdés, hogy miért ragaszkodunk még mindig a Python használatához. A TechRepublic nemrég közölt egy cikket a három legnépszerűbb programozási nyelvről, amit érdemes megtanulni. A Python harmadik a listán. Itt található a cikk: http://www.techrepublic.com/article/how-to-learn-programming-3-languages-to-get-you-started/?ftag=TR_Ee09998f&bhid=21183116384784001061743673481364.

Épp egy költözés közepén vagyok, ezért a Python és RPi jelenleg nem a legfontosabb számomra. Amint sikerült berendezkednem, megint előveszem őket. Addig is jó szórakozást kívánok nektek.



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.



fritzing

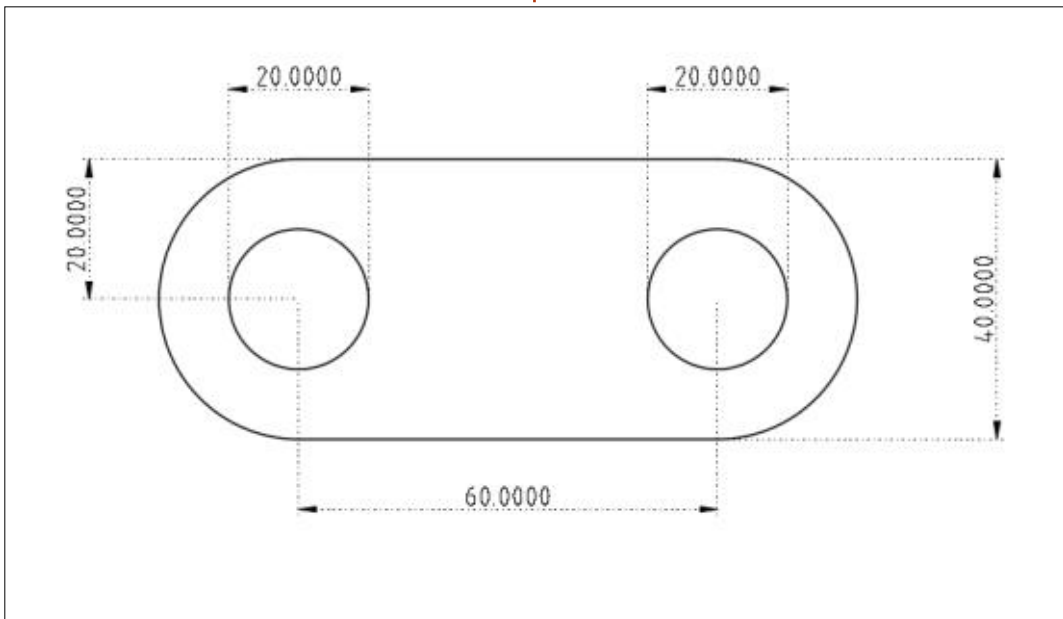


Hogyanok

írta: Alan Ward – Fordította: Dobler Gábor

Ebben a sorozatban megvizsgáljuk egy nyílt forráskódú CAD modellező alkalmazás, a FreeCAD világát, amely még béta állapotban van, de az otóbbi években egyre inkább elfogadottabbá válik. Természetesen könnyen elérhető az Ubuntu tárolóiból. A FreeCAD használatáról szóló első cikkben átnéztük az alapjait a CAD alkalmazás kiválasztásának és telepítésének Ubuntu-ra vagy GNU/Linux-ra, és megnéztük a FreeCAD felhasználói felületének néhány kiemelt pontját.

Ebben a részben egy egyszerű sík objektumot fogunk létrehozni, amely bemutatja a fő munkaterületek, rajzok és a kihúzó eszközök használatát. Térfogatmodellel demonstrálni fogjuk a kihúzást egy sík munkadarabon. Itt van egy gyors vázlat az új munkadarabunkról: alapvetően egy lapos, 2 mm-es vastagságú anyagdarab, amelynek külalakja egyenesekből, ívekből és két kör alakú kivágásból áll. Mivel a szerző európai, minden méret milliméterben van, bár az olvasó könnyedén átválthatja a saját választása szerint.



Bevezető a FreeCAD-hez – 2. rész

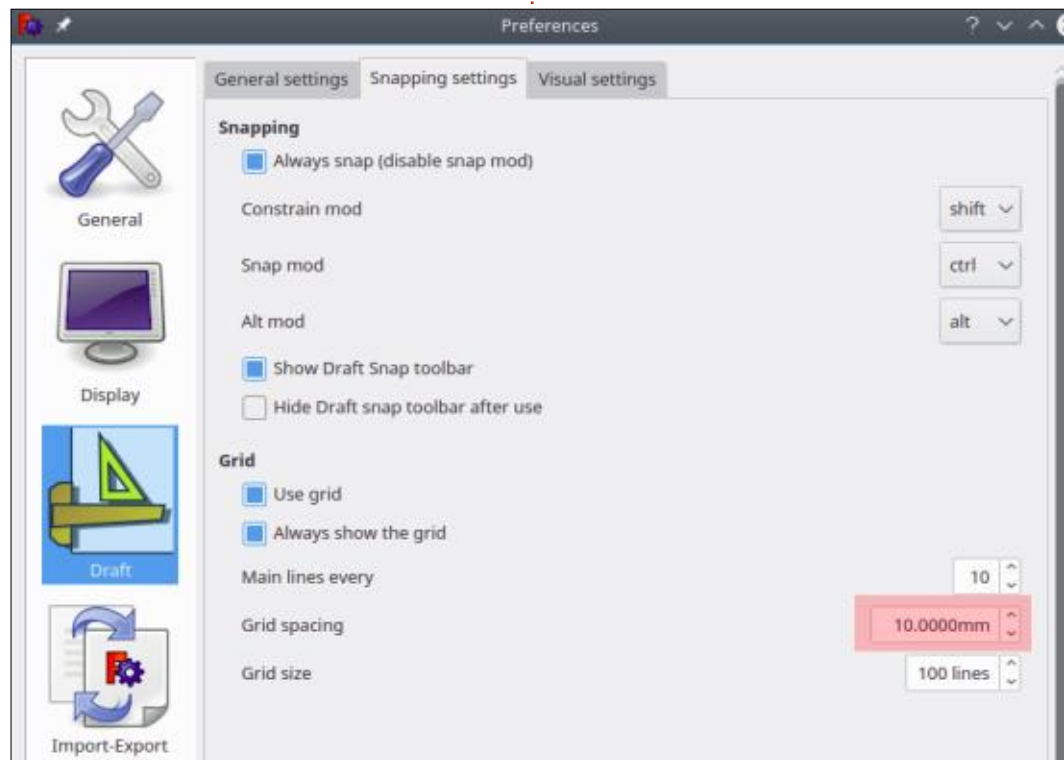
A RAJZASZTAL HASZNÁLATA

A FreeCAD elindítása után, egy új projekt kezdéséhez a Fájl > Új menüpontra ugorhatunk. Alternatívaként kiválaszthatjuk a megfelelő eszközt az alapértelmezett sávból (a bal szélső ikon), vagy használhatjuk a Ctrl+N billentyűkombinációt.

Amint azt az előző cikkben tárgyaltuk, a FreeCAD felhasználói felülete számos munkaterületet tar-

talmaz, amelyek különféle eszköztárakkal rendelkeznek. Új projekt kezdéséhez az egyik leghasznosabb a „Draft”. Amint a neve is jelzi, az előre beállított eszköztárak tartalmazzák a leggyakrabban használt eszközöket, amelyekkel gyorsan megrajzolhatóak az objektum fő jellemzői, melyeket ezután más készletekből származó eszközökkel finomíthatunk.

Rajzoló módban több olyan in-



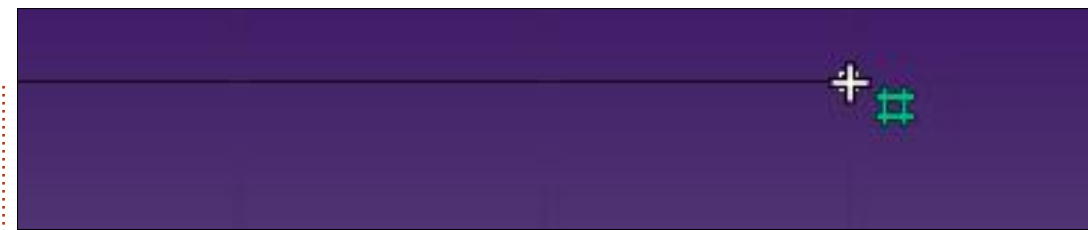
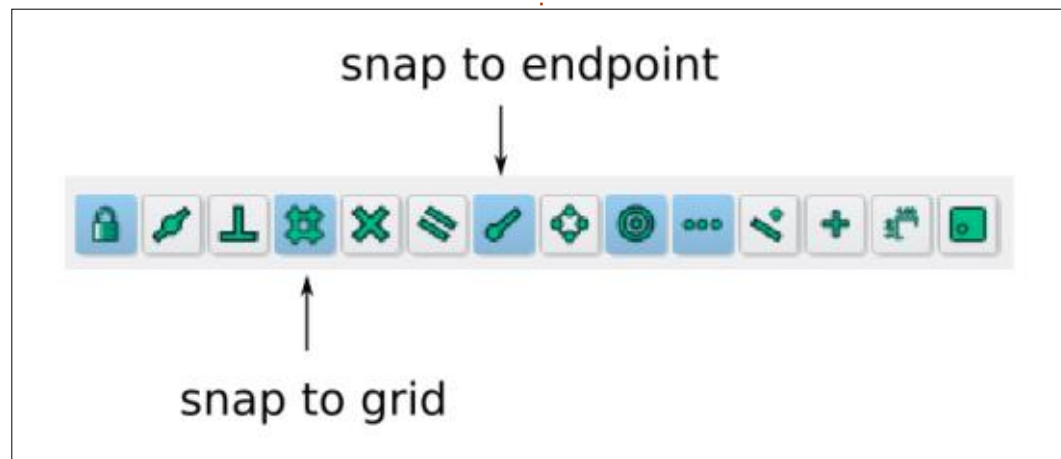
terfészelem is van, amelyet beállíthatunk, hogy megkönnyítse az objektummal való munkát. Először is, ez a munkaterület alpból rácsos mintát mutat az X-Y síkban, amit felülről látunk (lefelé a Z tengelyen). Ez a rács vonalakat hozott létre milliméteres osztással, ami illeszkedik a darabunk méretével. Tehát az első dolog, hogy menjünk a Szerkesztés > Beállítások menüpontra. Itt beállíthatjuk a munkasztal-tervezetet saját igényeinkre. Az egyik opciótábla, a „Snapping settings” lehetővé teszi számunkra, hogy meghatározzuk a rács térközét. 10 milliméterre állítottam, ami megkönnyíti a rajz minden elemének a méretének a könnyű láthatóságát.

Most beállíthatjuk a zoomolást (például az egérrel, vagy függőlegesen csúsztatva a laptop érintő-

padján) úgy, hogy legalább négy, 40 mm-es függőleges rácsosztást láthassunk – a nézet látható méreteit az ablak jobb alsó sarkában találjuk.

Ami az eszköztárakat illeti, valamiért a rácsra mutató sáv általában összezsugorodik. A felhasználói felületen az egérrel kijelölt pont megragadása vagy illesztése az egyik leghatékonyabb funkció, amelyet számos CAD program használ. Ebben az eszköztárban beállíthatjuk az elfogási lehetőségeket, hogy segítsük a tiszta ábrák rajzolását, precízen illesztett elemekkel. Mint minden FreeCAD eszköztár esetében, a snapping eszköztárat olyan helyre is áthelyezhetjük, ahol jobban megvizsgálhatjuk tartalmát.

Személyes választásom során hajlamos vagyok bekapcsolni a



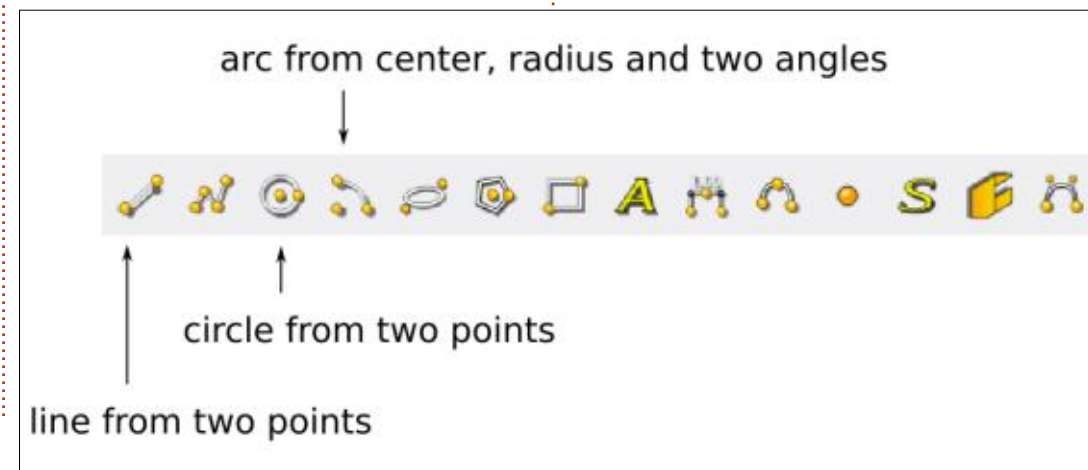
rácspontra ugrást, amely ebben az esetben biztosítja vonalaink végpontjait, például olyan koordinátákat, amelyek 10 mm többszörösei. Szintén szeretem aktiválni a végpontra ugrást is, hogy segítsen, amikor az utolsó elemét rajzolom egy sokszögű zárt alakzatnak.

Ami magukat a rajzeszközöket illeti, azokat egy másik eszköztárba csoportosítják. A FreeCAD dicséretes egységet mutat az eszköztár-ikonokon, míg az előző (snapping) eszköztár egyező árnyalatú zöld ikonokkal rendelkezik, a rajzeszközök mindegyike sárga és fekete ikonokkal jelenik meg. Ebben a pro-

jektben használni fogjuk a két pontból vonal eszközt, a teljes körívet a középpontból és egy pontból eszközt, valamint a körív eszközt.

Kezdjük azzal, hogy megrajzoljuk az alakzatunk felső élét a (-30, 20) és (30, 20) koordináták között. Miután bekapcsoltuk a grid snappinget, látni fogjuk az egér ikonját, hogy zöld rácsos ikonként jelenik meg, amikor észleli, hogy közel vagyunk a rács metszéspontjához, és úgy gondolja, hogy ezt a pontot erre a helyre szeretnénk helyezni.

Ezután folytathatjuk az alsó

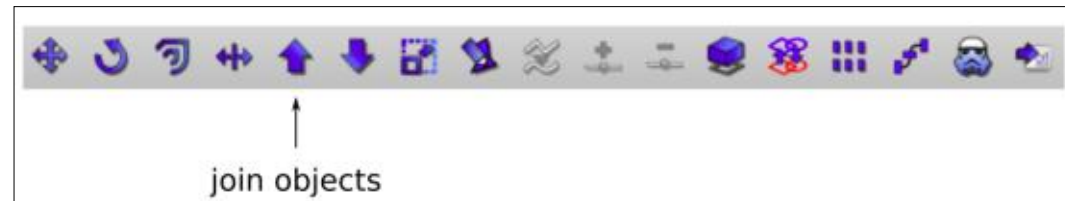


részen, a (-30, -20) és (30, -20) koordináták között. Miután megvan a két vízszintes vonalunk, váltunk át a körív eszközre. Egy körív rajzolásához, amivel lezárjuk a darabunkat, válasszuk ki az ív középpontját a (30, 0) koordinátákon. Ezután kattintsunk a felső vízszintes vonal végén, a (30, 20) koordinátákon, először, hogy megadjuk az ívünk sugarát, majd második alkalommal, hogy jelezzük azt a pontot, ahol az ívünket kezdjük. Végül kattintsunk az alsó vízszintes vonal végére (30, -20), hogy megadjuk az ívünk végpontját. Amikor a vízszintes vonalak végére kattintasz, az egérkurzornak a megfelelő zöld ikonra kell váltania, hogy jelezze, a FreeCAD előző vonalát észlelte, és az új pontot ezekre a koordi-

nátákra helyezi. A rajznak a lenti képhez hasonlóan kell lennie.

Most folytathatjuk az ív rajzolását a darab másik oldalán, lezárva a külső alakzatot. A körirajzó eszközzel húznunk kell két kört a (-30, 0) és (30, 0) koordinátákon, mindkettőt 10 mm-es sugárral.

Egy utolsó pont az, hogy a darabunk külseje jelenleg négy különböző rész összege: két vonal objektum és két ív objektum. Ez jól látható a képernyő bal oldalán található „Összetett nézet” ablakban. Ezt az objektumot 3D objektummá kell átalakítanunk, ezért a négy részt egyetlen vonallá kell konvertálnunk. Ez megtehető a „Frissítés” eszközzel a tervezési módosítási



eszköztárból. Jelöld ki mind a négy részt, akár az összetett nézetben, akár a rajzon – tartsd lenyomva a Ctrl billentyűt több objektum kijelöléséhez – és használd ezt az eszközt. Az összetett nézetben a négy rész eltűnik és egyetlen Wire objektummal helyettesítődik.

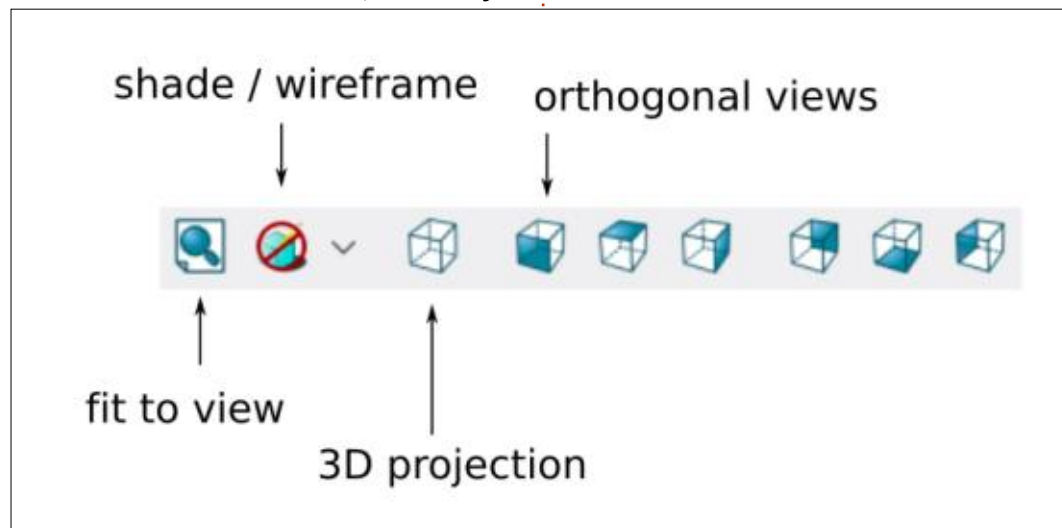
A PART MUNKATERÜLETBEN

Miután a projektünk sík részét elkészítettük – ami a végső darab síkbeli vetülete – kapcsoljunk át a munkaterületet, a „Part”-ot választva. Itt adjuk meg a darabnak a 3D-s vonásait. Először is, használjuk

a nézetek eszköztárat egy 3D-s vetítési nézetre való váltáshoz, hogy a darabot az X-Y síkban lévő sík rajzként jelenítsük meg. Az aktuális zoomtól függően hasznos lehet kiválasztani az „összes megjelenítése” gombot, hogy az egészet szépen az ablak közepére állítsa.

A következő oldal bal alsó sarkában láthatót kell látsuk ebben a pontban: a külső vonal és a két belső kör.

Az egyik eszköztár, amely alapértelmezés szerint a Part munkaterülettel érkezik, olyan eszközo-

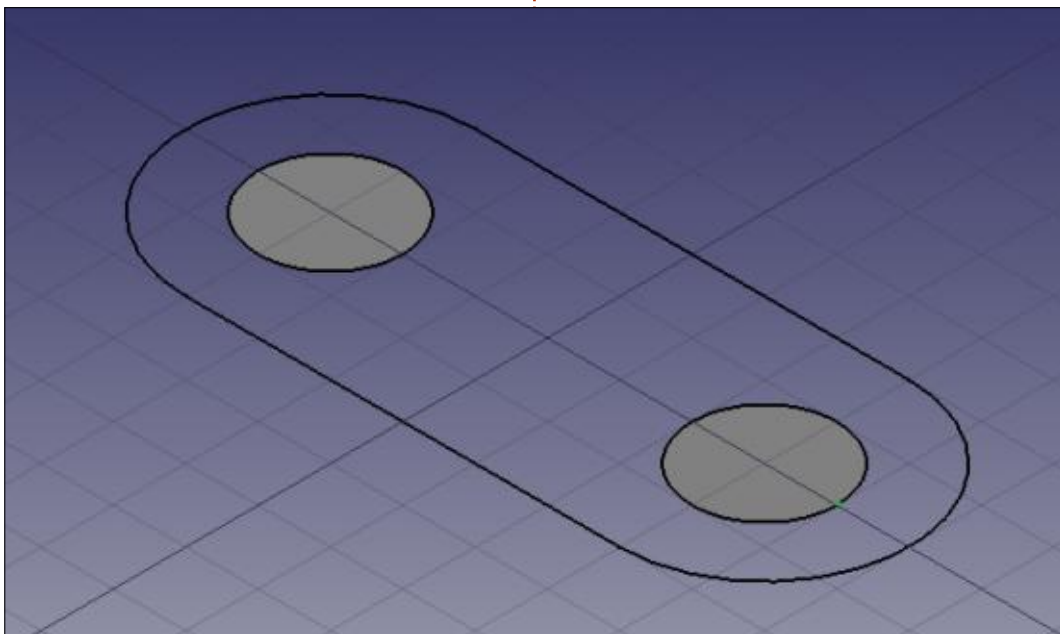
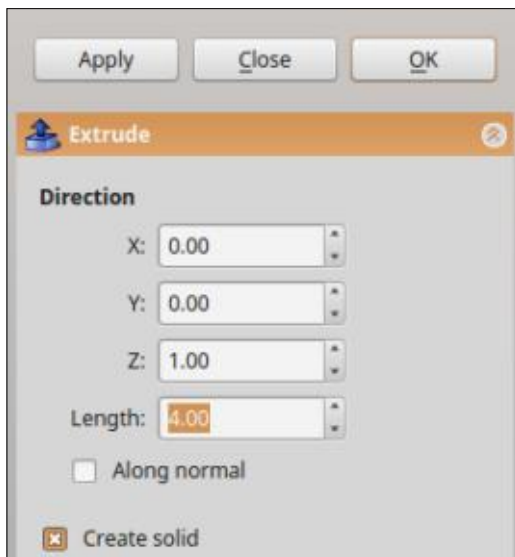


ket tartalmaz, amelyek a sík részeket térbelivé alakítják. Kezdjük az egyik kört választva, majd használjuk a „kihúzás” eszközt.

Mivel a kör az X-Y síkban van, a kihúzás a Z tengely mentén történik. A kihúzás hosszát növeljük 4 mm-re, így az végső darab egy 4 mm hosszú henger. Győződjünk meg róla, hogy a „Szilárd test létrehozása” opció be van jelölve, mert különben csak a henger falait hozzuk létre.

Most tegyük ugyanezt a másik körrel is, ezt is konvertálva egy 4 mm-es hengerré. Végül készítsünk kihúzást a Wire-ből, de ezúttal csak 2 mm magasat.

Ennek a folyamatnak a végére, ha a nézet eszköztáron egy oldalnézetet választunk, látnunk kell, hogy a két henger kiáll a fő részből. Azonban ezeknek az alapjai mind



ugyanabban a síkban vannak. Ez nem megfelelő számunkra, mivel a következő művelet a hengerek kivonása lesz a fő részből, így két lyukat hozunk létre. Ha a dolgokat úgy hagyjuk, ahogy vannak, akkor az zavart okozhat az egyes lyukak alsó oldalán. Legjobb annak biztosítása, hogy a hengerek végei a fődarab felett és alatt helyezkedjenek el.

Ehhez egyszerűen a fő részt egy milliméterrel felfelé kell helyezni. Ehhez kattintsunk a „Összetett nézet” részre, ahol valószínűleg „Extrude002” a címke vagy valami hasonló. Majd kattintsunk az összetett nézet alján található „Adat” fülre, bontsuk ki a Placement, majd a Position pontot, és növeljük a „z” értékét 0 mm-ről 1 mm-re.

A következő oldal tetején látható az inéni változtatás eredménye.

Végre elkészíthetjük a lyukakat a fő részbe. Ehhez jelöljük ki az összetett nézetben mindkét hengert, majd válasszuk a Rész > Logikai érték > Egyesítés menüpon-tot. Ennek következtében a hengerek eltűnnek az Összetett nézet-ből, és egy Fusion objektumra cserélődnek. Az Összetett nézetben

Property	Value
Placement	[(0.00 0.00 1.00); 0°; (0 mm 0 ...
Angle	0°
Axis	[0.00 0.00 1.00]
Position	[0 mm 0 mm 1 mm]
x	0 mm
y	0 mm
z	1 mm
Label	Extrude002



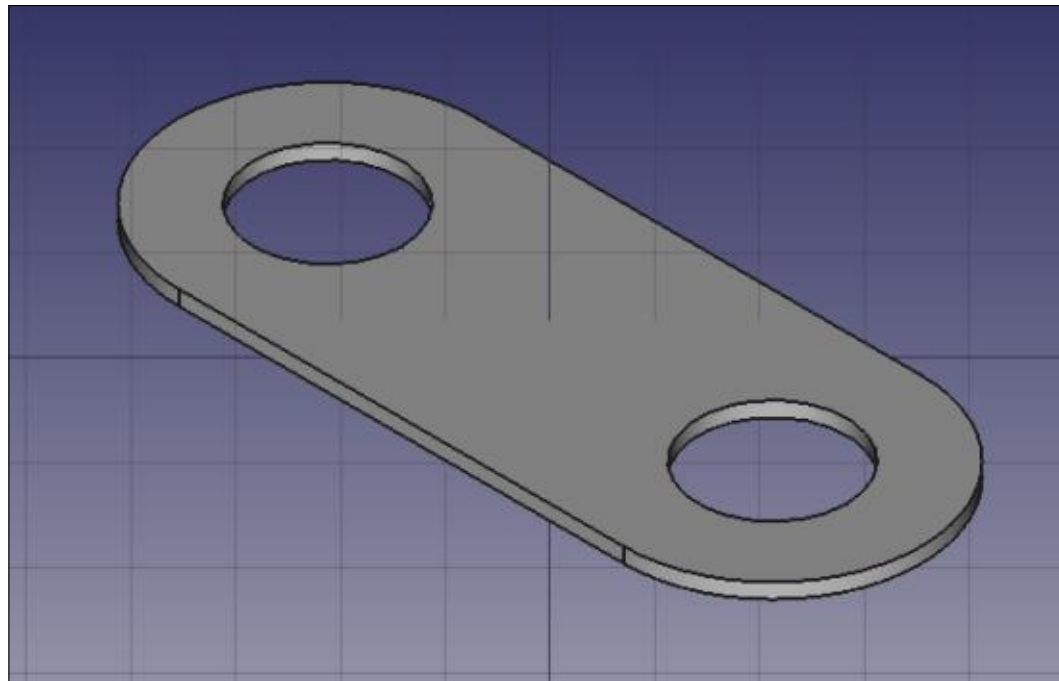
belül először válasszuk ki a fő részt – Extrude002 –, majd (a Ctrl billentyűt lenyomva) válasszuk ki a Fusiont is. Ezután válasszuk a Rész > Logikai érték > Kivágás lehetőséget. Voilà, kivágtuk a két lyukat a fő részből.

Az utolsó műveletben a fő rész majd a két henger fúziójának kiválasztási sorrendje fontos. Ellenkező esetben a FreeCAD megpróbálja levágni a fő részt a két hengerből, ami négy nagyon vékony hengert eredményezne – végképp nem azt, amit elvárunk!

MI KÖVETKEZIK?

Ebben a cikkben a FreeCAD használatával egyszerű sík objektumot készítettünk, bemutatva a fő munkaterületek (Draft és Part), rajzeszközök és a kihúzás használatát. A Constructive Solid Geometry két henger egyesítésére szolgált, és a kapott Fusion objektum két lyukat vágott a fődarabba, így létrehozva a végső objektumot. A sorozat következő részében további

eszközöket használunk egy összetettebb 3D objektum létrehozására, ami két különböző átmérőjű cső közötti Y-illesztés lesz.



Alan Számítástechnikát tanít az Escola Andorrana de Batxillerat középiskolában. Tartott GNU/Linux előadásokat az andorrai egyetemen, és most is GNU/Linuxot és rendszeradminisztrációt oktat a Katalán Nyílt Egyetemen. (UOC)



Manapság az Ubuntu telepítése nem egy bonyolult folyamat. Egy jól dokumentált művelet-sor, amihez először letöltöd az ISO fájlt, kiírod DVD-re vagy készítesz belőle egy bootolható USB kulcsot, arról elindítod a live rendszert és a telepítést is elvégezheted. Visszaneézve az időben, ez nem mindig volt így. Sokan emlékszünk rá, hogy a Knoppix volt az első GNU/Linux disztribúció, amit live rendszerként tudtunk indítani. És némi időnek még ezután is el kellett telnie, mire olyan Live CD-k jöttek ki, amikről a telepítést is megcsinálhattuk. Kijelenthetjük, hogy az évek alatt sok munkát fektettek a telepítőkbe a készítőik.

De sosem vagyunk elégedettek. Annak a szükségessége, hogy kiírjuk a telepítőt CD-re vagy DVD-re az új disztribúció kipróbálása miatt, hamar elveszi a dolog vonzerejét. A pendrive-ok használata egy lépés a jó irányba, de manapság nem mindenkinek van egy fölösleges belőle a fiókban. Én rendszeresen elhagyom a sajátomat és szerintem nem vagyok ezzel egyedül. Nagy hálózatok rendszergazdái hamar

megtanulták, hogy jó, ha csinálnak egy ISO képfájlt, amiről PXE-vel a hálózatról tudnak bootolni. Ez azonban nem mindig lehetséges, a kezdő felhasználókat el is riaszthatja, mert a helyi DHCP szerverrel kell bajlódni.

Mi lenne, ha egyel továbblépnénk és teljesen elhagynánk a telepítő médiumot? A helyzet a következő: a számítógépen van egy működő, feltelepített Ubuntu, adott verzióval. Az új kiadást letöltjük ISO fájlként a merevlemezre és szeretnénk a meglévő rendszer helyére telepíteni, más helyi merev-

lemez, optikai meghajtó vagy USB-eszköz használata nélkül. Csak mi vagyunk és a számítógépünk háttértára.

Fontos megjegyezni, hogy annyi RAM-ra lesz szükségünk, amiben elfér az ISO képfájl és a működő live rendszer is. Ez legalább 4 GB-ot jelent, ami egy ideje már alapnak tekinthető a laptopoknál.

Haladj tovább kedves Olvasó és megtudod hogyan megy ez. Azonban figyelmeztetek: a dolgok időnként „bekockulnak” majd. Ne olyan gépen kísérletezz, aminél gondot

jelent, ha teljesen törlődik és csinálj mentést az adataidról, mielőtt továbblépsz. Qapla'!

Egy enyhén módosított 14.04-es Ubuntuval kezdtem. A merevlemez particionálásánál a telepítő alapbeállításait használtam, amivel két partíciót kaptam:

```
/dev/sda1 (ext4 formátum) operációs rendszer és felhasználói adatok;
```

```
/dev/sda2 swap terület.
```

A rendszeren végzett főbb változtatások a felhasználói beállításokat érintették, úgy mint WiFi-hálózat, Firefox előzmények és a háttérkép. Jó lenne ezeket viszontlátni, valamint a merevlemezre lementett fájljaimat is.

Ezután letöltöttem az Ubuntu egy újabb ISO-ját – ubuntu-16.10-desktop-amd64.iso – a /home/alan/Downloads mappába. (Nem ez a legfrissebb kiadás, de a folyamaton nem változtattam.)



INDÍTÁS AZ ISO KÉPFÁJLRÓL

Az első nehézség, amivel szembeesünk, hogy a háttértáron levő ISO képfájlról indítsuk a rendszert. Szerencsénkre, a GRUB képes erre – némi parancssori bűvészkedés után. Azonban, ha az Ubuntun kívül más nincs feltelepítve a merevlemezre, akkor induláskor a GRUB azonnal azt az egy operációs rendszert indítja. Nekünk viszont szükségünk van némi időre, hogy be tudjunk lépni a GRUB parancssorába. Ehhez módosítanunk kell az alapbeállításokon:

```
sudo gedit /etc/default/grub
```

A GRUB_HIDDEN_TIMEOUT sorát töröld vagy kommenteld ki. A módosítást aztán érvényre kell juttatni a következő paranccsal:

```
sudo update-grub
```

Ezután újraindítjuk a gépet. A GRUB-menü megjelenésekor nyomd meg a „c” gombot, ezzel belépsz egy parancssoros felületre, ami kezdetben a „grub>” promptot írja ki.

Először meg kell mondanunk a GRUB-nak, hogy a merevlemez első partíciójáról indítson. Aztán az ISO

fájl nevét eltároljuk az \$isofile változóban. Létrehozunk egy visszacsatolt meghajtót a fájlnevével, ami a fájlt egy virtuális lemeznek állítja be. Végül betöltjük a Linux kernelt és az indító RAM lemezt. Így, szépen sorban:

```
set root=(hd0,msdos1)
```

```
set  
isofile=/home/alan/Downloads/  
ubuntu-16.10-desktop-  
amd64.iso
```

```
loopback loop  
(hd0,msdos1)$isofile
```

```
linux  
(loop)/casper/vmlinuz.efi ro  
boot=casper iso-  
scan/filename=$isofile toram
```

```
initrd  
(loop)/casper/initrd.lz
```

```
boot
```

Természetesen ezeket a parancsokat a gépednek megfelelően át kell majd írnod: az ISO-t tartalmazó partíció, a mappa és a fájlnev miatt. Ne felejtse el a „toram” paraméter hozzáadását a kernelt betöltő sor végéhez (ennek szükségét majd később bővebben kifejtem).

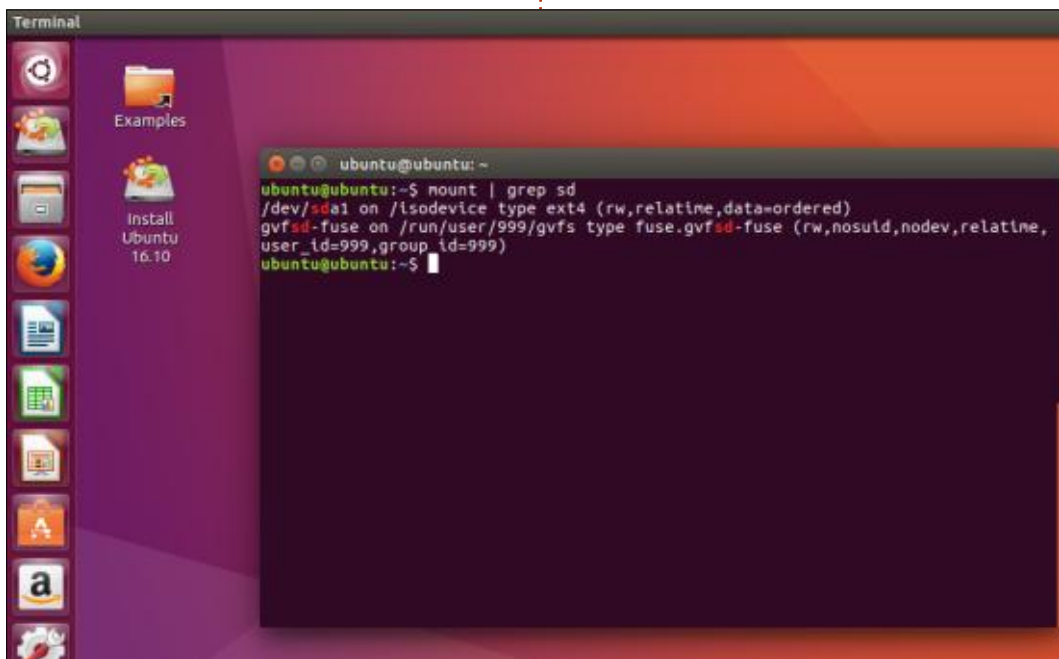
Az előbbieket végrehajtva sikeresen el kell indítanunk az live rendszert. A merevlemez sebességétől függően az indulás ideje akár hasonló is lehet, mintha pendrive-ról bootolnál. Mindezt anél-

kül, hogy azt el kellett volna készíteni.

Amennyiben csak az új rendszert szeretnénk kipróbálni, úgy nem is lenne több teendőnk. Ugyan úgy használhatjuk a live környezetet, mintha DVD-ről vagy pendrive-ról indítottuk volna. És a merevlemez konfigurációját sem kellett módosítanunk.

De mivel mi most telepíteni szeretnénk a rendszert a merevlemezre, ezért még némi trükközésre szükség lesz. A legfontosabb probléma, amire megoldást kell találnunk, az az, hogy a Unity telepítője – a Ubiqity – nem szeret módosítani azon a lemezen partíciókat, amiről elindítottuk. És a mi ISO fájlunk pont azon a /dev/sda1 partíción helyezkedik el, amit most módosítani fogunk.

Itt kap szerepet a „toram” paraméter, amit a GRUB-ban a kernel sorának végére írtunk. Ez utasította a rendszermagot (a Casper boot hookon keresztül), hogy induláskor töltsse be a teljes ISO-t a RAM-ba. Ezért van szükségünk kicsit több memóriára, mintha CD-ről indítanánk a rendszert. A rendszer indulásának nagyobb az időigénye SSD-hez viszonyítva, ezt részben ma-



gyarazza, hogy az ISO-t be kell tölteni a memóriába.

Viszont hiába töltöttük be a fájlt a memóriába, az még fel van csatolva a /isodevice mappába. A következő paranccsal leválasztjuk, mielőtt továbblépnénk:

```
sudo umount /isodevice
```

Ellenőrizzük, hogy nincs több lemez felcsatolva:

```
mount | grep sd
```

Csak egy sort kellene látnunk, amiben szerepel a gvtsd-fuse, semmi más. Ha ez a helyzet, akkor folytathatjuk a telepítést a szokásos módon. Csak a lemez particionálására kell figyelni. A felhasználó fájljainak megőrzéséhez válasszuk a „Valami más” opciót és particionáljuk manuálisan a merevlemezt. Az én – igencsak egyszerű – helyzetemben a /dev/sda1-et gyökernek csatolom fel, ext4 fájlrendszerrel. És nem formázom! Lényegében megtartom a korábbi particiókat.

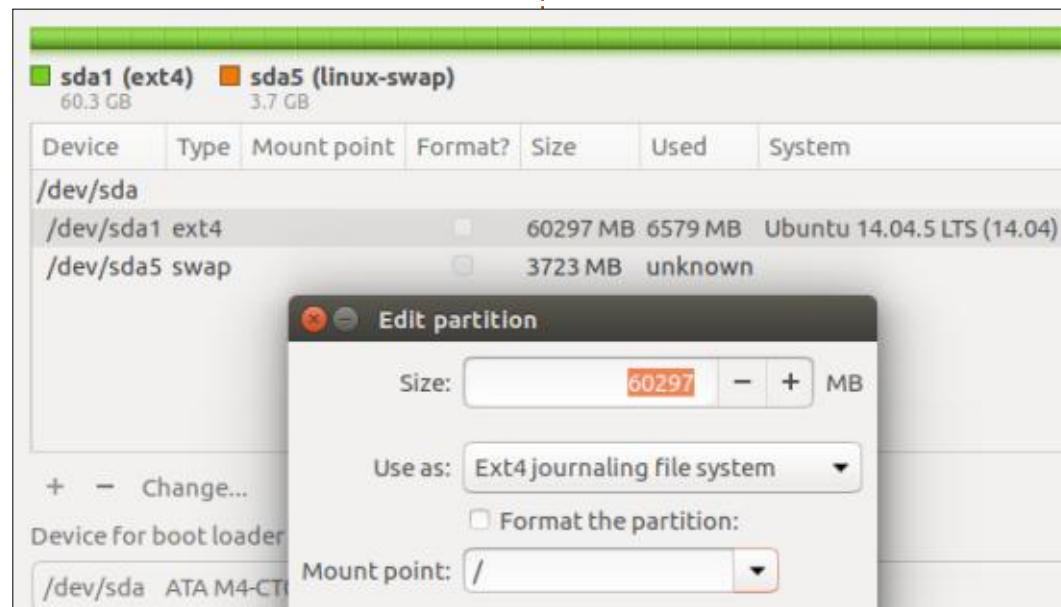
Mivel nem formázzuk az operációs rendszernek szánt particiót, ezért a telepítő reklamálni fog és közli velünk, hogy törlésre kerülnek a rajta levő rendszerfájlok. Ez

nekünk megfelel, a felhasználó adatai a /home alatt helyezkednek el.

Külön /home particiónál meg lehet adni a telepítőnek, hogy a /home alá csatolja fel azt és természetesen ne formázza. Ugyanazokat a felhasználóneveket használva hozzáférhetünk majd a fájljainkhoz az új rendszerben is.

Folytathatjuk a telepítést és a végén újra kell indítanunk a gépet. Látni fogjuk, hogy a felhasználói beállításaink és fájljaink (mint például a háttérkép) megmaradtak az előző rendszerből. A WiFi-beállítások valamiért elvesztek, ezt újra meg kell csinálni.

Mindennek a mesterkedésnek az az eredménye, hogy felül tudunk írni egy 14.04-es Ubuntut egy 16.10-essel. Ezt úgy tettük meg, hogy egyszerűen letöltöttük a disztribúció új verziójához tartozó ISO fájlt, a GRUB és a Casper segítségével betöltöttük a RAM-ba, anélkül, hogy a belső merevlemezen kívül más adattárolót felhasználtunk volna. A művelet ugyan kissé kényes, de a haladó felhasználók elboldogulnak vele. És időt is spórolhatunk ilyen módon, hogy nem kell pendrive-ot előkészíteni, és így is elindíthatunk egy live rendszert.



Alan Számítástechnikát tanít az Escola Andorrana de Batxillerat középiskolában. Tartott GNU/Linux előadásokat az andorrai egyetemen, és most is GNU/Linuxot és rendszer-adminisztrációt oktat a Katalán Nyílt Egyetemen. (UOC)

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

 **INVESTINTECH.COM**
PDF SOLUTIONS



A múlt havi ünnepi megszakítás előtt azt tanácsoltam, hogy az olvasók telepítsék az Inkscape 0.92-t és kezdjenek el SVG 2-es képességeket használó fájlokat megosztani, ezzel is megmutatva a böngészőfejlesztőknek, hogy a weben nem csak SVG-re van szükség, hanem egy olyan élő és fejlődő formátumra, mely több lehetőséget foglal magába mint az, ami már több mint 15 éve beépült a specifikációba. A 0.92-es kiadás lehetőséget ad a „space panning”-funkció ki/bekapcsolására (a rajzvászon a <space> gomb lenyomásával elcsúsztatható), ami a legnagyobb kifogásom volt a 0.91-ben. Így hát végre nyugdíjaztam a régi 0.48-as rendszeremet és teljesen 0.92-re költöztem. Ez kiváló alkalmat nyújt nekem arra, hogy pár hónapon keresztül a 0.91 és 0.92 olyan új funkcióit mutassam be, melyekről eddig részletesen nem esett szó.

Sok, a 0.48 óta bekövetkezett változás nem látható közvetlenül a felhasználói felületen: bár az általános teljesítménybeli fejlesztések, a hibajavítások és kompatibilitási megoldások nem mindig kerülnek a

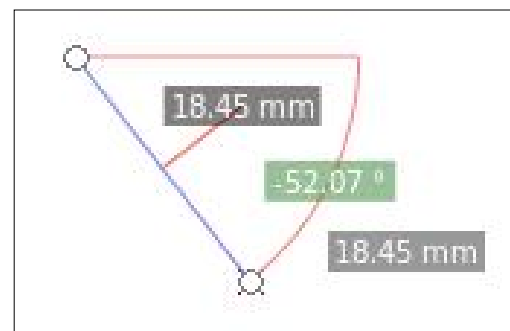
vezető hírek közé, mégis fontosak a program stabilitása és használhatósága szempontjából. De én inkább a felhasználói felületen látható újításokra fogok koncentrálni, melyek – mint felhasználót – a mindennapi használat során leginkább érintenek. Egy teljesen új funkcióval fogom kezdeni, melyet a fő eszköztáron találunk, közvetlenül a zoom eszköz után: ez a „mérő-eszköz” (Measure vagy Measurement tool).



Az eszközt természetesen az ikonra kattintva tudjuk aktiválni – vagy használhatunk gyorsgombot, mely alapbeállításban az „M” betű. Az eszköz használhatósága a 0.91-ben még korlátozott volt, de a 0.92-vel rengeteg új funkció került bele, melyeket a továbbiakban részletezni fogok. Mindkét verzióban – legelőször is – a mérőeszköz pontosan azt csinálja, amire számítunk: a rajzunk egyes részei közötti távolságokat és szögeket tudunk mérni vele. Egyszerű üzemmódban használva a méréseink rövid életűek: egyidejűleg csak egy mérés végezhető, és mihelyst egy másik esz-

közre váltunk, a mérésünk eltűnik. A 0.92 új funkciói tartalmaznak néhány, kicsit esetlen próbálkozást mindkét probléma kezelésére, de gyorsan kiderül, hogy ezek még mindig nem olyanok, mint a mérő-eszközök sora, amelyeket egy teljes értékű CAD-alkalmazásban találunk.

Az eszközt aktiválva, kattintsunk a vászonra és húzzunk egy vonalat. Látni fogjuk, hogy egy kék vonal követi az egeret, míg egy piros jelöli a vízszintestől való eltérésünket. Úgy tűnik, nincs lehetőségünk a dőlésszöget függőleges helyzettől mérni, hogy más, tetszőleges kiindulóállapotokat ne is említsek. A vonalunk kiírja a teljes hosszúságát, amely – beállításoktól függően – kétszer is megjelenhet. Az útközben látható kiírás a vonalszakasz hosszát mutatja, míg a vo-



nal végén található a vonal teljes hosszát jelzi. Egy üres vásznon ezek ugyanazt az értéket fogják mutatni, mivel csak egyetlen vonalszakaszunk van.

Ha most valahova máshova kattintunk az egérrel, a vonalunk kezdőpontja átugrik arra a helyre, ahova kattintottunk. Ez hasznos lehet olyan esetekben, mikor ugyanazon kezdőponttól szeretnénk lemérni több különböző távolságot, ugyanakkor számomra ellentétes az ösztöneimmel, hogy a kezdőpontot és nem a végpontot mozgatjuk. Ha egyazon kezdőponttól szeretnék több mérést végezni, számomra természetesnek tűnik, hogy először a közös végpontra kattintok, majd sorban azokra, amelyek távolságát meg akarom mérni. Ehelyett az Inkscape-ben először mindig vissza kell kattintanom a kezdőpontra, majd utána az újabb mérendőre. A vonal végein található fogantyúkat is megragadhatjuk, így húzva őket máshova, úgyhogy ha szeretsz kattintás helyett húzgálni, ezzel a megközelítéssel megoldható, hogy a kezdőpontod állandó maradjon.

Font Size: 15.00

Precision: 2

Scale %: 100.000

Units: mm

Talán már sejtetted, hogy a CTRL gombot nyomva tartva, a mérőesz-közünk csak bizonyos, az Inkscape beállításában megadott lépésközök szerinti szögeket tudja majd felvenni. Ez különösen hasznos, ha függőleges vagy vízszintes irányú mérést akarunk végezni. Kevésbé jól működik, ha a végpontokat körbe mozgatjuk, mivel ilyenkor az egységnyi lépésközök nem a felrajzolt vonalunkat veszik kiindulási iránynak, hanem a vízszintes irányt, és ez nem mindig az, amire szükségünk van.

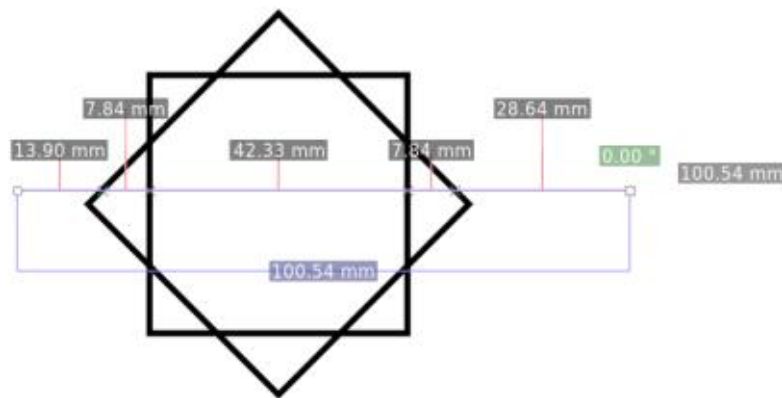
Maguk a címkék az eszközező panel első néhány gombjával módosíthatóak:

A Betűméret és a másik végén az Egységek elég egyértelműek. A Pontosság a kijelzett tizedesjegyek számát adja meg. A Skála egy szorzófaktort ad minden hosszhoz, 50%-ra állítva megfelel, míg 400%-on megnégyszerezzi a hosszukat. Az olyankor használható, mikor a rajzunk nem 1:1 arányú az eredetivel, ám mégis jó lenne, ha a hosszakat lemérve a valódi méreteket kapnánk eredményül. Ezzel sokkal

könnyebben követhetővé válik egy bitmap diagram, ahol az aktuális méretezés nem ismert, de egy valódi méret igen. Ilyenkor lerakod a vonalzót, majd fokozatosan változtatod a szorzót, míg a méretek nem illeszkednek. Legtöbbször azonban elég a szorzót egyszerűen csak 100%-on hagyni.

Korábban már említettem, hogy az üres vászonra rajzolt vonal csak egyetlen hosszat jelez. Mi történik ha ehelyett egy nem üres vászonra rajzolunk? Lent látható, ha néhány síkidomra egy tetszőleges kezdő- és végpontú vonalat rajzolunk.

Figyeljük meg, ahogy az Inkscape – meglehetősen ügyesen – kiírja a mérővonal minden, met-

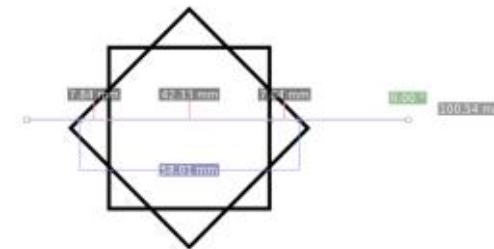


széspontok által meghatározott szakaszának a hosszát! A vonal teljes hosszát szintén kiírja. De ez esetben a végpontjaim véletlenszerűek voltak, így nem túlságosan érdekel, hogy a vonal balra 13.90 mm-rel, jobbra 28.64 mm-rel túlnyúlik. Ismét vissza az eszközező panelhez...

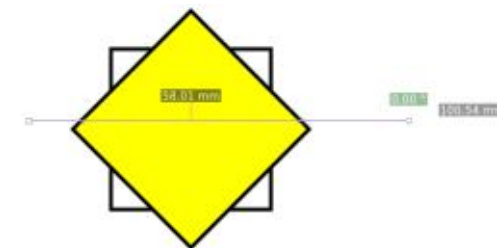


Ez a négy gomb határozza meg, hogy mely pontokat akarjuk figyelembe venni a mérés során. Az első gomb felirata „Első és utolsó figyelmen kívül hagyása”, ezt bekapcsolva pont az történik, amire szá-

mítunk: az kezdő- és végpontot kihagyjuk a mérésből, könnyebben láthatóvá téve a minket érdeklő szakasz teljes hosszát (bár a vonalunk teljes hossza továbbra is látható a jobbra, távolabb):



A második gomb eltávolítja a közbülső mérési pontokat, ezzel sokkal tisztábbá téve a képet, ha csak egy pontpár közötti teljes távolságra vagyunk kíváncsiak. A harmadik gombnak hasonló hatása van az egyéb objektumok által fedett köztes pontokra. A legfelső objektumomat átlátszatlanná téve láthatjuk a különbséget mikor ez a gomb ki van kapcsolva:



Ebben az egyedi esetben az eredmény ugyanaz mint mikor a második gomb ki volt kapcsolva, de

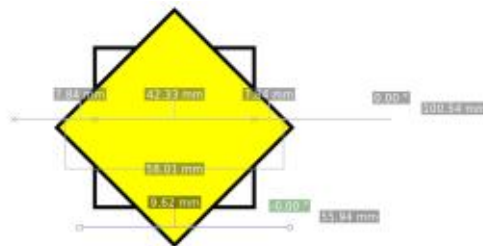
ez nem mindig van így. Ha egy összetett rajzon használod a mérőeszközt, sok egymást fedő objektummal, az eredmény nagyon nehezen olvashatónak bizonyulhat, ha nem használod ezt a gombot, vagy a következőt, a mérési eljárásban érintett tárgyak számát csökkentendő. A következő gomb egyszerűen meghatározza, hogy a mérés kizárólag az aktuális rétegre vonatkozzon, vagy pedig az összesre. Megjegyzés: ha kikapcsoljuk ezt a gombot, az Inkscape tényleg csak a jelenlegi réteg méreteit fogja mutatni, de a méretek nem frissítődnek automatikusan ha réteget váltunk: ehhez vagy változtatnunk kell valamit a kezelőgombokon (akár csak ezt a gombot újra be/kikapcsoljunk), vagy a vonal egyik végpontjának pozícióját kell módosítanunk.

Az eszközkézelő panel utolsó néhány gombja pár extra lehetőséget kínál a mérésünkhöz:

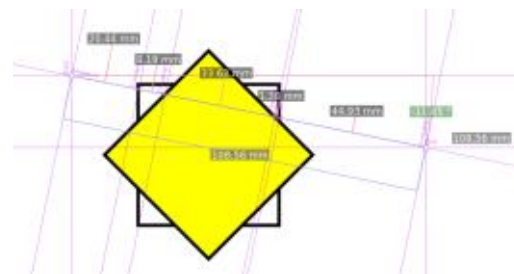


Az első gomb felcseréli a vonalunk végpontjait, ezzel felcserélve a mérés belső és külső szögeit. Nem, nem tudom miért utal az ikon inkább tükrözésre, semmint megfordításra.

A második gombnak egy kicsit több értelme van: a fényképezőgép egy „pillanatképet” készít az aktuális méretekről, ezzel rögzítve az adott mérést, míg mi egy másikat csinálunk valahol máshol. Az ikon ellenére az Inkscape nem a „pillanatkép” kifejezést használja erre a funkcióra, hanem „fantommérés”-nek nevezi. Az elnevezéssel nem foglalkozva, a gomb szürke-árnyalátúvá alakítja az első mérésünket – a vonalakat és a címkéket is – míg a második mérés továbbra is a normális színeket fogja használni. Ez a funkció sokkal könnyebbé teszi különböző méretek összehasonlítását, de továbbra is csak egyetlen „pillanatképed” lehet, és egy élő mérésed: ha újra megnyomod a gombot, a már meglévő pillanatkép eltűnik, ehelyett az eddigi élő mérés válik az új fantommá. Ebben a példában láthatod hogy az előző mérésed átalakult, ugyanakkor van egy élő mérésed is alul:



A panel következő gombja segédvonalakat húz a mérővonalunk kulcspontjaihoz. Figyelem, ez könnyen nagyon sok vonalat eredményezhet – kapunk egyet ami a mérési útvonal irányát követi és egyet minden egyes jelölt metszéspont-hoz a vonalunkra merőlegesen. Ezen felül kapunk a vonalunk végpontjaiból induló függőleges és vízszintes egyeneseket is – bár a metszéspontokhoz nem. Fontos, hogy használjuk a korábbi gombokat a metszéspontjaink számának csökkentéséhez, különösen, ha egy komplex rajzon dolgozunk, különben könnyedén sokkal több segédvonalhoz juthatunk, mint amennyit akartunk. Legalább a Szerkesztés > Visszavonás parancsot alkalmazhatjuk, ha hibát vétettünk a beállításoknál. Ha csak néhány segédvonalat szeretnénk eltávolítani, emlékezzünk rá, hogy elég az egeret az egyenes fölé vinni, míg az át nem színeződik, majd a törléséhez megnyomni a Delete gombot – ez gyorsabb megoldás, mint a párbeszédpanel segítségével törölni.

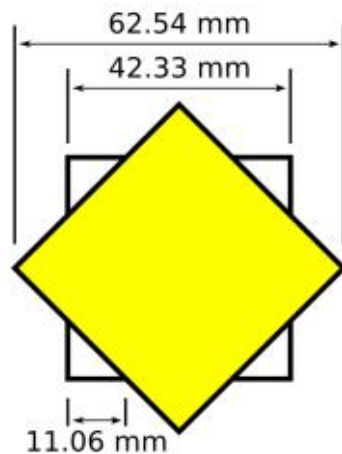


Ha egyszerre több mint két mérésnek kellene láthatónak lennie, a következő gomb kínál erre egyfajta megoldást. Ide kattintva a program valódi objektumok csoportjává alakítja a jelenlegi mérésünket. Beléphetünk a csoportba, és ugyanúgy módosíthatjuk ezeket, mint bármely más alakzatot – beleértve a felesleges mérések törlését vagy címkék átírását is. Mivel valódi objektumokká váltak, új mérés indítása esetén is láthatóak maradnak. Ugyanakkor – ugyanezen okból – mostantól minden új mérésbe beleszámítanak ezek metszéspontjai is, ami végül vonalak és címkék zavaró halmazává változtathatja a képernyőnket. Egy lehetséges megoldás erre, ha az átalakított mérésünket külön rétegen helyezzük el, és a „Minden réteg” gombot kikapcsoljuk.

Ez a gomb egy járható út – gondolhatnánk – a műszaki rajzokon való méretábrázoláshoz, de van egy (valamivel) jobb módszer. Az utolsó előtti kapcsoló, a „Mérés jelzése” egy mindkét végén nyilakkal ellátott vonalat fog felrajzolni, mely végigfut a teljes mérési tartományunkon egy kis távolságra az objektumtól. Ezt a távolságot az utolsó, „Offset” lehetőségnél állíthatjuk be. A hossz méretek, mint

szöveges objektumok kerülnek ábrázolásra az új vonalunk mentén; nagyobbak mint a hagyományos címkék, de ezek is módosíthatóak az első, betűméretszabályzó segítségével.

Első ránézésre ez egy korlátozottabb lehetőség az előző, „Objektummá alakítás” gombhoz képest, de mivel ez nem állít elő rengeteg felesleges elemet, így sokkal gyorsabban használható, anélkül, hogy utána egy csomót törölnünk kéne. A titok nyitja, hogy használjuk a pontos illesztést, mikor a vonalunkat letesszük, így az pontosan fog illeszkedni a mérendő szakszunkra. A szöveg iránya a mérési útvonal irányától függ, úgyhogy ha fejjel lefelé jelenik meg, egyszerűen vonjuk vissza a legutóbbi műveletet, kattintsunk a vonal végeit megfordító gombra, majd nyomjunk ismét a „Méret jelzése” gombra. Ezzel a módszerrel gyorsan végjelölgethetünk egy rajzot, de hadd jegyezzem meg, hogy az alábbi példában a nyilak végeit magamnak kellett megnagyobbítanom, ahogyan a függőleges segédvonalakat is külön kellett felrajzolni (ez utóbbit legegyszerűbben a MÉRŐ-eszközök > Segédvonalak alakítás gombbal teheted meg:



Talán azért a legnehezebb ezt a módszert egy műszaki rajz méretezéséhez használni, mert a méretjelölések csak vonalak és szöveges objektumok, nincsenek valódi kapcsolatban az objektummal amit mérnek. Ha megváltoztatjuk a tárgy méretét, a jelölések nem frissülnek maguktól: saját magunknak kell módosítani vagy újrarajzolni őket. Ez, és a méretek első felrajzolásához szükséges extra lépések szükségessége a fő oka annak, hogy jobban tesszük, ha egy igazi CAD programot használunk bármilyen műszaki rajzhoz, ami a legegyszerűbb diagramnál összetettebb. Még szerencse, hogy a Full Circle magazinban fut egy cikksorozat, ami a FreeCAD-et mutatja be – azt a programot, melyhez én is fordulok, ha valami olyasmit kell rajzol-

nom, ami sokkal inkább műszaki, mintsem művészi.



Mark Inkscape-et használ három webes képregényének elkészítéséhez, a „The Greys”, „Monsters, Inked” és „Elvie” címűekhez, amit a következő oldalon nézhetsz meg: <http://www.peppertop.com/>



Mivel mostanában sok videó készül mobiltelefonokkal, ezért megjelenik a „remegő kamera” problémája.

Figyelmeztetés: ez eléggé próbálgató. A csúszkákat előre-hátra kell húzogatnod a legjobb eredményért. Sajnos nincs valósidejű előrenderelés.

STABILIZÁLÁS

Húzd a rázkódó videót a Kdenlive-ba, ahogy eddig, de ne húzd le azonnal a videosávokhoz. Először stabilizálni kell.

TIPP: nyirbáld meg a remegő videót, amennyire csak tudod. Minél rövidebb a remegő fájl, annál gyorsabban

sabban rendereli le a stabilizált fájlt.

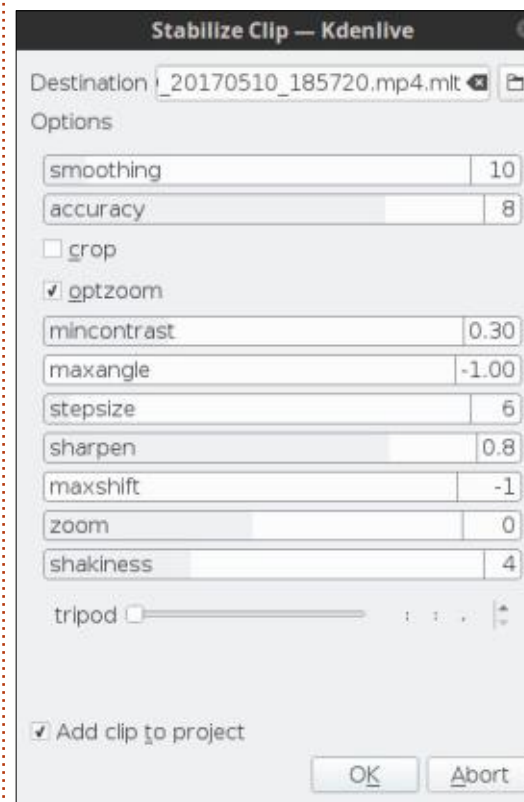
Jobb-kattintás a videó miniatűrjére, és válaszd a Klip feladatok > Stabilizálást.

Feldob egy ablakot, sok különböző csúszkával.

Cél – ez az eredeti fájl stabilizált változatának neve és útvonala.

Beállítások – ez az, ahol a tipelés és reménykedés történik. Sok mindent finomhangolhatsz itt, de a legjobb, amivel kezdhetsz, az a simítás, pontosság és a remegés csúszkák. Ó, és az állvány csúszka, a referencia képkocka miatt.

Klip hozzáadása – a legjobb



bekapcsolva hagyni a „Klip hozzáadása a projekthez” lehetőséget.

És kattints az OK gombra a folyamat elkezdéséhez.

Úgy tűnhet, mintha semmi sem történt volna, de a Kdenlive most elemzi a felvételt, és létrehoz egy új videofájlt. Ha lenézel, akkor láthatod a fájlnevet és az időt, valamint egy lassan megtelező előrehala-

dás-jelzőt láthatsz.

Azt is látni fogod a videók listája felett, hogy „1 feladat”. Ide kattintva, lehetőség van megszakítani a feladatot.

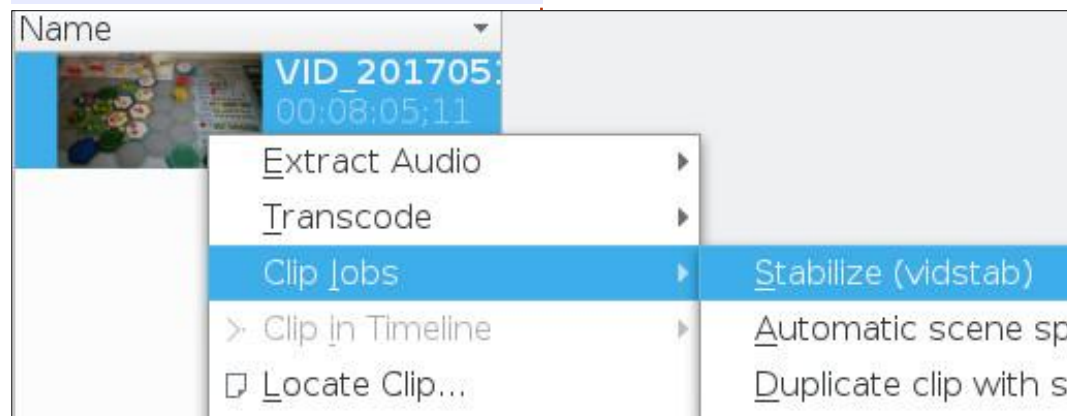
Ha kész, akkor az új videofájl a fájlok listájában lesz a jelenlegi projektben.

Lényegében ennyi.

Vess egy pillantást a stabilizált videóra, és nézd meg, hogy jobb vagy rosszabb lett. Próbáld újra. És így tovább.

KÖVETKEZTETÉS

Sajnálatos, hogy nincs egy vizuális felület a stabilizálásra, de mindenképp jobb, mint a semmi. És ez utóbbi az, amit a legtöbb videós szoftver biztosít.





Olyan bővítmények után kezdtem nyomozni, melyek használhatók a Vivaldiban és a Midoriban. Hamarosan nyilvánvalóvá vált, hogy mindkét böngésző szélsőséges. A Vivaldi képes a Chrome Webáruházat használni, és a Midoriban van egy kevés eredeti bővítmény. Ennél fogva elhatároztam, hogy kibővítem a webböngészők számát. Jelezni fogom a nehéz bővítményekkel rendelkező böngészőket, valamint a könnyű bővítményekkel rendelkezőket is. A Vivaldit, az Operát, az Epiphanyt, a Qupzillát és a Midorit fogom bemutatni.

A Vivaldi az Opera böngészőből ágazott le. A Vivaldiban nincs egyetlen natív bővítmény sem, bár a Chrome Webáruházat használja. Ennél fogva, bármilyen bővítményed van a Google vagy a Chromium böngésződben, az a Vivaldival kompatibilis. Egyszerűen menj a Chrome Webáruházba, és bármelyik bővítményt telepítheted. Csak keresd ki és kattints a telepítés gombra!

Az Operához nagy mennyiségű bővítmény érhető el, de mégsem olyan sok mint a Firefoxhoz. Képte-

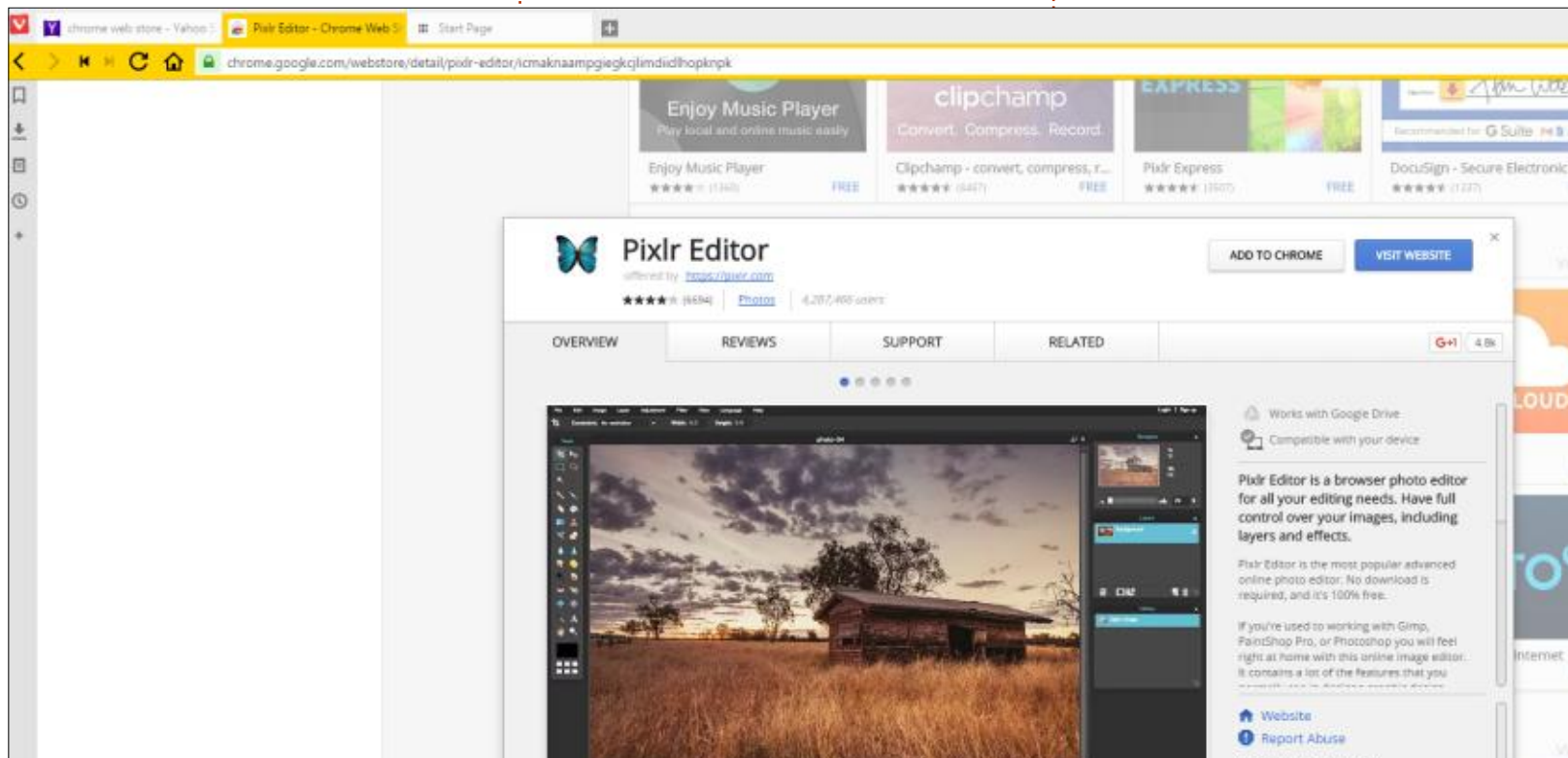
len voltam egy megfelelő szövegszerkesztő bővítményt találni. A Google Docs használatakor a Google Szolgáltatások érhető el szövegszerkesztőként. A GIMP és a Pixlr alkalmasak fotószerkesztésre. A szokásos Privacy Badger és számos VPN-szolgáltató elérhető a magánélet és biztonság részben. Az Operának – a Firefoxszal ellentétben – van egy erős produktivitási lapja. Sajnos a bővítmények nagy számban kereszthivatkozások, így

hamis érzést kelthet a bővítmények mennyiségével kapcsolatban. Mindazonáltal az Opera kellemes számú bővítményt ajánl a felhasználóinak.

Bár a böngésző könnyített, azért jól működik. Nem terhelik túl kódokkal. Ebben az esetben az Epiphanyban, a Qupzillában és a Midoriban nincsenek bővítmények. Van pár reklámblokkoló ezekhez a böngészőkhöz. Habár nem számítottam arra hogy ezek a bővítmények más

bővítményeket is kezelnek. Ajánlanak pár bővítményt a webfüggőségek miatt, de semmi több.

Számos böngészőt elemezve, nyilvánvaló, hogy nincs középút a bővítmények terén. Azok vagy vannak vagy nincsenek. Amennyiben valaki a Chrome böngésző bővítményei helyett keres valami mást, akkor a Firefox a logikus választás. A Chrome egy nagyszerű eszköz, ami a Chrome OS-t hajtja. A bővítmények



teszik lehetővé az operációs rendszerképeket a Chromebookokban. Ne felejtse el, hogy a Chrome OS alapjában a Chromium projekt leszármazottja. Fogalmunk sincs, hogy ez a nyílt forráskódú projekt meddig fog folytatódni. Tudomásul kell venni, hogy a Chromebook egy superuser tablet, billentyűzettel.

A Google jelenleg egy új operációs rendszert fejleszt Fuchsia néven. Erre az operációs rendszerre úgy hivatkoznak, hogy mobilon és tableten is lehet használni. Egyetlen nyílt forráskódú projekten sem alapul, de néhányan nyílt forráskódú projektnek nevezik. A Fuchsia kódja Apache 2.0, BSD Clause 3, és MIT alatt licencelt. A Wikipedia szerint ez a három licenc a nyílt forráskódú projektekhez kapcsolódik. Hálásnak kell lennem a Wikipediának ezért a képért.

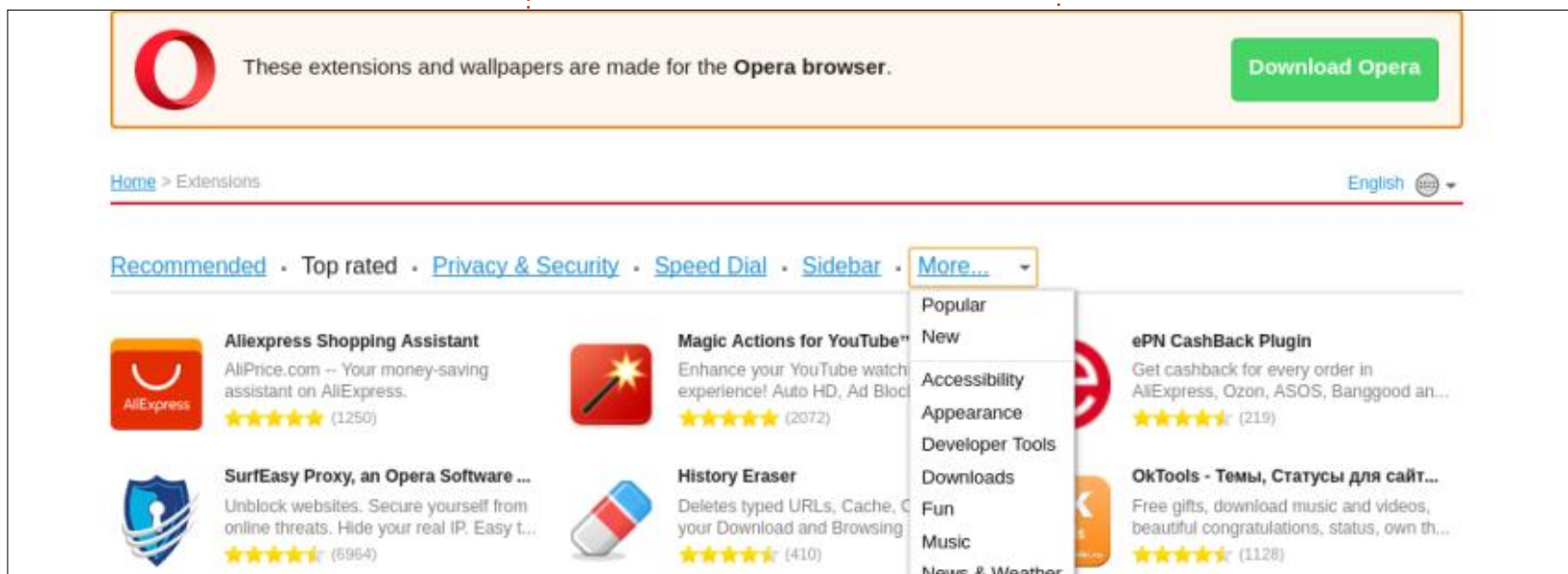
Számos weboldal- és technológiai guru állítja, hogy a Fuchsia nem rövidtávú projekt. A Google-nek határozott szándékai vannak a Fuchsia fejlesztésére. Könnyebb lenne egy operációs rendszert fenntartani, mint a jelenlegi kettőt. Egy operációs rendszer esetében a programozók az összes fejlesztéseket arra összpontosíthatnák. Az An-

droid biztonsági résektől hemzseg, míg a Chromebookból az alkalmazások hiányoznak. Ráadásul, a házon belüli mikrokernél alkalmazásával a Google-nek nagyobb ellenőrzése van az operációs rendszer felett. Ezen hiányosságok ellenére a Google OS-ek dominálnak. A Chrome OS beásta magát az oktatás területére, ami az Apple fejőstehe-ne volt. Még a Microsoft is előjött egy könnyed Windows 10S operációs rendszerrel, ami a Chrome OS klónja. Azt mondják „az utánzás a legnagyobb dicséret”.

Az elmúlt hónapokban megvizsgáltam minden szempontból, mennyire alkalmas a Chromebook napi irodai munkára. Rájöttem, ezek az eszközök csak erős második laptop-

nak, vagy egy dicsőséges tabletnek alkalmasak. Tisztázódott, hogy további finomítások szükségesek a Chrome OS-ben, hogy az olyan munkaállomásokra hasonlítson, mint az Ubuntu vagy a Fedora. A Chrome OS-nek több, a böngészőtől függetlenül dolgozó natív alkalmazást kell nyújtania, hogy a napi szinten használók teljesen elfogadják. Talán a felhőtárhely és a helyileg kontrollált alkalmazások hibrid megközelítésére van szükség.

Itt a vége a Chrome Kultuszról szóló cikksorozatnak, de jövök egy új sorozattal nemsokára.





Hogyanok

Írta: Ronnie Tucker

IRÁNYELVEK

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

SZABÁLYOK

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

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

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

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

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

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

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

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

FORDÍTÓKNAK

Ha szeretnéd saját anyanyelvedre lefordítani a magazint, küldj egy e-mailt a ronnie@fullcirclemagazine.org címre és adunk 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.



Miközben a Full Circle magazin francia kiadásának hírvonatát fordítottam, felfigyeltem egy különleges cikkre. Ebben éppen arról volt szó, hogy a Windows 10-en openSUSE futott Ubuntu helyett, mert a fejlesztők azzal érveltek, hogy az openSUSE már régebbi és sokkal stabilabb rendszer. A cikk azonban a következő mondatot tartalmazta: „A Microsoft a Windows éves frissítésében lehetővé teszi a Windows Subsystem for Linux (WSL) futtatását. Ez lehetővé teszi, hogy a Windows 10 felhasználók az Ubuntu-ban Basht futtassanak Windows 10 alatt.” Úgy gondoltam, szeretnék jobban megismerni ezzel: hogyan kell telepíteni, mit lehet vele elvégezni, számomra ugyanis érdekesnek tűnt ez az új ötlet, hogy a bash az Ubuntu-n, Windows 10 kernelen fusson, ez egész egyszerűen elképzelhetőnek tűnt. Hovatovább, én is bizonyára azon Ubuntu felhasználók táborát gyarapítom, akik elsődleges operációs rendszerként Windows 10-et használnak. Így tehát ezt mindenféle többlet erőfeszítés nélkül, vagy a tortúrát könnyen megúszva, kipróbálhatom. Ahogy Alexander Pope írta egy 1711-es versében: „Ott rohannak a bolondok, ahol az angyalok még

lépni sem mernek.”

Első lépésként Windows 10-ben Edge-ben a Binggel rákerestem a „wsl”-re. Először egy nagy csomó szervezetet találtam, például spanyol tanulókat, majd a lap legalján találtam meg a „Windows subsystem for Linux”-ot. DuckDuckGon is kerestem Firefox-szal, és pár nem releváns találatot követően megtaláltam a „Bash on Ubuntu on Windows” kifejezést. Íme a linkje: <https://msdn.microsoft.com/en-us/commandline/wsl/about>. Az oldal így kezdődik:

„Fontos figyelmeztetés: Ennek az új technológiának ez az első kibocsátása és bétaként közöljük. Felhívjuk a figyelmet arra, hogy ez még nincs teljesen készen. Tudatában vagyunk annak, hogy a szoftverben vannak még hibák és félkész funkciók, így számíthat arra, hogy egyes funkciók működnek, mások pedig még nem. Nagyra értékeljük, ha kísérletezik ezekkel a funkciókkal és segít nekünk abban, hogy azonosítsuk a javítandó hibákat, azért, hogy minél jobb szolgáltatást, felhasználói élményt nyújtsunk Önnek.”

A Microsoft tehát felkér mindenkit, főleg a fejlesztőket, hogy próbálják ki ezt a szolgáltatást, és jelentsék a használat során felbukkanó hibákat a Microsoftnak, hogy javíthassák azokat. Alapvetően „a gyakran használt parancssoros programokat” lehet futtatni. Ehhez a fájlrendszerben ki kell választani a megfelelő munkamappát, tipikusan a C:\Windows almappát, és futtassuk azokat a Bash héj szkripteket, amelyek a támogatott közös parancssori programokat veszik igénybe.”

Eme csábító kezdet után ugyanezen az oldalon megnézhetünk egy tizenhét perces videót, melyben két Microsoft vezető programmenedzserre azt bizonygatja, hogy ez nem vala-

mi virtuális gép, hanem a Bash az Ubuntu-n Windows alatt, és bemutatja, hogy el lehet végezni például a `sudo apt-get install git` parancsot. Kiadható az `apt-date update` és `upgrade`, amit telepítés után szoktam elvégezni. Csak az érdekesség kedvéért jegyzem meg, hogy ezt a igénybe illő sok információt arról a honlapról szedtem le, amely azt ígéri, hogy az alrendszer telepítése csupán néhány kattintás. Nos, nézzük csak meg ezt egy kicsit jobban!

A telepítési útmutató a https://msdn.microsoft.com/en-us/commandline/wsl/install_guide oldalon található. Elsőként ki kell emelnünk, hogy a szoftver csak a Windows 10 64 bites, 14393 vagy újabb

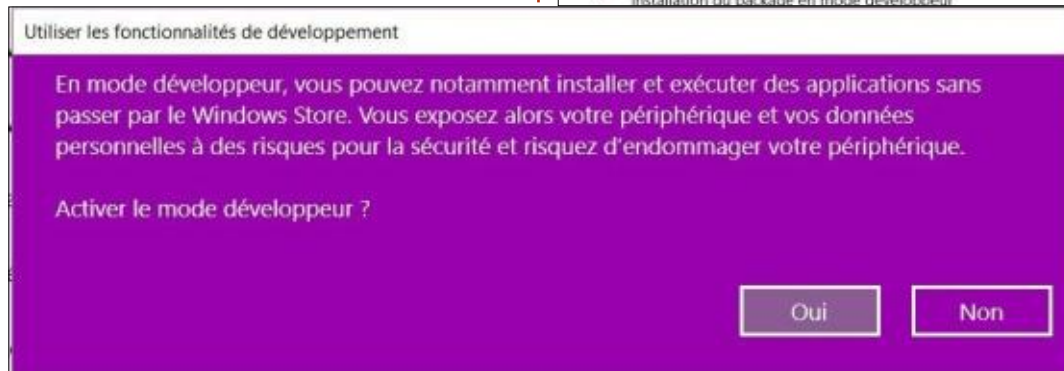
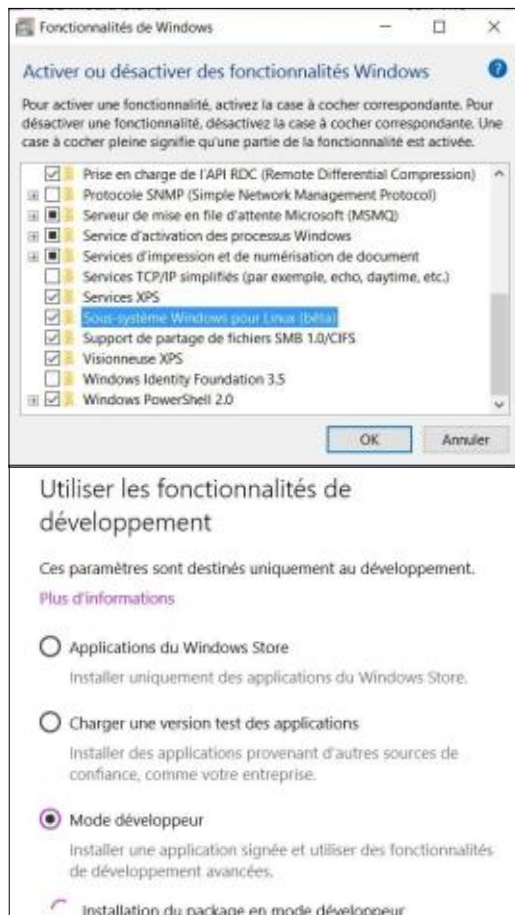
Édition	Windows 10 Famille
Version	1607
Version du système d'exploitation	14393.693
ID de produit	00326-10000-00000-AA592
Processeur	AMD Athlon(tm) II P340 Dual-Core Processor 2.20 GHz
Mémoire RAM installée	4,00 Go (3,75 Go utilisable)
Type du système	Système d'exploitation 64 bits, processeur x64

összeállítású változatán futtatható. Ahhoz, hogy meggyőződjünk róla, hogy a rendszerünk megfelelő, ellenőrizzük azt a Settings > System > About menüpont alatt.

Mint látható, az én öt-hat éves Toshiba laptopom megfelel a követelményeknek (elnézést kérek a francia képernyőképért).

Ezt követően kapcsoljuk be kézzel a Developer Mode-ot, ehhez navigáljunk a Settings > Update and Security > For Developers lehetőségre, és kapcsoljuk be a Developer Mode-ot. Azonban amikor ezt megtettem, ezt a meglehetősen ijesztő üzenetet kaptam: „Developer Mode-ban – többek között – lehetősége van alkalmazásokat telepíteni és futtatni anélkül, hogy a Windows áruházat igénybe kellene vennie. Ezzel azonban számítógépét és személyes adatait veszélybe sodorhatja, és akár a számítógépét tönkre is teheti. Biztos benne, hogy

tényleg ezt szeretné tenni?” Miután a Yes-re kattintottam, elkezdődött egy csomag telepítése, és elkezdett forogni egy bíbor karika, amint az aláb-



bi képernyőképen is látható.

Kérdés: van lehetőségem kiszállni a fejlesztői módból? Csak a jó ég tudja, akár ítéletnapig is így maradhat.

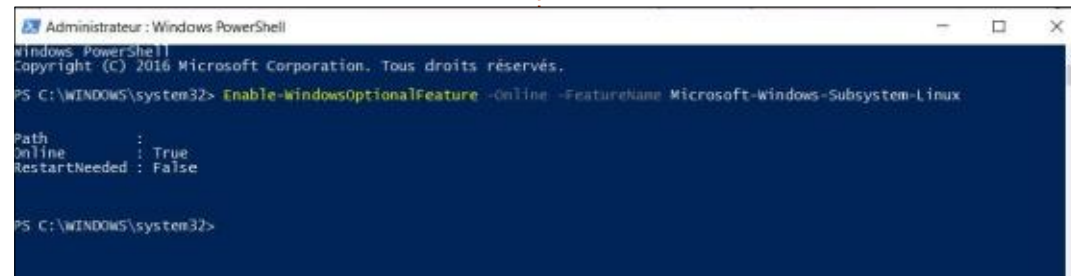
Rendben, a következő lépés, hogy aktiváljuk a grafikus felületen a Windows Subsystem for Linuxot. Ehhez nyissuk meg a Start menüt, navigáljunk a „T” betűhöz és válasszuk a „Turn Windows features on and off” lehetőséget. Összesen ennyit ír a telepítési útmutató. Azonban az én tapasztalataim szerint nem történt semmi, és nem találtam semmilyen Windows-funkciót, amit be lehetett volna kapcsolni. Ez nem hangzott valami rózsásan. A Google, pontosabban ebben az esetben a Bing, lévén a legjobb barátom, talált nekem egy oldalt: <https://windowsinstructed.com/turn-windows-features-windows/> E szerint a vezérlőpultot kell megnyitni, de az „all-business one” már nem érhető el valami könnyen a Windows 10-ben.

Annnyit tehettem, hogy a Settings

> System > Programs and functions lehetőséget választottam, és itt a lista legalján, a kapcsolódó találatoknál találtam meg a „Programs and Functions” linket. Amint rákattintottam a linkre, a Windows 7-hez hasonló, megszokott vezérlőpultot találtam. A bal oldali hasámban megtaláltam amit a hivatalos útmutató ajánlott, vagyis a „Windows funkciók ki- és bekapcsolása” lehetőséget, így bejelöltem a Windows Subsystem for Linux (beta) lehetőséget és az OK gombra kattintottam. A Windows elkezdte megkeresni a szükséges fájlokat, addig tévéztem egy kicsit. Amikor újra rápillantottam a gépemre, az magától újraindult.

Az igaz, hogy a telepítési útmutató szerint újra kell indítani a gépet, ha kéri, de:

- a Windows a beleegyezésem nélkül indult újra,
- feltételeztem, hogy megkérdezi, hogy újraindíthatja-e magát, miután a Power shellbe rendszergazdaként be voltam lépve. (nyissuk meg a Windows Power shell helyi menüjét a



programok listájában, és kattintsunk jobb gombbal a Windows Power shellre, válasszuk ki, hogy futtatás rendszergazdaként, majd adjuk ki az „Enable-WindowsOptionalFeature -Online -FeatureName Microsoft-Windows-Subsystem-Linux” parancsot és nyomjuk meg az Entert.)

Szóval ezt fogom tenni máskor is. A gépem még mindig jól működik, és elkerülhetem vele az újraindítást.

Nos, elméletileg elég egy normál parancssort nyitni és beírni, hogy bash?!!!

És igeeeen!

Lásd a rendszerüzenetet (lent):
-- Beta funkció -- ez telepíti az Ubuntu Windows alá, amelyet a Canonical biztosít, és az alábbi licencfeltételekkel érhető el... Írja be az y-t a folytatáshoz:”

```

Microsoft Windows [version 10.0.14393]
(c) 2016 Microsoft Corporation. Tous droits réservés.

C:\Users\Elizabeth> bash
-- Fonctionnalité bêta --
Cette opération va installer Ubuntu sur Windows, un produit distribué par Canonical
et sous licence, selon les conditions disponibles ici :
https://aka.ms/uowterms

Taper « o » pour continuer :
```

```

Microsoft Windows [version 10.0.14393]
(c) 2016 Microsoft Corporation. Tous droits réservés.

C:\Users\Elizabeth> bash
-- Fonctionnalité bêta --
Cette opération va installer Ubuntu sur Windows, un produit distribué par Canonical
et sous licence, selon les conditions disponibles ici :
https://aka.ms/uowterms

Taper « o » pour continuer : o
Téléchargement depuis le Windows Store... 100%
Extraction du système de fichiers, cette opération peut prendre quelques minutes...
Créer un compte d'utilisateur UNIX par défaut. Le nom d'utilisateur n'est pas tenu de correspondre à votre
nom d'utilisateur Windows.
Pour plus d'informations, visitez : https://aka.ms/wslusers
Entrez un nouveau nom d'utilisateur UNIX : lisa
Entrez le nouveau mot de passe UNIX :
Retapez le nouveau mot de passe UNIX :
passwd: password updated successfully
Installation réussie !
L'environnement va bientôt démarrer...
Documentation disponible : https://aka.ms/wsldocs
lisa@ELIZABETH-TOSH:/mnt/c/Users/Elizabeth$
```

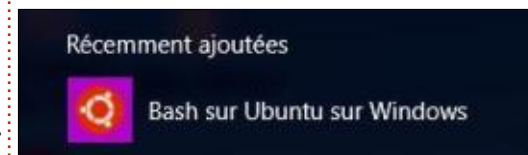
Igazság szerint az o-val is működött, mivelhogy francia nyelvű környezetben dolgozok. Ennek hatására az Ubuntu elkezdett letöltődni a Windows áruházból (a Canonical az Ubuntu 14.04 Trusty-t biztosítja ehhez a nem-célhoz).

Ennyi volt, most az „Extracting file system, this will take a few minutes...” üzenetet látom. Ha a telepítés sikeresen befejeződik, a rendszer kérni fog tőlem egy UNIX felhasználónevet és egy UNIX jelszót. Ez lesz a legelső dolog, mielőtt bármit csinálnék. Ennek hatására már van egy „Bash on Ubuntu on Windows” ikon a startmenüben. Végre itt van! Döbbenetes! Habár nem vagyok fejlesztő, ami azt illeti, eléggé jártas vagyok a parancssorban.

Csináltam egy update-upgrade frissítést, amiről úgy tűnik, hogy jól

zajlott le, kivéve, hogy a futtatást megtagadta némely esetben, és az upstart nem tudott kapcsolódni, a kapcsolat el lett utasítva. És írtam egy rövid jegyzetet Nanóban, hogy megmutassam, a Bash valóban működik.

A Bash on Ubuntu on Windows-t kitűzöm a leggyakrabban használt programjaim listájára.



```

GNU nano 2.2.6 Fichier : Note to FCM Readers Modifié
Dear Full Circle Magazine Readers,

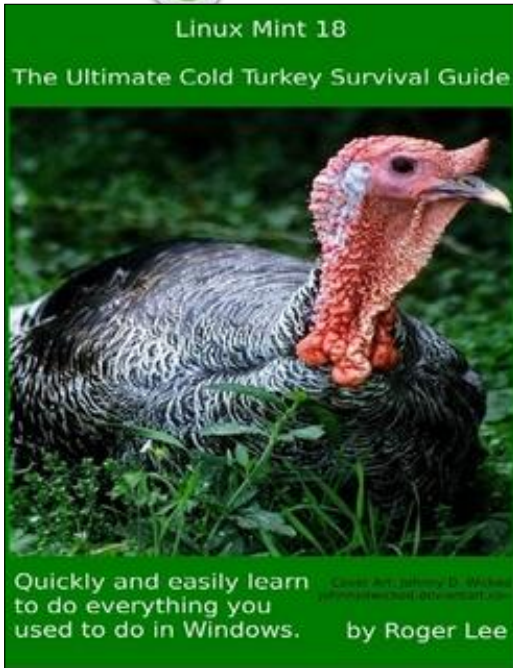
Thank you for giving me an excuse to have fun playing around with Bash on Ubuntu on Windows. I hope that my own positive experience will inspire some of you who are would-be developers to do the same, even if it means using a family computer running Windows 10 Home.

My computer is still working normally and so is Bash. Maybe I'm just lucky. Then again, the addition could be totally harmless.

Hope you have great fun with it.

Best wishes,
AuntieE

P.S. I would've liked to write this in a bigger font size, but haven't figured out how. Does anyone know? Thanks in advance.
```



Az e-könyv a következő bevezetővel kezdődik: „Ez az e-könyv-sorozat a »Linux Mint 17 - Full and Painless Migration for Anyone« című e-könyvvel kezdődött, amely a »Linux Mint 17 - Abandon Microsoft Today« című szuper kiadáshoz vezetett, és most a »Linux Mint 18 - The Ultimate Cold Turkey Survival Guide« című e-könyvvel éri el a csúcspontját.

Ez a könyv most, a három éven keresztül kizárólag a Linux Mint használatára való teljes mértékű áttérésem harmadik naplója. A tudás és a fejezetek

menyisége minden egyes e-könyvvel nőtt. Mivel egy elvonási tünetekkel küzdő Windows-felhasználó szemszögéből írták, ez az e-könyv-sorozat minden olyan gyakori kérdést kíván megválaszolni, amely felmerülne benned a Linuxra való áttérés után. Ez a 3. e-könyv a legteljesebb, amelyet úgy írtam, hogy lefedtem a Linux-technikában bekövetkező olyan változásokat, mint a SystemD, az APT-beli változások, a modern hardverek támogatása, az UEFI és a GPT, az energiagazdálkodás, a teljesen nyílt forrásúvá váló AMD és a Netflix.com honlapot támogató Firefox. Lefedtem minden új Vészhelyzet fejezetet azokra a különleges pillanatokra, amikor a Linux Mint nem fog elindulni. A játéklehetségként ismert GPU átjárással ellátott QEMU-ról most a WINE-ra és CrossOver-re vonatkozó plusz frissített információkkal együtt írtam.

Teljesebbek lettek a nyomtató/szkenner/multifunkciós eszközök használatáról szóló fejezetek, amelyek lefedik a HP saját bővítményeit és azt, hogy hogyan kell őket letölteni. Írtam a támogatásról azok számára, akik Teamviewer-t használnak arra, hogy biztonságban maradjanak. Írtam arról, hogy hogyan tölthettek le teljes Youtube lejátszólis-

tákat. Egy új átfogó Biztonság részt írtam haladó feketelistás technikákkal és ennek egyszerűsítésére írt két Perl szkripttel. Írtam a Blueraý héjból történő tömörítéséről a VHS kazetták vagy bármely videóforrás rögzítéséhez írt példákkal. És bár a fejezetlista talán úgy néz ki, mint az előző könyvben, mindezt újradolgoztam a Mint 18-hoz, valamint modernizáltam és kibővítettem.

Ha először ugrasz fejest teljes megvonással a Linux Mintbe, szükséged van egy barátira. Ez az e-könyv a te barátod.”

Amint elkezdtem olvasni az e-könyvet ehhez az értékeléshez, az első lépésem az volt, hogy telepítettem a Linux Mintet egy asztali számítógépre, hogy el tudjam olvasni az e-könyvet és hogy akkor tesztelhessem az eljárásokat és tippeket, amikor akarom.

Ubuntu 17.04-et és Unityt használok jelenlegi asztali rendszeremként, így nem voltam jártas a Mintben.

Az e-könyv azzal kezdődik, hogy sokat ígér és azt úgy szállítja, ahogy megígéri. Nagy mennyiségű tanulási és hasznos tipp van ebben az e-könyvben.

Az e-könyv terve az, hogy végigve-

zessen téged azokon a természetes lépéseken és kérdéseken, amelyeken egy átlagos felhasználó is végigmenne a Linux Mint telepítése és használata során.



Mint azt már említettem, nagy mennyiségű használható/hasznos információ van az e-könyvben. Ez az Ubuntu felhasználó tanul belőle és élvez a könyvet. Nyilvánvaló, hogy a szerző sok időt és erőfeszítést szentelt az e-könyvnek. Azt tervezem, hogy sokkal jártasabbá válok a Mintben, ennek az e-könyvnek köszönhetően.

Ez a könyv jó időpontban érkezik – az FCM 120. számában lévő egyik cikk azt sugallja, hogy az Ubuntu-ban lévő Unity asztali környezet támogatásának bejelentett megszűnése a felhasználók közül sokat a Mint + Cinnamon asztali környezethez csábíthat.

Azt javaslom, hogy vedd meg a könyvet és élvezd a Mintet! Mint azt már említettem, az alábbi linken megvásárolható:

<http://www.lulu.com/shop/roger-lee/linux-mint-18-the-ultimate-cold-turkey-survival-guide/-ebook/product-23182850.html>





A Porteus Kiosk egy érdekes Linux változat. Alapja a Porteus, amely a Gentoo Linuxból jött létre. A „Distrowatch”-on (distrowatch.com) találtam rá a Porteus Kioskra. A Distrowatch érdekes napi Linux híreket közvetít.

Eolvastam a gyors leírást, és rájöttem, hogy ez csak böngészővel rendelkező operációs rendszer. Korlátozott letöltési képességgel és magas szintű testreszabhatósággal rendelkezik a telepítés során. Az újraindítás után automatikusan törli a böngészett tartalmakat és ehhez még hozzá tartozik, hogy csak 64 bites architektúrán fut, 512 MB RAM-mal.

Ez egy korszerű operációs rendszer, amely hasznos egy nyilvános számítógépen a könyvtárban vagy a szállodai társalgóban. A fejlesztők tartják karban és frissítik a rendszert.

A Porteus Kiosk Cloud változatát töltöttem le. Vannak más változatok is, de a felhőre koncentráltam, mert kedvelem a Peppermint OS és a Chrome OS rendszereket. A többi változat a következő: Kiosk, Vékony kliens és Szerver. Úgy tűnik, hogy a

Kiosk Chrome és Firefox böngészőkkel rendelkezik. A vékony kliens Citrix, RDP, VNC és más alkalmazásokkal is rendelkezik oktatási vagy vállalati környezetekhez. A Cloud hozzáférést biztosít a Google Drive-hoz, a Jolli Desktophoz és egyéb felhőmeghajtókhoz.

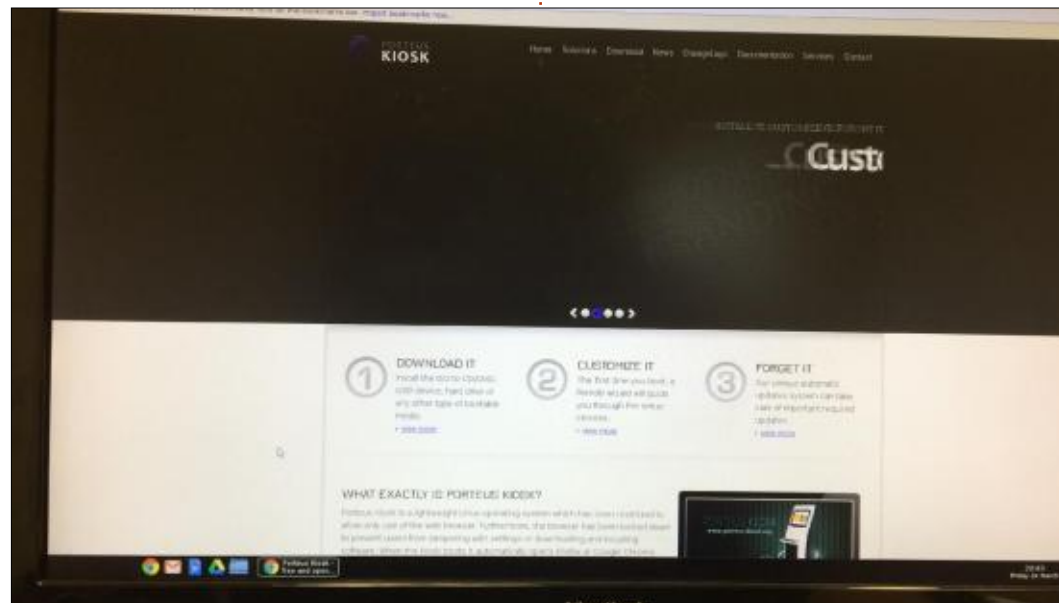
Eolvastam a telepítési dokumentációt és letöltöttem az ISO képet. Nem használható a Unetbootin vagy a Rufus USB-s meghajtó írásához. A Windisk32 Image-et használtam és sikeres volt. A Porteus Kiosk varázsló telepíti a képernyőt. Először létre kell hozni az internetkapcsolatot: csatlakozhatunk a WiFi használatával is, bár

ez számomra problémás volt, így a vezetékes kapcsolatot választottam. A kapcsolat létrehozása után választhattam a Firefox vagy a Chrome böngészők között. A Chrome böngészőt választom, és elkezdtem letölteni. A Chromebookom miatt nagyon jól ismerem a Chrome böngészőt. Ezután beállíthattam a Kioskot. Az alapértelmezett beállításokat választva mentem tovább.

Ezután a kiosk képernyő felajánlja a frissítést, amit elfogadhatunk vagy kihagyhatunk. Ennek az elfogadása automatikusan engedélyezi az operációs rendszer frissítését és tá-

mogatását a Porteus fejlesztői által. A feliratkozás éves díja 2017 márciusától 40 dollár, de bármikor leiratkozhatunk erről az előfizetésről. A következő képernyő segítségével közvetlenül telepíthetjük az ISO-t. Ugyanazt az USB-s pendrive-ot használtam, amelyet a Windisk32-vel készítettem. Az ISO telepítése után firsített a rendszer.

A felhasználó ezután a végső GUI-hoz ér. A bal alsó sarokban az alábbi ikonok érhetők el: Chrome böngésző, Gmail, Google Dokumentumok, Google Drive és Helyi fájl mappák. Ez az ikonelrendezés hasonló a Chromebookomhoz. Biztos vagyok benne, hogy a Firefox ugyanazokkal az ikonokkal rendelkezik. A háttér a Porteus Kiosk logója. A rendszer könnyen személyre szabható és gyors. Nem nevezném valódi Linux munkaműködésnek, azonban ideális olyan esetekben, ahol nyilvános számítógépre van szükség. Az informatikus beállíthatja, hogy a Porteus teljes mértékben kihasználja a vállalati környezetet, ezzel megkísérelve megvalósítani egy olcsó felhő megoldást.





Háttéranyagként: mindig is érdekelt az operációs rendszerek. Az informatikát egy Unitron Apple 2E másolattal kezdtem, innen egy Mac Classicra, majd egy SE30-ra tértem át.

Majd elhatároztam, hogy veszek egy windowsos laptopot. Egy 15,6"-os Fujitsut választottam. Windows XP Home Edition volt rajta. Úgy alakult, hogy jó kis gép lett belőle virtuális gépek futtatására [VMs], és ezen a ponton kezdtem érdeklődni a Linux után.

Azt hiszem, a Redhat és a Mandrake voltak az első próbálkozásaim.

Lecseréltem az FJ-t egy 2009 közepéről származó Macbook Pro-ra [MBP], egy gyors processzorral, 4 GB RAM-mal, és 256 GB HDD-vel. Később cseréltem a RAM-ot 8 GB-ra, és a merevlemezre egy 1 TB-os HDD-re. Szükségem van tárhelyre, mert a digitális fényképezés szerelmese vagyok.

Amikor az SSD-k ára lecsökkent egy kicsit, eltávolítottam az optikai

meghajtót, és betettem egy 250 GB-os SSD-t, egy optikai keretben.

Hét és fél évesen itt tart most. Még mindig egy jó kis masina.

Amúgy, hogy a Brexit érezheti hatását a fonton, és az Apple árai is eléggé elszálltak mostanában, elgondolkodtam. Tudom, hogy a múltban a számítógépek drágák voltak, de napjainkban, ebben a korban egy csomó pénzt kell kiadni egy modern laptopra?

Egy másik tényező a súly volt. Rengeteget utazok, és rendszerint otthon hagyom az MBP-t, és egy iPadet használok az úton.

Sajnos az iPad nem igazán alkalmas azokra a dolgokra amire alkalmas egy laptop!

Vannak Windows és MacOS gépek is, melyek alkalmasak erre a feladatra, de nagyon drágák.

Szóval, hirtelen arra gondoltam... talán egy 11"-os Chromebook, ami 1,5kg-nál is kevesebbet nyom. Egy kis online olvasgatás

meggyőzött, hogy talán szerezhetnék valamit 4 GB RAM-mal, és 16/32 GB eMMC-vel, vagy SSD-vel, ha Linuxot szeretnék futtatni.

Az elég nyilvánvaló volt, hogy a Chrome OS egy kicsit korlátozott lehet offline.

De... rengeteg cikk van arról, hogy bootold a Chromebookot fejlesztői módban, és töltsd be a kedvenc Linuxodat.

Szóval, jelenleg offline gépelek a Chromebookon, a LibreOffice használatával.

Hogyan?

Nos, kinyomoztam ezt a Crouton nevű kis szoftvert. Amint megnyitottad Fejlesztő Módban, a Croutont integrálva a Chrome OS-be, máris haladhatsz tovább, és betölthetsz számos Ubuntu verziót. Sok közülük a 12.04 LTS-en alapszik, de a Trusty 14.04 LTS brilliánsan dolgozik ezen a gépen – ami egy 11"-os Chromebook G5.

A következő parancsot

használtam az LXDE betöltéséhez:

```
sudo sh ~/Downloads/crouton
-r trusty -t lxde,xiwi
```

Ne feledkezz el a xiwiről. Szükség van rá a kettős operációs-rendszer helyes működéséhez.

Jelenleg a kedvenc Ubuntu az Ubuntu MATE, de a Unity, a KDE, az XFCE és az LXDE is működik a Croutonnal. Mindet használhatod közvetlenül, kivéve a MATE-et.

A MATE esetében be kell töltened a könnyű disztrók valamelyikét – akár az XFCE-t, akár az LXDE-t.

Mindkettőt kipróbáltam, de a kurzor szaggatott az XFCE-vel, ezért választottam az LXDE-t.

Miután ezt betöltötted, és konfiguráltad, kövesd a következő tanácsot – <https://medium.com/power-user/ubuntu-mate-on-a-chromebook-with-crouton-2cebd167382#.5matx4fzp> – hogy betöltsön az Ubuntu MATE.

Mikor a folyamat végére érsz, meg kell győződnöd róla, hogy a startmate szkript, amit letöltöttél, úgy lett szerkesztve, hogy megcsinálja a referenciát az XFCE-hez, egybe az LXDE-hez, és aztán a MATE-hez.

Másold a startmate szkriptet a /usr/local/bin mappába, és tedd végrehajthatóvá:

```
sudo chmod +x  
/usr/local/bin/startmate
```

Az eredmény egy olyan Chromebook, ami egyszerre futtat Chrome OS-t és Ubuntu MATE-t.

Ez a gép 127 fontba került.

Kapsz 100 GB felhő tárhelyet a Google-tól, és ha kell még több online tárhely, megnézheted a OneDrive-ot, és/vagy a DropBoxot is.

Vésd észbe... Amikor először használtam startmate szkriptet, az LXDE és a MATE is betöltött. Ez némi zűrzavarhoz vezetett, mert úgy tűnt, hogy minden szaggat.

Miután mindent leállítottam, és újra futtattam a startmate-et (sudo startmate), tökéletesen futott

minden.

El fogom távolítani az LXDE asztalt teljesen, hogy a MATE töltését minimálisra csökkentsem, remélve, nem rontok el minden mást. Ha mégis, akkor kiadom a Unity útját, az Ubuntu MATE újratöltése előtt.

Az MBP-n Edubuntut futtatok, memóriakártyáról, és Unity asztal van benne. Mindig úgy találtam, hogy a Unity intrikus, de egy kissé frusztráló. Nehéznek találom kitárolni, hogy mely alkalmazások elérhetők. Mostanában bukkantam rá a Classical Indicatorra, amely még barátságosabbá teszi a Unityt.

Kitakarítani a rendszert, és visszatérni az alap, eredeti Chromebook módba, csak lépj ki a Fejlesztő Módból, miután mindent, amit létrehoztál, elmentettél.

A normál módba visszatérés visszaállítja a gépet a kezdeti stádiumába, leszámítva a munkádat. Nem befolyásol semmilyen kiterjesztést, amit letöltöttél. Az újratöltés automatikus.

Amennyiben mindent mentettél a felhőbe, nincs miért aggódnod.



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/FRTMI



facebook.com/fullcirclemagazine



twitter.com/#!/fullcirclemag



linkedin.com/company/full-circle-magazine



ubuntuforums.org/forumdisplay.php?f=270

A FULL CIRCLE-NEK SZÜKSÉGE VAN RÁD!



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

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

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



KODI-szoba

írta: Charles McColm



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>.



KA Linux Mintes gépemben lévő tápegység a mai napon elhalálozott. Vannak .gpg titkosított fájlaim a gépen és ugyanezek egy külső meghajtón is rajta vannak. Most a régi Dell gépemet használok Lubuntu operációs rendszerrel. Amikor a titkosított fájl jobb egérgombbal kattintok, nem ajánlja fel a dekódolás lehetőségét. Ez nagyon fontos lenne, mert az összes felhasználónevem és jelszavam kódoltan van meg és még a számláim fizetéséhez is kellenének ezek az adatok.

A Synapticban nézegetve láttam néhány fájlt, ami a telepítendőkhöz között megjelenő GPG-hez tartozik, viszont ezt a programot nem látom a szoftverek listájában. Csak terminálból használhatom ezeket a fájlokat?

V(Köszönet **Dennis N**-nek az Ubuntu Forumról) A csomag neve npug és alapértelmezetten telepítve van a Lubuntu 14.04-ben, viszont a dekódolás lehetőség nincs meg a fájlkezelője (PCManFM) jobb egérgombos menüjében. Emiatt kell terminálban

dekódolnod a fájlokat.

Például: a secrets.txt.gpg fájl dekódolása a dekódolás eredményével, secrets.txt nevű fájlba mentve:

```
gpg -o secrets.txt -d secrets.txt.gpg
```

KProblémáim akadtak a 17.04-el és a Teamviewer v12.0.76279 telepítésével. Követtem az utasításokat (<https://community.teamviewer.com/t5/Knowledge-Base/How-do-I-install-TeamViewer-on-my-Linux-distribution/ta-p/4351>) és megpróbáltam telepíteni az Ubuntu Szoftverközpont segítségével, de 33%-nál elakadt.

VTelepítsd a gdebit! Kattints jobb egérgombbal a .deb fájlra és válaszd a „Telepítés gdebivel” lehetőséget.

KNéhány zsarolóvírus keltett riadalmat: <https://www.wordfence.com/blog/2017/...tch-available/>

Úgy tűnik, hogy azokra a Windows gépekre volt hatással, amik

2017 március óta nem voltak frissítve. Most azon töprengek, hogy a Wine felhasználói is veszélyben lehetnek.

V(Köszönet **HermanAB**-nek és **SeijiSensei**-nek az Ubuntu Forumról) A Wine-ban nincs benne az a hiba, ami a Windowsban, ráadásul SMB-t sem használ.

Ezenkívül, ha a Wine meg is fertőződne valahogyan, akkor csak lecseréled a ~/.wine mappádat a tegnapi mentéseddel. Ugye mindig van előző napi mentésed a /home-ról?

KMit jelent a # a parancssor végén?

VAzt jelenti, hogy rootként használod.

AZ ASKUBUNTU LEGJOBB KÉRDÉSEI

* Véletlenül töröltem a /bin-t. Hogyan tudom visszaállítani? <https://goo.gl/X0Zaik>

* Két ubuntu gép között

lehetséges USB kábelrel keresztül adatokat mozgatni?

<https://goo.gl/L0qnO1>

* Az Ubuntu támogatja a dinamikus swap fájl méretezést?

<https://goo.gl/ZUBxE2>

* Hogyan tudom kideríteni, hogy a merevlemezem IDE vagy SATA?

<https://goo.gl/UoLGtH>

* Hogyan telepítsem a Dockert Ubuntu 17.04-re?

<https://goo.gl/q7PFs1>

* Egy mappában lévő .sh fájl futtatása egy paranccsal

<https://goo.gl/uqJAId>

* Shell prompt testreszabás és cmd viselkedés

<https://goo.gl/yuUhgT>

* Ékezetes karakterek keresése a „locate” paranccsal

<https://goo.gl/ekRito>

* Hogyan írjak olyan szkriptet, ami mappákat vizsgál át?

<https://goo.gl/QSfoLT>





A Total War: Warhammer a legújabb játék a Creative Assembly által fejlesztett és Sena által Microsoft Windows, OS X és Linux rendszerekhez kiadott Total War játéksorozatban, 2016-ban. A Linuxos portot és az újonnan kiadott Mac OS X portot a Feral Interactive hozta létre (<https://www.feralinteractive.com/en/games/warhammerw/>).

A Total War: Warhammer a tizedik játék a teljes Total War játéksorozatban. Az első játékot, amelyet 2000-ben adtak ki, az Electronic Arts fejlesztette, de nem sokkal ezt követően a Creative Assembly vette át a fejlesztést a Medieval: Total War játéktól kezdve 2002-ben. A Total War: Warhammer a harmadik játék, amit Linuxra adtak ki – a Medieval II: Total War és Empire Total War kiadását követően – melyeket szintén a Feral Interactive portolt.

A többi játékhoz hasonlóan, a legújabb játék is körökre osztott stratégiai és valós idejű taktikai játék. A többi játék a sorozatban történelmi alapokon nyugszik, ennek kivételével. Az Empire: Total War

például az Egyesült Államok, valamint más angol gyarmatok kolonizálásával foglalkozik, míg a Napoleon: Total War Bonaparte Napoleontól és ellenségeiről szól. A fő tulajdonság, ami megkülönbözteti a Total War: Warhammert a sorozat többi részétől az, hogy teljesen fikció és szinte fantasy-jellegű. Mivel a játék futtatásához Steamre van szükség, így célszerű egyenesen a Steamről megszerezni a játékot, (http://store.steampowered.com/app/364360/Total_War_WARHAMMER/) ahol jelenleg 59,99 dollár, de kihasználhatóak más helyek akciói is például a Humble Bundle

(https://www.humblebundle.com/gamepage/totalwar_warhammer_gamepage), vagy egyenesen letölthető a Feral Interactive oldaláról.

A többi játék játszása után tudtam mit várhatok a játéktól, de nagyon kellemesen meglepődtem, amikor észrevettem olyan kulcselemeket, amik csak ebben a játékban fellelhetőek. Kezdetnek, mivel ez a játék fantasy elemeket kölcsönöz és a Warhammer univerzum szereplőit, így először el kellett döntenem, melyik csoporttal legyek. A csoportokat bemutató hosszú intro-t követően szembesültem a vá-

lasztás nehézségével. A négy faj: Wharves, Greenskins (orkok vagy goblinok), az Emberi Faj (a birodalom) és a Vámpír Grófok és ezeken belül további fajok. Az egyes fajok neve és rövid leírása mellett, jelzik az egyes fajok nehézségi szintjét is. Gondos fontolgatást követően a Vámpír Grófok fajtát választottam, ami közepes nehézségűként volt jelölve.

A játék célja a birodalmad bővítése, bármilyen eszközzel, ami végül háborút jelent. Bár a birodalom egészséges növekedéséhez szükséges továbbá az épületek építésében, infrastruktúrában, kereskedelemben, a népesség kontrollálásában, rendfenntartásban, költségvetési és politikai felelősségek kezelésében való jártasság is. Például nem elég csak a hadsereg létszámának növelése, mert hamar elfogy a pénz – emiatt káosz és lázadások lesznek – ami miatt csődbe mész és elpusztul száználmas és kapzsi kis birodalmad. Ehelyett egy figyelmesebben épített birodalom, mely a gazdaság és az ellenség adta lehetőségek szerint terjeszkedik, a rend megzavarása és megalázta-



tások nélkül, jobb stratégia még akkor is, ha ez sokkal tovább tart.

A teljes játéktérkép óriási és nem szükséges sietni a felfedezéssel és elfoglalással. Ebben a játékban az a jó, hogy sok órányi szórakozást nyújt, ami az egyik legfontosabb tulajdonsága egy játéknak.

Az egyes csoportok számos dologban különböznek egymástól, ezeket a jellegzetességeket hasznos felfedezni. Habár én csak a Vámpír Grófokkal játszottam, a legjobb módszer a többi csoport legyőzésére, ha megismerjük őket, vagy utánaolvasva az egyes csoportoknak vagy játszva velük. Tehát például a vámpír távolsági egységek mások lesznek, mint ugyanebből a Dwarvoké, a birodalomé vagy a goblinoké. Ugyanez igaz az egyes csoportok közelharcosaira is. Továbbá a terület, ahol az egyes csoportok jól érzik magukat is más-más. Tehát a természetesen sötétebb területek sokkal barátságosabbak a vámpíroknak, mint bármely más csoport számára. Anélkül, hogy nagyon belemennék a részletekbe, minden csoport speciális területeken érzi jól magát, válik sebezhetőbbé, amit érdemes figyelembe venni a csatába vonulás előtt.

Hatalmas új előny, ami csak ebben a játékban jellemző, a varázslás. Minden csapatban 20 egység lehet, amit a Lord vezet. Minden Lordnak egyéni képességei vannak, melyek rpg játékhoz hasonlóan fejleszthetők, és melyek nagy része varázslat. Számos mágikus módszer áll rendelkezésre, amiket az rpg játékokban oly ismerős képességfán keresztül fejleszhetünk. A varázslat lehet támadó vagy védekező, valamint néha átmenet a kettő között, minden attól függ, mit szeretnél elérni, és hogyan fejleszted a fát. Összegezve, ez egy teljesen új izgalmas lehetőséget nyújt a csaták levezetését illetően egy Total War játékban. Nem sokkal ezelőtt értesültem róla, hogy a Total War: War-

hammer az első egy trilógiában, s ez zene volt füleimnek. A második rész idén várható és remélem Linuxos kiadás is tartozik majd a 0. napos nagy kiadáshoz.

Mint majdnem minden PC-s stratégiai játék, a Total War: Warhammer is egerrel és billentyűzettel játszható. A játékban különböző térképek vannak, de a fő térkép a stratégiai térkép, ahol is láthatod növekvő birodalmadat, a tervezett terjeszkedést vagy szükség esetén védekezést, ha az ellenség kopogtat az ajtón. Itt döntheted el, milyen épületek épüljenek, melyeket tartsd karban vagy rombolod le. Azt is itt döntheted el, melyik irányba szeretnél felfedezni és melyik

csoportot támadod meg. A nevéből adódóan a stratégiai térképen történik a játék körökre bontott stratégiai része. Ugyanakkor mielőtt csatában veszel részt, a valós idejű taktikai rész lép elő és a stratégiai térkép helyett egy taktikai térképpel találod szemben magad, ahol teljes hadseregek irányítása helyett a hadsereged egységeit irányíthatod. Itt tudod használni a tanult varázslatokat, valamint leteheted az idomított, tartott és gondozott szörnyeidet. Ezen a taktikai térképen láthatod a háború vérfürdőjét és minden szörnyűségét.

Míg a stratégiai térképen a lassú és óvatos tervezés zajlik, addig a taktikai térkép az, melynek figyelése közben pumpál az adrenalin és élet-halál döntések születnek. Itt mutatja meg magát a játék többretegű grafikája is és a 360°-os surround-hangzás egyenesen a csata közepébe helyez.

Ez a játék nagyon jól játszható Linux alatt, amíg a felszerelésednek megfelelően van beállítva. Erősen javaslom, hogy hagyd a játéknak kalibrálni magát, hogy a legmegfelelőbb grafikai beállítást találja meg, semhogy túl magasra helyezd a léceket, amit aztán a gép majd nem bír. Korábban akadtak



problémáim ezzel a játékkal, mint például, hogy lefagyott a teljes rendszerem – melynek eredménye egy kernelpánik és egy újra bootolás lett, de lépésről lépésre sikerült igazítanom és élvezhetővé vált a játék már hosszú ideje komolyabb problémák nélkül. A korai problémák egyike az volt, hogy az egyik grafikai beállítás miatt túlmelegedett a grafikai kártyám, de mihamarabb lejjebb állítottam, a probléma megszűnt. Ezért nem is okolom a játékot, tekintve, hogy ez inkább felhasználói hiba volt, ugyanis én akartam a játékot a saját hardverem képességein túl erőltetni. Egy másik jó funkció a játékban a szintjel, ami segít a megfelelő és a gépet még nem túlterhelő grafikai beállítások megtalálásában. Az egyetlen kis panaszom a játékkal kapcsolatban, és nagyon kis panasz, hogy az intró a játékban nem csak az első játszásakor jelenik meg, hanem ahányszor elindítod a játékot. Nem lenne nagy gond, de elég hosszú és véleményem szerint ki lehetne hagyni, de minden Total War játék ilyen, úgyhogy azt hiszem ezzel együtt kell élnünk.



MINIMÁLIS KÖVETELMÉNYEK:

Operációs rendszer: Ubuntu 16.04 (64 bit) vagy újabb, SteamOS 2.0
CPU: 3,4 GHz Intel Core i3-4130, 3,5 GHz AMD FX-6300
RAM: 4 GB
GPU: 1 GB Nvidia 650ti vagy jobb (367.28 meghajtó), 2 GB AMD R9 270 vagy jobb (LLVM 3.9 által kompilált Mesa 13.0.1 meghajtó)
Merevlemez: 29 GB elérhető szabad terület

Kiegészítés: Intel GPU-k nem támogatottak a kiadás idejében



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



Az én asztalom

Írta: Richard Juetten – Fordította: Molnár Tibor



Ez egy képernyőfotó a jelenlegi Ubuntu asztalomról. Az Arizonában található Colorado folyón, a Grand Canyonban lévő Granite zuhatagon vagyok látható. A fotós a parton volt. Azt nem tudom, milyen kamerát vagy lencsét használt.



Az én asztalom

Írta: Sergio – Fordította: Molnár Tibor



Ez az Kubuntu asztalom.

A menü- és alkalmazássáv függőleges (balra), és automatikusan eltűnik.

A háttérképként szolgáló NASA fotók cserélődnek, és a NASA oldaláról tölti le.

A visszaszámláló (bal alsó sarok) emlékeztet, hogy ne feküdjek le túl későn.



Az én asztalom

Írta: Vince – Fordította: Molnár Tibor



Ez az Ubuntu asztalom. A fotót én készítettem a Queensland vasútról, ahogy a Pumpkin fesztiválról jön vissza, és a Cooray állomásra áll be.



Az én asztalom

Írta: Edluel Andrew Tamon – Fordította: Molnár Tibor



Az ikonok, és a kurzor apró beállításai csodálatosan különlegessé teszi a dolgokat az idén nyáron.

Az, hogy a dolgokat rendben tartom, megerősíti, hogy az asztalom közelsége inspirál, és termelékenyvé tesz engem.

Itt van egy egyszerű fotó a személyes laptopomon lévő Ubuntu asztról. A Unity Tweaket használ-

tam a panel beállításához, és a képernyő aljára mozgatáshoz.

Operációs rendszer: Ubuntu 16.04.2

Témák: Ambiance

Ikonok: Windows 10

Kurzor: Windows 8



Támogatónk

RENDSZERES TÁMOGATÓINK

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 ADOMÁNYOZÓK

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. Sikertelenül 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 122. szám



Lapzárta:

2017. június 11-e, vasárnap

Kiadás:

2017. június 30-a, 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 Canonicalnek, a fordító-csapatoknak 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 Tunelnen 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 magazintról és az Ubuntu Linuxról.



Google Play – Már olvashatod a Full Circle magazint a Google Play/Books oldalán. Keressd a „full circle magazin”-t, vagy kattints ide: <https://play.google.com/store/books/author?id=Ronnie+Tucker>

Full Circle Magazin Magyar Fordítócsapat



Koordinátor:
Pércsy Kornél

Fordítók:

Bors Tibor	Pércsy Kornélia
Dobler Gábor	Palotás Anna
Haberle Gusztáv	dr. Simon Gergely
Jancsek Árpád	Sipkai Gergely
Meskó Balázs	Szandi Gábor
Molnár Tibor	Veres László

Lektorok:

Almási István Veres László

Szerkesztő:
Kiss László

Korrektor:
Heim Tibor