



# Váltsunk Linuxra!

**Szerző:** Szakszon Mihály

**Szakmai lektor:** Varga Csaba Sándor

**Nyelvi lektor:** dr. Nádor Orsolya

**Szerkesztő:** Szögi András

**Borítóterv:** Seres Péter

A kiadásért felel a Krea Kft. ügyvezető igazgatója

ISBN

963 204 658 7

Copyright Krea Kft. 2002. október



<b>1. Bevezetés</b>	<b>5</b>
Néhány fontos linuxos fogalom	6
<i>Partíció</i>	6
<i>Kernel, a rendszermag</i>	6
<i>Az eszközök elnevezései</i>	6
<b>2. A Linux rövid története</b>	<b>10</b>
2.1. A Unix, mint előd	10
2.2. A Linux fejlődése	10
<b>3. A Linux</b>	<b>11</b>
3.1. Terjesztések (disztribúciók)	12
3.2. Fájrendszer.	14
3.3. Jogosultságok.	14
3.4. Hardvertámogatás	15
<b>4. Általános eszközök</b>	<b>16</b>
4.1. Az asztal	16
4.1.1. <i>Bevezetés</i>	16
4.1.2. <i>Az asztal kinézete</i>	17
4.2. Vezérlőpult	23
4.2.1. <i>Vezérlőpult</i>	25
4.2.2. <i>YaST2 - A SuSE Linux vezérlőközpontja</i>	26
4.3. Intéző - fájlkezelés Linux alatt	26
4.3.1. <i>Bevezetés</i>	26
4.3.2. <i>Konqueror</i>	27
4.3.3. <i>Nautilus</i>	30
4.4. Fájlok Keresése	32
4.5. Sűgó	34
<b>5. OpenOffice irodai programcsomag</b>	<b>34</b>
5.1. Szövegszerkesztő (OpenOffice.org Writer)	34
5.1.1. <i>A képernyő ismertetése</i>	34
5.1.2. <i>A program megnyitása</i>	34
5.1.3. <i>Új dokumentum létrehozása</i>	34
5.1.4. <i>Dokumentum megnyitása</i>	35
5.1.5. <i>Dokumentum mentése</i>	35
5.1.6. <i>Dokumentum bezárása</i>	36
5.1.7. <i>Élőfej és élőláb</i>	36
5.1.8. <i>Oldalszámozás</i>	37
5.1.9. <i>Margók, lapméret, laptájolás</i>	37
5.1.10. <i>Nézetek</i>	38
5.1.11. <i>Eszköztárak</i>	38
5.1.12. <i>Karakterek formázása</i>	38
5.1.13. <i>Bekezdések, szakaszok formázása</i>	39
5.1.14. <i>Szegélyek és mintázatok</i>	41
5.1.15. <i>Objektumok beszúrása</i>	41
5.1.16. <i>Tabulálás</i>	42
5.1.17. <i>Szövegrészek keresése és cseréje a dokumentumban</i>	42
5.1.18. <i>Táblázat létrehozása</i>	43
5.1.19. <i>Rendezés</i>	43
5.1.20. <i>Lábjegyzet, végjegyzet</i>	44
5.1.21. <i>Helyesírás-ellenőrzés</i>	45



5.1.22. Kördokumentum készítése	45
5.2. Táblázatkezelő (OpenOffice Calc)	46
5.2.1. A Calc indítása, a képernyő ismertetése	46
5.2.2. Munkafüzet megnyitása	47
5.2.3. Új munkafüzet megnyitása	48
5.2.4. Mentés, export	48
5.2.5. Export lehetőségek	49
5.2.6. Mozgás a táblázatban	50
5.2.7. Adatbevitel	50
5.2.8. Adattípusok	51
5.2.9. Függvények és felépítésük	53
5.2.10. Rendezés	56
5.2.11. Diagram beszúrása	58
5.2.12. Nyomtatás	59
<b>6. Internet</b>	<b>61</b>
6.1. Böngészők	63
6.1.1. Mozilla	64
6.1.2. Konqueror	64
6.1.3. Galeon	65
6.1.4. Nautilus	66
6.2. Levelezés	67
6.2.1. Evolution	67
6.2.2. Kmail	67
6.3. IRC	69
6.3.1. Az X-Chat program	69
6.3.2. ChatZilla	69
6.4. Az FTP program	74
6.4.1. gFTP	74
6.5. HTML szerkesztők	75
6.5.1. Mozilla Composer	75
6.5.2. Quanta Plus	76
6.6. Az Evolution kiegészítői	77
6.6.1. Szűrők	77
6.6.2. Virtuális mappa	77
6.6.3. Naptár	79
6.6.4. Feladatok	80
6.6.5. Névjegyek	80
6.6.7. Címjegyzék	81
6.7. Tűzfal, biztonság	82
6.8. Telnet, Ssh	82
<b>7. Multimédia</b>	<b>82</b>
7.1. Grafika	82
7.2. Zenehallgatás (XMMS)	85
7.3. Videó lejátszás (Mplayer)	86
<b>8. Játékok</b>	<b>87</b>
<b>9. Archiválás</b>	<b>88</b>
9.1. Ark	88
9.2. CD írás	88
9.2.1. KonCD	89



# Váltunk Linuxra!

9.2.1 X-CD-Roast .....	.92
<b>10. Telepítési információ az UHU Linuxhoz:</b> .....	<b>.95</b>
10.1. Az előkészület .....	.95
10.2. A telepítés .....	.96
<b>11. Telepítési információk a SuSE Linuxhoz:</b> .....	<b>.103</b>
11.1. Az előkészület .....	.103
11.2. A telepítés .....	.103
11.3. Javaslatok a telepítéshez .....	.104
11.4. Az első beállítások .....	.104
<b>Ajánlott irodalom .....</b>	<b>.107</b>
<b>Ajánlott internetcímek .....</b>	<b>.107</b>



## 1. Bevezetés

### Kedves Olvasó!

A mai kor egyik legsajátosabb jelensége a linux operációs rendszer. Ez az informatika egyik legsokszínűbb ága, ahol rengeteg lelkes csapat dolgozik azon, hogy egységes, jól felhasználható program kerüljön a felhasználók kezébe. Ennek eredményeképpen a linux kezelése és mindennapos használata mára egy átlagos felhasználó számára sem elképzelhetetlen.

Három fő oka van annak, hogy mind több szervezet és magánszemély foglalkozik a Linuxra történő átállás gondolatával.

A leggyakrabban említett ok az olcsóság, a programok jelentős része ugyanis ingyenesen letölthető a világhálóról.

A második, hogy egy nagyon gyorsan fejlődő rendszerről van szó.

A harmadik - szakemberek szerint ez a legjelentősebb - az adatok nagyfokú védelme és a magas szintű működési megbízhatóság.

Önmagában is különös, és izgalmas, hogy az üzleti világ "közepén" virágzik egy szabad felhasználást, lelkesedésből végzett munkát hirdető mozgalom. Ennek a jelenségnek a kialakulásával, fejlődésével, jövőjével kapcsolatos kutatások több kötetet is megtöltenének. Mi ebből csak egy rövid ízelítőt adunk, a többit - akár gyakorlásként - biztosan megtalálja majd az interneten is.

A könyv a hozzátartozó cd-romokkal együtt a sorsdöntő első lépések megtételében segítenek, eljuttatva a felhasználókat egy olyan szintre, ahonnan az interneten található további tudásanyaggal, esetleg némi linuxos baráti segítséggel már önállóan is tovább tudnak fejlődni.

A könyv ingyenes mellékleteként megtalálható cd-romokon teljesértékű operációs rendszer és sok hasznos további információ található, amelyek a jellegük miatt (elektronikus program), vagy a terjedelmi korlátok miatt a könyvben nem kapott helyet. Így leírások, ismertetőik, további források állnak az olvasó rendelkezésére, amelyekből részletesebb ismereteket szerezhet a kiszemelt területekről, esetleg segítséget kaphat a nem támogatott, vagy kevésbé támogatott hardver elemek beállításához. A CD mellékletre való utalást ikon jelzi:



Segítség, információ azonnal:

- A lemez mellékleten,
- A Linux belső dokumentációiból (man oldalak, "How-To"-k),
- Az interneten található rengeteg dokumentációból
- (néhány példa a CD-mellékleten a "letöltöttek" könyvtárban)
- Linux levelező listák ([www.mlf.hu](http://www.mlf.hu)).



## Most néhány fontos linuxos fogalom következik:

### Partíció

A fizikailag egy darabban levő winchestert fel lehet osztani több önálló területre, úgynevezett partícióra. A külön partíciók akár más-más operációs rendszereket is tartalmazhatnak, így egyetlen merevlemezről indítható többféle operációs rendszer. A meglévő operációs rendszer mellé, egy másik partícióra később egy új operációs rendszer telepíthető.

### Kernel, a rendszermag

A Linux operációs rendszer legbelső része. A kernel kommunikál a különböző hardver elemekkel, végzi a fájlműveleteket, kiszolgálja a felhasználói és rendszer programokat, egységes programozói felületet biztosít az eszközök eléréséhez.

### Az eszközök elnevezései

A Linuxos rendszerben nemcsak a fájlokat, könyvtárakat, hanem a fizikai eszközöket és a folyamatokat is fájlként kezeljük. Az eszközöknek saját jelöléseik vannak.

### Háttértárak:

IDE eszközök: hda, hdb, hdc, hdd.

SCSI eszközök: sda, sdb, sdc, sdd...

Floppy lemez: fd0, fd1.

Merevlemez partíciók jelölése:

IDE merevlemezek:

hda + a partíció sorszáma = hda1, hda2, stb.

SCSI merevlemezek:

Sda merevlemez + partíció sorszáma = sda1, sda2, sda3, stb.

### Konzolok:

Első virtuális konzol: tty0,

És így tovább egész a hatodik virtuális konzolig: tty1-tty5

Váltani köztük az ALT + F1-F6 billentyűkkel lehet.

Alt-F7 lenyomására lehet átlépni a grafikus felületre. Viszont grafikus felületről átlépni másik "terminálra" úgy lehet, hogy az ALT mellett a CTRL-t is le kell nyomni. Hasznos lehetőség a "sok" terminál, mert az elsőn bejelentkezve el lehet indítani egy alkalmazást, egy másikon lehet böngészni a dokumentációt, megint egy másikon be lehet jelentkezni másik felhasználói néven, stb.

### A soros portok

COM1 és társai helyett ttyS0, ttyS1, stb. nevekkel vannak ellátva.

A fájlrendszerben az eszközök a /dev könyvtárban találhatóak. Az eszközökre történő hivatkozás a /dev könyvtárnévvel és a könyvtárban belül az adott eszköz nevével lehetséges. Például a "Primary Slave" (az első IDE vezérlő másodlagos eszköze) merevlemez a hdb, ennek első partíciója a hdb1. Az eszköz első partíciójának elérése



útja: /dev/hdb1. A második IDE vezérlő elsődleges eszköze, tegyük fel, hogy egy CD-olvasó. Ennek jele: hdc. Nem kell a hdc után számot írni, az csak a merevlemezek esetén szükséges, ez esetben a hdc, ha van lemez a meghajtóban, a teljes CD-lemezre vonatkozik. Tulajdonképpen egyetlen partíció a teljes CD-lemez. Az eddigiek alapján az említett CD-lemez mint eszköz - ebben az értelemben nem teszünk különbséget a CD-olvasó és az abban levő lemez között, hanem ezeket egy egységként értelmezzük - a /dev/hdc bejegyzésként (fájlként) érhető el. Fontos, hogy csak mint eszközt! Ha az azon levő állományokat el akarjuk érni (olvasni, futtatni akarjuk), akkor az eszközt, amit az elérési útja azonosít, be kell fűzni, más szóval mountolni kell a fájlrendszerünkhöz.

## Mountolás

Eszközök és partíciók hozzáadása a fájlrendszerhez. Megvalósítása a "mount" parancs használatával történik: `mount /dev/hdc1 /home/adatok` Ez a parancs azt jelenti, hogy a /dev/hdc1 partíció -azaz a "Secondary Master", a második IDE vezérlőn levő elsődleges merevlemez első partícióján- levő állományokat a /home/adatok útvonalon találjuk meg.

Ha a parancs kiadása után ismét visszkapjuk a vezérlést, akkor jól csináltunk mindent. A unixos gondolkodásmódra jellemző, hogy nem küld feleslegesen üzenetet a gép a felhasználónak abban az esetben, ha sikeresen végrehajtotta a parancsot. Ha viszont a végrehajtás akadályba ütközik, akkor a Linux részletesen kifejti, hogy mi a hiba.

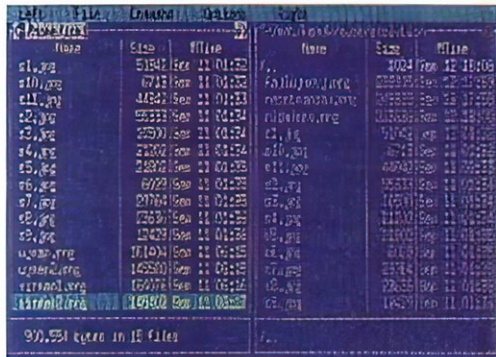
Lekapcsolás az `umount` paranccsal történik. A lecsatolás feltétele, hogy a lecsatolni kívánt eszköz ne legyen használat alatt, azaz ne legyen benne megnyitott állomány. Nem szerencsés az eszközön belül tartózkodni sem. CD lemez, floppy lemez használatánál vigyázni kell arra, hogy csak "felmountolt" adathordozó anyagához férünk hozzá és csak "lemountolt (umount)" hordozót vegyünk ki a gépből! A mountolás a rendszergazda kizárólagos joga. Ennek az az oka, hogy ne lehessen kontroll nélkül kétes eredetű lemezt, CD-t, stb a rendszerbe kapcsolni. Soha nem lehet tudni, hogy milyen vírusfertőzések terjedhetnek így el a vállalati hálózaton. Manapság azért sok olyan felhasználóbarát Linux változat van, amelyik automatikusan, bárki számára engedélyezi, hogy cserélgessen floppy lemezeket, vagy CD-eket. Kérdés, hogy ezt így hagyja-e a rendszergazda, vagy felülbírálja ezt, és attól kezdve ez a veszélyes szabadság megszűnik.

## Konzol és X11

A konzolt úgy kell elképzelni, mintha az ember DOS-szal dolgozna, azaz karakteres felületű. Linux alatt terminálnak is nevezik. Jele `tty0` az első, `tty1` a második és így tovább. `TTY` a teletype szó rövid változata. `X11` a grafikus héj elnevezése. Tulajdonképpen a grafikus megjelenítés lehetőségét jelenti. Ikonok, legördülő menük és minden más olyan elem megjelenítésére szolgál, ami a Windowsra is jellemző. (A Windows is egy grafikus felület.) A terminálok előnye, hogy a karakteres felületen történő parancsvégrehajtás gyorsabb a grafikus felületről, továbbá nem minden parancs adható ki ikonok segítségével a grafikus felületen.



# Váltunk Linuxra!

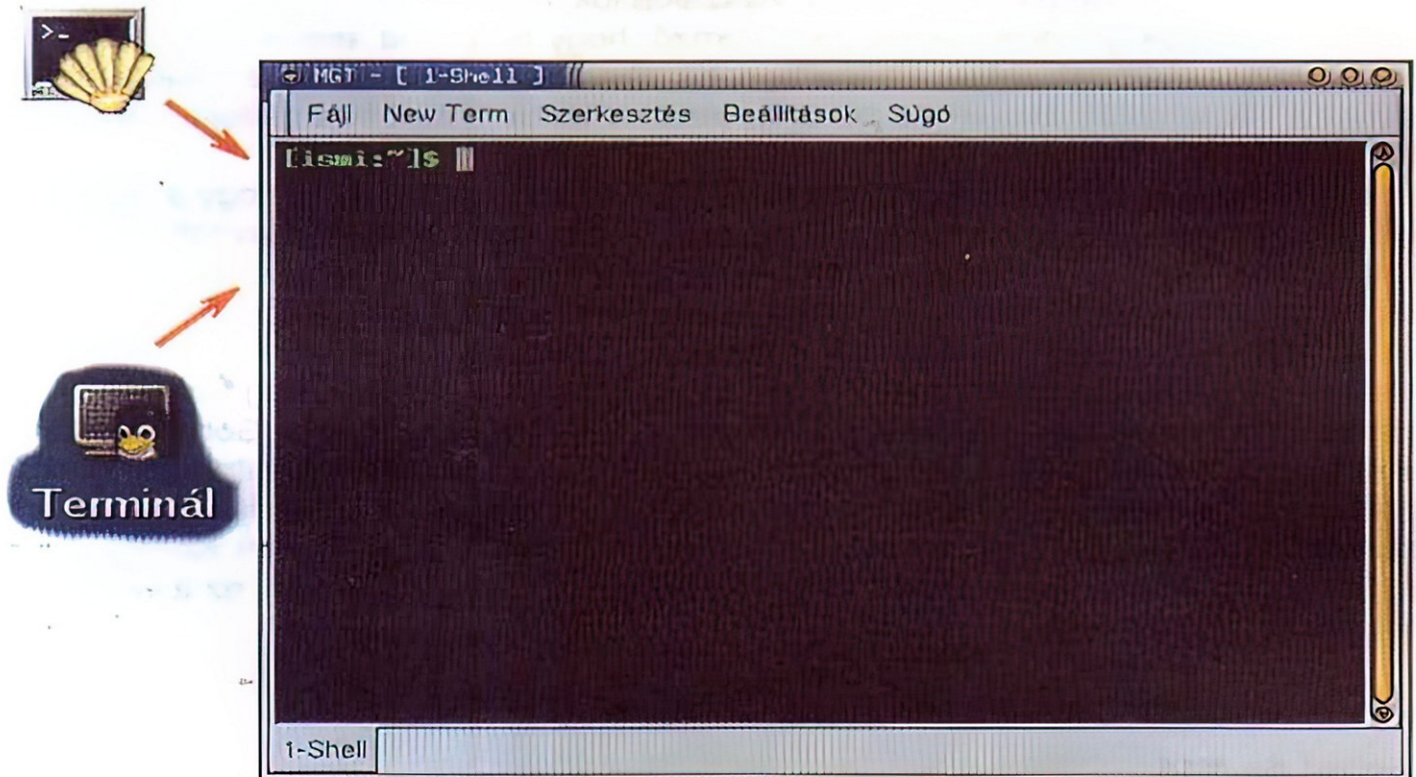


A konzol...

...és a grafikus felület.

## Shell

Burok, parancsértelmező. A shell lehetőséget ad arra, hogy konzolon keresztül programokat indítsunk, kezeljük a rendszer paramétereit (environment variable). Többféle shell létezik Linux alatt. A leggyakoribbak pl: BASH (Born Again Shell), CSH, TCSH, stb. Röviden: ha a rendszer elindult, és megtörtént a bejelentkezés, akkor az már maga a shell. Innen kezdve a shelllel kommunikál a felhasználó.



Ez az ikon indítja a Terminált, a terminálablakban a Shell várja a parancsainkat

## Man (manual page)

Indítsunk el egy szöveges konzolt, majd adjuk ki a "man man" parancsot! Hatására megjelenik a man parancsról szóló manual page. Mit jelent ez? Az első man a man parancsot jelenti, vagyis közli a parancs értelmezőjével, hogy a paraméterként megadott témában adjon információt (a paraméter a második "man" parancs). Másképpen fogalmazva: jelenítsük meg az információt a man parancsról! (A kiadott





parancs érvényesítéséhez <ENTER>-t kell nyomni.) Hasznos lehet a /bin /usr/bin, valamint a /usr/sbin könyvtárakban található fájlneveket paraméterként adni a man parancsnak, majd áttanulmányozni a látottakat. Megjegyzés: nem minden itt található fájlról van manual page leírás. Ez esetben elképzelhető, hogy HOW-TO van róla a doc könyvtárakban (/usr/doc, /usr/X11/doc). De a /bin könyvtárban mindenki talál például egy ls nevű fájlt. Írjuk be: "man ls" <ENTER>, és máris olvashatjuk a könyvtár tartalmának megjelenítéséért felelős program () használatára vonatkozó tudnivalókat (DOS alatt DIR-t használtunk erre a célra).

## How-To

Dokumentáció. A "man" parancs mellett a másik tipikus unixos tudástár. A /usr/doc könyvtárban is találkozhatunk vele, feltéve ha telepítve van. Nem önálló parancsokról szól, inkább egy feladat, probléma megoldásához tartalmaz útmutatót.

## Root (könyvtár és felhasználó)

A unixos könyvtár (fájl) a struktúra legfelső szintje. A ROOT könyvtárnak nincs szülőkönyvtára. Fontos megjegyezni, hogy a ROOT könyvtár jele a "/" (perjel). Azért emeljük ezt ki, mert a fájlok között található egy "ROOT" könyvtár is, ami azonban a ROOT felhasználó saját könyvtára. A ROOT felhasználó (SuperUser) a rendszergazda elnevezése. A ROOT minden fájlhoz hozzáfér, ő a Linux rendszer mindenható ura.



A Root (rendszergazda) könyvtár a / (root, azaz gyökér) könyvtár alkönyvtára

## Démon

Olyan program (inkább nevezzük folyamatnak), amely a háttérben fut. Alapvető, fontos feladatok, amelyek nem igényelnek interaktív kommunikációt a felhasználóval, rendszerint démonok. Sokféle démon van. Pl: nyomtató démon, hálózati-kapcsolat démon, stb. A démon figyeli a folyamatokat, és ha a beállítása szerinti elvégzendő feladatot talál, akkor cselekszik. Az időzíítő démon (cron daemon) megadott időpontban elvégzi a kiszabott feladatot. Éjjel, amíg a felhasználó alszik, a cron figyel, majd ha elérkezik a kedvezményes időszak, letölti a leveleket, a kijelölt weblapokat. Röviden, a cron az adott időpontban adott folyamatot indít el.

## Labor gyakorlat:

Konzolos terminálra váltás grafikus terminálról, majd vissza.

Bejelentkezés után grafikus környezetben kezdhetünk neki a munkának. Ehhez a Windowsban már hozzászokhattunk. Az újdonság az, hogy a gép előtt maradván, azonos időben több néven is bejelentkezhethetünk.



# Váltunk Linuxra!

1. A grafikus felületű környezetbe történő bejelentkezés után nyomjuk le a CTRL+ALT+F1 billentyű kombinációt! Ezzel váltottunk át konzolos terminálra, mégpedig az egyes számúra.
2. Itt szintén be kell jelentkezünk. A "login"-hoz adjuk meg a bejelentkezési nevet <ENTER>, majd a "password"-hoz a jelszót <ENTER>! Ezzel megkezdhetjük a munkát konzolos környezetben. Írjuk be: ls -la <ENTER>! (A környezet emlékeztet a DOS-ra.) Az előbbi parancs hatására a gép az aktuális könyvtár részletes tartalmát írja ki.
3. Nyomjuk le az ALT+F2 billentyű kombinációt! (Most nem kell a CTRL billentyűt nyomni, mert nem grafikus felületen vagyunk, hanem karakteresen.) Ezzel a második konzolra váltottunk át. Ide is az előbb leírt módon tudunk bejelentkezni, akár azzal a névvel, mint az elsőre, akár más névvel.
4. Nyomjuk le ismét az ALT+F1-et! Visszatértünk az első konzolra. Látható, hogy minden abban az állapotban van, ahogyan hagytuk.
5. Végül térjünk vissza a grafikus felületre. ALT+F7!

## 2. A Linux rövid története

### 2.1. A Unix, mint előd.

A Linux története a UNIX (ejtsd: juniksz) operációs rendszer megszületésével kezdődik. A Unix valamikor egyetlen operációs rendszer volt, ma azonban a bizonyos szabványoknak megfelelő operációs rendszerek csoportját hívjuk unixoknak. A Linux is ebbe a csoportba tartozik. (A unix jogilag védett szó, ezért nem mondjuk ki, hogy a Linux az Unix, hanem ehelyett a Unix Klón kifejezést használjuk.) A Unix operációs rendszert 1969-ben fejlesztették ki az AT&T Bell laboratóriumában. A nyolcvanas évek elején elindult egy egységesítési törekvés, amelynek az volt a célja, hogy kifejlessze a UNIX operációs rendszerek szabványát. A kilencvenes években több tulajdonos kezén is átment a rendszer, leágazások, alváltozatok terjednek a világ minden táján.



Részletesebb történeti áttekintés található a CD mellékleten "A Linux története" címen.

### 2.2. A Linux fejlődése.

A LINUX "atyja" Linus Torvalds, aki a Linux fejlesztésének kezdetén az akkor újak számítógépeket Intel 80386 processzor lehetőségeivel szeretett volna megismerkedni. Andrew Tanenbaum Minix nevű - főleg oktatási célokat szolgáló - operációs rendszerét tanulmányozva; annak nyomdokain haladva kezdett el írni egy olyan rendszert, amely kellően kihasználja a 386-os processzor képességeit. Első szárnypróbálgatásainak eredményét az interneten jelentette meg, mint érdekes újdonságot.



Ez 1991 nyarán történt. 1991. október 5-én hirdette meg Linus Torvalds az első „hivatalos”, 0.02-es Linux-ot az interneten. Ekkor már néhány alprogram is futott a rendszeren, de a Linux ekkor még csak a megszállott hackereknek készült.

A *hacker* magasan képzett számítógépes szakember, aki a különböző szoftverek belső hibáit, biztonsági réseit deríti fel, arra *felhívja* a készítőket a figyelmét, azaz *segít* csökkenteni a rossz szándékú „betörők” esélyeit. A rossz szándékú, sokszor betörőnek titulált - gyakran szerény informatikai tudással



rendelkező - "támadók" a CRACKER-ek. A filmekben sajnos következetesen hackernek nevezik a crackereket.

A kernel programozója is hacker, például aki a Windows NT rendszerek kernelénél mint programozó vagy tesztelő bábáskodott, az is hacker. A hacker tehát olyan programozó, aki a jó oldalon áll, mint ahogy egy biztonsági szakember is

*Szorgalmi feladat: tekintsük meg a [www.gnu.hu/hacker-howto.html](http://www.gnu.hu/hacker-howto.html) oldalt!*

1992-től egyre gyorsuló ütemben gyarapodott a Linux-felhasználók és -programozók száma. Egyes egyetemeken törölték az összes, nem Linuxos programot. Ez azért bizonyult hasznosnak, mivel a UNIX alatt dolgozó fejlesztők és kutatók otthon is Linuxos környezetben folytathatták a munkájukat.

Nagy lépésnek számított 1996-ban a 2.0.0 sorozatú rendszermag (kernel) megjelenése, melynek fő újítása a modulok megjelenése volt, amelyek segítségével gyorsabbá vált a programok működése. A ritkábban használt eszközök csak akkor kerülnek be a rendszerbe, amikor szükség van rájuk. Az azóta elmúlt évek alatt a rendszermag verziói sorra követték egymást. Sok szerveren a ma már "réginek" tekinthető, sok javításon átesett, de éppen ezért megbízhatóan működő 2.2.x sorozat teljesít szolgálatot. Az egyre újabb kerneleknek törvényszerűen követniük kell az egyre újabb hardver eszközöket, újabb technológiákat. A napjainkban megjelenő Linux disztribúciók a 2.4.x sorozatú kernelt tartalmazzák, de hamarosan várható az újabb verzió-váltás. Linus Torvalds nem vesz - és nem is vehet - részt minden, a Linuxhoz kapcsolódó program megírásában, hiszen az meghaladja egy ember teherbírását. De még mindig személyesen hagyja jóvá az új kerneleket, s a Linux név is az ő tulajdona.

Napjainkban a Linux megtalálható internet szolgáltatók, vállalatok szerverein, sokszor levelező kiszolgálóként, webtár szolgáltatóként, belső hálózati kiszolgálóként, tűzfalként. Egyre több elektronikus eszközben találkozunk Linux operációs rendszerrel. Tehát körül vagyunk véve Linuxokkal, még ha nem is tudunk róla. A Linux hódít, függetlenül attól, hogy a Microsoft többször hangoztatta negatív véleményét a szabad szoftver szellemiségének terjedéséről.

## 3. A Linux

### Mi is az a Linux?

Szigorúan véve: a rendszermag. Tágabb értelemben viszont azt az egységbe szervezett szoftver halmazt is ide értjük, ami a Linux kernelt használva működik. Tehát a kernel, valamint a hozzá tartozó szoftverek összessége a Linux. Természetesen még tovább lehet bővíteni a kört a linuxos filozófiával, a szabad szoftver szellemiségével stb.

A Linux híresen megbízható, stabil operációs rendszer rengeteg felhasználó és egyéb programmal. Lehetőséget ad arra, hogy a felhasználó ne legyen kiszolgáltatva a szoftver készítőjének. Különlegessége, hogy mindezt ingyen és jogtisztán is megkaphatjuk.



## Nyílt forráskód

A Linux belső működését bárki megvizsgálhatja, azaz a forráskódot szabadon áttanulmányozhatja. Így kizárt, hogy olyan programrészletek legyenek belerejtve a nyílt forráskódú programokba, amelyek a felhasználó gépéről titkos jegyzeteket, jelentéseket küldhetnek illetéktelenek számára. Erre persze csak azok képesek teljes biztonsággal, akik értelmezni tudják a programot (tudnak programozni), továbbá nem előre lefordított programot telepítenek, hanem a saját gépükön fordítják le a forráskódot.

## Stabilitás

A Linux stabil rendszer. A Unix filozófia szerint egy programnak csak egy dolgot kell tudnia, de azt nagyon. Ez egyszerű, de célratörő szemlélet, aminek köszönhetően a különböző programok szükségszerűen össze tudnak dolgozni, így rendkívül sokoldalú, hatékony és megbízható rendszert alkotnak.

## 3.1. Terjesztések (disztribúciók)

A Linux és az azon futó alkalmazások fejlesztői folyamatosan újítanak programjaikban, így azok állandóan változnak. A változást, a fejlődést a verzió-számok mutatják. A különböző alkalmazások csak bizonyos verzió-tartományokban képesek együttműködni más programokkal. Ezért nem mindegy, hogy egy bizonyos verziószámú programot milyen verziószámú másik programmal szeretnénk összedolgoztatni. Saját magunk is összeállíthatnánk Linux rendszerünket, de ezt a feladatot magukra vállalják a Linux-disztribútorok. Összeszedik az internetről azokat a programcsomagokat, amelyek jól tudnak együtt dolgozni, elkészítenek bizonyos segédleteket, amikkel könnyebbé válik a rendszer kezelése, karbantartása, szépen dobozba teszik a Linux rendszert tartalmazó cd lemezeket és néhány hasznos kézikönyvet. Egy-egy ilyen csomag néhány tízezer forintért beszerezhető. A terjesztés licencétől függően az is lehetséges, hogy a cd lemezeket bárki átmásolja és használja. Van olyan terjesztő, aki több hónapos támogatást is ad a megvásárolt csomag regisztrálása ellenében. Ez azt jelenti, hogy bármilyen, a termékkel kapcsolatos probléma esetén szakszerű segítséget nyújtanak. Vannak azonban pénzért megvásárolható linuxos szoftverek is - nem a Linux maga, csak bizonyos felhasználói programok. Ezekre saját felhasználói szerződés érvényes, a többség viszont ingyenes. A legnépszerűbb terjesztések: Red Hat, SuSE, Mandrake, Debian, Caldera, Gol Linux, Slackware, OpenLinux, stb.

Vannak magyar disztribúciók is, ilyen például az UHU Linux vagy a Pécsi Tudományegyetem Renegát II disztribúciója.

### Melyik disztribúciót célszerű választani?

Alapvetően azt, amelyikhez könnyen kapunk segítséget. Akinek van szakértő ismerőse, akkor praktikus ugyanazt választani, amit ő is használ, mert ahhoz ért a legjobban.

Ha van rá mód, érdemes több terjesztő változatát is megismerni, és az így szerzett szélesebb körű tapasztalat alapján dönteni.

Kezdetben célszerű az egyszerűen telepíthető és üzemeltethető változatokat kipróbálni, pl: Mandrake, SuSE, UHU. A haladók közül nagyon sokan a Debian Linuxot (mostanában jelent meg a Debian 3.0 verzió Woody néven) szeretik.



## Hol lehet hozzájutni a Linuxhoz ?

A legtöbb linuxos disztribúció nyílt forráskódú, azaz olyan programokból áll, melynek forráskódja nyílt és szabadon hozzáférhető. Ezeket a programokat a disztribúciót gyártó cégeknek is szabadon elérhetővé kell tenniük. A legtöbb disztribúció mellékel a programok forráskódját a termékhez, ezen felül szabadon letölthetővé teszi azokat az internetről. Egy-egy disztribúcióhoz tehát az alábbi módokon lehet hozzáférni:

- Annak ellenére, hogy a programok szabadon hozzáférhetőek, megvehetjük őket pénzért egy megfelelő boltban. Ez az ún. „dobozos terjesztés” (disztribúció). Ennek az az előnye, hogy legtöbbször nemcsak a rendszerhez járó CD lemezeket kapjuk meg, hanem kézikönyveket és gyakran szakmai segítséget is. Például a SuSE több hónapos szakmai segítséget nyújt a regisztrált vásárlói számára. Aki megteheti, válassza tehát valamelyik dobozos disztribúciót!
- Szakmai újságok lemezmellékletein is rengeteg Linux kiadás látott már napvilágot.
- A Magyarországi Linux-felhasználók Egyesületénél a CD-író projekt keretein belül cserелеmezekért többféle Linux közül lehet választani.
- Bizonyos szakkönyvek mellékleteként is szerepelni szoktak Linux CD-k.
- Ha rendelkezünk a megfelelő internetkapcsolattal (ADSL vagy kábeltévé), letölthetjük a programokat az internetről. Ezt azonban kezdő felhasználók számára nem ajánljuk.



Linux változatok

## Mi is az a szabad szemlélet, ami a Linux világot jellemzi?

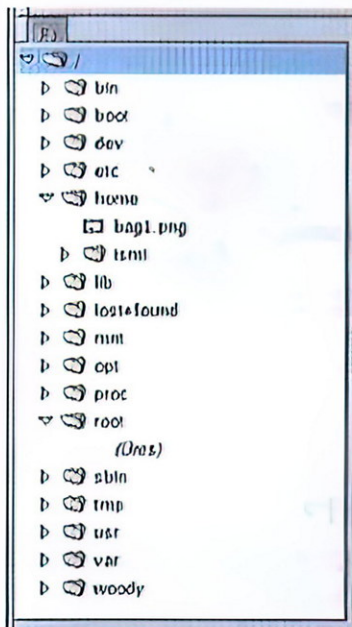
Az 1970-es évek végén és az 1980-as évek elején több programozó nem vette szívesen a nem másolható programok és az üzleti gondolkodás térhódítását. Szabadságukat korlátozó tényezőnek látták a terjesztésre és a módosításra vonatkozó korlátokat. Ezért ezek a programozók saját programjaikat továbbra is szabadon közreadták, várták mások módosító javaslatait, esetleg programrészeit, ezek közül a jobbakat beépítették az új verziókba, és így tökéletesítették programjukat. Ez többnyire jobb minőségű szoftverekhez vezetett, mint a nagy cégek korlátozott programozói gárdáinak termékei, amelyek erősen üzleti megfontolások szerint készülnek. A sok elszigetelten dolgozó, különálló, elszánt programozót szerette volna Richard M. Stallman összefogni az 1980-as évek első felében azzal, hogy megalapította a „Free Software Foundation”-t (FSF, Szabad Szoftver Alapítvány), és elindította a „GNU project”-et. Az alapítvány elsődleges célja, hogy a GNU programokat terjessze. Alapítványként adományokat fogadhat el, amelyekből gépparkot tarthat fenn, és fizethet a programozóknak, a GNU pedig magát a programozási munkát hivatott koordinálni. A GNU projekt alapvető célja, hogy egy teljesen szabadterjesztésű programokból álló, UNIX-szerű rendszert hozzon össze.



A szabad szoftverek világában külön probléma a másolási jogok kérdése. Tegyük fel ugyanis, hogy valaki ír egy jó, használható programot, de nem kíván foglalkozni a hivatalos terjesztéssel járó adminisztrációs, dokumentálási, tesztelési munkával, ezért szabad szoftverként kibocsátja a programot az interneten keresztül. Amíg a felhasználók használják a programot, esetleg tökéletesítik, és javaslatokat tesznek a szerzőnek, addig minden rendben van. A szerzők azonban biztosan nem szeretnék, ha programjaikra lecsapna egy szoftvercég, és beépítené saját termékei közé, jelentős hasznot hajtva ezzel magának, amiből a szerző semmit se kap. Ilyen és hasonló problémák kiküszöbölésére született a „GNU General Public Licence” (GPL) irata, amely magában foglalja a GNU szoftverforgalmazási filozófiáját is. A licencnek az a lényege, hogy tulajdonképpen bármit csinálhatunk egy GPL-es szoftverrel, szabadon másolhatjuk, átírhatjuk, lefordíthatjuk, sőt el is adhatjuk pénzért, kivéve egy dolgot: nem tehetjük zárttá a forráskódját.

## 3.2. Fájrendszer.

A Linux rendszer fájljai hierarchikus rendszer szerint vannak elhelyezve, azaz bizonyos szempontok alapján csoportosítva vannak és „szülő könyvtár”-„gyerek könyvtár” szerkezet szerint, egyre mélyülő struktúrában vannak tárolva. A fájlrendszer csúcsa a gyökérkönyvtár, jele a perjel „/”. Minden más fájl ez alatt helyezkedik el. Linux



alatt a könyvtárak, a folyamatok és az eszközök is fájlként jelennek meg a rendszerben. A legtöbb UNIX fájlrendszernek hasonló az általános felépítése, azonban a részletek eltérőek. A fájlokra hivatkozni a nevük előtt az elérési útvonallal együtt lehet. Ha nem adunk meg elérési útvonalat, akkor abban a könyvtárban keres a Linux, ahol épp „vagyunk”, ezt munkakönyvtárnak hívjuk. Az „abszolút elérési útvonal” az, ha a gyökér könyvtárból vezetjük le a fájl elérésének útvonalát. „Relatív elérési útvonalról” beszélünk, ha az aktuális könyvtárból kezdjük az elérési útvonal leírását.

A háttértárak, így a winchester, a floppy lemez, a cd lemez eléréséhez azokat előbb a rendszerhez kell csatolni, „mount”-olni kell őket. Sok rendszer automatikusan, az induláskor megteszi ezt. A cd-t a /cdrom, vagy a /mnt/cdrom könyvtárban találjuk, míg a floppy lemez helye a /floppy, vagy /mnt/floppy szokott lenni.

A KönyvtárFa. (a fájlrendszer)

## 3.3. Jogosultságok.

A fájlok paraméterekkel vannak ellátva. Mivel a Linux hálózatos operációs rendszerként több felhasználót tud kiszolgálni egyszerre, nem jó, ha mindenki minden fájlba bele tud nézni, illetve módosítani tudja azokat. Ennek megoldását hivatott ellátni néhány plusz paraméter. A fájlok eléréséhez (írás, olvasás, futtatás) rendelkezniünk kell az ahhoz rendelt joggal.

A fájlokhoz kapcsolódó jogokat módosíthatja a tulajdonos (és a rendszergazda (ROOT) is) a „chmod” parancs alkalmazásával. A fájl tulajdonosa az a felhasználó, aki létrehozta az állományt. A csoport több felhasználót jelent, akik bizonyos szempontból - ez a szempont a fájlhoz köthető jogokat jelenti - azonosnak tekinthetők.



Nézzünk egy életből vett példát! Egy irodaház épületében több vállalat található. A dolgozók saját cégük irodáiba beléphetnek, de más cég irodáiba erősen korlátozott hozzáféréssel (például mint ügyfél) rendelkeznek csak, még akkor is, ha egyazon emeleten vannak. Viszont az üzemi étkezdébe mindannyian egyenrangúként lépnek be. Ezek szerint az egyes embereknek vannak olyan jogaik, amivel mások esetleg nem rendelkeznek, vagy nem rendelkeznek olyanokkal, amelyekkel mások igen. Vannak olyan jogosultságok is, amelyekkel többen is rendelkeznek. Ha azt a szélsőséges esetet vesszük, hogy egy személy egyszerre két cégnek is alkalmazottja, akkor az ő jogai már két irodára is kiterjednek. A rendszergazda (ROOT) minden „irodában” „vezérigazgató”, bárhova benyithat, betekinthez minden „szobába”, elküldhet és fel is vehet „alkalmazottat”. Van tehát olyan is, akinek mindenhez joga van a rendszeren belül.

A Linux rendszerben is több csoport létezik, ezeknek vannak tagjai. Elképzelhető, hogy valaki több csoportnak is tagja egyszerre. A fájlstruktúra bizonyos részeit elzárhatjuk egy csoport számára, ekkor csak ez a csoport fog hozzáférni az adott könyvtárhoz. Más könyvtárakat meg más csoport számára jelölhetünk ki. Az is lehetséges, hogy bizonyos fájlokat bárki számára szabadon hozzáférhetővé tegyünk. A Linux számos csoportot hoz létre automatikusan is. Mindenki tagja valamelyik csoportnak akkor is, ha nem tud róla. Sőt, többen is tagja lehet bárki. (Ehhez a rendszergazda engedélye is kell). Fontos csoport például az „audio” csoport. Ha például nem működik a hangkártya (nem szól a hangszóró, bár be van kapcsolva), noha a hardverrel nincs gond, annak lehet oka például az, hogy a felhasználó nem tagja az audio csoportnak. Bizonyos alkalmazásokhoz is tartoznak csoportok. Ezek futtatása, megnyitása és írása is akadályba ütközhet, ha a csoportnak nem vagyunk tagjai.

### 3.4. Hardvertámogatás

Egy új hardver vásárlásakor a legritkább esetben található linuxos meghajtó programok a telepítő CD-n. Viszont rengeteg hardverhez írtak már meghajtó programot (drivert) Linuxra, persze nem mindegyikhez. Ezért erősen ajánlott tájékozódni az ügyben, hogy milyen hardver fog gond nélkül együttműködni a Linux rendszerünkkel.

**Modem** vásárlásakor érdemes külső modemet vásárolni, azokkal nem lesz probléma. Gond inkább a belső szoftmodemekkel, az ún. winmodemekkel lehet. Ezekhez valószínűleg szoftveres segítséget kell biztosítani.

**Video kártya.** Linux szinte minden, ma kapható grafikus kártyát támogat. Ha azonban 3D támogatást is szeretnénk Linux alatt, akkor jobban kell körülnéznünk a grafikus kártya vásárlásakor. Jelenleg a (ma már alig kapható) 3dfx, az ATI, az nVidia és a Matrox kártyák, valamint néhány inteles lapkakészlet rendelkezik 3D támogatással. Ezek közül az nVidia nyújtja a legjobb teljesítményt, meghajtója azonban nem nyílt forráskódú és nem mindig stabil.

**A TV-tuner** kártyáknál nagyon fontos alaposan tájékozódni. Ha nincs biztos információ arról, hogy egy adott eszközt hogyan kell beüzemelni, akkor elég sokat kísérletezhetünk, mire tökéletesen működni fog.

**Nyomtató:** A postscriptet ismerő nyomtatókkal nincs baj. Viszont az olcsó nyomtatók között akadnak olyanok, amelyek meghajtó program hiányában nem fognak megfelelően működni.



# Váltunk Linuxra!

A CD-mellékleten néhány lista található a támogatott hardverekről.

Segítség kapható:

- A terjesztő (disztribútor) honlapján, (pl: [www.uhulinux.hu](http://www.uhulinux.hu), [www.suselinux.hu](http://www.suselinux.hu))
- Levelező listákon, ([www.mlf.hu](http://www.mlf.hu) címen a levelező listáknál)
- Hozzáértő ismerősnél,
- Szakboltban,
- Tanfolyamokon (fizetős és nem fizetős tanfolyamok egyaránt léteznek).



## Magyar Linux Felhasználók Címlapja

In Memoriam Varga Tamás

Módosítva: 1999. március 17. - szax ml új?

ALAPOK | FRISZ HÍREK | DOKUMENTÁCIÓ | SZOFTVEREK | HARDVEREK |  
 HÁLÓZATOK ÉS BIZTONSÁG | LINUX 2.x | ÖSSZEKAPASZTÁSOK, BÜNTÉK | SZERKESZTÉS |  
 MAGYAR FORRÁSOK | FAQ | ÚJHÍRLEVELEK | HÍRLEVÉL | TIPPETEK | KÖSZÖNET |

Magyar Linux Levelezési Lista, Utcaposta, Kérleked ne vedd ki!  
 Magyar Linux FAQ, FAQ listák és egyéb szövegek

Az oldalunkon való böngészés  
 100% költségmentes

Az mlf levelező listák erről a weboldalról érhetőek el a jelzett hivatkozáson keresztül.

## 4. Általános eszközök



### 4.1. Az asztal

*Ajánlás: A következő részeket érdemes számítógép használatával együtt feldolgozni, mert így folyamatosan ki lehet próbálni az olvasottakat.*

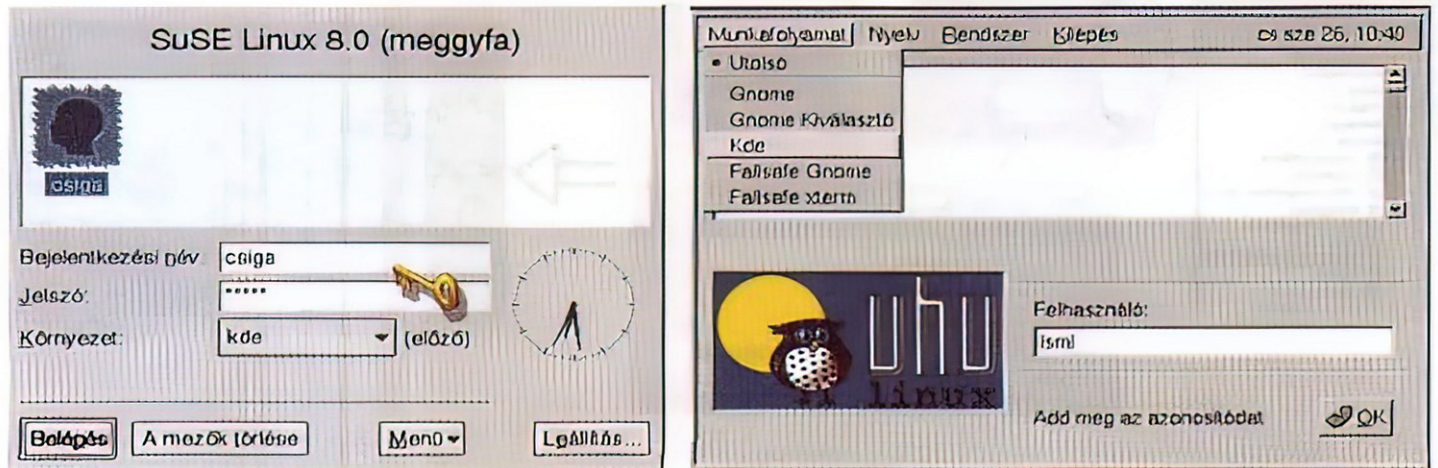
#### 4.1.1. Bevezetés

Ez az a pont, ahol a Linux hasonlít a Windowsra. Éppen ezért, aki eddig Windows-t használt, nem lesz nehéz elsajátítania a használatát. A Linuxban többféle „kinézet” közül választhatunk. A grafikus felület kinézetét 3 elem határozza meg:

1. Az alkalmazott ablakkezelő
2. Az alkalmazott grafikus munkakörnyezet
3. A grafikus munkakörnyezet alatt beállított stílus

Hogy milyen ablakkezelővel, illetve milyen grafikus munkakörnyezet alatt szeretnénk dolgozni, azt rendszerint a **Környezet**, illetve a **Munkafolyamat** pont alatt tudjuk kiválasztani.





*Grafikus felület kiválasztása a bejelentkezéskor.*

A két legnagyobb grafikus munkakörnyezetet fogjuk közelebbről megvizsgálni. Ezek a KDE3 (K Desktop Environment 3. fő verziója), valamint a GNOME 2. verzió. A „legnagyobb” egyben azt is jelenti, hogy ennek a két felületnek a legnagyobb a gépigénye. 366 MHz celeron processzor 128 MB RAM használható sebességet eredményez, de ennél gyengébb gép esetén megfelelő teljesítményre nem nagyon lehet számítani.

## 4.1. 2. Az asztal kinézete

Cél: Átalakítani az asztalunk kinézetét és elrendezését úgy, hogy ízlésünknek megfeleljen, indítani kívánt alkalmazásainkat pedig könnyen elérjük.

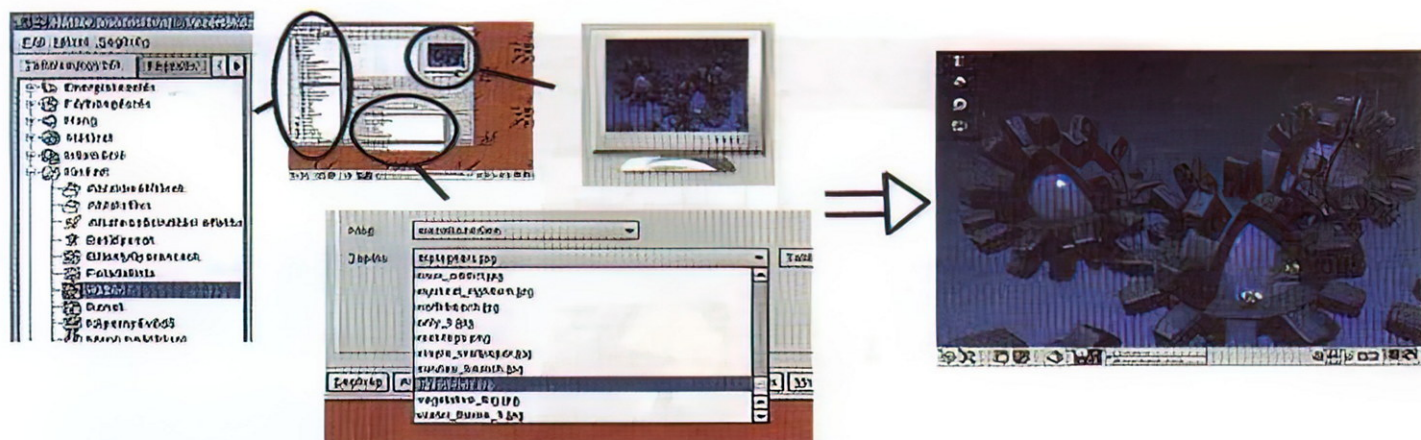
### 4.1.2.1. A háttér megváltoztatása

#### Gnome

1. Főmenü - Rendszer - Ablakkezelők - Gnome Vezérlőpult/ Munkaasztal - Háttér
2. A **Háttérkép** kiválasztható a **Keres...** gombra kattintva.
3. Pozíciója és megjelenítési mérete az alábbiak valamelyike lehet.
  - **Csempézett** - a kép eredeti méretében, csempeszerűen sorokba és oszlopokba rendezve kitölti a képernyőt.
  - **Középre helyezett** - a kép eredeti méretében a képernyő közepén látható.
  - **A kép eredeti formáját megtartva feszített** - A kép, arányait megtartva annyira van felnagyítva, hogy pont beleférjen a képernyő kínálta felületbe.
  - **Feszített** - A kép arányait vesztve kitölti teljesen a képernyőt.
  - **Nyomott logo** - a képernyő jobb alsó sarkában dombornyomós formában jelenik meg.
4. A szín lehet egyszínű, vagy átmenetes. Utóbbi esetében második szín is megadható.



# Váltunk Linuxra!



*Az Asztal háttérének kiválasztása KDE alatt*

## KDE

1. KDE menü - Beállítások - Kinézet - Háttér
2. Asztal

Közös háttér melletti jelölő négyzet beikszelése minden asztalra ugyanazt a háttérképet állítja be. Mivel a különböző asztalokat könnyebb megkülönböztetni eltérő háttérrel, ezért javasolt kisdzni az X jelölést. Az asztalok között ki kell jelölni, melyiknek a tulajdonságait akarjuk megváltoztatni.

### 3. Háttér fül

Ha nincs tapéta engedélyezve, a háttér látszik.

Mód: Legördíthető menü. A színátmenetek mellett választható a Háttérprogram csoportból két alkalmazás, ami az internetről frissített adatok szerint jelenít meg háttérket.

Színátmenetek esetén az átmenet két pólusának színét tetszés szerint lehet beállítani. Minta és Háttérprogram választásakor a Beállítás... alatt további, a megjelenítést befolyásoló paraméterek találhatóak.

### 4. Tapéta fül

Választható több tapéta is, ekkor A tapéták beállítása... előugró ablakban megmondhatjuk, hogy megadott időnként (Időköz) sorrendben, vagy véletlenszerűen (Mód) következzenek a tapéták. A Hozzáadás gombon keresztül jutunk abba a menübe, ahol a tapétákat kiválaszthatjuk. Ezzel a lehetőséggel az eltelt idő is jelezhető.

## 4.1.2.2. Képernyővédő beállítása.

### Gnome

1. Főmenü - Rendszer - Ablakkezelők - Gnome Vezérlőpult/Munkaasztal - Képernyővédő
2. Mód - itt lehet megadni, hogy:
  - ne legyen képernyővédő,
  - sötét legyen a képernyő,
  - csak egyetlen kiválasztott képernyővédő legyen,
  - a bejelöltek közül véletlenül indítson.
3. Képernyő zárolása adott idő elteltével - a képernyő lezárásra kerül, ezután



csak jelszóval lehet belépni.

## KDE

1.KDE menü - **Beállítások** - **Kinézet** - **Menü beállítások**

2.Aktiválni a **Képernyővédő bekapcsolása** melletti jelölő négyzet beikszelésével lehet.

A kiválasztott képernyővédő a **Próba** gombra kattintva megnézhető.

3.A **Beállítás** gomb alatt néhány tulajdonság szabályozható.

A Beállítások alatt a képernyővédő indítását megelőző idő meghatározására, valamint a képernyővédő leállításának jelszóhoz kötésére van mód.

### 4.1.2.3. Képernyő zárolása parancs


Ha átmenetileg magára kell hagynunk a gépet, ezzel az eszközzel érjük el, hogy illetéktelenek ne férjenek hozzá személyes dolgainkhoz. Kikapcsolása felhasználói jelszóval történik.

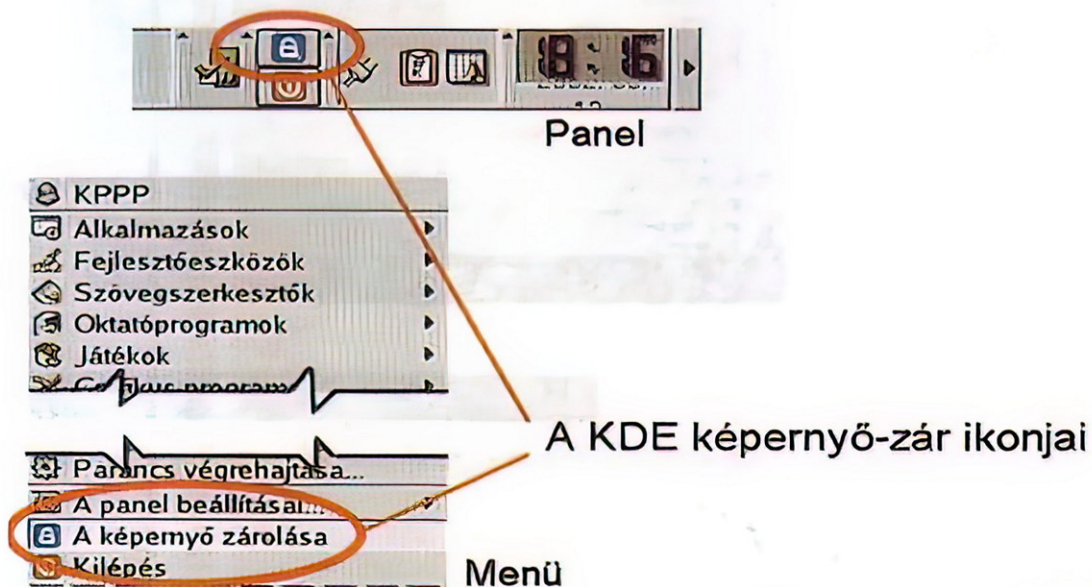
## Gnome

Főmenü - Képernyőzár



## KDE

KDE menü - Képernyő zárolása, vagy a panelen a lakat alakú ikonra  kattintva indítható.



*A képernyő zárolása ikonnal és menüből (KDE).*



# Váltunk Linuxra!

## 4.1.2.4. Panel elhelyezése, mozgatása

### Gnome

Ha máshol szeretnénk elhelyezni a panelt, akkor az egérrel menjünk olyan területre a panelen belül, ahol nem aktiválunk alkalmazást, azaz nincs az egérmutató hatással a panel ikonjaira. Nyomjuk le és tartjuk is lenyomva az egér bal gombját, majd mozgassuk el a panelt! A panel a képernyő szélén lehet a sarkokban, vagy valamelyik oldal közepén.

### KDE

A Gnome esetén használt megoldáshoz hasonlóan, a KDE-ben is alkalmazható a „Fogd és Vidd” technika: a KDE **Vezérlőpult - Kinézet - Panel** menüjében a pozíció fülön állítható be.

## 4.1.2.5. Ikonok elhelyezése, mozgatása, törlése

Cél: Az alkalmazás egylépcsős indításának lehetővé tétele.

Feladat: Könnyen elérhető indító ikon elhelyezése a grafikus felületen.

### Gnome

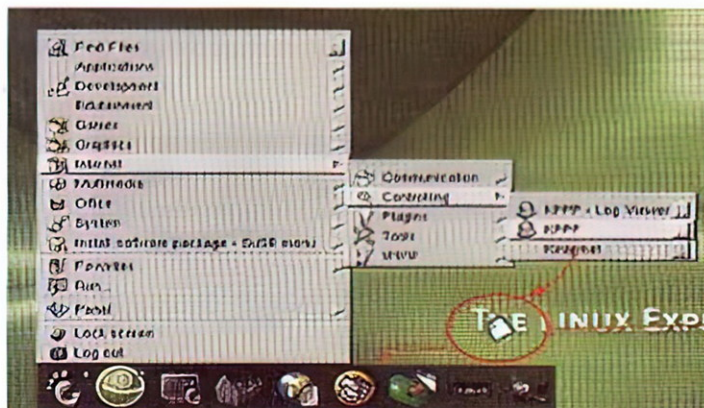
Ikon az Asztalra:

„Fogd és Vidd” módszerrel a menürendszerből és a panelről.

Ikon a panelre:

„Fogd és Vidd” módszerrel a menürendszerből és az asztalról.

Jobb egérgomb a panel üres részén, **Panel - Panelra helyezés - Indító ikon a menüből/választás.**



Fogd és Vidd



*A panel eredeti állapotban, majd egy ikonnal gazdagabban.*

### KDE

Ikon az Asztalra:

1. Nyomjuk le az egér jobb gombját egyszer az asztal egy üres részén!
2. Az előugró menüben válasszuk az **Új elem létrehozása - Alkalmazásra mutató link...** menüt!



3. A megjelenő „alkalmazásra mutató link tulajdonságai” ablakban az **Általános** fülön választhatunk ikon képet, adhatunk nevet az ikonhoz.
4. A **Futtatás** fülön a **Tallózás** gombon keresztül választhatunk programot, amit az ikonnal indítani akarunk.  
Másik módszer, hogy a főmenün keresztül a menürendszerben kikeressük az indítani kívánt alkalmazást, majd „Fogd és Vidd” technikával kitesszük az asztalra. Ekkor előkerül egy kis kérdés mező, abban válasszuk a **Másolás ide** parancsot!

A már az asztalon levő ikonhoz rendelt alkalmazás tulajdonságainak megváltoztatásához a jobb egérgombbal kattintsunk egyet az ikonon, a megjelenő menüből válasszuk a **Tulajdonság** parancsot, aminek hatására az előbb is említett „alkalmazásra mutató link tulajdonságai” menübe jutunk.

#### Ikon a panelre:

„Fogd és Vidd” módszerrel akár a menüből, akár az asztalról bevonhatunk ikont a panelre, vagy a panel üres részén nyomjuk le az egér jobb gombját, majd **Hozzáadás - Nyomógomb** - és választunk egy alkalmazást a menürendszerben!

#### 4.1.2.6. Mappa elhelyezése az Asztalon

Ennek a szolgáltatásnak akkor van értelme, ha gyorsan elérhető helyen akarunk tárolni dokumentumokat, képeket, stb.

#### Gnome

1. Az asztal üres részén kattintsunk egyet az egér **jobb** gombjával!
2. A megjelenő menüben válasszuk az **Új mappa** parancsot! Már is kaptunk egy névtelen nevű mappát az asztalra. Ha rákattintunk a jobb egérgombbal, egy menübe jutunk, ahol a mappa finomhangolását végezhetjük el, így például az átnevezést, a tulajdonságok megtekintését, a megnyitást.

#### KDE

1. Az asztal üres részén kattintsunk az egér **jobb** gombjával!
2. Az előugró menüben válasszuk az **Új - Mappa** parancsot!
3. A megjelenő ablakban írjuk be a beviteli mezőbe a mappa nevét!
4. Az **OK** gomb megnyomásával érvényesítsük a műveleteket!

A mappa felett a jobb egérgombot nyomva nyílik alkalmunk a finomhangolásra: átnevezésre, tulajdonságok kiválasztására, stb.

Laborgyakorlat: Készítsünk az asztalra egy mappát labor2g néven! Ezt a mappát használjuk majd az intézők tárgyalásánál.

1. Nyomjuk le az egér jobb gombját az asztal üres részén, majd válasszuk az **Új mappa** parancsot!
2. A frissen kapott mappára kattintsunk jobb egérgombbal, válasszuk az **Átnevezés** parancsot, írjuk be: labor2g!



## 4.1.2.7. Ikonok rendezése

Cél: Az ikonok rendbe tétele az Asztalon és a Panelen.

Feladat: Ikonok, mappák mozgatása, rendezése.

### Gnome

Asztalon

Igazítás helyi menüvel az Asztalon:

- Takarítás név alapján.

Panelen

Mozgatás a Panelen:

1. Jobb egérgomb az ikonon (megfog),
2. Mozgatás,
3. Bal egérgomb (elenged).

### KDE

Asztalon

Igazítás, rendezés helyi menüvel (a jobb egérgomb hatására megnyíló menü) az Asztalon:

- Ikonok sorokba igazítása (csak igazítás),
- Ikonok elrendezése,
- Szempont választás (helyre is rendezi az ikonokat).

Panelen

Mozgatás a Panelen:

1. Jobb egérgomb az ikonon (megfog),
2. Mozgatás,
3. Bal egérgomb (elenged).

## 4.1.3. Munkaasztalok közti váltás



## Asztalváltók

*Munkaasztal váltó.*

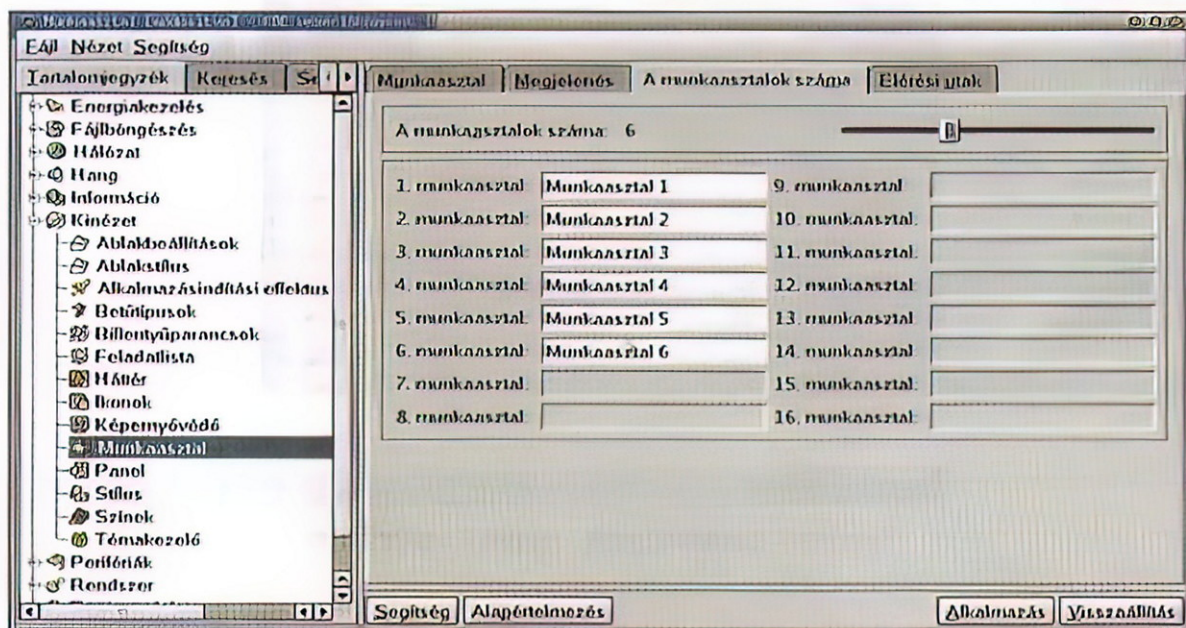
1. A Panelen található "Munkaasztalváltó" alkalmazás használatával.
  - Egérgomb kattintással lehet választani,
2. Alapállapotban a Control-F1-F4 gombok használatával.
3. KDE3-nál a tálcán valamennyi asztalunkon megnyitott alkalmazásnak van "nyomógombja", ezen kattintva is a megfelelő asztalon találjuk magunkat.



Ha nem elég a 4 db Asztal, lehet növelni a számukat 16-ig. Nem is az az érdekes, hogy milyen módon válthatunk az asztalok között, hanem az, hogy miért jó ez a megoldás? Egyszerűen: mert így többszörös asztalmérettel rendelkezünk. Nagyon hasznos lehet ez akkor, amikor több viszonylag nagy ablakos alkalmazást indítottunk el. Így olvasható ablakméretek mellett is számos dolgot használhatunk egyszerre.

Laborgyakorlat: Növeljük meg a használható Asztalok számát négyről nyolcra!

1. Indítsuk el a KDE Vezérlőközpontját! (Főmenü - Vezérlő központ).
2. Válasszuk a Megjelenés - Asztal menüt!
3. Az Asztalok száma fűlnél legfelül a csúszkát addig toljuk el jobbra, amíg az asztalok a nyolcadikig életre nem kelnek.
4. Alkalmaz, majd Kilépés.



*Az Asztalok száma beállítható 1-16 db között*

## 4.2. Vezérlőpult

A képernyőt, az Asztal megjelenítését már az igényeink szerint alakítottuk ki. Viszont a munkakörnyezetünkhöz hozzá tartozik, hogy milyen billentyűzetet használunk, illetve, hogy jobb, vagy bal kézzel kezeljük-e az egeret.

### Gnome

Egér beállítása

**Főmenü - Rendszer - Ablakkezelők - Gnome Vezérlőpult/Perifériák - Egér**

A sebesség és küszöbérték módszeres megváltoztatásával az egérmutató jelentős viselkedésváltozása idézhető elő.

Ha mindkét értéket magasra állítjuk, akkor kismértékű egérmozgás mellett is fűrge és széles sávú mutatómozgás produkálható a képernyőn. Ha csak a sebességet csökkentjük, akkor nagyon pontos mutatómozgást érünk el, de ha a sebesség a maximális, a küszöb minimális, akkor a mutató követhetetlenül pattog a legkisebb mozdulatra is.



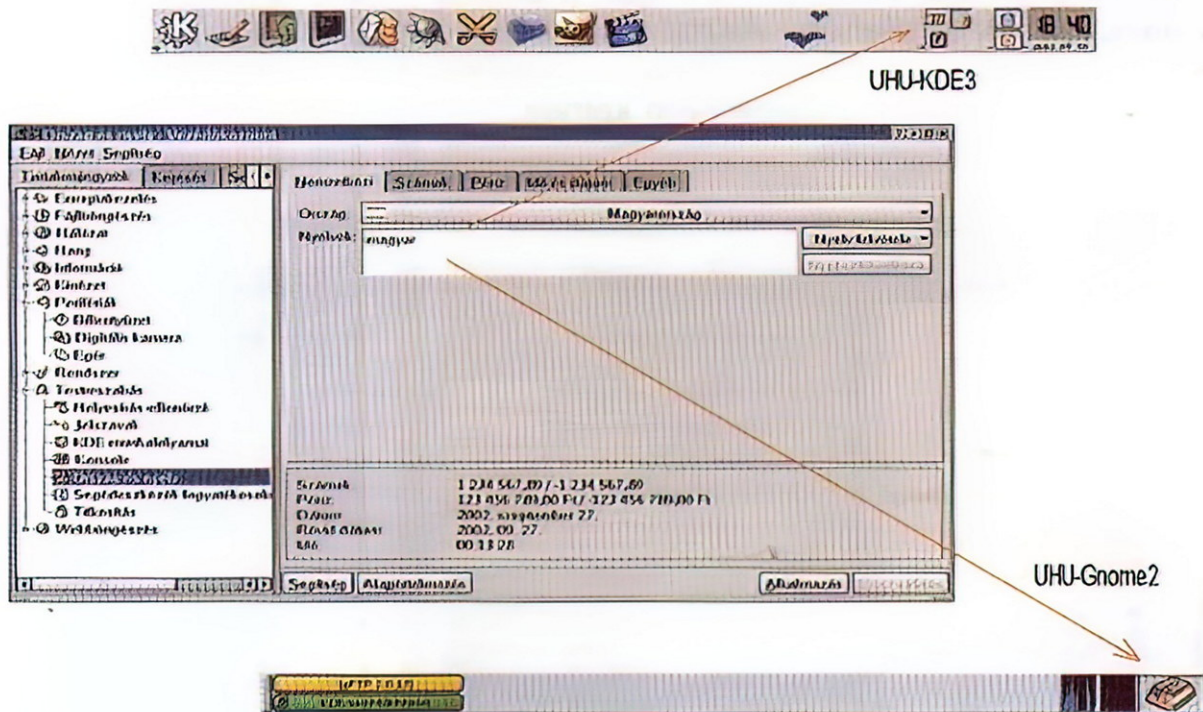
# Váltunk Linuxra!

## KDE



### Billentyűzet kiosztás

1. **Vezérlő központ - Perifériák - Billentyűzet**
2. Jelöljük be a **Billentyűkiosztás engedélyezése** jelölőnégyzetet!
3. A **További kiosztások** között jelöljük ki azokat, amelyeket használni szeretnénk!



Területi beállítások, nyelvi váltóikon.

### Egér beállítása

1. **Vezérlő központ - Perifériák - Egér**
2. A balkezesek az **Általános** fülön tudják beállítani megfelelőre az egeret.

Nem minden beállítás végezhető el a Gnome, vagy a KDE beállító eszközével. Előfordulhat, hogy a Linux disztribúciónak saját fejlesztésű alkalmazását kell igénybe vennie. Ilyen eszköz például a SuSE Linux YAST2, az UHU Linux Vezérlőpult vagy a Mandrake Linux DrakeConfja.

Az említett eszközök tulajdonképpen a Linux rendszer grafikus kezelőpultjai, és olyan feladatokat látnak el, amelyeket különben kézzel, a megfelelő fájlok szerkesztésével kellene beállítanunk. Előnyük, hogy kevesebb szakmai ismeretet követelnek meg a felhasználótól, ráadásul kényelmesebben és gyorsabban lehet célt érni velük. Hátrányuk, hogy nem tanuljuk meg, hogy valóban mi történik egy-egy rendszerelem beállításakor. A feladatok, amelyeket ezek az eszközök ellátnak, a rendszerkarbantartás széles területét fedik le.

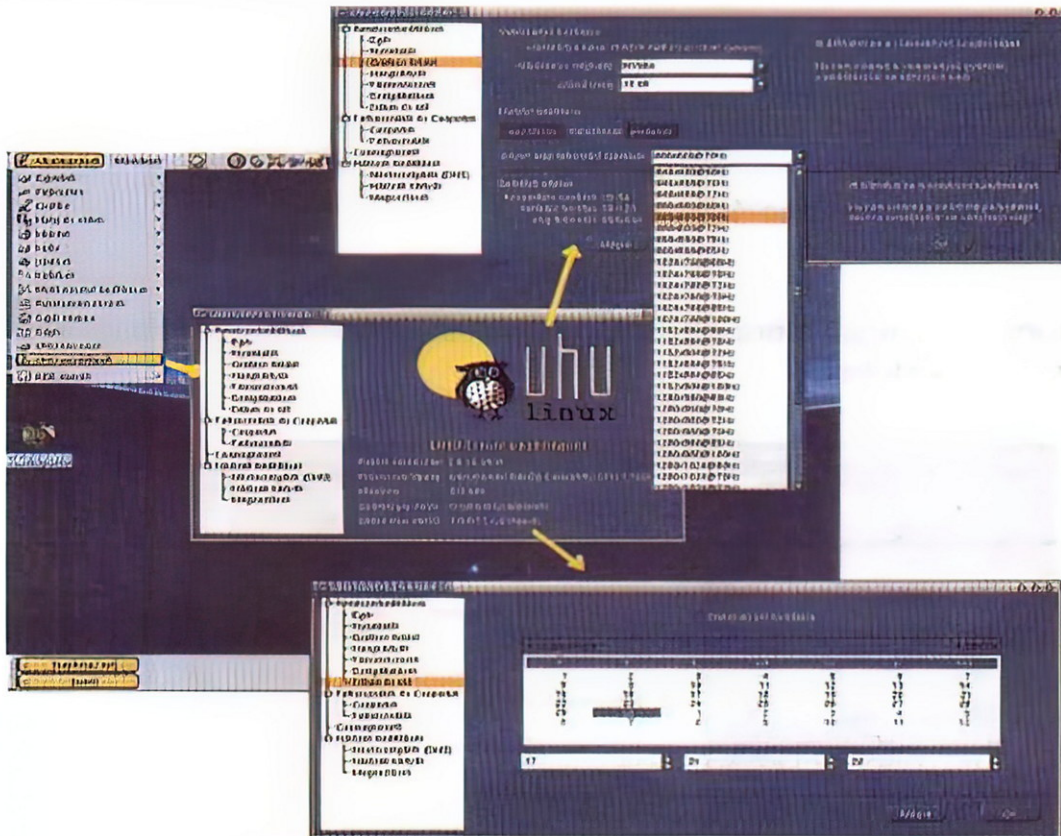




## 4.2.1. UHU Vezérlőpult

Az UHU beállító alkalmazása saját fejlesztés, ezért a menürendszere eltér a Gnome Vezérlőközpont menürendszerétől.

### Főmenü - UHU - vezérlőpult



*Az UHU-vezérlőpult elérési útja és ablaka.*

### Dátum és idő beállítása:

#### Rendszerbeállítások - Dátum és idő

**Év** beállítása: A „naptár” jobb felső sarkában, az évszám két oldalán lévő léptető-nyilakkal lehet csökkenteni, vagy növelni az értéket.

**Hónap** beállítása: A bal felső sarokban történik, hasonló módszerrel, mint az évszám esetében.

**Nap** beállítása: Bal egérgombbal a naptári napra kattintva.

**Idő** beállítása: A „naptár” alatt található három beviteli mező (óra, perc, másodperc) melletti fel-le nyilakkal lehet beállítani.

### Grafikus felbontás és frissítési frekvencia beállítása:

#### Rendszerbeállítások - Grafikus felület - Monitor beállítása - Haladóknak

„Milyen alap felbontást szeretnél:” A legördítő nyíl használatával előre rögzített értékek közül választhatunk. Nyomjuk meg a **Teszt** gombot! Ha a monitor fel van készítve az adott felbontás-frekvencia értékre, akkor színes felületeket és egy kontakt-gombot látunk, amelyen OK felirat és visszafelé léptetett számláló található. Nyomjuk meg az **OK** gombot a jóváhagyáshoz! Ha a képernyő elsötétül, akkor a számláló nulla értékét elérve visszalép a rendszer a beállító ablakhoz.

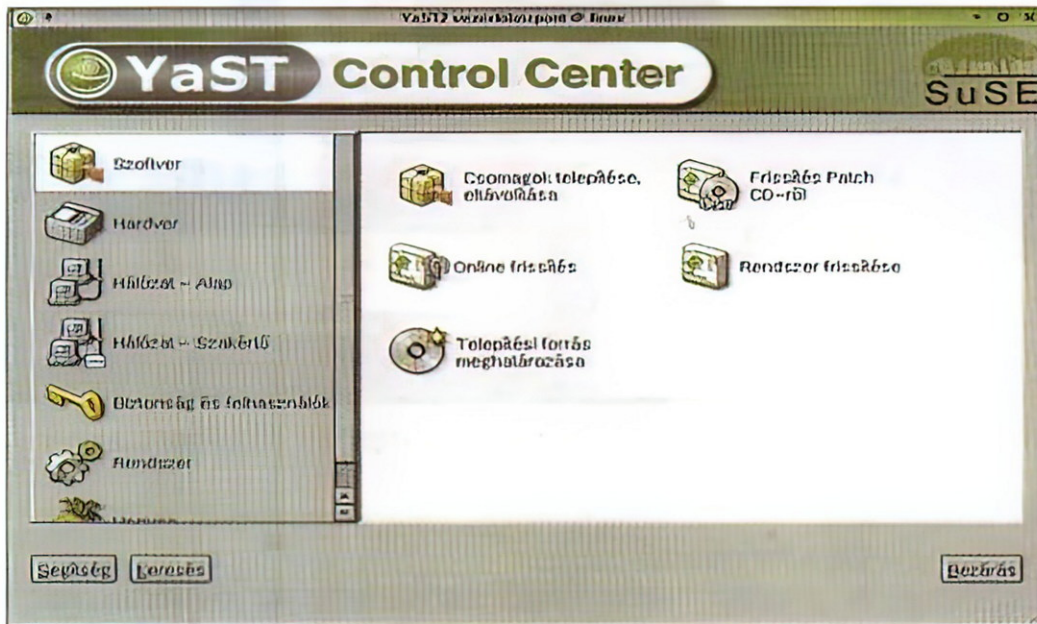


## 4.2.2. YaST2 - A SuSE Linux vezérlőközpontja

A YAST2 programmal (közvetlenül panelről is indítható) a szoftvercsomagok telepítését, eltávolítását is elvégezhetjük épp úgy, mint a nyelvi környezet, vagy a hardver elemek beállítását. A YAST2 indítása után baloldalt az alábbi hét menüpont látható:

- Szoftver,
- Hardver,
- Hálózat - Alap,
- Hálózat - Szakértő,
- Biztonság és felhasználók,
- Rendszer,
- Vegyes.

Ha rákattintunk egy-egy menüpontra, akkor a jobboldali ablakban megjelennek a menüpont egyes moduljai.



A Hardver menüpontot felhasználva választhatunk például, hogy a nyomtatót, a hangkártyát, a tv-tuner kártyát, a lapolvasót, az egeret vagy éppen a képernyőt szeretnénk beállítani. A többi menüpontok hasonló lehetőségeket tartalmaznak. Ha gépünket nem egyedül használjuk, akkor tekintsük meg a Biztonság és felhasználók menü alatt található modulokat!

## 4.3. Intéző - fájlkezelés Linux alatt

**Cél:** A legfontosabb lemezműveletek megismerése, a fájlrendszerben történő tájékozódás, navigálás megtanulása.

**Feladat:** A célhoz szükséges alkalmazások ide vonatkozó parancsainak, menüinek és beállításainak sorra vétele.

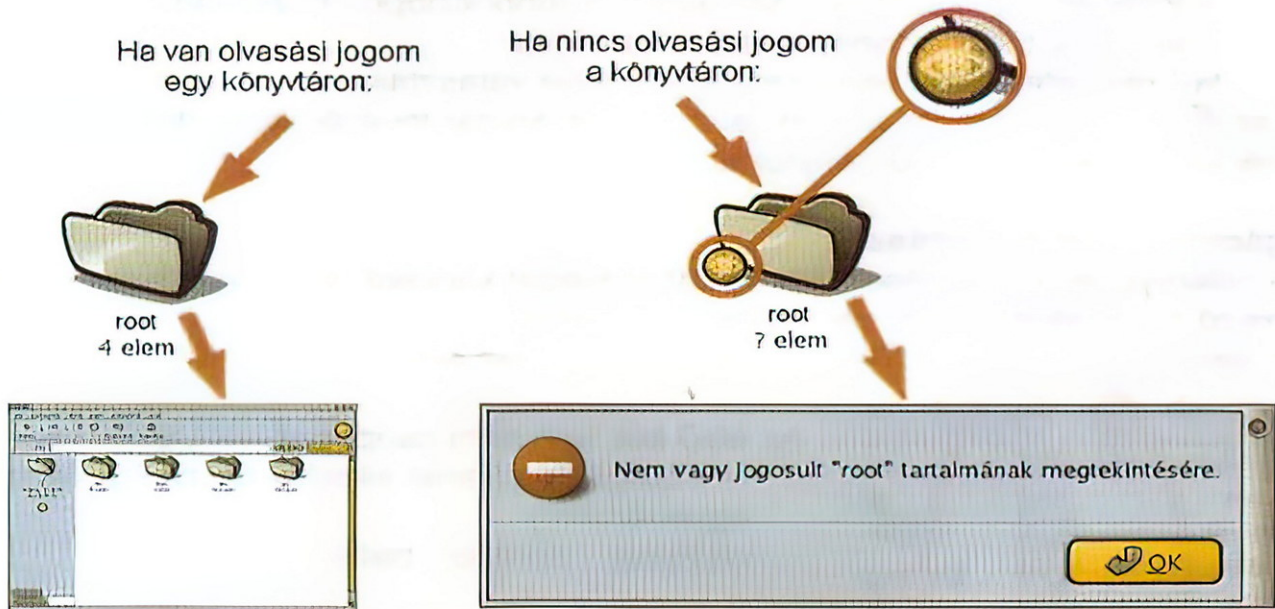
### 4.3.1. Bevezetés

Leginkább állománykezelőnek (fájl menedzsernek) lehet mondani ezeket az



alkalmazásokat, de nemcsak másolni, törölni lehet az állományokat, hanem különböző dokumentumokat meg is tekinthetünk velük. Az alkalmazás váza két féltre osztott ablakból áll. Egyik oldalon a forráskönyvtár, másik oldalon a célkönyvtár található. Az ablak alsó és felső szélén eszközök, menük találhatóak. A cél- és forráskönyvtár megjelenése lehet ikon, lista, fa, stb. Ez függhet a beállításoktól és az alkalmazástól is. Az intéző jellegű alkalmazások fő feladata a lemezműveletek egyszerűsítése, lehetőleg "Fogd és Vidd" módszer használatával. Az intéző funkcióval ellátott programokhoz rendszerint böngésző funkciók is társulnak, erről az internetes alkalmazások ismertetésénél lesz szó.

*Ne feledjük, hogy a root felhasználói jogosultságok nélkül nem minden könyvtárban és nem minden fájlban végezhetünk fájl műveleteket!*



*Hozzáférési jog nélkül nem érjük el az állományt.*

## 4.3.2. Konqueror

Indítás:

**Gnome**

Gnome menü - Internet - www - Konqueror

**KDE**

1. Az alkalmazás indítóikonja rendszerint megtalálható az Asztalon és/vagy a Panelen.

2. A KDE menü - Internet - www - Konqueror

Képernyő felépítése:

**Eszköztár felépítése:**





Az ikonok sorban:

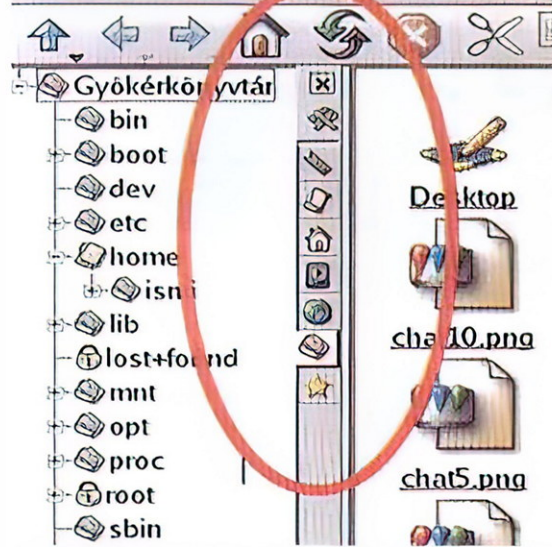
- egy szinttel feljebb
- vissza az előző oldalra
- a már látott oldal újbóli megtekintése (csak visszalépés után aktív)
- ugrás a Home könyvtárba
- tartalom újratöltése
- betöltés megszakítása
- kijelölt elem vágólapra helyezése
- kijelölt elem vágólapra másolása
- vágólap tartalmának beillesztése
- megnyitott dokumentum nyomtatása
- ikonméret növelése (csak ikon- és többoszlopos nézetben)
- ikonméret csökkentése (csak ikon- és többoszlopos nézetben)
- ikon- vagy többoszlopos nézet választása
- fa-, részletes lista- vagy szöveges nézet választása

Ezek az ikonok nem mindig vannak jelen, az eszköztár további ikonokkal is bővíthet a nézettől és a megnyitott állománytól függően.

## Navigációs Panel felépítése:

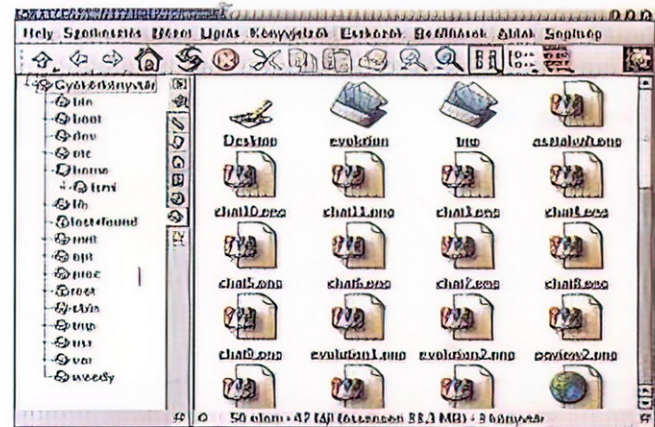
Az **F9** billentyűvel a Navigációs Panel láthatóságát kapcsolhatjuk be, illetve ki. Ezen a következő (ikonokkal jelzett) csoportok találhatóak:

Hely Szerkesztés Nézet Ugrás Könyvjelzők *A navigációs panel ikonjai*

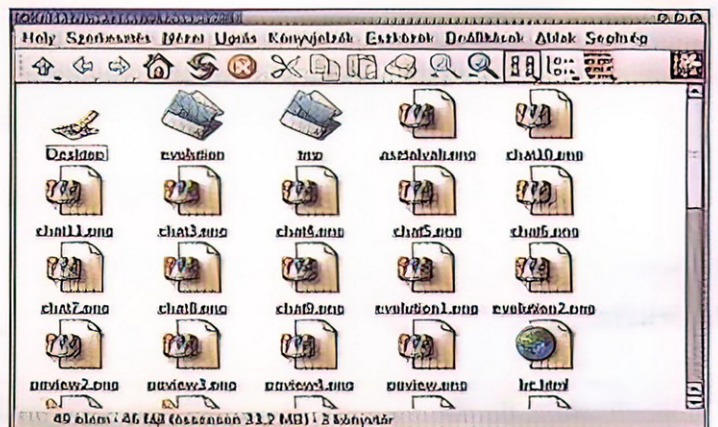


Az első két ikon nem csoportot jelöl, ezek jelentése:  
 -A Navigációs Panel elrejtése (az F9 billentyűvel egyenértékű)  
 -A Panel - apróbb - beállításai

A navigációs panel ikoncsoportjának elemei:  
 -Könyvjelzők  
 -Napló  
 -Saját könyvtár  
 -Médialejátszó  
 -Hálózat  
 -Gyökérkönyvtár  
 -Szolgáltatások



Konqueror Navigációs Panellel...



...és anélkül.

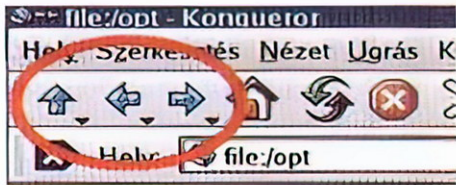


## Műveletek végrehajtása a programban

### Navigálás

Hajózás, azaz a kiinduló pontból eljutni megfelelő útvonalon a kívánt célig.

Navigálás az **Eszköztár** segítségével:



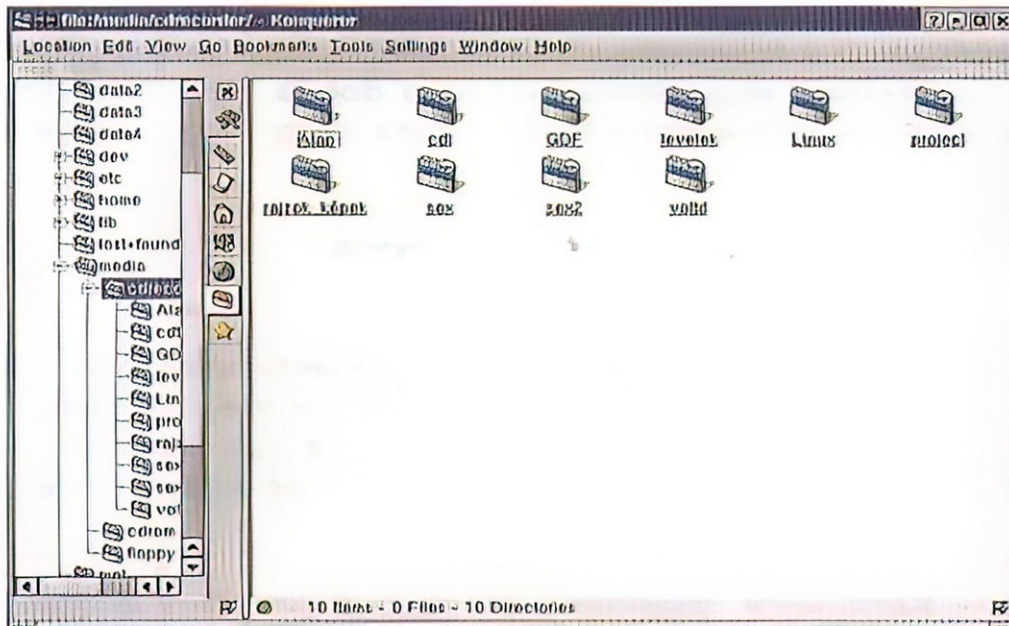
**Balra nyíl:** vissza az előző könyvtárba/lapra.

**Jobbra nyíl:** a már látott könyvtár/lap megtekintése (csak visszalépés után aktív).

**Felfelé mutató nyíl:** a fájlrendszerben felfelé lépés egy szintet.

Ha az eszköztár nem látható, bekapcsolása:

- Beállítások menü - Eszköztár megjelenítése
- CTRL+M



*Nem foglalja a Konqueror eszköztára a helyet, ha zavar.*

(Almenübe a böngésző jobb ablakában való kattintással lehet jutni.)

Navigálás a **Navigációs Panel** segítségével:

Az eszköztár használatán kívül a másik módszer a könyvtár rendszerben való közlekedésre a Navigációs Panel használata.

Ha csak a fájlrendszerben akarunk böngészni, akkor a Navigációs Panelre nincs nagy szükségünk, nyugodtan kapcsoljuk ki. Hasznos viszont a fájlok másolásához.

### Fájl másolása

Tegyük fel, hogy egy állományt ki akarunk menteni hajlékonylemezre.

1. A Navigációs Panelen válasszuk a Gyökérkönyvtár fület, ahol megjelenik a fájlrendszer gyökérkönyvtárában található állományok, könyvtárak listája.
2. Keressük meg azt a könyvtárat, ahol a másolni kívánt fájl található! Mondjuk, ez a `/home/felhasználó` könyvtár.



3. Innen egyszerűen "Fogd és Vidd" módszerrel húzzuk át a kívánt állományt a bal oldalon látható könyvtár lista floppy lemezt jelentő bejegyzésére! A Navigációs Panelen látható a könyvtárak listája.

A lista közepén találjuk a /floppy-t. Elképzeltethető, hogy az /mnt/floppy útvonalon találjuk meg. A lemezen dolgozni egész addig nem tudunk, amíg azt nem csatoljuk rendszerünkhöz (a fájlrendszerhez). Sok ma divatos felhasználóbarát Linux rendszeren nem kell ismerni ehhez az ide vonatkozó mount parancsot, elég csak az asztalon a floppy-lemez ikonjára kattintani. Leccsatoláshoz (umount parancs a profiknak) ugyanarra az ikonra jobb egérgombbal kell egyet kattintani, majd a lenyíló menüből kiválasztani a Leválasztást (unmount). A többit a rendszer automatikusan elvégzi.

## Könyvtárstruktúra változtatása

Minél többet dolgozunk új rendszerünkön, egyre több alkönyvtárra lesz szükségünk, hogy az egyre sokasodó állományainkat rendezett formában tudjuk kezelni. A feleslegessé vált mappákat pedig törölnünk kell.

**Törlés:**

1. **Jobb egérgomb** a felesleges könyvtár ikonon
2. Törlés (**Shift+Del**), vagy **Szemétkosárba dobás**. Ez utóbbi biztonságosabb, mert az állomány visszanyerhető, ha kiderül, hogy mégis szükség van rá.

## Könyvtár létrehozása:

Szerkesztés menü - **Új elem létrehozása** - Könyvtár

**Megjegyzés:**

*Nem biztos, hogy minden olvasó ugyanazt a menüszerkezetet fogja találni a gépén. Fontos tudni, hogy a különböző Linux disztribúciók, de még a különböző verziók is valamelyest különbözhetnek egymástól. Ez akkor is így van, ha ugyanarról az asztalkezelőről (pl. KDE vagy Gnome) van is szó, de más a disztribúció.*

## Hasznos állítási lehetőségek a programban

A **Beállítások** - **Konqueror beállítása** pontban a program részletes beállítását végezhetjük el.

Az alábbi pontokban találhatjuk a fájlkezelés általánosan használt beállításait:

**Fájlkezelő**

**Megjelenés**

A fájlnevek több sorba tördelhetők

A fájlméretek kijelzése bájtban történik

**Szemétkosár**

Mely műveleteknél kér megerősítést

**Gyorsnézetek**

Melyik protokolloknál engedélyezett

Maximális fájlméret

## 4.3.3. Nautilus

Kinézetre nem sokban különbözik bármelyik másik hasonló célra készített alkalmazástól. A menüsor és az eszköztár az egységesítési törekvések mintapéldája. A szokásos menük semmi újat nem mutatnak első pillantásra, de a harmadik sorban



hasznos komponensek vannak. Ilyen a megjeleníteni kívánt könyvtár megadására szolgáló beviteli mező, a látnivaló méretét beállító eszköz, illetve a megjelenítést meghatározó eszköz. Lehet ikonként, listaként, sőt kiválaszthatjuk a formát mi magunk is.

## Oldalpanel

A Nautilus ablakának bal oldalán (oldal panel) öt fül kínálja szolgáltatásait. (Bizonyos verziók esetén sajnos csak 3 fül áll rendelkezésre.)

### Súgó (Help)

Görgethető információs bázist kínál. Megtekinthetjük a teljes tartalmat, vagy saját szempontjaink szerint kereshetjük a minket érdeklő leírást.

### Fa (Tree)

A gyors navigálást teszi lehetővé. Ilyen szolgáltatás található a Konqueror bal ablakrészében is.

### Előzmények (History)

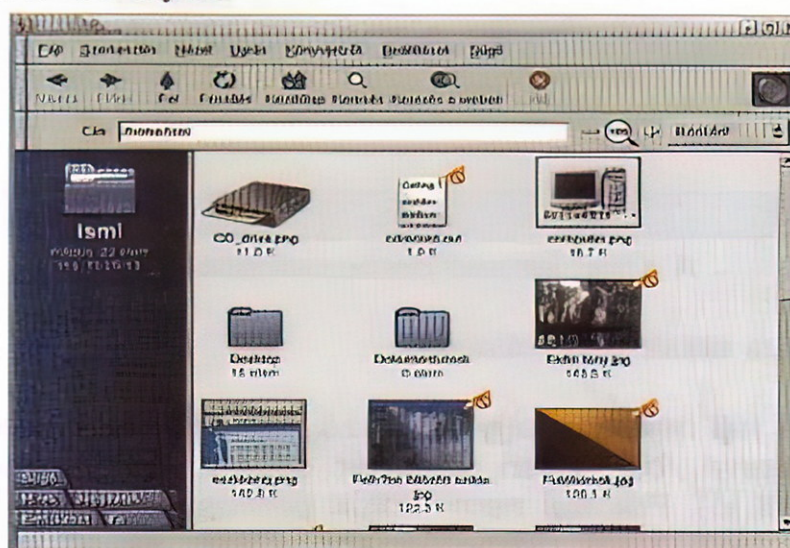
A meglátogatott helyekre villámgyorsan vissza lehet menni egyetlen kattintással. Gyorsabb és kényelmesebb eszköz, mint a hagyományos Vissza gomb.

### Hírek (News)

Kedvenc híroldalainkat van lehetőségünk innen egy kattintással elérni. A választás gombra kattintva eldönthetjük, hogy a listában szereplő elérhetőségek közül melyik jelenjen meg a kínálatban, és melyik nem. Kedvünk szerint bővíthetjük a listát. Ez után a gyors eléréssel a kedvenceink böngészése igazán barátságos formában történhet.

### Jegyzetek (Notes)

Böngészés közben hirtelen támadt gondolatainkat jegyezhetjük fel ide, vagy ha például egy-két adatot kijegyzetelünk a nézett oldalról, akkor nem szükséges az egészlet letölteni csupán azért, hogy később egy telefonszám rendelkezésünkre álljon.



A Nautilus. Bal szélén az OldalPanel



**Labor gyakorlat:** Hozzunk létre egy új könyvtárat, másoljunk bele egy fájlt a CD mellékletéről, majd töröljük!

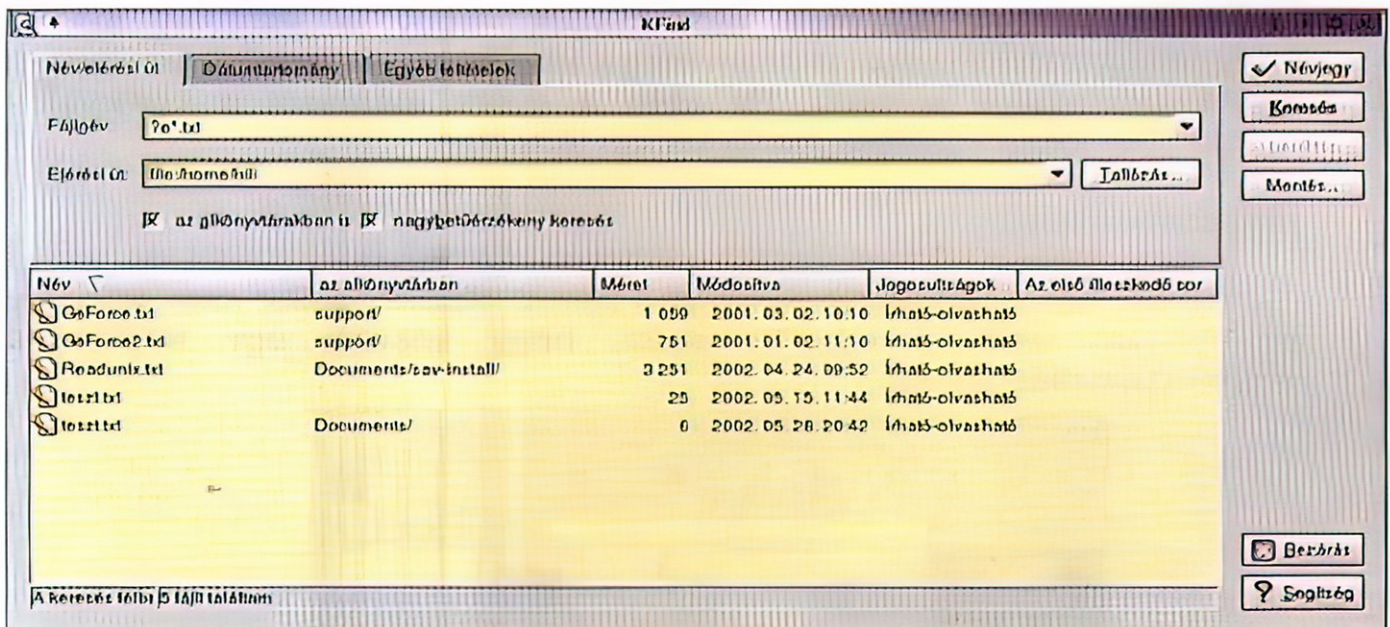
1. Indítsuk el a Konquerort! Ha nem látszik a Navigációs panel; nyomjuk meg egyszer az **F9** billentyűt! Most már biztosan látható. Csak a **Gyökérkönyvtár** fül legyen aktív a Navigációs Panelen!
2. Kattintsunk a **Home** könyvtárral! A jobb ablakfélben megjelenik a Home könyvtár tartalma.
3. A jobb oldal üres részén nyomjunk egy jobb egérgombot! **Új elem létrehozása** - Könyvtár..., majd adjuk a könyvtárnak a **labor4** nevet, végül **OK**-val érvényesítsük döntésünket! Van egy új mappánk, ami még üres.
4. A feltöltéshez keressük meg a CD-mellékletet a könyvtár struktúrában! (Legyen mountolva a CD-lemez!)
5. A **CD-melléklet / labor** könyvtárból fogd és vidd módszerrel vigyük át a probakep.jpg állományt a frissen elkészített **/home/labor4** könyvtárba!
6. Végezetül töröljük le a fájlt (jobb egérgomb - Törlés) és a könyvtárat is!

## 4.4. Fájlok keresése

Nem emlékszünk, hova is mentettünk egy állományt? Ime a módszer a megtalálásra:

Gnome - KDE

KDE menü - Fájlkeresés/Gnome menü - Fájlkeresés



A Kfind kereső párbeszédablaka.

A **Fájlkeresés** dialógus ablak használata:

**Név / Elérési út**

**Fájlnév** - elég a fájl nevének egy jellemző részlete kiegészítő karakterekkel. (\* csillag, bármennyi, bármilyen karakter helyett jó. ? - egyellen bármilyen karakter helyett jó). Például nem tudjuk pontosan, hogy a keresett fájl neve születésnapra.text, vagy születésnapom.text, akkor a mezőbe beírjuk: születés\*.text és biztos, hogy meg fogja találni a keresett anyagot.





Természetesen megtalál minden más fájlt is, amihez illeszkedik a feltétel, például a születésnapok.text fájlt is. Akadhat olyan eset is, hogy kíváncsiak vagyunk a rendszeren található mp3-as zenei anyagra. Ekkor elég beírni: \*.mp3 és máris van egy teljes listánk.

**A keresés helye** - Fontos, hogy a keresés honnan induljon el. Ha nagyjából tudjuk, hogy melyik az a szint, az a könyvtár, ami felett biztos nincs a keresett állomány, akkor ide annak a könyvtárnak az elérési útját írjuk, ha pedig az egész rendszert akarjuk átnézni, akkor indítsuk a keresést a gyökérkönyvtárból. A **Tallózás** gomb segít kikeresni a megfelelő helyet.

### Dátumtartomány

Ha a bal felső sarok környékén lévő jelölő négyzetet beikszeljük, akkor módunkban áll a keresést időkorlátok közé szorítani.

**Között** - a kezdő dátum és utolsó dátum kiválasztása. A program csak a két időpont között született fájlokat vizsgálja.

**Az előző** - mennyivel ezelőtti, mennyire régi fájlokat figyeljen a program.

### Egyéb feltételek

**Fájltípus** - itt lehet kiválasztani azt az alkalmazást, amihez tartozó fájlt keresünk. Ennél hatékonyabb, ha a kiterjesztést egyenesen az első fülön, a keresett fájlnál adjuk meg.

**Tartalmazott szöveg** - Csak szöveges állomány esetén van értelme ide írni valamit. Ha a fájl tartalmából emlékszünk valamilyen jellegzetes részletre, akkor ezt ide írjuk be. Csak azok a fájlok jelennek meg találatként, amelyekben a kívánt részlet megtalálható. Az eggyel lejjebb található sor végén van egy jelölő négyzet, ahol a tartalomra vonatkozó nagybetű-kisbetű érzékenységet lehet ki- és bekapcsolni.

**Méret** - A keresés méret szerinti korlátozása. Lehet kisebb, nagyobb, egyenlő relációt megadni. A mértékegység lehet bájt, kilobájt, megabájt. Használni akkor van értelme, ha tudjuk hogy bizonyos méret alatt vagy felett nem érdekel minket találat.

### Megjegyzés:

*A fülék feliratai egyes disztribúciókban angol nyelvűek. Ez valószínűleg a fordítók feledékenysége miatt történhetett meg, de a felhasználásuk azonos a magyar nyelvűekével.*



## 4.5. Súlyó



### Gnome

#### Főmenü - Rendszer - Információ - GNOME Súlyó

A Súlyó kinézete teljesen olyan, mint az interneten tömegesen található weboldalaké. A különböző fejezetek és alfejezetek hivatkozások láncolatán keresztül érhetőek el.

### KDE

A KDE3 súlyója a mentőöv ikonon keresztül érhető el. Gyakorlatilag web oldal jellegű kinézete van, ezért a használata is hasonló. A súlyó ablak bal oldalán kereső alkalmazás segít megtalálni a kívánt témát.

## 5. OpenOffice irodai programcsomag

### 5.1. Szövegszerkesztő (OpenOffice.org Writer)

#### 5.1.1. A képernyő ismertetése

A programablak első sorában a Címsor és az aktuális dokumentum neve látható.

A címsor alatt a **Menüsor**, a **Közös** eszköztárat, az **Objektum eszköztárat** és a **Vonalzót**, a képernyő bal szélén pedig a **Fő eszköztárat** találjuk, melyeket a **Nézet** menüben kapcsolhatunk ki/be. (Használatukkal a későbbiekben ismerkedünk meg.)

Az ablak alján és jobb oldalán található szürke sáv a **Gördítősáv**, mellyel a Writer ablakban tudunk mozogni. Erre akkor van szükség, ha hosszabb dokumentumot szerkesztünk, és nem fér el az egész egy képernyőn. Akkor is szükség lehet a gördítősávra, ha alacsony felbontásban használjuk a monitort, és az éppen szerkesztett dokumentum nem látható teljes hosszában és szélességében.

#### 5.1.2. A program megnyitása

A programot Linux alatt kétféleképpen indíthatjuk el:

- Az OpenOffice.org telepítésekor ikont helyez el az asztalon, ennek használatával elindul a program.
- A „K” menü **Irodai programok** almenü **OpenOffice.org** pontjával.

Az OpenOffice.org először a Global-t indítja el.

#### 5.1.3. Új dokumentum létrehozása

- **Közös** eszköztár **Új** ikonja , vagy
- **Fájl** menü - **Új** almenü - **Szöveges dokumentum** pontja



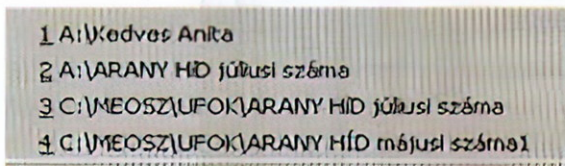
A villogó kurzor azt a helyet mutatja, ahol a begépeltek szöveg meg fog jelenni.



## 5.1.4. Dokumentum megnyitása

Közös eszköztár - **Fájl megnyitása** ikon - a **Megnyitás** párbeszédablakban jelöljük ki egy dokumentumot a **Fájlnév** listából!

A négy utoljára használt dokumentumot gyorsan megnyithatjuk úgy, hogy a nevét kiválasztjuk a **Fájl** menü aljáról.

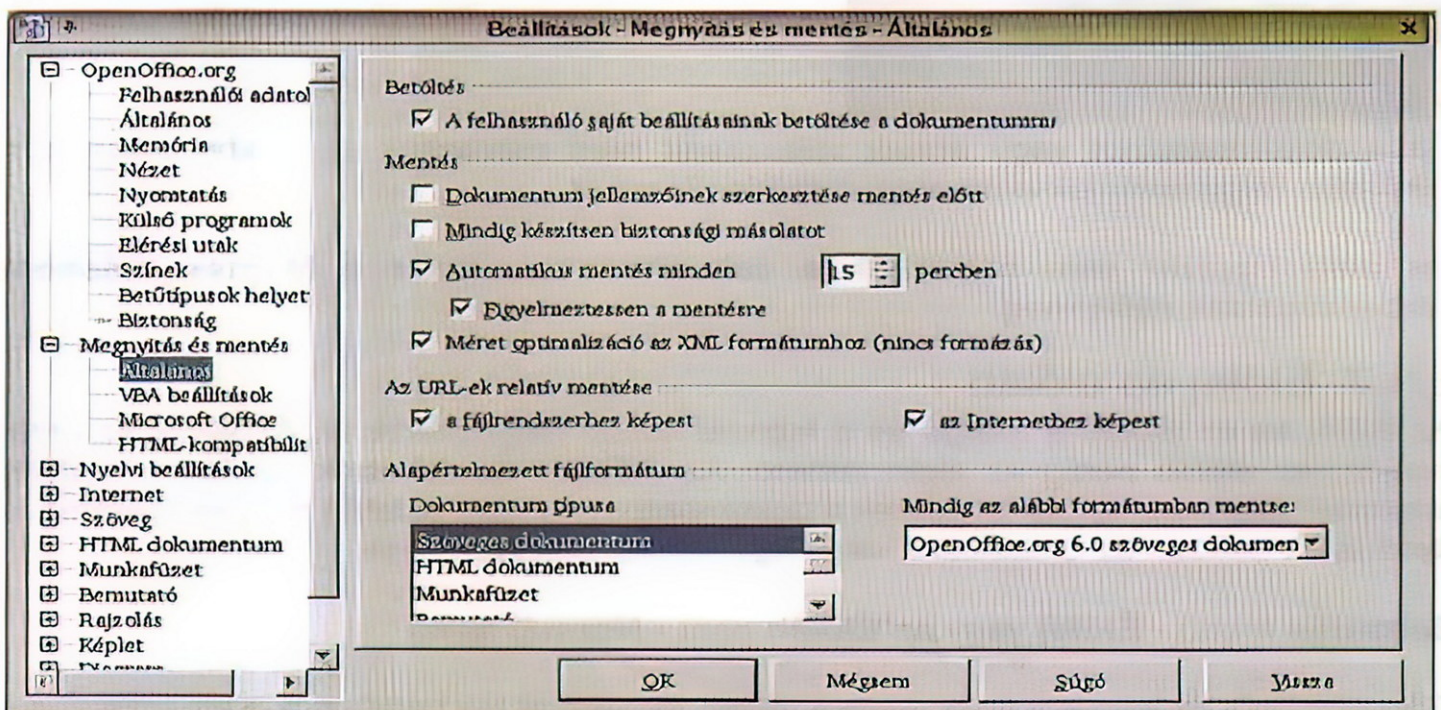


## 5.1.5. Dokumentum mentése

Közös eszköztár - **Fájl mentése** ikon

Időközönkénti rendszeres mentés:

**Eszközők** menü **Beállítások** pontja - az ablak bal oldalán lévő „fában” a **Megnyitás és mentés** belül az **Általános** pont, az ablak jobb oldalán pedig a **Mentés** ponton belül az **Automatikus mentés minden 15 percen** pont - <OK>

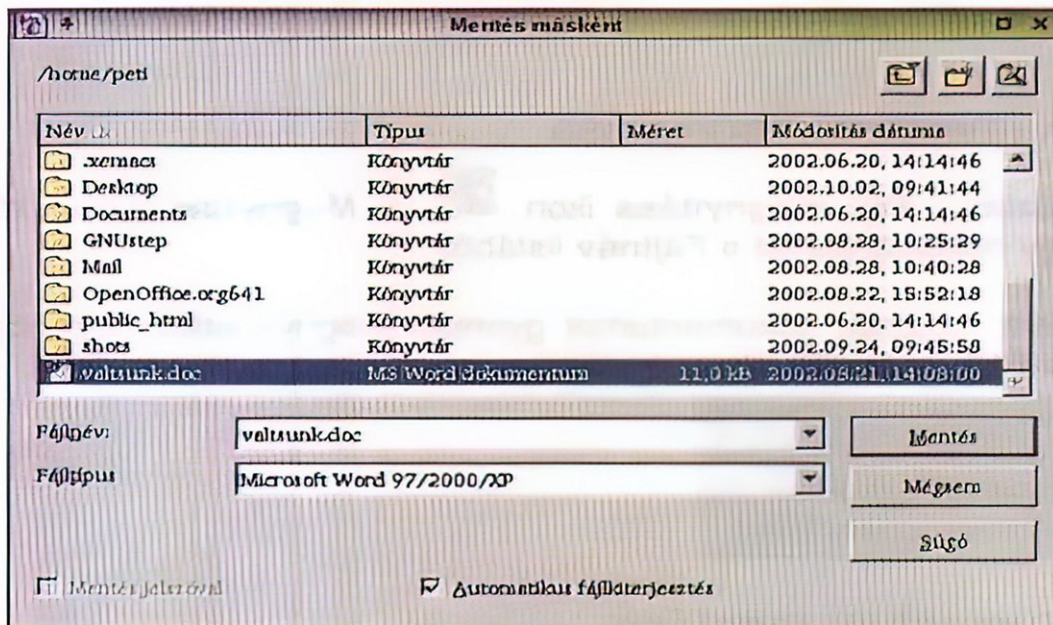




# Váltunk Linuxra!

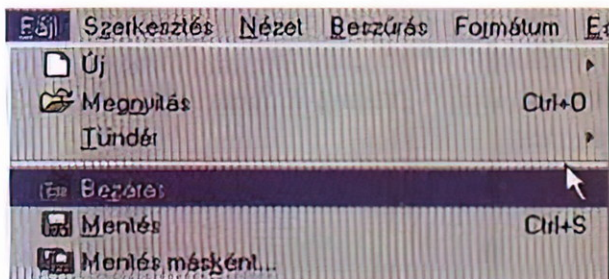
Más formátumban való elmentés:

Fájl menü - **Mentés másként...** parancs - **Fájl típus** listából a megfelelő formátum kiválasztása - **Fájlnév** megadás - **Mentés** gomb



## 5.1.6. Dokumentum bezárása

Fájl menü - **Bezárás** parancs



Ha a dokumentumot vagy annak változásait nem mentettük el, akkor a program rákérdez, hogy kívánjuk-e menteni a módosításokat.

Ha még egyszer sem mentettük a dokumentumot, akkor a **Mentés másként** párbeszédablak nyílik meg.

## 5.1.7. Élőfej és élőláb

Az élőfej és az élőláb a margó és a lapszél között helyezkedik el. Az élőfej az oldal tetején, az élőláb pedig az alján látható. Az élőfejek és élőlábak rendszerint olyan adatokat tartalmaznak, amelyeknek a dokumentum minden oldalán meg kell jelenniük. Ilyen lehet például az oldalszám, vagy egy fejezet megnevezése.

Beszúrás menü - **Élőfej** vagy az **Élőláb** pont - **Normál** felirat

Gépeljük be a szöveget a fejléc vagy a lábléc területére! Ha befejeztük a kívánt szöveg beírását, akkor a téglalapon kívülre kattintva kiléphetünk az élőfej, illetve élőláb szerkesztéséből.



Az élőláb és élőfej törlése:

**Beszúrás** menü - **Élőfej**, illetve az **Élőláb** - **Normál** felirat - **Igen** gomb

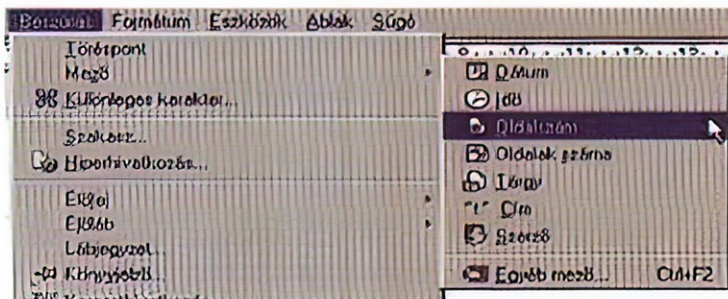
A **Normál** felirat előtt egy kis pipa jelzi, hogy van-e élőfej, illetve élőláb a dokumentumban.

A Writer lehetővé teszi pl. dátum, idő, oldalszám stb. beszúrását is:

**Beszúrás** menü - **Mező** almenü

## 5.1.8. Oldalszámozás

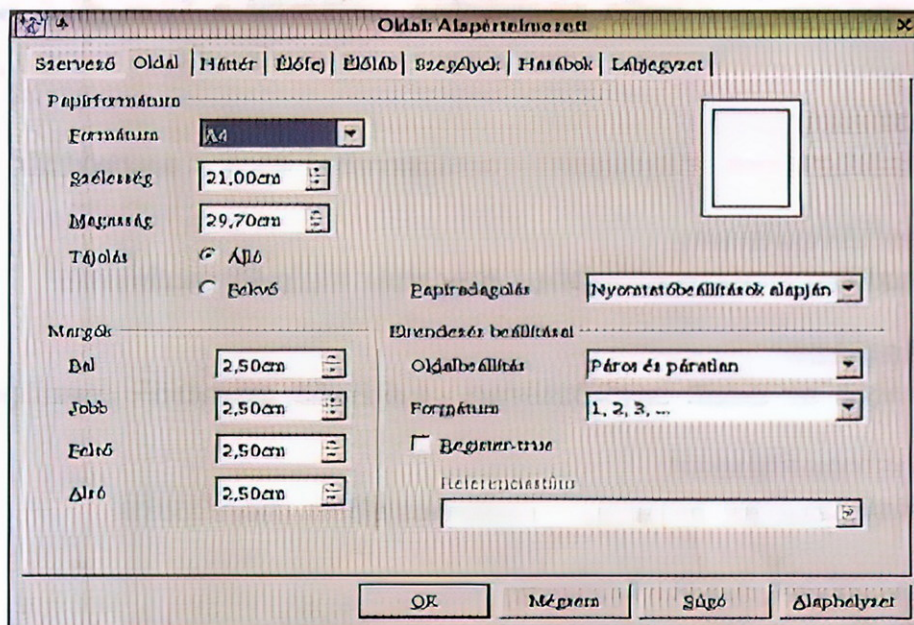
**Beszúrás** menü - **Mező** almenü - **Oldalszám** parancs



## 5.1.9. Margók, lapméret, laptájolás

A margók a nyomtatott lap azon részei (alul, felül és oldalt), amelyek kívül esnek a szövegterületen.

**Formátum** menü - **Oldal** pont - **Oldal fül** - **Margók** pont/**Papírformátum** pont

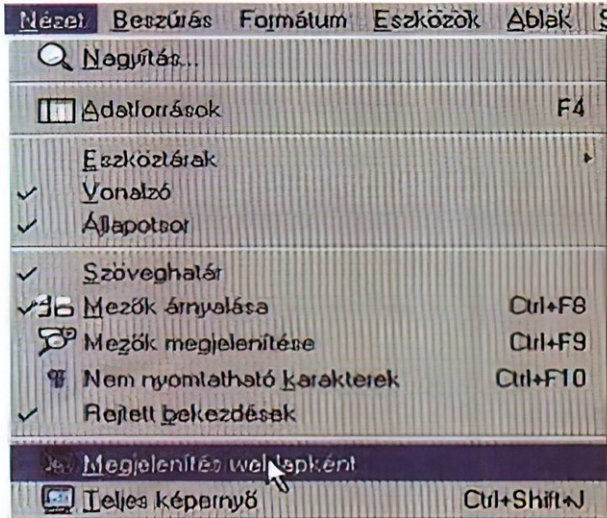




## 5.1.10. Nézetek

Weblap nézet:

Nézet menü - **Megjelenítés weblapként**, vagy a **Fő** eszköztár - **Megjelenítés weblapként** ikon



Teljes képernyő:

Nézet menü - **Teljes képernyő** pont



A Teljes képernyő bezárása:

**Shift+Ctrl+J** billentyűkombináció

## 5.1.11. Eszköztárak

Az eszköztárakat gyorsabb formázásra, beállításra és egyéb műveletek elvégzésére lehet használni. A Writer első indításánál automatikusan megjelenik a menüsor alatt az **Objektum** eszköztár, a **Közös eszköztár**, valamint a képernyő bal oldalán a **Fő** eszköztár.

Új eszköztár hozzáadása:

Nézet menü - **Eszköztárak** menüpont - a használni kívánt eszköztár

Egy eszköztár eltávolítása:

Nézet menü - **Eszköztárak** menüpont - egy már kipipált eszköztár

Gombok hozzáadása:

Az egér jobb gombja az adott eszköztáron - **Látható gombok** menüpont

Az eszköztár testreszabása:

Nézet menü - **Eszköztárak** almenü - **Testreszabás** menüpont

## 5.1.12. Karakterek formázása

A szöveg kijelöléséhez tartsuk lenyomva az egér bal gombját, és a kurzort húzzuk a kijelölendő szöveg fölött, vagy nyomjuk meg a **Shift** billentyűt, és használjuk közben a



kurzormozgató billentyűket!

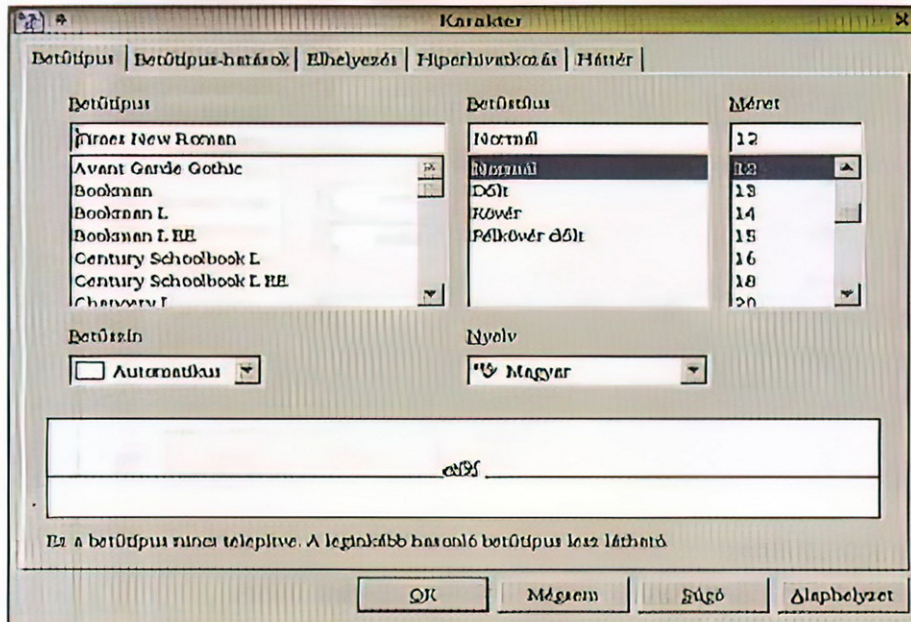
Törlés:

Szövegkijelölés - **Backspace** vagy **Del** billentyű

Ha hibát követtünk el, kattintsunk a **Közös** eszköztáron a **Visszavonás** ikonra!

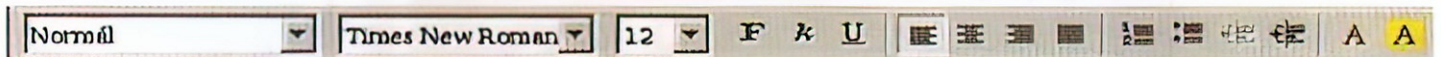
Betűformázás:

Szövegkijelölés - **Formátum** menü - **Karakter** parancs - **Betűtípus** lap



Az alapvető formázási műveletek:

Objektum eszköztár - **Betűtípus**, **Betűméret**, **Félkövér**, **Dőlt**, **Aláhúzott** ikonok



Formázási lehetőségek billentyűkombinációkkal:

- Félkövér (bold): CTRL+B
- Dőlt (italic): CTRL+I
- Aláhúzott (underline): CTRL+U

## 5.1.13. Bekezdések, szakaszok formázása

Először jelöljük ki a bekezdéseket, amelyeket formázni akarunk! Ha csak egyetlen bekezdést formázunk, kattintsunk rá a bekezdésre, vagy a kurzormozgató billentyűk segítségével vigyük oda a kurzort, majd állítsuk be a kívánt formátumokat!

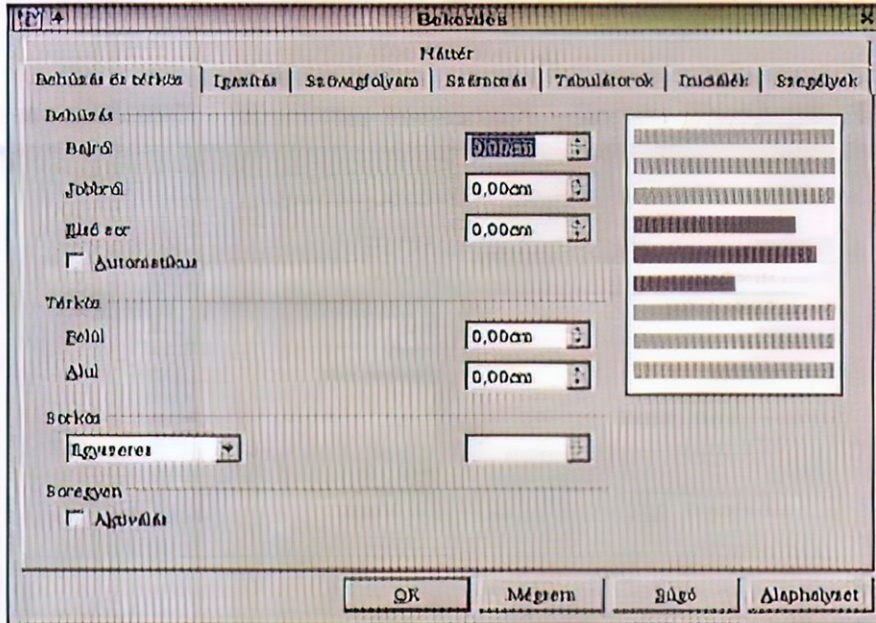
Formázási lehetőségek billentyűkombinációkkal:

- Balra igazított szöveg: CTRL+L
- Középre igazított szöveg: CTRL+E
- Jobbra igazított szöveg: CTRL+R
- Sorkizárt szöveg: CTRL+J
- Egyszeres sorköz: CTRL+1
- Másfeles sorköz: CTRL+5
- Dupla sorköz: CTRL+2



A térköz (bekezdések közötti szünet) és a sorköz (sorok közötti táv) beállítása:

Formátum menü - Bekezdés pont - Behúzás és térköz lap

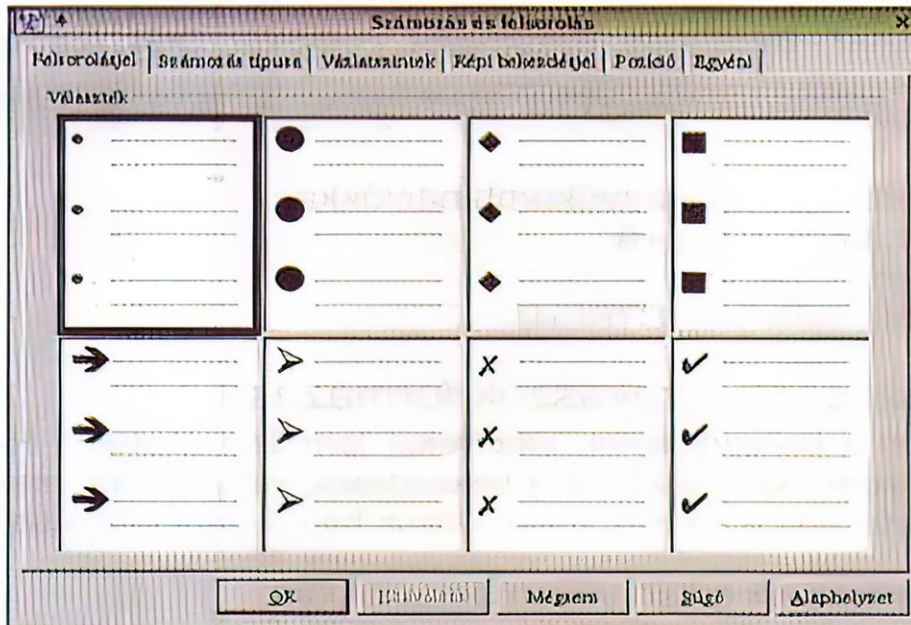


Számozott lista készítése:

Objektum eszköztár - Számozás vagy Felsorolás ikon

A felsorolásjelzők vagy számok módosítása:

Formátum menü - Számozás és felsorolás pont - Felsorolásjel lap



Számozás megváltoztatása:

Formátum menü - Számozás és felsorolás pont - Számozás típusa fül

Többszintű lista létrehozása:

Formátum menü - Számozás és felsorolás pont - Vázlatszintek lap





Hasábok készítése:

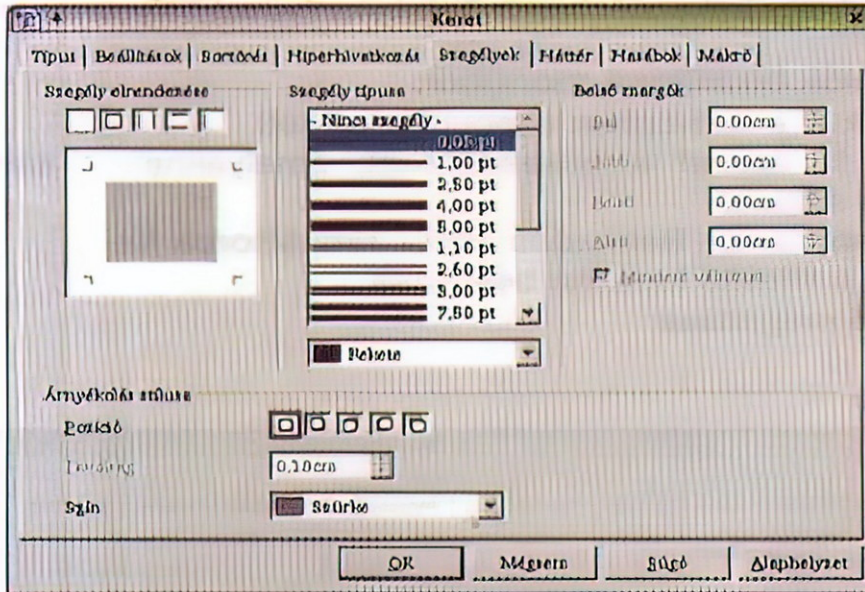
Többhasábos szöveg készítésekor a kurzorral álljunk a szövegnek abba a szakaszába, amelyet több hasábra szeretnénk bontani, majd

**Formátum menü - Hasábok pont - Beállítások pont**

## 5.1.14. Szegélyek és mintázatok

Szegély készítéséhez jelöljük ki a megfelelő szövegrészt, majd

**Beszúrás menü - Keret menüpont - Szegélyek fül**



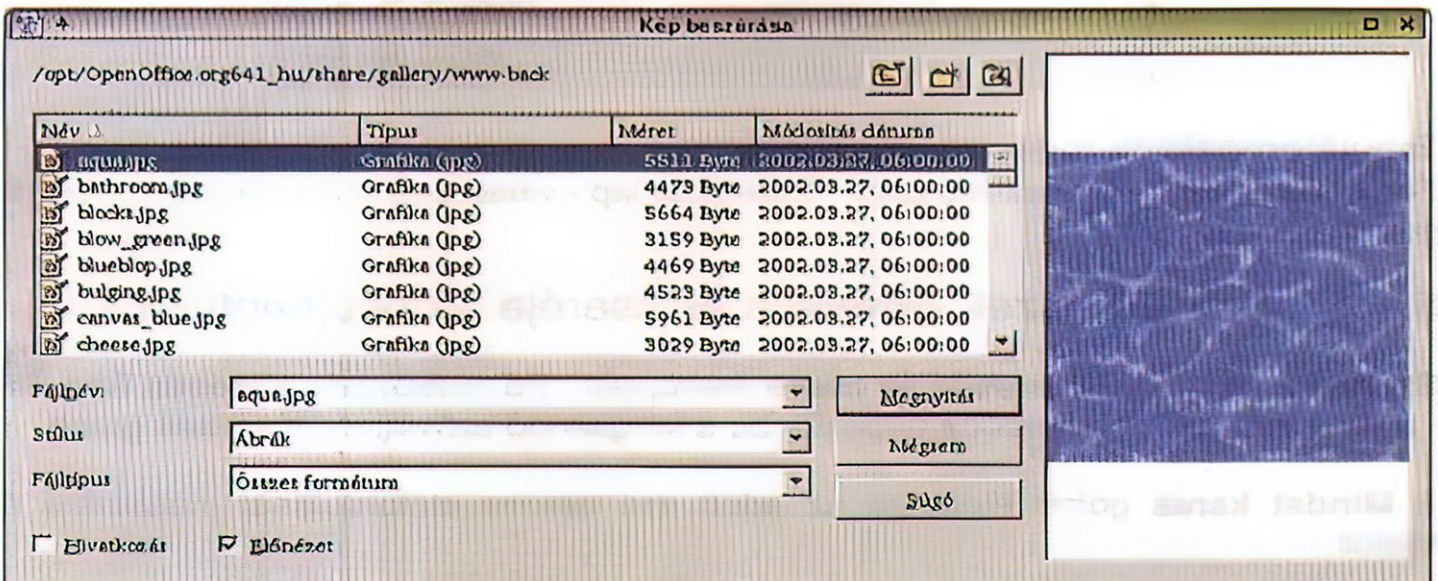
A szegély árnyékolása:

**Szegélyek lap - Árnyékolás stílusa pont**

## 5.1.15. Objektumok beszúrása

Képek beillesztése és pozicionálása:

**Beszúrás menü - Kép parancs - Fájlból** vagy közvetlen szkennerről (Lapolvasás) - a kép kiválasztása - **Megnyitás** gomb





Kép szöveg mögé helyezése:

Kép kijelölése - **Objektum** eszköztár - **Háttérbe** ikon

A kép szöveg elé helyezése:

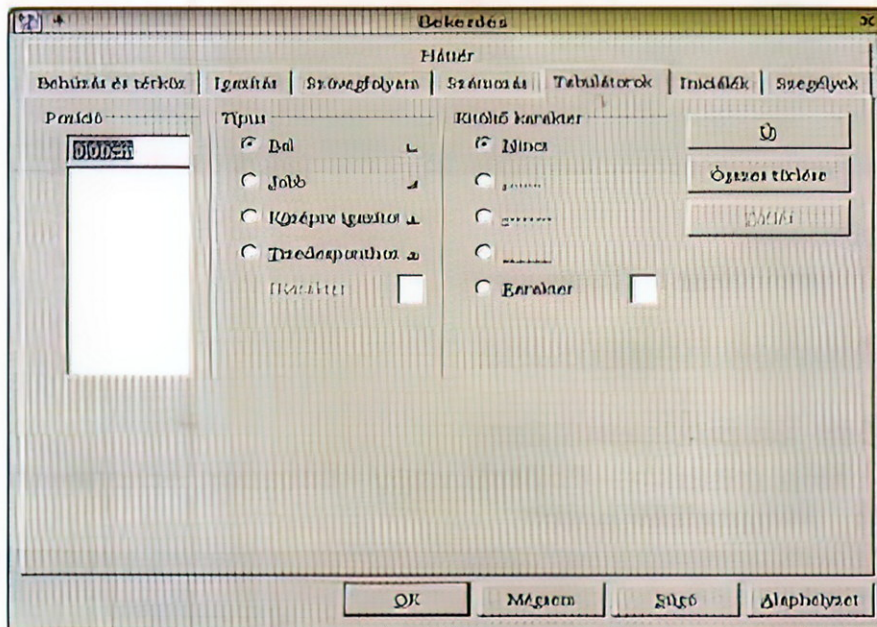
Kép kijelölése - **Objektum** eszköztár - **Előtérbe** ikon

## 5.1.16. Tabulálás

A tabulátorok a bekezdésen belüli szövegrészek oszlopszerű elhelyezését támogató jelek. Tabulátorjelet egy bekezdésben a **Tab** billentyűvel helyezhetünk el.

A tabulátorpozíciók beállítása menüből:


- Helyezzük el a szövegben a tabulátorjeleket!
- Jelöljük ki azokat a bekezdéseket, amelyeknek a tabulátorállásait be szeretnénk állítani!
- **Formátum** menü - **Bekezdés pont** - **Tabulátorok** fül
- **Típus** és a **Kitöltő** karakter beállítása
- A **Pozíció** megadása
- **Új** gomb
- **OK** gomb



Tabulátorpozíciók törlése a vonalzó:

**Formátum** menü - **Bekezdés pont** - **Tabulátor** lap - válasszuk ki a törlendőket - **Törlés** gomb

## 5.1.17. Szövegrészek keresése és cseréje a dokumentumban

**Szerkesztés** menü - **Keresés és csere** menüpont - **Fő** eszköztár - **Keresés** ikon  - a **Keresett szöveg** mezőbe gépeljük be a keresendő szöveget - **Keresés** gomb

A **Mindent keres** gomb hatására az adott szó összes előfordulását megkeresi és kijelöli.

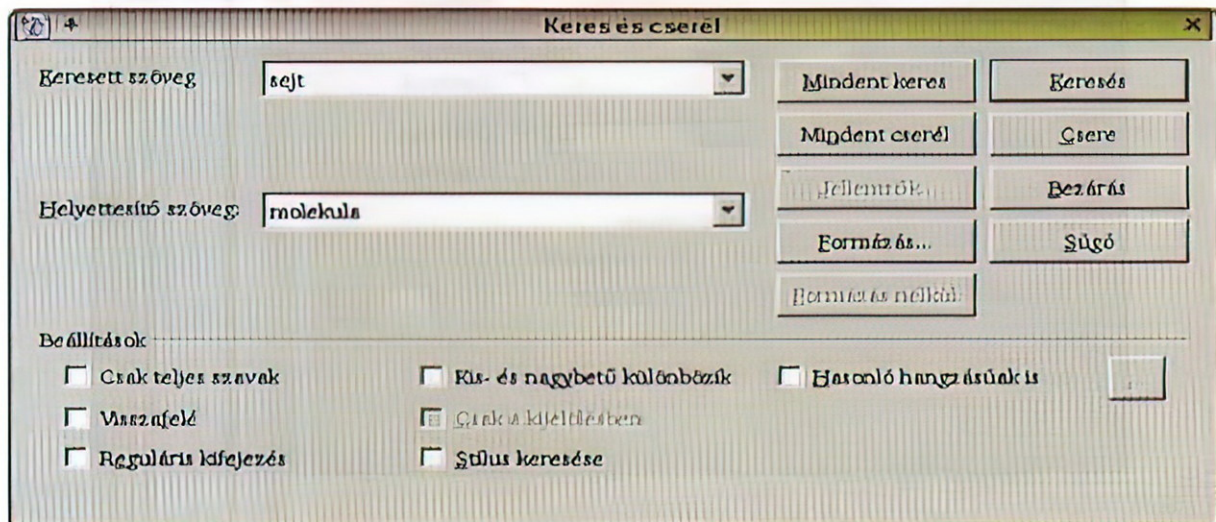


Csere esetén a cserélni kívánt szöveget gépeljük be a **Keresett szöveg** mezőbe, a helyére kerülő új szöveget pedig a **Helyettesítő szöveg** mezőbe, majd kezdjük el a szövegek kicserélését a **Csere** gombbal!

Amikor a szövegszerkesztő megtalálta a szöveget, a következő lehetőségeket választhatjuk:


- a **Csere** gombbal kicseréljük a szöveget, vagy
- a **Keresés** gombbal a következő előfordulási helyre ugunk.

A **Mindent cserél** gomb lenyomása után a szövegszerkesztő megkeresi az aktuális szöveg valamennyi előfordulási helyét, és kérdezés nélkül kicseréli a régi szöveget az újra.



### 5.1.18. Táblázat létrehozása

A képernyőn a táblázat sorokból és oszlopokból alkotott rácsként jelenik meg, amelyeket rácsvonal választ el.

**Fő eszköztár** - **Táblázat beszúrása** ikonja , vagy **Beszúrás** menü - **Táblázat** parancs - a **Név** mezőben adhatjuk meg a táblázat nevét - az **Oszlopok**, illetve **Sorok** mezőben pedig a táblázat oszlopainak, illetve sorainak a számát.

A **Beállítások** pont:

- **Élőfej**: Ha bejelöljük, akkor a táblázat élőfeje minden oldaltöréskor megjelenik.
- **Fejléc** ismétlése: Ha bejelöljük, akkor az élőfej minden következő oldalon megjelenik.
- **Táblázat egyben tartása**: Megóvhatjuk a táblázatot a feldarabolástól.
- **Szegély**: A celláknak tudunk vele szegélyt adni.

### 5.1.19. Rendezés

Jelöljük ki azokat a cellákat, amelyeket rendezni kívánunk!

**Eszközők** menü - **Rendezés** pont - **Rendezési elv** pontban jelöljük ki a **rendezési kulcsokat** egytől háromig - adjuk meg a rendezéshez használt adatokat tartalmazó **oszlopokat** - válasszuk ki a **kulcstípust** - állítsuk be a **sorrendet**!

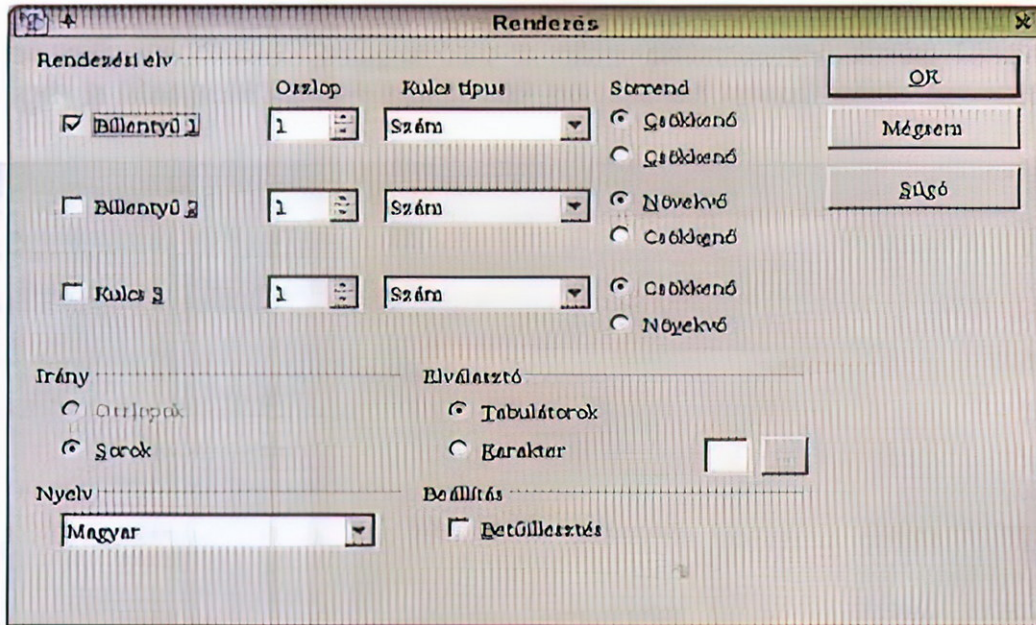


Az **Írány** pontban beállíthatjuk, hogy az oszlopokat, illetve a sorokat akarjuk-e rendezni az aktuális kulcsoknak megfelelően.

Az **Elválasztó** pontban megadhatunk egy jelet, karaktert, amely mint határoló fog szerepelni a rendezés során.

A **Nyelv** pontban választhatjuk ki a használt nyelvet.

Végül a **Beállítás** pontban bejelölhetjük, hogy tegyen-e különbséget kis- és nagybetűk között.



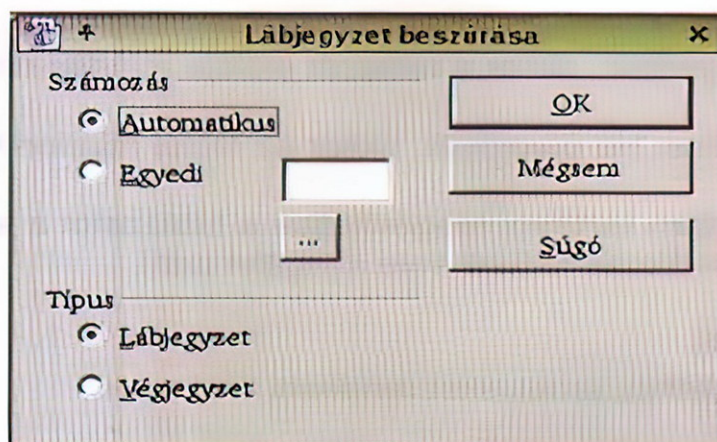
## 5.1.20. Lábjegyzet, végjegyzet

A lábjegyzet a lap alján elhelyezkedő megjegyzés, amely a szöveg egy adott eleméhez, mondatához kapcsolódik.

A végjegyzet a dokumentum utolsó részében helyezkedik el. A magyarázandó szöveghez, illetve szóhoz ugyanúgy szám van rendelve, mint a lábjegyzetnél.

Lábjegyzet és végjegyzet beszúrása:

**Beszúrás** menü - **Lábjegyzet** parancs - **Típus** pont - **Lábjegyzet** vagy **Végjegyzet** lehetőség



A **Számozás** pontban beállíthatjuk, hogy **automatikus** számozást szeretnénk, vagy inkább valamilyen **egyedi** jelet.



### 5.1.21. Helyesírás-ellenőrzés

A Writer két lehetőséget kínál a helyesírás ellenőrzésére

1. Beírás közben a Writer önműködően ellenőrizni tudja a dokumentumot, és aláhúzza a lehetséges helyesírási hibákat. A hiba javításához jelenítsük meg a helyi menüt, majd válasszuk a **Helyesírás-ellenőrzést!**
2. Amikor kész a dokumentum, végignézethetjük a Writerrel, hogy nincsenek-e benne helyesírási hibák. Ha a Writer hibát talál, kijavíthatjuk, majd folytathatjuk az ellenőrzést.

Automatikus helyesírás-ellenőrzés bekapcsolása:

**Fő** eszköztár - **Automatikus helyesírás-ellenőrzés be/ki** ikonja, vagy **Eszközök** menü - **Helyesírás** pont - **Automatikus helyesírás-ellenőrzés**

Helyesírási beállítások:

**Eszközök** menü - **Helyesírás** pont - **Ellenőrzés** parancs - **Beállítások** gomb

### 5.1.22. Kördokumentum készítése

Körlevél készítéséhez alapvetően két összetevőre van szükség:

- a címzettek listája
- a levél szövegét tartalmazó dokumentum

Először készítsük el a címzettek listáját!

A legegyszerűbb, ha a körlevél készítéséhez szükséges adatokat az OpenOffice Calc programjával visszük fel. Nyissuk meg a Calcot, és a Munkalap1 lapra vigyük fel az adatokat! Hasznos, ha az első sorban a fejléceket helyezzük el.

Ha elkészültünk az adatok beírásával, akkor:

**Fájl** menü - **Mentés másként** pont - a kinyíló párbeszédablakban válasszuk ki az adatforrás helyét - adjunk meg egy tetszőleges nevet (pl. adatforrás) - **Mentés** gomb

Új adatforrás felvétele:

Ahhoz hogy körlevelet készíthessünk, szükség van arra, hogy a Writer programban adatforrásként megnyissuk a már elkészített címjegyzéket.

**Eszközök** menü - **Adatforrások** pont - **Új adatforrás** gomb - **Általános** lap - a **Név**hez adjunk meg tetszőleges nevet - az **Adatbázis típusa** legördülő menüben válasszuk ki a **Munkafüzetet** - Adatforrás URL mező melletti gomb (...) - válasszuk ki az elmentett munkafüzetet - **OK** gomb!

Más jellegű adatforrás alapján is lehet címjegyzékforrást regisztrálni (pl. egy már meglévő címjegyzék alapján (Outlook, dbase, stb.).

A címjegyzék létrehozása után írjuk meg a levelet!



Mezők beillesztése a körlevélbe és összekapcsolása a címlistával:

F4 funkcióbillentyű - megjelenik az elérhető adatbázistáblákat tartalmazó ablak - válasszuk ki a saját magunk által készített táblát - húzzuk át az egér bal gombjával a használni kívánt mezőhöz tartozó oszlopfejléct a szövegbe!

Végül:

**Adatbázis eszköztár - Körlevél ikon - Körlevél ablak Kimenet** pontjában válasszuk ki, hogy mit szeretnénk tenni a körlevéllel (ki-nyomtatjuk, elküldjük e-mail-ként vagy fájlba mentjük) - **OK** gomb

## 5.2. Táblázatkezelő (OpenOffice Calc)

### 5.2.1. A Calc indítása, a képernyő ismertetése

- Az OpenOffice.org telepítéskor ikont helyez el az asztalon, ennek használatával elindul a program
- A „K” menü - **Irodai programok** almenü - OpenOffice.org pont

A Calc indításakor egy üres munkafüzet jelenik meg három üres munkalappal, amelyeket táblázatok és grafikonok készítéséhez egyaránt használhatunk. A képernyőn az első Munkalap jelenik meg, Munkalap1 néven.

A képernyő elemei:

**Címsor:** itt jelenik meg az alkalmazás és (ha a munkafüzet ablakát teljes méretűre nagyítottuk) az éppen szerkesztett munkafüzet neve (Névsor - OpenOffice.org), valamint a

**Vezérlőmenü**, ami a program ablakának méretezésére, mozgatására, a programból való kilépésre szolgál. A címsorban található továbbá az **ikonállapot gomb**, amelyre kattintva a program ablaka ikon méretűre csökken, eltűnik az asztalról, és a tálcán fog megjelenni; a

**Teljes méret gomb**, amelynek hatására a programunk ablaka a képernyő teljes méretét veszi fel, ezzel eltakarva az esetleg megnyitott többi ablakot. (Ha az ablakot a teljes méretűre nagyítottuk, akkor a Teljes méret gomb helyett a

**Visszaállítás gomb** jelenik meg, amire rákattintva, az ablak a nagyítását megelőző méretre áll vissza); A címsorban kapott helyet a

**Bezárás gomb is**, amire kattintva az ablak és a hozzá tartozó program bezáródik.

**Menüsor:** A Calc-parancsok listáját tartalmazó menük gyűjtőhelye.

**Eszköztár:** A leggyakrabban használt parancsok grafikus helyettesítő képeit, más szóval ikonjait tartalmazza. Ezek az ikonok nagymértékben megkönnyítik a munkát. Alapértelmezésben 3 eszköztár van, kettő vízszintesen (táblázat tetején), egy pedig függőlegesen, a táblázat bal szélén helyezkedik el.

**Szerkesztőléc vagy képlet:** arra használjuk, hogy a cellákat adatokkal töltsük fel, illetve a már bevitt adatokat javítsuk.

**Vízszintes és függőleges görgetősávok:** a táblázatban való mozgásra használjuk.



Használata:

- a nyilakra kattintunk;
- a kis négyzet mellé a sávon (lapozás);
- a kis négyzetet (csúszkát) húzzuk (tetszőleges helyre lépés).

**Munkafüzet:** a munkaterületen megnyitott dokumentumok összefoglaló címe, amelyeket Munkalap1, Munkalap2-nek nevezünk.

**Munkalapváltó-gombok:** a munkalapok közötti közlekedésre szolgálnak. Sorrendben: a munkafüzet legelső munkatáblájára, az előzőre, a következőre, az utolsó munkatáblára ugrik.

**Sorfejléc:** a munkalapok sorainak számozására szolgál.

**Oszlopfejléc:** a munkalap oszlopainak számozására szolgál.

**Aktív cella:** az éppen szerkesztés alatt álló cella (vastag keret veszi körül).

**Címterület:** az aktív cella címét jelzi.

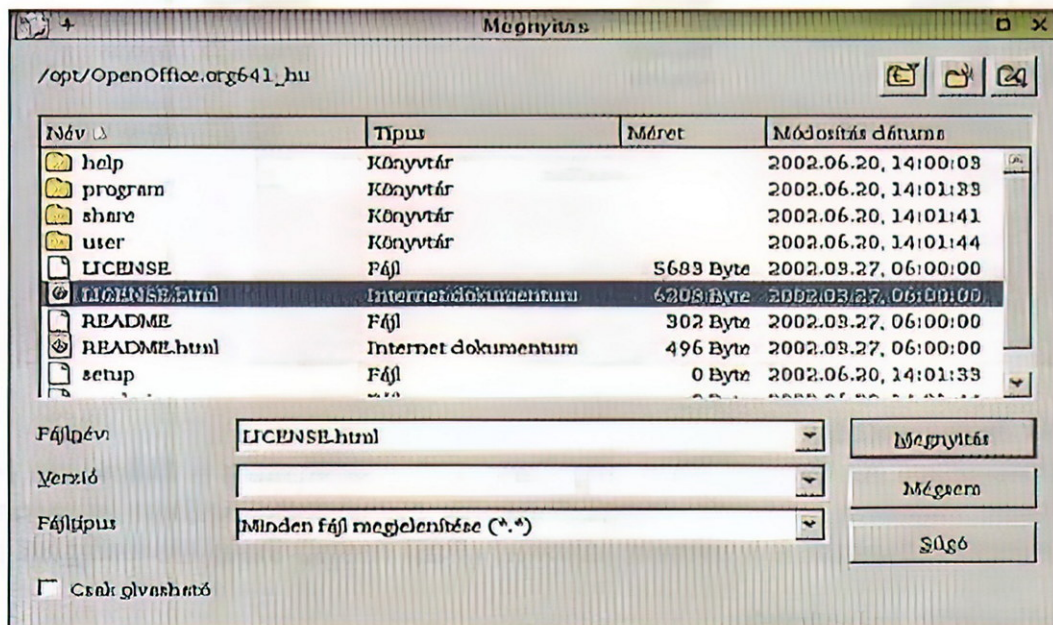
**Mindent kijelölő gomb:** a teljes munkatáblát kijelöli.

**Cella:** az adattárolásra szolgáló legkisebb egység a munkalapon belül

## 5.2.2. Munkafüzet megnyitása

- Fájl menü - Megnyitás pont
- Eszköztár - Megnyitás ikon

Ha megtaláltuk a munkafüzetet a párbeszédablakban, akkor kattintsunk a **Megnyitás** gombra!



Ha lenyitjük a **Fájl** menüt, akkor a menü alján olvashatjuk a négy utoljára mentett OpenOffice dokumentum nevét. Ha rákattintunk, a dokumentum megnyílik a megfelelő OpenOffice program segítségével.

Az OpenOffice programmal megnyitott dokumentumok listáját megtalálhatjuk a **Szokásos** eszköztár **URL Betöltése** pontjában. A megnyitáshoz válasszuk ki a kívánt munkafüzet nevét!



## 5.2.3. Új munkafüzet megnyitása

Fájl menü - Új almenü - Munkafüzet pont

A munkafüzetben alapbeállítás esetén három munkalap található.

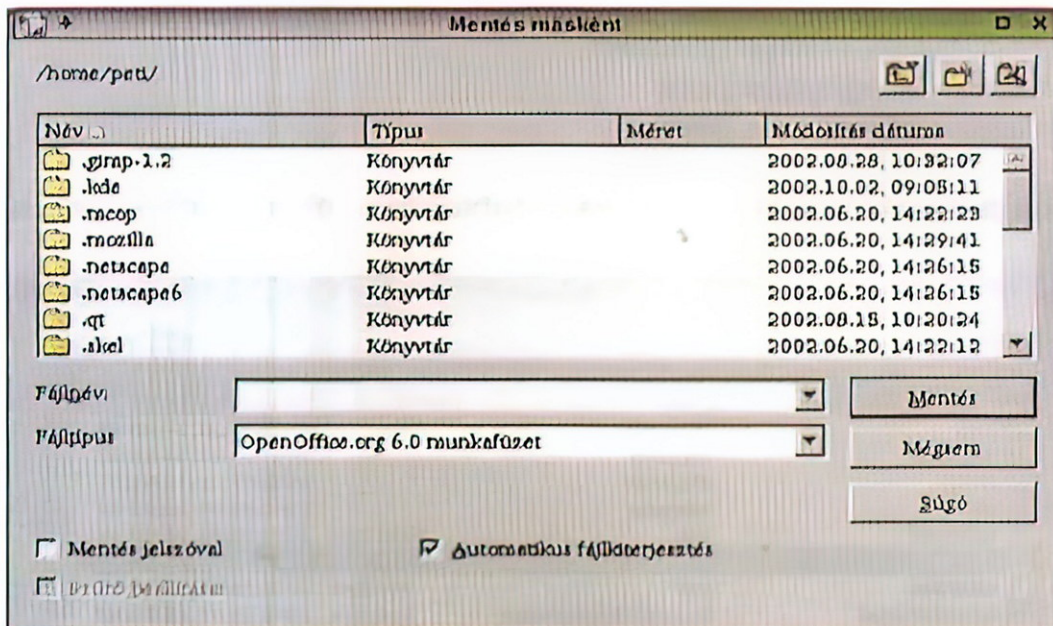
Egyszerűbb megnyitás:

Szokásos eszköztár - Új ikon

## 5.2.4. Mentés, export

- **Fájl menü Mentés másként** pontja: Az aktív munkafüzetet menti a hely és név megadásával
- **Fájl menü Mentés** pontja: Az aktív munkafüzet mentése a korábbi beállításoknak megfelelően

Ha az aktív munkafüzeetről még nem készült mentés, akkor a **Fájl menü Mentés** pontja egyenértékű a **Mentés másként** menüponttal.



## Fájl jellemzők használata

Bár egyes jellemzőket az OpenOffice.org Calc automatikusan a fájlokhoz rendel (név, utolsó módosítás dátuma, méret); megadhatunk olyan jellemzőket is, amelyek révén könnyebben megtalálhatjuk a keresett fájlokat (**Fájl menü Tulajdonságok** pontjában).

Ezek a következők lehetnek:

- A dokumentum címe
- A dokumentum tárgya
- Olyan kulcsszavak, amelyek alapján témaköröket vagy más fontos információkat azonosíthatunk
- Egyéb megjegyzések





Az aktív fájl jellemzőinek megadása:

**Fájl menü - Tulajdonságok** pont - a kívánt állomány-jellemzők megadása

A **Tulajdonságok** párbeszédablak automatikus megjelenítése a munkafüzet első mentésekor:

**Eszközök menü - Beállítások** pont - **Megnyitás és mentés** menüponton belül - **Általános** almenü - itt jelöljük be a **Dokumentum jellemzők szerkesztése** mentés előtt négyzetet!

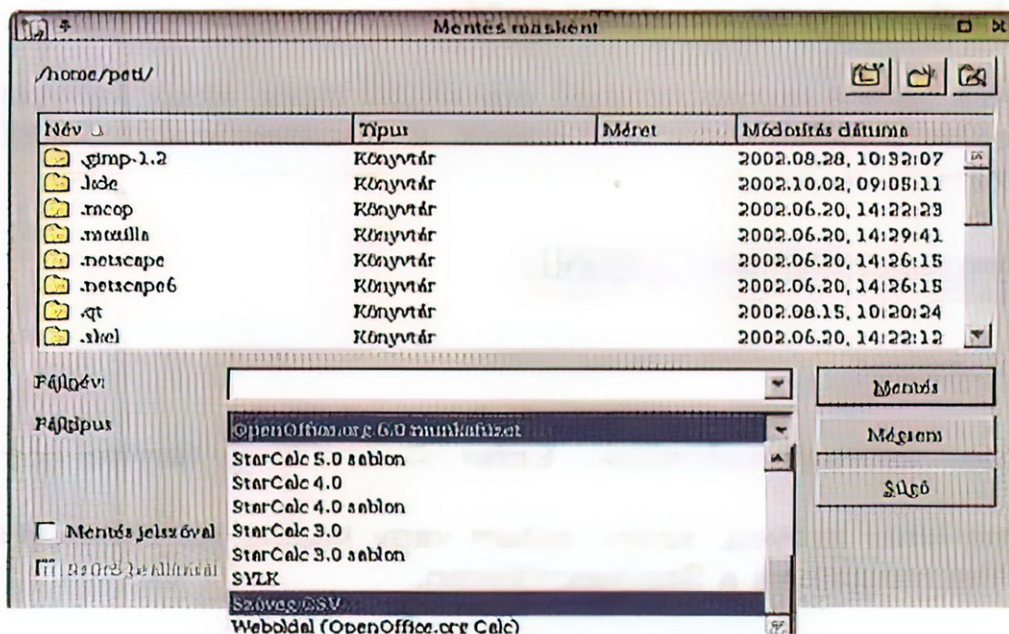
## 5.2.5. Export lehetőségek

### Export TXT formátumba

Lehetőség van mentésre úgy is, hogy szöveggént exportáljuk az aktív lap tartalmát. Ennek az előnye, hogy nem kell a megtekintéshez a Calc program, hanem egyszerű szövegszerkesztők, illetve szövegnézők is elegendők. Tudnunk kell, hogy a TXT export azzal jár, hogy nagyon sok kényelmi és egyéb információ elvész, mivel a TXT formátumban csak a karakterek maradnak meg. Egy cellában legfeljebb hatvan karakter lehet.

**Fájl menü - Mentés másként** pont - a **Fájltípus** melletti gomb - **Szöveg CSV** formátum - **Mentés** gomb

Fontos tudni, hogy TXT formátumban csak az aktuális munkalap menthető. Több munkalapos táblázat esetén több lépésben lehet végrehajtani a feladatot



Táblázat átvitele Writer dokumentumba vagy Impress bemutatóba:

A munkalapon a másolni kívánt tartomány kijelölése - **Másolás** ikon - áttérés a Writer dokumentumra vagy az Impress bemutatóra - a Writerben vagy az Impressben **Szerkesztés** menü - **Irányított beillesztés** parancs - **Formázott szöveg (RTF)** formátum



Ha formátumnak az OpenOffice.org 6.0 munkafüzetet választjuk, akkor képként illeszti be a táblázatot.

## Export HTML formátumban

- Fájl menü - Mentés másként parancs
- A fájlnev megadása
- A Fájl típus: Weboldal (OpenOffice.org Calc)
- Mentés gomb

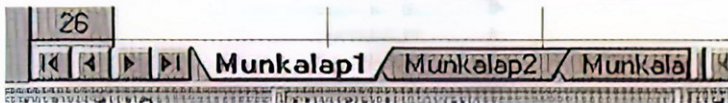
## 5.2.6. Mozgás a táblázatban

A Calc indítása után az aktív cella mindig az A1-es (bal felső sarok). Az aktív cellát mindig keret jelöli, és a hivatkozási címe megjelenik a névdobozban. A táblázatban a négy kurzormozgató billentyűvel vagy a függőleges és vízszintes gördfőtörök segítségével lehet mozogni.

Billentyűkombinációk:

Ctrl + Home	ugrás az A1-es cellára
PgDn	lapozás egy ablakkal lejjebb
PgUp	lapozás egy ablakkal feljebb
Tab	következő cellára ugrás (jobbra)
Shift + Tab	előző cellára ugrás (balra)
Alt + PgDn	lapozás egy ablakkal jobbra
Alt + PgUp	lapozás egy ablakkal balra
Ctrl + End	ugrás az utolsó cellára

Ha át szeretnénk térni a munkafüzetben egy másik lapra, akkor kattintsunk annak a lapnak a fülére! Ha a kívánt lapfül nem látható, a megjelenítéséhez előbb kattintsunk a munkalapokat váltó nyilak valamelyikére!



## 5.2.7. Adatbevitel

A cella kijelölése - szöveg begépelése - **Enter** billentyű vagy **Bevitel** gomb

A cella tartalma lehet szöveg, szám, dátum vagy képlet. Az adatbevitelnél a cella begépelte tartalma megjelenik a Szerkesztőlécen.

Javítás:

- Karaktertörlés: **Backspace** billentyű
- Az adatbevitel érvénytelenítése: **Escape** billentyű vagy **Mégsem** ikon

Módosítás:

A cella kijelölése - **F2** billentyű - módosítás - **Enter** billentyű



Amennyiben javítás közben meggondoljuk magunkat, az **Esc** billentyűvel kiléphetünk a szerkesztésből. Ilyenkor változatlan marad az eredeti cellatartalom.

A cella tartalmának törlése:

A cella kijelölése - **Del** billentyű

## 5.2.8 Adattípusok

- szöveges adat
- szám (numerikus) adat
- logikai adat
- dátumadat
- képlet (kifejezés)

A cellához mindig kapcsolódik **tartalom**, amely a cellába beírt **adat** és **formátum**. Ezek határozzák meg, hogy a Calc hogyan jelenítse meg a cella tartalmát.

### Szöveges adatok

Az OpenOffice.org Calc-ban a szöveg betűk, számok és egyéb karakterek tetszőleges kombinációja. A következő bejegyzéseket például szöveggént értelmezi a program: 10AA109, 127AXY, 12-976. A szöveg a cella bal széléhez igazodik.

### Szám (numerikus) adatok

A táblázatba leggyakrabban számokat írunk be, hiszen ezekkel szeretnénk számításokat végezni. A Calc csak azokat az adatokat tekinti számnak, amelyeket a szintaktikai szabályok alapján számként lehet értelmezni:

A számok beírásához leggyakrabban

- a számjegyeket
- a tizedes vesszőt és
- az előjeleket használjuk

Ezekon kívül még használhatjuk:

- a normál alakban felírt szám kitevőjének jeleit, melyek: e vagy E. (A beírt szám akkor jelenik meg normál alakban, ha egyébként nem férne el a cellában. Például 15000000 normál alakja: 1,5E+07)
- a százalékjelet (például 25%)
- a pénznem jelét, ami Magyarországon a forint (Ft)

A számok pontossága legfeljebb 15 számjegy lehet. A helyesen beírt számokat arról is felismerhetjük, hogy alapértelmezés szerint a cella jobb oldalához vannak igazítva. Természetesen itt is alkalmazhatunk eltérő igazítást.

Nézzünk néhány számként értelmezett adatot!

1	32567
2	32 567,00
3	32 567,00 Ft
4	1989. febr. 28.
5	3256700,00%
6	3,26E+04
7	00000032-5-67
8	0000 0000 0003 2567



## Váltunk Linuxra!

A számok numerikus információt tartalmaznak, begépelésük hármas számcsoportokban, vesszővel elválasztva vagy anélkül történhet, például 15000 vagy 15,000. A cellákba beírt számokat állandó értéknek tekinti a program. Az OpenOffice.org Calc-ban a számok a következő karaktereket tartalmazhatják: 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 + - ( ) , / Ft % E e (szóköz). A számok előtt álló pluszjelet a program figyelmen kívül hagyja. A szóközt a számok tagolására használhatjuk. Számok bevitelekor a vessző a tizedesjelnek felel meg. A számok és egyéb karakterek minden más kombinációját a program szövegnek tekinti.

Néhány különleges dolog, amire a számokkal kapcsolatban érdemes odafigyelni:

- A negatív számok elé mínuszjelet kell írni.
- A számok a cella jobb széléhez igazodnak.

Ha a cella **Normál** számformátumú, akkor a Calc automatikusan hozzárendeli a megfelelő formátumot a bejegyzéshez. A cella számformátuma meghatározza a szám megjelenítési módját.

Azokban a cellákban, amelyekben a számformátum az alapértelmezés szerinti **Általános**, a Calc a számokat egész számként (789), tizedes törtként (7,89) vagy tudományos formátumban (7,89E+08) jeleníti meg, ha a szám nem hosszabb a cella szélességénél. Az **Általános** számformátum legfeljebb 11 számjegyből állhat, a tizedes vesszőt, valamint az "E" és a "+" jelet is beleértve. Az ennél több számjegyből álló számok megjelenítésére beépített tudományos számformátumot (exponenciális jelölésmódot) vagy egyéni számformátumot kell használnunk.

A Calc a számokat 15 számjegyes pontossággal tárolja el, és ha a szám több mint 15 jegyből áll, a többi számjegyet 0-ra alakítja.

Ha postai irányítószámokat vagy termékszámokat szöveggként szeretnénk kezelni, akkor módosítsuk a számformátumot szövegre. Erre akkor lehet szükség, ha olyan adatoszlopot rendezünk sorba, amelyben szám és szöveg is előfordul. A helyes sorrend biztosításához az oszlop celláit formázzuk szöveggként.

### Logikai adatok

Egy eldöntendő kérdésre igennel, vagy nemmel válaszolhatunk. Ekkor egy logikai adatot kapunk, melynek kétféle értéke lehet: logikailag **IGAZ** vagy logikailag **HAMIS**. A Calc-ban lehetőség van logikai kifejezések, összehasonlító műveletek használatára, melyek eredménye mindig egy logikai érték. Ez az alapértelmezés szerint baloldalra igazítva jelenik meg.

Nézzünk néhány példát:

A beírt adat	A cella tartalma
Hamis	HAMIS
igaz	IGAZ
=2>0	IGAZ
=1<0	HAMIS



## Dátumadatok

A Calc lehetővé teszi dátum- és időadatok tárolását, kezelését. Ezeket az adatokat dátum-, ill. időértéknek nevezzük. Amennyiben egy cellára beállítjuk a megfelelő dátum-, ill. időformátumot, a kívánt dátum és idő jelenik meg. Ellenkező esetben helyette csak egy semmitmondó szám látható.

A Calc-ban az adott dátum óta eltelt napokat egy valós szám jelöli.

A dátumadatok tárolása egy kicsit nehézkesnek tűnik, de van egy nagy előnye: a dátumokkal számolni lehet. Sokszor fordul elő például az a feladat, hogy meg kell határozni hány nap (hét, hónap, év) telt el két időpont között. Ez a bonyolult feladat egy egyszerű kivonássá egyszerűsíthető a fenti tárolási módszerrel.

A dátumok megadásakor a törtvonalat vagy a kötőjelet is használhatjuk tagolásra, például 96-5-4 vagy 96/5/4, amit a Calc automatikusan átalakít 96.05.04-re. Ha 12 órás kijelzést szeretnénk látni, az időpont és egy szóköz után írjuk be a de. vagy a du. napszakjelzőt (használhatjuk az a.m. és a p.m. rövidítést is, sőt ezek helyett elegendő az a és a p betű beírása is). Ha nem jelezzük a napszakot, a Calc 24 órás kijelzést használ.

### 5.2.9. Függvények és felépítésük

A Calc programban található függvényekkel nagyon sokféle számítási feladat elvégzésére nyílik lehetőségünk. A teljes függvénylista megtekinthető, ha az eszköztáron a **Függvénytündér** ikonra kattintunk.

### Függvények használata

	A	B	C	D
1		Január		
2		<b>Bevétel</b>	<b>Kiadás</b>	<b>Megtakarítás</b>
3	Róbert	987	124	863
4	Doroltya	456	352	104
5	Lilla	569	249	320
6	Mihály	856	229	627
7	Sámuel	698	158	540
8	Szilvia	788	369	419
9	Borbála	698	232	466
10	<b>Összesen</b>	<b>5052</b>	<b>1713</b>	<b>3339</b>
11				

Az =B3+B4+B5+B6+B7+B8+B9 képletet kényelmetlen begépelni, ezért az ilyen formában történő beírás helyett keresnünk kell egy egyszerűbb megoldást. A Calc-ban az összegzés az egyik leggyakrabban használt matematikai művelet, a függvény neve: **SUM**, (A summa szó jelentése összeg). „**Szumma**” jelű ikon segítségével és az összeadandó tartomány kijelölésével ugyanazt az eredményt kapjuk. Azaz:

=SUM(B3:B9)

Ez az írásmód igen praktikus, hiszen ha még több számot szeretnénk összeadni, akkor továbbra is elég csak a 2 koordinátát beírni.



# Váltsunk Linuxra!

Nézzük csak, hogyan számolunk átlagot:

$$=(B3+B4+B5+B6+B7+B8+B9)/7$$

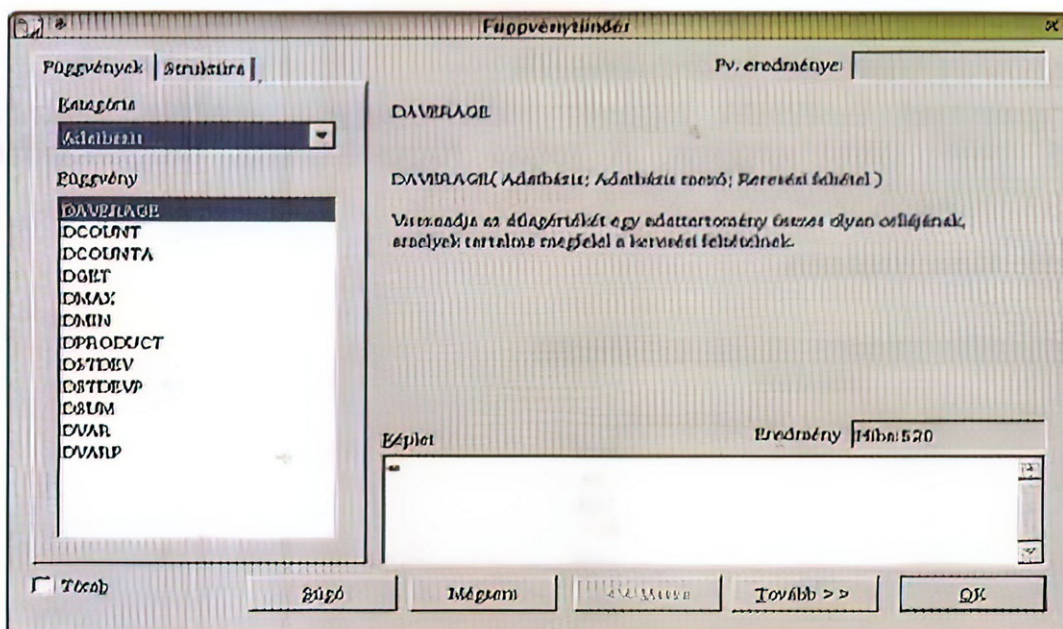
Az összegfüggvény alkalmazásával így módosul:

$$=SUM(B3:B9)/7$$

De van ennél jobb megoldás is! Mivel az átlagszámítás is gyakran előfordul, ezért az átlag kiszámítására is létezik függvény (**AVERAGE**), ami a megnevezett cellatartomány értékeinek átlagát közvetlenül szolgáltatja.

$$=AVERAGE(B3:B9)$$

A **Beszúrás** menü **Függvény** pontjából indítható a Függvénytündér, amellyel az összes Calc függvény könnyen és gyorsan elkészíthető, két egyszerű lépésben. Az első lépésben magát a függvényt kell kiválasztanunk. A lehetséges függvénykategoróriák: adatbázis, dátum és idő, pénzügyi, információ, logikai, matematikai, tömb, statisztikai, munkafüzet, szöveg és bővítmőmodul. A második lépésben pedig meg kell adnunk a szükséges függvény argumentumokat.



Van két különleges kategória is: az **Összes** kategóriába természetesen az összes függvény beletartozik (abc sorrendben). Az **Utoljára használt** kategória pedig az utolsó tíz függvényt mutatja meg, feltételezve, hogy nagyjából azonos függvényeket használunk egy táblázatban belül. Az egyes kategóriákon belül ki kell választanunk a kívánt függvényt. A kategórián belüli abc sorrenden kívül egy pár szavas leírás is segít.

A **Tovább** gomb megnyomása után, a második lépésben be kell írunk azokat a cellákat, mezőket, szöveget vagy számokat, amelyre a függvény vonatkozik. Ha úgy érezzük, hogy egyszerűbb a begépelés helyett az egérrel kijelölni a cellákat, akkor kattintsunk mező melletti ikonra, így ki tudjuk jelölni a kívánt cellát. Ha egynél több cellát kell kijelölnünk, akkor természetesen az egér bal gombját nyomva tartva kell az egész területet kijelölni, majd ismét az ikonra kattintani. Végül kattintsunk az **OK** gombra!



Az **IF** függvény:

**IF(Feltétel;Akkor\_érték;Különben\_érték)** Ha a feltétel kiértékelése IGAZ értékre vezet, az egyik értéket adja vissza, ha HAMIS-ra, akkor a másikat. A megadott **Akkor\_érték** ill. **Különben\_érték** lehetnek szöveg, tömb és szám típusú változók.

A **TODAY** függvény:

**TODAY()**: A napi dátumot jeleníti meg a cellában. A Calc ezt a cellát Dátum formátumúra alakítja.

A **SUM** függvény:

**SUM(szám1;szám2;...)**: Egy cellatartományban lévő összes számot összeadja.

A **SUMIF** függvény:

**SUMIF(tartomány,kritérium,összeg\_határ)**: A megadott feltételnek vagy kritériumnak eleget tevő cellákban található értékeket adja össze.

Példa:

Tegyük fel, hogy az A1:A4 tartomány cellái rendre a 100000, 200000, 300000 és 400000, értéket tartalmazzák, míg a B1:B4 tartományban rendre a 7000, 14000, 21000 és 28000 érték található. Ekkor a **SUMIF(A1:A4; ">160000"; B1:B4)** eredménye 63000. Értékelés: a

függvény beszúrása után a B5-ös cellába az alábbi függvény kerül (A1:A4; ">160000"; B1:B4). Ennek hatására összehasonlítja a megadott értékkel (160000) az A oszlop celláit, és ha a feltétel teljesül, akkor a B oszlop megfelelő sora hozzáadódik a B5 cellához.

A **MAX** és a **MIN** függvény:

**MAX(szám1;szám2;...)**: Egy értékhalmban szereplő legnagyobb számot adja meg. A logikai értékeket és szövegeket figyelmen kívül hagyja.

**MIN(szám1;szám2;...)**: Egy értékhalmban szereplő legkisebb számot adja meg. A logikai értékeket és szövegeket figyelmen kívül hagyja.

Példa:

Ha az A1:A5 tartományban rendre a 10, 7, 9, 27 és 2 érték szerepel, akkor

**MAX(A1:A5)** eredménye 27

**MAX(A1:A5; 30)** eredménye 30

Az **AVERAGE** függvény:

**AVERAGE(szám1;szám2;...)**: Argumentumainak a számtani közepét számolja ki. Az argumentumok tömbök vagy számok lehetnek.

Példa:

Ha az A1:A5, „Értékek” nevű tartomány a 10, 7, 9, 27 és 2 számokat tartalmazza:

**AVERAGE(A1:A5)** eredménye 11.

Az **INDEX** függvény:

Az **INDEX (vonatkozás;sor;oszlop;tartomány)** függvény egy megadott tartományból adja meg az azon belüli sor és oszlop által kimetszett cella tartalmát.



Függvénytündér ikon - **INDEX** függvény - **Tovább** gomb - a vonatkozáshoz adjuk meg a már ismert módon, a szövegdoboz végén lévő ikon használatával azt a cellatartományt, ahonnan meg szeretnénk kapni a cellatartalmat. A sor és oszlophoz adjuk meg, hogy hányadik sor, illetve hányadik oszlop, amelyekre kíváncsiak vagyunk (tartományt nem szükséges megadni), majd nyomjuk meg az **OK** gombot!

A **COUNT** függvény:

**COUNT(érték1,érték2,...)**: Megszámolja, hogy az argumentum listájában hány olyan cella van, amely számokat vagy számot tartalmaz.

A **COUNTIF** függvény:

**COUNTIF(tartomány;kritérium)**: Egy tartományban összeszámolja azokat a nem üres cellákat, amelyek eleget tesznek a megadott feltételeknek.

Példák:

Tegyük fel, hogy az A3:A6 tartomány rendre az „alma”, „narancs”, „őszibarack”, „alma” értéket tartalmazza. Ekkor **COUNTIF(A3:A6; „alma”)** eredménye 2. Ha a B3:B6 tartomány rendre a 32, 54, 75 és 86 értéket tartalmazza, akkor:

**COUNTIF(B3:B6; „>55”)** eredménye 2

A **COUNTA** függvény:

A **COUNTA** függvény a nem üres cellákat és az argumentumlistában szereplő értékeket számlálja össze. A függvénnyel egy tartomány vagy egy tömb adatot tartalmazó celláinak száma kapható meg.

**COUNTA(érték1;érték2; ...)**: Érték1, érték2, ... legfeljebb 30 argumentum, amely a megszámlálni kívánt értékeket tartalmazza. A függvény minden adattípust értéknek tekint, még az üres szöveget (""), de nem veszi értéknek az üres cellákat. Ha az argumentum tömb vagy hivatkozás, akkor a függvény a tömbben, illetve a hivatkozásban lévő üres cellákat figyelmen kívül hagyja. Ha nem kell logikai értékeket, szöveget vagy hibaértéket számlálnunk, használjuk a **COUNTB** függvényt!

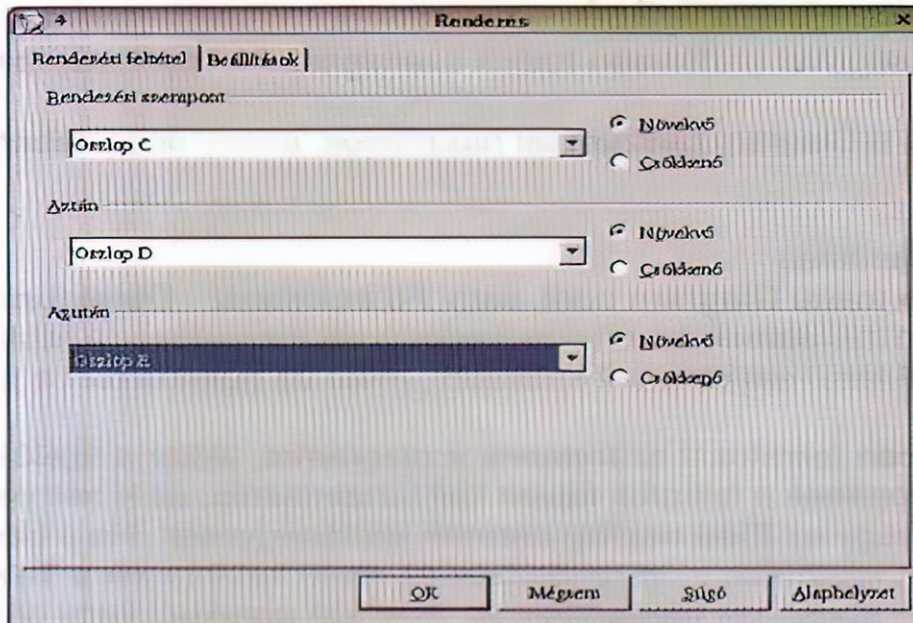
## 5.2.10. Rendezés

- **Fő** eszköztár - **Növekvő és Csökkenő** rendezés
- **Adat** menü - **Rendezés** pont

Rendezés több szempontból:

Az **Adat** menü **Rendezés** pontjában több szempont szerint is rendezhetünk. Három szempont adható meg olyan módon, hogy ha az első szempont dönt a rendezendőik között, akkor jön a második, majd ha ismét nem dönthető el a rendezés, akkor jön a harmadik szempont. Mindegyik szempontnál megadható, hogy emelkedő vagy csökkenő sorrendben rendezzünk-e. A program a fejléceket természetesen nem rendezi. Nagyon fontos, hogy az egy sorban lévő és egybetartozó adatokat a program mindig egyszerre rendezi.

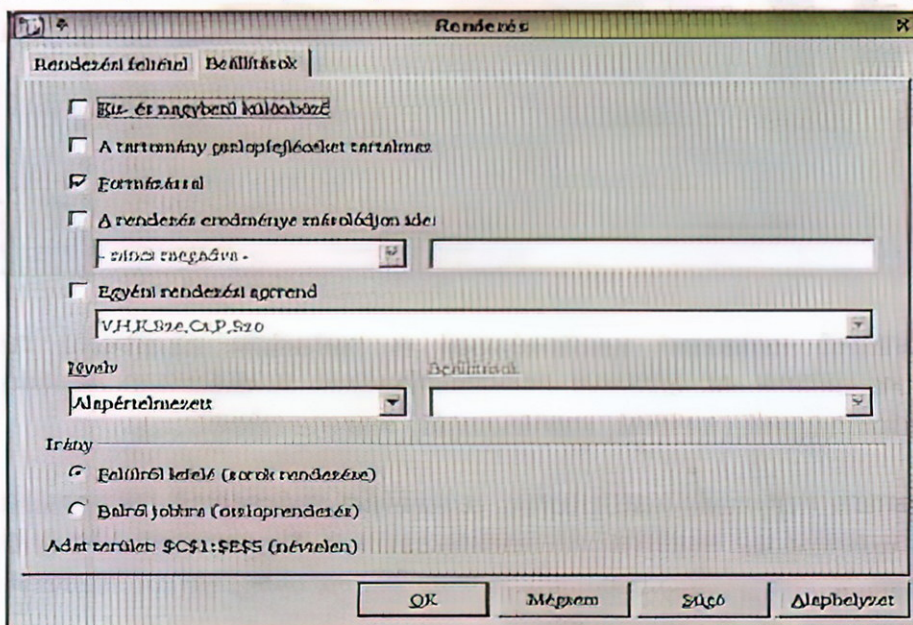




A rendezési kulcsok megadásához rákattintunk a lefelé mutató nyílra, és a legördülő listából kiválasztjuk annak az oszlopnak a nevét, amelynek tartalma szerint rendezni szeretnénk. A kiválasztott kulcshoz meg kell adnunk, hogy emelkedő (speciális karakterek, számok 0-9, betűk A-Z, logikai értékek) vagy csökkenő (az előbbi felsorolás ellentettje) sorrendbe rendezze az adatokat.

Ezek megadása után ez lesz az első rendezési kulcs. További rendezési kulcsokra akkor lehet szükség, ha az első rendezési kulcs szerint nem lehet eldönteni a sorrendet (például névsorba rendezés esetén azonos a vezetéknev). Ha mégsem adunk meg további rendezési kulcsot, az azonos elemek között a rögzítés sorrendje dönt.

A **Beállítások** fülön adhatjuk meg, hogy tegyen-e különbséget kis- és nagybetűk között, a tartomány oszlopfejléceket tartalmaz-e, formázással szeretnénk-e, másolódjon valahova az eredmény, az első rendezési kulcs valamelyik speciális lista legyen-e (hónapok, napok neve), a nyelvet, valamint a rendezés irányát.



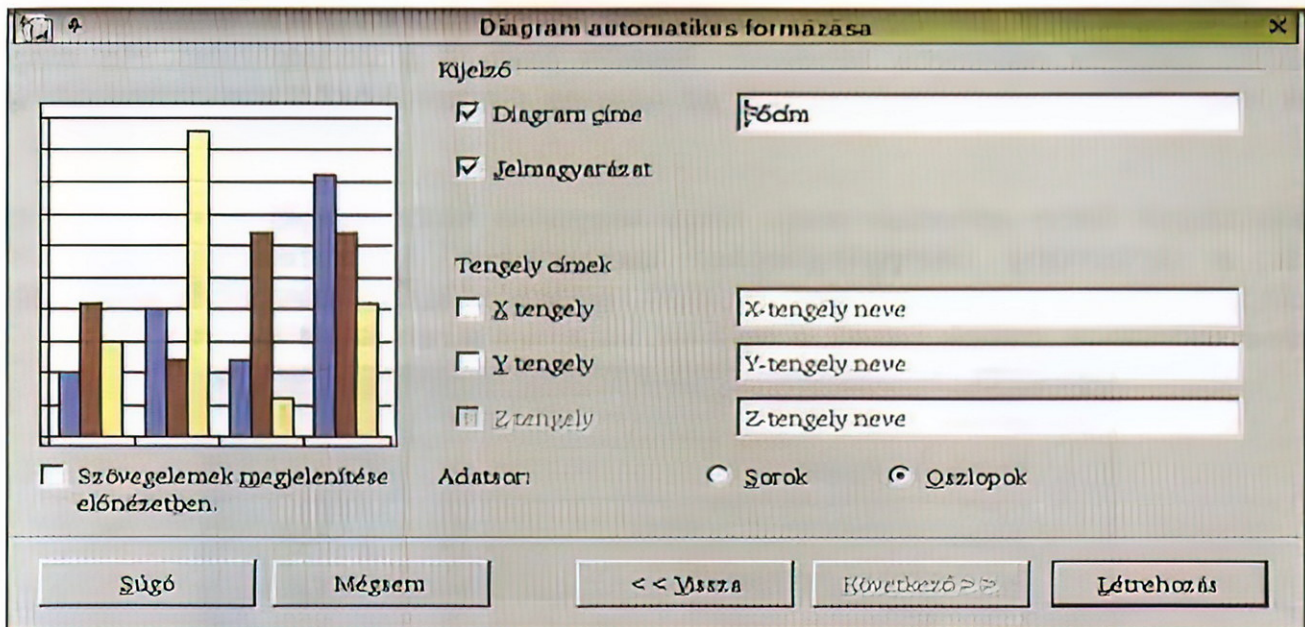


## 5.2.11. Diagram beszúrása

Diagramok segítségével grafikusán tudjuk szemléltetni a munkalap adatait.

Erre az Calc-ban a Diagram beszúrását használjuk, amely öt lépésben elkészíti a kért diagramot.

- Adatok kijelölése
- **Beszúrás** menü **Diagram** pont, vagy **Fő** eszköztár - **Objektum** beszúrása ikon
- A diagram méretének és elhelyezkedésének megadása (A táblázatban a kívánt terület bal felső sarkára kell kattintani, majd az egérkurzort a jobb alsó sarokig húzni.)  
Amennyiben feliratozni szeretnénk a diagramot, akkor a kijelölés első sorának vagy oszlopának a feliratok neveit kell tartalmaznia, és ki kell pipálni a **Első sor címnek**, vagy az **Első oszlop címnek** jelölőnégyzetet. Ha a táblázat nem ilyen, a diagram készítése előtt rendezzük át, majd kattintsunk a **Tovább** gombra!
- A diagram típusának megadása; az **Adatsor** sorokból vagy oszlopokból álljon; a kiválasztott diagram változatának és a **Segédvonalak** láthatóságának beállítása
- A diagram felliratozása: főcím - a **Diagram címe** jelölőnégyzet kipipálása - **Jelmagyarázat** jelölőnégyzettel a diagram színmagyarázatának megadása - a **Tengely címek** részben a kategóriatengelyek feliratozása (ezt természetesen csak ott adhatjuk meg, ahol van kategória tengely ilyen pl. kördiagramnál nincs)
- **Létrehoz** gomb



A diagramra történő kétszeri kattintással a haladók számára ajánlott diagram-finomformázáshoz jutunk el. Ebben módosíthatjuk a diagram sorainak, területének, átlátszóság tulajdonságait (színét, mintázatát, keretezését ...).

Ha a kész diagramra egyszer kattintunk, a szélén méretező négyzetek jelennek meg. Ezek segítenek, amikor az egérrel átméretezzük a diagramot. Ha a belsejére visszük az egeret, a helyét is megváltoztathatjuk. Ha 3D -s diagramot használunk, és kétszer kattintunk a diagramra, el is forgathatjuk.



## 5.2.12. Nyomtatás

A Calc először mindig a legelső munkalaphoz tartozó oldalakat nyomtatja ki, majd a soron következő munkalapokhoz tartozókat.

Nyomtatási kép megtekintése:

**Fájl menü - Nyomtatási kép** pont (ha ez a pont nem jelenik meg, akkor valószínűleg aktív valamelyik elem a táblázatban, például a diagram)

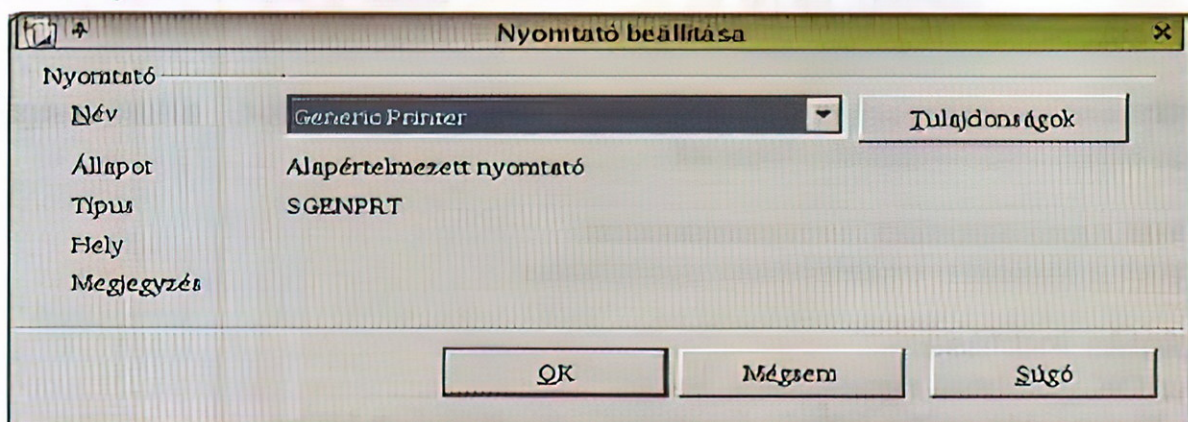


Az **Objektum eszköztáron** lévő ikonok segítségével tudunk váltogatni a lapok között. Természetesen csak akkor aktívak az ikonok, ha új oldalra tudunk velük ugrani, nem az éppen aktuálisra. Az ikonok sorrendben:

- **Előző oldal:** sorrendben az éppen aktuális oldal előttre ugrik.
- **Következő oldal:** sorrendben az éppen aktuális oldalt követőre ugrik.
- **Első oldal:** az első munkalap első oldalára ugrik.
- **Utolsó oldal:** az utolsó használt munkalap utolsó oldalára ugrik.
- **Közelítés:** kinagyítja az éppen aktuális oldalt, többszöri rákattintással fokozni lehet a nagyítás mértékét.
- **Kicsinyítés:** lekicsinyíti az éppen aktuális oldalt, többszöri rákattintással fokozni lehet a kicsinyítés mértékét.
- **Teljes képernyő:** kinagyítja a látható területet, eltünteti az összes eszköztárat, a program címsorát, Windows esetében a tálcát is. Visszatérni az eredeti nézethez az újonnan megjelenő ikonnal, vagy a Ctrl+Shift+J billentyű kombinációval lehet.
- **Oldal formázása:** az oldal tulajdonságainak beállítására való. (Ezt részletesen tárgyaltuk a Beállítás fejezet Oldalbeállítás pontjában.)
- **Nyomtatási kép be/kí:** ezzel térhetünk vissza a szerkesztési módba.

A nyomtató beállítása:

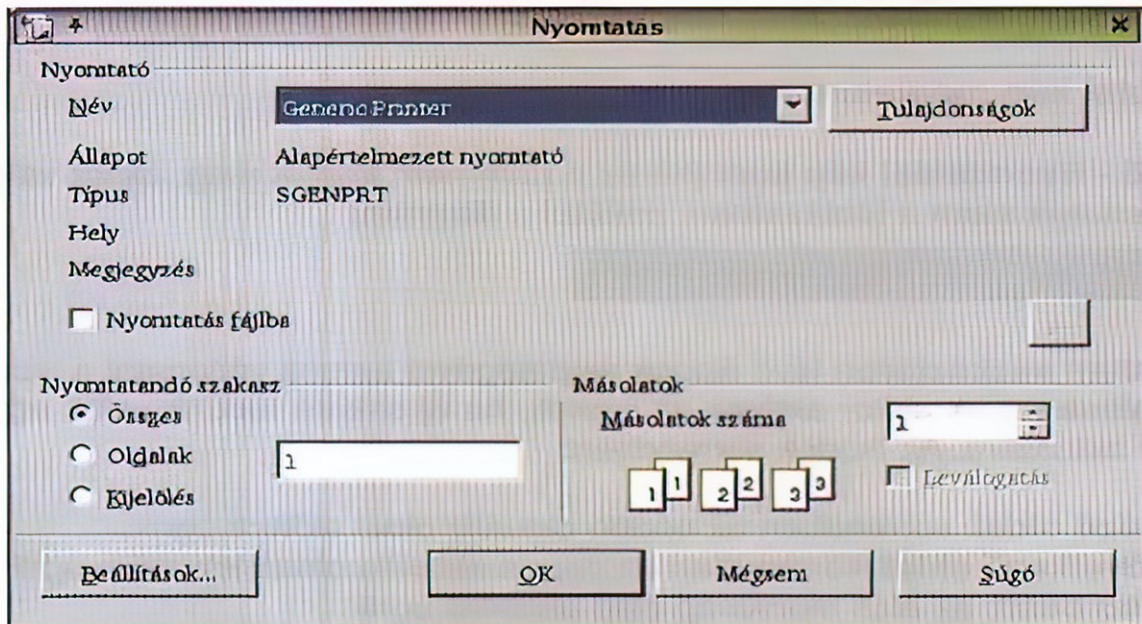
**Fájl menü - Nyomtatóbeállítások** almenü



Itt ki lehet választani azt a nyomtatót, amelyiket be szeretnénk állítani, majd a **Tulajdonságok** gombbal előhívjuk a gyári beállítóprogramot. Ez minden nyomtató esetében más.



Alapbeállítás szerinti nyomtatás:  
Szokásos eszköztár - **Fájl nyomtatása** ikon



Nyomtatás menüből:

Fájl menü - **Nyomtatás** pont, vagy **Ctrl+P** billentyűkombináció

Ha a **nyomtatás fájlba** jelölőnégyzetet kipipáljuk, akkor előugrik egy új ablak, amely megkérdezi, hogy hova szeretnénk menteni a fájlt.

Nyomtatandó szakasznál ki kell választani, hogy a munkafüzet melyik részét akarjuk kinyomtatni:

- **Összes:** a munkafüzet minden használt részét ki szeretnénk nyomtatni. Ez az alapbeállítás.
- **Oldalak:** Csak bizonyos oldalakat szeretnénk kinyomtatni. A mellette lévő szövegdobozban meg kell adni, hogy melyek legyenek ezek az oldalak.
- **Kijelölés:** Csak a kijelölt tartományt szeretnénk kinyomtatni.

A Másolatok szakasznál megadhatjuk a nyomtatni kívánt darabszámot (**Másolatok száma**), és ha ez egynél több, akkor a **leválogatás** jelölőnégyzet kipipálásával megszabhatjuk a nyomtatás sorrendjét is.

A **Beállítások...** gombbal előhozhatunk egy új ablakot, ahol megadhatjuk jelölőnégyzetek segítségével, hogy az

- üres munkalapokat ne nyomtassa ki,
- csak a kijelölt munkalapokat nyomtassa

A nyomtatás indítása:

- az OK gombbal nyomtatóra, vagy
- a Nyomtatás fájlba jelölőnégyzettel a kiválasztott fájlba



## 6. Internet

Cél: A globális hálózathoz kapcsolt számítógép és a célszoftver által kínált lehetőségek, szolgáltatások alapszintű megismerése.

Feladat: Vegyük sorra az alapvető szolgáltatásokat, és az azokhoz kapcsolódó egyéb ismereteket!

Az internet jelentősége az, hogy szolgáltatásokat vehetünk igénybe tőlünk távol levő számítógépektől, kommunikálhatunk olyan emberekkel, akik messze vannak tőlünk, és talán soha nem is fogjuk látni egymást személyesen. Az internet másik jó tulajdonsága az a végtelen sok információ, ami elérhető rajta keresztül. Éppen ezek miatt (sok az információ és könnyen elérhető) nagyon fontos a számítógép használata során az internetes kapcsolat megfelelő kezelése.

Az internet kapcsolat beállítása



### KDE

A KDE internetes kapcsolat felelőse a Kppp.

1. Elérése: **KDE** menü - **Internet** - **Kontroll** - **KPPP**
2. A megjelenő ablakban válasszuk a **Beállítást**, majd az **Új** gombot!
3. Az **Új azonosító** létrehozása ablakban válasszuk a **Kézi beállítást!** (Ha már állítottunk be kapcsolatot, nem biztos, hogy ez az ablak megjelenik.)
4. **Hozzáadás** - Adjuk meg a szolgáltató telefonszámát! **<OK>**
5. Az azonosítási eljárást állítsuk **PAP/CHAP**-ra (ha nem ott volt eredetileg is)! Adjunk nevet a kapcsolatnak, majd ismét **<OK>**!
6. Adjuk meg a **Bejelentkezési nevet** és a **jelszót** a csatlakozáshoz!



### UHU

Megjegyzés: Az **UHU-Tárcsázó** a főmenüből („**Alkalmazások**”) érhető el.

1. Új kapcsolat létrehozása
2. (A kérdőívet értelemszerűen ki kell tölteni )
3. OK.

### SuSE - Kinternet



Miután SuSE Linux alatt beállítottuk a YaST2-vel a modemet, megjelenik egy villásdugó ikon a panel jobb szélén. Ez a **Kinternet** tárcsázó alkalmazás. A Kinternet előnye a Kppp-vel szemben, hogy nem csak modemes kapcsolathoz, hanem ADSL kapcsolathoz is használhatjuk. A tárcsázáshoz kattintsunk egyszer bal egérgombbal az ikonra! A Kinternet menü megjelenítéséhez, kattintsunk jobb egérgombbal a villásdugóra!



# Váltunk Linuxra!

LABORGYAKORLAT:

## Betárcsázás beállítása, indítása és leállítása

### Beállítás

Kppp használatával:

1. Indítsuk el a programot (**Főmenü - Internet - Kapcsolat**, vagy **Főmenü - Internet**)!
2. A megjelenő ablakban kattintsunk a **Beállítás** gombra, **Azonosítók** fül - **Új... - Kézi beállítás!**  
**Kapcsolat neve:** levelezés
3. **Hozzáadás**  
**Telefonszám:** 0651301301  
<OK>
4. **Azonosítási mód:** PAP/CHAP  
<OK>  
<OK>

UHU tárcsázóval

Állítsuk be a tárcsázó programot!

1. Az UHU-tárcsázót elindítjuk a főmenüből.
  2. **Új kapcsolat létrehozása**, a megjelenő UHU-Dialer ablak mezőit kitöltjük.  
**Kapcsolat neve:** levelezés  
**Kapcsolat típusa:** Modem (akinek nem modem, az a megfelelőt válassza)  
**Felhasználónév:** user1 @freemail.hu  
**Jelszó:** \*\*\*\*\*  
**Telefonszám:** 0651301301  
**Modem helye:** /dev/ttyS0 Első soros port (COM1)
- 2.<OK>

SuSE Linux alatt

1. Indítsuk el a **YaST2**-t!
2. Válasszuk ki a **Hálózat - Alap** menüben a **Modem beállítás** menüpontot.  
Az egyes párbeszédablakoknál rendszerint csak a **Következő** gombot kell megnyomnunk, kivéve azokat az ablakokat, ahol ki lehet választani az internetszolgáltatót, és ahol meg kell adni az internet kapcsolathoz szükséges felhasználónevet és jelszót.

*Külső modem-használatánál figyeljünk arra, hogy használat előtt azt be kell kapcsolni!*

### Kapcsolat indítása

Kppp használatával:

**Bejelentkezési név:** *user1 @freemail.hu*  
**Jelszó:** \*\*\*\*\*  
<Csatlakozás>

UHU-tárcsázóval:

- Válasszuk ki a megfelelő kapcsolatot!  
<Tárcsázás>



Kinternettel:

Kattintsunk jobb egérgombbal a panelen lévő kinternet ikonra, majd válasszuk ki az internetszolgáltatót a Szolgáltató pont alatt! Ezt követően kattintsunk egyszer bal egérgombbal a kinternet ikonra! Tárcsázás közben az ikon megváltozik (egy villám látható).

Él a kapcsolatunk.

## 6.1. Böngészők

A web böngészéséhez előbb el kell indítani az internetes kapcsolatot, azaz be kell jelentkezni az internet szolgáltatóhoz. Ezután már gond nélkül böngészhetünk a neten. Az ilyen jellegű alkalmazások nem is annyira különbözőek. A működtetésük, beállításai nagyon hasonló menürendszeren, hasonló elvek szerint érhetők el. Ez nagy részben a szabványosítási törekvések miatt alakult így. Manapság már a felhasználói igények fontos tényezőként vannak jelen a szoftver fejlesztésekor. Szinte elképzelhetetlen, hogy az F1 billentyű megnyomására ne a Súgó menü induljon, hogy az eszköztár első eleme ne a Fájll menü legyen és így tovább. Legyen szó a Nautilusról, a Konquerorról, vagy a Galeon böngészőről. Persze sok más alkalmazás esetében is igaz ez.

Funkcióit és megjelenését tekintve a böngészéshez is Intéző jellegű alkalmazásokat használunk. Ez azért van így, mert a böngészés is fájlművelet. A fájl letöltése nem más, mint fájl másolása a távoli kiszolgálóról a saját gépünkre. Például SuSE 8.0 rendszeren - alapbeállításból is - akár a home könyvtár ikonjára kattintunk, akár az internet böngésző ikonjára, a Konqueror indul el, igaz, kicsit más arculattal. Ez a különbség a Navigációs Panel jelenléte, ill. hiánya. Ezt a különbséget az **F9** billentyűvel lehet megszüntetni. Az, hogy az interneten böngészünk vagy saját számítógépünk merevlemezén, a felhasználó szempontjából mindegy. A látható különbség, hogy a cél címe hogyan kezdődik. **File://** a fájlrendszerhez csatolt állományokat éri el, **http://** weboldalakat jelenít meg, az **ftp://** is hálózati, de másik fajta protokoll. Az Intéző szerepkörét akkor látja el megfelelően a **Böngésző**, ha az oldalpanelén **Fastruktúrában** megjeleníthető a fájlrendszer .

A böngészők indítás után általában a beállított kezdőoldalt jelenítik meg. (Kezdőoldalnak lehet egy üres oldalt is beállítani)

Internetes cím megtekintéséhez írjuk be az oldal címét az URL mezőbe, majd üssünk Enter billentyűt! Innen a Kereső segítségével átmehetünk más oldalakra is. Továbblépni a megnyitott oldalba beépített hivatkozással, valamint a böngésző eszköztárán levő ikonokkal lehet. A különböző böngészőprogramok erősen hasonlítanak egymásra, ezért csak a különbségeket emeljük ki.

A különbségek a következők:

Az **F9** billentyű hasznos a böngészőben, mert segítségével tudjuk az oldalsó segédablakot ki-, illetve bekapcsolni. (A Konqueror és a Mozilla esetén használható). Kikapcsolása esetén nagyobb felületen jelenik meg az aktuális weboldal. Az eszközök között a megszokott ikonokon keresztül navigálhatunk előre, vissza, vagy frissíthetjük a weboldalt, amit éppen böngészünk. Kedvenceink között gyorsan ugrálhatunk a Könyvjelző legördülő menüjén keresztül, amely a személyes eszköztáron található. Fontos szolgáltatás, ami szintén a böngészést teszi kényelmesebbé, hogy az



# Váltunk Linuxra!

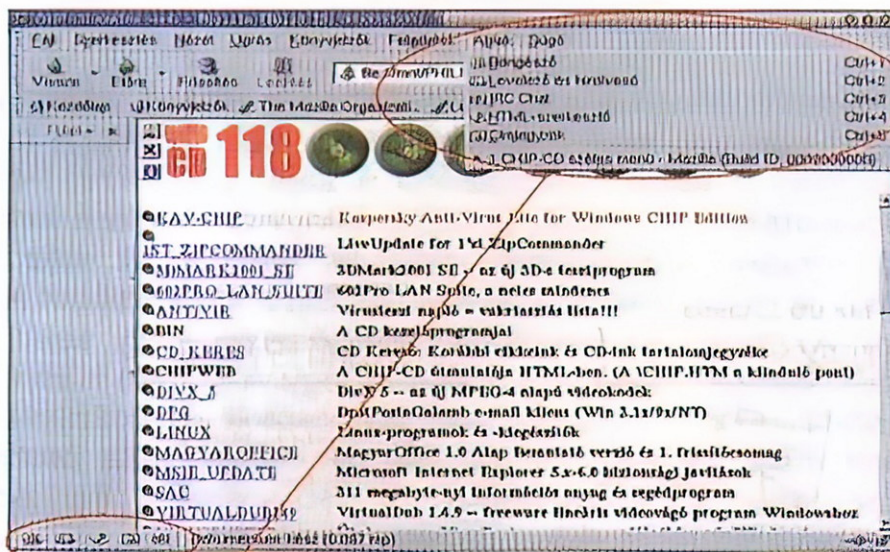
eszköztárak bal szélén kis kapcsolók vannak, amelyekkel elrejtethetjük a különböző eszközsorokat, és ily módon növelhetjük a böngészhető felületet. Szükség esetén ugyanezzel a kapcsolóval lehet ismét láthatóvá tenni azokat.

A könyvjelzők hagyományos kötetek esetén az oldalak között ott találhatóak, ahol valamit meg akarunk jegyezni. A web böngésző esetén nem lapok között, hanem az egész interneten jelölhetünk ki nekünk tetsző elérhetőségeket. Ha az éppen látogatott weboldal fontos, és később szeretnénk ismét visszatérni oda, akkor a **Könyvjelző - Hozzáadás** parancsával elraktározhatjuk az oldal címét. Később a könyvjelzők között kikeressük az ide vonatkozó bejegyzést.



## 6.1.1. Mozilla

A Mozilla egyediségét annak köszönheti, hogy készítői egybegyűrtak egy Web Böngészőt, egy **Levelező** programot, egy **Csevegő** (Chat) programot, egy címjegyzéket és egy remek **HTML szerkesztő** alkalmazást. Váltani köztük a CTRL+1...5 billentyűkombinációkkal lehet.



Mozilla Komponesek ikonjai

A **Szerkesztés - Beállítások...** - **Böngésző** menüben a Kezdőlapnál adhatjuk meg az első letöltendő weblap címét. Ez lehet egy állandó cím is, de lehet az utoljára látogatott cím is.

Az Emlékezet menüben adható meg, hány napig tárolódjanak a látogatott weboldalak címei. Kiüríteni is itt lehet ezeket a táraakat.

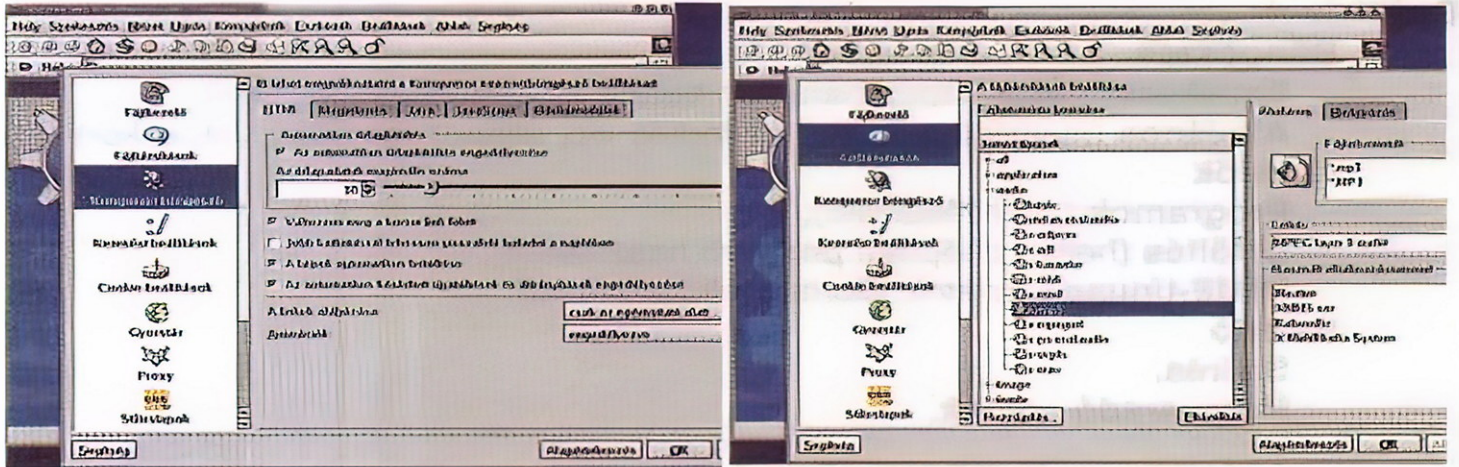
Ha az internetes szörfözgetés közben olyan oldalra bukkanunk, amelyekre később vissza akarunk térni, annak a címét eltárolhatjuk a **Könyvjelzők - Könyvjelző hozzáadása** parancs kiadásával.



## 6.1.2. Konqueror

A **Beállítások** menüben lehet az eszköztárak láthatóságát ki- illetve bekapcsolni. A **Konqueror beállítás**a pontban a program részletes beállítását végezhetjük el.





A Konqueror beállító ablaka (két különböző almenü).

Az alábbi pontokban találhatjuk az internet böngésző általános beállításait:

Konqueror böngésző

HTML

Képek automatikus betöltése

Keresési beállítások

Az internetes kulcsszavak engedélyezése

Alapértelmezett keresőszolgáltató

Cookie-beállítások

Házirend

A cookiek engedélyezése, tiltása. (Akár tartományokhoz kötve is).

Gyorstár

A gyorsító használata, mérete.

## 6.1.3. Galeon



Fontosabb beállító menük:

**Beállítások**

**Képek betöltése**

**Képek animálása** A képek és az animált képek méretük miatt lassítják a letöltést, terhelik a kapcsolatot (sőt a pénztárcánkat is). Sokszor felesleges információt hordoznak (reklám, vagy eltérő témájú tartalom). Ez esetben érdemes a képeket letiltani.

**Proxy** A Proxy szolgáltatás egy ideiglenes raktárat tart fenn a letöltött, megnyitott weblapok számára. Ez azt jelenti, hogy amikor egy olyan oldalt szeretnénk megnézni, amelyet korábban már letöltöttünk, a Proxy - a beállításoktól függően - ebből a raktárból szolgál ki minket, és nem kell megint a telefonos kapcsolatot terhelni vele.



## Beállítások...

### Böngészés

**Emlékezet** (hány napig maradjon benne az emlékezet listában)

**Általános** (melyik lap legyen az induló lap, állapot mentése kilépéskor)

### Kezelők

**Programok** (pl. levélkezelő),

**Letöltés** (helye, beépített program használata),

**MIME-típusok** (csatolt állományok kezelése).

### Haladó

**Szűrés,**

**Megmaradó adatok.**

## 6.1.4. Nautilus



Az eddigi koncepciót követve, a Nautilus esetében sem részletes menü szerkezet leírása a cél, hanem inkább a fontos menüpontok bemutatása.

### Nézet

Elemek elhelyezése

### Beállítások - (Haladó)

Beállítások módosítása

Kinézet (szebb, de lassúbb megjelenítés)

Ablakok és munkafelületek

Olyan törléssparancs engedélyezése, amelyik megkerüli a kukát

Ikon- és listanézet

Rendezés beállításai (A mappák mindig a fájlok előtt)

Rejtett fájlok mutatása

Ikonfeliratok (sorrendbe állítás)

Oldalpanelek (mit mutasson, mit nem)

Keresés

Keresőmotor megadása

Navigáció

Kezdő lap

Proxy beállításai

Működés gyorsítása

Fájlok előnézetének beállítása

Hírpanel

Korlátozások beállítása

### Ugrás

Start Here (az aktuális oldal lesz a kezdőlap)

Az Oldalpanel Emlékezet, Fa és Jegyzetek alkalmazásai külön hasznos segítséget jelentenek a Nautilus használatakor.

## 6.2. Levelezés

Mielőtt elkezdünk levelet írni vagy letölteni, be kell állítani a levelező programot. Van olyan levelező program, amelyik első indításkor alapbeállításként felkéri a felhasználót



a postafiók beállítására. Az adatok egy részét saját magunk, más részét szolgáltatónk határozza meg.

### 6.2.1. Evolution



Első indításkor beállítjuk a postafiókot.

1. Az első ablak csupán üdvözlő szöveg, gyorsan tovább lehet lépni.
2. Teljes név, E-mail cím, Aláírás fájl (Ez szöveges fájl, azt a néhány sornyi információt tartalmazza, amit a levelek végére szánunk.)
3. Levelek fogadása, Kiszolgáló típusa, Gép neve, Felhasználónév, Biztonságos kapcsolat használata (SSL), Hitelesítési típus.
4. Levelek Fogadása, Hány percenként keressen új leveleket a gép, megmaradjanak-e a kiszolgálón a levelek letöltés után.
5. Levél Küldése, Kiszolgáló típusa, Gép neve, Biztonságos kapcsolat, hitelesítés.

### Küldés fogadás

A beállítás elvégzése után az eszköztáron a **Küldés/Fogadás (Műveletek menü - Küldés/Fogadás)** ikon megnyomásával tölthetjük le a leveleinket, de előtte el kell indítani a telefonos kapcsolatot az egyik tárcsázó program segítségével.

### Új levél írása

1. **Műveletek menü - Új levél írása**
2. Megjelenik a **Levél írása** szerkesztő ablak
3. **Feladó.** Legördülő menüből lehet kiválasztani egérmutatóval
4. **Címzett, Másolat, Tárgy** értelemszerűen
5. **Csatolás** ikonnal lehet állományt csomagolni a levélhez
6. A levélet a **Küldés** ikonnal postázhatjuk. Javasolt élő kapcsolat alatt küldeni.

### 6.2.2. Kmail



1. **Beállítások - Kmail beállítása**
2. **Hálózat**
3. **Küldés fül - Hozzáadás**
4. Válasszuk az SMTP-t <OK>!
5. **Adattovábbítási mód** ablak - **Általános fül**  
Adjuk meg az adatokat!
7. <OK>
8. **Fogadás Fül - Hozzáadás**
9. Válasszuk ki a protokolt (általában **POP3**)!
10. **Postafiók hozzáadása** ablak - **Általános fül**  
Adjuk meg az adatokat!

A felfelé nyíllal lehet alapértelmezetté tenni az új beállítást.



# Váltunk Linuxra!

## Laborgyakorlat:

postafiók beállítás, levél írása és elküldése, majd az eredmény ellenőrzése.

1. Indítsuk el az **Evolution** nevű levelező programot!
2. Az üdvözlő szövegen lépünk túl **<Következő>**, majd
3. töltsük ki a dialógus ablakot!

Használjon mindenki valós adatokat, mert csak akkor fog működni a példa, hiszen valódi levelezést hajtunk végre. Akinek nincs e-mail hozzáférése, annak a CD-mellékleten segítségül elhelyeztünk egy néhány soros leírást arról, hogyan lehet szert tenni rá. A rugalmas ellenőrzés érdekében előnyös, ha nemcsak egy, hanem kettő darab e-mail fiókhoz rendelkezünk hozzáféréssel. A dőlt betűs részek egyéni adatokat igényelnek. A példák FreeMail-es postafiókokkal készültek.

**Teljes név:** *Levelező felhasználó1*

**E-mail cím:** *user1@freemail.hu*

**Aláírás fájl:** *(nem fontos megadni)*

**<Következő>**

**Kiszolgáló típusa:** *POP*

**Gép:** *freemail.hu*

**Felhasználónév:** *user1@freemail.hu*

**Biztonságos kapcsolat használata (SSL):** (Az SSL segítségével némi védelmet nyer adatfolyamunk az interneten)

**Hitelesítési típus:** *jelszó*

**<Következő>**

**<Következő>**

**Kiszolgáló típusa:** *SMTP,*

**Gép:** *freemail.hu*

**Kiszolgáló megköveteli a hitelesítést**

**Hitelesítési típus:** *jelszó*

**Felhasználónév:** *user1@freemail.hu*

**<Következő>**

**<Következő>**

**<Befejezés>**

Ugyanezt még egyszer elvégezzük *user2@freemail.hu* címre is.

Így már van két postafiókhoz hozzáférésünk.

*Csatlakozzunk az internetre, ha eddig nem tettük ezt meg!*

4. Kattintsunk az **Új levél** ikonra, a **Feladó** legyen *user1@freemail.hu*, a **Címzett** pedig *user2@freemail.hu*! Másolatot nem muszáj küldeni. A **Tárgy:** *teszt levél* legyen! A levél szövege teljesen tetszőleges lehet.
5. A küldés ikonra kattintva küldjük el a levelet!
6. Néhány perc várakozás után a Küldés/fogadás ikonnal indíthatjuk a letöltési folyamatot.

Ha mindent jól csináltunk, rövidesen megérkezik a próbalevelünk.



## 6.3. IRC

IRC, azaz Internet Relay Chat. Sok résztvevős, kérdezz-felelek-szerű beszélgetést jelent hálózatba kötött gépek között. A kommunikáció bizonyos témák szerinti ún. csatornákon történik. Nyithatunk új csatornát is, de beléphetünk már működő csatornába is. Itt is érvényesek bizonyos illemszabályok. Bővebben lásd: [www.irc.hu](http://www.irc.hu). Itt IRC hálózatokat is találunk. Tulajdonképpen az internetes CHAT-elés (csetelés) internettől függetlenül is megvalósítható. Helyi hálózaton, ún. intraneten már régóta létezik megoldás erre. Továbbá olyan program is van, amelyik telefonvonalon összekapcsolt két gép között valósít meg „beszélgetést.”



### 6.3.1. Az X-Chat program

A nyitó ablak felső részén becenevet választunk magunknak. (Többet is ki lehet találni, hátha az első verzió éppen foglalt.) Megadhatunk még igazi nevet és felhasználói nevet is. Elég a becenév is, úgymint ezt használjuk a csevegés során. Az ablak nagy részén egy szervereket felsoroló lista látható. Innen választhatunk kedvünk szerint. Ez alatt egy sorban adhatjuk ki vezérlő parancsainkat. (Pl.: csatorna kiválasztása és belépés). Az alsó részen látható gombok valók a csatlakozásra (Nem az internethez, csak a csevegő kiszolgálóhoz. Az internethez már korábban kellett kapcsolódnival). A következő két gomb szolgál új szerver és új csoport beállítására. A negyedik törli a kijelölt szervert vagy csoportot, a legutolsóval pedig ezek tulajdonságait szerkeszthetjük.

Miután kapcsolódtunk egy IRC kiszolgálóhoz, azaz élő kapcsolatban vagyunk vele, megjelenik egy kommunikációs panel. A felső, domináns részen az eszmecsere látható (némi információ társaságában), az alsó sorban pedig a parancs beviteli mező foglal helyet.

### 6.3.2. ChatZilla

A Mozilla főmenüjéből, az **Ablak** menü - **IRC ügyfél** almenüjén keresztül, vagy az alsó szegély **cZ** ikonjával jutunk el az IRC alkalmazásba.

A megjelenő ablak jobb oldalán egy szöveges információ látható - igaz, hogy angol nyelven, de azért érthető.

Íme az idézet:

```
[HELLO] Welcome to ChatZilla...Use /attach <network-name> to connect to a
network, or click on one of the network names below. For general IRC help
and FAQs, please go to <http://www.irchelp.org>, for information about
ChatZilla go to
<http://www.mozilla.org/projects/rt-messaging/chatzilla/>.
```

*Üdvözlég a **ChatZilla** alkalmazásban!*

*Írd be (a lenti beviteli mezőbe): **/attach <hálózat neve>**, vagy kattints valamelyik hálózat nevére egy bekezdéssel lejjebb, hogy kapcsolódhass valamelyik hálózathoz. <http://www.irchelp.org> címen általános információt és segítséget kapsz az IRC-ről. Ezen alkalmazásról pedig a <http://www.mozilla.org/projects/rt-messaging/chatzilla/> címen tudhatsz meg többet.*



# Váltunk Linuxra!

[INFÓ] Available networks are [dalnet, efnet, hybridnet, moznnet, opennet, quakenet, slashnet, undernet, webbnnet].

*Az elérhető hálózatok: dalnet, efnet, hybridnet, moznnet, opennet, quakenet, slashnet, undernet, webbnnet*

[INFÓ] Type /help <command-name> for information about a specific command.

*Egy-egy parancsról bővebbet megtudni a /help <parancs név> beírásával lehet. (A sima /help parancs hatására a felhasználható parancsok listáját kapjuk meg).*

[INFÓ] Currently implemented commands are [about, attach, away, cancel, charset, clear, client, commands, css, ctcp, delete, deop, desc, devoice, disconnect, echo, eval, exit, headers, help, hide, infobar, invite, join, kick, leave, list, me, msg, name, names, network, networks, nick, notify, op, part, ping, query, quit, quote, server, stalk, status, statusbar, tabstrip, testdisplay, topic, unstalk, version, voice, who, whois, whowas].

*A parancsok: about, attach, away, cancel, charset, clear, client, commands, css, ctcp, delete, deop, desc, devoice, disconnect, echo, eval, exit, headers, help, hide, infobar, invite, join, kick, leave, list, me, msg, name, names, network, networks, nick, notify, op, part, ping, query, quit, quote, server, stalk, status, statusbar, tabstrip, testdisplay, topic, unstalk, version, voice, who, whois, whowas*

Tipp:  
Persze más hálózatra is lehet csatlakozni. Ha ismerjük a nevét, azt írjuk be az /attach paramétereként.

Miután bejutottunk a kiválasztott hálózatba (amiről a jobb ablakfélben tájékozódunk is), csatornát választunk. A /list parancs kilistázza a csatornaválasztékot. Belépni a /join #<csatorna neve> utasítással tudunk. Innentől kezdve kommunikálhatunk a csatorna többi tagjával. Kilépéshez: /cancel.

Tipp:  
Bővebben a [www.irc.hu](http://www.irc.hu) internetes címen lehet informálódni. Érdeemes itt körülnézni! A CD mellékletre is tettünk ide vonatkozó anyagot.

Néhány alapparancs:

XChat	ChatZilla	Jelentés
/list	/list	Az elérhető csatornák felsorolása
/join #csatorna neve	/join #csatorna neve	Belépés csatorna neve csatornára
/userlist	/who	A csatornára bejelentkezett csetelők
/help	/help	A használható parancsok listája
/help parancs neve	/help parancs neve	A parancs leírása
/topic	/topic	A csatorna témáját írja ki



## Laborgyakorlat:

Bejelentkezünk egy IRC csatornára, bemutatkozunk, kicsit csevegünk, majd bontjuk a kapcsolatot.

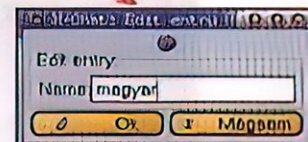
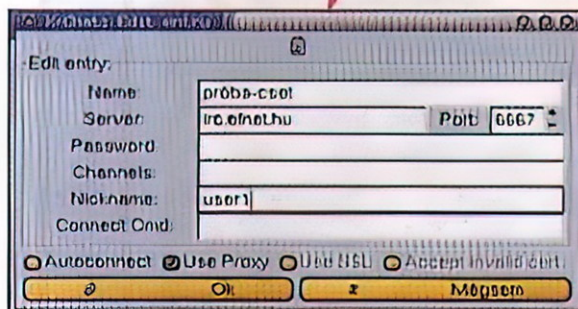
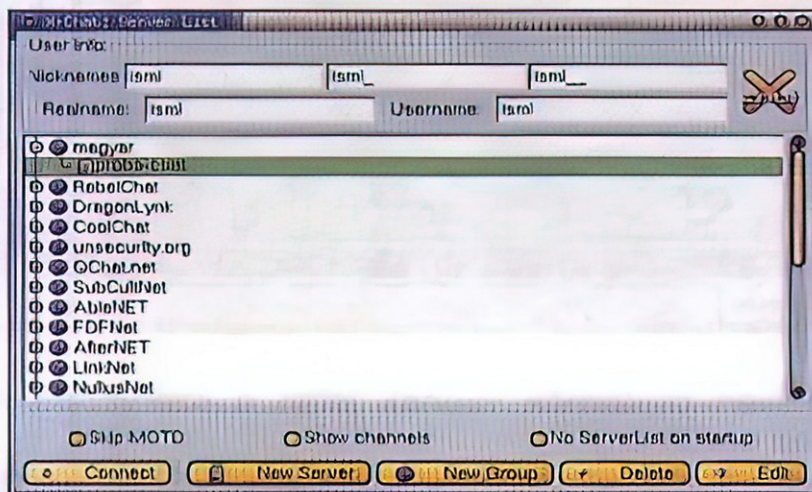
Indítsuk el az internet kapcsolatot!

1. Kattintsunk az xChat ikonjára!



Xchat ikonok

A következő ablakot látjuk:



XChat ablak a bejelentkezés után.

2. Nyissunk új csoportot a magyar csatornáknak! **New Group**, adjuk a csatornának a „**magyar**” nevet! **<OK>**

3. Jelöljük ki a frissen készített csoportunkat, majd kattintsunk a **New Server** gombra, a kérdőívet töltjük ki!

**Name:** *próba-cset*

**Server:** *irc.efnet.hu*

**Port:** *6667*

**Nickname:** *user1*

**<OK>**

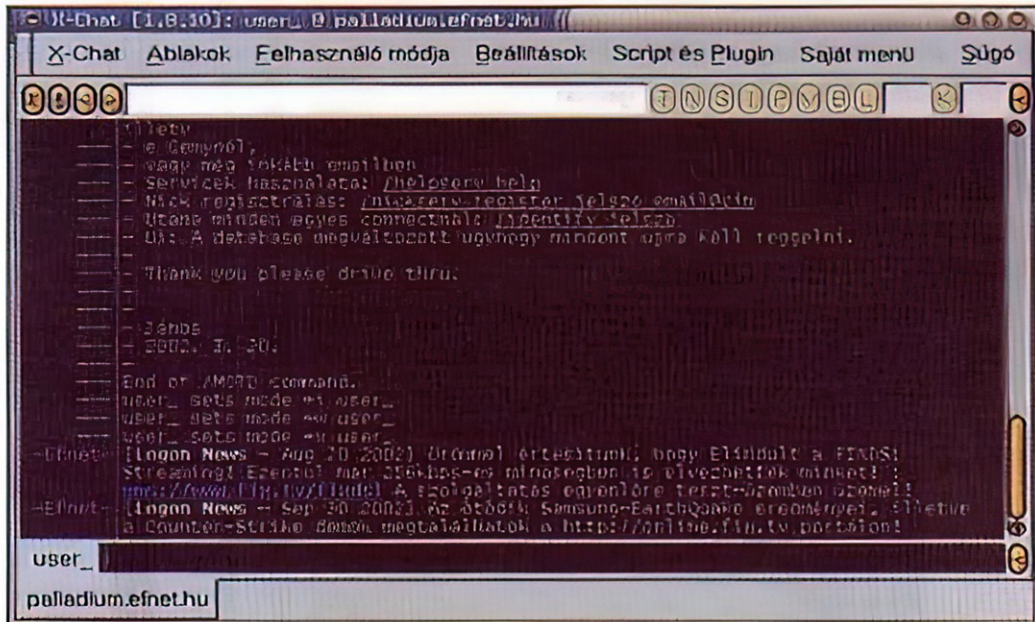
Az xChat ablak első sorában, a **Nicknames** sorban három becenevet adjunk meg! Azért hármat, mert ha az első becenev már éppen foglalt, akkor a második lesz érvényes, ha a második is foglalt...

A **Realname** mezőbe (ha akarjuk) az igazi nevet adjuk meg!

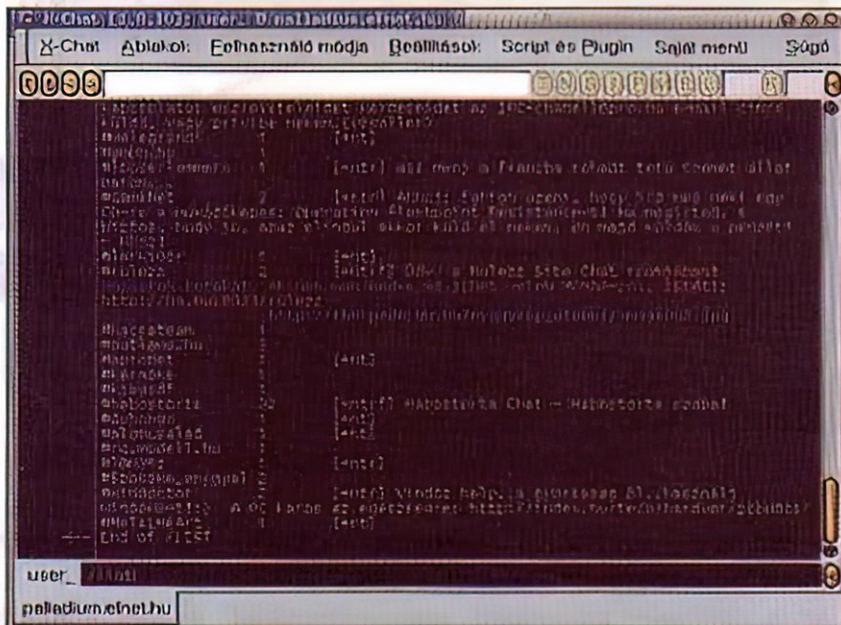


# Váltsunk Linuxra!

4. Jelöljük ki a próba-csetet, és nyomjuk meg a **Connect** gombot!  
Ha sikeres a kapcsolódás, akkor ehhez hasonló képet látunk:



5. Nézzük meg, milyen csatornák vannak jelen a szerveren! Adjuk ki a `/list` parancsot! Íme az eredmény:



A csatorna neve utáni szám mutatja az azon tartózkodók számát. Válasszunk olyat, ahol jó sokan vannak, ott valószínűleg izgalmas „beszélgetés” zajlik. Ha megvan a kiválasztott csatorna, adjuk ki a `/join #csatorna` parancsot! Minden parancs előtt perjelet kell írni, mert ez tudatja a chat-programmal, hogy ez nem üzenet, tehát ne kiírni akarja, hanem végre kell hajtania az utána álló utasítást. A csatorna helyett értelemszerűen annak a csatornának a nevét kell írni, amelyikhez csatlakozni akarunk. A csatorna neve elé kettőskereszt kell.

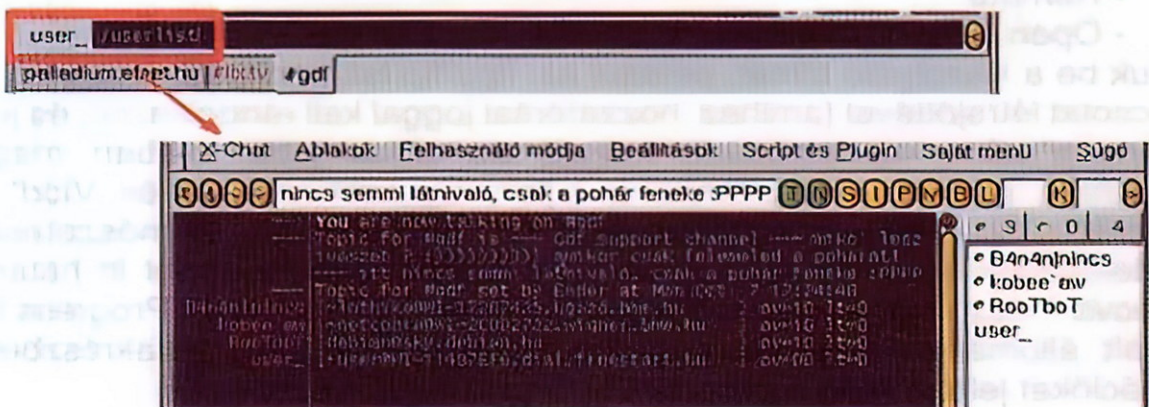
*/help* parancs segít eligazodni az adott alkalmazás által ismert paran-csok között.





Ezzel be is léptünk a csatornába. Párhuzamosan több csatornába is beléphetünk, mindegyik csatornának saját füle lesz az ablakon. Ezekre a fülekre kattintva látjuk az aktuális csatornán folyó kommunikációt. Túl sok csatornába nem érdemes belépni, mert annyi helyen már nehéz követni az eseményeket.

Minden csatornának megvannak a sajátosságai. Új belépőként még „nem vagyunk otthon” az adott társaságban. Illik bemutatkozni, beköszönni. Az is lehet, hogy valaki megszólít minket a csatornáról. Érdemes egy ideig figyelni, mi történik a csatornán, így valamelyest ki lehet ismerni az ottani szokásokat. Adjuk ki a `/userlist` parancsot! Már is láthatjuk a csetelők listáját. Ha a beviteli mezőbe beírunk valamilyen mondanivalót, az ENTER billentyű megnyomására az megjelenik az üzenetek ablakában. Látható, hogy az üzenetünk előtt a „ka-csacsőr” jelek között a becenevünk van. Innen tudni, hogy az üzenet kitől származik.



Nemcsak nyilvános beszélgetést lehet folytatni, hanem személyes üzenetet is lehet küldeni, vagy akár saját csatornát is lehet indítani.



A beszélgetést a `/close` parancs kiadásával zárhatjuk le. A parancs kiadásával a csatorna fül eltűnik az ablakból.

Ne felejtjük el leállítani az internetes kapcsolatot!



## 6.4. Az FTP program

Az FTP (File Transfer Protocol), hálózaton (az interneten) keresztül fájlok átvitelére kialakított megoldás (protokoll). Sok helyen találunk bárki, vagy legalábbis sokak számára hozzáférhetővé tett állományokat. Ezen fájlok letöltésének célszerű eszköze az FTP. A kiszolgálóhoz történő kapcsolódás után már ugyanúgy megvalósíthatóak a fájlműveletek a távoli géppel is, mint a saját merevlemezünkön tárolt állományokkal.

FTP kapcsolat az általános böngészőkkel is létesíthető, hiszen csak más protokollal, de (majdnem) ugyanaz történik, mint mondjuk HTTP kapcsolat esetén. Azért lássunk egy célprogramot is!

### 6.4.1. gFTP

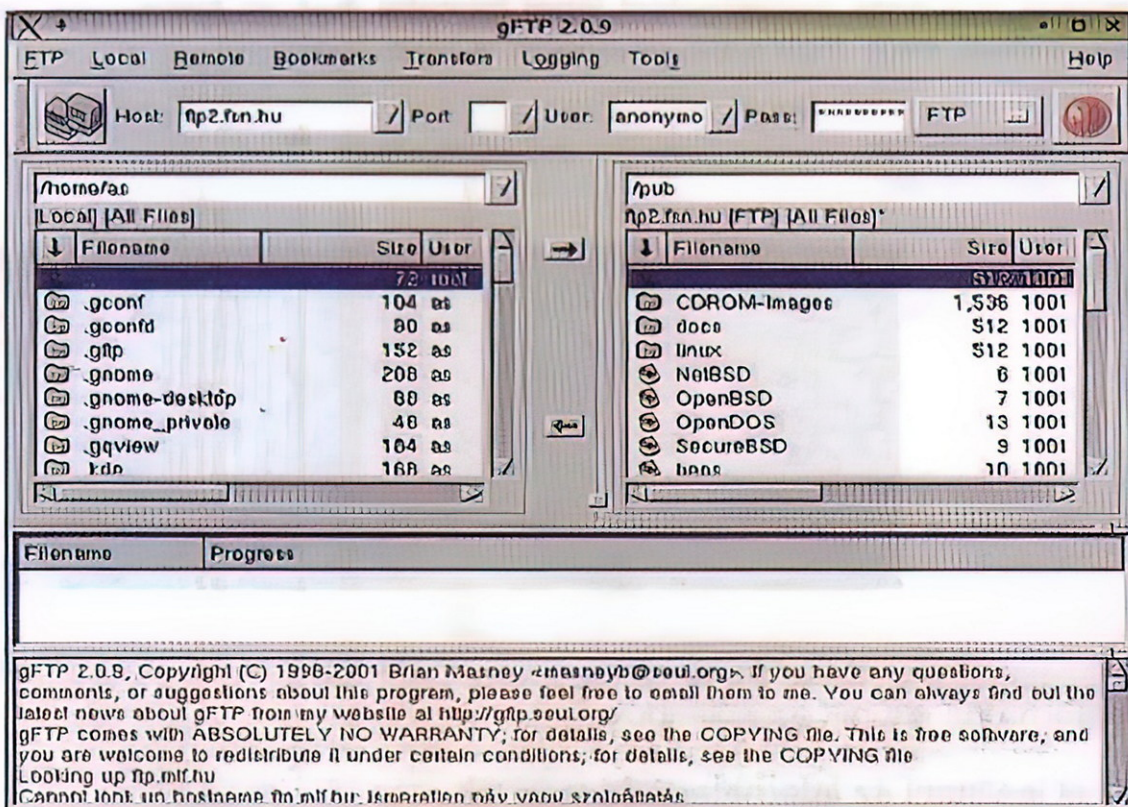


Az alkalmazás elindítása után első dolgunk kapcsolódni egy FTP kiszolgálóhoz.

- Remote
- Open URL

Ide írjuk be a kiszolgáló címét, például az: ftp://ftp.fsf.hu címet!

A kapcsolat létrejöttével (amihez hozzáférési joggal kell rendelkezni, és jelen esetben "anonymus"-ként kapcsolódunk hozzá) az ablak jobb felében megjelennek a megnyitható könyvtárak, valamint a fájlok. Egyszerű "Fogd és Vidd" technikával áthúzzuk a szükséges állományokat. A bal oldalon természetesen a saját merevlemezünk könyvtár-szerkezetét célszerű böngészni, mivel itt határozzuk meg, hogy hova "húzzuk át" a kiszemelt állományokat. A Filename és Progress feliratok alatt a kezelt állomány és annak állapota látható. A legalsó ablakrészben rendszerinformációkat jelenít meg a program.



A gFTP munkára kész.



Laborgyakorlat:

Figyelem! Indítsuk el az internetes kapcsolatot!

1. Indítsuk el a gFTP programot!
2. Töltsük ki a fejléceket!  
Host: ftp2.fsn.hu  
Port: 21  
User: anonymous  
Pass: (saját e-mail címünk)
3. Kattintsunk a Host mezőtől balra lévő, két monitort ábrázoló ikonra!

Remélhetőleg a kapcsolat létrejött, és a jobb ablakfélben megjelent a kiszolgálón található fájlok listája (annak részlete).

Ha valamelyiket kijelöljük, azt a két oldal közti nyilak segítségével lehet letölteni. Most a lassú és drága internetes kapcsolat miatt nem szükséges valóságban is letölteni bármit is, de tudjuk, hogy ha akarnánk megtehetnénk.

## 6.5. HTML szerkesztők

### 6.5.1. Mozilla Composer

A Mozilla kifinomult szerkesztőprogrammal rendelkezik. A parancsok jó része hasonló a szövegszerkesztő programokban is megtalálható parancsokhoz. Ezért csak azokra térünk ki, amelyek a HTML kód szerkesztésére specializáltak.

**Fájl menü:**

Webcím megnyitása... Ctrl + Shift I.

A már meglévő és nyilvánossá tett weboldalakat is karban kell tartani, az időközben megváltozott adatokat pedig célszerű frissíteni. A kihelyezett oldalakat ezen a menüpontra keresztül lehet elérni.

Legutóbb szerkesztett oldalak

Gyors elérést biztosít a közelmúlt munkáihoz.

Mentés más karakterkészlettel...

Az internet globális volta miatt számos kultúrkör képviselői olvasnak weboldalakat. Viszont emiatt sokféle "betűkészlet" használatára van szükség. Innen választhatjuk ki a célközönségnek megfelelőt.

Közzététel...

Itt határozhatjuk meg a weboldal közzétételének mikéntjét.

Exportálás szövegbe...

Hasznos, ha a weboldal informatív anyagát sima szöveggé elraktározzuk, mert így megőrizhetjük a tartalmát.

Visszatérés az utoljára mentett változathoz

Ha a legutolsó változtatások mégsem tetszenek...

**Szerkesztés menü:**

Webhely beállításai

A közzététel elérhetőségének paraméterezésére.



## Nézet menü:

Itt ugyanazok a nézet variánsok aktiválhatók, mint az alsó szegélyen, így a Normál szerkesztői nézet, Minden HTML tag megjelenítése, HTML forrás, Előnézet.

Karakterkódolás.

A betűkészlet meghatározása.

## Feladatok menü:

Letöltéskezelő

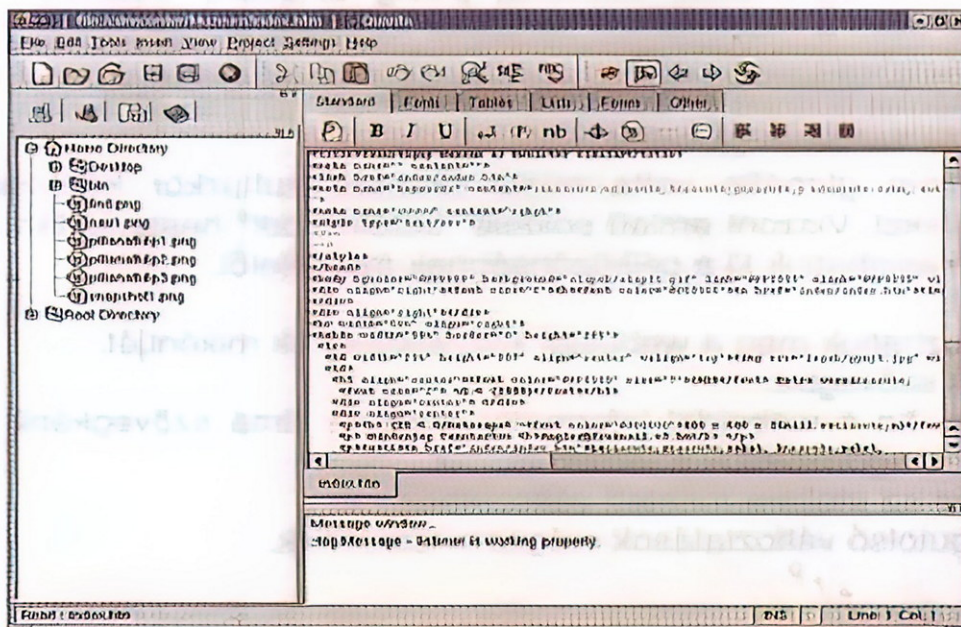
A különböző weboldalak menedzselésének eszköze. Letölthetünk, megnyithatunk, weboldalakat, valamint áthelyezhetjük azokat az "intézőbe".

Egyszerű weboldal gyorsan készíthető ezzel az alkalmazással, de a HTML kódolást is meg lehet tanulni a segítségével, mivel a "Fogd és Vidd" módszerrel, illetve az ikon parancsokkal szerkesztett oldal kódjait is azonnal meg lehet tekinteni. Kezdőknek is hasznos lehet, ha néhány percet eltöltenek a próbálgatásával.

## 6.5.2. Quanta Plus

A Mozilla Composernél nagyobb tudású HTML szerkesztő program a Quanta Plus. Külön csoportokba vannak szedve a különböző weboldalon elhelyezhető elemek. Számos szolgáltatás segíti a felhasználó munkáját, több beépített elem áll rendelkezésre. Egyetlen egér mozdulattal lehet képet illeszteni a dokumentumba, vagy a szöveg jellemzőit megváltoztatni. Többféle táblázat, lista, felsorolás, bekezdés típus, vezérlő objektum érhető el a szerkesztő füleken keresztül. Természetesen előnézeti kép is kérhető a dokumentumról. A minél jobb minőség érdekében több böngészőben is megtekinthetjük a szerkesztett dokumentumot.

Ez az alkalmazás kezdőknek is megfelelő. Nemcsak könnyen kezelhető, hanem a HTML kódolást is tanulhatjuk ezzel az eszközzel.



A Quanta Plus.



## 6.6. Az Evolution kiegészítői

### 6.6.1. Szűrők

A szűrők segítségével lehet leszűkíteni a megjelenített információt könnyen átlátható mennyiségűre, illetve így lehet egyszerűen megtalálni a keresett információt a tárolt információk között.

Szabály neve: *Adjunk nevet a keresési feltételnek!*

Keresési feltételek

A **Művelet végrehajtása** melletti legördülő menüből választjuk ki, hogy minden feltétel együttese esetén hajtjuk-e végre a műveletet.

Feladó/és még sok más *A feltételt tartalmazó mező megadása.*

Tartalmazza/és még sok más *A feltételt tartalmazó mező és a feltétel kapcsolata.*

Beviteli mező *Ide kell írni, amit keresünk.*

Vmappa források *Itt látható a **Virtuális Mappák** jelentősége.  
A keresési kört szűkíthetjük itt.*

### 6.6.2. Virtuális mappa

Azt tudjuk, hogy mi a mappa/könyvtár. A könyvtár a fájlok tárolásának, csoportosításának a "helye", valójában egy speciális fájl, amelyik adminisztratív adatokat tartalmaz.

Mi a virtuális könyvtár?

A virtuális könyvtár azért virtuális, mert valójában nem lesz része a Linux fájlrendszerének, csupán a program adminisztratív lehetősége, a levelek szortírozásának eszköze. Használata nem érzékelteti ezt a különbséget, ez csupán tény. Ettől még leveleink csoportosítását, rendezését segíti, a felhasználó számára lehetővé teszi, hogy nagy mennyiségű levelezési anyagot is áttekinthessen, megtalálja benne a régebben érkezett levelek között is a neki fontosat.

Használata olyan, mintha igazi mappával lenne dolgunk, azonban csak az Evolution programon belül látható. Létrehozhatunk új virtuális mappát, sőt ezek láncolatát is, törölhetünk a mapparendszerekből mappákat, és ami a legfontosabb, az így beállított program a letöltésnél irányítottan szét is válogatja, valamint a megfelelő mappákba teszi a leveleket.

#### Új virtuális mappa létrehozása.

1. Ha nem látni a **Mappasávot**, akkor nyissuk meg a **Nézet** menü *Mappasáv* kiválasztásával!
2. Nyomjunk meg a jobb egérgombot a **Helyi mappák-on!** **Új mappa létrehozása...**
3. Az előugró ablakban adjunk nevet a készíttendő mappának! Legyen a neve **Linux lista!** A sok beérkező levél közül ide fogjuk gyűjteni a Linux levelező listáról érkezetteket.
4. A **Mappatípus** legyen **Levél!**
5. „**Add meg, hogy hol hozod létre a mappát.**” szólít fel a program arra, hogy



válasszuk ki a virtuális mappa helyét. A **Beérkezett leveleket** válasszuk ki!  
6. OK!

A Mappasávon látható, hogy a Beérkezett levelek mappa alatt született egy „gyerek” mappa Linux lista néven. Hozunk létre a Helyi mappák alatt egy gyűjtő könyvtárat a saját nevünkkel! Ebben a könyvtárban nem lesznek levelek, csak további könyvtárak, amelyek viszont már csak a levelek tárolására szolgálnak.

1. **Jobb** egérgomb a **Helyi mappák-on - Új mappa létrehozása...**
2. **Mappanév saját név**
3. **Mappatípus Levél**
4. **OK**
5. **“Fogd és Vidd”** technikával vigyük át a **Linux lista** mappát az újonnan létrehozott mappába!

## Levelek szétválogatása

Létrehozunk olyan virtuális mappákat, ahova letöltés közben a program automatikusan szétválogatja a beérkező levelek közül azokat, amelyekre a meghatározott szabályok vonatkoznak.

1. **Eszközők menü - Virtuális mappák szerkesztője...**  
*Új ablak jelenik meg,*
2. **<Hozzáadás>**  
*Ismét új ablak,*
3. **Szabály neve:** adjunk olyan nevet a létrehozandó mappának, amelyiknek az alapján egyértelműen be tudjuk határolni, milyen levelek érkeznek oda. Jó ötlet ugyanazt a nevet adni neki, amit az a mappa is visel, amelyikben azután végleg tároljuk a levelet. Legyen hát a név most is **Linux lista!**

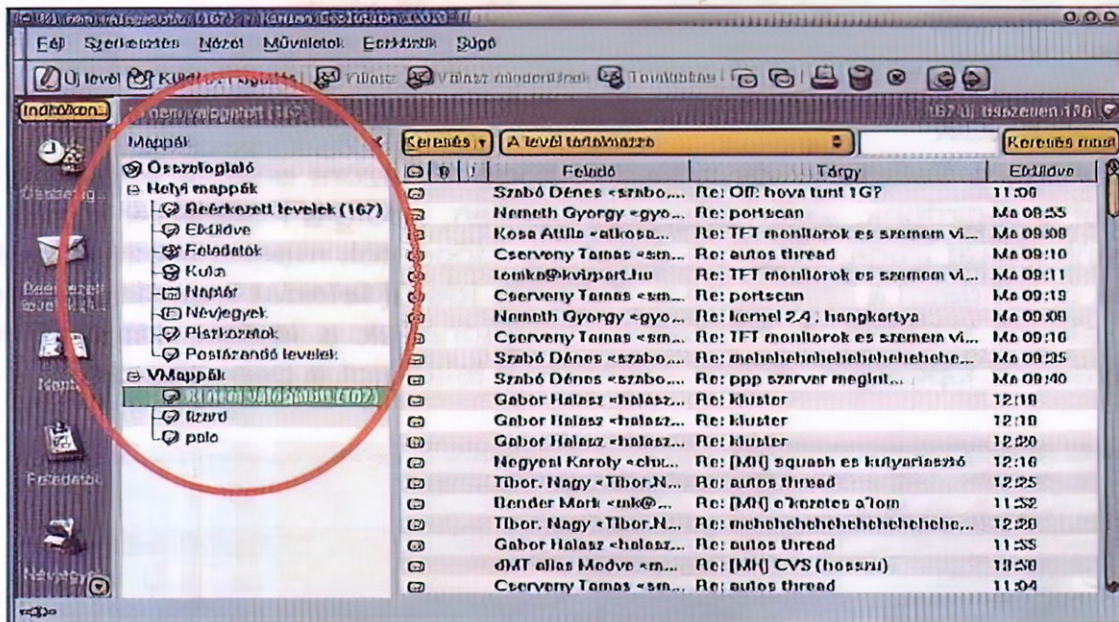
Feltételnek elég annyi, hogy a címezett tartalmazza a Linux-kezdő szöveget. (Az MLF [www.mlf.hu](http://www.mlf.hu) kezdő Linuxos levelező listája hivatalosan a [linux-kezdok@mlf.linux.rulez.org](mailto:linux-kezdok@mlf.linux.rulez.org), ezt a címet egyértelműen azonosítja a **linux-kezdok** feltétel.) Ha olyan válogató rendszert kell készíteni, ahol mondjuk a linux-kezdok leveleket tovább kell válogatni, akkor egyéb feltételeket is hozzáveszünk a vizsgálathoz. Ezek a feltételek elég sokrétűek. A küldés időpontjától kezdve, a különböző mezők tartalmán keresztül, a levél állapotáig több lehetőségből válogathatunk. Ráadásul a relációs feltételek (tartalmazza, nem tartalmazza, stb.) mellett azt is megadhatjuk, hogy minden feltételnek kell-e teljesülnie, vagy elég, ha egy feltétel teljesül.

4. Adjuk meg a **Vmappa forrást!** Legyen a **Csak a megadott mappák** (csak azt válogassa, ami frissen érkezik, egyébként válogathat a régiek között is)!
5. **<Hozzáadás>**
6. Válasszuk a **Beérkezett leveleket!**
7. **<OK>**

A következő letöltésnél már a listás leveleket külön fogja válogatni a kéretlen levelektől, vagy ismerőseink poénleveleitől.

Ha átnéztük a listás leveleket, amelyiket végleg megtartjuk, azt **“Fogd és Vidd”** módszerrel áttesszük a végleges Linux lista mappába, majd a gyűjtőmappa tartalmát töröljük, így a következő letöltésnél csak a friss levelek lesznek itt, az értékesnek ítélt régiek pedig külön gyűjthetők.

További gyűjtő mappák is létrehozhatóak a fent leírt módon.



A Virtuális Mappa (az Evolution ablak közepén).

## Virtuális mappa törlése

Saját mappáinkat törölhetjük is, ha már nincs rá szükségünk (mondjuk leiratkoztunk az adott levelező listáról, stb).

Jobb egérgomb a törölni kívánt mappán - Törlés - <Igen>

## 6.6.3. Naptár

Bal egérgombbal kattintsunk az indítósávban a **Naptár** ikonra! Másik lehetőség a Naptár indítására, a **Fájl** menü - **Új** - **Új feladat/Új találkozó**

Láthatóan most is megváltozott az eszköztár és a munkaterület. A naptár jegyzetlapján ahhoz az időponthoz kell kattintani, ahova bejegyzést akarunk elhelyezni. Ha a bal egérgombbal kétszer kattintunk, az elő-ugró ablakban be tudjuk állítani a találkozó paramétereit.

### Találkozó fül

Összegzés: Találkozó tárgya.

Hely: Találkozó helye.

### Dátum és idő

Kezdés időpontja:

Befejezés időpontja:

*Mindkét beállítás legördülő menüs, mindkettő inaktívvá válik, ha kijelöljük az **Egész napos esemény** jelölő négyzetet.*

Besorolás Nyilvános, Személyes, Bizalmas

Időformátum Szabad, Foglalt

### Emlékeztető fül

Alapok Összefoglaló a találkozó időpontjáról.

Emlékeztetők Itt lehet több legördítő menüben kiválasztani, mikor és hogyan emlékeztessen a gép a találkozóra.

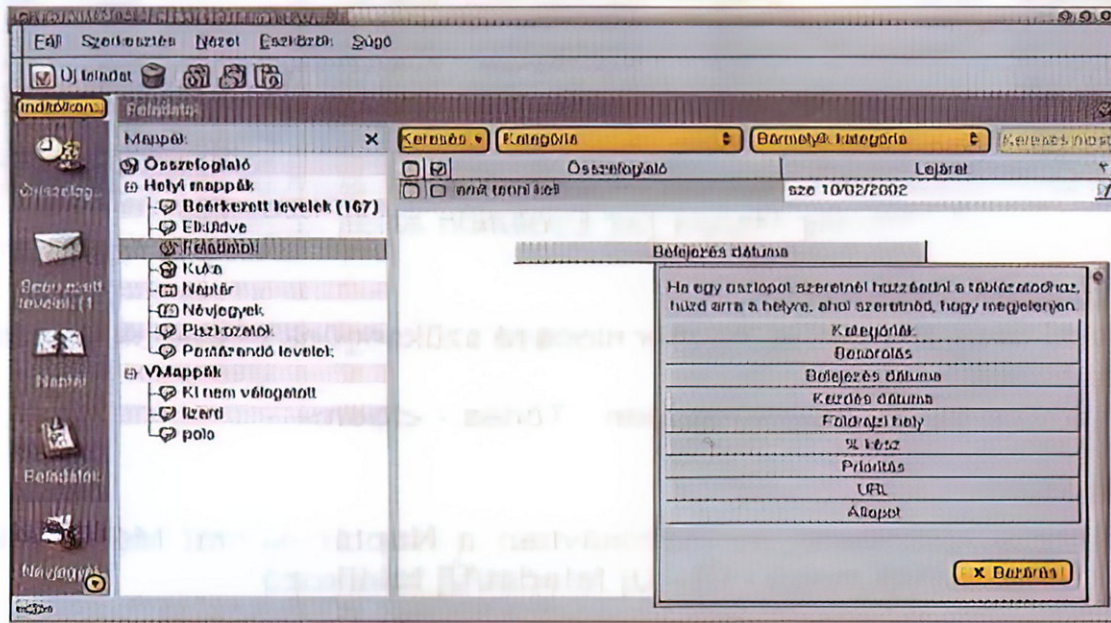
Ismétlődés További lehetőség arra, hogy ne feledkezzünk meg a találkozóinkról.



Az új feladat felvétele az adatbázisba hasonlóan történik, csak kevesebb beállítási lehetőséggel.

## 6.6.4. Feladatok

Nagy a rokonság a Feladatok és a Naptár között. Viszont amíg a naptárba tényeket, eseményeket is rögzítünk, akár feljegyzés szinten, addig a Feladatok között általános érvényű tennivalókat írunk, rögzített dátumok, időpontok meghatározása nélkül. Felvehetünk új feladatot a listába, ha a „**Kattints ide új feladat hozzáadásához**” felirat kérésének eleget teszünk. A feladathoz megadhatjuk a lejárat dátumát, idejét. Az elvégzett feladatot kipipáljuk, ennek hatására a feladatot a gép áthúzza.



Az Evolution Feladatok nevű szolgáltatása.

## 6.6.5. Névjegyek

A bal oldalon levő **indítósávon** kattintsunk a **névjegyek** ikonra! Ha eddig más alcsoportban dolgoztunk, láthatóan megváltozik az eszköztár. A munkablak jobb oldali, nagyobb részén is a feladathoz idomuló változást látni. A jobb szélen ábécé index látható. Ezekben tárolódnak a digitális névjegyek. Ha van már tárolt névjegyállomány, azt lehet böngészni, vagy kikeresni belőle azt, amelyik éppen kell.

**Új névjegy** ikon

vagy a

**Fájl - Új - Új névjegy** menüpont!

Nemcsak névjegyet, hanem címlistát is létrehozhatunk. Az eljárás a névjegy készítéséhez hasonlóan történik, de kevesebb beállítási lehetőséggel.

A címlista szerepe az, hogy bizonyos névjegyeket csoportba lehet foglalni, így bizonyos embereknek szánt leveleket egy-egy címlista kijelölésével el lehet küldeni.





### 6.6.7. Címjegyzék

Ebben az alkalmazásban rendszerezhetjük levelezőpartnereinket. Önálló névjegy, levelező lista, illetve címjegyzék csoportosítást használhatunk. Elektronikus címeket többféle csoportosításban is importálhatunk más alkalmazásokból. A Címjegyzék címeket gyűjtöget a bejövő levelekből, amelyeket később akár "Fogd és Vidd" módszerrel is szerkeszthetünk.

Az eszköztár fontosabb elemei:

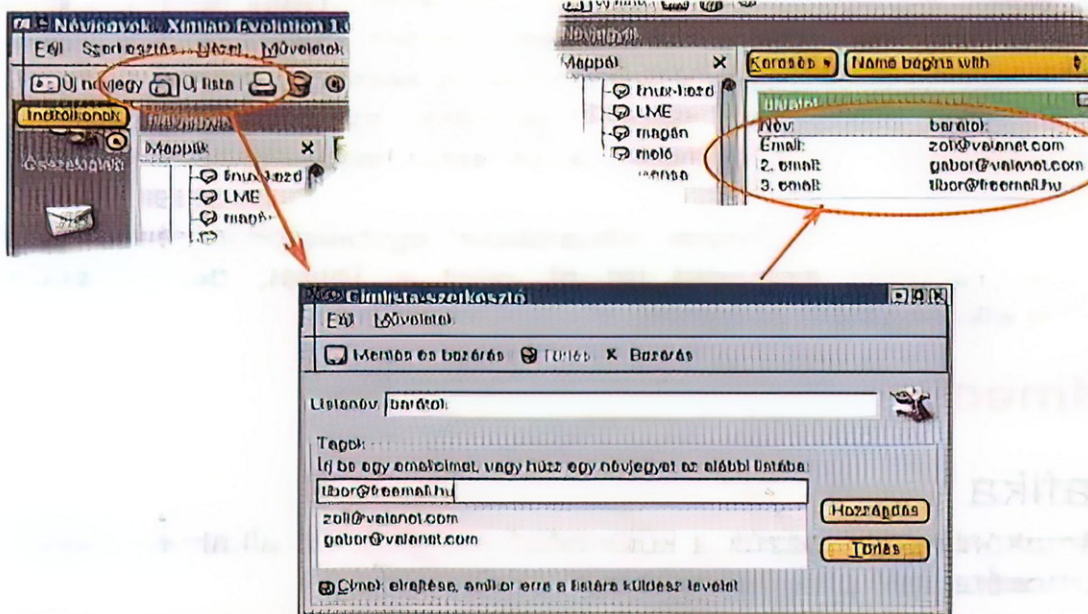
- Új névjegy
- Új lista
- Tulajdonságok
  - Lista, vagy névjegy adatainak módosítása
- Új üzenet
  - A levelező alkalmazás megnyitása
- Törlés

Új névjegy létrehozása:

1. Új névjegy ikon
2. Hozzáadás
  - Kiválaszthatjuk, hogy melyik csoportba tegyük a névjegyet
3. Név, cím, Egyéb
4. Személyes adatok értelemszerűen

Új lista létrehozása:

1. Új lista ikon
2. Hozzáadás
  - Mint az Új névjegy esetében
3. Lista neve
4. Lista beceneve
5. Lista leírása
6. Címek felsorolása



A Címlista ikonja az Eszköztáron és a Címlista beviteli ablaka



Az ablak bal oldalán, fa szerkezetben látható a névjegy és lista készletünk. Bármelyik lista vagy cím aktiválható egy bal gombos kattintással. Ennek eredményeként a jobb ablakfélben, a névjegykártya panelen az adott lista tagjai és a névjegy részletei olvashatóak. Itt a kiválasztott címre kattintva aktiválható a levélszerkesztő alkalmazás. A különböző címcsoportokba "Fogd és Vidd" technikával áthúzhatunk névjegyeket. Ezért elég egyszer begépelni a névjegy adatait, a többi szükséges helyre már a fent említett módon elhelyezhető. Nagy létszámú csoportok esetén, ha csak bizonyos címekre akarunk küldeni levelet, használjuk a "Név, vagy e-mail cím tartalmazza" kereső mezőt. A találatok számát az alsó szegélyen láthatjuk.

## 6.7. Tűzfal, biztonság

A tűzfalak szerepe az, hogy egyfajta védőburkot képezzenek a belső hálózat vagy akár egyetlen gép számára azért, hogy a külvilág felől érkező rossz szándékú tevékenységet és a belülről kifelé történő illetéktelen adatáramlást meggátolják. Manapság a tűzfal szót használva, a szigorúan vett tűzfal szolgáltatás mellett más kiegészítő szolgáltatásokat is a ez alá a fogalom alá sorolunk be. Valójában a modern tűzfal-szolgáltatások is inkább ilyen összevont egységcsomagyszerű dolgok. Ezért mi sem a szó eredeti jelentését vesszük alapul.

A Linux rendszermag szinten is megvalósít bizonyos tűzfal-szolgáltatást, de külön alkalmazás telepítésével ezek kibővíthetőek nemcsak biztonsági, hanem kényelmi szolgáltatásokkal is.

A biztonságot veszélyeztetik többek között bizonyos programhibákból adódó biztonsági rések, véletlenül nyitva hagyott kapuk. Elsősorban pedig az, ha rootként csatlakozunk az internetre.

A tűzfal telepítése és beállítása szakember dolga. Jelen könyvünk nem tud foglalkozni ezzel.

## 6.8. Telnet, Ssh

A Telnet az egyik legrégebbi protokoll az interneten. Használatával a hálózat más számítógépeire lehet belépni, a helyi billentyűzeten megvalósított bevitel hatása a távoli gépen jelentkezik. A távoli gép üzenetei és képi információi a helyi képernyőre érkeznek. Sajnos titkosítást nem használó kapcsolat, ezért a mai kor követelményeinek már nem felel meg. Inkább ssh-t használjunk, mint a Telnetet!

SSH, azaz Secure Shell. Bizonyos titkosítással egybekapcsolt távoli kommunikáció más gépekkel. Hasonló szerepet lát el, mint a Telnet, de titkosított, és ezért távfelügyeletre alkalmasabb program.

## 7. Multimédia


### 7.1. Grafika

A grafika témakörébe helyezzük a különböző megjelenítő alkalmazásokat, valamint a grafika készítésére való programokat is.



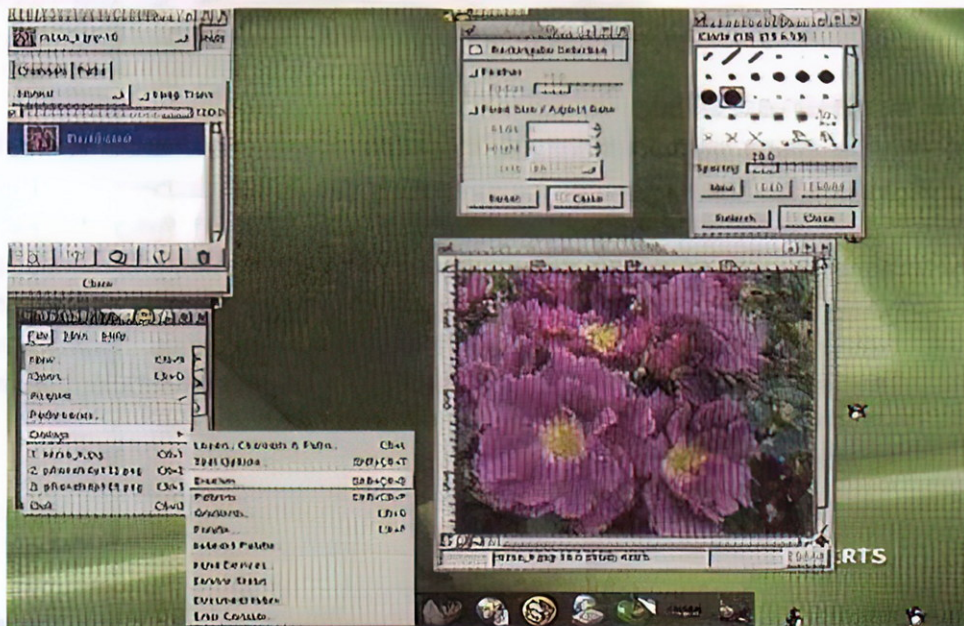
Rajz, kép kétféle megjelenésben létezik a számítástechnika világában. Ez a két forma: a pixelgrafika és a vektorgrafika, bár ez ebben a formában csak a készítés módjára igaz, mert a vektorosan készített rajz is pixelesen jelenik meg a képernyőn. A pixeles ábrázolás azt jelenti, hogy mátrix-szerűen (képmátrix) rendezett elemi képernyőpontokhoz rendelünk színeket.

## Pixelgrafikus eszközök

A legelterjedtebb pixelgrafikus alkalmazás a GIMP , ami rendkívül sokrétű. Saját szkript nyelv, a **Script Fu** áll rendelkezésre, ha automatizálni akarunk bizonyos rendszeresen használt, több lépcsős lépéssort, vagy különleges megoldást akarunk készíteni. A rendelkezésre álló eszközök bonyolult rendszert alkotnak.



( A részletes leírás "GIMP kézikönyv" néven a CD mellékleten található.)



*A GIMP munka közben*

Más, kisebb, pixeles rajzoló programok is vannak, ilyenek például az ikonkészítő programok is.

Ikonkészítő: **KiconEdit**

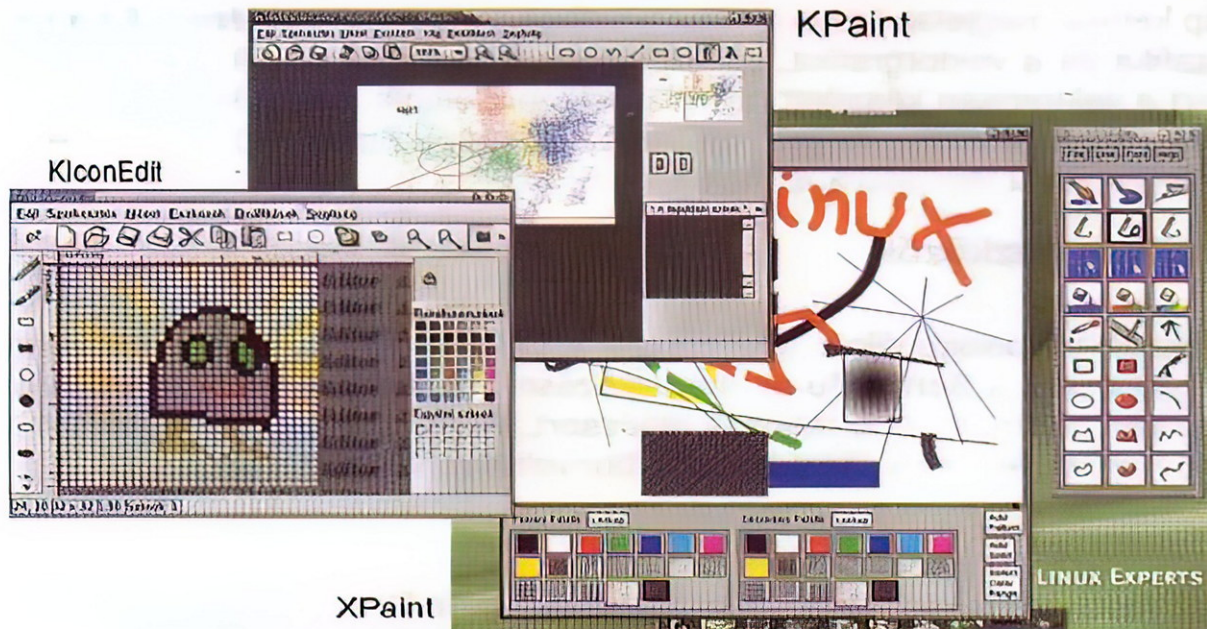


Pixelgrafikus program: **KPaint**, **XbitMap**.





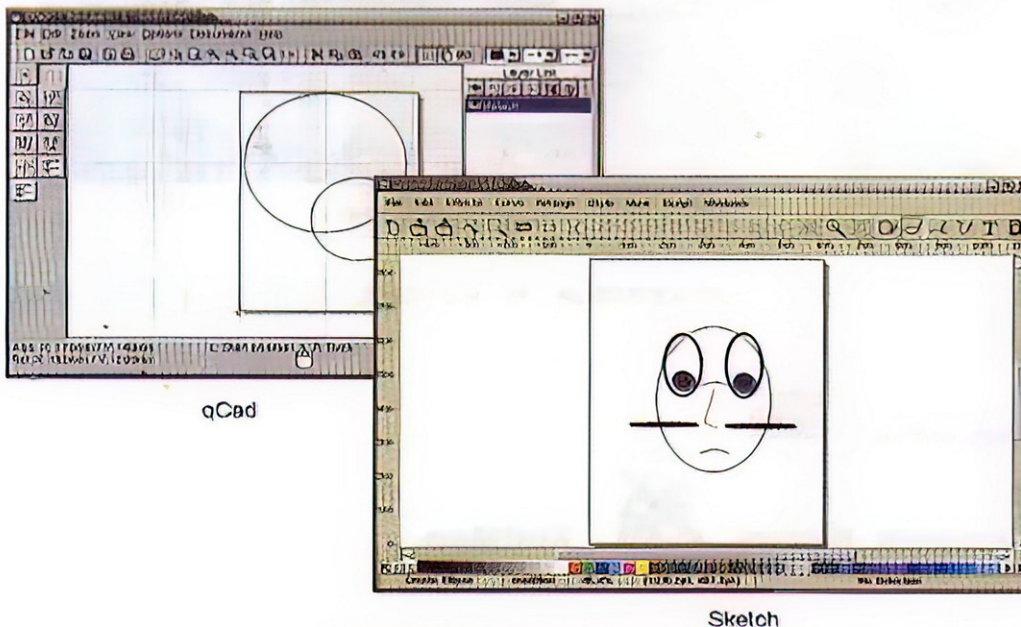
# Váltunk Linuxra!



Néhány pixelgrafikus alkalmazás képe

## Vektorgrafikus alkalmazások

A vektorgrafikus rajzok nem képpontokból, hanem egyenesekből, görbékkel, szövegbetűkből, síkbeli alakzatokból állnak. Előnye ennek a módszernek, hogy viszonylag kevés adat alapján meghatározható a megjeleníteni kívánt kép. Nem írjuk le egyik program használatát sem, mert ezek egyesével is egy egész könyvet kitöltenének. A Linuxhoz egyre több ilyen program lát napvilágot. Például **Sketch**, **Figurine**, **stb**. Ilyen rendszerű, de a nevéből is látszik, hogy nagyobb tudású, komolyabb feladatra tervezett alkalmazás a **qcad** program. Ez utóbbi magyar nyelven is tud kommunikálni, továbbá a kívánt mértékegység is beállítható.



Vektoros alkalmazások

## Megjelenítők, nézegetők

A Grafika csoportban található egy érdekes alkalmazás, mellyel a képernyőről vagy az aktív ablakról készíthetünk másolatot, ezeket később szerkeszthetjük.



Ezen könyv illusztrációinak nyers változatát is ezzel - a **KSnapshot** névre hallgató - programmal gyűjtöttük össze.

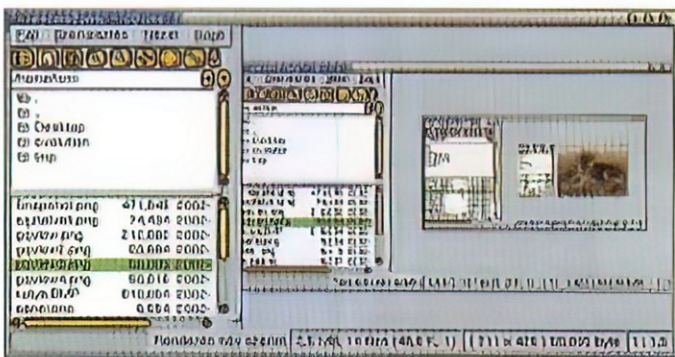
A **Fájlnév** melletti beviteli mezőben adhatjuk meg a készülő kép elérési útját és nevét. Tallózhatunk a könyvtárakban, ha az oldalsó ikonra kattintunk.

A **Késleltetés**nél a várakozási időt állíthatjuk be másodpercekben. A várakozás a Felvétel gomb megnyomása és a felvétel készítése között eltelt várakozási időt jelenti. Ez alatt találunk egy jelölő négyzetet. Ha üres, akkor az egész képernyőről készül a felvétel. Ha kis "X" látható benne, azaz ki van jelölve, akkor az egérmutató alatti (aktív) ablakot fényképezi le.

A **Mentés** gomb lenyomásának hatására az előnézeti képben látható "fotót" elmenti a Fájlnév-nél megadott helyre.

A **Felvétel** gomb megnyomásával készíthetünk képet, az "exponálás" késleltetésével módunk nyílik például legördíteni menüket, vagy egyéb időigényes műveleteket végrehajtani, és ennek eredményét megörökíteni.

Kilépni a **Bezárás** gombon keresztül lehet.



A képnézegető, a Gqview és a KSnapshot, a képlapó

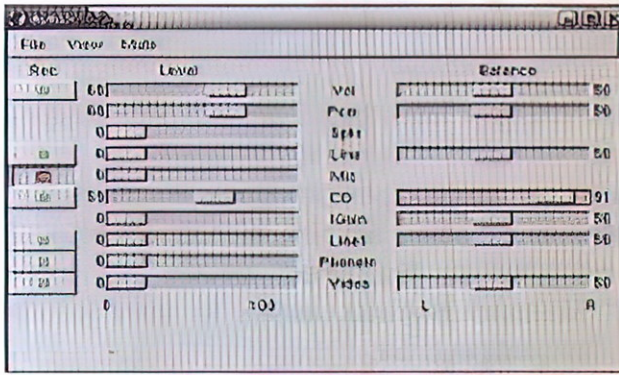
## 7.2. Zenehallgatás (XMMS)



A különböző Linux disztribúciók több ismerős kinézetű zenelejátszó alkalmazást tartalmaznak. Használatuk hasonló például a WinAmp használatához. A különböző zene lejátszó alkalmazások közül az XMMS és a FreeAmp hasonlít a legjobban a WinAmp-ra, az XMMS ráadásul az ún. WinAmp Skineket is tudja kezelni. Amennyiben nem szól a hangszóró annak ellenére, hogy a lejátszó számolja a szám lejátszásának idejét, tehát látszólag rendesen működik a lejátszás, elképzelhető hogy a hang központilag nincs megfelelő értékre állítva. Ezt valamelyik keverőpult program segítségével (pl. ilyen az Aumix vagy Kmix) megtehetjük.



# Váltunk Linuxra!



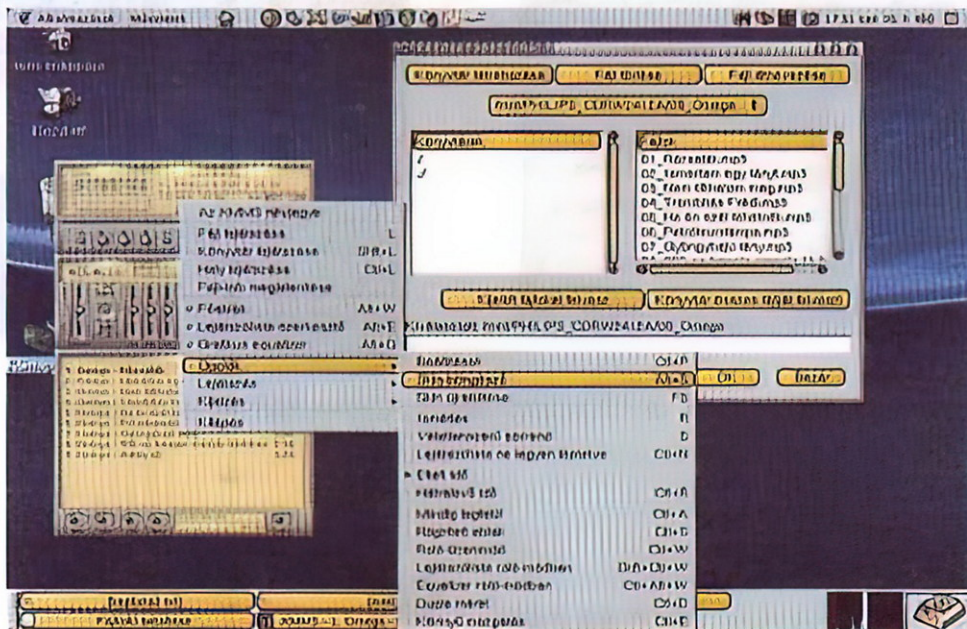
Mixer (hangerő szabályozó) grafikus és konzolos felületen



Zene lejátszó alkalmazás



*A hangerő szabályozó eszközök és a nagytudású mixerek*



Szóljon a zene... XMMS

## 7.3. Videó lejátszás (Mplayer)



A videó kiváltásának eszköze. Ennek a segítségével nézhetünk filmet linuxos számítógépünkön. Az UHU Linux telepítéssel egy már beállított lejátszás használható: Mplayert kapunk a programhoz. Kinézetre olyan, mint egy valódi DVD lejátszó készülék. Használatához elég a filmet (a videó cd-t, vagy DVD lemezt) a megfelelő meghajtóba tenni, majd a kezelőfelületen látható gombokat kezelni. Ezek a lejátszón vagy a lejátszó képernyőjén a jobb egérgomb hatására előtűnnek.



*Megjegyzés: Nem biztos, hogy bármilyen filmet azonnal lejátszhatunk. Vannak ugyanis olyan film formátumok, amelyekre a lejátszónk nincs felkészítve. Ez esetben a szükséges ún. kodekeket (codec) be kell szerezni és fel kell telepíteni a gépre.*



*Az MPlayer két arca*

## 8. Játékok

A játék talán a Linux egyetlen mostoha témaköre. Minden disztribúció jó néhány játékot tartalmaz, így táblajátékokat, kártyajátékokat, logikai és ügyességi játékokat. Ha a Windowsban az ilyen típusú játékokat kedveltük, akkor itt is meg fogjuk találni a szórakozásunkat.

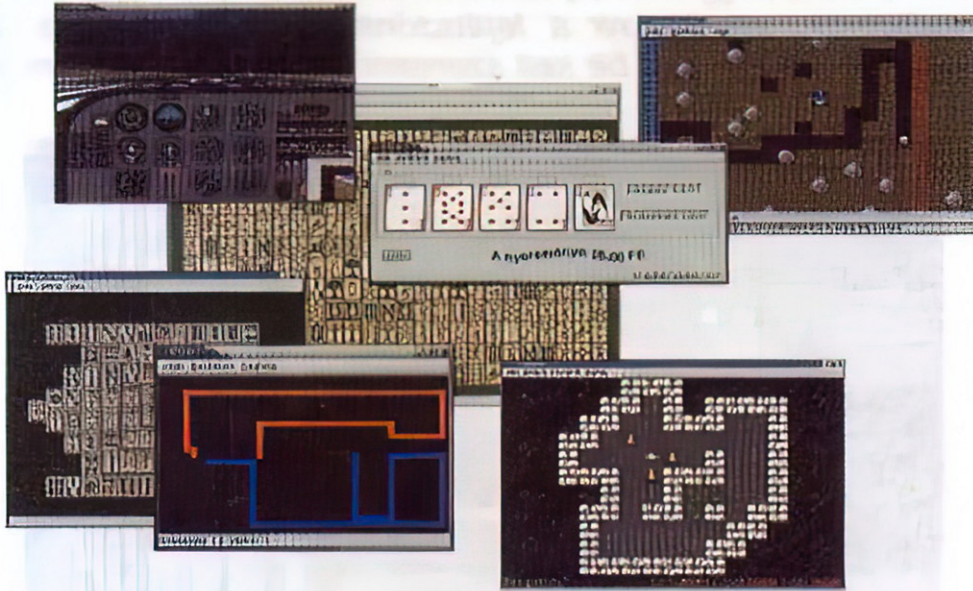
Valódi nagyszabású játék kevés van Linux platformra. A kevesek egyike a MYTH 2. Igazi stratégiai játék. A helyzetet rontja, hogy a Linux alá (komolyabb) játékprogramokat fejlesztő LOKI software sajnos megszűnt, és nincs újabb, hasonló vállalat.

A Racer nevű autóverseny program (SuSE disztribúcióban megtalálható) vagy TuxRacer igazi grafikus játékprogramok. Ezekhez viszont szükséges a 3D támogatás, ami egyelőre nem minden kártya esetén valósítható meg.

Végül léteznek Windows alatt ismert és népszerű játékok Linuxos változatai is, mint például a Civilisation, a Quake, a Railroad Tycoon, de ezeknek a használata nem ingyenes.



# Váltsunk Linuxra!



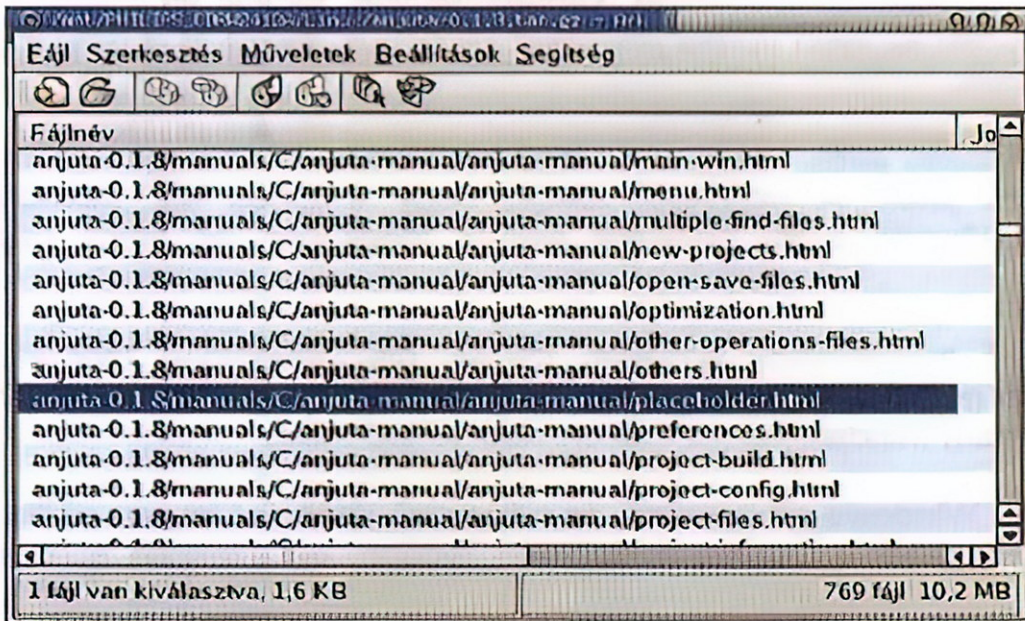
*Repülő szimulátor, Poker, Mahjongg, Boulder Dash klón, stb...*

## 9. Archiválás

### 9.1. Ark



Az Ark program kezdők számára azért remek választás a tömörített fájlok kicsomagolására, mert megjelenésében nagyon hasonlít a WinZip programhoz. "Fogd és Vidd" módszerrel is használhatjuk, majd az eredményül kapott fájlokat kirakhatjuk könyvtárba. Természetesen becsomagolni is tud a program.



*Ark. Mint régen a WinZip programmal...*

### 9.2. CD írás

A legtöbb CD író alkalmazás csak SCSI meghajtókon tud CD-t írni. Mivel azonban a legtöbb embernek ATAPI-EIDE csatoló felületű CD írója van, emulálni kell a SCSI





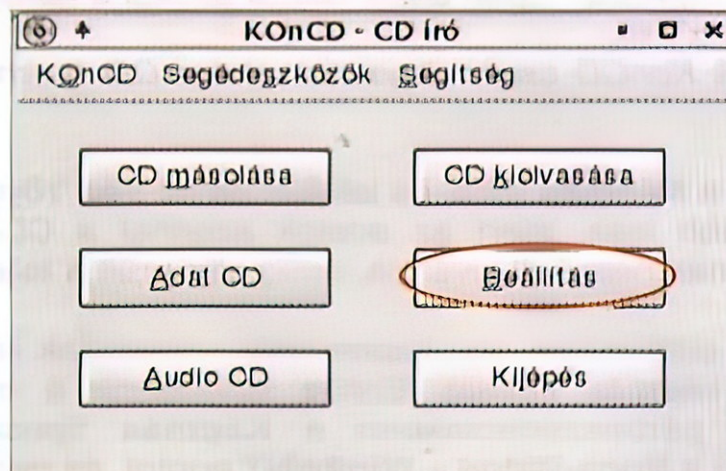
meghajtót. Ez Windows alatt is így van, csak hogy ott a felhasználó semmit nem vesz észre ebből az ún. SCSI emulációból. Bizonyos operációs rendszerek automatikusan állítják be a SCSI emulációt, más rendszereknél pedig kézzel kell beállítanunk.

### 9.2.1 KonCD

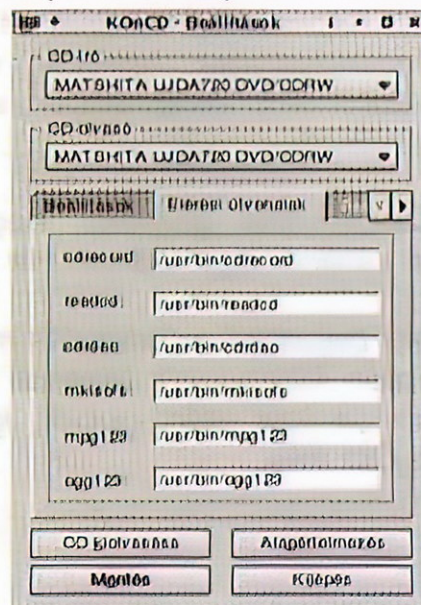
SuSE Linux alatt a KonCD programot használhatjuk a CD íráshoz. Mivel a SuSE Linux a telepítés alatt automatikusan állítja be a fent említett SCSI emulációt, a kezdők számára sem nehéz a CD írás.

#### Beállítás

1. Indítsuk el a KonCD programot!  
**Főmenü - Multimédia - CD - KonCD**
2. A program legelső indításakor megjelenik egy angol nyelvű párbeszédablak, mely arra hívja fel a figyelmünket, hogy a CD íráshoz root jogosultságokkal kell rendelkezniünk. Ahhoz hogy a rendszergazda meg tudja adni a megfelelő jogosultságokat, kattintsunk az **OK** gombra, majd adjuk meg a **rendszergazdai jelszót!** Ezt követően megjelenik a KonCD indítóképernyője.
3. Az első CD írás előtt be kell állítanunk egy-két dolgot. Kattintsunk a **Beállítás** gombra, majd az **Elérési útvonalak** fülrel!



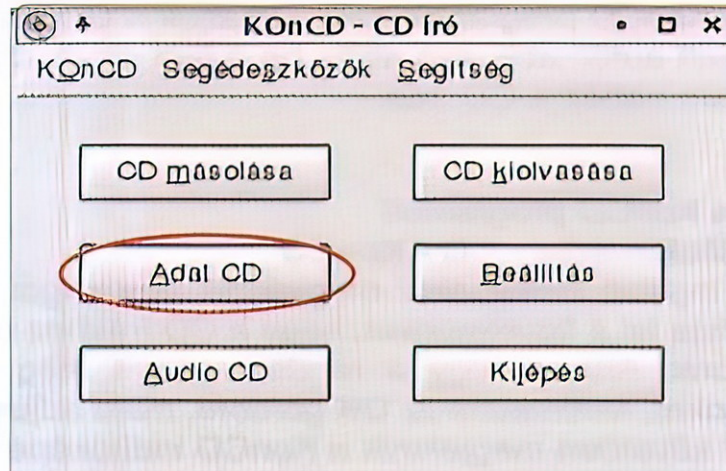
Első alkalommal itt minden mező üres. A mezőket kitölthetjük kézzel, de a legegyszerűbb, ha megnyomjuk az **Alapértelmezés** gombot.





## Adat CD írása

1. Indítsuk el a KonCD programot!  
**Főmenü - Multimédia - CD - KonCD**
2. A programablakban válasszuk az **Adat CD** gombot!



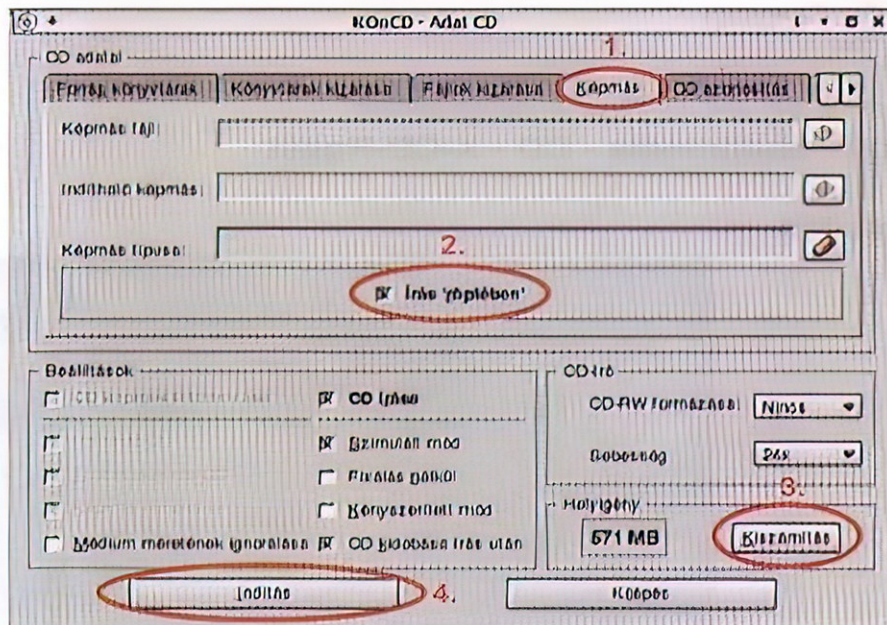
3. A **Forrás** könyvtárak lapon adjuk hozzá azokat a könyvtárakat, amelyeket CD-re szeretnénk írni.  
*Figyelem: A KonCD csak könyvtárakat tud CD-re írni, egyes fájlokat viszont nem.*
4. Kattintsunk a **Képmás** fülre, és jelöljük be az **Írás 'röptében'** mezőt! Így a CD-írás gyorsabb lesz, mert az adatok azonnal a CD-re kerülnek, a CD író alkalmazásnak nem kell kivárnia, amíg elkészült a teljes képmásfájl.

Ha az írás előtt mégis egy képmásfájlt szeretnénk készíteni, akkor meg kell adnunk a képmás típusát. Ehhez kattintsunk a **ceruza ikonra**, majd a megjelenő párbeszédablakban a **Képmás** típusa legördülő menüben válasszuk ki a **Rock-Ridge + Win9x/NT** pontot, és nyomjuk a **Mentés** gombot! Ezt követően adjuk meg a képmásfájl nevét a **Képmás fájl:** pont alatt!

*Figyelem: A megadott képmásfájlnak már léteznie kell. Ha nincs ilyen fájl, a KonCD nagy valószínűséggel hibával elszáll. Egy üres képmásfájl létrehozásához, például a /tmp könyvtárban, adjuk ki terminálablakban a touch /tmp/képmas.iso parancsot!*

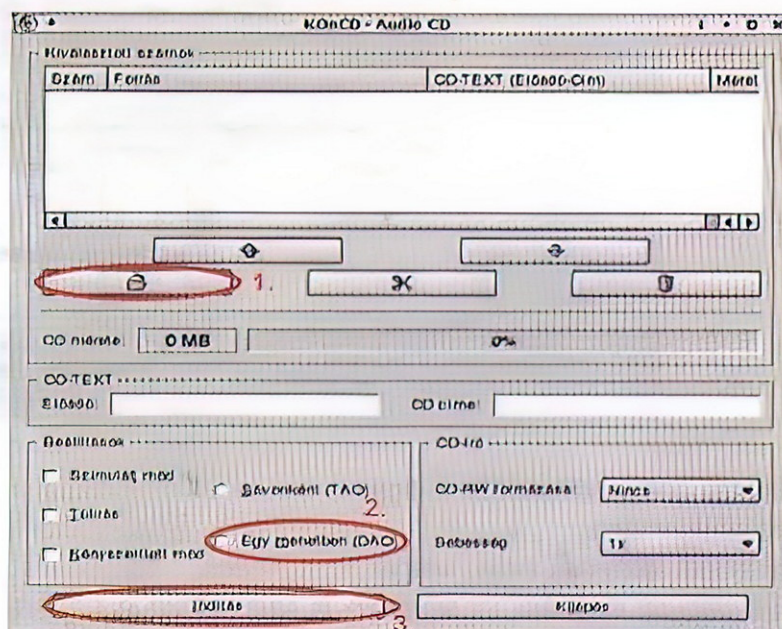
5. Nyomjuk meg a **Kiszámítás** gombot, hogy lássuk, hogy a kiválasztott könyvtár(ak) tartalma ráfér-e egy CD-re. Ha ez is rendben, nyomjuk meg az **Indítás** gombot!

*Első írás előtt célszerű bejelölni a Szimulált mód pontot a Beállítások alatt. Így a program a CD írást kikapcsolt lézerral hajtja végre. Szintén érdemes beállítani a 'CD kidobása írás után' opciót, így látjuk, esetleg halljuk is, hogy mikor fejeződött be a CD írás.*



## Audio CD írása

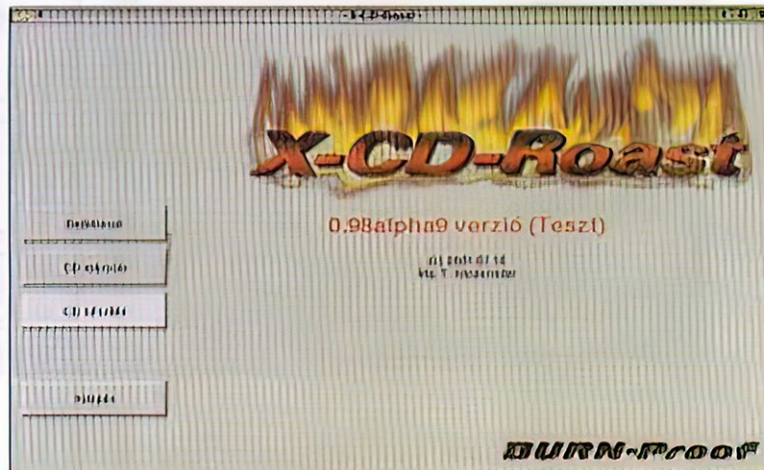
1. Az audio CD-k írása még egyszerűbb, mint az adat CD-ké. Nyomjuk meg a KonCD főablakában az **Audio CD** gombot!
2. A megjelenő párbeszédablakban, kattintsunk a **mappa** ikonra, az egyes számok hozzáadásához! A KonCD támogatja az audio CD írást WAV, MP3 és OGG fájlkból. Ha CD írónk támogatja, lehetőleg **Egy menetben (DAO)** írjuk a CD-t!
3. Állítsuk a CD írás **sebességét** a CD író (és a nyers CD) képességeihez!
4. **Indítás**





## 9.2.1. X-CD-Roast

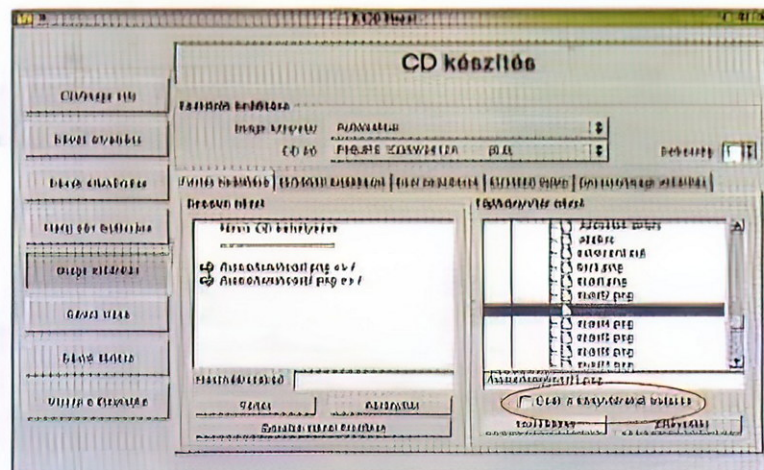
1. Indítsuk el az X-CD-Roast programot!  
Főmenü - Multimédia - CD - X-CD-Roast
2. CD készítés



3. Image előállítás (bal oldalon)

4. Forrás beállításása fül

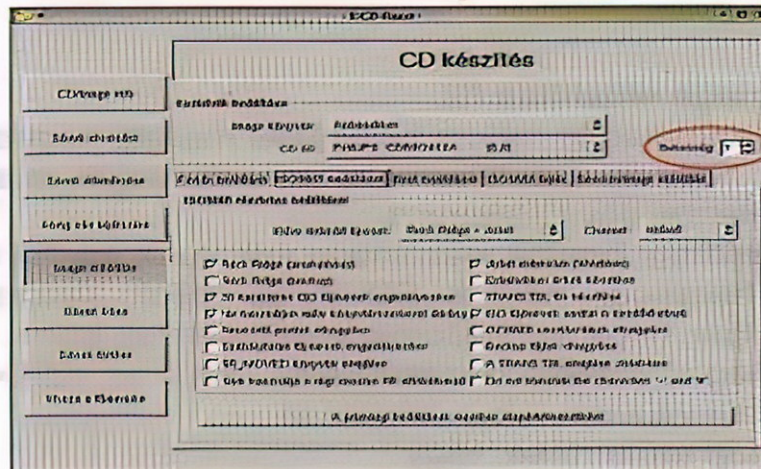
**Fájl/könyvtár nézet** ablakban válasszuk ki azokat a fájlokat, amelyeket a CD-re kívánunk írni! A kiválasztáshoz böngészhetünk a könyvtárfán, majd egyesével, a **Hozzáadás** gomb lenyomásával gyűjthetjük az írásra szánt anyagot. (Ne feledjük el kizsedni a pipát a "**Csak a könyvtárakat mutassa**" melletti négyzetből!)



Hozzáadásnál megadhatjuk, hogy

- a CD főkönyvtára,
- a fájl eredeti elérési útja, vagy
- egy teljesen új elérési út legyen a fájl helye a CD-n.

5. A **Sebesség** alapértelmezésben 1. Ezt érdemes a CD-író teljesítményéhez megfelelően növelni.

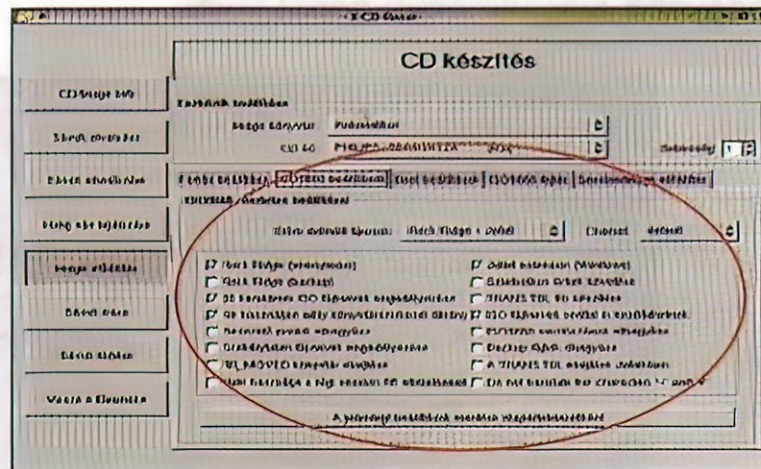


## 6. ISO9660 beállítások fül

Jelöljük ki a

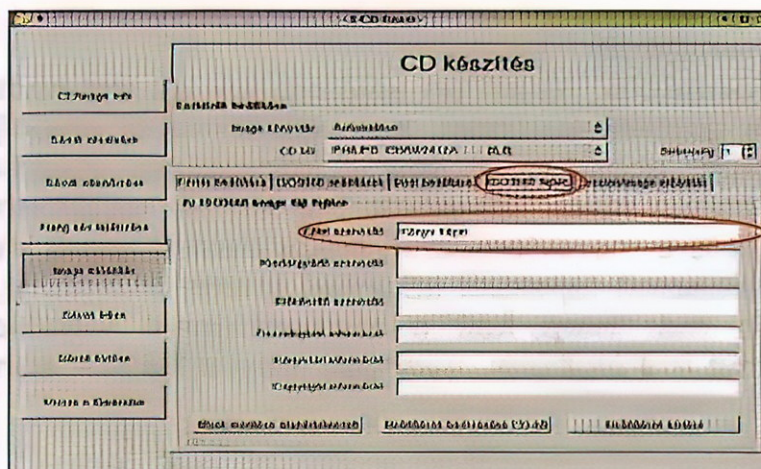
- 30 karakteres ISO fájlnevek engedélyezése,
- Joliet extension (Windows)

négyzeteket (legalább) Így Windows alól is olvasható lesz a CD.



## 7. ISO9660 fejléc fül

Kötet azonosító: Adjunk nevet a CD lemezünknek!





## 8. Session/image előállítás fül.

Kérhetünk szimulációs írást a bejegyzés melletti négyzet bejelölésével. Ennek haszna az, hogy az írási folyamatot letesztelhetjük, mielőtt egy menet közbeni hiba tönkretenne egy CD-lemezt.

A **Fájlnév előtag**: beviteli mezőjében adhatunk egyéni nevet az image fájlnak. Ez azért hasznos, mert a CD-image fájlok kiválasztásakor könnyebben azonosíthatjuk, hogy mely állományokat akartuk felírni.

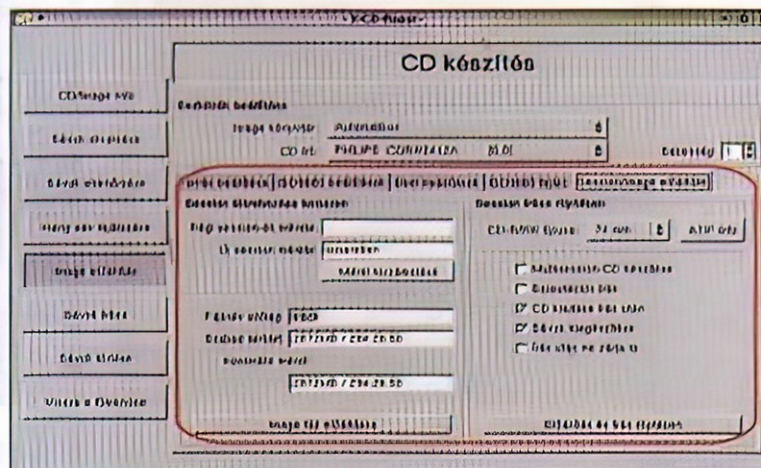
Nyomjuk meg a: **<Méret kiszámolása>**, majd az **<OK>** gombokat!

A két út közül válasszuk ki a folytatást!

- **Image fájl előállítása**, vagy
- **Előállítás és írás röptében.**

Az első variáns esetében először egy ún. **Image fájl** készül. Az image fájl olyan szerkezetű, amilyen formában a CD-n tároljuk az anyagot. (Tudni kell, hogy a CD lemezen nem olyan szerkezetben tárolódnak az állományok, mint a merevlemezén.)

A második lehetőség választásával a számítógép az írási folyamat alatt "röptében" alakítja át az adatsort olyan formára, hogy az a CD-re kerülhessen. Ez utóbbi nagyobb teljesítményű gépet kíván.



## 9. Sávok írása (bal oldalon)

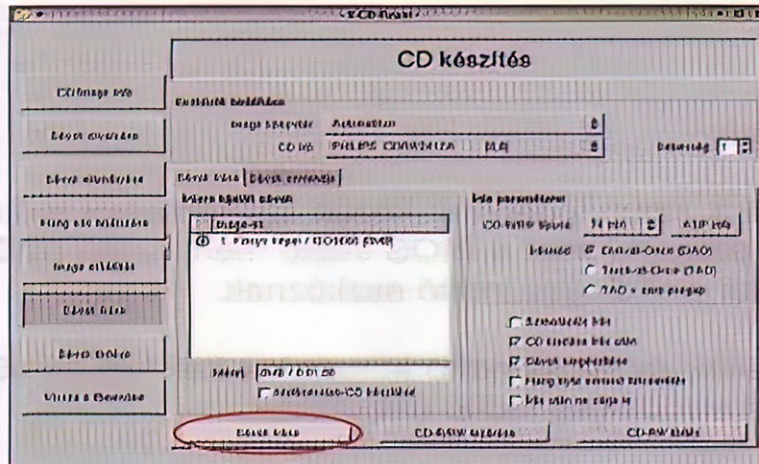
## 10. Sávok sorrendje fül

"**Image információ**" ablakban kiválasztjuk az írni kívánt **image**-eket, majd a **Hozzáadás** gombra kattintva, bal egérgombbal átküldjük a bal oldali "**Írásra kijelölt sávok**" ablakba. Az **Image információ** ablakban nemcsak a jelenleg elkészített image fájlok láthatóak, hanem ha korábban készítettünk ilyent, és nem töröltük le a merevlemezről, akkor azokat ismét kiválaszthatjuk írásra. Ha a most kiválasztott fájlokból készített image állományt nem töröljük le, akkor legközelebb már nem kell a kiválasztással foglalkoznunk. Ha áthúztunk mindent, amit írni akarunk, nyomjuk meg a **Sávok sorrendjének elfogadása** gombot!

Ekkor automatikusan átvált a gép a Sávok írása fülre.

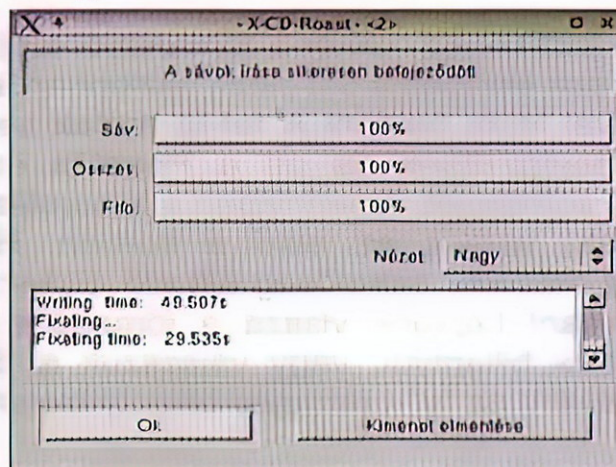


11. A Sávok írása gomb lenyomásával indul az írási folyamat.



12. A gép üzenete: "Helyezz be egy CD-R/RW lemezt a CD írónak". Tegyük így! Válasszuk ki a naplófájl helyét, nevét, azaz nyomjuk meg az OK gombot!

Már csak meg kell várunk, amíg elkészül a lemez!



## 10. Telepítési információ az UHU Linuxhoz

### Az előkészület

Szükség lehet egy üres floppy lemezre.

Az UHU Linux jelenlegi változatai teljes telepítés esetén kb 1,6 Gbyte területet foglalnak le a merevlemezről. Egy kis ráhagyással nyugodtan adjunk a Linuxnak 2 Gbyte helyet. Továbbá a SWAP partíciónak, ún. csereterületnek további 128 Mbyte területet. *A SWAP partíció a memóriaterület virtuális megnövelése.* Ha van szabad terület a merevlemezben, akkor azt partícionáljuk, formázzuk meg új Linuxunk számára! Ha nincs, akkor az említett területet fel kell szabadítanunk. Működő Windows területünket töredezettség-mentesítsük, majd (egy biztonsági mentés után) csípjünk le a végéből kb 2.1 Gbyte területet! Nem veszélytelen ez az eljárás! Fontos szabály az ún. IDE merevlemezeken, hogy elsődleges "Primary" partícióból összesen négy



darab lehet egy meghajtón. Persze az elsődleges partíció lehet ún. kiterjesztett partíció is, amelyiken belül, alárendeltként már jóval több ún. logikai partíció lehet.

## A Telepítés

Két eset lehetséges.

### Az első:

Jó esetben a számítógépünk képes CD-lemezezőről indulni (bootolni). Ha igen, nincs más dolgunk, mint a BIOS indító menüjében (**BIOS SETUP**) beállítani a cd meghajtót elsődleges indító eszköznek.

### A második:

Ha nem, akkor rendszerindító lemezeket kell készítenünk, és a floppy lemezt kell kijelölni elsődleges indító eszköznek.

A BIOS-Setup menübe induláskor tudunk belépni a **<DEL>** billentyű lenyomásával. (Egyes alaplapoknál, a **Ctrl+Alt+S** vagy az **F2** billentyűvel érhető el a BIOS-Setup. Biztosat az alaplap leírásából lehet megtudni.). Modern alaplapoknál előfordul, hogy nem kell a **BIOS SETUP**-ba belépni, elég induláskor **F8**-billentyűt nyomni, aminek hatására egy indítóeszköz-kiválasztó menübe jutunk.

Ha beléptünk a **BIOS SETUP**-ba, akkor a főmenüből lépünk át a **BIOS FEATURES SETUP** almenübe! Ez sok esetben a bal oldali oszlopban fentről a második menüpont. **<ENTER>** lenyomásával lehet belépni. A **fel-le nyilak** segítségével legyalogolunk a **BOOT SEQUENCE** bejegyzésre, és ott a **PageUp** és **PageDown** billentyűkkel kiválasztjuk a bootolás sorrendjét. Amennyiben a felsorolásban találunk "CD"-t, legyen az az alapértelmezett, vagyis az első a sorban. Ha nincs "CD" választási lehetőségünk, akkor a második eshetőség állt elő. Ekkor a floppy meghajtó jele (**A**) legyen az első a sorban! Lépünk vissza a főmenübe az **<ESC>** lenyomásával! Nyomjuk meg az **<F10>** billentyűt, vagy válasszuk a **"SAVE & EXIT SETUP"**-ot! Nyomjuk le jóváhagyásként az **"y"**-t (Magyar billentyűzeten a **"z"**-t)!

Ha nem tudjuk cd-lemezezőről indítani a telepítést, akkor készítsünk indítólemezt. DOS alatt, vagy Windows alatti DOS ablakban indítsuk el a **RAWRITE** programot! (Tegyünk a floppy meghajtóba egy üres lemezt!)

Tegyük be az UHU-Linux CD-t a CD-olvasóba, majd írjuk be a következő parancsot (D a CD meghajtó betűjele): **D:\DOS\rawrite! <ENTER>**

A rendszer kérdése, miszerint merre található az ún. image file, adjuk a következő választ: **D:\IMAGES\uhuboot.img <ENTER>**

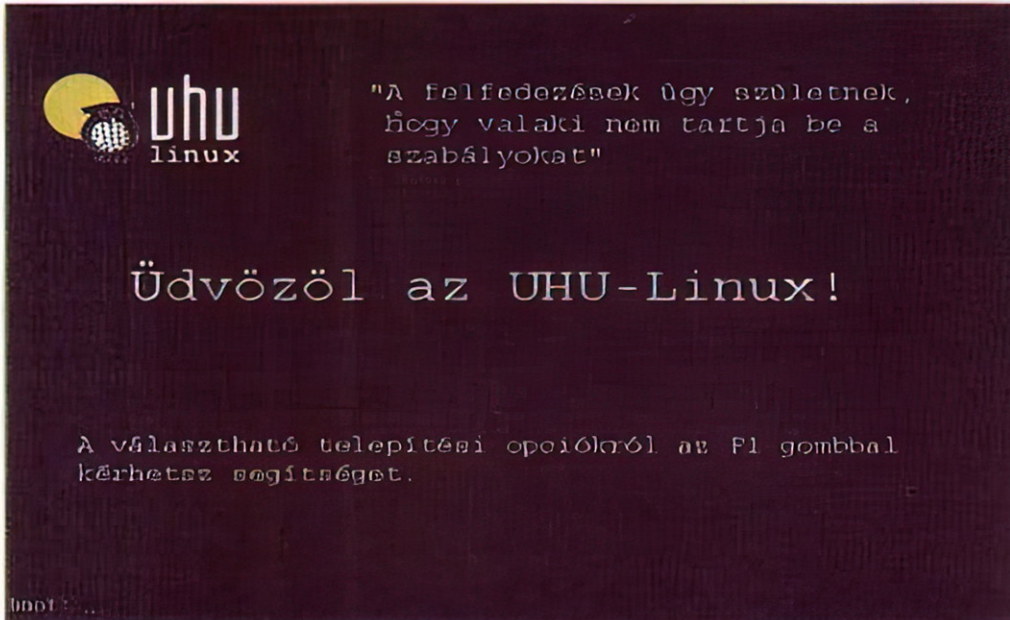
A következő kérdésre írjuk be: **A:\ <ENTER>**

Ezzel kész az indító lemez. Hagyjuk a meghajtóban!

Indítsuk újra a számítógépet!

A telepítés indulásakor (UHU-Linux Beta 4) a következő kép fogad minket:

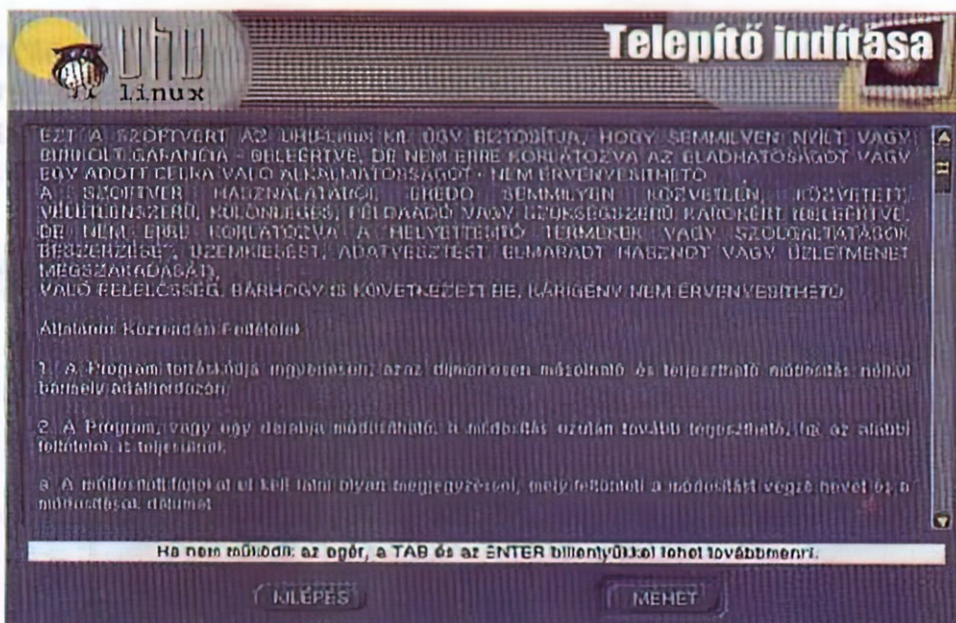




Az RC1 kiadás óta már az első képernyő-üzenet is színes, grafikus felületen jelenik meg

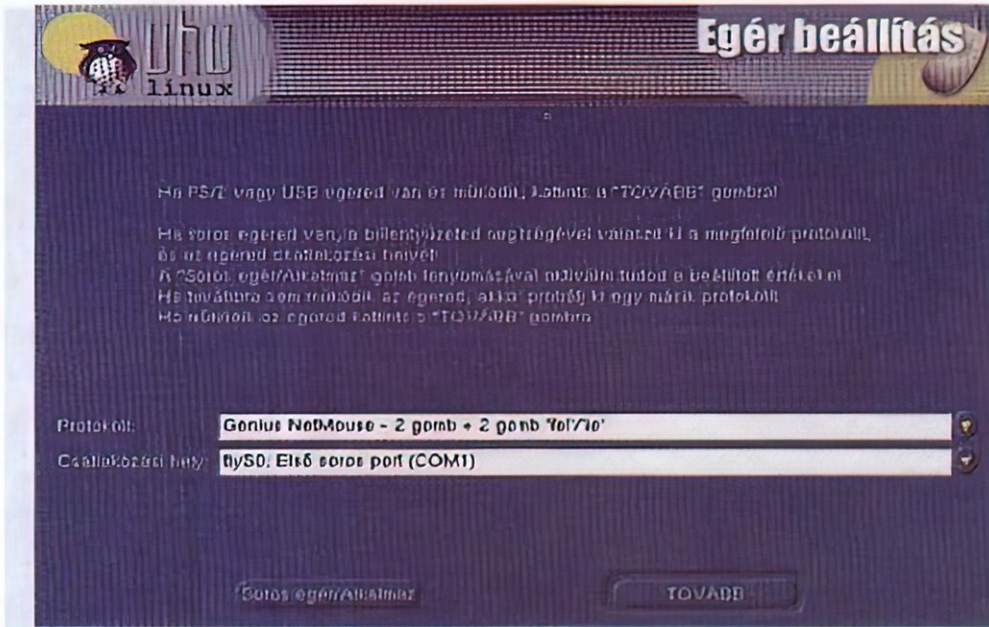
Egyszerűen nyomjuk <ENTER>-t! Az F1 billentyű lenyomásával több indítási lehetőségről tájékozódhatunk.

A következő képernyőn a szoftver licence látható, valamint itt olvashatunk a közreadás és terjesztés feltételeiről is.



Nyomjuk meg a <MEHET>gombot!

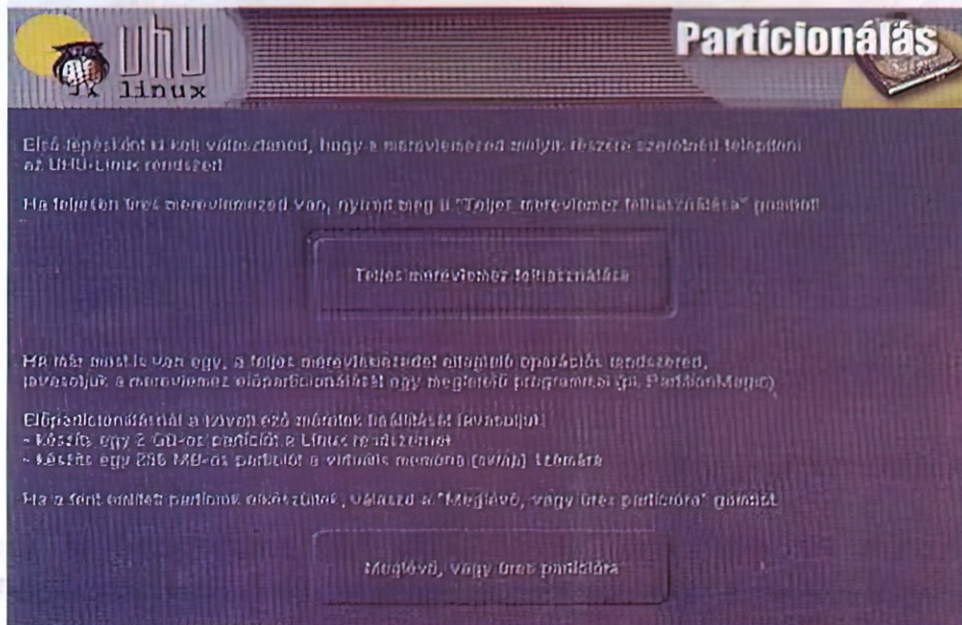
A következő lépés az egér beállítása. Bár kis szerencsével (és a készítő szaktudásával) főleg PS/2-es egér esetén számíthatunk arra, hogy itt ismét csak annyi dolgunk lesz, hogy megnyomjuk a <TOVÁBB> gombot.



*Megjegyzés: A kezdeti kiadásokban még jó néhány esetben előfordult, hogy nem úgy működött a rendszer, ahogyan elvárható lett volna, de a fejlesztők folyamatosan dolgoznak a hibák kijavításán, a frissítések napról-napra jelennek meg az UHU-Linux honlapján, így egyre kevésbé kell attól tartani, hogy nem fog működni a Linuxos rendszerünk.*

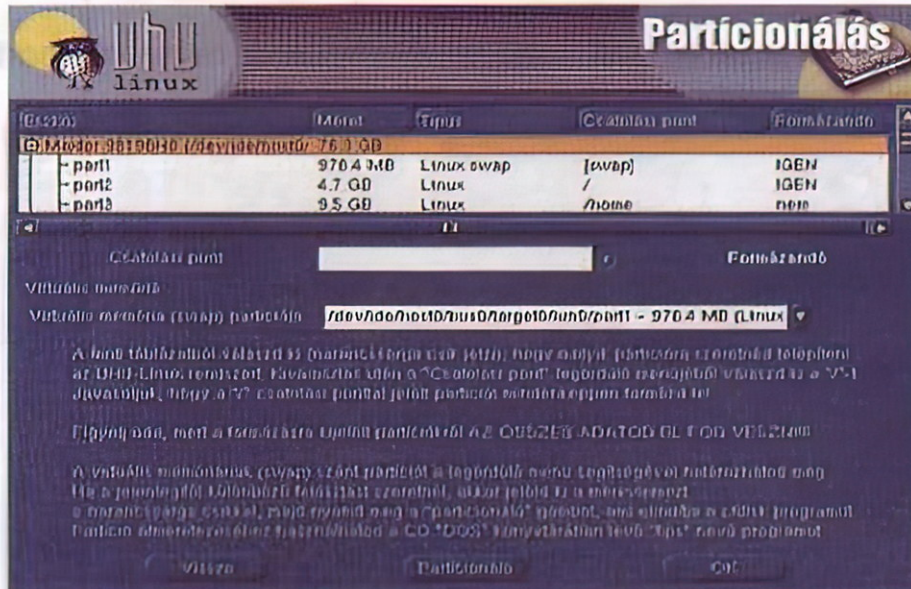
Szerencsés esetben az egész merevlemez a rendelkezésünkre áll. Ez esetben válasszuk a **"Teljes merevlemez felhasználása"** gombot! Ez biztonságos választás.

Ha nem az egész merevlemez szánjuk a Linux használatára, de előre készítettünk számára partíciót (amit nagyon jól tettünk), akkor a **"Meglévő, vagy üres partícióra"** gombot válasszuk ki! Ez azt jelenti, hogy előzőleg már helyet szorítottunk új rendszerünk számára, vagy kijelöltük az eddig másra használt partíciót.





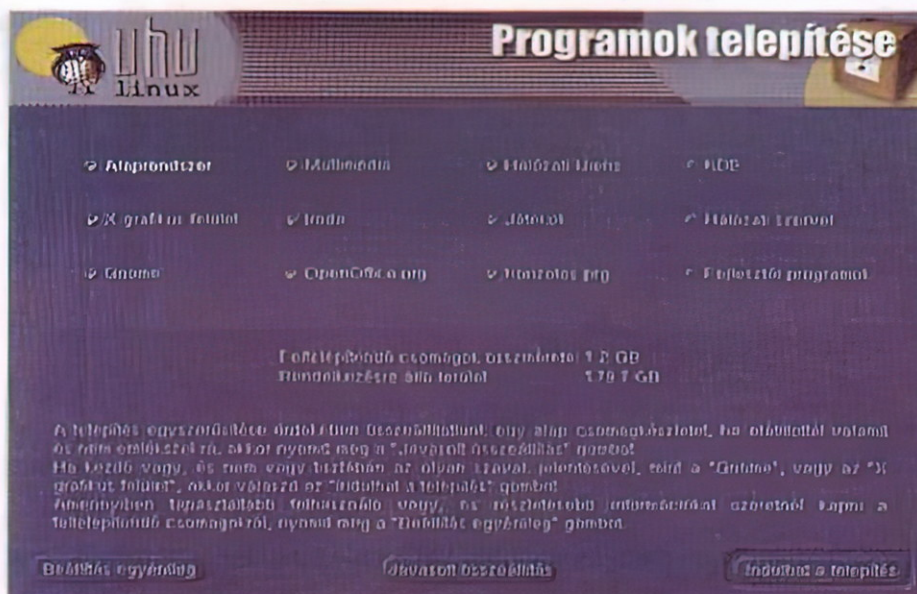
Jelöljük ki azt a partíciót, amelyikre a Linuxot telepíteni szeretnénk! (A narancssárga csík jelzi az aktuálisan kijelölt partíciót). A **Csatolási pont** legyen: /. Fontos, hogy formázásra is jelöljük ki! A legördülő menüben is kiválaszthatjuk a / jelet a partícióhoz, de kézzel is begépelhetjük. A SWAP partíció kijelölése is történhet legördítő menü segítségével, csak eggyel lejjebb.



Amennyiben még nem lenne elkülönítve partíció a Linux számára, akkor a középső **"Particionáló"** gombra kattintva beléphetünk egy partícionáló programba. A menüben a jobbra-balra nyilakkal lehet mozogni, ENTER a kiválasztás, a fel-le nyilakkal a partícionálásra szánt területek között lehet válogatni.

- Partíció törölhető: - Törlés,
- Létrehozható: - Új,
- Fájrendszer meghatározása: - Típus,
- Véglegesítés: - Kíráás,
- Változtatás nélküli kilépés - Kilépés.

Következhet a csomagok kiválasztása. Az egyszerűség kedvéért (és mivel 2 gigaájt nem nagy terület a mai merevlemez méretek mellett) telepítsünk fel minden csomagot!



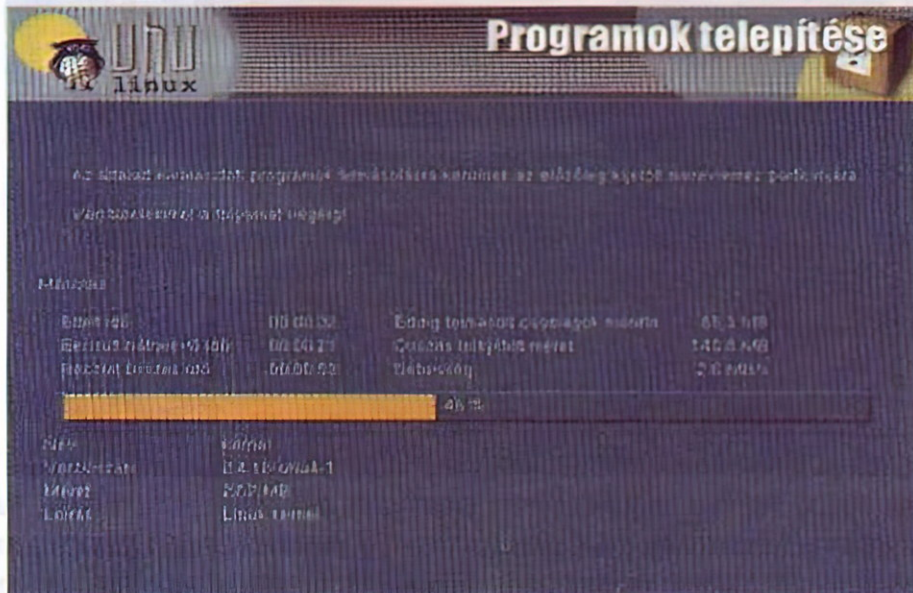
A képen tizenkét csoportból választhatjuk ki a telepíteni kívánt csomagokat



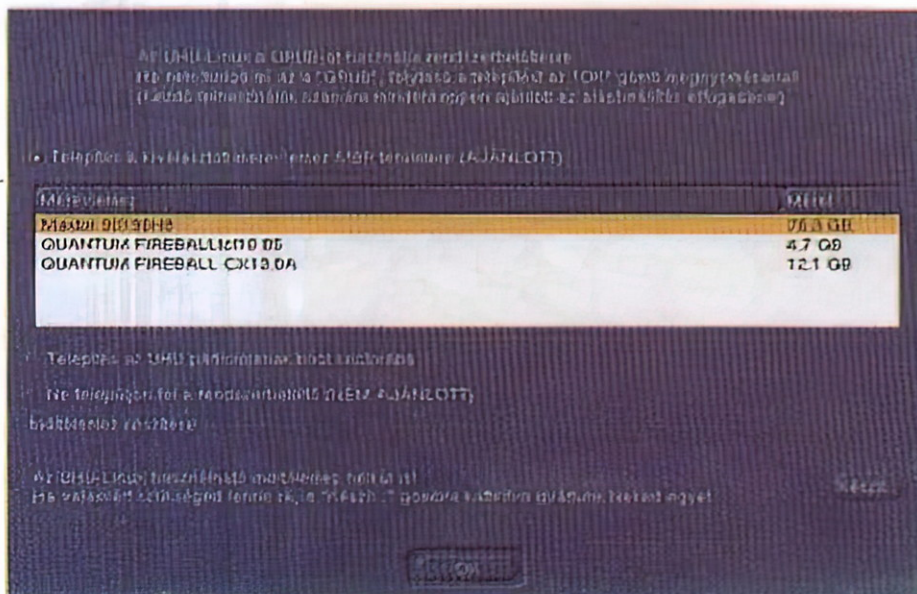
# Váltunk Linuxra!

Az **Alaprendszer** (szellemképes felirattal látható) mindenképpen ki van jelölve telepítésre. A többitől eldönthetjük, hogy telepítse a gép (sárga pipa van mellette), vagy ne (nincs mellette pipa, a képen a: KDE, Hálózati szerver, Fejlesztői programok csomagok). Jelöljük hát ki az utolsó három csoportot is!  
Az RC1-es terjesztésben már alapállapotban ki van jelölve mind a tizenkét csoport.

A mai modern másfél-gigahertzes processzorok és a nagy memóriák világában a teljes csomagállomány telepítése is lezajlik hat perc alatt.

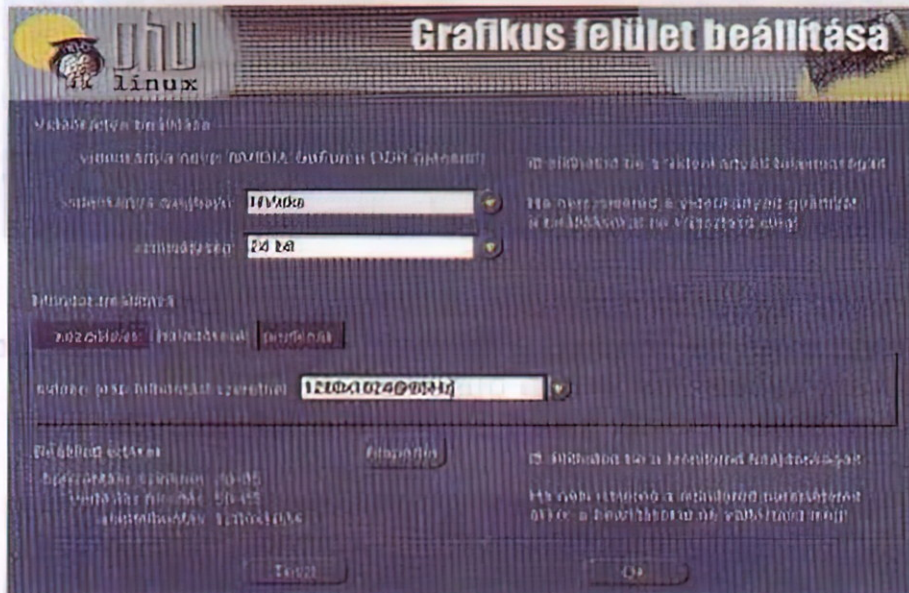


A telepítés után meg kell határozni, hogy a rendszerindító program hova legyen telepítve. A képen is látható választás (Telepítés a kiválasztott merevlemez MBR területére (AJÁNLOTT)) előnyös, mivel később úgyis kedvünk szerint konfigurálhatjuk a GRUB nevű indító programot. Ha viszont nem az MBR-be telepítjük a GRUB-ot, akkor külön gondoskodni kell arról, hogy induljon a Linux. A kiválasztott merevlemez, amelyik MBR-jébe telepítjük a GRUB-ot, vagy a legelső merevlemez legyen, vagy az, amelyikre az UHU Linuxot telepítjük. *Egy winchesteres gép esetében ez a kettő ugyanaz.*

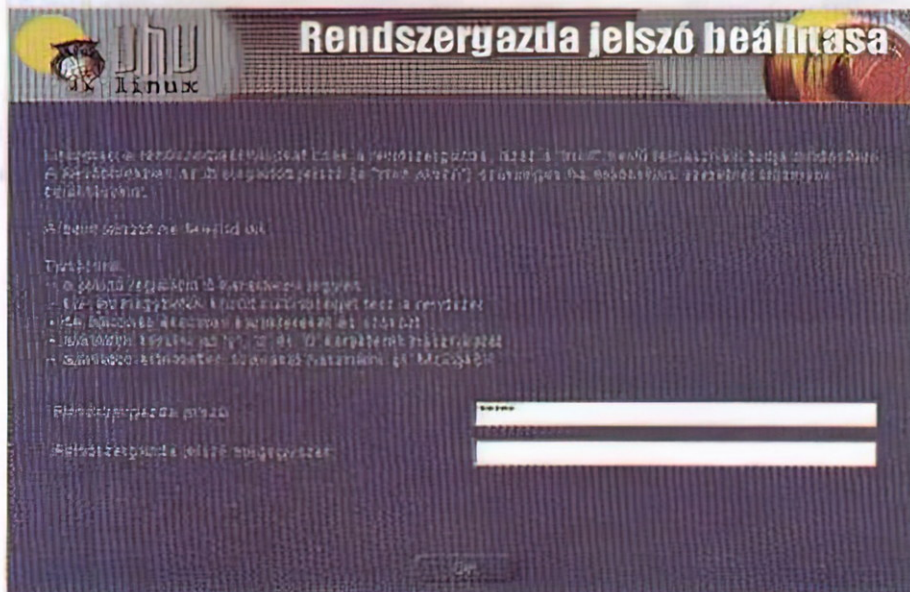




Az UHU nagyon hatékonyan felismeri a hardvereszközöket, ezért ebben a menüben sincs túl sok beállítani valónk. Érdeemes a **Monitor beállítása** alatt a **haladóknak** fület választani, majd a **"Milyen alap felbontást szeretnél"** kérdésre a legördítő menüben kellően magas értéket választani. Teszteljük a választást! Ha színes négyyszögmezőket látunk, középen egy kontroll gombbal, ami mellett egy számláló számol visszafelé, akkor nyomjuk meg a gombot **<OK>**, sikeres a beállítás. Ha elsötétül a képernyő, akkor tizenöt másodperc múlva automatikusan visszaáll a kiinduló állapot. Válasszunk kisebb értéket, és próbálkozzunk újra!



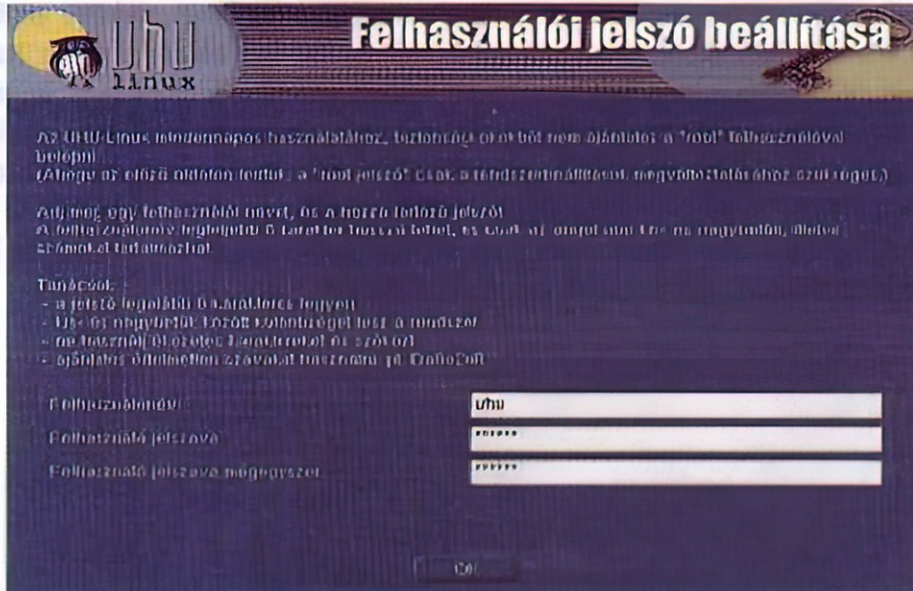
Válasszunk rendszergazda jelszót! (Kellően értelmetlen, nehezen kitalálható jelszó legyen!)



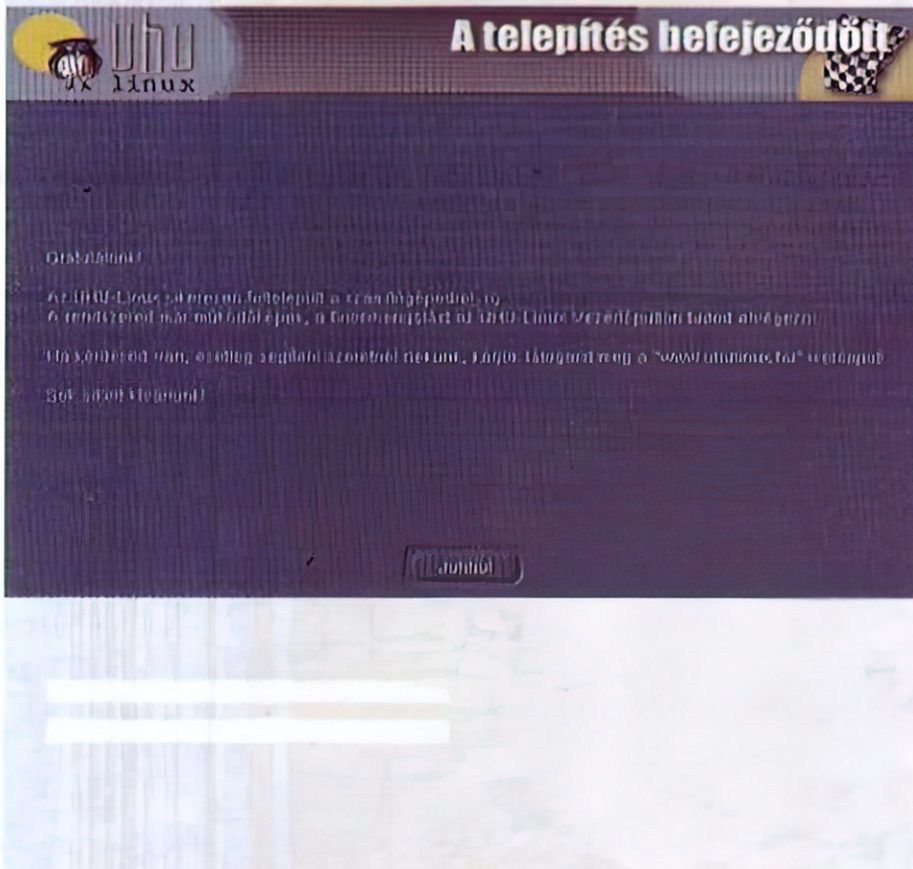
Nagyon fontos, hogy legyen egy, normál felhasználói hozzáférésünk, mert rendszergazdaként csak indokolt esetben, célszerűen érdemes belépni a rendszerbe.



# Váltunk Linuxra!



Az utolsó szó az UHU fejlesztői csapatának "védjegye": Juhhul  
Az újabb változatban ezen az ablakon a fejlesztő névsor olvasható. Ez méltán ad okot minden magyar Linux-felhasználónak a büszkeségre.  
Gratulálunk az alkotóknak, és sok sikert kívánunk a felhasználóknak!





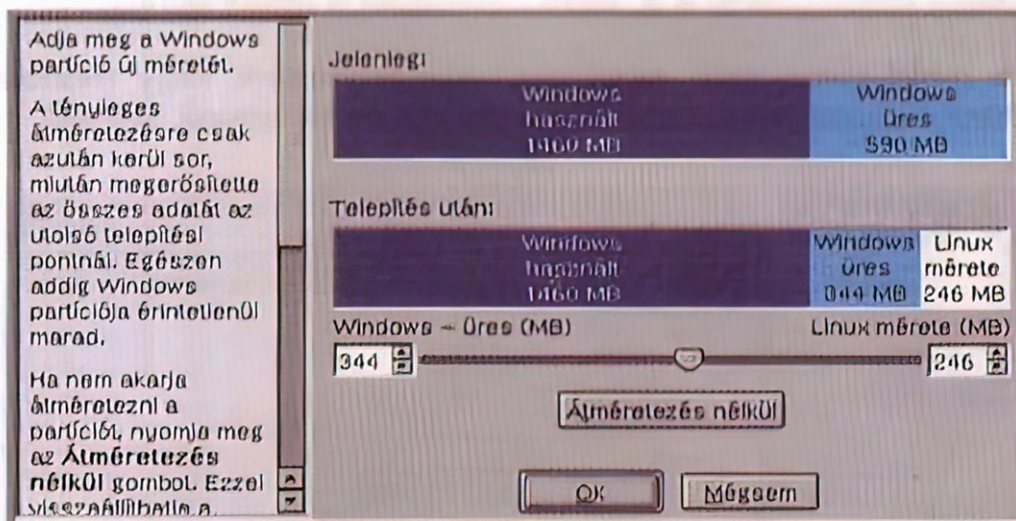
## 11. Telepítési információk a SuSE Linuxhoz

### Az előkészület

A SuSE Linux az egyik legkönnyebben telepíthető Linux disztribúció, főleg azok számára, akik a Linuxot egy meglévő Windows mellé szeretnék telepíteni. A SuSE Linux telepítője (a YaST) ugyanis képes arra, hogy felismerje a merevlemezen lévő Windows partíciót, és a telepítéskor automatikusan átméretezze azt, hogy mellé lehessen telepíteni a Linuxot. Különleges előkészületre csak akkor van szükségünk, ha

1. a számítógép nem indul el CD-ről
2. a SuSE Linuxot egy olyan merevlemezre szeretnénk telepíteni, ahol nincs üres partíció, és minden partíció NTFS fájlrendszerű (Windows NT/2000/XP Professional).

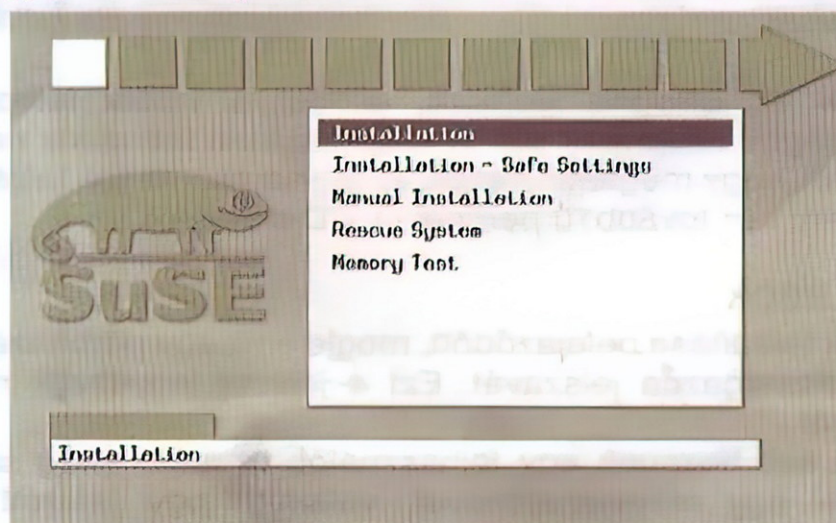
Ha a fentiekkel kapcsolatban problémák lépnének fel, forduljunk a SuSE Linux terméktámogatáshoz ([www.suselinux.hu](http://www.suselinux.hu), illetve [support@suselinux.hu](mailto:support@suselinux.hu)).



*A SuSE Linux telepítője automatikusan át tudja méretezni a Windows partíciót.*

### A telepítés

Miután a SuSE Linux telepítője elindult a CD-ről, akkor az alábbi képernyőt láthatjuk, ahol ki tudjuk választani a telepítési módot. Ha nem nyomunk meg semmilyen billentyűt, akkor egy pár másodperc múlva automatikusan elindul a YaST2 telepítő.





# Váltsunk Linuxra!

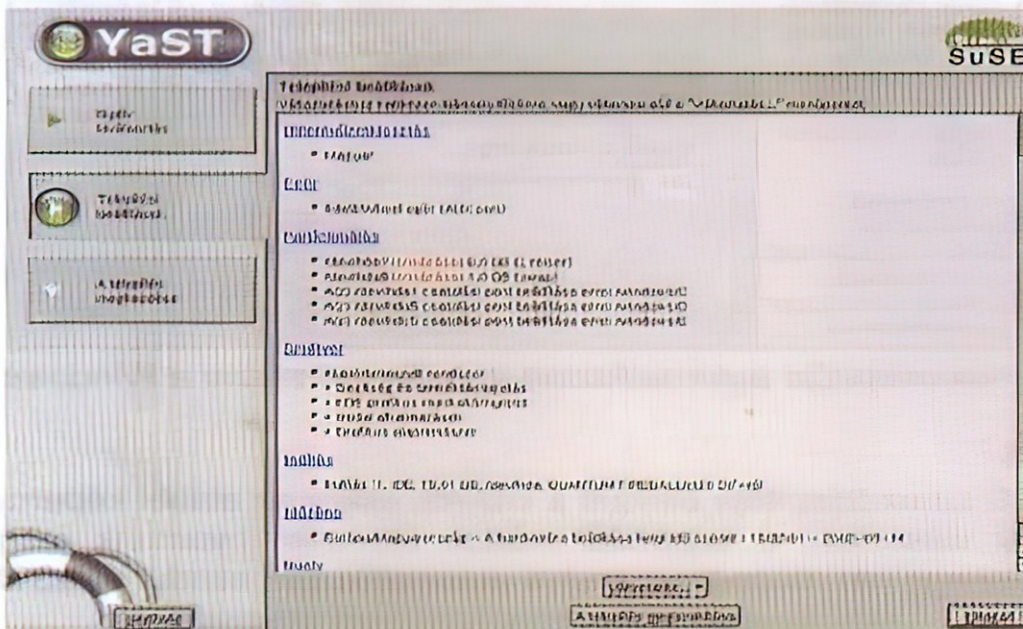
Előfordulhat azonban, hogy az alapértelmezett beállításokkal nem indul a telepítő. Ilyenkor válasszuk ki az **Installation - Safe Settings** menüpontot, mely biztonságos beállításokkal indítja a telepítőt. Ha ezzel sem járunk sikerrel, akkor válasszuk a **Manual Installation** menüpontot! Itt számos beavatkozási lehetőségünk van a telepítéshez.

## Javaslatok a telepítéshez

A YaST telepítő indítását követően ki tudjuk választani a nyelvet (rendszerint: magyar). Ezt követően felsorolja nekünk, hogy milyen hardvereszközöket talált a gépben, hogyan partícionálja a merevlemezt, milyen csomagokat fog telepíteni, és hogyan történik majd a rendszerindítás.

*FIGYELEM: Pentium 4-es processzorokkal rendelkező számítógépeknél az egy CD-s verzió nem telepít rendszermagot, emiatt a rendszer nem lesz indítható/működőképes. Ha ilyen gépünk van, mindenképpen kattintsunk a **Szoftver** pontra, majd a **Keresés** funkciót használva válasszuk ki a **k\_deflt** csomagot a telepítéshez!*

Ezek egyelőre mind javaslatok, amelyeket elfogadhatunk vagy módosíthatunk. Ha először telepítünk Linuxot, rendszerint itt nem kell beállítanunk semmit.



Ahogy rákattintunk az **Elfogad** gombra, elindul a valódi telepítés, a partíciók formázása, a csomagok telepítése stb. A telepítés alatt láthatunk néhány információt a SuSE Linux AG-ről, vagy megtekinthetjük az egyes csomagok leírását. Egy korszerű PC-n a telepítés nem tart tovább 10 percnél (1 CD-s verzió).

## Az első beállítások

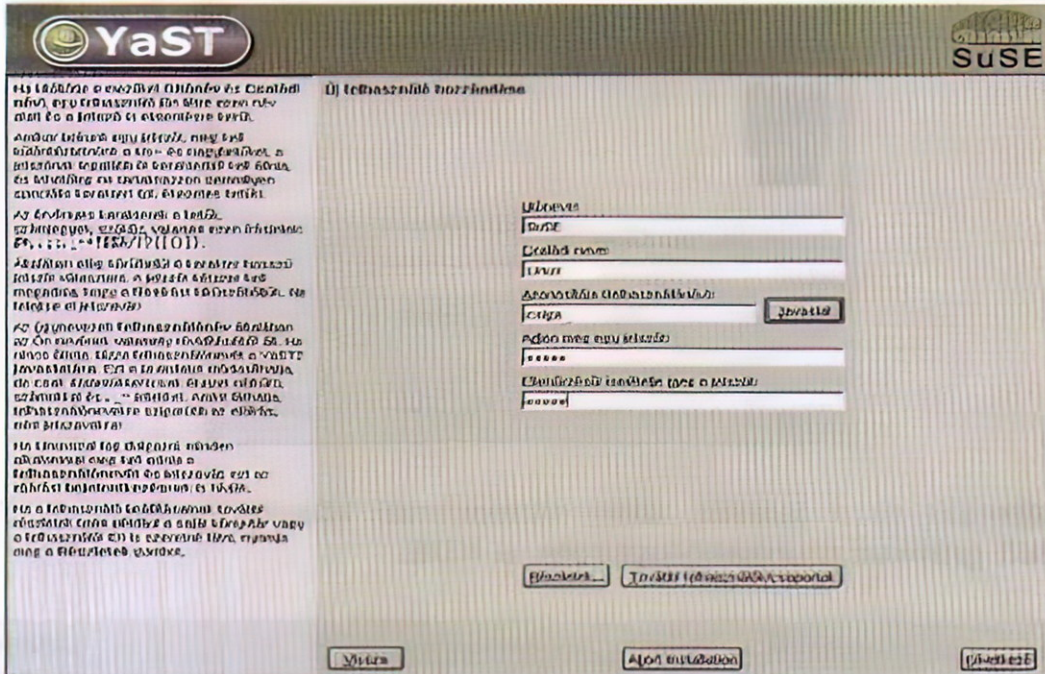
Miután a csomagok telepítése befejeződött, megjelenik egy párbeszédablak, ahol meg kell adnunk a rendszergazda jelszavát. Ezt a jelszót jegyezzük meg jól, bármikor szükségünk lehet rá!

Ezt követően létre kell hoznunk egy felhasználót. Itt adjuk meg saját nevünket, és adjunk magunknak egy felhasználónevet, valamint egy jelszót! Erre azért van



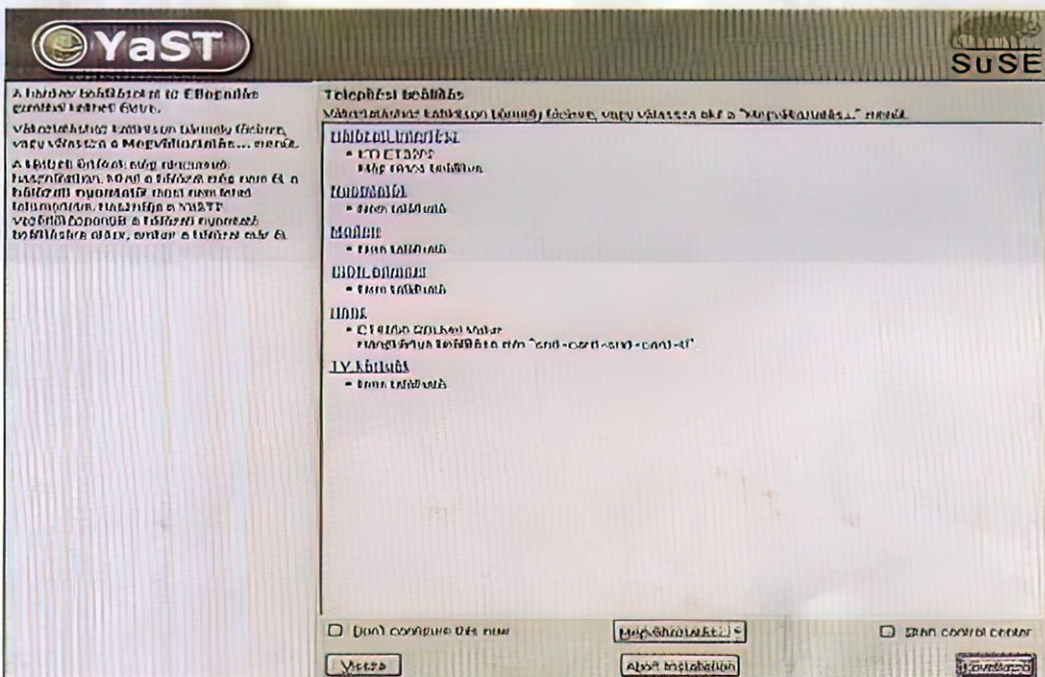


szükség, mert Linux alatt többen is dolgozhatnak egy gépen, így mindenkinek megvan a saját könyvtára, a saját beállításaival.



Ha készen vagyunk a felhasználó létrehozásával, be tudjuk állítani a grafikus felületet. A legtöbb esetben el tudjuk fogadni a javasolt beállításokat. Ha később módosítani szeretnénk a grafikus felület beállításán (felbontás, színmélység), akkor ezt a SaX2 programmal tehetjük meg.

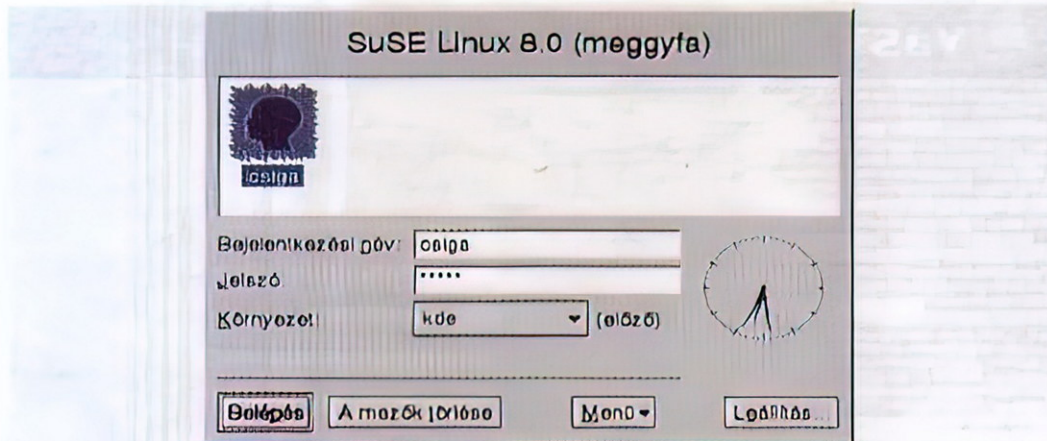
Az utolsó párbeszédablakban be tudjuk állítani a rendszerben található hardverelemeket, például a nyomtatót, a hálózati kártyát vagy a TV-tuner kártyát. A hangkártyát a YaST a legtöbb esetben automatikusan állítja be. Ezeket a beállításokat később is elvégezhetjük a YaST vezérlőközpontban.



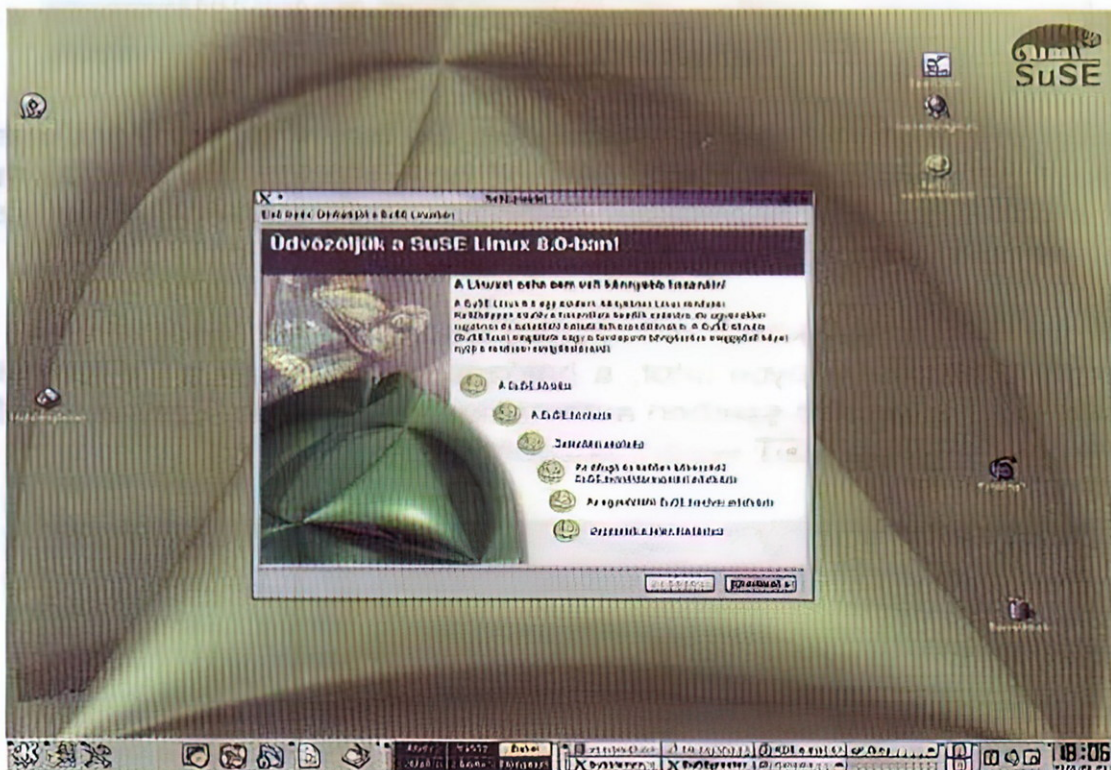


# Váltsunk Linuxra!

Ha mindent jól oldottunk meg, akkor már csak a **Következő** gombra kell kattintanunk, és máris bejelentkezhethetünk a rendszerbe.



Ha nem felejtettük el a jelszót, első alkalommal köszönt minket a SuSE Linux alapértelmezett grafikus munkakörnyezete, a KDE.





## Ajánlott irodalom

Az alábbi könyveket a továbbhaladáshoz, a linux mélyebb megismeréséhez ajánljuk:

<u>Szerző</u>	<u>Könyv címe</u>	<u>Kiadó</u>
Richard Petersen	LINUX teljes referencia	PANEM
Büki András	UNIX/Linux héjprogramozás	Kiskapu
Marcel Gagné	LINUX rendszerfelügyelet	Kiskapu
Olaf Kirch	LINUX Hálózati adminisztrátorok kézikönyve	Kossuth
Szabó Bálint	LINUX az otthoni PC-n	LSI
Szabó Bálint	LINUX	LSI
Fred Butzen,		
Christopher Hilton	Linux Hálózatok	Kiskapu
Brian Ward	Linux Hibaelhárító	Kiskapu
Hahn-Morgan-McGilton	UNIX Bevezetés/Unix Haladóknak	PANEM

## Ajánlott internetcímek

Az interneten sok hasznos információt, tudásanyagot és letöltési lehetőséget találhatunk. Bármilyen felmerülő kérdés esetén a választ jó eséllyel megtaláljuk az alábbi címeken.

[portal.fsn.hu](http://portal.fsn.hu)

[www.linuxforum.hu](http://www.linuxforum.hu)

[linux.index.hu](http://linux.index.hu)

[www.linuxmania.hu](http://www.linuxmania.hu)

[linux.vv.hu](http://linux.vv.hu)

[www.linux-hogyan.hu](http://www.linux-hogyan.hu)

[www.linux.hu](http://www.linux.hu)

[linux.lap.hu](http://linux.lap.hu)

[linux.uw.hu](http://linux.uw.hu)

[www.linuxuser.hu](http://www.linuxuser.hu)

[www.linuxbasis.hu](http://www.linuxbasis.hu)

[tldp.fsf.hu](http://tldp.fsf.hu)

[www.google.com/linux](http://www.google.com/linux)

[www.szabilinux.hu](http://www.szabilinux.hu)