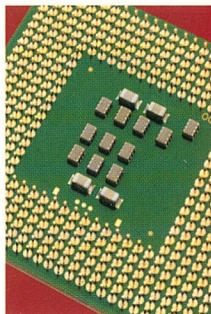
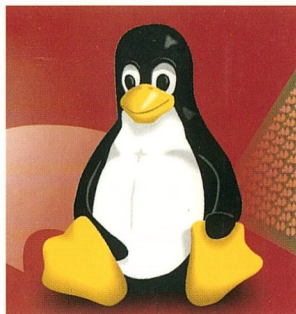
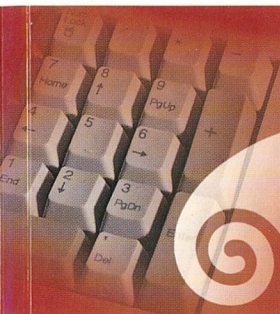


Linux otthonra



Linux otthonra

TÉNYEK
TITKOK
TIPPEK



Computer
PANDÁMA

LINUX OTTHONRA

TÉNYEK,
TITKOK,
TIPPEK

Computer
PANDORA

© 2004 Computer Panoráma, 1091 Budapest, Üllői út 25.

Felelős kiadó: Carsten Gerlach ügyvezető igazgató

Szerkesztő: Horváth Annamária

Tervezőszerkesztő: Iszkra Ildikó

Címlapterv: Szincsák László

Minden jog fenntartva. Jelen könyvet, illetve annak részeit tilos reprodukálni, adatrendszerben tárolni, bármely formában vagy eszközzel – elektronikus, fényképezési úton vagy más módon – a kiadó engedélye nélkül közölni.

A kötetet készítette:

Levélágitás: HVG Press

Nyomtatta és kötötte: Kaposvári Nyomda Kft. – 241068

Felelős vezető: Pogány Zoltán igazgató

ISBN 963 7639 47 0

ISSN 1785-5810

TARTALOM

1 A Linux története 5

Bármily hihetetlen, a Linux lassan tizennégy éves lesz – és ez egy operációs rendszer életében bizony nagy idő.

2 A SuSE Linux 9.1 12

E rövid és vidám történeti áttekintés után vegyünk szemügyre a számos Linuxdisztribúció közül egyet, mégpedig a SuSE Linux 9.1-et, amelyen keresztül könyvünk tulajdonképpen bemutatja a Linux használatát, lehetőségeit.

3 A SuSE Linux 9.1 telepítése 23

A SuSE a kezdetektől az egyik legegyszerűbben telepíthető Linux rendszernek számít.

4 Finomhangolás 40

Ha megvagyunk a telepítéssel, hozzákezdhetünk Linux rendszerünk berendezéséhez, más szóval finomhangolásához.

5 Ablakkezelők és grafikus munkakörnyezetek Linux alatt 46

A Linux kezelését bárki könnyen és gyorsan elsajátíthatja, hiszen ugyanazt a kényelmes grafikus munkakörnyezetet kínálja, mint például a Windows.

6 Irodai csomagok Linux alatt 56

A Linux tartalmazza mindazokat a programokat, amelyek nélkülözhetetlenek az irodai munkában, többek között az OpenOffice.org-ot.

7 Levelezés Linux alatt 63

A levelezés egyike a legnépszerűbb dolgoknak az interneten. A Linux alatt számtalan lehetőség kínálkozik a levelezésre.

8 Grafika Linuxon 71

Aki úgy gondolja, hogy egy grafikus szoftver óhatatlanul horribilis összegbe kell, hogy kerüljön, az még nem ismeri a Gimpet. Ez az ingyenes program számos olyan jellemzővel büszkélkedhet, amellyel csak az Adobe cég méregdrága programjainál (például a Photoshop-nál) találkozunk.

9 Multimédia Linuxon 74

A multimédia támogatása nagyban hozzájárulhat egy operációs rendszer sikeréhez. A Linux népszerűségének növekedése az otthoni felhasználók körében leginkább e terület fejlődésének köszönhető.

10 Hétköznapi alkalmazások 80

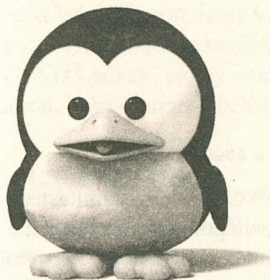
Ebben a fejezetben összeállítottuk a Windowsról átállók számára talán leglényegesebb alkalmazások gyűjteményét.

11 Játékok 88

A játék gyönyörű... – Linux alatt is. Bár inkább a kisebb asztali játékok hódítanak, azért találunk szép számmal nagyobb terjedelmű alkotásokat is. Ezek közül mutatjuk be a legnépszerűbbeket.

1 A Linux története

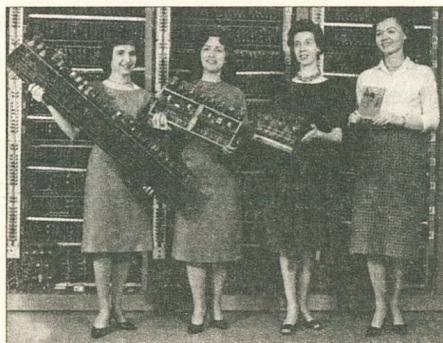
Bármily hihetetlen, a Linux lassan tizennégy éves lesz – és ez egy operációs rendszer életében bizony nagy idő. Szerencsére a tinédzserkori nehézségeket mindannyiunk kedvenc pingvinje igen könnyen vette, és már csak pár év kell, hogy a felnőttkorba lépjen... De nézzük csak, hogyan is kezdődött ez a történet?



Tux a pingvin, nem sokkal születése után...

Milyen egyszerű is lenne most azt írni: „*Linux Torvalds* 1991-ben felfedezte a Linuxot, amelynek népszerűsége azóta is töretlen...” Ha azonban igazán meg akarjuk érteni a Linuxot, annak filozófiáját (hangulatát) és élettörténetét, akkor bizony jóval előbb kell kezdenünk. Ha ugyanis a Linuxról beszélünk, akkor Torvaldson és a híres pingvin figurán kívül nem hagyhatjuk ki a meséből a *Unixot* (a Linux őst és alapját), a *Bell Laboratories-t* és *Tuxot*, muszáj megemlíteni egy *Dennis Ritchie* nevű úriembert, és végül persze szó lesz (bármilyen hihetetlen) egy kicsit a *Microsoftról* is. De ne szaladjunk ennyire a dolgok elébe, inkább lássuk konkrétan korunk egyik legnagyobb sikersztoriját: a Linux történetét.

1.1 1957–1965



Csúcstechnika, ami elfér a kézben – persze mindez a 60-as években...

Az ötvenes évek végén a *Bell Labs* számítóközpontja a számítástechnika egyik fellegrájának számított az egész világon. Mindenféle kötegelt számítási műveleteket végeztek saját kutatások céljából, másfelől külső megrendelőknek is elvállaltak nagy számítási kapacitást igénylő feladatokat. Némileg megmosolyogtató lehet, hogy ezek a „nagy kapacitást” igénylő feladatok a Bell óriási méretű gépein (amelyek több terem foglaltak el) futottak, holott ezek a műveletek napjainkban egy PDA-n is másodpercek alatt elvégezhetők. Egy szó mint száz, a megnövekedett igények és a már akkor is hihetetlenül gyorsan fejlődő hardver igényt támasztottak egy operációs rendszerre, amely maximálisan kihasználja a Bell nagygépeinek a lehetőségeit.

A Bell saját fejlesztéseként elkészült a *BESYS* (*Bell Labs System*) nevű operációs rendszer, amely, lévén hogy már 1958-ban is létezett, minden operációs rendszerek „ősapjának” tekinthető. A *BESYS* szükségességét *Victor Vyssotsky*, a Bell technológiai igazgatója így magyarázta: „egyszerűen nem volt elég időnk kézzel beállítgatni és felügyelni a munkafolyamatokat...”.

A *BESYS* ezek után egy jó darabig elégnek bizonyult, sőt a Bell munkatársai szívesen odaadták a „szalagot” bárkinek, aki kérte, hiszen a projekt nem volt titkos. (Egy ilyen eredeti *BESYS* szalag napjainkban elég

sokat ér – nem sok van már belőle a világon...) 1961-ben aztán a laboratórium egy harmadik generációs komputert állított munkába, valamint kutatási szövetségre lépett a *General Electric*-kel, a *MIT*-tel és a már akkor is hatalmas *AT&T*-vel, hogy létrehozzák a következő operációs rendszert, a *Multics*-ot (*Multiplexed Information and Computing Service*).

Mindehhez már új hardver, új fájlrendszer és új felhasználói interfész is készült. 1965-től 68-ig a *Multics* uralta a számítástechnikát, mígnem a szövetség felbomlott (ahogy ez már lenni szokott a történelemben), és az *AT&T* úgy döntött, hogy kiszáll, és az eddigi tapasztalatokkal a háta mögött külön folytatja tovább. Készítettek is egy saját operációs rendszert *GECOS* néven, amely nem lett volna rossz, csak éppen nem számoltak azzal, hogy Dennis Ritchie játszani szeretne a *Space Travel*lel...

1.2 1969–1991

A legenda szerint a *Space Travel* egy kalandjáték volt a Bell nagygépeire. *Dennis Ritchie* és *Ken Thompson* azonban egy kisebb gépen (*DEC PDP-7* – négy kilobájt memóriával) szeretett volna játszani a labor „óriás” masinái helyett.



Dennis és Ken – akkoriban...

Mivel a Multics fejlesztése a GECOS kiválásával leállt, a két programozó nekiült, és írt egy operációs rendszert, amely ezen a kisebb gépen is tökéletesen működött. Nevet nem adtak neki (boldogan játszottak), egy tréfás kedvű kolléga azonban kitalált egy szójátékot az új rendszerre: *Uniplexed Information and Computing Service*, azaz *UNICS*. Nem kellett sok idő: Dennisék tovább fejlesztették a rendszert, és 1961 nyarán megszületett a *UNIX* (a tréfás kedvű névadó kiléte a történelem homályába veszett, sajnos...)

A sors fintora, hogy ugyanebben az évben, december 28-án Finnországban megszületett egy *Linus Torvalds* nevű emberke, aki persze akkor még nem sejtette, hogy nem sokkal később feltalálja a UNIX alapjain nyugvó Linuxot. (Ezért ugratják Torvaldsot, hogy egyidős a UNIX-szal). De hagyjuk egyelőre Torvaldsot felnőni... Dennis és Ken persze megmutatta a fejlesztést a Bellnek, illetve Victor Vyssotsky-nak.

Mindenki nagy lehetőséget látott az új rendszerben: a következő generációs gépeken, a hihetetlen – 24 kilobájt memóriával felszerelt – *DEC PDP-11*-ken már egy elég komoly UNIX ketyegett (meg is evett 12K-t a 24-ből...).

Az első hivatalos UNIX változat 1971 október harmadikán látott napvilágot. Ez a rendszer már hatvan parancsot tartalmazott, például a máig használatos *chdir*, *chmod*, *ls*, vagy *boot* parancsokat. A következő probléma az volt, hogy nem volt könnyű programozni: az assembler szintű B nyelven nem minden felhasználó boldogult könnyedén, és itt jött el az a pillanat, amikor Dennis beleírta magát a történelembe.



Dennis – napjainkban

1972-ben debütált a UNIX második verziója, Dennis pedig még ugyanebben az évben megalkotta a felhasználóbarát programnyelvet – a B után nemes egyszerűséggel C-nek nevezte el. Így született meg a C nyelv, amely a mai napig minden programozási nyelv alapja, sőt a világon a leggyakoribb fejlesztői környezet még több mint harminc év után is. Az AT&T GECOS nevű rendszere ekkorra már rég befuccsolt, 1973-ban tizenhat darab AT&T/Western Electric telephelyen installálták a UNIX-ot (kis elégtétel a Bellnek), valamint egy konferencián a világ előtt is megmutatták az új rendszert.

73-tól 74-ig további két UNIX verzió látott napvilágot. Persze az AT&T is kivette a részét a fejlesztésből: *Steven Bourne* megalkotta a (szintén máig használatos) *shellt*, amely 1975-től már a UNIX rendszer része lett. 1979-ben megalakult az *SCO*, egy cég, amely a UNIX portolásával és támogatásával foglalkozott.

A UNIX-nak ezután már rengeteg változata készült: 79-ben már a hetedik verziónál tartott, 1982-ben az *SGI* megjelentette az *IRIX*-et, ott volt az egyszerűsített kisgépes *MINIX*, 84-ben megjelent az *ULTRIX* (ebből lett később a *DIGITAL UNIX*), 1985-ben pedig a kilencedik UNIX is elkészült. Még ugyanebben az évben *Richard Stallman* kezdeményezésére elindult a *GNU* – egy kezdeményezés a UNIX „kiváltására” egy ingyenes, szabadon terjeszthető és a közösség által fejlesztett rendszerrel.

1989-ben az *SCO* piacra dobta az első, a szó szoros értelmében vett kommerciális operációs rendszert, az *SCO UNIX System V/386*-ot. Két évvel később, 1991-ben pedig egyszer csak megjelent a *comp.os.minix* hírcsoporton a következő üzenet: „*Helló minden Minix használónak! Készíték egy ingyenes rendszert (csak hobbi, nem olyan nagy és profi mint a GNU) 386(486) AT gépekre.*” Az üzenet egy finnországi diáktól, *Linus Torvaldstól* érkezett.

1.3 1991–2004

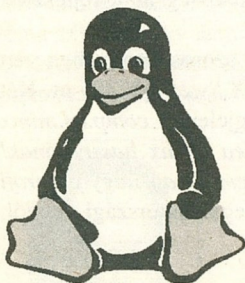
A Linux kernel *Intel* és *Alpha* platformokon is futott, ráadásul könnyen módosítható volt. A GNU keretében (gyakorlatilag mindenki azt tett bele/vett ki a rendszerből, amit akart) a Linux rengeteg verziója ké-

szült rekordidő alatt. 1994-ben, a káoszt enyhítendő, megszületett a *RedHat Linux* sok dokumentációval, felhasználóbarát súgókkal és megbízható rendszermaggal.



Linus Torvalds, a finnországi legenda

Ugyanebben az évben *Ransom Love* és *Bryan Sparks* megalakítja a *Caldera Inc.* nevű céget, majd pár év múlva (1997-ben) megszületik a *Caldera* által készített *OpenLinux Standard 1.1.*



Az első és eredeti Tux – Larry Ewing munkája

1996-ban a *linux-kernel mailing list* hírcsoportban már javában zajlik az élet (a különféle, sokszor elég rosszul „összebarkácsolt” Linux verziókat ekkorra már rengetegen használják, szerte a világon). Néhány fel-

használó úgy érzi, méltatlan dolog, hogy kedvenc rendszerüknek nincsen logója – elindul a tervezgetés és találgatás, a legtöbben a cápára vagy a sólyomra/sasra szavaznak, mint emblémára, a vitának azonban hamar vége szakad, amikor a hírcsoportban megjelenik maga Linus Torvalds, és az „állatos” vitát látva bejelenti, hogy ő bizony mindig imádta a pingvineket...

A vitának ezzel vége, és mindenki elkezd rajzolni, majd rengeteg féle pingvin után *Larry Ewing* megalkotja az első *Tux*-ot (természetesen *GIMP*-ben), és az internetes közösség rögtön elfogadja, mint hivatalos Linux emblémát. Már csak a névadás van hátra: bőszt levelezésben Torvalds-szal, végül *James Hughes* lesz a keresztapa, mikor egyik levélben megemlíti Linusnak, hogy milyen jópofa elnevezés is a (T)orvalds (U)ni(X), azaz rövidítve a *Tux*. Hogy a *Tux* (*tuxedo*, azaz frakk) egyúttal a pingvin öltözetét is jelenti, az csak véletlen.

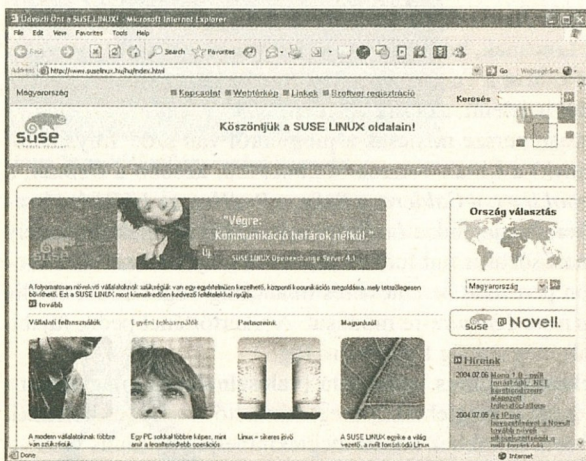
A hírcsoportokban persze nemcsak a pingvinről van szó: folyamatosan jönnek (mennek) a Linux-verziók: a *Linux 2.0*, később a *Debian*, a *Mandrake*, a *TurboLinux*, a *Caldera*, a *SuSe*, a *RedHat*, az *UHU* és társai. Végül 2001-ben megjelenik a *Lindows*, az első olyan rendszer, amely Windows alkalmazásokat is tud futtatni linuxos környezetben. A Microsoft persze rögtön pert indít az elnevezés miatt, míg végül 2004. április 14-én a *Lindows* neve *Linspire*-re módosul. A sikertörténet pedig (újabb Linux-verziókkal) még sokáig folytatódni fog.

Még egy érdekesség: Linus weboldala (valószínűleg a világ legrendőbb weblapja, dehát ő megteheti...) megtekinthető a **www.cs.helsinki.fi/u/torvalds/** címen. Itt többek között megtekinthetjük a „Linus v2.0”-t, azaz Torvalds kislányát, aki egészen pontosan a *Patricia Miranda Torvalds* névre hallgat.

2 A SuSE Linux 9.1

E rövid és vidám történeti áttekintés után vegyünk szemügyre a számos Linuxdisztribúció közül egyet, mégpedig a SuSE Linux 9.1-et, amelyen keresztül könyvünk tulajdonképpen bemutatja a Linux használatát, lehetőségeit.

2.1 Gyors fejlődés



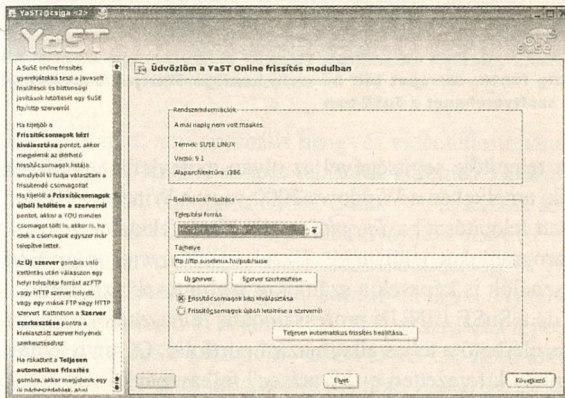
A www.suselinux.hu címen mindent megtalálunk, amire kíváncsiak lehetünk a SuSE kapcsán

A Linuxok világában viszonylag gyorsnak mondható a változás. Szinte negyedévente jelenik meg új disztribúció. Azt hihetnénk, ilyen tempóban képtelenség komoly változtatásokat produkálni, ám a valóság az, hogy a Linux esetében ez a tempó bizony még lassúnak is bizonyulhat, ha a valós verziófrissítéseket nézzük.

A *SuSE Linux* Magyarországon az egyik legismertebb és legkedveltebb Linux-verzió, amelynek a sikerét megbízhatósága mellett nagy va-

lőszínűséggel az adja, hogy a hazai képviselőt ellátó *ULX Kft.* jóvoltából nem csak magát a rendszert használhatjuk, hanem komoly anyanyelvi háttértámogatást is kaphatunk.

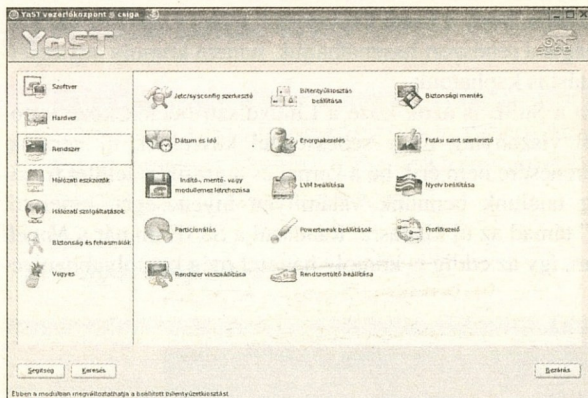
Természetesen a SuSE is azok közé a Linuxdisztribúciók közé tartozik, amelyekből viszonylag nagy sebességgel készülnek új verziók, amelyekben szerencsére nem érik be a kernel és a grafikus felület frissítésével. Mindig találunk bennünk valamilyen ínyencséget, amelytől „válthatnánk” támad az új kiadásra. Ráadásul a SuSE immár a *Novell* tulajdonában van, így az eddig is komoly háttérrel még komolyabban vehetjük.



A gyors frissítésekre a leghatékonyabb megoldás az online frissítési rendszer

2.2 Újdonságok

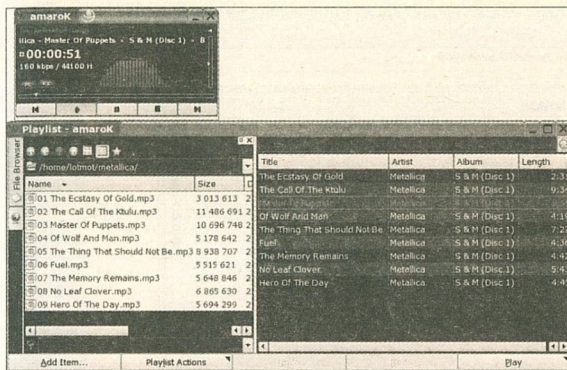
Az új SuSE Linux 9.1-ben seregnyi olyan technológiai újítás található, amelyek jelentősen megkönnyítik a Linuxszal most ismerkedők számára az áttérést az új verzióra. A haladó Linux-felhasználók számára pedig kényelmesebbé válik a rendszeradminisztráció és a rendszer testreszabása.



A Yast2 még mindig fontos szerepet tölt be: vele konfigurálhatjuk valamennyi fontos hardver- és szoftverelemet a SuSE-ban

A SuSE Linux telepítője segítségével az olyan merevlemez-partíciók is átméretezhetők, amelyeken a Windows 2000 vagy a Windows XP fut. Az alapértelmezett telepítésnél a *Telepítő* az általános feladatokra leginkább alkalmas programokat jelöli meg. Ezzel a módszerrel a kevésbé gyakorlott felhasználók is képesek a számukra legfontosabb alkalmazásokat telepíteni, de a SuSE LINUX professzionális felhasználói számára a továbbiakban is elérhető a teljes alkalmazási portfólió. Olyan telepítés is választható, amely kifejezetten e „hivatásos” felhasználói csoportnak fontos programokat telepíti.

Az *OpenOffice.org* fejlesztői csapata is komoly fejlesztéseket hajtott végre, így immár magyar nyelven is elérhető a népszerű irodai csomag legújabb verziója, természetesen a SuSE-ban is. Az OpenOffice.org 1.1-es változata sokkal több lehetőséget és kényelmet nyújt, például új makróregisztrátort, PDF fájlok exportálását, az összes XML formátum exportálását és importálását, illetve a prezentációk *flash* formátumú mentését. Ezen kívül a SuSE Linux már támogatja az Athlon64-et, így a 64 bites technológia az új verzió használatával akár minden íróasztalon elérhetővé válik (ez persze azért még pénz függvénye is). Sok finomítást is elvégeztek a rendszeren. A Linux kernel sokkal jobban elosztja a számí-



Az amarok egy nagyszerű linuxos multimédia lejátszó, amely természetesen a SuSE disztribúcióból sem maradt ki

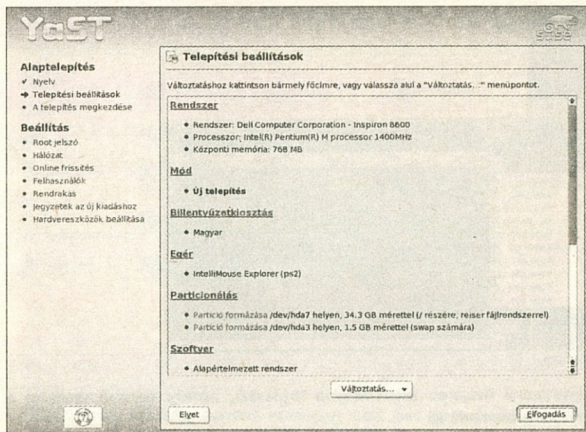
tási kapacitást, ami optimális hang- és videoteljesítményt eredményez – még akkor is, ha közben más feladatok is futnak a számítógépen.

Alkalmazási oldalon a SuSE Linux 9.1 a szabad forráskódú audio-szoftverek legszélesebb választékát nyújtja, a merevlemez hangfelvételtől egészen a virtuális-analóg szintetizátorokig. A *Hydrogen* egy új dob gép, amelynek segítségével bármilyen zenei anyagból *groove* változatot készíthetünk. A *Scribus 1.0* DTP alkalmazás fejlett grafikai tervezést kínál, a SuSE Linux CD- és DVD-író *k3b* nevű alkalmazásának továbbfejlesztett grafikus kezelői felülete pedig gyors és pontos DVD-írást nyújt a felhasználóknak.

Az új verzió már a 2.6-os rendszermagra épül, amely számos újdonságot tartalmaz, így például továbbfejlesztett ütemezőt, *ACPI*-t és az *Advanced Linux Sound Architecture*-t.

Az új DMA módoknak köszönhetően lecsökkent a CD-k és DVD-k írásához szükséges idő, valamint a hang CD-k beolvasási ideje. Nincs szükség a továbbiakban az eszközök kézi csatolására, ez automatikusan megtörténik a *submount* segítségével.

A *YaST Samba* modulallal a kezdő linuxosok is képesek hálózatba kapcsolni a Linux és Windows klienseket. A *DNS*-, *DHCP*- és webservereket sokkal könnyebben lehet konfigurálni a grafikus párbeszédablakok



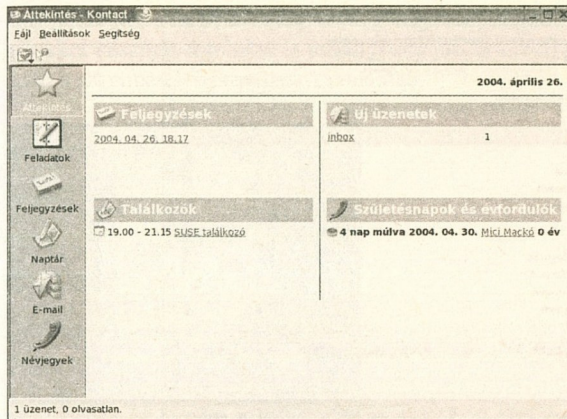
A telepítés sem ördögösség: a Yast telepítő automatikusan felismeri a különböző hardvereket

segítségével, és heterogén kishálózatok is könnyebben állíthatók össze linuxos és windowsos munkaállomásokból. A Samba 3 lehetővé teszi a Linux kliensek integrációját a Windows doménstruktúrába és egy active directory-ba. A törölt fájlok a szerveroldalon átmenetileg tárolódnak. A Yast 2 további újdonsága még – a segítség funkció bővülése mellett – az új ACPI modul, amelynek segítségével grafikus felületen szabhatjuk testre az energiakezelés beállításait.

A SuSE Linux 9.1 rendszereket távoli eléréssel is üzemeltethetjük, egyszerű webböngésző segítségével. Az új XNTP modul lehetővé teszi, hogy az ügyfeleket egy atomórás időszerverrel szinkronizáljuk. A YaST segítségével történő távoli adminisztrációt egy böngészővel, VNC-kapcsolaton keresztül is megvalósíthatjuk.

2.3 Megújult grafikus felület

A KDE most sokkal gyorsabban indul, automatikusan lejátsza a hordozható médiumokon található anyagokat (CD-t, DVD-t), és számos új szolgáltatót és szoftvert kínál.



A Kontact egyszerűen kezelhető és jól integrálódik a rendszerbe

2.3.1 Kontact

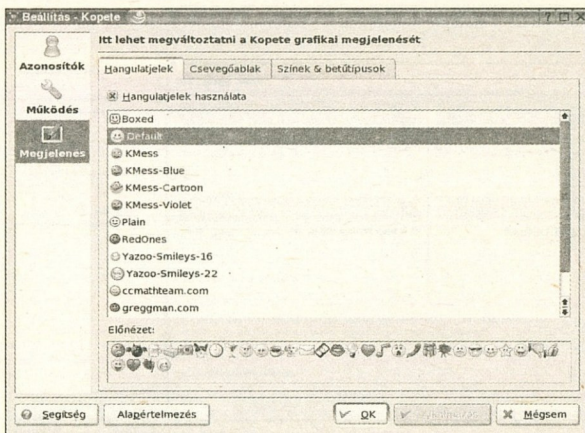
A *Kontact* a KDE új személyi információkezelője. Integrált levelező-programot, naptárt, címjegyzéket és jegyzetfüzetet tartalmaz. A *KMail* – a beépített levelezőprogram – be tudja olvasni a Windows partíción az *Outlook Express*-ben tárolt leveleket, valamint az *MS Exchange* címjegyzékét is.

2.3.2 Juk

A *Juk* a KDE új zenefájlkezelője, amelynek használatával gyorsan és hatékonyan kezelhetők a zenei archívumok. Leginkább az MP3-hallgatással sok időt eltöltők örülnek majd neki, hiszen a Tag-szerkesztés is a program része.

2.3.3 KWallet

A *KWallet* jelszókezelő segítségével biztonságosan kezelhetjük és tárolhatjuk a különböző programok által használt jelszavakat. Nagyon hasznos jószág, főként, ha gyakran változtatjuk a jelszavainkat, hiszen így nem kell minden egyes jelszót fejben tartanunk.



A Kopete olyan, mintha egybe gyúrták volna az összes üzenetküldő szoftvert

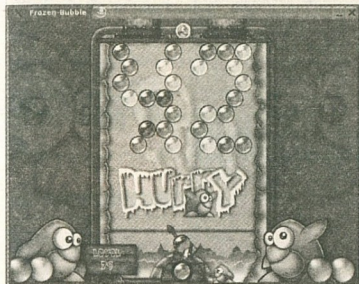
2.3.4 Kopete

A *Kopete* azonnali üzenetküldő új verziója (a 0.8-as) az *MSN*, az *AIM*, az *ICQ*, az *IRC*, a *Yahoo Messenger* és a *Jabber* szolgáltatásait egyaránt „megérti”, így lehetőséget kínál a régi ismerősökkel való kapcsolattartásra.

2.4 Multimédia és játék

A számos „komoly” alkalmazás mellett a SuSE 9.1 csomag összeállításakor fontos szempont lehetett a multimédiás ellátottság is, hiszen számos programot tartalmaz a videók, DVD-k és zenei állományok lejátszására. Természetesen nem csak azok találnak benne megfelelő programokat, akik szórakozni szeretnének, hanem azok is, akik éppen a szórakoztatóiparban dolgoznak. Így például számos zeneszerkesztő és stúdióprogramot (például az új *Sweep*-et) találunk benne, és kipróbálhatjuk a *MainActor* videószerkesztőt is, amely professzionális képességekkel büszkélkedhet. De van benne dobgép, kottaszerkesztő, MIDI alkalmazások, tévé- és rádióprogramok is, és természetesen webkameránkat is

használhatjuk. A *digikam* szoftver segítségével a digitális fényképezőgépünkkel készített fotóinkat is feldolgozhatjuk, a *kooka* pedig megkönnyíti a szkennerek használatát Linux alatt.



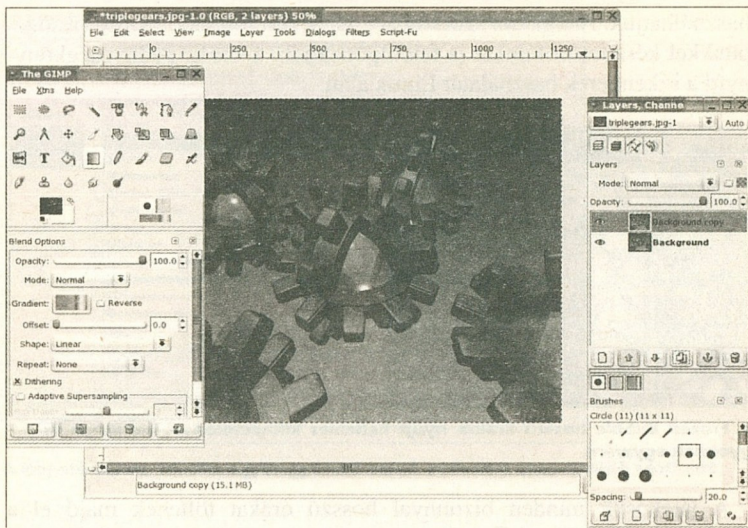
A Frozen Bubble hosszú órákra nyújt kellemes kikapcsolódást kicsiknek és nagyoknak egyaránt

A játékosok minden bizonnyal hosszú órákat töltenek majd el a *Frozen Bubble* programmal, amely talán az egyik legaranyosabb és legszórakoztatóbb linuxos játék. Persze csak akkor, ha nem számolunk a *Pingus* fedőnevű *Lemmings*-klónnal, amely szintén órákon át képes szórakoztatni a szabadidejüket a gép előtt eltöltő felhasználókat. De találkozhattunk még 3D autóversennyel és *Snooker* szoftverekkel is.

2.5 Grafikai alkalmazások

A *Scribus* „személyében” egy professzionális tördelőprogramot üdvözölhetünk a Linux platformon. Segítségével nem csak PDF-alapú hírleveleket, de akár nyomdai feldolgozásra szánt újságokat is nyugodtan készíthetünk, s mivel felülete roppant áttekinthetőre sikeredett, nem lesz gond a használattal sem.

Nincsen Linux *Gimp* nélkül, így azután nem meglepő, hogy a Linux alatti „standard” képszerkesztő szoftver legújabb, 2-es verzióját sem hagyták ki a 9.1-s SuSE Linuxból. Szintén jó hír, hogy a csomagban a *Blender* 3D-s modellező és animációs szoftvert is megtaláljuk. Így grafikus eszközökben sem szenvedünk hiányt.



A GIMP volt, van, lesz. Most éppen a 2-es verzióját tart, tele újdonsággal

2.6 Linux-Windows barátság?

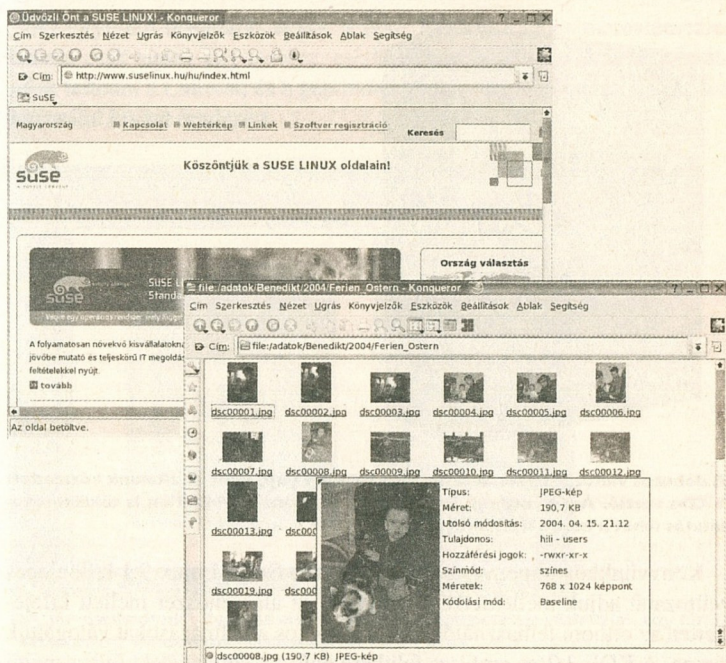
A SuSE Linux teljes körűen támogatja a Microsoft Windows 2000 és XP által használt *NTFS* fájlrendszert. Így egy tetszőleges Windows változatot futtató felhasználó akár korábbi Linux-tapasztalat nélkül is képes a SuSE Linux telepítésére a Windows mellé. Az, hogy a Windows melyik verziója fut éppen a számítógépen – a 9x, a 2000 vagy éppen az XP –, nem lényeges, a SuSE Linux 9.1-et bármelyik mellé telepítjük. A telepítés során a SuSE Linux néhány egérekattintással végigvezet bennünket a helyfelszabadítás folyamatán. A Windows-partíció adatvesztés nélkül egyszerűen átméretezhető a kívánt méretre. Ha nem vagyunk járatosak a merevlemezek partícionálásában, nyugodtan hagyatkozunk a YaST partícionáló eszközére.

A *Wine* nevű Windows-emulátor számos Windows-alkalmazás futtatását teszi lehetővé Linux alatt. E kis segédprogramnak köszönhetően egyre több windowsos alkalmazást futtathatunk problémák nélkül Linux

alatt, akár a másik partíción elhelyezkedő Windows „felkérésével”, de akár annak hiányában is.

2.7 Mobilitás

A laptopok hardverelemeinek a támogatása már hosszú ideje a SuSE Linux alapvető szolgáltatásai közé tartozik. Az új verzió már jó néhány olyan *winmodemet* is támogat, amely megtalálható az olcsóbb laptopokban.



A Konqueror sokat fejlődik minden egyes verzióváltásnál. Íme a mobil képnézegetés

A laptopot használók számára érdekes lehet a különböző rendszerkonfigurációkat menedzselő SuSE *profilmenedzser*. Azok a SuSE Linux felhasználók, akik különböző helyek között ingáznak laptopjukkal, a helyhez kötődő perifériákat, így a nyomtatókat, szkennereket, hálózati beállításokat egyetlen gombnyomással megváltoztathatják.

Mindent egybevéve a SuSE Linux 9.1 számos olyan újítást tartalmaz, amely miatt érdemes áttérni rá az előző verziókról, s amely miatt akár a Windows-felhasználóknak is megéri, hogy rövid kiruccanást tegyenek a Linux világába, megismerni ezt az operációs rendszert is.



A dobozos változat természetesen még többet nyújt, mint az általunk közreadott 1 CD-s verzió. Ám az otthoni felhasználók számára a CP Edition is tökéletes választás lehet a kezdő lépésekhez

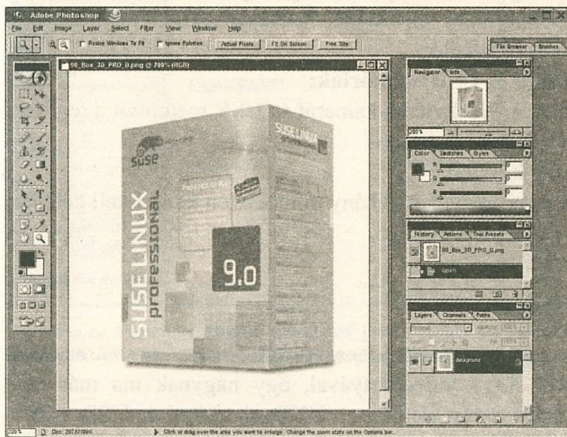
Könyvünkhöz a megvásárolható dobozos SuSE Linux 9.1 különleges változatát adjuk melléketként, amelyen az alaprendszer mellett kifejezetten az otthoni felhasználók számára fontos alkalmazásokat válogattuk össze. A KDE 3.2-es grafikus felületre építve számos játék, felhasználói program és egy komplett irodai szoftvercsomag várja, hogy segítségükkel megismerkedjünk a Linux érdekes és szabad világával.

3 A SuSE Linux 9.1 telepítése

A SuSE a kezdetektől az egyik legegyszerűbben telepíthető Linux rendszernek számít. Így azután nem meglepő, hogy a SuSE 9.1-es verziót éppoly egyszerűen installálhatjuk, mintha egy Windowst tennénk fel a gépünkre.

3.1 Telepítés Windows mellé

Az egyszerű installálás akkor is igaz, ha nem a teljes merevlemezre, hanem csak annak egy részére, esetleg éppen a Windows mellé szeretnénk feltenni a Linuxot, és a gép indításakor akarjuk majd kiválasztani a használni kívánt rendszert.



Ha „jól viselkedünk”, ilyen és ehhez hasonló meglepetések várhatnak egy Linux felhasználót: windowsos Photoshop fut Linux alatt

Most mi is egy ilyen „eset” fogunk megvizsgálni. Elsőként lássunk hát egy konkrét telepítést, majd egy kilenclépéses, képes áttekintést. Telepítsük a SuSE 9.1 egy CD-s változatát Windows XP mellé.

Először is nézzük, mi is kell a telepítéshez. A SuSE Linux zökkenőmentes működéséhez gépünknek az alábbi követelményeknek kell megfelelnie:

Processzor:

- Intel: Celeron, Pentium, Pentium 2, Pentium 3, Pentium 4
- AMD: K6/II/III, Duron, Athlon, Athlon XP/MP

Központi memória:

- Legalább 64 Mbájt memória szükséges a grafikus módú YaST-tal való telepítéshez, 128 Mbájt memória javasolt.

Merevlemez:

- 400 Mbájt üres hely szükséges a merevlemezen a minimális telepítéshez és 6 Gbájt az összes csomag telepítéséhez, az alaptelepítéshez 2 Gbájt javasolt.

Grafikus kártyák és hangkártyák:

- A legtöbb modern grafikus kártya és hangkártya támogatott, az Nvidia kártyák 3D gyorsításához az Nvidia honlapjáról kell letöltenünk a megfelelő linuxos meghajtót.

Digitális kamerák és USB memóriák:

- A legtöbb modern USB digitális kamerát és USB memóriát a rendszer automatikusan felismeri és kezeli.

ISA plug & play kártyák:

- Az ISA plug & play kártyákat néhány típus esetén kézzel kell beállítani.

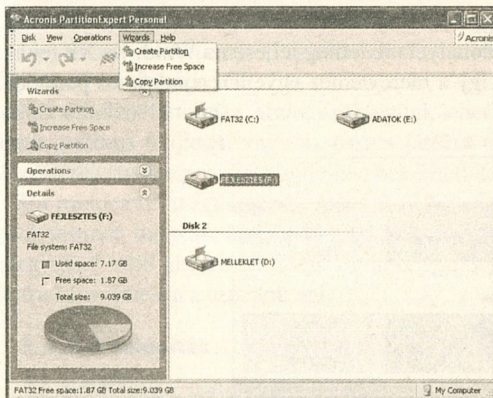
3.2 Főbb lépések

A telepítéshez egy átlagos tulajdonságokkal bíró *celeronos* rendszert választottunk, *ATI Rage* videokártyával, egy nagynak ma már nem mondható 6,9 Gbájtos merevlemezzel, DVD-olvasóval és USB-s „6 in 1” kártyaolvasóval.

3.2.1 Előkészületek

Elsőként érdemes biztonsági másolatot készíteni a fontosabb anyagokról, hiszen annak ellenére, hogy a telepítés gyakorlatilag biztonságosan elvégezhető, mindig történhetnek bakik. Mentsük hát le fontosabb

anyagainkat CD-re vagy mondjuk egy CF-kártyára. Lehet, hogy ez felesleges lépésnek, esetleg időpocsékolásnak tűnik, de ha mégis valami balul ütne ki, pótolhatatlan dokumentumaink újraírása sokkal több időt venne igénybe. Az sem árt, ha kéznél tartunk egy partíciókezelő szoftvert, mert ha később mégis úgy döntünk, hogy visszaadjuk a Windowsnak, ami a Windowsé, akkor bizony a Linuxtól csak a linuxos partíció törlésével és windowsossá való visszaalakításával szabadulhatunk meg, erre viszont az *fdisk* nem lesz képes. Ha van windowsos partíciómenedzserünk (mint amilyen például a Computer Panoráma 2004/9-es számában teljes verzióként is megtalálható *Partition Expert 2003 PE*), a visszatérés sokkal egyszerűbb lesz.



Az Acronis Partition Expert 2003 jól jöhet majd, ha szabadulni szeretnénk a Linuxtól. Bár erre kicsi az esély, ha megismerjük a pingvines rendszert

Ha nincs, a SuSE partíciómenedzserét használhatjuk erre a célra, amely kicsit kényelmetlenebb lesz, de járható út. Ha a partíciót visszaállítottuk, az *fdisk /mbr* paranccsal törölhetjük a SuSE által feltelepített boot-managert. Így régi rendszerünk gyakorlatilag teljesen helyreáll.

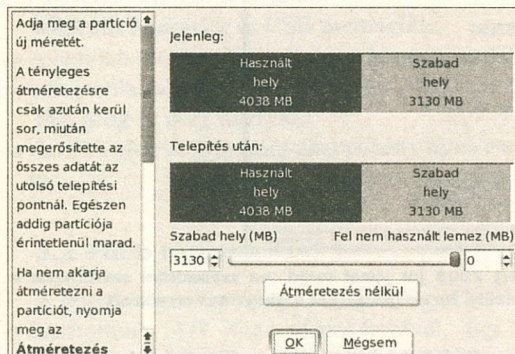
De ne beszéljünk mindjárt az elején az eltávolításról, hiszen most éppen a telepítésnél tartunk.

Ha a fontos előkészületekkel megvagyunk, helyezzük a SuSE telepítő

CD-t a meghajtóba, és indítsuk újra a gépünket. Amennyiben a BIOS-ban engedélyeztük a CD-ről történő rendszerindítást, akkor egy kedves kis kaméleon köszönt majd bennünket több nyelven is, és megjelenik a bootmenü. Ha nem nyúlunk semmihez, akkor automatikusan elindul a már telepített Windows XP, így most nyúlunk a kurzormozgató billentyűkhöz, és válasszuk ki az *Installation* menüpontot, majd nyomjunk egy *Entert*. Rövid töltögetés után máris kiválaszthatjuk a telepítés nyelvét, ahol természetesen a magyar is megtalálható. Válasszuk ki, majd kattintsunk az egerrel az *Elfogadás* gombra. Ismét egy kis töltögetés, pontosabban a telepítési jellemzők vizsgálata következik.

3.2.2 Két rendszer egymás mellett

Mint említettük, mi egy 6,9 Gbájtos merevlemezre szeretnénk feltenni a Linuxot, ám ezt a tárolóhelyet eredetileg teljesen a Windows XP fenntartósága alá rendeltük, így a merevlemez egyetlen windowsos partíciót tartalmaz.



A partícionálást rábizhatjuk a YaST-ra, de mi magunk is elvégezhethetjük a Windows partíció átméretezését

Mínt hogy a Linuxnak bizony linuxos partícióra van szüksége, no és persze némi üres helyre, a SuSE telepítője automatikusan felajánlja, hogy a Windows partíciót 6,9 Gbájtról 4 Gbájtra csökkenti, és létrehoz egy 2,3 Gbájtos partíciót a Linuxnak, valamint egy 502 Mbájtos partíciót

ót a csereállományoknak. Utóbbi egyébként nem létszükséglet, de javasolt. Ezt mi minden további nélkül elfogadhatjuk, így nincs más dolgunk, mint az *Elfogadás* gombra kattintani. Ha azonban valaki igazságtalannak érzi a felosztást vagy a felismert egér típusán szeretne változtatni, a *Változtatás...* gombra kattintva kiválaszthatja a felgördülő listából a módosítani szánt bejegyzést. Ha a partícionálást választjuk, átszabhatjuk a merevlemez felosztását. Mindössze két lényeges szempontot kell szem előtt tartanunk:

1. Ne töröljük a windowsos partíciót, ha még használni szeretnénk az eredeti rendszerünket.
2. A Linuxnak, mint azt már említettük, linuxos (például *ReiserFS* vagy *Ext3*) partíció típusra van szüksége a működéshez, és a választott partícionál csatolási pontnak meg kell adnunk egy „/” jelet.

Ugyancsak a *Változtatás...* gombra kattintva válogathatjuk össze a telepítendő szoftvereket is, bár az alapértelmezésben települő rendszer szinte mindent tartalmaz, amire szükségünk lehet. Ha azonban nem akarunk grafikus felületet, vagy az összes játékot telepíteni szeretnénk, a *Szoftverek kiválasztása* menüpontban bekerhetjük a szükséges elemeket.

Ha mindennel megvagyunk, jöhet az *Elfogadás*. Mi nem módosítottunk semmit, hagyjuk, hogy a telepítő a saját belátása szerint járjon el. A megjelenő zöld ablakban válasszuk a *Telepítés* gombot, majd dőljünk hátra kényelmesen a székünkben.

3.2.3 A telepítés

Az átméretezés nem kétperces művelet, így nyugodtan hátradőlhetünk, vagy kimehetünk egy kávéért. Utóbbi esetben persze lemaradunk arról a némileg félelmetes látványról, amikor az átméretezés során szépen egymás után végigfut egy ablakban a gépen található összes könyvtár és alkönyvtár neve. Ezt leszámítva 30 perc tökéletes unalom következik, amit – ha jobb dolgunk nincs – elüthetünk azzal is, hogy a SuSE-féle reklámszlogeneket olvassgatjuk a csomagok telepítése alatt a képernyőn. Hol is láttunk ilyet? Ja persze, a Windows telepítésénél...

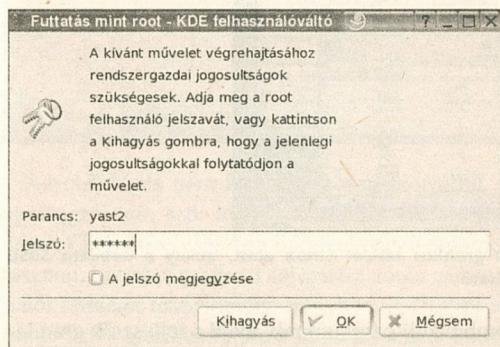
A másolgatás befejeztével aztán újraindul a rendszer. Ekkor már ne a CD-ről bootoljunk, hanem hagyjuk, hogy a telepített rendszerek, s ezek közül is a Linux induljon el a merevlemezről. Ha az újraindítás során

helyzetben akkor is továbbléphetünk, ha – mint a mi esetünkben – kábelmodemes kapcsolatunk van. A Linux felismeri a hálózati kártyát/kártyákat és konfigurálja azokat. A modemeket és az ISDN adaptereket is hasonlóképpen felismeri, már ha vannak ilyenek. Kattinthatunk is a *Következő* feliratú gombra. Minthogy a kérdéses gépen a *Chello* internet-csatlós működik, rögtön tesztelhetjük is a kapcsolatot.

Az első próbán át is esett a rendszer, amely automatikus konfigurálásból jelest érdemel. A kapcsolat már él. Ha kívánjuk, most letölthetjük az aktuális biztonsági frissítéseket az internetről. Ezt nem kötelező most megtennünk, bármikor megtehetjük később is, a YaST-ban.

A *Következő* gombra kattintva kiválaszthatjuk, hogy része-e a gépünk egy hálózatnak. Mivel csak az internetre csatlakozunk, így a helyi hálózat ebben az esetben nem szükséges. Ezután meg kell adnunk egy (vagy tetszés szerint több) felhasználót is. A teljes nevet, valamint a tetszőleges login- és jelszóadatokat megadva már léphetünk is tovább. Ha egymagunk használjuk a gépet, érdemes még bejelölni az *automatikus bejelentkezés* kapcsolót, így a rendszer indításakor nem kell megadnunk logint és jelszót, ezt a Linux maga intézi.

A rendszerbeállítások mentési művelete után egy információs ablakot kapunk, miszerint az Nvidia kártyákhoz kénytelenek leszünk a gyártó honlapjáról letölteni a szükséges meghajtóprogramot. Szerencsére ez

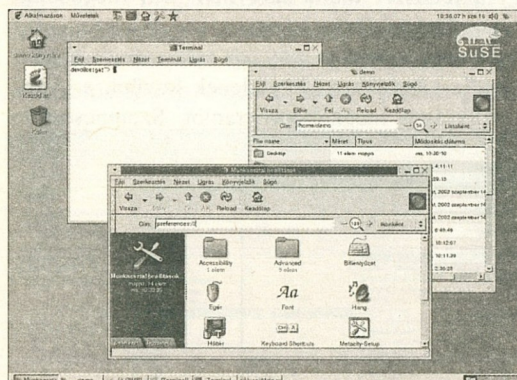


Normál felhasználóként bejelentkezve is elérhetjük a root számára fenntartott konfigurációs lehetőségeket, ám a jelszót ekkor is meg kell adnunk

csak a 3D-támogatásra vonatkozik, a 2D funkciókat továbbra is tartalmazza a SuSE. A *Következő* gombra kattintva máris jön a grafikus felület, a nyomtató és a hangkártya konfigurálása.

A SuSE telepítője igyekszik mindent automatikusan felismerni. Esetünkben az alaplapra integrált hangkártyát, a *HP 930C* nyomtatót és az *ATI Radeon* grafikus kártyát is gond nélkül azonosította. Egyedül az utóbbinál kellett külön bekapcsolni a 3D gyorsítást a *Változtatás... menü Grafikus kártya* pontjában – ez ugyanis alpból kikapcsolt állapotban van.

Az ATI kártyák esetében ezzel érdemes is megpróbálkozni – az esetek többségében a rendszer engedi, hogy utólag bekapcsoljuk a 3D gyorsítást. A felbontást és a színmélységet is itt állíthatjuk be, és szintén itt ismeri fel a rendszer a tuner kártyákat, amelyekből esetünkben nem volt a gépben egyetlen darab sem. A DVD-meghajtók és a CD-újrírók nem igényelnek külön konfigurálást, ezeket a rendszer automatikusan felismeri és telepíti. Így a SuSE telepítése után rögtön neki is állhatunk CD-eket írni a *k3b* alkalmazással.



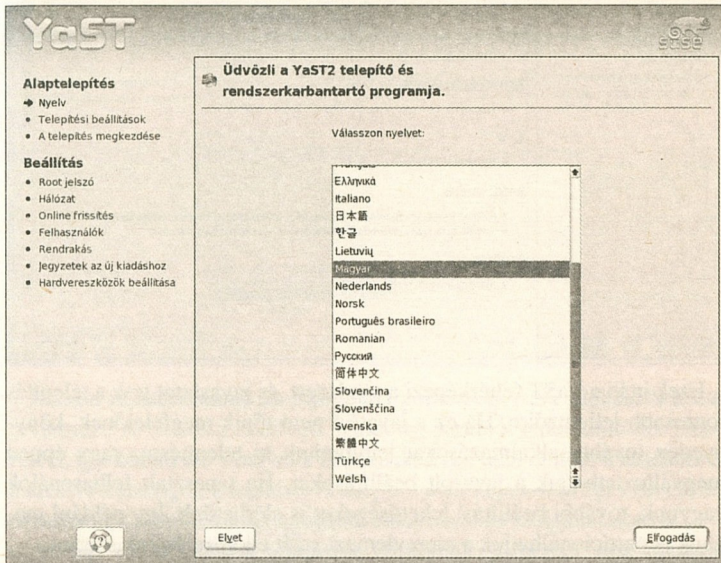
A GNOME egy alternatív grafikus felület Linux alatt, amely a dobozos SuSE Linux 9.1-ben is megtalálható

Ismét a *Következő* gombra kell kattintanunk, majd a fejlesztők gratulációja következik – ismét jól választottunk. A *Kész* gombra kattintva végre az történik, amire fél óra várunk, elindul a rendszer.

3.3 Telepítés lépésről lépésre

Ígéretünkhöz híven egy kis képes útmutatót is adunk a telepítés megkönnyítésére. A következő néhány oldalon bemutatjuk a telepítés kilenc legfontosabb lépését.

1. A nyelv kiválasztása



Az első lépés nem lesz túlságosan bonyolult, hiszen mindössze egy apróságról van szó: ki kell választanunk a telepítés nyelvét. A SuSE Linux CP Edition esetében mindenképpen érdemes a magyar nyelvet választani, hiszen a rendszer felépítése során elsősorban a magyar felhasználói felületet részesítettük előnyben. A CD-ről való bootolás után rögtön a YaST grafikus felülete indul el, amely kedvesen üdvözlö bennünket. A YaST-tal nem most találkozunk utoljára, ugyanis ez a SuSE Linux központi vezérlőpultja is. Válasszuk ki a magyar nyelvet.

2. Telepítési beállítások

The screenshot shows the YaST (Yast) installation configuration window. The window title is "Telepítési beállítások" (Installation Settings). The main content area is titled "Rendszer" (System) and contains the following information:

- Rendszer:**
 - Rendszer: Dell Computer Corporation - Inspiron B600
 - Processzor: Intel(R) Pentium(R) M processor 1400MHz
 - Központi memória: 768 MB
- Mód:**
 - Uj telepítés
- Billentyűzetkiosztás:**
 - Magyar
- Egér:**
 - IntelliMouse Explorer (ps2)
- Partícionálás:**
 - Partíció formázása /dev/hda7 helyen, 34.3 GB mérettel (j részére, reiser fájlrendszerrel)
 - Partíció formázása /dev/hda3 helyen, 1.5 GB mérettel (swap számára)
- Szoftver:**
 - Alapértelmezett rendszer

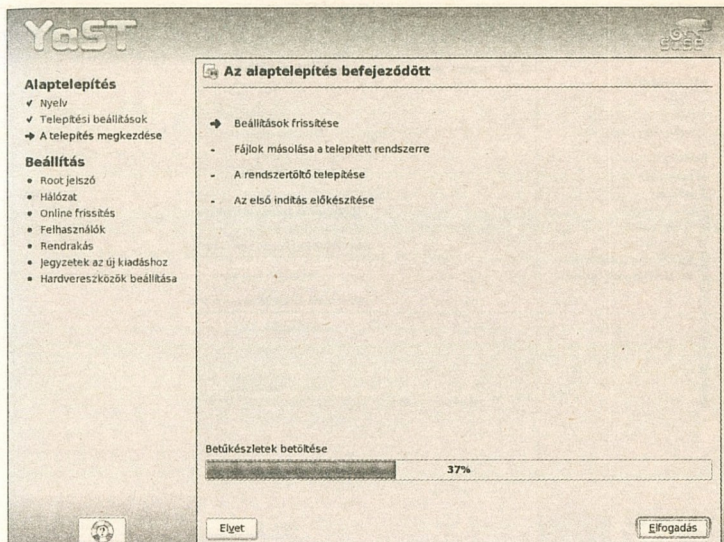
At the bottom of the window, there is a "Változtatás..." button and an "Elfogadás" button. On the left side of the window, there is a sidebar with the following sections:

- Alaptelepítés**
 - Nyelv
 - Telepítési beállítások
 - A telepítés megkezdése
- Beállítás**
 - Root jelszó
 - Hálózat
 - Online frissítés
 - Felhasználók
 - Rendrakás
 - Jegyzetek az új kiadáshoz
 - Hardvereszközök beállítása

Ezek után a YaST feltérképezi a rendszert, és javaslatot tesz a telepítés fontosabb jellemzőire. Ha ez a javaslat nem tűnik megfelelőnek, könnyedén további alkalmazásokat jelölhetünk ki telepítésre, vagy éppen megváltoztathatjuk a javasolt beállításokat. Ha tapasztalt felhasználók vagyunk, további beállítási lehetőségeket is elérhetünk. Így például magunk is partícionálhatjuk a merevlemez saját elképzeléseink szerint.

Ha például szeretnénk átméretezni egy már létező Windows partíciót, nem kell feltétlenül a YaST ajánlatát elfogadnunk, a *Változtatás...* gombra kattintva egyéni elképzeléseinknek megfelelően is módosíthatjuk a felosztást. Egy valamire azonban nagyon vigyázzunk: ha magunk osztjuk be a partíciókat, kiemelt figyelmet kell szentelnünk a létező Windows-partíció sorsának, mert ha nem vagyunk elég körültekintőek, a felosztás során könnyen odaveszhet Windows rendszerünk és vele együtt fontos adataink is. A SuSE Linux-szal most ismerkedők valószínűleg akkor járnak a legjobban, ha egyszerűen az *Elfogadás* gombra kattintanak.

3. A merevlemez és a telepítés előkészítése

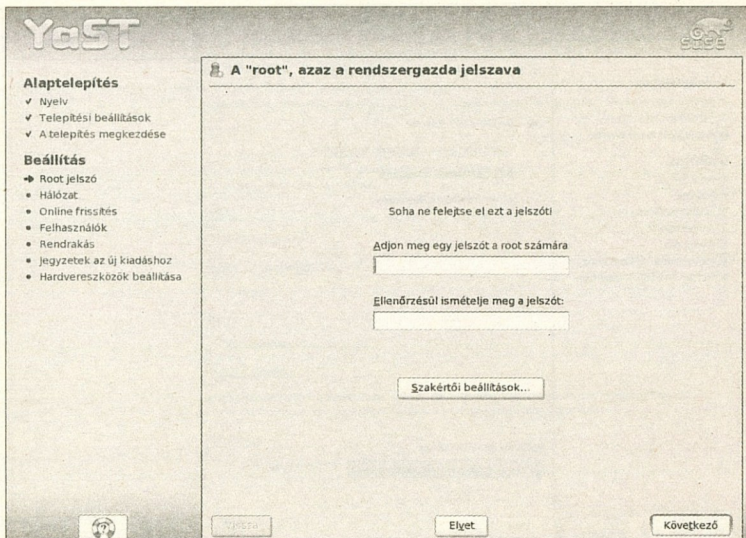


Miután rákattintottunk az *Elfogadás* gombra, a YaST előkészíti a merevlemezt. A lemezen található Windows-partíciót automatikusan átméretezi, így készíti elő a helyet a Linuxnak. Ezek után elindul a rendszer és a szoftvercsomagok telepítése. A telepítés alatt képes-szöveges ismertetőt olvashatunk a SuSE Linux nyújtotta előnyökről és szolgáltatásokról.

Az egy CD-s változat telepítése körülbelül 20 percet vesz igénybe. Gyakorlatilag semmiféle beavatkozásra nem lesz szükség, így nyugodtan kereshetünk izgalmasabb elfoglaltságot, bár az sem rossz, ha végigolvassuk a reklámszlogeneket, hiszen számos érdekes tudnivalót mesélnek el.

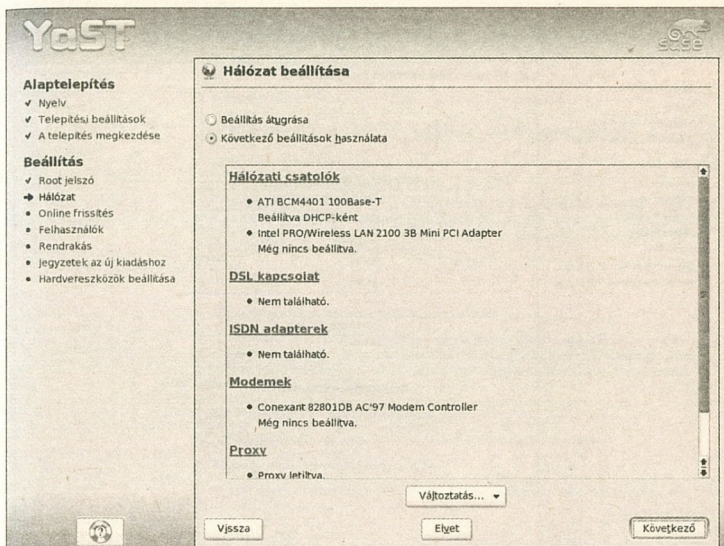
A rendszer és az alkalmazások telepítése után a rendszertöltő kerül beállításra, majd elindul a telepített rendszer. A rendszertöltő gyakorlatilag egy bootmanager is, amelynek segítségével a későbbiekben kiválaszthatjuk, hogy a SuSE Linuxot szeretnénk-e indítani vagy egy másik telepített operációs rendszert.

4. A rendszer beállítása



Az alkalmazások telepítése után a következő lépés az új rendszer beállítása. Először is meg kell adnunk egy jelszót a *root* felhasználó számára, aki a rendszer adminisztrátora. Neki mindenhez hozzáférése van: ő telepíthet bármilyen szoftvert, vagy végrehajthat bármilyen rendszeradminisztrációs feladatot (például hardverek telepítését, konfigurálását). A *root* felhasználónak megadott jelszavunkat féltve őrizzük, ugyanis egyszerű felhasználóként nem lesz alkalmunk semmiféle rendszermódosításra a későbbiekben. A SuSE 9.1 egyébként kifejezetten előzékenyen kezeli ezt a kérdést: ha nem *root*ként, hanem más felhasználóként lépünk be a rendszerbe, és munkánk során szeretnénk valamilyen szoftvert telepíteni vagy éppen módosítani a hardverbeállítást a YaST-ban, nincs szükségünk a kilépésre és a *root*ként való bejelentkezésre, hanem a rendszer kedvesen rákérdez a *root* jelszóra. Ha erre a kérdésre a megfelelő választ adjuk, rögtön elvégezhetjük a kívánt módosításokat. Ha nem, akkor még a kérdéses YaST panelt sem fogjuk meglátni.

5. Hálózati beállítások

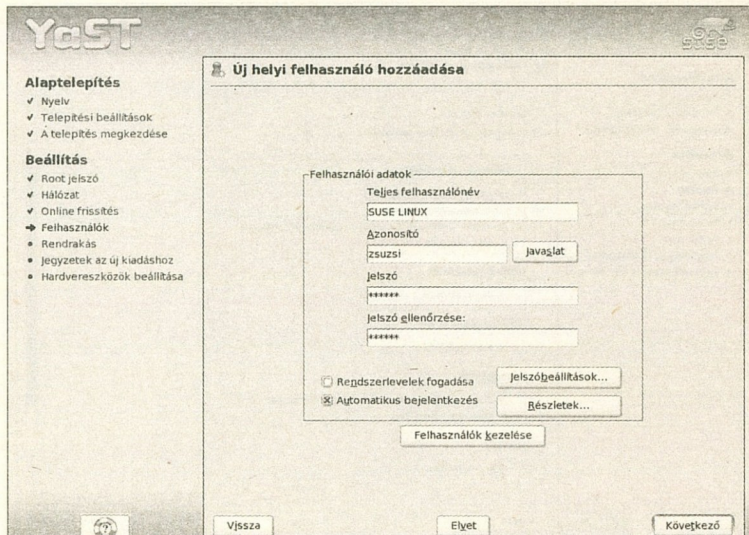


A következő lépés az internetkapcsolat beállítása. A telepítő automatikusan felismeri a hálózati kártyát, a modemet, az ISDN kártyát és a DSL eszközöket. A megfelelő internet-szolgáltató kiválasztását egy részletes lista segíti, amelyben az elterjedt szolgáltatók és beállításaiak találhatóak.

Ha a listában nem találjuk szolgáltatónkat, ne rémüljünk meg, mivel egyéni beállításokat is megadhatunk, ahol a szolgáltató által megadott paraméterekkel dolgozhatunk. Ha ebben valamiért elakadnánk, nyugodtan hívjuk fel a kérdéses internet-szolgáltatót, ahol a szakemberek percek alatt átsegíthetnek minket ezen a problémán. A kábelmodemes (például *Chello*) kapcsolatot használók az esetek többségében szolgáltatóválasztás nélkül is megússzák, hiszen ott elegendő a hálózati kártya felismerése és automatikus konfigurálása.

Ezek után azonnal tesztelhetjük is az internetkapcsolatot, és ha kedvünk és időnk van, frissíthetjük a rendszert az online update szolgáltatásnak köszönhetően.

6. Felhasználói bejelentkezés beállítása



Röviddel a telepítés befejezése előtt kiválaszthatjuk, hogy újonnan telepített SuSE Linux rendszerünket egyedülálló rendszerként vagy egy hálózat részeként akarjuk-e használni. A SuSE Linux-szal most ismerkedők egyszerűen csak fogadják el az alapértelmezett *Egyedülálló gép* beállítást a *Következő* gombra kattintva, míg a tapasztalt felhasználók egyszerűen válasszák ki a hálózati azonosítás metódusát (feltéve persze, hogy van hálózatuk).

Az egyedülálló gép választása esetén létre kell hoznunk egy felhasználót. Biztonsági okok miatt a Linuxban meg kell különböztetni a rendszeradminisztrátort (*root* felhasználót) a „hétköznapi” felhasználóktól. Így akár egyedül használjuk a gépünket, akár nem, kénytelenek leszünk legalább egy normál felhasználót létrehozni, akinek nincsenek rendszeradminisztrátori jogosultságai. Ehhez nem kell más, mint egy név, egy bejelentkezési azonosító és egy jelszó. Mindez tetszőleges, de a jelszót és a bejelentkezési azonosítót jegyezzük meg!

7. Jegyzetek az új kiadáshoz

Alaptelepítés

- ✓ Nyelv
- ✓ Telepítési beállítások
- ✓ A telepítés megkezdése

Beállítás

- ✓ Root jelszó
- ✓ Hálózat
- ✓ Online frissítés
- ✓ Felhasználók
- ✓ Rendrakás
- ➔ jegyzetek az új kiadáshoz
- Hardvereszközök beállítása

Jegyzetek az új kiadáshoz

A(z) `/usr/share/doc/release-notes/RELEASE-NOTES.hu.rtf` fájl tartalma

Jegyzetek a SUSE LINUX 9.1 verzióhoz

A "jegyzetek" a következő területeket öleli fel:

- Általános: Mindenki számára hasznos információk.
- Frissítés: A rendszerkézikönyv második fejezetében nem részletezett változások leírása.
- Telepítés: További hasznos telepítési információ.
- Technológia: Ez a rész a szakértők számára tartalmaz hasznos információt számos technikai változásról és fejlesztésről.

Általános

3D támogatás az nVidia grafikus kártyákhoz

Az `INVIDIA_GLX` és az `INVIDIA_3demail` RPM csomagok, melyek az a 3D támogatást nyújtó nVidia meghajtót tartalmazták, a SUSE LINUX 9.2 verziója óta nem elérhetők a fenti formában. Az nVidia meghajtó telepítéséhez a YOU (YaST Online update) frissítőeszköz használható. A 2D támogatás továbbra is része a SUSE LINUX-nak.

Az UTF-8 kódolás alapértelmezetté vált

A részleteket lásd a <http://www.suse.de/~mfabian@suse-cjk/locales.html> oldalon.

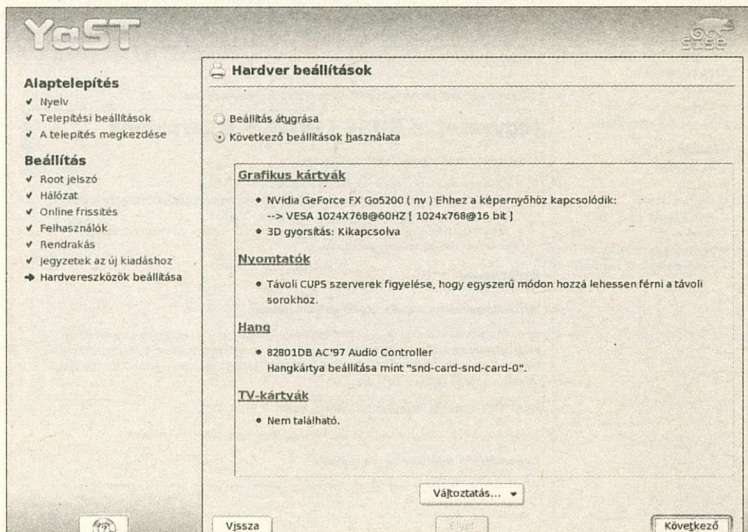
Eltávolítható adathordozók / subs

Az eltávolítható adathordozók (pl. CD, DVD stb.) a subs rendszeren keresztül lettek integrálva.

Vissza Következő

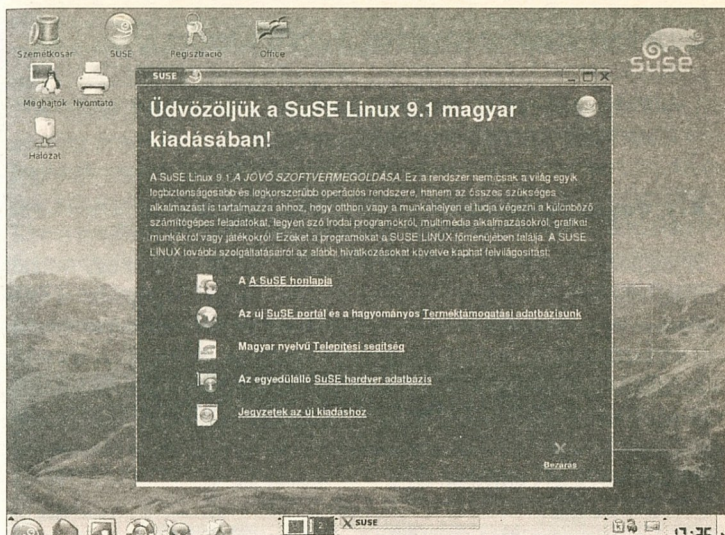
A telepítés befejezése előtt elolvashatjuk a *Jegyzetek az új kiadáshoz* című írást. Ez a dokumentum olyan információkat tartalmaz, amelyek a fejlesztés befejezésekor váltak ismertté, de már nem kerültek be a dokumentációba. Így például itt tudhatjuk meg azt is, hogy az Nvidia grafikus kártyánk csak akkor fog 3D gyorsítóként is üzemelni, ha ellátogatunk az Nvidia honlapjára, és letöltjük az ehhez szükséges hivatalos drájvereket. Hasonlóképpen érdekes jelenség – és nem a SuSE az egyetlen, ahol ez fennáll – a kódolt DVD-filmek lejátszásának a kérdése is. A *Xine*, amely a SuSE Linux alapértelmezett lejátszója például csak akkor hajlandó lejátszani a DVD-t, ha letöltjük az internetről az ehhez szükséges codecet. Erről a SuSE oldalán bővebb információkat is olvashatunk. Ebben a dokumentumban tudhatunk meg továbbá friss információkat a rendszermagról, az UTF-8 kódolás alapértelmezetté válásáról és sok egyéb hasznos dologról. Ha az Nvidia problémában nem vagyunk érdekeltek, ezen az ablakon nagyon gyorsan túlléphetünk a *Következő* feliratú gombra kattintva.

8. Grafikus kártya, nyomtató és más hardverek



Végezetül a további rendszerkomponensek beállítása következik. Általában az összes komponenst – beleértve a grafikus kártyát, a tévékártyát, a hangkártyát, a nyomtatót, a lapolvasót és a monitort – a telepítő automatikusan felismeri, és a legtöbb esetben elég csak a *Következő* gombra kattintani a beállítások elfogadásához. Természetesen a tapasztalt felhasználók finomhangolhatják rendszerüket a YaST segítségével. Ehhez a telepítés elején már látott *Változtatás...* gombra kell csak kattintani, és a megjelenő listából kiválasztani az átszabni kívánt eszközt. Mint azt már említettük, a videokártyák esetében érdemes odafigyelni a 3D gyorsítási lehetőségre, amely alapértelmezésben mindig ki van kapcsolva. Ezen természetesen már itt módosíthatunk, ha a rendszer képes kihasználni az adott kártya 3D gyorsítási lehetőségeit. A módosításokhoz elindul a *Sax2*, amely a SuSE Linux alatt a grafikus kártyára vagy éppen a monitorra vonatkozó valamennyi beállítást hivatott elvégezni. Ha valamit megváltoztatunk, feltétlenül teszteljük le a *Sax2*-vel.

9. A telepítés befejezése



Végre elkészültünk! A telepítés befejezése után elindul a KDE 3 felhasználói felület. Ezek után már nincs is más hátra, mint „belakni” újdonsült rendszerünket. A KDE használata oly mértékben hasonlít a Windowsban megszokottra, hogy aki akár csak alapfokon is képes használni a Windows 98-at, annak nem jelenthet problémát a KDE használata sem. A színek, háttérképek, betűtípusok stb. beállítását a KDE vezérlőközpontjában végezhetjük el, amely természetesen teljesen magyar nyelvű, így használata még csak nyelvtudást sem igényel.

Könyvünk mellékleteként egy olyan SuSE Linux változatot állítottunk össze, amely elsősorban az otthoni felhasználóknak szól. Így néhány kedves játékot, hétköznapi használatra szánt alkalmazásokat, internetes eszközöket találunk a – Windows tálcáját megszemélyesítő – *KPanel* bal oldalán található SuSE Linux logóra kattintva elérhető indítómenüben. Ám azokról sem feledkeztünk meg, akik munkára kívánják használni újdonsült rendszerüket – őket várja az *OpenOffice.org*.

4 Finomhangolás

Ha megvagyunk a telepítéssel, hozzákezdhetünk Linux rendszerünk berendezéséhez, más szóval finomhangolásához. Ennek során rendre megváltoztathatjuk-beállíthatjuk a rendszer főbb komponenseit, jellemzőit.

4.1 Végre megvan!

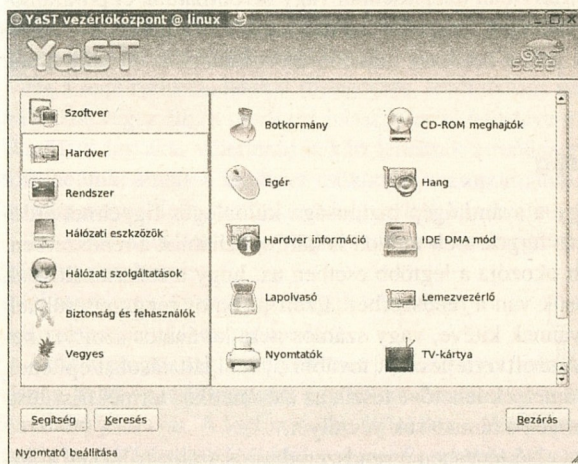
A telepítés végeztével máris egy komplett – pontosabban egy otthoni felhasználásra optimalizált – SuSE Linux 9.1 üldögél a gépünkön, édes kettesben egy Windows XP-vel. A gép bekapcsolása után a bootmenüből választhatjuk ki, melyik rendszerrel kívánunk dolgozni. A telepítés után máris egy teljesen működőképés Linux áll a rendelkezésünkre, s ha van némi tapasztalatunk a Windows használatában, semmiféle problémánk nem lehet a SuSE használatbavételekor sem. Minden rendszerbeállítás a YaST2-ből érhetünk el.



Íme egy telepített és működésre kész Linux Asztal

Ezt a bal alsó sarokban látható SuSE gombra kattintva (olyan, mint a *Start* menü a *Windowsban*), a *Rendszer/YaST* menüpontból hívhatjuk elő. Itt lesz szükségünk a root felhasználónak megadott jelszóra, mert anélkül nem módosíthatjuk a rendszer jellemzőit. Amennyiben modemmel kapcsolódunk az internetre, szintén itt állíthatjuk be a jellemzőket.

A SuSE 1994 óta folyamatosan fejleszti és bővíti a YaST-ot (*Yet another Setup Tool*). Ez idő alatt a grafikus felületű YaST a linuxos világ leghatékonyabb telepítő- és rendszerkarbantartó eszközévé vált, és ennek köszönhetően a SuSE Linux lett a legegyszerűbben konfigurálható Linux rendszer. A YaST biztonságosan végigvezet bennünket a telepítési folyamaton. Sok esetben elég néhány egérekattintás a telepítéshez: a YaST automatikusan felismeri az elérhető hardvereszközöket, és javaslatot tesz a Windowst tartalmazó partíció átméretezésére.



A YaST a hardverbeállításokat is felügyeli

A YaST-tal könnyen beállíthatjuk internetkapcsolatunkat, eszközeinket (a nyomtatót, a lapolvasót stb.). Bizony, a YaST az első, amellyel megismerkedünk a SuSE használatakor, rögtön a telepítés során.

A YaST azonban a telepítés után is nagy jelentőségű marad. A megfe-

lelő YaST modul és a *Samba* használatával a Linuxban kevésbé jártas felhasználók is könnyen tudnak hálózatot építeni a windowsos és linuxos munkaállomások között. A grafikus beállítómodulok megkönnyítik a DNS, DHCP és webszerverek beállítását az otthoni hálózatokban. Az *XNTP* modult használva könnyen beállíthatjuk, hogy számítógépünk órája szinkronizálódjon egy atomórával.

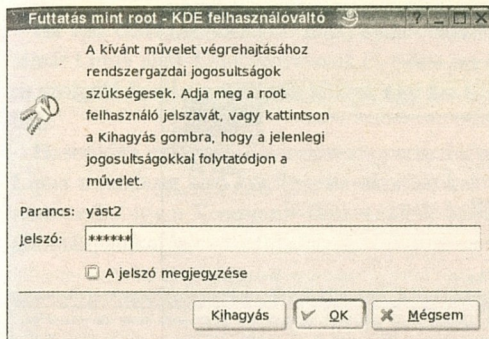
A *SuSE You*-val (*YaST Online Update*) a SuSE egy egyedülálló rendszerkarbantartó és optimalizáló eszközt ad a felhasználók kezébe. Ha a SuSE szerverén új biztonsági frissítés érhető el, az már a telepítés során letölthető és telepíthető. A futó rendszeren a *SUSEWatcher* biztosítja a felhasználók számára, hogy rendszerük mindig a legfrissebb legyen. Ez egy ingyenes szolgáltatás, amely arról gondoskodik, hogy rendszerünk mindig stabil, biztonságos és megbízható legyen.

Ugyancsak a YaST-ban telepíthetünk vagy távolíthatunk el programokat, és itt változtathatjuk meg a különböző hardverbeállításokat is. Egy szóval mindent, ami a rendszer működésére vonatkozik, itt állíthatunk be.

4.2 Biztonság

A hálózat vagy a számítógép biztonsága különleges figyelmet érdemel. A vírusok és férgek több módon is kárt okozhatnak a rendszerben. A károk legfőbb okozója a legtöbb esetben az, hogy a felhasználóknak teljes hozzáférésük van a rendszerhez. Ezért a fontos rendszerterületek támadásoknak vannak kitéve, vagy számos nem kívánatos szoftver kerülhet a gépre. A szoftverfejlesztők további új szolgáltatásokat építenek programjaikba, amelyek lehetővé teszik az automatikus termékfrissítést, ez szintén megnöveli a támadások veszélyét.

A Linuxban az első lépésben a rendszeradminisztrátor (root) és a felhasználók szigorú megkülönböztetése gondoskodik a rendszer biztonságáról. A rendszer kritikus fájljai a root tulajdonában vannak, a normál felhasználóknak nincs hozzáférési joguk ezekhez a fájlokhoz. Ezért, ha valaki bejelentkezik a rendszerbe, csupán azokat a fájlokat tudja megváltoztatni, amelyek az adott felhasználóhoz tartoznak. A bonyolult root jelszó, amely kis- és nagybetűkből, számjegyekből és speciális karakte-



A root jelszót akkor is bekéri a rendszer, ha normál felhasználóként próbálunk meg belépni a YaST-ba

rekből áll, adja a rendszer alapvető biztonságát. Feltéve persze, hogy valóban ilyen jelszót adunk meg!

Ha a napi rutinfeladatokat (böngészés, levélolvasás stb.) root felhasználóként végezzük, a rendszer fokozottan ki van téve a támadásoknak. Ráadásul így akár véletlenül is kárt tehetünk a rendszerben (olyan fájlt törölhetünk, amely a rendszer működése szempontjából kritikus). Ezért mindig normál felhasználóként dolgozzunk Linux alatt.

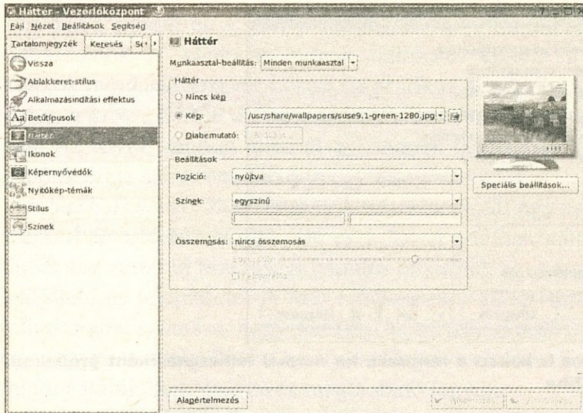
Az alábbi feladatok végrehajtásához nem szükséges root felhasználóként bejelentkezni:

- Új szoftverek, szoftvercsomagok telepítése
- Rendszerbeállítások módosítása

Azok a programok, amelyek root jogosultságot igényelnek (mint például a YaST vezérlőközpont) egy külön ablakban kérni fogják a root felhasználó jelszavát. A legfontosabb fájlokhoz a YaST speciális moduljai is hozzáférhetünk (például a *sysconfig* szerkesztővel).

4.3 Első lépések

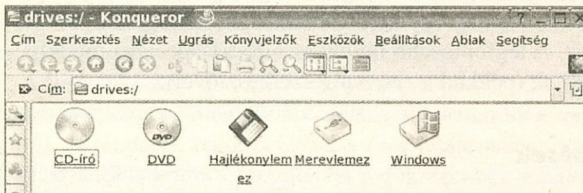
Az asztal és a grafikus felület a SuSE menüben található *Vezérlőközpont* menüpontra kattintva szabható át, a KDE felület saját konfigurációs programjával. Mindez természetesen ékes magyarsággal.



A KDE Vezérlőközpontja segít testre szabni a grafikus felületet

A SuSE 9.1 egy CD-s változatán az *OpenOffice 1.1* irodai program-csomag is megtalálható (alapértelmezésben telepítődik), így akár irodában is remekül alkalmazható a rendszer. Az első indításkor az OpenOffice.org magától elvégzi a fontosabb konfigurációs beállításokat. A későbbiekben már természetesen erre nem lesz újból szükség.

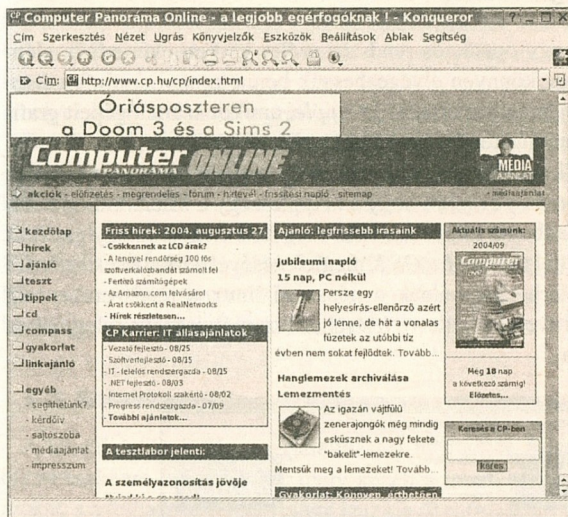
Találunk még több száz alkalmazást, a böngésző- és levelezőprogramoktól a játékokig vagy tudományos szoftverekig. Egyszóval mindent, amire csak szükségünk lehet. Ezek a szoftverek a telepítés után azonnal rendelkezésünkre állnak.



Az USB kulcsot egy kis USB-s merevlemez ikon jelöli

Ha van USB memóriakulcsunk, annak használata sem jelenthet problémát Linux alatt. Csatlakoztassuk és máris megjelenik a kártya elérésére szolgáló ikon a meghajtók között, egy kis USB-s merevlemez alakjában.

Hasonlóan egyszerű a windowsos partíciók elérése is, hiszen a SuSE Linux a rendszer első konfigurálásakor azokat automatikusan felveszi a rendszerbe, így a *Konqueror* fájlkezelőből bármikor elérjük windowsos állományainkat is.



A Konqueror böngészőként is használható

A KDE alapértelmezett böngészője a Konqueror. Bár e program rendkívül sokat fejlődött az utóbbi időben, mi mégis javasoljuk a *Netscape 7.2* vagy az *Opera 7* linuxos változatainak letöltését és használatát. A Netscape esetében arra is lehetőség van, hogy online telepítsük a böngészőt és részeit (<http://home.netscape.com>).

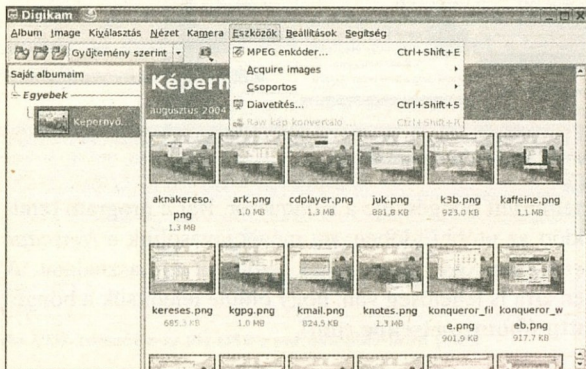
5 Ablakkezelők és grafikus munkakörnyezetek Linux alatt

A Linux kezelését bárki könnyen és gyorsan elsajátíthatja, hiszen ugyanazt a kényelmes grafikus munkakörnyezetet kínálja, mint például a Windows.

5.1 A bőség zavara

Ahhoz, hogy egy operációs rendszer széles körben elterjedjen, elengedhetetlen, hogy könnyen elvégezhessek benne a napi „rutinfeladatokat”. Ennek idején ezt ismerte fel az *Apple*, amikor számítógépeit grafikus felületű operációs rendszerrel kezdte el szállítani.

A különböző Linuxdisztribúciók készítői esetében sincs ez másképp. Talán annyiban más a helyzet, hogy az *Apple* vagy a *Microsoft* operációs rendszere esetében a felhasználónak meg kell elégednie egy grafikus munkakörnyezettel (bár a *MacOS X* megjelenésével a Mac-ek számára is hamarosan elérhetővé válnak a népszerű linuxos rendszerek), míg Linux alatt a hardveréhez, illetve ízléséhez (személyiségéhez) legjobban illőt választhatja.



Képnézegetés grafikus felületen, Linux alatt

Ez a bőség sok felhasználót zavarba hozhat, ezért ebben a fejezetben segítséget nyújtunk a megfelelő grafikus környezet kiválasztásához. A továbbiak megértéséhez először nézzük, hogyan dolgozik a grafika Linuxon!

5.2. A grafikus felületek alapja

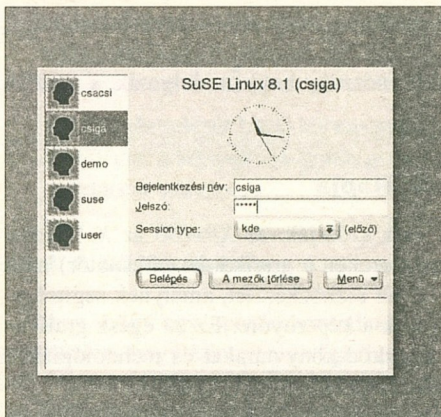
Linuxos körökben csak „X”-nek szólítják: az *Xfree86* az *X Window System* (a UNIX operációs rendszereken a grafikát kezelő motor) nyílt forráskódú implementációja – az az eszközkészlet, amelynek segítségével grafikus elemeket rajzolhatunk a képernyőre. Ez az egész grafikus rendszer alapja, ez ad olyan tárgy kód-könyvtárakat és technológiákat, amelyek lehetővé teszik a grafikus rajzolást a képernyőn.

Belső struktúráját tekintve az XFree86 kliens-szerver felépítésű. A szerverprogram (*X szerver*) a lokális hardver (monitor, billentyűzet stb.) kezeléséért felelős, és a megfelelő felületet biztosítja a felhasználó és az X-alapú alkalmazások, azaz az *X kliensek* között. Egy normál felhasználó számára, aki otthoni gépén például SuSE Linuxot használ grafikus felülettel, ez a fajta megkülönböztetés nem lényeges, hiszen a szerver és a kliensek ugyanazon a gépen futnak.

5.3 Ablakkezelők

A lehetőség a grafika megjelenítésére már adott, most már csak egy olyan eszközre van szükség, mely kezeli a megfelelő grafikai objektumokat, s a felhasználó igényeihez igazítja őket (pl. ablak helyzete, helye, állapota). Ezt a speciális feladatot ellátó X klients hívjuk *ablakkezelőnek*. Az ablakkezelő feladata továbbá az ablakok dekorációja, amely az ablakok külső területeit és a vezérlőelemeket foglalja magában. Az ablak tartalmáért természetesen a megfelelő X ügyfél a felelős. Ilyen ablakkezelő például a *WindowMaker*, az *AfterStep*, az *IceWM* vagy a *Waimea*.

A felhasználó általában nem elégszik meg az ablakok rendezgetésével, színezésével. A képernyőjét szeretné tárolónak használni: szeretne rajta indítóikonokat, fájlokat tárolni – végül is hasonló funkciót tölt be, mint



Lépünk be a grafikus felületek világába

egy íróasztal. Az erre is lehetőséget nyújtó X klienseket hívjuk *grafikus munkakörnyezetnek* vagy *desktopnak* (íróasztalnak). Ilyen rendszer például a *KDE* vagy a *GNOME*. A grafikus munkakörnyezetek igénybe veszik az X és az ablakkezelők nyújtotta szolgáltatásokat is. A *GNOME* egy olyan grafikus munkakörnyezet, amely ablakkezelőtől független, vagyis több ablakkezelővel dolgozhat együtt.

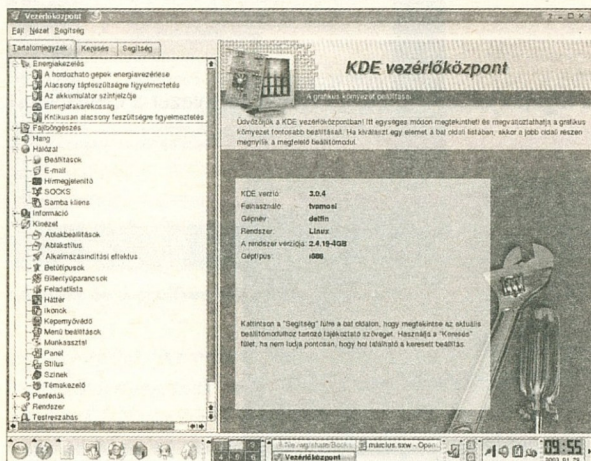
A grafikus munkakörnyezetek széles körű támogatást nyújtanak a mindennapi munkában: tudják, hogy melyik típusú fájl melyik alkalmazással kell megnyitni (*fájltársítás*), s ha több azonos célú alkalmazásunk van, megadhatunk egy alapértelmezettet. Az eseményekhez, műveletekhez hangokat rendelhetünk stb.

Ezek az ablakkezelők és grafikus környezetek nem csak megjelenésükben különböznek, hanem az őket működtető motor sem azonos, technológiai különbségek vannak köztük. Ebből adódhatnak stabilitási, sebesség- és egyéb különbségek.

A következőkben tekintsük végig a napjainkban legelterjedtebb ablakkezelőket és grafikus környezeteket.

Mielőtt azonban hozzálátnánk ehhez, érdemes elidőzni egy kicsit a grafikus felület indításánál. A mai disztribúciók (pl. a SuSE Linux) ese-

A panel alapértelmezésben a képernyő alján jelenik meg, s tartalmazhat menüket, indítóikonokat, valamint speciális panelen futó úgynevezett kisalkalmazásokat (*appleteket*). A grafikus munkakörnyezetek rendkívül rugalmasak, teljes mértékben a felhasználó igényeihez alakíthatók.

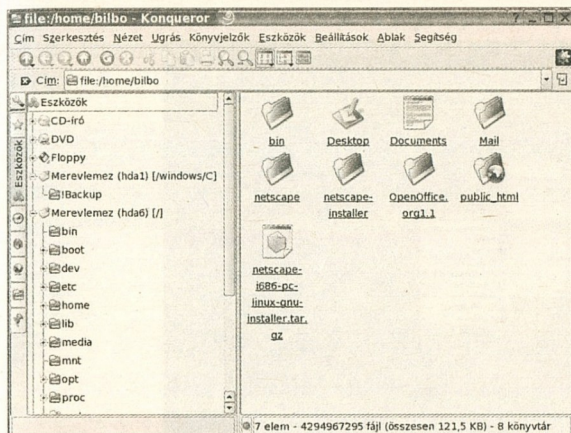


A KDE vezérlőpultjában minden fontos jellemzőt kedvünk szerint módosíthatunk

Ezeket a beállításokat a KDE vezérlőközpontjában tehetjük meg. Itt végezhetjük el többek közt íróasztalunk testreszabását (*KDE vezérlőközpont* -> *Kinézet*), adhatjuk meg a fájl társításokat, vagyis azt, hogy milyen fájl típusra melyik alkalmazással kívánjuk alapértelmezésben megnyitni (pl. a .ppt kiterjesztésű bemutatófájlokat az *OpenOffice.org* nyissa meg: *KDE vezérlőközpont* -> *Fájlböngészés* -> *Fájl társítások*), állíthatjuk be gépünket hálózati kliensként (*KDE vezérlőközpont* -> *Hálózat*).

A KDE saját fájlkezelője és webböngészője a *Konqueror*, amely akár kitűnő FTP kliensként is használható. A KDE ezen felül beépített levelező klienst (*KMail*), irodacsomagot (*KOffice*), internetes tárcsázót (*KInternet*) is tartalmaz. A KDE azoknak a felhasználóknak ideális, akik szeretnek kényelmesen és hatékonyan dolgozni, hozzászoktak az MS

Windows grafikus felületéhez, és elég erős hardverük van a KDE futtatásához (PII-350, 128 Mb-át RAM, 6 Gb-át HDD). Természetesen az ennél jobb hardveren a KDE szinte szórnyal.



A Konqueror a KDE fájlkezelője és alapértelmezett böngészője

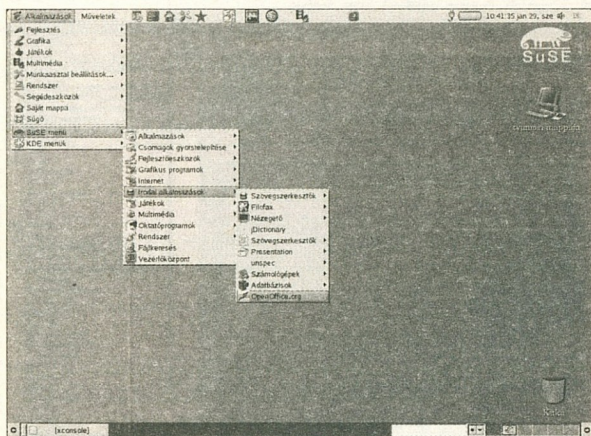
A KDE a SuSE Linux alapértelmezett grafikus környezete; a könyvünkhöz mellékelt lemezen szintén ez a grafikus környezet található meg, mégpedig annak is a legfrissebb, 3.2-es verziója.

KDE sztori

A KDE története tipikusan egy linuxos történet, amely 1996-ig nyúlik vissza: egy tübingeni egyetemi hallgató – *Matthias Ettrich* – nem volt megelégedve a Linuxon használt grafikus felületekkel, azokat nem találta elég praktikusnak és kényelmesen használhatónak. Ezért úgy döntött, hogy maga is ír egyet. A rendszert a *CDE* (*Common Desktop Environment*, UNIX-on használt grafikus felület) után KDE-nek (*Kool Desktop Environment*) nevezte el. Azóta több száz fejlesztő dolgozik a KDE fejlesztésén, tökéletesítésén.

5.5 GNOME

A GNOME szintén egy betűszót takar: *GNU Network Object Model Environment*.

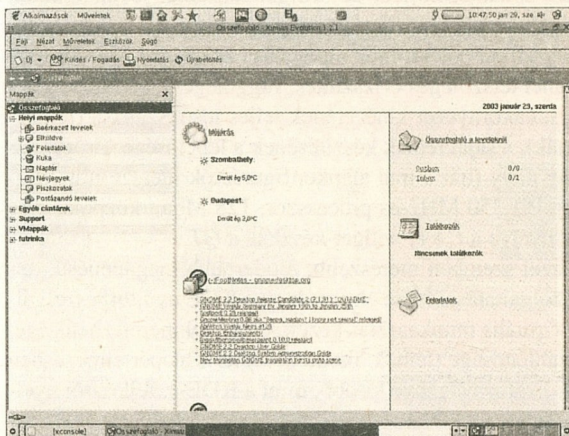


Egy tipikus GNOME asztal megjelenése

Ez a grafikus munkakörnyezet megjelenésében és a felhasznált technológiában is különbözik a KDE-től. A grafikus környezet mögött – hasonlóan a KDE-hez – erős struktúra található, amelynek segítségével a fejlesztők kevesebb idő alatt is a mai informatika élvonalába tartozó alkalmazásokat fejleszthetnek. A GNOME által használt grafikus elemkészlet (*widget*) a *GTK+*, illetve a GNOME2 esetén a *GTK2*.

A widgetbe beletartozik minden olyan grafikus objektum, amely megjelenik a képernyőn. Többek között – de nem kizárólagosan – az ablakok, a menük és ezek részei. Ugyancsak része az ablakok fejlécsora, szélén a kis kockákkal, amelyek kicsinyítik, nagyítják, bezárják az ablakot, illetve felbukkanó (*popup*) menüt adnak. Ide tartozik a görgetősáv (*scrollbar*), valamint a különböző beviteli lehetőségek, mint például a kijelölődoboz (*checkbox*) vagy a kiválasztódoboz (*radio button*). Egy-egy widget-készlet specifikus jellemzője, hogy pontosan mik tartoznak

hozzá, milyen elemekből épül fel, és ezek az elemek hogyan néznek ki. E jellemzőkben különböznek egymástól a widget-készletek, mint amilyen például az *Athena*, a *Motif* és a *QT* (a KDE esetén) vagy a GNOME2 esetében a *GTK2*. Megjelenésében a GNOME is követi a klasszikus munkaasztal szerkezetét: a képernyő panelre és munkaasztalra van felosztva. Hasonlóan a KDE-hez itt is elhelyezhetünk a munkaasztalon ikonokat, könyvtárakat, fájlokat.



Az Evolution a Linux Outlookja

A GNOME-nak is van saját fájlkezelője (*Nautilus*), webböngészője (*Galeon*), levelezőkliense (*Evolution* – bár ez a szoftver több egy egyszerű levelezőkliensnél, hiszen naptárat, címjegyzéket és feladatkezelőt is tartalmaz), irodai szoftverei (*Abiword* szövegszerkesztő, *Gnumeric* táblázatkezelő), valamint beállítóprogramjai. Kinézetében és grafikai megoldásaiban a GNOME inkább a MacOS-t idézi, bár jóval túlmutat azon: sokkal rugalmasabb, méretezhetőbb, testreszabhatóbb annál. Támogatja az egérrel végzett műveleteket (*drag and drop*).

GNOME alatt is léteznek azok a speciális alkalmazások, amelyek a panelen futnak (kisalkalmazás, *applet*). Mint már előbb is említettük, GNOME alatt lehetőségünk van az ablakkezelő választására (teljes mér-

tékben csak a GNOME-kompatibilis ablakkezelők tudják kiaknázni a GNOME által nyújtott lehetőségeket), ezáltal is méretezhetőbb a rendszerünk.

Felmerülhet a kérdés: ha ezek a grafikus munkakörnyezetek ennyire megegyeznek, miért van kettő belőlük, hogyan célszerű választani.

Mint azt az előbb már bemutattuk, a KDE a klasszikus stílust követi: visszafogott, ízléses dizájnnal. Kinézetében és kezelésében nagyon hasonlít a Windows ablakkezelőjére, de szolgáltatásaiban jóval túlmutat azon. Olyan szolgáltatásokat kínál, mint például a virtuális munkaasztalok használata, a grafikai objektumok mozgatása az egérrel a munkaasztalok között, a panel tetszőleges (vízszintes, függőleges) méretezhetősége, a grafikus munkakörnyezet kinézetének teljes testreszabása (témázhatóság, ikon témák), a saját témák készítésének a lehetősége. Erőforrásigénye viszonylag nagy (bár a mai alapkonfigurációk messze túlteljesítik ezt az igényt): PII-350 MHz-es processzor, 128 Mb-át központi memória. Fejlesztői nyelve a C++, widget-készlete a *QT*.

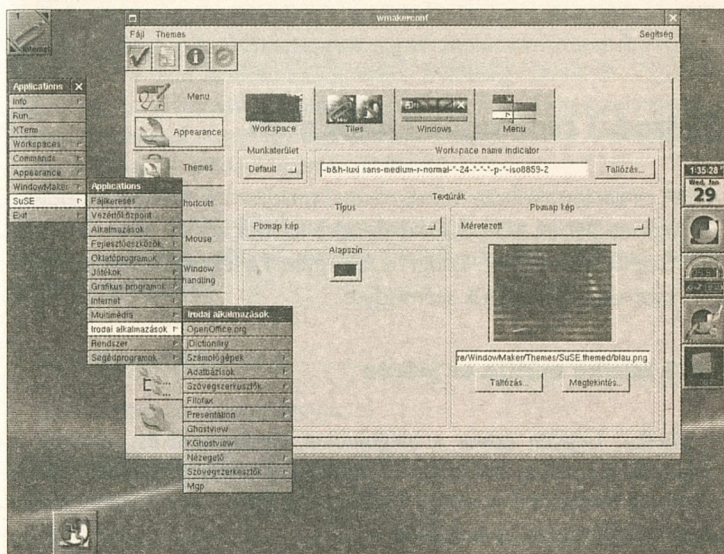
A *GNOME2* ezzel szemben merészebb, modernebb megjelenésű, testesőbb külsejű. Szolgáltatásai kissé elmaradnak a KDE nyújtotta szolgáltatásoktól, bár a virtuális munkaasztal-kezelés, a panel méretezhetősége, a kinézet testreszabhatósága (témák, ikon témák) itt is alapértelmezésben a rendszer részei. Erőforrásigénye kisebb, mint a KDE-é, fejlesztői nyelve a C, widget-készlete a *GTK2*. A Windowsról áttérő felhasználók általában jobban szeretik a KDE-t, s csak miután tapasztalatot szereztek a rendszer kezelésében, azután próbálnak ki más környezeteket vagy ablakkezelőket.

GNOME sztori

1997 augusztusában *Miguel de Icaza* elküldött egy levelet az ismerőseinek (*Richard Stallman*, *Marc Ewing*, *Elliot Lee*, *Erik Troan*, *Spencer Kimball* és *Peter Mathis*). Ebben a levélben egy grafikus munkakörnyezet ötletét írta le, amely pótolja a KDE hiányosságait, és az ő igényeit is kielégíti. Ez volt a GNOME projekt első mozzanata.

5.6 WindowMaker

Ha valaki az ablakkezelő nyújtotta alapszolgáltatásokkal is megelégszik, javasolhatjuk neki az egyik legnépszerűbbet, a *WindowMaker*-t.



A WindowMaker kicsit puritán, de jól átlátható

A WindowMaker modern kinézetű, témázható, kis erőforrásigényű ablakkezelő. Ha valaki még emlékszik a *Next* operációs rendszerre, nagyon ismerős lesz neki a kezelés és a dizájn. A WindowMakerhez rengeteg kisalkalmazás készült, amelyek futáskor mozaikszerűen rendezhetők el a munkasztalon.

Könnyen kezelhető, grafikus beállítóprogramjai vannak, amelyekkel a felhasználó rugalmasan saját ízlésének megfelelően állíthatja be a felületet.

Kapcsolódó weboldalak

KDE hivatalos weboldala: <http://www.kde.org>

KDE képernyőtémák helye: <http://kde.themes.org>

GNOME hivatalos weboldala: <http://www.gnome.org>

GNOME témák lelőhelye: <http://art.gnome.org>

WindowMaker hivatalos weboldala: <http://www.windowmaker.org>

XFree hivatalos weboldala: <http://www.xfree.org>

6 Irodai csomagok Linux alatt

A Linux tartalmazza mindazokat a programokat, amelyek nélkülözhetetlenek az irodai munkában, többek között az OpenOffice.org-ot. Ebben a fejezetben a legelterjedtebb irodai csomagokat vesszük szemügyre.

6.1 Micike múltja és jelene

„Micike! Legyen szíves a meghívókat kinyomtatni és postázni! A meghívók személyre szóljanak! A listát a polcomon találja, azt hiszem, véletlenül leettem ma pizzával. Ha még van ideje, akkor inkább gépelje be, és e-mailben küldje is el őket.”

Ez a feladat hajdanában – az informatika elterjedése előtt – Micikén kívül egy egész irodányi embert lekötött akár több órára is. Manapság egy jól képzett titkárnő megfelelő informatikai háttérrel pár óra alatt egyedül is „lezavarja” a feladatot, hiszen nem kell más hozzá, csak egy számítógép, szövegszerkesztő program, egy jó nyomtató és egy jól összeválogatott irodai szoftvercsomag (no meg Micike tudása, mert az emberi tényezőt azért sose feledjük).

Az irodai szoftverek nem csak a titkárnők életét könnyíthetik meg, hanem bárkiét: ha munkára jelentkezőnk, elvárják tőlünk a modern önéletrajzot, és a hivatalos leveleket, a kérvényeket sem kézzel írva kérik tőlünk.

Az irodai szoftver az operációs rendszer mellett a második helyen szerepel a használat szempontjából a fontossági sorrendben. Nézzük most,

milyen irodai környezetet tud kialakítani magának az, aki a Linux mellett dönt?

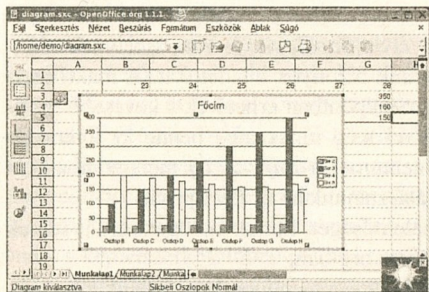
6.2 Napi feladatok

Először is nézzük, milyen feladatok fordulnak elő az irodában naponként, amelyekhez számítógép segítsége szükséges? Nos, ilyen feladat a levélírás, az e-mail küldése és fogadása, a költségvetések és árajánlatok készítése, az elektronikus határidőnapló kezelése. Természetesen az az igény is felmerül, hogy egy-egy dokumentumon többen is dolgozhassanak, és láthassák például egymás javításait.

Már nem jelent igazi újdonságot, hogy Linux alatt is grafikus munkakörnyezetben, WYSIWYG módon hozhatjuk létre és szerkeszthetjük a dokumentumokat. Milyen további szolgáltatásokat nyújtanak nekünk ezek a szerkesztők?

6.3 OpenOffice.org

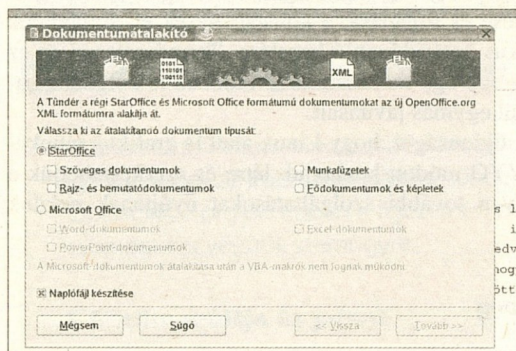
Ez a linuxos világ nagyágyúja.



Az OpenOffice.org táblázatkezelője

Az *OpenOffice.org* irodacsomag szabadszoftver, amelynek Windows-on és Solarison futó változata egyaránt létezik. Egy heterogén irodai környezetben kitűnő megoldás, hiszen ugyanazt a fájlformátumot hoz-

zák létre a különböző operációs rendszereken futó változatok. Mit tud az OpenOffice.org? A legfontosabb, hogy magyarul kommunikál a felhasználóval. Van szövegszerkesztője (*Writer*), táblázatkezelője (*Calc*), bemutatókészítője (*Impress*), rajzolója (*Draw*), képletszerkesztője (*Math*) és webszerkesztője (*Web*). Kitűnően olvassa és írja a Microsoft Office fájlformátumait.

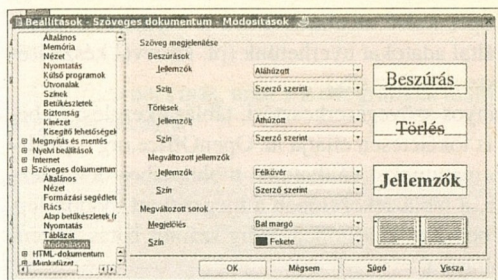


Lényeg a kompatibilitás

A programnak saját makrónyelve (*StarBasic*) is van, amelynek segítségével például automatizálhatunk bizonyos feladatokat. A makrószerkesztő az *Eszközök -> Makró* menüpontban érhető el, s kevesebb programozói ismeretet igényel, mivel még nincs meg benne az interaktív rögzítés lehetősége. Új dokumentumot a *Fájl -> Új* menüpontban tudunk létrehozni, csak ki kell választanunk az új fájl típusát.

Említettük a csoportmunka jelentőségét. Ennek támogatására is remek eszközöket találunk az OpenOffice.org-ban.

A *Szerkesztés -> Változások követése* menüpontban találjuk a korrek-túrához szükséges eszközöket. Itt tudjuk bekapcsolni ezt a szerkesztési funkciót (*Szerkesztés -> Változások követése -> Változások követése*), s ugyanitt szabályozhatjuk, hogy a korrektúrajelek láthatók legyenek-e (*Szerkesztés -> Változások követése -> Megjelenítés*). A változtatásokat egyenként elfogadhatjuk, illetve elutasíthatjuk (*Szerkesztés -> Változá-*



A korrektúrajeleket is testreszabhatjuk

sok követése -> *Módosítások elfogadása vagy elutasítása ...*). Ez a funkció is együttműködik az MS Office-ban található korrektúra funkcióval.

Ha ugyanahhoz a témakörhöz több dokumentum is tartozik, sokat segíthet, ha össze tudjuk hasonlítani ezeket a dokumentumokat (*Szerkesztés -> Dokumentumok összehasonlítása ...*).

Célszerű a különböző verziójú dokumentumokat egy fájlba menteni, így csak a különbözőségeket kell külön tárolni, a megegyező részek közősek lesznek a fájlban (*Fájl -> Verziók ...*). A különböző verzióknál látható a mentés időpontja és annak a felhasználónak a neve, aki a szóban forgó verziót mentette.

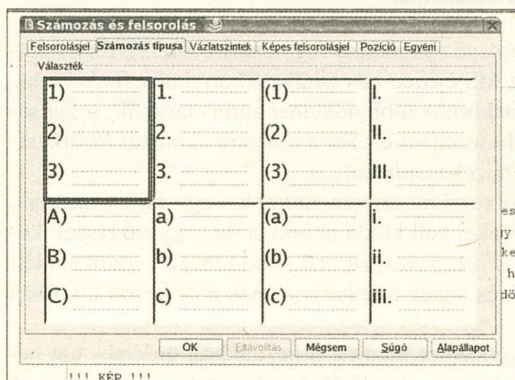
Mielőtt a legutolsó változatot kiadjuk a kezünkből, érdemes azt helyesírás-ellenőrzésnek alávetni. Ez történhet korrektor által vagy az OpenOffice.org beépített, a magyar nyelvet támogató helyesírás-ellenőrzőjével (*Eszközök -> Helyesírás*). Lehetőségünk van gépelés közben az azonnali helyesírás-ellenőrzésre is, ezt az *Eszközök -> Helyesírás -> Automatikus helyesírás-ellenőrzés* menüpontban kapcsolhatjuk be (a helyesírás funkció minden olyan modulban elérhető, ahol annak értelme van – a képletszerkesztőben például nem).

Az OpenOffice.org előre gyártott grafikus objektumokat (például clipartokat) is tartalmaz, amelyeket a dokumentumainkban is fel tudunk használni (*Eszközök -> Képtár*).

Az OpenOffice.org táblázatkezelő moduljában bonyolult statisztikai lekérdezéseket (pivot táblákat) is létrehozhatunk. Ezt az *Adat -> Adat-tünder -> Indítás...* menüponttal tudjuk indítani.

Az OpenOffice.org képes külső adatbázisokhoz is csatlakozni, amelyekből a lekérdezések által adatokat nyerhetünk (pl. körlevél készítéséhez, forgalmi adatok összesítéséhez stb.).

Ezen felül a hagyományos szövegszerkesztési, táblázatkezelési és bemutatókészítő funkciót is tökéletesen ellátja az OpenOffice.org – például betűtípusokat, betűformátumokat válthatunk, többhasábos dokumentumokat hozhatunk létre, a táblázatkezelőben a megszokott módon formázhatjuk a cellákat, a bemutatókészítőben pedig számos hatás áll rendelkezésünkre a diák váltására.

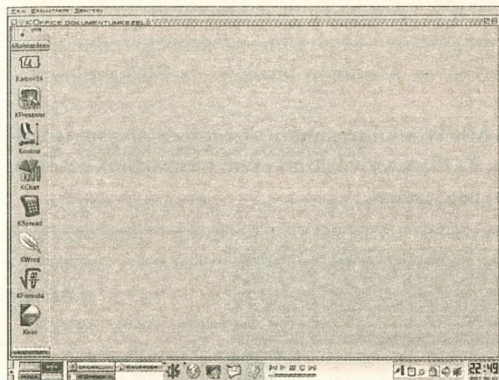


Azért a hagyományos funkciók is működnek

Munkánk végeztével lehet, hogy elektronikus levél mellékleteként kell továbbítanunk a dokumentumot. Ezt egyszerűen megtehetjük a *Fájl -> Küldés -> Dokumentum e-mailként...* menüpont alkalmazásával (ehhez az OpenOffice.org-nak az *Eszközök -> Beállítások* ablakban meg kell adni, hogy melyik levelezőklienst használja – a SuSE Linux 8.2-ben alapértelmezettként a *KMail* van megadva).

6.4 KOffice

A *KOffice* nem más, mint a KDE grafikus munkakörnyezet saját irodai programcsomagja.



A KOffice indulóképernyője

Tudása kisebb, mint az OpenOffice.org csomagé, de kisebb igényűeknek, illetve azoknak a felhasználóknak, akiknek nem kell megosztaniuk másokkal fájljaikat, tökéletesen megfelelő. A KOffice programjait egy jól megtervezett keretprogram fogja össze. Innen indíthatjuk az éppen szükséges modult (a *KChart* grafikonkészítőt, a *KFormula* egyenletszerkesztőt, a *KPresenter* bemutatókészítőt, a *KSpread* táblázatkezelőt, a *KWord* szövegszerkesztőt, a *Karbon14* vektorgrafikus rajzolót, a *Kivio* folyamatábra-rajzolót és a *Kontour* rajzolóprogramot). Annak, aki most ismerkedik az irodai csomagok használatával, feltétlenül érdemes kipróbálnia a KOffice-t, már csak a teljes magyar nyelvű súgó miatt is. (A KOffice alapértelmezésben nem települ a SuSE Linux 9.1-ben, ezt utólag pótolhatjuk a YaST2 szoftvertelepítő moduljával). A KOffice-t egyébként a Microsoft termékei közül talán a *Works*-höz lehet hasonlítani, de annál nagyobb a tudása. A KOffice esetén is e-mail csatolásként küldhetünk fájlt, de ezt csak akkor tegyük, ha a fogadó oldalon is kezel-

7 Levelezés Linux alatt

A levelezés az egyike a legnépszerűbb dolgoknak az interneten. Az e-mail gyors, pontos és adott esetben – egy kis multimédiával fűszerezve – jóval látványosabb, mint egy hagyományos postai küldemény. A Linux alatt számtalan lehetőség kínálkozik a levelezésre.

7.1 E-mail fénysebességgel

Az ember társas lény, kommunikációra éhes, mindig meg akarja osztani gondolatait, tapasztalatait másokkal. Ennek évszázadokon keresztül megvoltak a módszerei: a hang- és füstjelek, a levél, az elektromos impulzusok.

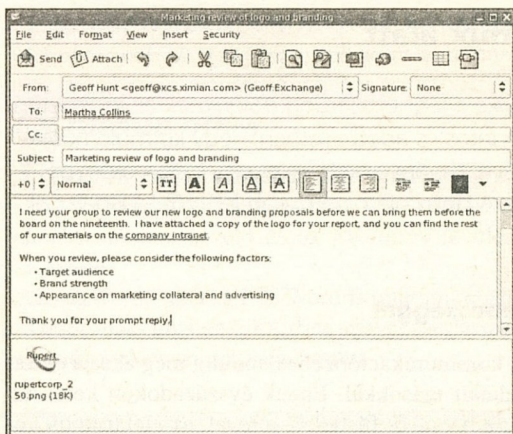
Korunk egyik legnépszerűbb üzenetformája – az SMS után – az e-mail. Segítségével hatalmas távolságokra vagyunk képesek üzenetet továbbítani, akár a másodperc töredéke alatt. Sokan még ma is csodálkoznak azon, hogy az általuk leírt kérdést néhány másodperc múlva – mert azért az elektromágneses sugárzásnak is kell egy kis idő a terjedéshez, no meg néha dugó van a bitsztrádán – az amerikai kontinensen olvassák és válaszolnak rá. Talán ez az elképesztő gyorsaság és egyszerűség tette ilyen népszerű üzenetküldési formává az e-mailt.

7.2 Az e-mail rövid története

Ki gondolta volna, hogy az e-mail már 32 éves. 1971. október 2-án *Ray Tomlinson* számítógépes mérnök küldte el az első e-mail üzenetet, amely a QWERTYUIOP karakterekből állt. Miért éppen ezt az üzenetet? Mert amerikai billentyűzetben ezek a betűk szerepelnek a legfelső sorban.

Miért éppen a @ (kukac) karakter szerepel az e-mailben (ez a karakter választja el az e-mail címben a címzettet és a postafiókot)? Talán azért, mert ezt egyetlen név sem tartalmazza, ugyanis nincs jelentése, és könnyű rákeresni.

Hogyan nevezik ezt az elválasztó jelet?



Elektronikus levél megírása az Outlook linuxos vetélytársa, az Evolution használatával

Minden országban másképp. Mi magyarok kukacnak hívjuk. Más országokban „majom farkának” titulálják. Az amerikaiak és a britek „at”-jelnek hívják, néha az osztrákok is. A franciák szerint a @ jel nem más, mint egy csiga. A kínaiak pedig egeret látnak benne.

7.3 Szoftverek

Kezdetben az e-mail a kiváltságosak üzenetküldési formája volt, és kizárólag UNIX rendszereken volt elérhető. A személyi számítógépek és az internet népszerűsödése, majd mindenki számára elérhetővé válása következtében rohamosan nőtt az igény az ilyesfajta kommunikációra. A szoftvergyártók újabbnál újabb levelezőprogramokkal szolgáltak, amelyeknél a levélküldés és elolvasás már csak „másodlagos” szempont volt. A windowsos rendszerek legelterjedtebb levelezőszoftvere ma az *Outlook*, illetve annak egyszerűbb változata, az *Outlook Express*. De vajon milyen levelezőkliensek közül választhatunk Linux alatt?

7.4 Amire még kevesen gondolnak

Mielőtt hozzáfekszünk a levelezőprogramok bemutatásához, nem szabad elfeledkezni az egyik legfontosabb dologról, mégpedig leveleink és az azokban küldött információk védelméről. Erre a Linux világában a *PGP (Pretty Good Privacy)* szabad változata, a *GnuPG* szolgál. Nagyszerű titkosító és elektronikus aláíró rendszer, amelyhez egy könnyen kezelhető, grafikus előtétprogram is létezik, a *KGpg*. Ha a telepítőkészletben nem találjuk a *KGpg*-t, letölthetjük a fejlesztői oldalról vagy Linux disztribúciónk ftp szerveréről (a SuSE Linux esetében például az <ftp://ftp.suselinux.hu> címről).

A *KGpg* segítségével saját titkos kulcsainkat, illetve a ránk bízott nyilvános kulcsokat egyaránt kezelhetjük. Ha azt szeretnénk, hogy mások is tudjanak titkosított levelet küldeni nekünk (lehetőleg úgy, hogy mi is el tudjuk olvasni), biztosítani kell számukra a nyilvános kulcsunkat. Ezt is könnyen meg tudjuk tenni a *KGpg* segítségével: exportálnunk kell a nyilvános kulcsunkat (*Keys -> Export public key...*).

Mikor célszerű használnunk a digitális aláírást, illetve az e-mailek titkosítását? Ha az információnk bizalmas, csak ránk és a címzettre tartozik (például kereskedelmi adatok, tervek), és attól tartunk, hogy a levelezőfelek között a rendszert „megcsapolják” és szűrik.

Az alábbiakban bemutatott levelezőprogramok mindegyike támogatja az erős titkosítást és a digitális aláírások használatát.

7.5 Amikor a kevés is elég

Kevés erőforrást igénylő, nagyon gazdag szolgáltatást nyújtó, konzolos levelezőprogramokat is használhatunk. Az egyik legnépszerűbb program ezek közül a *PINE* (a *PINE*-nek UNIX-os és windowsos változata is elérhető). A *PINE* majdnem minden Linux kiadásnak része.

Ha a *PINE* mégis hiányozna a telepítőkészletből, akkor a következő webcímről indulva is letölthető: www.washington.edu/pine. Minden „korszerű” szolgáltatás elérhető benne (például IMAP, LDAP, GnuPG, csatolások kezelése stb.), vezérelni azonban billentyűparancsokkal kell. A Linux világában az egyik legnépszerűbb szövegszerkesztőt használja

7.4 Amire még kevesen gondolnak

Mielőtt hozzákezdenénk a levelezőprogramok bemutatásához, nem szabad elfeledkeznünk az egyik legfontosabb dologról, mégpedig leveleink és az azokban küldött információk védelméről. Erre a Linux világában a *PGP (Pretty Good Privacy)* szabad változata, a *GnuPG* szolgál. Nagyszerű titkosító és elektronikus aláíró rendszer, amelyhez egy könnyen kezelhető, grafikus előtétprogram is létezik, a *KGpg*. Ha a telepítőkészletben nem találjuk a *KGpg*-t, letölthetjük a fejlesztői oldalról vagy Linux disztribúciónk ftp szerveréről (a SuSE Linux esetében például az **ftp://ftp.suselinux.hu** címről).

A *KGpg* segítségével saját titkos kulcsainkat, illetve a ránk bízott nyilvános kulcsokat egyaránt kezelhetjük. Ha azt szeretnénk, hogy mások is tudjanak titkosított levelet küldeni nekünk (lehetőleg úgy, hogy mi is el tudjuk olvasni), biztosítani kell számukra a nyilvános kulcsunkat. Ezt is könnyen meg tudjuk tenni a *KGpg* segítségével: exportálnunk kell a nyilvános kulcsunkat (*Keys -> Export public key...*).

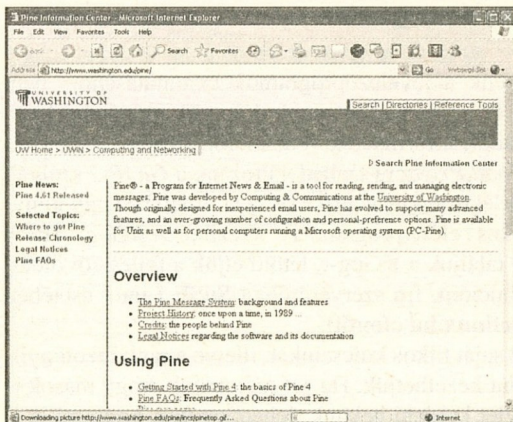
Mikor célszerű használnunk a digitális aláírást, illetve az e-mailek titkosítását? Ha az információnk bizalmas, csak ránk és a címzettre tartozik (például kereskedelmi adatok, tervek), és attól tartunk, hogy a levelezőfelek között a rendszert „megcsapolják” és szűrik.

Az alábbiakban bemutatott levelezőprogramok mindegyike támogatja az erős titkosítást és a digitális aláírások használatát.

7.5 Amikor a kevés is elég

Kevés erőforrást igénylő, nagyon gazdag szolgáltatást nyújtó, konzolos levelezőprogramokat is használhatunk. Az egyik legnépszerűbb program ezek közül a *PINE* (a *PINE*-nek UNIX-os és windowsos változata is elérhető). A *PINE* majdnem minden Linux kiadásnak része.

Ha a *PINE* mégis hiányozna a telepítőkészletből, akkor a következő webcímről indulva is letölthető: **www.washington.edu/pine**. Minden „korszerű” szolgáltatás elérhető benne (például IMAP, LDAP, *GnuPG*, csatolások kezelése stb.), vezérelni azonban billentyűparancsokkal kell. A Linux világában az egyik legnépszerűbb szövegszerkesztőt használja



A Pine honlapja

a levelek írásához, a *PICO*-t. Ahhoz, hogy a titkosítást is használni tudjuk, a PINE alatt telepítenünk kell a hozzá szükséges komponenseket (a *gpg4pine* és *pinepg* csomagokat).

Aki egyszer rákap a PINE ízére, az nem tud többé leszokni róla semmilyen grafikus csoda kedvéért.

7.6 És ami a csillogó felület alatt van

A felhasználók többsége szeret grafikus munkakörnyezettel dolgozni, így nincs igazán kedvére bonyolult billentyűparancsokat és billentyűkombinációkat megjegyezni. Számukra remek grafikus felületű levelezőprogramok állnak rendelkezésre Linux alatt.

7.7 Kmail

Az egyik legnépszerűbb levelezőkliens linuxos körökben a *Kmail*, a KDE grafikus munkakörnyezet alapértelmezett levelezőprogramja (a *kdenetwork3-mail* csomag tartalmazza). A KMail támogatja többek közt a közép-európai és a unicode kódolást is.

A Postafiók módosítása - KMail

A postafiók típusa: POP

Általános Egyéb

Név: CP

Azonosító: azonosító

Jelszó: *****

Kiszolgáló: mail.levelezo.hu

Bort: 110

A POP jelszó elmentése a konfigurációs fájlba

Az üzenetek törlése a kiszolgálóról letöltés után

Ne töltsön le innen az "Üzenetek letöltése"-kor

Szűrés azoknál az üzeneteknél, melyek mérete nagyobb, mint byte

A rendszeres üzenetletöltés engedélyezése

Ellenőrzési időköz:

Célmappa: Bejövő üzenetek

Megelőző garancs:

Segítség OK Mégsem

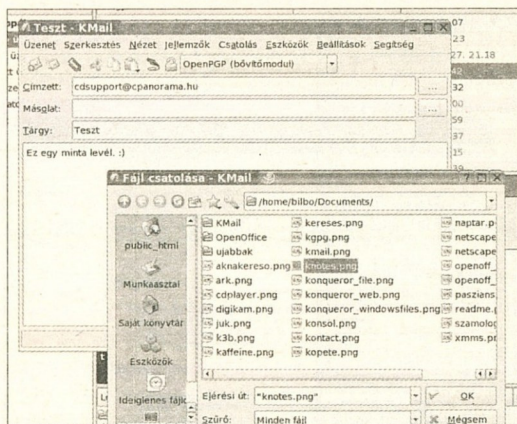
POP3 beállítások a KMailben

A KMailben a levélküldés és -fogadás valóban csak másodlagos szempont.

Manapság, a nagy információáradat korában naponta akár félszáz levél is érkezik címünkre. Ha nem tartunk rendet leveleink között, hamar elveszítjük a fonalat. Általános tapasztalat, hogy mindenki szereti saját szisztema szerint rendezni, csoportosítani leveleit. A Kmailben ezt a saját magunk által létrehozott levelezőmappák és a szűrők segítségével tehetjük meg (vannak előre definiált szűrők is, de ezek általában csak átmeneti megoldást jelenthetnek). A szűrők beállítását a *Beállítások -> Szűrők beállítása* menüpontban tehetjük meg. Nagyon hasznos a POP3-szűrő. Ennek segítségével már a POP3 szerveren kiszűrhetjük azokat az üzeneteket, amelyeket nem szeretnénk letölteni a gépünkre.

Ha kiterjedt levelezést folytatunk, a levelezőlistákon az üzenetszálakat is használhatjuk (amelyek az egymáshoz tartozó üzeneteket jelölik, illetve összekapcsolják), és amelyeket a *Mappa -> Üzenetszálak használata* menüpontban kapcsolhatunk be.

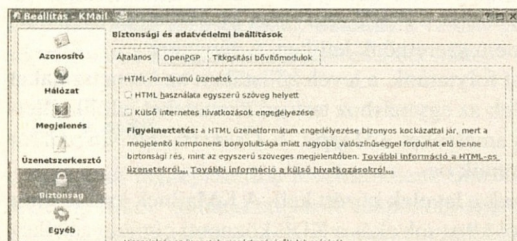
Rendet tartani nem csak a levelek között kell. A KMailnek kitűnő címjegyzéke van, de kapcsolódhatunk akár a KDE központi címjegyzékéhez vagy egy LDAP szerveren tárolt központi címjegyzékhez is.



Természetesen levelünkhöz csatolásokat is mellékelhetünk

Divat manapság barátainknak, ismerőseinknek tréfás vagy érdekes képeket, filmeket e-mailbe ágyazva továbbítani. Erre is megoldást kínál a KMail, bár ezzel a lehetőséggel célszerű óvatosan bánni, hiszen a nagy méretű e-mailek könnyen eldugítják a hálózatot.

A KMail egyik nagy erőssége a profilozhatóság: egy felhasználó több azonosítóval rendelkezhet, amelyekhez különböző e-mail címeket rendelhet. Így könnyen előfordulhat, hogy a forró hangulatú, sikamlós e-maileket ugyanaz a szigorú tekintetű vénkisasszony írja nekünk, mint a száraz forgalmi adatokról szólókat.



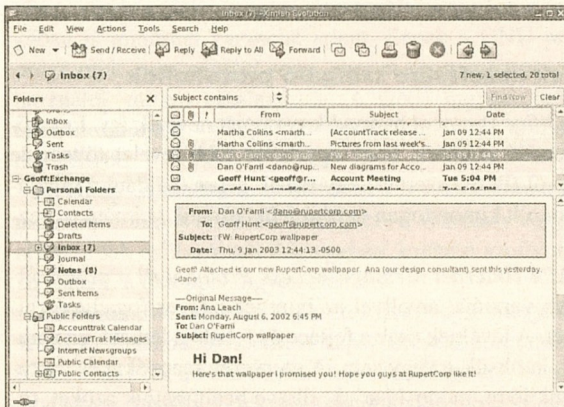
Általános beállítások és OpenPGP lehetőség a KMailben

Ilyenkor jön jól a KMail beépített titkosítója és digitális aláírás-kezelője (*Beállítások -> KMail beállítása -> Biztonság*, illetve *Azonosító* menüpontok). Hiszen ezek használatával megbizonyosodhatunk a feladó kilétéről, illetve biztosak lehetünk abban, hogy levelünket csak az arra jogosultak olvassák.

7.8 Az Evolution

Az *Evolution* a GNOME grafikus munkakörnyezet kedvelt levelező-kliense. Ha Linuxdisztribúciónk telepítőkészlete nem tartalmazza, letölthetjük a www.novell.com/products/evolution/ oldalról indulva. (Ebből is látható, hogy az egykori Ximian Evolution időközben a Novell logó alá vonult.) Az Evolution több mint levelezőprogram, hiszen naptárt, feladatkezelőt és beépített címjegyzéket is tartalmaz. Kinézetében és kezelésében nagyon emlékeztet az Outlookra, így az olyan felhasználók körében lehet népszerű, akik fontolgatják az áttérést a Linuxra.

Az Evolution is nagymértékben a felhasználói igényekhez igazítható, támogatja a felhasználói profilok (azonosítók) kezelését, a titkosítást és a digitális aláírás kezelését, a szerverekkel való titkosított kommunikációt. Ezek a a Linux levelezőkliense esetében „szériatartozékok”.



Akár az Exchange mappákat is elérhetjük az Evolutionnal

Az Evolution a vállalati szférában is sikerre számíthat kompaktsága és könnyű kezelhetősége miatt, ráadásul az Evolutiont használó kliensek Exchange szerverhez is csatlakozhatnak, és kihasználhatják annak szolgáltatásait.

7.9 E-mailekben gyakran használt hangulatjelek

Lássunk néhány hangulatjelet azok közül, amelyeket elterjedten használnak a levelekben, illetve a különböző üzenetküldő rendszerekben.

- :-) jókedvű, vicces
- :i cigiző alak
- 8-) szemüveges alak
- :-(szomorú
- 8:-) kislány
- :-9 megnyalja a szája szélét
- :’(sírás
- :-O meglepődés, csodálkozás
- :-D nevetés
- :-> sátáni vigyor
- ;) kacsintás

7.10 E-mailek kezelésére szolgáló protokollok

POP3: a *Post Office Protocol* harmadik verzióját nevezik így. Lehetővé teszi a felhasználó számára, hogy egyszerre több levelet töltsön le egyik számítógépről (POP3 szerver) egy másik gépre (például a sajátjára). A POP3 protokollt kimondottan egyéni felhasználók számára tervezték.

IMAP: az *IMAP4 (Internet Message Access Protocol 4)* a protokollszabvány legújabb verziója, amellyel az internet-szerver fogadja és tárolja az e-maileket. A levélnek csak a fejléce és feladója látható, ez alapján dönthetjük el, letöltsük-e vagy sem. A szerveren mappákat és postafiókokat hozhatunk létre, módosíthatjuk, illetve beállíthatjuk azokat, törölhetjük üzeneteinket, vagy rákereshetünk bizonyos részekre. Az

IMAP folyamatos kapcsolatot igényel a szerverrel arra az időre, amíg leveleinkkel dolgozunk.

SMTP: a *Simple Mail Transfer Protocol* egy alkalmazási protokoll, amely lehetővé teszi a hálózati felhasználók egymással való kommunikációját: leveleket tud küldeni és fogadni.

8 Grafika Linuxon

Aki úgy gondolja, hogy egy grafikus szoftver óhatatlanul horribilis összegbe kell, hogy kerüljön, az még nem ismeri a Gimpet. Ez az ingyenes program számos olyan jellemzővel büszkélkedhet, amellyel csak az Adobe cég méregdrága programjainál (például a Photoshopnál) találkozunk.

8.1 A Gimp

A *Gimp* a *GNU Image Manipulation Program* rövidítése. A GNU betűszó, amely a *GNU is not Unix* rekurzív ismétlése, s voltaképpen önmagában is minőségi garanciát jelent. Ennek a GNU projektnek számos programját, mint például *gcc*-t, *egcs*-et vagy az *Emacs*-et világszerte felhasználók milliói alkalmazzák. A GNU ingyen-szoftvert is jelent, a GNU programok – a Linuxhoz hasonlóan – csak disztribúcióként kerülnek pénzbe.

A Gimp szabadon használható, nagy teljesítményű képfeldolgozó program. Számos effektus, amelyeket a Windows vagy MacOS környezetben csak csillagászati összegekért kapható szoftverekkel lehet megvalósítani, a Gimpel ingyen elérhető.

Több mint három éves fejlesztés után végre megjelent a *GIMP 2.0*-s verziója. A szabadon elérhető képszerkesztő program legújabb változatában nem csak a felhasználói felületet dolgozták át teljesen, és egészítették ki új menükkel, hanem a program új architektúráján is alapszik. Természetesen rengeteg új funkciót is tartalmaz, közülük az egyik legfonto-

sabb a CMYK támogatás, amely elsősorban a nyomdaiparban fontos. A GIMP főablaka most több elemből áll. Így egyfelől gyorsabban lehet hozzáférni az egyes funkciókhoz, másfelől kevesebb ablakot kell megnyitni.



A Gimp eszköztára

További új funkciók a GIMP 2-ben a továbbfejlesztett szöveg- és rétegzelés, az XML-alapú SVG formátum importálása és exportálása, valamint a digitális fényképezőgépek által használt *EXIF* képinformációk kezelése. A GIMP ezen felül a többoldalas *TIFF* fájlokat is kezeli, ami például a fax-üzenetek megtekintésére használható.

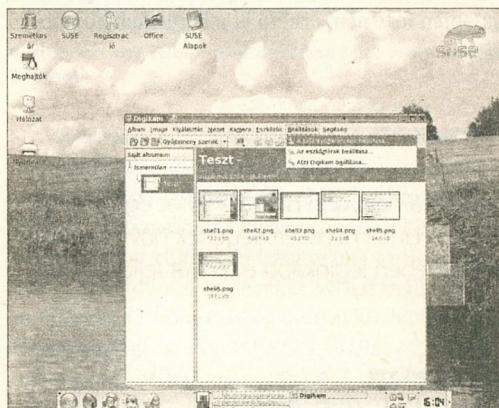
Gimp a neten

A Gimp honlapjáról, a *Resources* pontból tovább bővíthetjük digitális műtermünket. A Gimp honlapot a www.gimp.org címen találjuk.

8.2 Kooka – gyors és könnyű lapolvasás

A *Kooka* rengeteg funkciót kínál felhasználóbarát felületen. Egyedülálló része a beépített karakterfelismerő program (OCR), amely a magyar helyesírás-ellenőrzővel kombinálva még a kéziratoknál is megfelelő eredményeket produkál.

8.3 Digikam – digitális fényképek gyors átvitele



A Digikam felülete

A *digikam* program a manapság divatos digitális fényképezés egyik alapeleme Linuxon, mivel a legtöbb digitális kamerát kezeli, segít a képek áttöltésében és rendszerezésében. Hozzáteesszük: ma már Linux alatt sem nagy művészet a digitális fényképezőgéppel készült képek feldolgozása, így ebből a szempontból is tökéletes otthoni rendszert kapunk a pingvines csomagban.

8.4 Corel PhotoPaint

Ha egy kicsit kutatunk az interneten, egy igazán nagy nevet is találunk a linuxos grafikai programok sorában. Ez pedig nem más, mint a Corel PhotoPaint 9-es verziójának linuxos változata. Pontosabban a *Wine* alá optimalizált változata. Természetesen szó sincs arról, hogy kézzel kellene konfigurálnunk a Corel-t ahhoz, hogy együttműködjön a Windows-emulátorral. Egy igazán kellemes telepítőprogram segít át bennünket a kezdeti lépéseken. A program működése egy az egyben megegyezik a Windows alatti PhotoPainttel, így az áttérésre is remek alternatívát jelenthet a grafikákkal foglalkozóknak. A dologban egyébként az a legszébb, hogy a PhotoPaint 9 linuxos változata árban is tökéletesen illeszkedik a szabad világhoz, ugyanis ingyenes. Az egyetlen probléma vele, hogy kicsit keresgélünk kell utána a világhálón (például a Google keresőben), mert a Corel honlapján már nem érhető el a letöltések között.

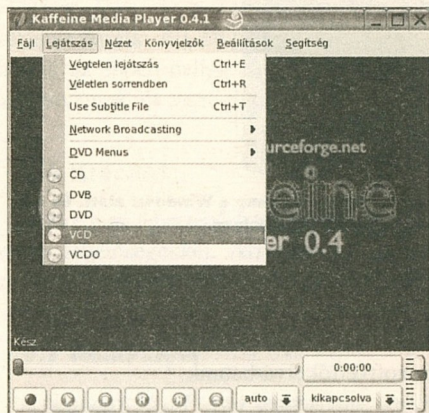
9 Multimédia Linuxon

A multimédia támogatása nagyban hozzájárulhat egy operációs rendszer sikeréhez. A Linux népszerűségének növekedése az otthoni felhasználók körében leginkább e terület fejlődésének köszönhető.

9.1 Multimédia Linux alatt

A Linux egyik nagy hátránya a Windowszal szemben sokáig az volt, hogy igencsak mostohán bánt a multimédiával, azaz a hang- és videoállományok, képek kezelésével. Mára ezeken a gyermekbetegségeken bőven túllépett már a pingvines rendszer, amelyben immár számos médialejátszó és képnézegető áll a rendelkezésünkre.

9.2 Kaffeine

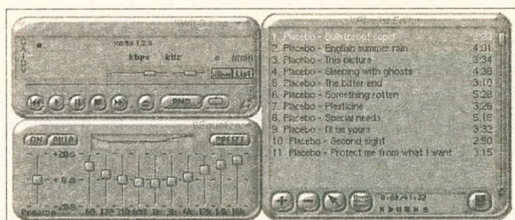


A Kaffeine egy remek médialejátszó KDE alatt. Alapját a már régóta népszerű Xine adja

A Kaffeine tulajdonképpen a Xine médialejátszó KDE-s felülete, amely ízlésesen és jól áttekinthetően kínálja mindazt, amit egy komplett médialejátszótól elvárhatunk. Meglepő módon – jogi okokból – a kódolt DVD-k lejátszásához szükséges codeceket alapbeállításban nem telepíti fel, így azokat külön kell letöltenünk az internetről. Végző megoldásként akár a windowsos codeceket is használhatjuk, ha bemásoljuk őket a `/usr/lib/win32` könyvtárba, de trükközhetünk a VOB állományok külön megnyitásával is. Az MPEG-1, MPEG-2, DivX stb. formátumok lejátszása gond nélkül megoldható Linux alatt, és hasonló a helyzet a különböző zenei állományok (WAV, MP3, OGG stb.) lejátszásával is. Mindenféle segítséget megkapunk a médialejátszó működésre bírásához a <http://www.xinehq.de/> címen.

9.3 XMMS

Az XMMS első ránézésre bizonyára sokaknak a Winampot juttatja eszébe. Második ránézésre is ez a helyzet, hiszen az XMMS használata



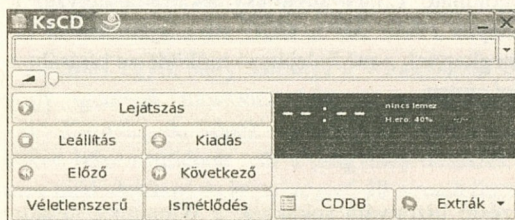
Az xmms éppen azt tudja a Linux alatt, amit a Winamp a Windows alatt. És erre még az is rájatszik, hogy küllemében is szinte ugyanolyan

szinte teljesen megegyezik a Winampéval. Segítségével meghallgathatjuk zenei állományainkat, és különféle skinekkel akár a program külsejét is teljesen az igényeinkhez alakíthatjuk. A program gyakorlatilag mindent tud, amit egy zenelejátszó szoftvertől elvárhatunk.

9.4 KaudioCreator

A *KaudioCreator* segítségével audiolemezeinket konvertálhatjuk valamely népszerű zenei fájlformátumba, hogy azután kedvünk szerint összeválogathassuk kedvenc dalainkat a merevlemezen. Ebben segítségünkre lehet még a *Juk* nevezetű alkalmazás is, amely segít karbantartani a rippelt MP3 dalgyűjteményt és a TAG bejegyzések szerkesztésével is megbirkózik.

9.5 KsCD



Az audio CD-k lejátszásának nagymestere, a KsCD

Az audio CD-k lejátszására az egyik legjobb megoldást a KsCD nyújtja. Használata egyszerű, felülete pedig teljesen a KDE-s környezethez alkalmazkodik. A CDDB adatbázis használatával egyszerűen azonosíthatjuk az éppen hallgatott albumot (feltéve persze, hogy van internetkapcsolatunk, és az adott album is szerepel az online adatbázisban).

9.6 Krecord

A *Krecord* egyszerű hangrögzítő programocsksa, gyakorlatilag minimális lehetőségekkel. Arra az egy dologra jó, amire szánták: rögzíti mondandónkat a hangkártyához csatlakoztatott mikrofonból.

9.7 RealPlayer

A népszerű *RealPlayer* lejátszónak szerencsére linuxos változata is létezik, így őt sem kell nélkülöznünk, ha át akarunk állni a pingvines rendszerre.

9.8 NoteEdit



A NoteEdit segítségével gyors és egyszerű a zeneszerzés!

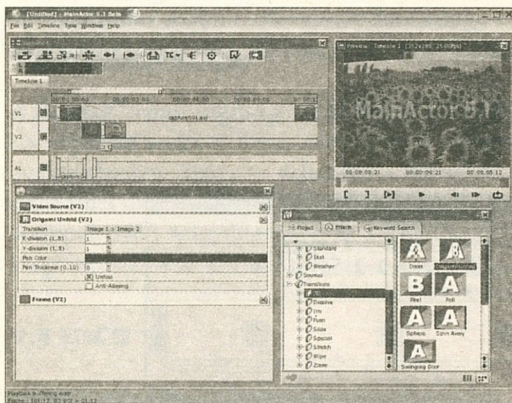
A gitárakkordoktól és a szövegtől eltekintve minden komplex többszólamú struktúra egy szerkesztővonalon állítható be. A *MusiXText* használva, amely szintén része a SuSE LINUX-nak, a kész kottákat professzi-

onális minőségben nyomtathatjuk ki. A NoteEdit segítségével MIDI fájlokat is használhatunk. Az elemekre bontás funkció megkönnyíti a MIDI fájlok olvasható kotta formára átalakítását. MIDI export esetén a teljes környezet menthető, beleértve a hangszerezést és a sztereobeállításokat is.

9.9 Kdetv

A *Kdetv* egyszerű, de jól használható program, amelynek segítségével tévétunerünket üzemelthetjük be Linux alatt. Könnyedén váltogathatunk a különböző csatornák között, és lehetőségünk van tévézni teljes képernyőn vagy éppen ablakban.

9.10 MainActor



A MainActor egy könnyen használható videoszerkesztő alkalmazás

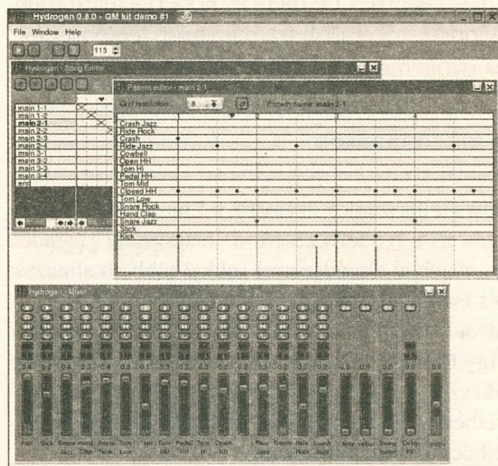
Kizárólag a SUSE LINUX 9.1 Professional dobozos verziója tartalmazza az új *MainActor 5* béta verzióját.

A MainActor egy könnyen használható videoszerkesztő alkalmazás, amellyel analóg vagy digitális kamerával készített felvételeinket átmásolhatjuk a merevlemezre, és ott szerkeszthetjük, feliratozhatjuk vagy különböző vizuális effektekkel tarkíthatjuk őket.

10.11 Sweep

A kitunó qaRecordon kívül a SuSE Linux egy új hangszerkesztőt is tartalmaz, a *Sweepet*. A Sweep segítségével könnyen szerkeszthetünk hangfájlokat. A lemezlovasok jó hasznát vehetik a beépített scratch eszköznek, a *Scrubbynak*, amely az egér segítségével teszi lehetővé a hangok közti gyors előre-, illetve visszaugrást. Természetesen az alkalmazást hangrögzítésre is használhatjuk.

9.12 Hydrogen



Doboljunk könnyedén a Hydrogen segítségével

A *Hydrogen* dob gép segítségével a zeneszámokat a megfelelő kísérettel láthatjuk el. Használhatjuk a *JACK Audio Connection Kitet* is, más szoftverszintetizátorokkal (*FluidSynth*, *AlsaModularSynth*) való keverésre. Ezután rögzíthetjük a mixet a qaRecorddal, és akár közvetlenül CD-re is írhatjuk. A dob gép hangja közvetlenül – a JACK használata nélkül is – kiküldhető a hangkártyára. Ezt a *Preferences -> Audio System* pontban lehet beállítani.

Ma már tehát egy komplett zenestúdiót is berendezhetünk a Linux segítségével, és az otthoni önfeledt szórakozás is tökéletesen megoldható, ha a pingvines rendszer mellett voksolunk.

10 Hétköznapi alkalmazások

Egy teljes Linuxdisztribúció alkalmazások ezreit rejt. Így szinte elképzelhetetlen, hogy amit Windows alatt meg tudunk csinálni, az Linux alatt valamiért ne menne. Ebben a fejezetben összeállítottuk a Windowsról átállók számára talán leglényesebb alkalmazások gyűjteményét.

10.1 Hétköznapi alkalmazások

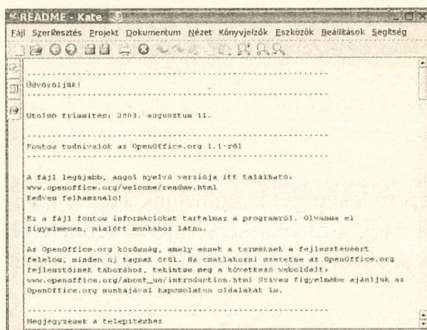
Éppúgy, mint a Windows felhasználók számára, a Linux felhasználóknak is számos alkalmazás áll a rendelkezésére a „hétköznapi” teendők elvégzésére. Itt azonban magával a rendszerrel sokkal több alkalmazást kapunk, mint a Windows esetében.

Az áttérők itt is mindent megtalálnak, amit a Microsoft-féle rendszer alatt már megszoktak. Így természetesen rendelkezésre áll a kalkulátor, az egyszerű szövegszerkesztő, a rajzprogram, a levelezőkliens vagy éppen a böngésző. Sok esetben egy feladatra akár több alkalmazást is találunk a különböző disztribúciók összeállításában.

10.2 Kcalc

A számológép szinte mindenik operációs rendszernek a részét képezi, így természetesen a Linuxból sem maradhatott ki. A *Kcalc* a KDE felület „matematikusa”. Az alapfunkciók mellett számos extra segítségével igyekszik egyszerűsíteni a bonyolult számításokat is.

10.3 Editor



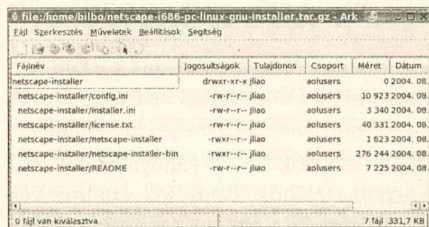
A Notepad Linuxos megfelelője

Az *Editor* a Windows Notepadjének pingvinos megfelelője, bár annál valamivel több funkcióval ruházták fel. Elsősorban egyszerű szöveges állományok vagy parancsszkriptek szerkesztésére használható.

10.4 Kpilot

A *Kpilot* azoknak lehet hasznos, akik PalmOS alapú tenyérgepet használnak. A program segítséget nyújt a PIM funkciók (naptár, címjegyzék, feljegyzések stb.) szinkronizálásában az asztali PC és a tenyérgep között.

10.5 Ark



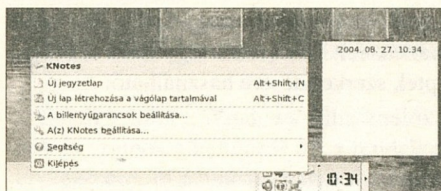
Szinte bármilyen tömörített állománnyal megbirkózik az Ark

Az *Ark* a KDE felület tömörített állománykezelője. Megbirkózik a ZIP, LHA, RAR, TAR, ZOO és AR formátumokkal, így gyakorlatilag minden igényt kielégít. Kezelése egyszerű és sebességére sem lehet egyetlen rossz szavunk sem.

10.6 Ksnapshot

A *Ksnapshot* segítségével képernyőképeket készíthetünk a teljes munkaasztalról, egy adott ablakról vagy a munkaasztal kijelölt területéről. Egyszerűen kezelhető és gyors szoftver, amely ráadásul több képformátumot is támogat.

10.7 Knotes



Jegyzetek gyorsan és egyszerűen

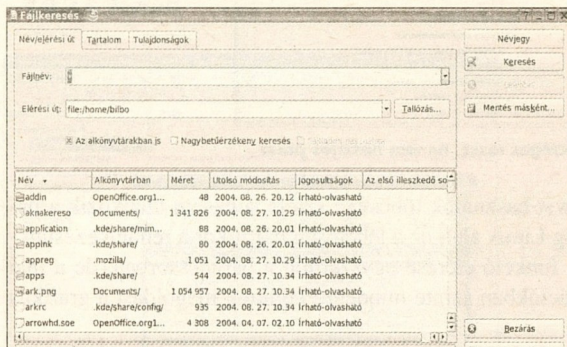
Egy nagyon hasznos apróság a *Knotes*, amelynek segítségével gyors feljegyzéseket készíthetünk, hasonlóan a *Post It* cetlikhez. Az elkészült feljegyzéseket a *Kpanelen* érhetjük el, a kis sárga jegyzettömbre kattintva. Ugyancsak itt készíthetünk új feljegyzést, akár úgy, hogy egy üres lapot nyitunk, akár úgy, hogy a vágólapról illesztjük be a feljegyzendő szöveget egyetlen kattintással.

10.8 Kpager

A *Kpager* segítségével a virtuális asztalok között váltogathatunk, hasonlóan a *Kpanelen* megülő asztalkezelőhöz. Nem sok értelme van mindkettőt használni, érdemes kiválasztani a nekünk szimpatikusabbat és a másiktól „megszabadulni”.

10.9 KDE System Guard

A *System Guard* folyamatos megfigyelést végez gépünk különböző egységeinek munkájáról, és az eredményt grafikus formában mutatja meg. Így jól áttekinthető formában követhetjük nyomon rendszerünk működését, például a processzor terheltségét és a memóriahasználatot.



Keresni is éppolyan könnyű, mint Windows alatt

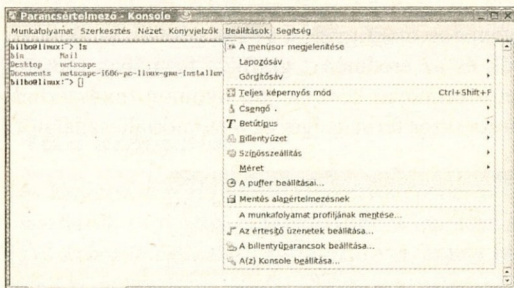
10.10 Remote Sharing és Remote Desktop Connections

E két alkalmazás használatával távoli elérést valósíthatunk meg PC-nken. Így például otthoni gépünket akár munkahelyünkről is elérhetjük, természetesen a megfelelő jogosultságok birtokában.

10.11 A Sax2 és a Yast

A SuSE Linux két alapvető konfigurációs programja. A *Sax2* segítségével a grafikus kártya és a monitor beállításait végezhetjük el, míg a *Yast* tulajdonképpen Linuxunk minden rejtett beállításához hozzáférést enged. A hardverek és a szoftverek testreszabását egyaránt a *Yast*ban végezhetjük el, természetesen csak a rendszergazdai jogosultságok birtokában. Amennyiben nem rendszergazdaként léptünk be, a funkciók használata előtt közvetlenül is megadhatjuk a szükséges jelszót.

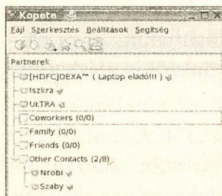
10.12 Terminal, konzol



A konzol nem szükséges rossz, hanem hasznos plusz

Míg a Windowst használók többsége szinte sohasem találkozik a parancssorral, addig Linux alatt ez a lehetőség bármikor a rendelkezésünkre áll. Jónéhány funkció elérése egyszerűbb a parancssorban, de a mai modern disztribúciókban szinte mindenre találunk megoldást a grafikus felületen is.

10.13 Kopete

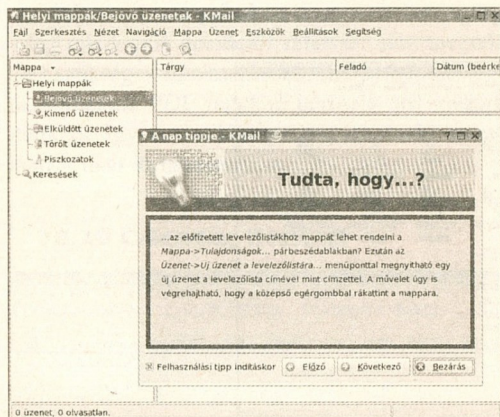


Minden üzenetküldő egy helyen

Azok a Windows felhasználók, akiknek internet-elérésük van, bizonyára találkoztak már a Windows saját üzenetkezelőjével, a *Messenger*-rel. Ha mégsem a Microsoft termékét kívánják használni, akad még bőven számukra chatprogram, például az *ICQ*, az *AOL* vagy akár a *Yahoo Messenger*. Linux alatt mindezeket az üzenetküldőket közös felületen ér-

hetjük el, így ha ismerőseink esetleg különböző üzenetküldő rendszereket használnak, itt nem kell külön-külön feltelepíteni és használni a szükséges szoftvereket. A Kopete minden népszerű rendszerbe képes belépni, és egy közös felületen megjeleníteni a különböző rendszerek felhasználóit. Természetesen ez alól az MSN Messenger sem kivétel.

10.14 Kmail



A levelezés könnyed változata

Az Outlook Express linuxos megfelelője a *Kmail*, amelyet jól átlátható felülettel láttak el, és amely kevésbé érzékeny az esetleges vírusokra is. Spamszűrő funkciót sajnos itt sem találunk, de talán a következő verzióra ezt az apró hiányosságot is pótolják a készítőik.

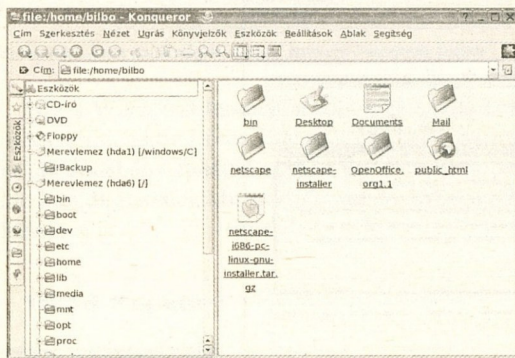
10.15 KdiskFree

Az egyik legegyszerűbb eszköz, amellyel megbizonyosodhatunk, hogy merevlemezünkön van-e még elegendő szabad hely, a *KdiskFree*. Egyetlen kattintás, és máris láthatjuk, miként sikerült gazdálkodnunk a rendelkezésre álló hely tekintetében.

10.16 Kfloppy

Bár a floppykat immár szinte teljesen kiszorították az egyre olcsóbb újraírható CD-k és memóriakártyák, azért még biztosan akadnak, akik a kisebb állományok mozgatását eme ősi eszköz segítségével oldják meg. A *Kfloppy* segítségével floppylemezeinket formázhatjuk DOS-os vagy ext2-es formátumra.

10.17 Konqueror



A Konqueror az Intéző és az Explorer ötvözete

A *Konqueror* kettős funkciót lát el a KDE alatt. „Egyszemélyben” a rendszer grafikus fájlkezelője és böngészője. Böngészőként nem tartozik a legjobbak közé, de ha gyorsan szeretnénk egyszerűbb oldalakat megtekinteni, akkor kézenfekvő megoldást jelent. Egyébként jobban járunk, ha letöltünk egy professzionális böngészőszoftvert, például a Netscape 7.2-t vagy az Opera 7 linuxos változatát.

10.18 K3b

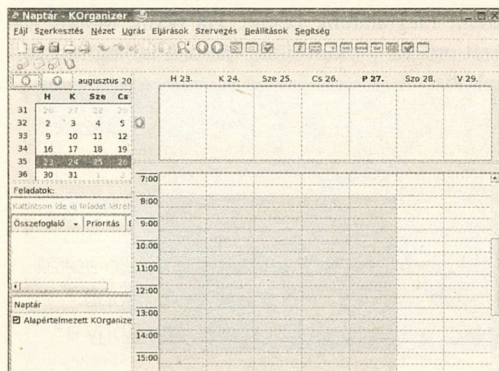
A *k3b* a KDE felület immár jól bevált CD/DVD-írója. Segítségével lementhetjük dokumentumainkat, képeinket vagy videóinkat egy újraírha-

tó CD-re, DVD-re, vagy éppen lemásolhatunk egy másik CD-t, DVD-t. Használata rendkívül egyszerű.

10.19 Document Viewer

A *Document Viewer* fedőnév tulajdonképpen az Acrobat Reader linuxos változatát rejti. Ebből az következik, hogy segítségével PDF dokumentumokat nézegethetünk. A PDF formátum az egyik legnépszerűbb az elektronikusan publikált dokumentumformátumok között. Gyakorlatilag mindegyik operációs rendszer alatt megtalálhatók a megtekintéséhez szükséges alkalmazások. Az *OpenOffice.org* segítségével magunk is készíthetünk PDF fájlokat, bármely dokumentumunkból vagy táblázatunkból. Így azokat könnyedén, mindenki számára elérhetően publikálhatjuk akár az interneten is.

10.20 Calendar, Kontact



Tennivalóinkat mindig átlátjuk a naptár segítségével

A Windowshagyományokkal ellentétben itt a PIM alkalmazások is a rendszer részét képezik. A KDE alapértelmezett megoldása erre a feladatra a *Calendar* és a *Kontact*. Előbbi egy elektronikus határidőnapló, amelyben nyilvántarthatjuk fontos teendőinket. Felülete nagyon barátság-

gos és áttekinthető, kicsit hasonlít a Microsoft-féle Outlookéra. Heti, havi, napi nézetek közül választhatunk, beállíthatunk riasztásokat, minden bejegyzéshez megjegyzéseket fűzhetünk, vagy éppen hozzárendelhetjük egy megbeszéléshez a résztvevők névjegyeit.

A Kontact szorosan együttműködik e téren a Calendarral. Vagyis a Kontact alkalmazásban felvett címeket, neveket, telefonszámokat közvetlenül innen is elérhetjük. Ez az összefonódás egyébként is jellemző a Kontact alkalmazásra, hiszen többek között a Kmail is képes használni az itt felvitt bejegyzéseket.

Mint látható, Linux alatt éppúgy megtalálunk minden fontos alkalmazást, mint a különböző Windows változatokban. Sőt, az esetek többségében jóval többet is, hiszen egy komplett disztribúció általában 5-8 CD-n vagy DVD-n lát napvilágot, alkalmazások ezreivel. Ezek között persze vannak átfedések: számológépből, naptárból például 5-6 félélt is találunk egy-egy disztribúción belül. Általánosan elmondható, hogy a KDE grafikus felület használata esetén gyakorlatilag bőven elegendő a KDE-s alkalmazásokat telepíteni. A játékoktól a multimédián keresztül a felhasználói szoftverekig mindent megtalálunk benne. Ha pedig többre van szükségünk, vagy konkrét programot keresünk, ráérünk utólag hozzáilleszteni azt a rendszerünkhöz.

11 Játékok

A játék gyönyörű... – Linux alatt is. Bár inkább a kisebb asztali játékok hódítanak, azért találunk szép számmal nagyobb terjedelmű alkotásokat is. Egyébként is, ki mondta, hogy a méret a fontos?

11.1 Játék Linux alatt

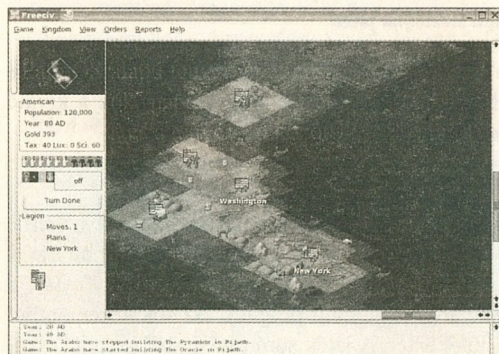
Azt a tényt, hogy a Linux sokáig háttérbe szorult, mint multimédia- és játéklplatform, valószínűleg senki sem vitatja. A Linux-hívők hosszú időn át csak vágyakozva nézhették a Windows alatt megjelenő jobbnál

jobb stratégiai és akciójátékokat. A játékefejlesztők lassan mozdultak rá az új platformra, de mára egyre inkább megtörni látszik a jég: sorra jelennek meg a kereskedelmi játékok Linuxverziói is. Persze ingyen is mérdelek játékhoz juthatunk, bármelyik Linuxdisztribúció részeként.

11.2 Kicsi játék, jó játék

A Windowsban megszokott kártyajátékok és az aknakereső a Linuxnak is a részét képezik, sőt ügyességi és logikai játékok tömkelegéhez is hozzájutunk a KDE és a GNOME jóvoltából. Se szeri, se száma a sakk- és kártyajátékoknak, s repkedhetünk az űrben, gyűjtögethetünk kristályokat és dobozokat, vagy pókereshetünk kemény tétekekért. Több száz játék vár ránk, amikor egy teljes disztribúciót telepítettünk. Ezek a játékok elsősorban játékmenetükkel kötik le a felhasználót, grafikailag bizony némi kívánnivalót hagynak maguk után. Ez persze csöppet sem akadály, amikor már ráérezünk a játék ízére.

11.2.1 Freeciv



A Freeciv igazi online stratégiajáték

Vezessük népiünket győzelemre, legyünk sikerebbek, mint más népek! A játék célja, hogy elsőként érjük el a legközelebbi csillagrendszert, az Alpha Centaurit, vagy semmisítsünk meg minden ellenfelet. A

háborús megoldások a legkevésbé konstruktívak, így ezekért kapjuk a legkevesebb pontot. Az egész játék során törekedni kell egy békés, demokratikus, gyarapodó állam fenntartására. A Freeciv hálózatban is játszható, akár az interneten keresztül is.

11.2.2 Wesnoth



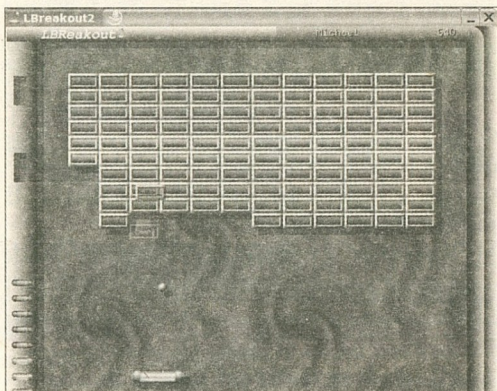
A Wesnoth egy fordulóalapú stratégiai játék

A *Battle for Wesnoth* egy fordulóalapú stratégiai játék. Cél a falvak és a települések feletti ellenőrzés megszerzése. Sok játékszín és a kiváló grafika gondoskodik az órákig tartó játékélvezetről.

11.2.3 Beneath a Steel Sky

Ez a kiváló cyberpunk kalandjáték a korábban méltatlanul háttérbe szorult *Lure of the Temptress* fantasy-játék utóda. Jelenleg ez az egyik legjobb, piacon lévő cyberpunk játék. A főszereplő *Robert Foster*, a nyomászó, futurisztikus város elnyomott polgára, aki sok szempontból *George Orwell* hőisére emlékeztet. A játék során megtalálja régóta elveszettnek hitt apját, számtalan veszéllyel kell szembenéznie, és meg kell oldania jó néhány puzzle-t. A játék legérdekesebb szereplője *Joey*, a főszereplő szószátyár droidja. Ironikus megjegyzései és szarkasztikus viselkedése oldja némileg a játék sötét atmoszféráját.

11.2.4 LBReakout – falbontó



Öreg játékok nem vén játékok – egy kis falbontás

A régi szép idők nagy slágere volt – már a Commodore gépeken is – a *Breakout*, egy faltörő stílusú ügyességi játék. A cél az, hogy megsemmisítsük a felettünk magasodó falat egy ütő és egy golyó segítségével. Ez meglehetősen nagy ügyességet kíván, hiszen a falat építő téglák kicsik. A játék célja, hogy minél több pontot gyűjtsünk össze.

11.2.5 Frozen Bubble



Az egyik legjobb linuxos játék, a Frozen Bubble

A *Frozen Bubble* személyes kedvencünk. Linux alatt jelenleg ez az egyik legkedvesebb grafikával és legizgalmasabb játékmenettel megáldott ügyességi-logikai játék. A játékban az a dolgunk, hogy a következő szintre való jutáshoz a lehető leggyorsabban eltüntessük a színes buborékokat. A buborékok csoportjait azonos színű párjukkal lehet megsemmisíteni. A kétjátékos módban összemérhetjük tudásunkat egy másik játékosal. Tökéletes grafika és kiváló hangeffektek teszik hosszú időre megunhatatlanná a játékot. Ez a játék természetesen az 1 CD-s SuSE Linuxból sem maradhatott ki.

11.2.6 Enigma

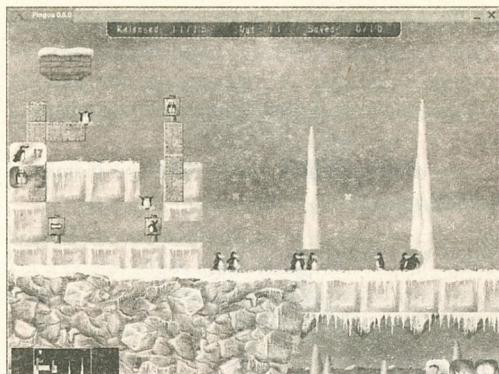
Az *Enigma* az Oxyd-kövek csodálatos világába kalauzol el bennünket. A következő táj eléréséhez meg kell találni az összes Oxyd-követ a fekete márvány alatt. A feladat könnyűnek tűnik, ám nehezíti az a körülmény, hogy az Oxyd-köveket elrejtették, nem lehet őket elérni, illetve különböző csapdákat kell elkerülni, hogy eljussunk hozzájuk. Több mint száz tájkép, csodás hangok és háttérzene garantálja a szórakozást órákon keresztül.

11.2.7 FooBilliard

A billiárd egy remek sport, különösen, ha van hozzá megfelelő méretű szobánk, ahol elfér egy billiárdasztal. A FooBilliard segítségével otthon is nyithatunk 3D billiárdtermet. Játshatunk a számítógép ellen, vagy akár másokkal is összemérhetjük tudásunkat a hálózaton keresztül.

11.2.8 Pingus

„Hosszú évszázadokig a pingvin boldogan, békességben élt a Déli-sarkon az összes állattal, a természet egyensúlyban volt, és úgy tűnt, hogy semmi sem tudja tönkretenni e békés állapotot. A pingvin boldog volt, tudván, boldogságának sosem lesz vége.” Ezzel az idézettel kezdődik a történet, s már sejthetjük is, hogy a dolgok persze másként alakulnak, mint azt a gyanútlan pingvin képzeleli. A játékos feladata a pingvint számtalan veszélyes küldetésen keresztül vezetni. A küldetések során hidakat építeni, mászni, ásni vagy éppen „repülni” kell. A kiváló grafika és hangeffektek mellett a háttérzene és a történet teszi izgalmassá a játékot.



Mentsük meg a pingvineket!

Az összes megpróbáltatás sikeres megoldását követően egy grafikus szerkesztővel új szinteket lehet létrehozni. Egy vérbeli Lemmings klón, Linux módra.

11.3 Emulátorok

Windowsos játékaink nagy részét ma már Linux alá „portolhatjuk” a *Wine Windows Emulator* segítségével. Sok windowsos játék használható így módon Linux alatt, köztük olyan népszerűek is, mint mondjuk az *Age of Empires*. Ugyancsak használhatók és koruk ellenére még mindig óriási játékelményt nyújtanak a régi Commodore 64-es játékok is. Ezekből több százat találunk az interneten, amelyeket a disztribúciókban megtalálható C64 emulátorokkal indíthatunk el. Az emulátorok között persze nem csak a C64, hanem a népszerű Amiga és GameBoy is megtalálható, de futtathatunk régi DOS-os játékokat is, ha kedvünk tartja.

11.4 A nagyok

Szerencsére a játékkészítők többsége már régen ráébredt a Linux lehetőségeire, így több olyan programot láthatunk viszont e rendszeren, amelyik Windows alatt már sikert aratott. Ilyen például a *Myth II*:

Soulblighter, a *Railroad Tycoon II*, az *Eric's Ultimate*, a *Solitaire*, a *Heretic II*, a *Quake III Arena*, a *Heavy Gear II*, a *SimCity 3000*, a *Sid Meier's*, az *Alpha Centauri*, a *Soldier of Fortune*, a *Descent3*, a *MindRover*, az *Unreal Tournament*, a *Kohan: Immortal overeigns*, a *Tribes 2*, a *Deus Ex*, *Rune* és a *Heavy Metal: F.A.K.K.2*.

A két legnépszerűbb, Linux alatt is elérhető játék jelenleg a *Heroes of Might and Magic 3* és a *Civilization 2: Call to Power*.

11.4.1 Heroes of Might and Magic 3



A Heroes 3 fogalom a körökre osztott stratégiajátékok között

A *Heroes* egyike a legnépszerűbb és legnagyobb rajongótáborral rendelkező játékoknak. A fantasy-világban játszódó játékban különböző hősöket irányítva kell véghezvinnünk a nem éppen könnyű küldetéseket. A játék során nem csak hadseregünk nagysága és katonáink ereje lényeges, hanem hősünk tapasztalatának és erejének növelése is. Egy gyenge és tapasztalatlan hős vezénylete alatt a legerősebb csapatot is könnyedén legyőzi az ellenfél. Varázstárgyak, varázslatok segítenek bennünket a siker elérésében. Nyolc teljesen különböző várban készülhetünk a mindent eldöntő csatákra.

Jó esetben hónapokra, „rosszabb” esetben évekre e játék rabjaivá válhatunk, különösen, ha az interneten vagy hálózaton keresztül társakra is lehetünk, akár ellenfelekre, akár szövetségesekre. A hangulat és a grafi-

ka tekintetében ez a játék tökéletes telitalálat. Ha már minden küldetést teljesítettünk, a pályaszerkesztő segítségével elkészíthetjük saját pályáinkat is. Fel hát a trónra, és vigyük győzelemre csapatainkat a sárkányok, pegazusok, háрпиák és törpék világában.

11.4.2 Civilization 2: Call to power

A Civilization ugyancsak népes rajongótáborral büszkélkedhet. Ebben a játékban a kezdetektől az űrkorszakig kell végigvezetnünk nemzetünket a túlélés rögzös útján. Szép, kidolgozott játékmenet és ízléses grafika jellemzi. Igazi történelmi játék.

Ezek a megoldások általában szintén a Wine-on alapulnak, vagyis tulajdonképpen az eredeti windowsos játékkal játszhatunk, csak éppen a készítők előre konfigurálják a megfelelő működéshez a Windows emulátort. A www.tuxgames.com címen számos ilyen játékot találunk, amelyeket online megvásárolhatunk, és az esetek többségében demójukat is letölthetjük.

Linux otthonra

A Linux története • Gyors fejlődés • Újdonságok • Megújult grafikus felület • Multimédia és játék • Grafikai alkalmazások • Linux-Windows barátság? • Mobilitás – Telepítés Windows mellé • Előkészületek • Két rendszer egymás mellett • Telepítés lépésről lépésre • Finomhangolás – Biztonság • Első lépések • Ablakkezelők és grafikus munkakörnyezetek • A bőség zavara • A grafikus felületek alapja – KDE – GNOME • Irodai csomagok Linux alatt • Micike múltja és jelene • Napi feladatok • OpenOffice.org • E-mail fénysebességgel • Az e-mail rövid története – Kmail • Grafika Linuxon – Kooka, gyors és könnyű lapolvasás • Multimédia Linux alatt • Hétköznapi alkalmazások

Ára: 1490 Ft



TARTALOM

1. A Linux története

Bármily hihetetlen, a Linux lassan tizennégy éves lesz – és ez bizony nagy idő.

2. A SuSE Linux 9.1

3. A SuSE Linux 9.1 telepítése

A SuSE 9.1-es verziót éppoly egyszerűen installálhatjuk, mintha egy Windowst tennénk fel a gépünkre.

4. Finomhangolás

5. Ablakkezelők és grafikus munkakörnyezetek Linux alatt

A Linux kezelését bárki könnyen és gyorsan elsajátíthatja.

6. Irodai csomagok Linux alatt

A Linux tartalmazza mindazokat a programokat, amelyek nélkülözhetetlenek az irodai munkában.

7. Levelezés Linux alatt

A Linux alatt számtalan lehetőség kínálkozik a levelezésre.

8. Grafika Linuxon

Aki úgy gondolja, hogy egy grafikus szoftver sokba kerül, az még nem ismeri a Gimpet.

9. Multimédia Linuxon

A multimédia támogatása nagyban hozzájárulhat egy operációs rendszer sikeréhez.

10. Hétköznapi alkalmazások

A Linux felhasználóknak számos alkalmazás áll a rendelkezésére a „hétköznapi” teendők elvégzésére.

11. Játékok