

總第10期—2008年2月

full circle

為Ubuntu社區制作的獨立雜誌

ubuntu

kubuntu

xubuntu

edubuntu

評測：
ASUS EEE預裝XUBUNTU
新系列：
對一位MOTU的訪談

HOW TO：
從源代碼編譯
安裝和使用TUXPAINT
用ACIDRIP提取一張DVD

LINUX MINT

一步步安裝

安裝指南：
Linux Mint
一步步安裝此發行版和默認編碼器！

image: notebookreview.com



TUX PAINT

非常好，
一位8歲小朋友都想評測它！

EEE!

對預裝XUBUNTU的
華碩EEE的評測



full circle

www.fullcirclemagazine.org

```
*****
*** Debian package creation selected ***
*****
This package will be built according to these values:
0 - Maintainer: [ you@yourcomputer ]
1 - Summary: [ Package created with checkinstall 1.6.1 ]
2 - Name: [ libgpp ]
3 - Version: [ 0.6.0 ]
4 - Release: [ 1 ]
5 - License: [ GPL ]
6 - Group: [ checkinstall ]
7 - Architecture: [ i386 ]
8 - Source location: [ libgpp0.6.0 ]
9 - Alternate source location: [ ]
10 - Requires: [ ]
Enter a number to change any of these or press ENTER to continue:
```

第8頁



第9頁



第6頁



第11頁



第13頁



第15頁



第34頁

新聞	第4頁
本月推薦:Linux Mint	第6頁
How-To :	
從源代碼編譯	第8頁
安裝和使用Tuxpaint	第9頁
Rip a DVD with AcidRip	第11頁
伺服器系列 - 第二部分	第13頁
評測 - 華碩 EEE	第15頁
我的觀點 - Indy Game Dev.	第19頁
我的故事	
Why I Went Linux	第23頁
訪談 - Steve Kowalik	第25頁
Ubuntu女士	第27頁
Ubuntu青年	第28頁
播客快訊	第29頁
讀者來信	第30頁
Q來A去	第32頁
我的桌面	第33頁
Top 5 -國際象棋遊戲	第34頁
如何投稿	第36頁
中文本地化	第37頁



本雜誌中包含的所有文字和圖片按Creative_Commons_Attribution-By-Share_Alike_3.0_Unported (知識共享屬性——同方式共共享3.0_Unported) 許可協議發佈。這意味著您可以採用，複製，分發和傳播所有文章，但是要在遵守以下條件的前提下：您必須在至少保留原作者（包含姓名，E-mail或者網址），本雜誌名稱 (Full_Circle) 和網址 www.fullcirclemagazine.org 的前提下分發本作品。如果您改變、轉換本作品或者以本作品為基礎進行創作，您只能採用與本協議相同,相近或者相容的許可協議發佈基於本作品的演繹作品。

Full_Circle雜誌完全獨立于發起Ubuntu項目的Canonical公司，雜誌中的觀點和評論不代表Canonical公司，該公司對此不承擔任何法律責任。



歡

迎阅读新一期的Full Circle雜誌。

這個月，我們會有另一個新的欄目：每個月，我們會刊登一個和'MOTU'<註：Master of the Universe，Universe軟件倉庫管理員。>有關的採訪。這些都是被我們所熟悉的'Masters of the Universe'。可惜的是，這與令人煩惱80年代卡通無關，但這些好心的人們使我們的軟件資源達到預期標準並且走出陰影。

就在它們推出後，我成功的買到了那些令人難忘的傢伙中的一部，這就是華碩EEE電腦。很令人滿意的說，最令人吃驚的是這部機器的價格，你也可以在[第15頁](#)讀下我對EEE運行Xubuntu的評論。

其中一個經常令人們遠離Linux的原因就是編譯源代碼。在這一期雜誌裏，（[第八頁](#)）我們會讓你知道實際上編譯代碼并不是多麼困難的事情。我個人曾經也會避免這樣的麻煩，直到最近我別無選擇，只好去編譯源代碼。如果這個月，你讀了這篇關於編譯的入門教程，下個月我就會教你，我是怎樣使用這個技術使我的第六代iPod Classic與Amarok<譯者註：Linux下的一款音樂播放器>完美結合。

一切順利，

Ronnie

編輯，Full Circle雜誌

ronnie@fullcirclemagazine.org

本雜誌使用以下軟件編輯：



什麼是Ubuntu？

Ubuntu是一個完整的操作系統，可完美運行在桌上電腦，筆記簿和服務器上。不管是在家裡，學校或在工作地，你都能在Ubuntu裡找到你所隨時所需的所有程序，包括文字處理軟件，電子郵件客戶端和網頁瀏覽器。

Ubuntu現在是並且將永遠也是免費的。你不用支付任何授權費用。你可以完全免費的下載，使用並且分發給朋友，家人，學校或公司。系統安裝好後立刻就可以投入使用，包括所有的工作需要的軟件，萬維網軟件，繪畫程序，圖像處理工具，遊戲等。

<http://url.fullcirclemagazine.org/7e8944>



新聞

請勿拘束，把新聞故事發郵件到如下地址：news@fullcirclemagazine.org
請保留新聞來源網址。

GNOME 2.22 正式發佈

流行的桌面環境GNOME於最近發佈了2.22正式版。

新版本加入了Cheese攝像頭程式和Vinagre遠程桌面程式，引入了GVFS，並對Metacity視窗管理器、Totem電影播放器、時鐘面板組件、Evolution、以及鍵盤設置程式進行了增強。

此外，GNOME 2.22還包括其他許多改進，諸如：改善了屏幕閱讀和放大功能，新的Mousetweaks滑鼠工具，集成了PolicyKit，更佳的系統工具，在Deskbar中可以直接打開Evolution聯繫人，改進了文本編輯器gedit的列印功能，Chess支持網路多玩家對戰，Epiphany支持Webkit後端和下載通知功能，存檔管理器支持LZMA(7-zip)，當燒錄CD時能禁止自動掛機和休眠，文檔查看器Evince具有更快的執行速度、更低的記憶體占用及支持頁面過渡效果(PDF slideshows)，Tomboy支持分類整理筆記，音樂榨汁機支持更多的元數據，計算器程式的精度和可用性都得到了改進，

Keyring Manager被Seahorse完全取代，等等。

更多信息，可以參閱 GNOME 2.22 發佈註記：<http://library.gnome.org/misc/release-notes/2.22/>



Ubuntu 推出8.04的第六個測試
Ubuntu已經推出了8.04的第六個Alpha測試版。該版本與上一個測試版相比，主要包括以下三個亮點：

*整合了活動目錄：Likewise Open 已被包含到Ubuntu的universe倉庫，此工具能將Ubuntu無縫整合到活動目錄網路中。用戶使用他們的AD證書就能登錄Ubuntu操作系統，並訪問其服務。

*支持iSCSI：iSCSI Initiator已被完全集成到內核中，並允許Ubuntu將iSCSI目標作為塊設備掛載。

*添加了記憶體保護功能：這項功能可以幫助防護RootKits及其他惡意代碼。

Ubuntu 8.04 Alpha 6
的光碟映像文件可從
<http://cdimage.ubuntu.com/releases/8.04/alpha-6/> 下載。



新聞

Compiz_Fusion 0.7.2 : 更多插件、新的設置管理器

作為 Compiz Fusion 0.7 系列的首個開發版本，0.7.2 不僅添加了更多的插件，而且為終端用戶增加了一個更為簡潔的設置管理器——simple-ccsm。另外，對於原有的 ccsm 設置管理器也有所改善。

在 Compiz Fusion 0.7.2 中添加的新插件主要有：

compiz-fusion-plugins-main

*session：與會話管理器通訊，以保存或還原視窗狀態

*bs：更改視窗的亮度和飽和度

*mousepoll：為其他插件獲取滑鼠的當前位置

*mag：放大鏡效果

compiz-fusion-plugins-extra

*3d：使桌面更具立體效果

*loginout：提供登錄和登出動畫

*maximumize：重新調整視窗以適應可用的屏幕空間

*notification：使用libnotify在屏幕上顯示錯

誤信息

*shelf：將視窗收縮到預先設置的大小。

*showmouse：繪製滑鼠指針的軌跡並使其可見

compiz-fusion-plugins-unsupported

*atlantis：在透明立方體中產生類似海洋水族館的效果。

Compiz Fusion 0.7.2 的源代碼可從 <http://releases.compiz-fusion.org/0.7.2/> 下載。

Firefox 3

Firefox 3.0 Beta 4 推出

Mozilla 在近日推出了 Firefox 3.0 的第四個 Beta 測試版，即 Firefox 3.0 Beta 4。此版本對下載管理器、全頁面縮放、地址欄等功能進行了持續改進。同時，Firefox 3.0 Beta 4 具有與 Vista、Mac OS X 及 Linux 更好的平臺整合。此外，在速度和記憶體占用上也有明顯改善。

你可以從 <http://www.mozilla.com/en-US/firefox/all-beta.html> 下載 Firefox 3.0 Beta 4，涵蓋包括英文、中文等在內的多種語言。

Skype 2.0 for Linux

Skype 已針對 Linux 平臺發佈了 2.0 的正式版本。Skype_2.0 的確切版本號為 2.0.0.63，眾所周知，在 Skype_2.0 中主要添加了視頻聊天功能。除此之外，該版本還改善了語音質量和易用性，並修正了大量 bug。

Skype_2.0 支持英文、簡繁體中文等 20 種語言，提供包括 Ubuntu、Fedora、Debian、Xandros、Mandriva、OpenSuse、CentOS 等在內的 Linux 發行版的二進位包。你可以從 <http://www.skype.com/download/skype/linux/choose/> 下載。



Full_Circle 擁有一個小型的開發團隊，他們正致力於開發一些開源的應用軟件來幫助像我們自己這樣的人，這些軟件輔助我們制作出版物。我們期待更多的開發者加入，如果有興趣可以訪問：<http://dev.fullcirclemagazine.org>



本月推薦

作者：Robert Clipsham



本月我們介紹如何安裝Linux Mint。Linux Mint是一個精美，富有現代感並致力於提供舒適用戶界面的Ubuntu衍生版。

放入Linux Mint的光碟啟動後，呈現在你面前的是Linux Mint的啟動菜單 (boot menu)。之後我們選擇「Start Linux Mint」，先欣賞一會兒那漂亮的啟動畫面(splash screen)。如下圖所示：



片刻之後Mint載入完成。這時你可以四處轉轉，或者直接開始安裝。這裡我們點擊桌面上的「Install」圖標，接著按屏幕上的介紹一步



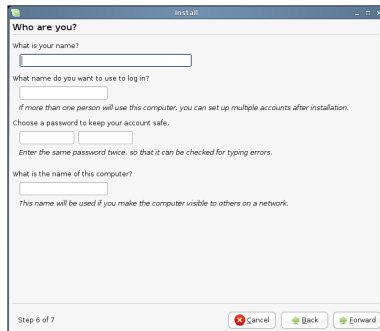
一步來，跟一般的安裝一樣<譯者註：指live cd的安裝>

在安裝過程的開始階段你需要選擇鍵盤按鍵方

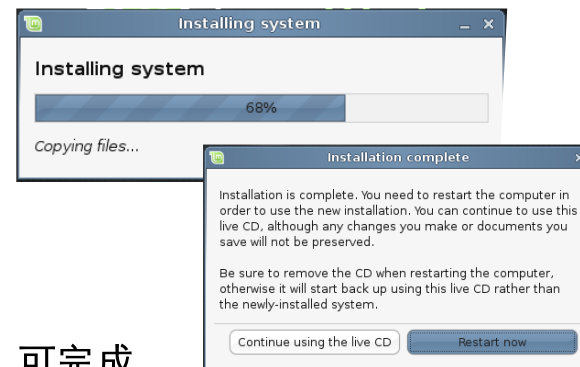
案和你的語言和時區。

在下一步可以對你的硬碟進行重新分區。分區時務必小心。不過只要你選擇的是合適的選項，應該沒問題。分區結束後，你需要填入你的真實名字，用戶名，密碼和電腦名稱。之後點擊下一步。如右圖所示

最後一步只是一個你已選



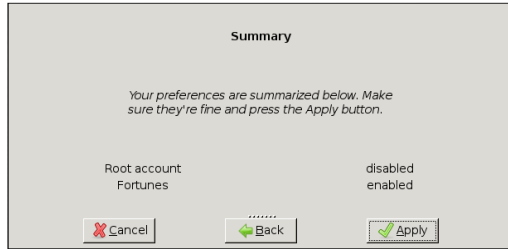
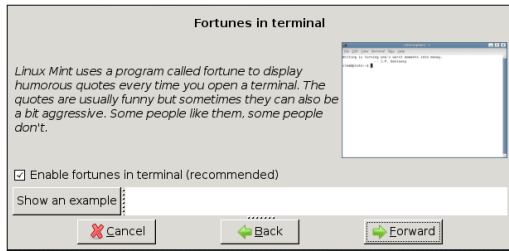
擇的安裝選項的摘要。點擊「完成」(finish)，等上片刻，安裝即



可完成。

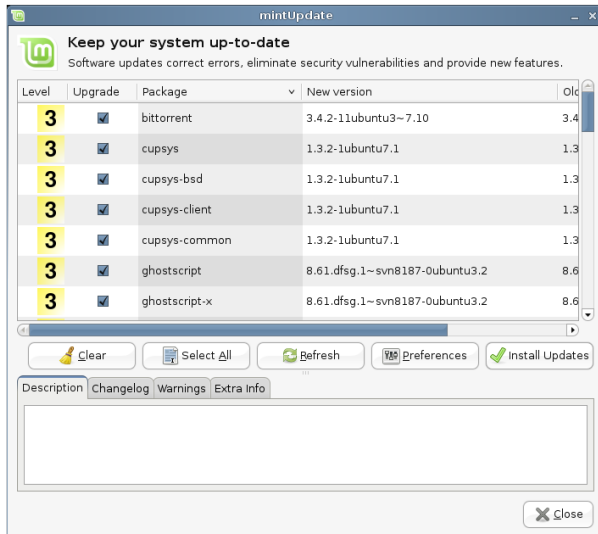
安裝完成後點擊重新啟動 (restart)。系統關閉前會提示你取出光盤，照辦即可。重啟完畢後，登入新的Mint桌面。這裡你需要做出更多的選擇，例如root用戶的密碼以及是否在啟動終端的時候讓"Fortune"隨機顯示一些名言雋句或者幽默笑話。

Mint桌面的屏幕的右下角有一個掛鎖圖示。點擊它就可以對系統進



行升級。Mint的升級程序很有意思，因為它用數字來表達升級包的優先順序和可信賴度。

1代表優先，程序已經通過了徹底的測試，2代表測試的還不那麼徹底，別的狀態以此類推。你可以通過



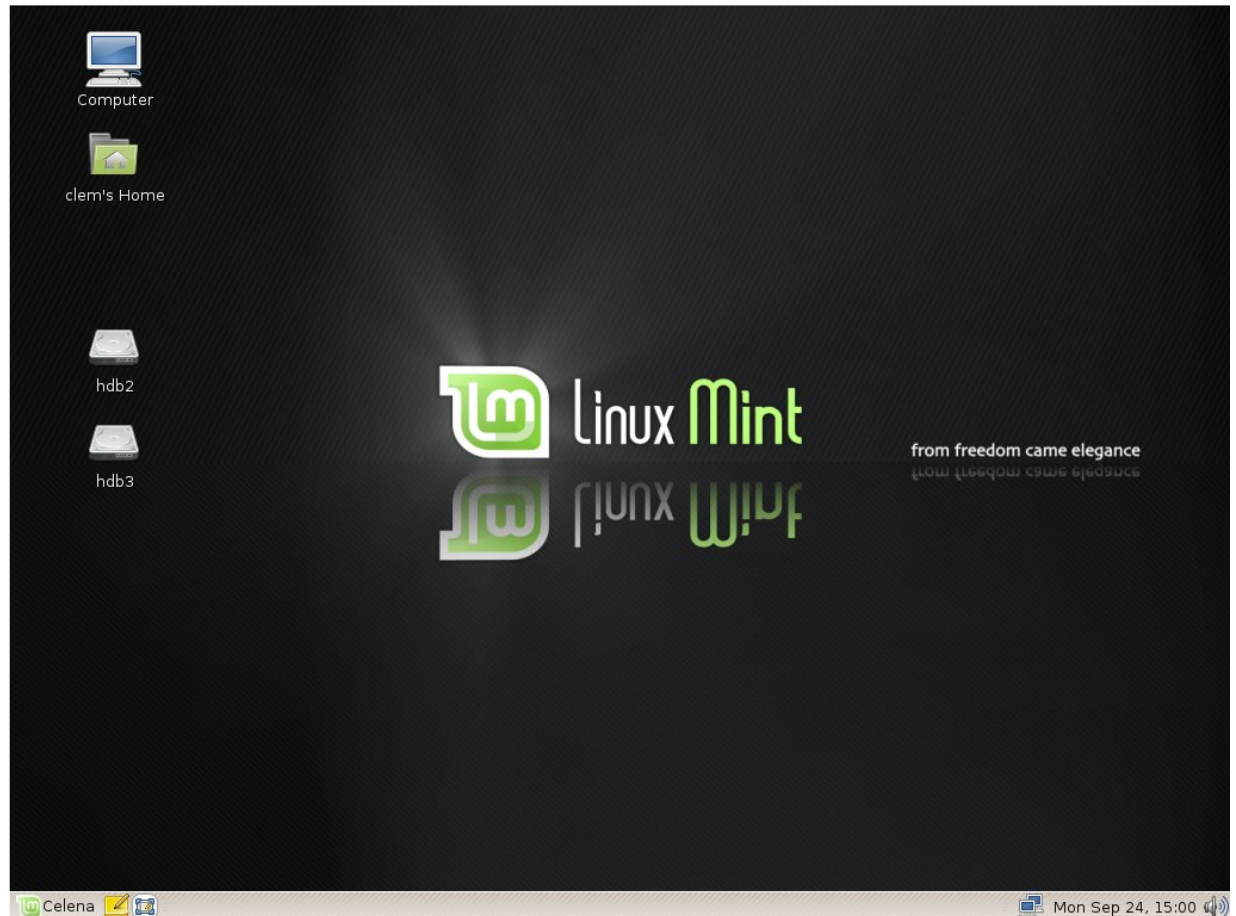
點擊「Preferences button」（看下面的圖片）來獲得此升級包的完整總結。你可以通過選擇升級包的優先等級來獲得一個超級穩定的系統或者始終使用最新的版本。

Mint的其他優點包括：一是優秀的菜單系統，Mint的菜單系統可以讓你搜索其中的菜單項並按種類對結果進行過濾——減少你尋找一個程序的時間；二是

基於網頁的包管理系統——讓你使用瀏覽器就能瀏覽它的封包。

翻譯：allarem

校對：threefcata





HOW-TO

作者：Lojjik Braughler 翻譯校對：Jimhu/Lyper

從源代碼編譯

Ubuntu有一個龐大的軟件倉庫。不過有的時候，某些軟件包可能並不在其中或者你希望從源代碼來編譯。幸好，從源代碼編譯只需少許簡單的命令操作，如下面的步驟：

為了編譯軟件包，你需要安裝名字叫做build-essential軟件包。這個容易做到，在終端窗口輸入：

```
sudo apt-get install  
build-essential checkinstall
```

或許你不怎麼喜歡apt-get這個軟件包管理程序，那麼你也可以選擇使用其它喜歡的任意軟件包管理器來安裝它。

現在你需要把目錄中已經下載好的源代碼壓縮包解壓縮至當前目錄。對於後綴是tar.gz的文件，你可以這麼做：

```
tar -xvzf example.tar.gz
```

上面命令行的例子裏面example.tar.gz是文件名，如果例子是個zip壓縮包(.zip)，就需要使用下面的命令：

```
unzip file.zip
```

注意：解開壓縮包的目錄就是你當前終端中所在的目錄。現在壓縮包已經解開，使用cd命令來進入源代碼的主文件夾：

```
cd /pathhere
```

然後輸入如下命令：

```
./configure
```

然後，輸入：

```
make
```

最後，輸入：

```
sudo make install
```

如果你希望把源代碼編譯成Debian安裝包文件(.deb)，那你可能需要安裝checkinstall軟件包。然後，輸入：

```
sudo checkinstall
```

```
*****  
**** Debian package creation selected ****  
*****  
  
This package will be built according to these values:  
  
0 - Maintainer: [ you@yourcomputer ]  
1 - Summary: [ Package created with checkinstall 1.6.1 ]  
2 - Name: [ libgpod ]  
3 - Version: [ 0.6.0 ]  
4 - Release: [ 1 ]  
5 - License: [ GPL ]  
6 - Group: [ checkinstall ]  
7 - Architecture: [ i386 ]  
8 - Source location: [ libgpod-0.6.0 ]  
9 - Alternate source location: [ ]  
10 - Requires [ ]  
  
Enter a number to change any of them or press ENTER to continue:
```

隨後，他會通過一個便利的嚮導來指導你安裝軟件源代碼。

現在你已經完成編譯和安裝軟件源代碼了。如果你有任何問題，你隨時可以到Ubuntu論壇或者Ubuntu IRC聊天頻道尋求幫助。

本教程作為一個基礎，下個月我們用源代碼來編譯最新的軟件包libgpod來獲得Amarok對第六代(6G)iPod Classic/Nano的支持。



HOW-TO

作者：Niamh McCullagh, aged 8

安裝和使用TUX PAINT



安裝

從Ubuntu系統的菜單依次點開『系統 (System) → 系統管理 (Administration) → 新立得軟件包管理器 (Synaptic Package Manager)』來啟動Synaptic。打開前，必須鍵入你的用戶密碼才能安裝軟件。

在搜索框裡輸入『tux paint』並點擊『搜索』按鈕。稍等片刻，等到搜索結果出來的時候你就會看到『tuxpaint』的字樣。雙擊『tuxpaint』這個詞就可以確認安裝。

點擊『套用』按鈕來完成安裝。(接著新立得安裝程式要從網上下載若幹TuxPaint倚賴的數據包。)

上手指南



安裝完之後你就可以在『應用程序 (Applications) → 教育 (Education) → 小企鵝畫圖 (Tux paint)』裡啟動它了。

中間白色的小塊就是你的畫紙啦。這個小塊有點像一張紙或者說一塊畫布。在左手邊的按鈕 (比如：畫筆 (paint)，圖章 (stamp)，直線 (lines)) 都是你在這張紙上畫畫的工具。這些工具就像是你在真實生活中的鉛筆或者畫筆。在右手邊的按鈕為你在工具欄裡點擊過的按鈕提供選項或者設置功能。

舉個例子，如果你點擊了工具欄上的『圖章』按鈕，你將會在右邊的面板裡看到可用的圖章的樣式。

在窗口的底部是一些顏色的按鈕。這個調色板就如同真實生活中的調色板一樣。在這些顏色下面是一個很有用處的企鵝。它會在你使用各種工具時提供有用的提示。

新建、打開和保存

你可以使用工具箱裡的新建 (new) 按鈕創建一個新的頁面。打開 (Open) 按鈕將會打開先前圖片存放的圖片收藏夾。儲存 (save) 按鈕會保存現在的圖畫。





提示：小企鵝畫圖程式會將你創作的所有圖片都存放在你的用戶目錄下，它是一個名為『.tuxpaint』的隱藏目錄。為了看到這個隱藏目錄，你可以在文件管理器菜單裡選擇查看 (view) → 顯示隱藏的文件夾 (或者是用鍵盤快捷鍵Ctrl+H)。我覺得如果小企鵝畫圖裡的這些圖片放在一個非隱藏的目錄以方便別的程序調用的話將會更好。

開始畫畫啦

要使用畫筆刷開始畫畫的話可以在工具欄裡選擇『繪畫』按鈕。在畫筆工具裡選擇好了之後，選項按鈕將會在右邊顯示出不同樣式的畫筆。選好畫筆樣式之後你可以在窗口下方的調色板裡選擇你想要的顏色。在白色的畫布上單擊並拖動鼠標就可以畫畫啦。如果你犯了一些錯誤，你總可以點擊左邊面板上的『復原(Undo)』按鈕。

圖章

圖章 (Stamp) 工具可以用其他圖片上的圖示添加到你現在的畫紙上。首先在左邊的工具面板裡點擊『圖章 (Stamp)』按鈕。接著從右邊的選項面板裡的圖示集裡選擇一個圖示。如果想要更多的圖示，你可以點擊選項面板下面的箭頭。

然後單擊畫紙讓你的圖示貼在上面。
(TuxPaint官方網站上還有一個圖章庫，可以擴充默認安裝的內容)

添加文字

要在圖片上寫字，你可以點擊工具面板上的『文字 (AbcText)』按鈕，然後再畫紙上點擊一下，之後就可以開始寫字啦。(可惜，目前TuxPaint還不支持中文輸入，只能輸入基本的英文字母)

小企鵝畫圖裡最優秀的一點就是它為孩子們提供了諸多的樂趣的同時又使用了很多像Gimp以及Photoshop這些『高端』作圖程式才需要的術語和技術。小企鵝 (TuxPaint) 將使孩子們以後向這些程式的轉移變得相當簡易。除非有別的程式使孩子們覺得電子製表軟件很有趣！(會麼?)



翻譯：chenzhouc

校對：Heiz

TuxPaint的視頻教程可以在它的官方主頁上觀看，除了Linux版本外，它也支持微軟Windows操作系統，只是安裝起來麻煩一點，地址是：<http://www.tuxpaint.org/videos/>





HOW-TO

作者：Jonny McCullagh

用ACIDRIP制作DVDrip

我對視頻壓縮所之甚少。不過我最近買了Freecom MediaPlayer，直接把它接上電視機，就可以看視頻和聽音樂了。同時我也很想在我那嶄新的MP4上看我的家庭影院。為什麼呢？我有一打自己製作的DVD(每張有3到4G大)。我想把這些DVD壓縮，以便放到迷你播放器上。於是我選擇了AcidRip (一個DVD提取和編碼的軟件)。

依次點擊系統>>管理》新立得軟件包管理器 (System>Administration>Synaptic Package Manager)，輸入你的當前用戶密碼，打開Synaptic，點擊搜索，直接輸入acidrip，等會兒就會列出acidrip (如果沒有請看註釋)，在「AcidRip」條目上雙擊選中它，然後點擊「套用」鍵即會開始安裝。

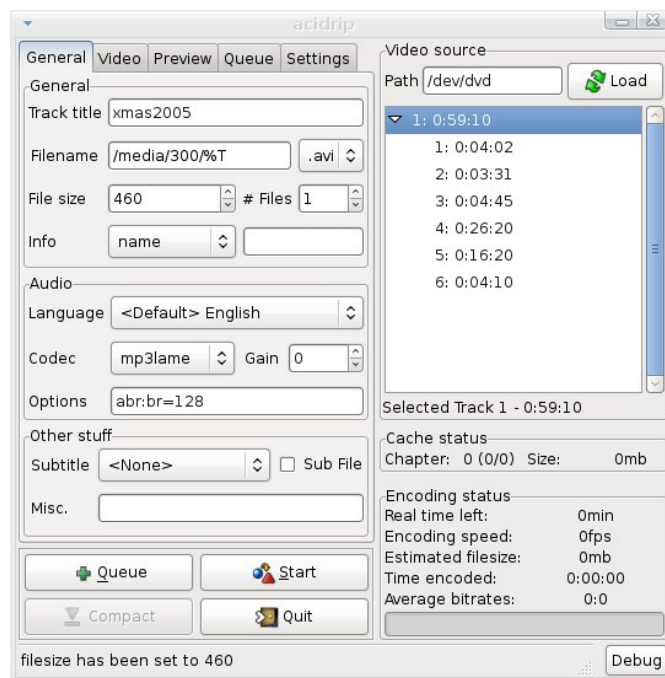
註：在菜單欄點擊「設置」軟件庫，出現「軟件源」對話框，選擇「ubuntu軟件」標籤，勾選「被版權與合法性問題限制的軟件」，然後點擊「關閉」，按照提示點擊菜單欄下的刷新按鈕。再繼續從搜索軟件步驟開始做。

啟動AcidRip

圖1 (上圖): AcidRip一般設定

安裝完，現在可以啟動Acidrip了。它在

應用程式»影音裡面，看到了吧。最上面AcidRip DVD Ripper。點開吧！下面圖一是我的一個剛打開的窗口截圖。



上面的設置選項多得有點嚇人吧，先不管。我們把DVD放入光驅你就會發現

其實很簡單的哦。放好了，那就點擊load按鈕 (右上方) 吧。它會檢索你的DVD內容。看到了吧，我的DVD內容名稱是xmas2005，總共有6節，總共59分10秒。

AcidRip一般設置

我把文件名的默認設置從「/home/jonny/%T」改成了「/media/300/%T」。「/media/300」便是存放翻錄後的文件的地方，你可以改成自己喜歡的文件夾；「%T」就是Track title的別名，(讓鼠標在空格內停留片刻就會出現每個別名的說明)，也就是說轉換後的文件名會和「Track title」一樣，因此我的文件轉換之後名字就是xmas2005.avi。

提示：修改文件大小之後請隨便點一下其他輸入框，不然修改可能會不起作用。這應該是個Bug。



還有就是460那個地方，這個數字就是翻錄壓縮後文件的大小。一般來說，700M基本上就適合90分鐘的視頻。460M差不多就是一個小時的視頻大小。

圖2(上圖): AcidRip視頻設定

要開始翻錄了，那就點一下「Start」按鈕吧。一旦開始，主窗口就會關閉，進度對話框就會出現，上面顯示了剩餘時間、翻錄速度、估計的翻錄後文件大小、用了的時間和比特率。

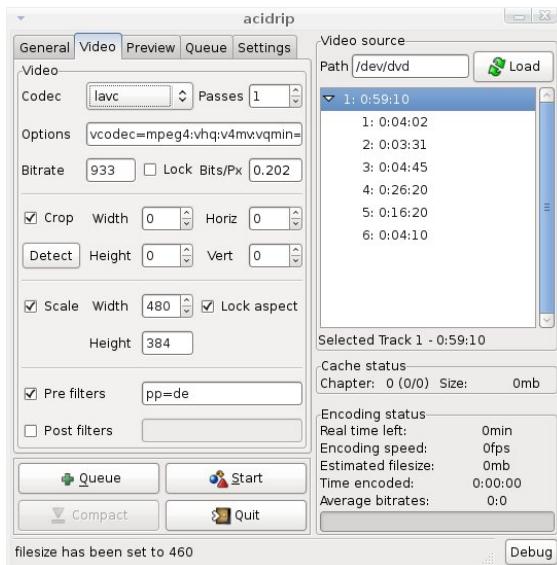
當翻錄進度達到100%以後，就會回到程序主窗口（圖一）。用文件管理器打開你剛才選定的存放路徑（Filename那裡）看看新鮮出爐的視頻文



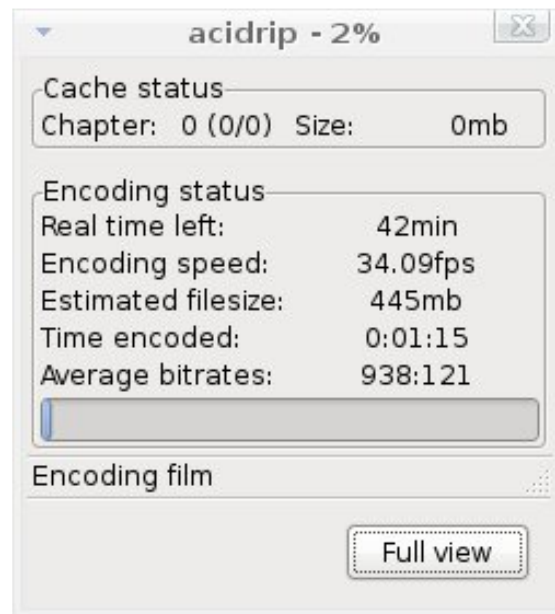
對於高級用戶，還可以如圖2所示在視頻標籤頁修改視頻縱橫比和編碼速率。

（如果不行請看下面的註釋）。

註：由於AcidRip的默認編碼器是mpg4 codec，所以你的linux主機上得裝有這個編碼器。我們ubuntu用戶可以通過Synaptic或者Automatix(一個類似於Synaptic的軟件安裝工具,可以通過Synaptic安裝)安裝，如同安裝AcidRip一樣，在Synaptic裡面搜索「libavcodec1d」即可找到和安裝該編碼器。



件吧，趕緊打開看看效果怎麼樣吧（

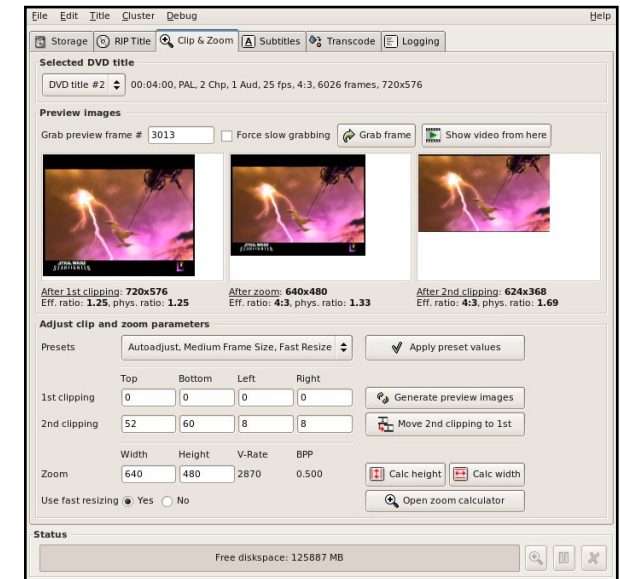


總結

毋庸置疑，你還可以找許多這樣的翻錄軟件，比如稍嫌複雜的DVD::rip和稍有些慢的Thoggen，要是您既想快又要簡單易用，AcidRip絕對是上選。

翻譯：xlai

校對：Gwok





HOW-TO

作者：Daniel Lamb

創建你自己的伺服器 ——第二部分

現在Ubuntu伺服器的安裝完成了，我們將安裝Xfce桌面，Webmin以及軟件也可以從命令行更新，和使用Xubuntu桌面內建的更新管理器一樣方便。

一旦安裝完成、重啟電腦之後，用你選定的用戶名和密碼登錄。

第一項任務就是源的配置，我們將移除CD庫（它被自動加入到了源之中），並加入基於網絡的源。

我們使用nano來完成這件事，這是個人愛好。如果你有自己喜愛的文本編輯器，請使用它。在命令行輸入：

```
sudo nano  
/etc/apt/sources.list
```

你需要提供超級用戶密碼，來以超級用戶的身份運行命令，在CD條目前加上註釋並去掉其他entry前面的註釋，然後你的sources.list看起來就像這樣。完成這一步後按CTRL+X，然後按"Y"

或者輸入"yes"來保存更改。請注意：這將移除APT源的默認設置。

完成後輸入：

```
sudo apt-get update
```

這將更新apt源，apt就會知道可以下載到哪些軟件。現在輸入：

```
sudo apt-get upgrade
```

為你的系統安裝最新的更新。這將會持續一段時間，時間長短取決於你的系統需要安裝多少更新，現在，你也許想燒壺開水。

更新完成後重啟機器，登錄運行相同的命令，以防有些更新被遺漏，儘管apt不太可能有所遺漏。

運行最後一個命令，我們即將完成這一小節：

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

對"Do you ant
c ntinue"回答"yes"，閱讀一下這本雜誌，喝杯茶（或咖啡）吧





這些完成後重啟電腦，一旦電腦啟動，Xubuntu登入界面就會呈現在你面前。

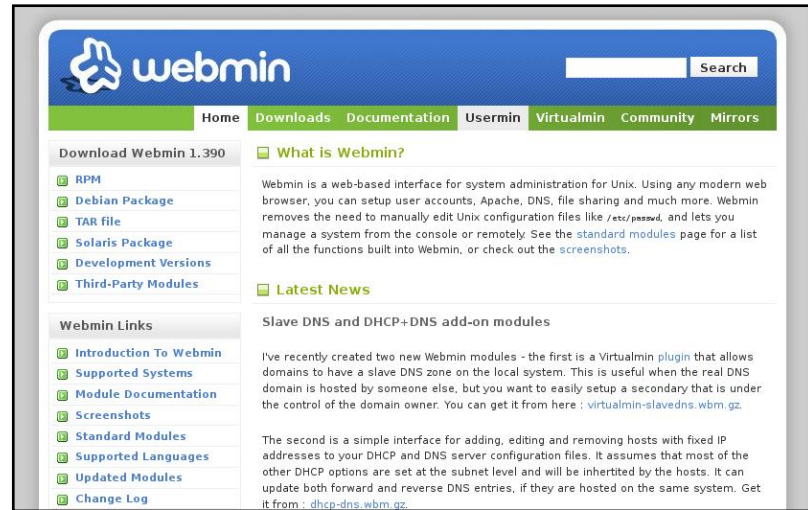
用你之前選定的用戶名和密碼登錄，Xubuntu桌面就會呈現在你的面前，現在你需要在右上角的橙色圖標上右擊並選擇『安裝所有更新』來運行更新，然後提供密碼允許更新運行。

你也可以按Ctrl+Alt+F2並用你的用戶名和密碼重新登錄，從命令行運行更新。

完成以後重啟機器。一旦登陸，打開firefox瀏覽 <http://www.webmin.com/>，在左邊的菜單中，點擊"Debian Package"。

當.deb文件下載完後，在上面右擊選擇用gdebi-gtk打開，點擊OK，Package Installer會打開，你可以簡單點擊"Install Package"。Package Installer會安裝webmin所有需要的依賴文件。

Webmin安裝好以後，瀏覽 <https://localhost:10000>



，用你的用戶名和密碼登錄。

下個月我們探索配置Samba共享、打印機和文件夾、DHCP以及用Webmin控制你的系統。

翻譯：shanghai1980

校對：Aerowolf



Full Circle 尋找校對讀者

你可以每個月抽
出一點時間來為

我們的文章做校對？

如果可以，請發郵件給我們：
ronnie@fullcirclemagazine.org
詳談。

或者加入IRC聊天頻道：

從irc.freenode.net登錄，進入聊天室 [#fullcirclemagazine](http://irc.freenode.net/#fullcirclemagazine) 或者你可以訪問我們的Web在線聊天室 irc.fullcirclemagazine.org

除此之外還有我們的論壇：

<http://ubuntuforums.org/forumdisplay.php?f=270>

www.fullcirclemagazine.org



評測

作者：Ronnie Tucker

華碩EEE電腦 和XUBUNTU



想像下一個筆記本電腦只有DVD盒那麼大，厚度是DVD盒的兩倍，運行著Linux操作系統還只賣200英鎊（折合約400美元）。這已經不是夢想了，它就是華碩的Eee PC。



系統參數：

CPU類型：900MHz Intel Celeron Mobile
預裝記憶體存：512MB DDR2
硬碟：4GB S.S.D
硬碟類型：固態硬碟
屏幕尺寸：7英寸
操作系統：Linux
無線網路：802.11 b/g
網卡：內置
USB埠：3個USB2.0
電池續航時間：普通使用3.5小時
淨重：0.9 kg (196盎司)
尺寸：22.5x16.4x2.15-3.5CM
內置Webcam (30萬像素)
S立體聲揚聲器
SD卡插槽

我看到這個機器的第一感覺就是它太安靜了，雖然很多人都抱怨熒幕太小了。縱然我不是愛因斯坦，我也知道如果增大熒幕那就勢必會增大整個手提電腦的體積，而追求便攜才是Eee PC的主旨。人們抱怨的另一點是鍵盤偏小。如果你有雙大手，那這一點可能會成為一個問題，但是我卻毫無障礙的打出了這篇文章。



Eee PC預裝的是一個經過改造的Xandros<譯者註：是一個收費的Linux發行版本>，非常易於操作，這使得Eee PC看起來更像是一個兒童玩具。幸運的是，很多高人僅僅作了少量的工作，就發現了用其他Linux發行版取代Xandros的方法。

我試著在上面裝過Ubuntu，Kubuntu，我甚至還裝過Puppy Linux。但是在這些操作系統上也遇到了一些問題。在Ubuntu系統中會認為電池是損壞的，而且不管是有線還是無線網絡都不能正常連接。在Kubuntu下電池倒是可以正常工作，但是網絡還是連接不上。我在網上找到了一些補丁腳本，可以解決大部分Ubuntu上的問題。後來我還發現了一個很好的論壇www.eeeuser.com，從那裡可以下載一個專門為Eee PC修改



過的Xubuntu系統——eeeXubuntu。正如你所想得那樣，這個系統已經能夠解決大部分的問題了，但並不是完美的。

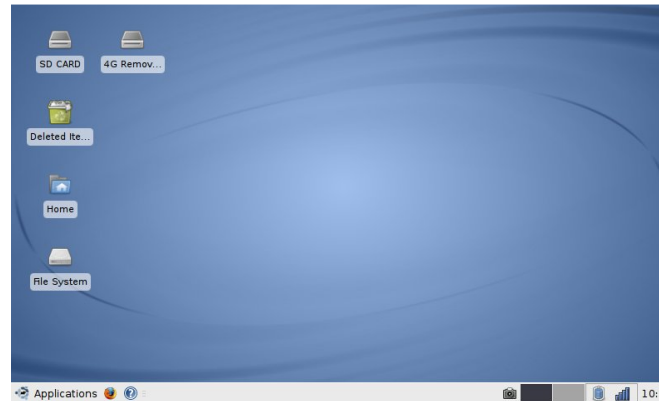
依照eeeusers.com中的wiki說明，我製作了一個U盤版的eeeXubuntu LiveCD。安裝過程如常，只是在分區是我選擇了「手動分區」(Manual)——我並不需要劃分交換分區——因為對於固態硬盤來說較少的讀寫能夠增加壽命。不過在安裝過程中還是有個問題，就是有的窗口範圍超出了Eee的小屏幕。不過可以利用按住Alt鍵再用鼠標點擊該窗口就可以移動到你想要的區域了，利用這個方法我順利的完成了安裝。

冷啟動<譯者註：冷啟動是指通過開機按鈕或者Reset按鈕啟動電腦，而熱啟動是指通過Ctrl+Alt+Del啟動電腦>到登錄屏幕花了大約30秒的時間，略多於默認安裝的Xandros的啟動時間，但是我認為這是相當值得的，因為一眨眼的功夫就登錄到桌面了。登錄進來後我就看到提示消息說電池可能損壞了，但是經過幾次充電後電池工作就很正常了。我也弄不明白為什麼會有那個提示，不過從

結果看它應該是個錯誤提示。

啟動後，我插入了一個U盤，但卻得到了不能掛在USB驅動器的錯誤提示。在小小的摸索後，我發現在/etc/fstab文件中有eeeXubuntu安裝程序遺留的CD項，可能是因為從U盤啟動安裝的原因吧。於是我把這行註釋掉了，U盤就可以正確加載了。

接下來需要解決的一個大問題就是無線網卡，似乎所有的Linux發行版本在Eee



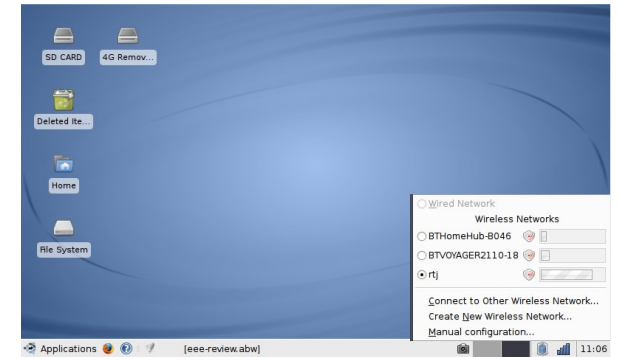
PC下都面臨這個問題，就算是Ubuntu也需要補丁來解決。我是一個Kubuntu用戶，所以用起Xubuntu來總是感覺有些陌生，不過當我左鍵單擊任務欄上的網絡圖標並且正確設置了我的WEP密碼後，無線網卡就可以正常工作了。

接下來的問題就是聲音。我播放了

一個WAV文件效果簡直糟透了——聲音瘋狂的破裂！不過我在Ubuntu的論壇裡找到了一個很好的解決辦法。利用eeeXubuntu中的媒體播程序把音量調到最大，接著在控制台輸入一下命令：

```
alsamixer
```

控制台中就會顯示一些音量設置了。先播放一段音樂，然後在播放過程中調整開始的兩個滑塊



直到聲音聽起來正常為止。退出alsamixer，隨後在執行：

```
sudo alsactl store 0
```

這個命令就保存了剛才的設置。不過後來我才意識到可以在任務欄添加一個聲音控制面板，它和alsamixer很相似，這樣就不



用運行控制台下的alsamixer了，而且界面友好多了。不過eeeXubuntu在運行一些遊戲時聲音還是不正常，我試著在一些遊戲中開啟聲音，但是遊戲就意外退出了。不過只要關閉聲音遊戲還是可以玩的。

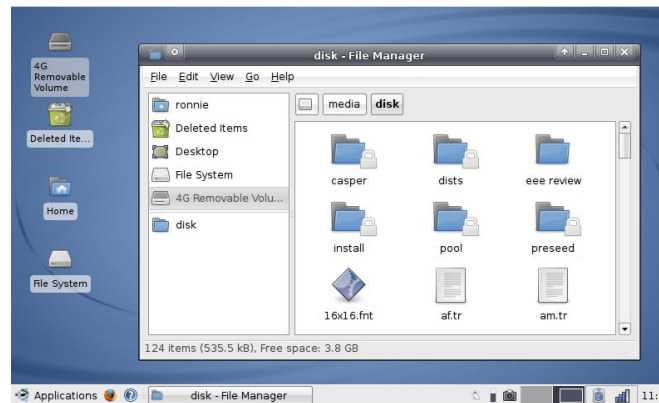
只有Eee的網路攝影機我沒有真正驅動起來。不過為了這個測評欄目，我添加了Feisty軟件倉庫來獲取一個叫ucview的程序，它可以讓eeeXubuntu啟動Eee的攝像頭。安裝很容易，不過似乎沒有任何效果——無論是你自己捕捉視頻還是通過ucview程序，攝像頭並不能捕捉到任何圖像，你只能看到一個空白屏幕。這似乎是一個眾所周知的問題，不過我確信將來會有達人解決的。

最後需要測試的是功能鍵。按住Fn鍵的同時按F3可以調暗顯示器，Fn+F4則可以調亮顯示器。這些功能在eeeXubuntu中工作的很好。

Eee隨機附帶了一個DVD恢復盤，不過諷刺的是居然需要Windows。不過我利用WINE在我的Kubuntu機器上運行了恢復盤。這張恢復盤可以創建一個可啟動的U盤恢復盤，上面默認的是Xandros系統

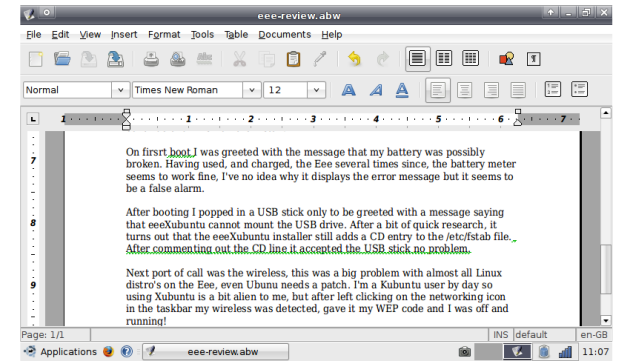
。利用它可以把Eee恢復到出廠狀態。但是我有信心說：我從來不需要恢復光盤。我會一直在我的Eee中使用eeeXubuntu系統，這個系統已經完全能夠滿足我的需要。我可以用Abiword寫文章，用GIMP編輯圖片，還有Firefox，Thunderbird和Pidgin滿足互聯網的需要。

另一個在Linux下很重要的功能就是Compiz Fusion。在eeeusers的論



壇上看到了一些抱怨Compiz的帖子後，我決定也來試試。在閱讀了一些帖子後，第一步就是讓aiglx工作，只需要運行如下命令：

```
sudo apt-get install libgl1-mesa-dri
```



接著重啟X (Ctrl+Alt+Backspace)，接著利用Synaptic套件管理程式安裝如下程序：

- *compiz-core
- *compiz-plugins
- *compiz-fusion-plugins-main
- *compiz-fusion-plugins-extra
- *compizconfig-settings-manager

如果你喜歡使用Emerald做窗口邊框也可以在Synaptic中添加。然後點擊「應用」按鈕安裝就可以了。不過對於一個較小存儲空間的機器來說這個功能是否真

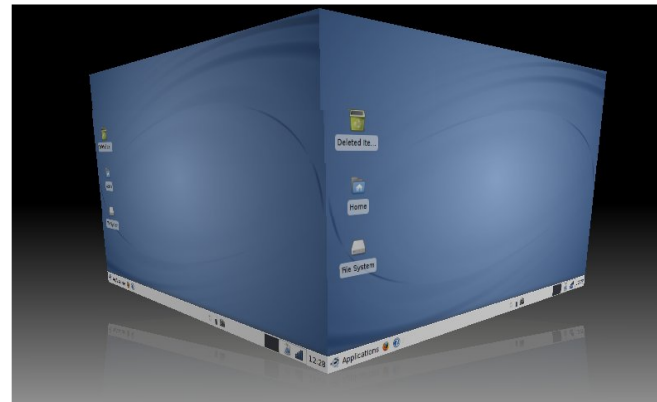


的那麼有用嗎？

當然！我可以搖晃我的窗口，並且在旋轉立方體中查看各個桌面了！

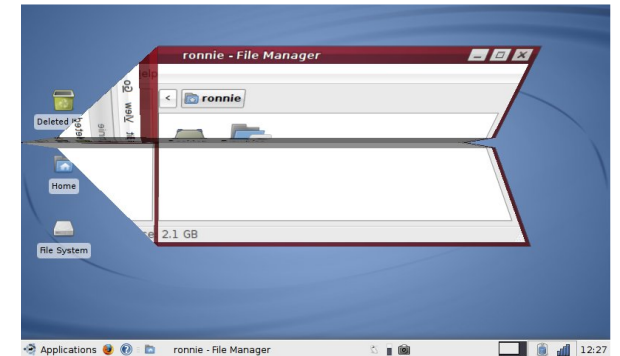
不過有一個大問題就是Compiz設置管理器的窗口太大了，總是超過屏幕的高度。因為默認情況下，Compiz並不會注意到一個窗口超過屏幕的頂端。而且用按住Alt來拖拽窗口這招也不太好使了。不過絕大多數特效都可以實現，雖然這只是一個低性能的電腦。

當然，在安裝了合適的解碼器以後還能播放各種音頻和視頻文件。

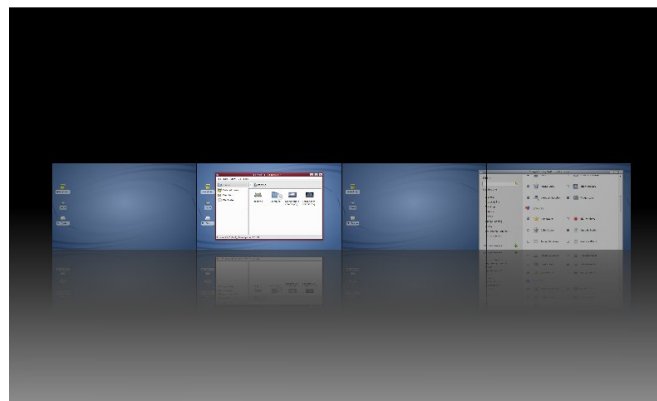
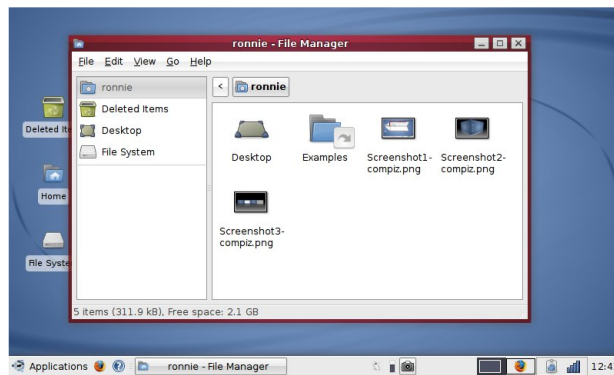


翻譯：Zmaster

校對：JimHu



評測結果：



為什麼我給eeeXubuntu打五個星呢？因為eeeXubuntu？還是華碩EEE？毫無疑問我會給他們兩個都打滿分！華碩EEE是一款很贊的小筆記本電腦。雖然它看上去倒像是個兒童玩具，但是它表現讓你不得不愛上它。另外要感謝為EEE定制Ubuntu的社區，因為如果沒有他們的工作，我的EEE還會像預裝的系統那樣幼稚可笑。或許現在是購買第一代EEE的最佳時刻，因為華碩公司剛剛宣布很快就要發布大尺寸的EEE新版本。



近幾年來，獨立遊戲開發從坐在昏暗地下室裡盯著黑白屏幕，企圖從VGA接口信號裡榨出最佳性能，進化到了坐在昏暗的地下室裡盯著華麗的Gnome或KDE屏幕，輕易地從GPU裡擠榨出最佳性能。（當然，有些人還是深愛著那黑白屏幕）

從那黑暗歲月到現在，隨著工具的成熟和CG公司對Linux作為開發平台更加嚴肅的對待，Linux遊戲開發也從冒險行動進化成真正的事業。

這篇文章是為了給讀者呈現一些優異的Linux遊戲開發方式，而且我們也會分析Linux遊戲開發變得越來越被重視的原因。

黑暗時代

想像一下：你的電腦有個相當不錯的控制台屏幕。對於遊戲你有什麼選擇呢？你可能會回答：沒有。那你就錯的離譜了。在Xserver普及以前，我們已經有了一個努力進取的開發社區。

社區的成員大部分來自現存的BSD社區。他們看到了Linux作為「更快更輕量級的UNIX」的潛力（現在的Linux和BSD屬於一個檔次），從那以後我們就擁有可供共享的控制台遊戲了，像dopewars和其它一些經典遊戲。

顯而易見，開發那些遊戲可比起玩遊戲要難得多。因為當年他們並沒有現在這樣的這麼方便的工具。好在「暗黑時代」沒有持續太久。

Unix圖形處理進化的黃金時代

自從近代電腦工業的開始，在蘋果機出現以前，Unix是事實上的真正行業應用的標準。Unix是電腦圖形領域的絕對領袖。

時間在流逝。Unix圖形工作站的革命開始了。最初，它只活躍於工業或者辦公領域，但是一段時間之後，Unix圖形工作站逐漸演變為運行在我們電腦上的Xserver。

但是，在Xlib下編寫遊戲仍然跟自殺行為沒啥區別。那像 Planet Penguin Racer

和Super Tux這樣的偉大遊戲是如何弄出來的呢？

這主要歸功於兩樣新發明：OpenGL和SDL。

OpenGL打開了計算機圖形處理新世界的大門。就像大部分矽芯片的圖像處理一樣，它和Unix是友好兼容的。

在經歷了重重困難讓OpenGL構建X window之後，我們最終可以在辛勤工作一天之後玩一會兒Quake了。

當OpenGL在計算機3D圖形方面做了很多貢獻以後，它也肩負起2D開發這樣一個重要使命。

開發者有兩個選擇：
第一，用未加速但是更接近其它2D應用程序接口庫的XLib；
第二，是用加速但是非原生的OpenGL；一些人投奔了GTK和其它一些開發工具，但是大部分人茫然了。Sam Lantinga隨之而來統一了標準使大家可以並肩廝殺。



開始的時候Sam Lantinga必需得把Apple的虛擬器移植到Windows和Linux上，可是，呵呵，給每一個操作系統編寫一個圖形系統實在是一件令人發狂的事情。

他有一個簡單但是令人氣餒的想法：編寫一個抽象層叫做SDL，接下來的事情就是歷史了：他只用了三天就把Doom移植到了SDL。

現在，我們可以在大量不同平台上使用SDL。從移動設備（等下會介紹更多）、遊戲機，到許多主流、非主流的操作系統。通過SDL，開發者們實際上可以用不到10行代碼完成「為OpenGL創造視窗」，它可以輕易的接合如雨後春筍般出現的新語言。我打賭他可沒想到SDL會這麼強大。

怪物JAVA

成千上萬的程序員（甚至包括John Carmack）都被一個承諾給打動了，那就是「現在我們可以給所有的平台編寫AAA級的遊戲。」

不幸的是，讓此事成真花了相當一段時間。JAVA applet真正能做的並沒有像承諾的那麼多。

這基本上只是對針對小的街機遊戲克隆或者廣告遊戲。對於幾個廣告遊戲公司來說，Linux加上Java applet的模式真是一個殺手組合。因為大部分這些公司的技術人員從大學起就已經是Linux的鐵桿粉絲了。

但是Java遊戲開發的黃金時期還沒有到來，等下會在後面接著介紹。

口袋里的乾坤

如果手機是遊戲的代名詞，那麼你很幸運。在Unix下的手機開發從一開始就非常被重視，以前大部分是通過J2ME，現在的Linux移動版開發在快速趕上。

有了J2ME的支持，可能性被拓展了。一些成熟的比如NetBeans和Sun WTK，還有一些是比較新的，像諾基亞的WidSet。莊家們已經開始認真考慮Linux的存在了，因為大多數就設計方面而言的革新都是來自自由戰士的，比如我們這些Linux的鐵桿粉絲。唯一的缺點是過剩的連接電腦和手機的私有移動協議。別忘了買手機時一定要購買支持「大容量存儲設備」電腦的手機

最近，我們看到一些公司為了他們的手機操作系統開始和Linux走到一起了。大家都從中獲益。這個移動版

本的Linux和一般我們使用的桌面Linux沒有什麼區別，並且大部分SDK都是兼容的。這就像和你兒時夥伴的小孩兒一起玩耍。

進行移動設備遊戲開發的共同點是用簡單的直接媒介層。大部分移動發行版允許SDL程序高速運行。最大的發行版是：出自 Trolltech的QTopia（就是給我們提供libqt的那幫人）；摩托羅拉的EZX（基於QTopia，注意：它不支持直接運行原生程序）；還有Maemo（本文作者喜歡天天用它寫程序）是來自諾基亞。最後還有OpenMoko。它們共同努力著成為移動電話發行版。

另外也值得一提的是Ubuntu移動版正在變成一個強大的移動操作系統，它結合了Maemo的界面，看起來很有前途。

桌面應用的曙光

在Linux發展的最近十年中，我們可以停止擔心關於桌面能否集中精力於開發。Ubuntu就是其中一個項目的副產品，項目原本是集中精力讓開發人員做他們擅長的事情的。

這對一些國家也有一些小的效



果，比如巴西，通過把Linux作為一個知識的傳播媒介，來建立社會性的項目使其成為對普通用戶更加友好的系統。這些都是Linux遊戲多產的地區。

也還有一些公司用Linux來給他們出品的筆記本作為操作系統。（但這個要和手機上的移動版本Linux區分開，因為筆記本有著完整的Linux體驗）像華碩的EeePC和OLPC（後面那個在教育遊戲上下了很大的賭注），它們倆涉及範圍太廣就不包括在這次的討論之中了。

現在，你大概等不及躍躍欲試了吧，那讓我來給你一些開發你自己遊戲的選擇。

桌面

emacs（或者你偏愛的文字編輯器）加上g++：沒錯！你正在用來讀這篇文章的電腦完全可以勝任遊戲開發。雖然過程可能會比較艱苦，但是完全有可能成功。當然不排除有時候我會去用一些更好的工具，我就是這麼經歷過來的並且開發了我自己的手機3D遊戲引擎（www.sf.net/projects/bzk）。

移動



如果你想用Java開發，請使用NetBeans，因為它對手機上的開發有著強大的支持。不要忘記在選擇移動設備的資料時可以加入相應設備的「移動包」。

如果你不選擇加入的話，那有一條好消息和一條壞消息：

好消息：大部分現存的Linux桌面代碼都可以在移動設備裡直接使用。

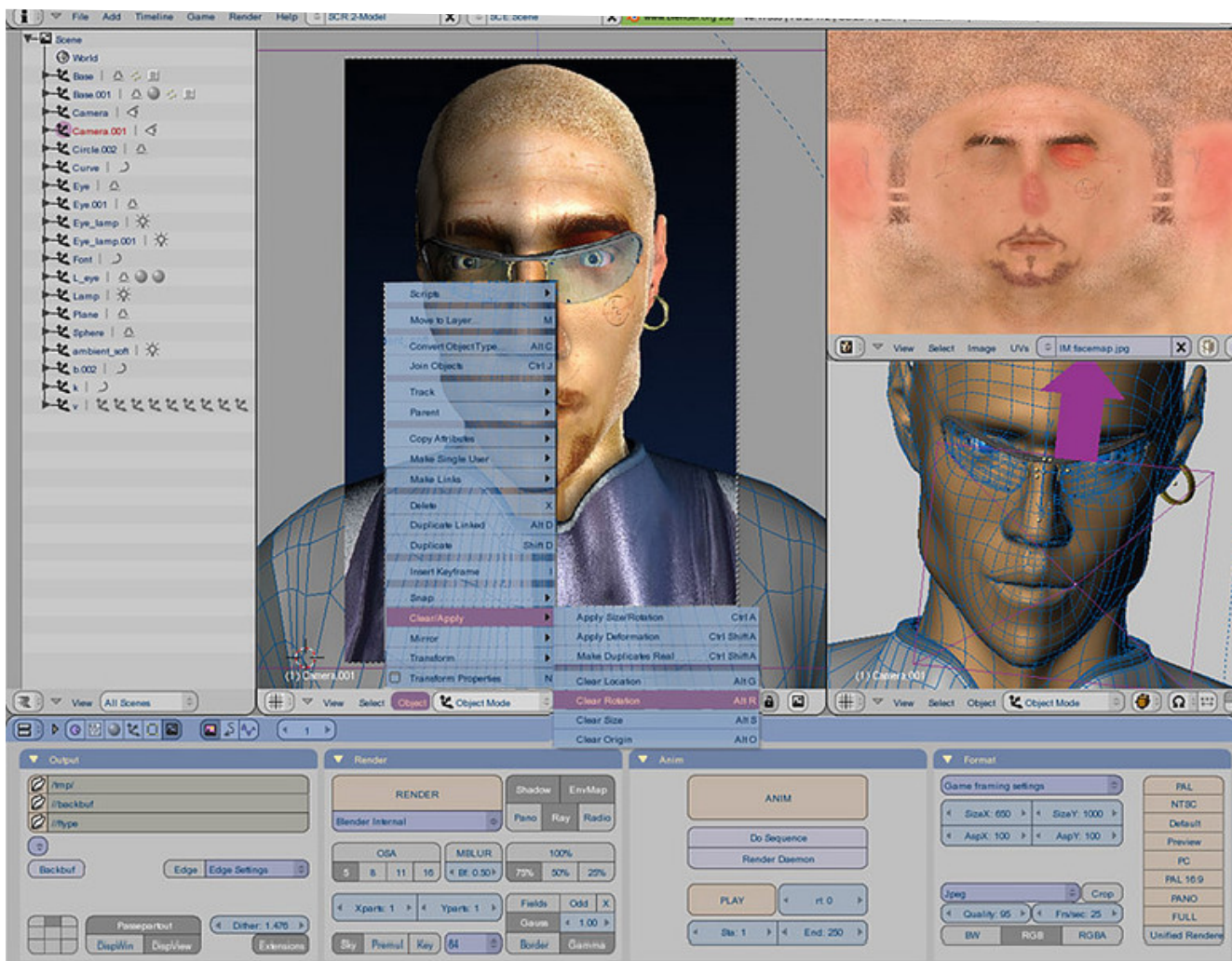
壞消息：你或許（因為大部分的移動設備使用ARM處理器，它和X86處理器不兼容）要用一些複雜的SDK來重新編譯代碼。這個取決於你要為哪個平台編寫程

序。有些簡單，有些則不然。也請研究一下對於你的工作站的最佳設置是什麼 - 有時候，用虛擬機是一個可行的選擇。

真的建議你使用SDL。我可以證明，我一般在桌面環境進行開發，當需要的時候我只需要轉換到移動版SDK，重新編譯，生成一個Debian ARM的包，最後在移動設備上測試就可以了（諾基亞N770）。這樣可以節省寶貴的調試時間。

藝術

在藝術加工部門，最好的圖形類工具（但不是唯一的工具）是



看了這麼多可供選擇的方案，你應該蠢蠢欲動也想編寫下一個像Quake一樣經典的遊戲了吧？那現在就開始吧。

翻譯：贾庆祥&sctronlinux

校對：Andrewpsy



GIMP和Blender（優勢在於這些程序也可以運行在Windows平台上，這樣你的那些仍然使用Windows的頑固朋友也可以協同工作）。在音頻方面最好的工具是Audacity（GNU音頻是另外一個好的選擇）。

在生成音頻的時候，Rose Garden工具很不錯，如果你能克服如噩夢般的接口問題的話。（如果你不會用Rose Garden,那麼最好請你的朋友來演奏和錄音，記住關掉人聲麥克風！）

結論



我的故事

作者：John J. Macey

為什麼我要改用Linux？

我不是個作家，但我喜歡所有那些東西，比如跑步、工作、遊戲、享受生活、玩電腦和玩PDA。我不討厭Windows，但我對它很失望，我給了自己一次使用Linux的機會，那是因為我認為我很有上進心。

開源是引起諸多討論的話題之一，對於我來說開源就是Linux，我義無反顧地投入它的懷抱，從SuSE 9.0到10.1，還有所有的Ubuntu發行版本，到最後固定使用Linux Mint，所有這些更換很頻繁。需要提起的一個詞是「社區」，帶著你的問題加入到一個Linux論壇中去吧——這可以節省你的時間、精力、努力和金錢。進來吧，一切都是免費的。

只不過，Linux總是按照我們期望的方式去做事情，一旦你投入其懷中，最終的結果會令人非常驚訝。沒人指導我，憑的都是我的一腔熱情。我沒有預算，但總是要問，為什麼所有我買到和別人送給我的微軟軟件不能完成這樣或那樣的任務呢。記得有一次我有了一兩筆經

費，並且全部付給了遍佈全球的微軟授權，然而它們的價格卻在不斷地增高。

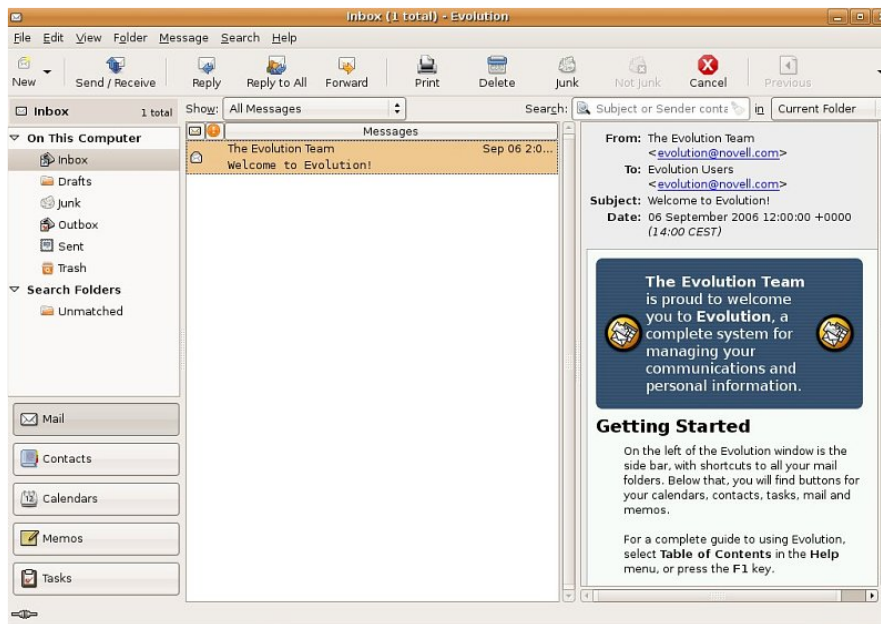
這時的我開始失望了，我有很多工作要做，而且都要付錢，但是，一點作用也起不到。開展一項業務變得很麻煩。加入Linux論壇真叫人驚異，和我有同樣問題的人會給我解決的方法，這就是為什麼我換到Linux的原因。

下面是使用Linux很好的例子。我總要對多語言的電郵進行拼寫檢查，因為我大多數的時間都是在從事國際性的工作，總要用美國英語（不是英女皇的，而是美國總統的）來檢查我的電郵，還要和德國的兒子保持聯繫，還要和西班牙的朋友做生意，偶然間還會冒出幾句法語短語，所有這些都要進行拼寫檢查。

現在，我們一個個來考慮，首先試著找一個微軟的解決方法，我敢打賭，

你一定找不到。我的解決方法是：Evolution（一個開源的電子郵件軟件）。就是它！你能想像和一個與全球最大的，有著許多壟斷軟件公司進行交涉後，和他們的技術支持多次電話溝通後？現在我能同時用四種語言進行拼寫檢查。

嘿，我們都加入進來了，而且我們都穿上了T恤衫。來吧，夥計





們——跟上潮流，這個世界很小（It's a small world），難道這不是一首迪斯尼電影裡很受歡迎的歌曲嗎？我確信微軟變得太多...怎麼說好呢？或許可以說太那個了。我不想打擊他們，不過前陣子我換Linux了，有了自己的想法，想做點事情出來。Linux和成千上萬的應用程序給了我解決方案。

他們不會稱它為PC——個人電腦，沒有理由。我有一台PC，現在一切都是開源的了。

接下來，我討厭去購買所有那些額外的應用程序，所以我製作了pdf文件，然後燒成CD或者DVD，更別說要有一套好的辦公室軟件套裝，這還不算要找好的安全瀏覽器、防毒軟件和防火牆，去運行磁碟碎片整理，去查殺病毒、廣告軟件、間諜軟件、惡意軟件和Rootkits木馬，噢，還有曾經很常見的微軟更新。Linux發行版給你的一切都是免費的。

首當其衝是——OpenOffice，有很多人抱怨Excel數據表的轉換，但是我卻常常因為使用Excel而碰到麻煩。如果有人不懂得怎麼轉換Word的doc文檔，他們永遠都搞不

清楚要怎麼入手。

E我曾經嘗試和微軟討論，如何嘗試用Outlook把最新的時事通訊以一封大的email發送到客戶端？你可以在Word中合併郵件，但用Outlook就不行。如果選購其他的應用程序，還要不斷受到安全警告和升級的衝擊，我已經變成我自己的微軟系統工程師了。

開源社區是我的新朋友，他總是有很多有趣的話題，並且給了我很多很好的幫助；我另外一個朋友是Google，很久以前，人們會被問題難住，而現在我們只需要google一下就行了，現在每個人都可以這樣做，而且可以節省很多時間和精力和使用微軟系統的種種挫折。沒有障礙就是Linux。

在約三四千帖子中我被稱為「Adler」，Adler在德語中是「鷹」的意思，這個我可以很流利地讀出來。不過我們所有人要在全世界說Linux。

Dell開始發售預裝Linux的台式機和筆記本電腦，而不是微軟的系統。發覺自己受到很大的挫折了嗎？裝Linux吧，馬上裝！

我認為自己是開源世界裡的一員，所以，我們希望事情能夠順利地完成，而且自己來做。我用Linux Mint Cassandra工作。（譯者註：Linux

Mint是一份基於Ubuntu的發行版本，Cassandra是Linux Mint 3.0的開發代碼。）

下次當你購買Dell，IBM，COMPAQ，HP，SONY或Toshiba等的PC時，要求他們預裝Linux而不是微軟的Windows系統。

翻譯：Derek Wu

校對：RockyCao



MOTU訪談

來源：behindmotu.wordpress.com

STEVE KOWALIK

Behind OTU是一個以採訪那些「Universe軟件倉庫的管理者」（MOTU是其英文縮寫）為特點的網站。MOTU們是維護Universe和Multiverse軟件倉庫的志願軍。



Steve是一個MOTU，意思是Ubuntu的核心開發者，除此之外還是Debian的開發者。

年齡：26歲

居住地：悉尼，澳大利亞

IRC網名：stevenk

你使用Linux多長時間了還有你用的第一個發行版是什麼？

我是從1998年11月下旬開始使用Linux的，是從安裝RedHat5.0開始的，後來一直升級到6.2,直到我聽說關於Redhat7.0(那時它還只是一個測試版)非常糟糕的報告後，我才決定轉到Debian並且安裝了Slink(2.1)。

你使用Ubuntu多長時間了？

就在Breezy發佈後，我最終決定

要關注一下Ubuntu。作為一名Debian開發者，我粗略的看了看Ubuntu，並沒有特別關注它。版本Breezy發佈後，我下載了一張LiveCD試了試。我發現我是如此的喜歡它以至於讓它在我的機器上跑了兩天，這時我覺得應該安裝一個Ubuntu了。

你作Universe軟件倉庫的管理員多長時間了，還有要成為一名Universe軟件倉庫的管理員需要多長時間？

2006年的1月16日我成為了一名Universe軟件倉庫的管理員。我想我花了兩個月時間工作在Ubuntu下並成為了一名Universe軟件倉庫的管理員。

最喜歡的軟件包？

我會一直為xringd保留一塊地方，因為它是我在Debian裡維護的第一個軟件包。此外還有quodlibet和crack-attack。<譯者註：quodlibet是用Python寫的GNOME下的一個音樂管理

軟件,主頁<http://www.sacredchaos.net/quodlibet> >

作為Universe軟件倉庫管理員最喜歡的是什麼？

社區—我剛加入到#ubuntu-motu時，在一段簡短的閒聊後，我被兩個正規軍抓住並開始認真工作起來。但真正的原因，正是像我一樣了不起且見多識廣的人們正在社區裡工作著，為了使Universe軟件倉庫變得更好而努力。

對那些想幫助MOTU的人們有什麼建議？

加入我們，如果你有意幫助別人解決問題，在我們的郵件列表和#ubuntu-motu IRC頻道上會有很多人樂意回答你的問題。

你能簡要的比較一下Ubuntu和Debian的開發風格嗎？



大不相同——Debian是以這樣的理念為中心的：那兒「有一個傢伙和一些他維護的軟件包。如果你有問題，先提交一個bug報告，然後等待他的回覆。」而另一方面，Ubuntu是一個小團隊，由專門解決Universe軟件倉庫問題的一撥人組成。在Ubuntu下我們也可以有專門維護一個軟件包的人，前提是他必須非常瞭解這個軟件包，或者與上游開發者有一定關係。

對Hardy Heron有什麼計劃嗎？

關於這一點，我只有一個計劃，那就是為「關於」窗口找到更合適的位置——它不使用yelp。

最喜歡的座右銘？

「這不是一個bug，這是一個特性。」 - 這句話對一些隨機的軟件包來說非常適用。

在結束了一整天的開發工作後你做些什麼來放鬆呢？

我作為從事研發者的打工仔，在一整天的工作後我用Ubuntu工作來放鬆自己。我猜這是所答非所問吧。

我會看會書，聽聽音樂，玩玩

Crack-attack或者WoW(魔獸爭霸)。

工作區的螢幕截圖？

我的桌面截圖非常無聊——默認的Gnome設置不妨礙我，所以我沒有改動。在標籤頁開著一堆終端，Firefox，Wanderlust或Thunderbird用來讀取郵件，在另一個工作區有Quod Libet播放音樂。

正如你所看到的，如此凌亂的桌子是頭腦清楚的一個標誌，從這些你該

能看出我是一個聰明人了吧。音響，機器，筆記本電腦，一大堆紙 - 一切都相當的普通。<譯者註：Wanderlust是Emacs的IMA P4、POP和NNTP客戶端>

翻譯：skiptoo

校對：Zero





UBUNTU女士

作者：Emma Jane Hogbin

變

化的重點是知道如何開始去變化，我們可以通過這個系列的五部分，看到Ubuntu女性組的變化進程。活動主題涵蓋：目標的設定、活動細節、職責範圍、評估並且選拔志願者。

我們所達成的第一步變化就是為未來創造一個遠景的考慮。創造一個遠景：問問你的組員，他們的未來是什麼樣子的。允許每個組員去分享他們的想法，每個組員的發言的表現都可以使志願參與者的目標明確：儘可能詳細的描述你的夢想和未來，並且鼓勵有创造性的想法。

從組員的想法中整理出一列不同於今天潮流的夢想，這就是我們的目標。它們可以大致描述出你的社區或項目理想中的未來。把這個目標貼在

你的社區或者你的網頁上，分享給每個人。如果把這個列表編譯成一個WIKI網頁那是最好不過了，這樣大家都能寫出自己的理想了。

Ubuntu女性組的改進過程將從建立一個路線圖開始，在本文檔中，我們構想了一個未來



UBUNTU社區的大綱藍圖。在理想的每個部分我們要儘量建立一個切實際的目標來。對於「選拔典範角色」這個目標，「現在最少有3位女性活躍在UBUNTU核心項目中」。由於篇幅限制，如果你想瞭解這個路線圖的草案請登錄：

<http://wiki.ubuntu-women.org/RoadMap>

從你心中許願的時刻開始工作並且在下個月回頭看看，有哪些實現了。

翻譯：Ivan

校對：Zero



UBUNTU青年

作者 Andrew 來自 www.TeensOnLinux.org

開源軟件的未來在於今天的青年人；這就是為什麼雜誌在這裏設立一個欄目給年輕人和那些有一顆年輕的心的人。

估計正在讀這篇文章的你還是個學生吧！如果沒錯的話，那意味著你每天都會帶著至少要做一個小時的家課。不過別指望Ubuntu能幫你，因為不幸的是直到截稿之日Ubuntu的源裡還沒有能幫你寫家課的程序，雖然有的人已經嘗試過求助於論壇了。看這兒<http://ubuntuforums.org/showthread.php?t=627701>（發帖人在問 $x=0.5\cos x$ 的解）

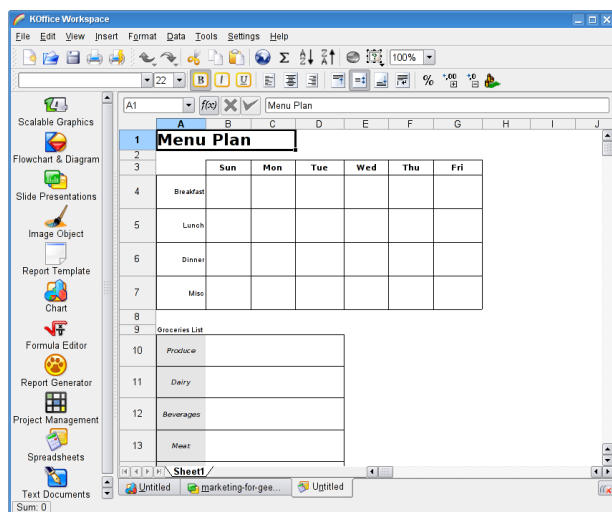
但事實上Ubuntu有一些我常使用的工具，它們能輔助我完成家課。在這篇文章裡我將它們一一列舉出來，希望能對你的學習有些幫助。

Abakus—也許是最強大的計算器了。Abakus易於使用，同時功能也不差。像三角函數，對數函數以及指數函數之類的高級功能它都有。喜歡命令行的人也許會喜歡bc，但bc實際上就是老一點的沒有圖形界面的Abacus。想嘗試的話安裝名為"abakus"的包就可以了。至於bc，Ubuntu在安裝的時候就帶有它了。

KOffice—我本來並不打算在這篇文章裡包括辦公套件的，但是KOffice

用它的獨特性徵服了我。它是KOffice Workspace的一個重要組件。使用KOffice工作區，你可以在同一個窗口裡創建任何東西，包括試算表、簡報、圖像等。

所有的文檔都可以通過屏幕底部的標



籤來切換。所以，如果你有一個很大的項目要做的話，你可以在一個標籤裡寫報告，在一個標籤裡製作圖表，同時在另外一個標籤裡製作幻燈片。如果你需要製作高等數學方程式的話，你可以使用「公式編輯器」（Function Editor）。

XChat—你猜對了，一個IRC客戶端。freenode大概是我的終身技術支持了。每天IRC頻道上有眾多的強人出沒，他們中的大部分都很願意幫助別人。你只要發出你的問題，然後等答案就行了。同時注意你在正確的頻道里問問題，比如不要跑到##python頻道里問法國大革命對當時的歐洲有什麼影響。還有，不要使用駭客語（譯者註：指英文裡的leet speak，來自elite speak，一種使用數字來代替英文字母的交流方式，比如用3代替e，5代替s，7代替t，leet speak就成了：1337 5p3@k，參見<http://en.wikipedia.org/wiki/Leet>），那很不禮貌，讓人惱火，沒人願意幫助你。

希望這些程序對你能同樣有用！如果你也有適合學校使用的程序，給我們來信吧。我們很高興閱讀你的來信！

翻譯：threefcata

校對：enna



播客快訊

作者 Mathew ossi

這個板塊介紹這個月播客的一些內容。如果你有好主意或者希望參與，可以發郵件給， Matthew Rossi，地址是 podcast@fullcirclemagazine.org



2008年2月2日，我參加了在澳洲本土墨爾本大學的linux.conf.au開放日活動。開放日用一種恰當的方式向一個為期一週的研討會致敬，這個研討會剛剛結束，而且非常成功地從微內核到火箭無所不談。我像許多其他人一樣不夠資格參加這個研討會，如果你想像我一樣瞭解這個研討會都討論了些什麼，這個網站上有一些視頻可以下載[1]。

開放日上來了許多Linux發行版和公司代表，諸如Ubuntu、Fedora/Red Hat、Gentoo、CentOS、HP和Google。當天還有來自維多利亞州



的Linux用戶、澳洲的系統管理員協會、MythTV和維基百科等等，他們做了展示說明。這裡還有其它有意思的演示如開源的跳舞毯、結他英雄、XO筆記本、華碩EEE PC，還有最令人大開眼界的：用“第二人生”遊戲控制任何可接受紅外遙控信號的電源開關。（他們用了個遙控電扇來演示，但其實這個技術可以控制任何電源）。

我還得到了許多免費贈品比如一本Google筆記本、一支SAGE鋼筆、幾塊磁鐵、一些便利貼，甚至還有個電線管理

系統。我真的喜歡上開放日了。下一年度的研討會會在霍巴特的塔斯梅尼亞大學舉辦，所以我呼籲Linux鐵桿粉絲們去看看：讓我們在明年一月都向南方的島州進軍吧！

別忘了Full Circle播客第一期即將推出。如果你想成為參與者在播客中和大夥兒一起討論，請給我發郵件podcast@fullcirclemagazine.org。你需要用到Skype來參與。錄製過程是比較輕鬆隨意的，不是非常專注於技術層面，而且非常有趣（我們希望如此）。我們將非常感激你的參與和貢獻。

[1] -

<ftp://mirror.internode.on.net/pub/linux.conf.au/2008/>

翻譯：Lyper

校對：Andrewpsya





讀者來信

每個月，我們都很樂意刊出一些讀者來信。如果你想提交一封關於公布，表揚或者抱怨的信件，請發郵件指：letters@fullcirclemagazine.org. 請注意：因為空間的關係，有些來信可能會被刪減。

我 剛開始使用Ubuntu,雖然我還在繼續使用微軟Windows系統。我一發現《Full Circle》，我就喜歡上了它。雜誌中的提示和技巧用起來非常順手，插圖也格外酷。

能不能增加《Full Circle》直接的下載鏈接或者FTP鏈接，每次在瀏覽器中打開時有點讓人鬱悶。

我在打印雜誌的時候出了點問題，我的印表機不停地在列印。我也注意到了在列印之前，Acorbat Reader把頁面弄「亂」了。能給我一些建議嗎？

Stacey Katz

小編：我想告訴你，PDF文件在web瀏覽器中打開是因為你安裝了Adobe Acrobat Reader。我們不直接鏈接《Full Circle》的PDF文件，是因為我們使用下載計數器。

首 先我要感謝這本極好的雜誌。我剛閱讀了第9期新聞的一部分。在《Torvalds說Linux的發展更類似於社會網絡》這

本月來信選登

Writer of Letter of the Month wins two metal Ubuntu case badges!



我閱讀了《Full Circle》第八期CNR(Linspire中的軟件包管理器)這篇文章，我很不讚同你的結論。我自己也實驗了CNR，發現CNR中有如此之多的問題和漏洞。如果五顆星是滿分的話，我真的只能給他一顆星，而且這顆星也僅僅是由於它的創意。

CNR可能將是未來的軟件包管理器，但是現在有這麼多的不足以至於你不能在別的軟件包系統中正確地使用它。下面是一些問題：

- *軟件包安裝不用root口令（可能有安全隱患）
- *如果沒有互聯網，那使用CNR並不方便（它必須從CNR repo上下載deb軟件包）
- *從Ubuntu安裝軟件時並沒有預先檢查（將覆蓋任何軟件包，即使以前的是較新的版本），Ubuntu的更新管理器將報告那些新軟件包，並覆蓋來自CNR的「舊的」軟件包。
- *會將來自Ubuntu和CNRrepo的依賴混合

- *沒有說明那些額外的軟件包是否會被安裝。
 - *不能卸載來自CNR的，並作為依賴而安裝的軟件包
 - *對別的正在執行的軟件包管理器並不檢查，apt-install就會出現錯誤的信息。
 - *在啟動以後沒有鎖住軟件包管理系統。
 - *在安裝軟件的時候不可能停止，你只能點擊安裝窗口上的"X"按鈕關閉窗口，但是它還會在後台繼續執行。
 - *不能重用已經存放在文件夾/var/cache/cnr/client/pool下的軟件包。
- 所以我不能理解你的測試，也不敢苟同你的結論。

Dominik Wagenfuehr



一篇文章中有一句令人遺憾的句子「從1990年創造Linux到現在，他在Linux中貢獻的代碼量大約佔到了2%」。

但是Linus Torvalds並沒有創造一個操作系統，他為Linux構建了內核，然後正是那個內核被叫做Linux。我知道這篇文章不是出自你們之手，但是你們仍然要對所有文章仔細修改，避免繼續傳播這種不太確切的信息。

Kenneth Nielsen

小編：我明白你的意思，但是對我來說在一篇摘錄上進行修改是不被接受的。我很願意打印這篇報導或給你這篇報導的來源，那樣的話你就知道誰真的錯了。

Kubuntu打包了一個gtk-qt-engine (KDE4中的GNOME的應用)。

它確保了在KDE上，GTK+的應用程序看起來像QT應用程序一樣。但它好像是為Qt3.x而寫的，對KDE4中所用的Qt4並不起作用。

Chandra Sekar.S

小編：我已被告告知告訴你在kde-apps.org已經有了gtk-kde

4解決程序外觀醜陋的Windows95 look問題。

我已經閱讀了最近一期的雜誌，作為一個幸福的OpenTTD用戶，我不能幫什麼忙，但是我注意到了使用AutoPackage將使安裝更加容易。OpenTTD是一個使用AutoPackage的程序，依我看來這是最簡單的安裝OpenTTD的方式，它甚至自動下載數據。你可以在這找到

AutoPackage：

<http://www.autopackage.org>

Thomas R. N. Jansson

小編：我沒用過AutoPackage所以我不能說這是否有用，我也希望這比CNR ([見30頁上讀者來信](#))好用。但是至少聽起來確實不錯。

親愛的「編輯先生」和禁止打印雜誌的「敵人先生」。

你真正的看過PDF格式的雜誌嗎，還有是否考慮過，對讀者來說打印也應是一件被允許的事情？在Acrobat Reader8里試試吧，並享受那沒有後處理功能的日子吧。你不能夠縮放或旋轉它。

此外，許多URL有嵌入的空格。試著複製它們，多數情況下你將發現URL

中被加入了許多的空白。

Peter Jakobi

小編：真是一個有意思的人。我完全不禁止打印我們的PDF雜誌。「有空格的URL」既可能是PDF瀏覽器也可是Sribus產生的，並且，這不是我能確定的事。我只能建議你試試不同的PDF瀏覽器。

翻譯：Rodin

校對：Mike Huang



Q來A去

編輯：Robert Clipsham

如果你有关于Ubuntu發行版的問題，請發郵件到questions@fullcirclemagazine.org，我們會把他們轉給 Robert一邊在下期刊出答案。請提供盡可能多得信息描述問題。

Q 有沒有可能在Ubuntu中實現諸如Windows Vista邊欄 (Sidebar) 的工具？

A 當然可以。你可以使用一個叫做'Screenlets'的軟件，它可以從<http://downloads.sourceforge.net/screenlets>下載 (下載.deb文件)。你也可以在如下網址獲取一個第三方軟件源：<http://forum.compiz-fusion.org/showthread.php?t=6889>。如果需要，請查看這個列表中的「requirements (前提要求)」：<http://www.screenlets.org/index.php/FAQ>。

Q 下一個提供長期支持 (LTS) 的Ubuntu是哪個版本的？

A 下一個提供長期支持服務的Ubuntu將會是8.04 Hardy Heron，其將在今年的四月份發佈。需要注意的是Kubuntu .04不是一個受長期支持版本。

Q 在Ubuntu中，Dreamweaver最好的替代品是什麼？

A 對我個人而言，我最喜歡的Ubuntu網頁編輯器是gEdit (同Firefox和Apache相組合)，它默認就包含在Ubuntu中 (Kubuntu中相似的則是Kate)。它能像Dreamweaver一樣提供語法標亮和自動完成功能，不過他缺乏一個「所見既所得 (WYSIWYG)」編輯器。如果你一定需要「所見既所得 (WYSIWYG)」編輯器，KompoZer是一個不錯的選擇，它可以在軟件庫中找到，並且應該擁有你所需要的一切功能。如果它還不適合你，或者你不願意使用原生KDE軟件，請參閱<http://www.osalt.com/dreamweaver>這裡有一個替代品的列表。

你將不會忘記Quanta Plus，它是個所見即所得編輯器並擁有上千種強大的功能。它是我所見到的最接近Dreamweaver的程序。—Andrew_Min

Q 請問我在Ubuntu中如何使用多顯示器？

A 如果需要在Ubuntu中設置多顯示器，請參閱下面的帖子。因為有多種途徑可以實現它 (這取決於你使用的顯示卡等)，你需要看看哪個是適合你配置的。無論你選擇怎麼做，最重要的一步就是要備份你的/etc/X11/xorg.conf。請在終端中輸入

```
sudo cp /etc/X11/xorg.conf
/etc/X11/xorg.conf_backup
```

<http://ubuntuforums.org/showthread.php?t=221174>

Q 如何獲得每個人桌面上都有的系統監視器呢？

A 你需要的程序是Conky。你在universe軟件倉庫中可以找到它。如果你需要一個配置它的嚮導，請查看如下鏈接。

<http://ubuntuforums.org/showthread.php?t=205865>



我的桌面

你有机会展示你的电脑或者桌面，只要发送屏幕截图和照片到：misc@fullcirclemagazine.org即可，还有请附上一段对桌面或者电脑个性化的或者相关的简短介绍。



前，我使用Ubuntu7.10、Intel entium雙核1.8GHz、1 GB RAM、256MB Intel GMA 950集成顯示卡，160GB硬碟。

在系統安裝好之後，我開啟了CompizFusion效果。並且對桌面做了一些自定義設定、安裝了「Mac4Lin_GTK_Aqua_v0.3」主題包、還有「nuoveTX.2.2」圖標軟件包和UnDotum字體等（所有這些在www.gnome-look.org網站上找得到）。為增強其功能，我還安裝了「Avant Window Navigator」軟件，這款軟件類似於Windows中的ObjectDock。此外，我並沒有覺得默認的Ubuntu桌面有什麼不舒服，所以我沒有換掉它。

Jonathan Rivas



這

個夏天我計劃開始學習Linux，幸運的是我聽說Ubuntu很棒。因為很容易得到Ubuntu光碟，所以我選擇了Ubuntu

此後，我一直使用該系統。雖然大部分時間，我用它來編程，它也確實很棒，但現在我也開始使用Ubuntu Studio了。只要你看到我的桌面，你就會理解我究竟多激動啦！

Fang Ji



TOP5 國際象棋遊戲

作者：Andrew Min

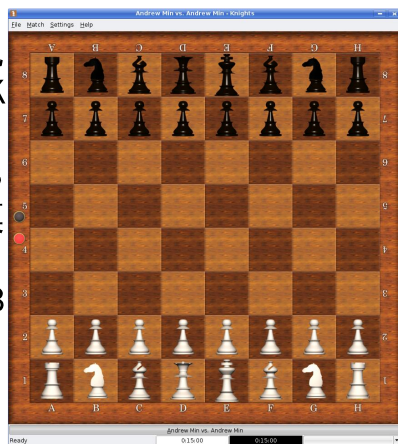
本欄目刊登每月從網路上找到的Linux游戏或者軟體。如果你有什麼可以推薦，可以發送郵件到：

misc@fullcirclemagazine.org

Knights

主頁：<http://knights.sourceforge.net/>

一個稍微有些老（但仍然很棒）的遊戲，Knights可能是在現有同類遊戲中功能最全面的。Knights項目起始於2001年，它有一個漂亮的KDE界面，支持30多種外掛皮膚。你在單玩家模式下能玩遍幾乎所有linux平台上可用的國際象棋引擎（包括BabyChess, Cilian, Crafty, Deep Sjeng, Faile, GNUChess, KnightCap, Pepito, P halanx, Sjeng, 還有Yace）



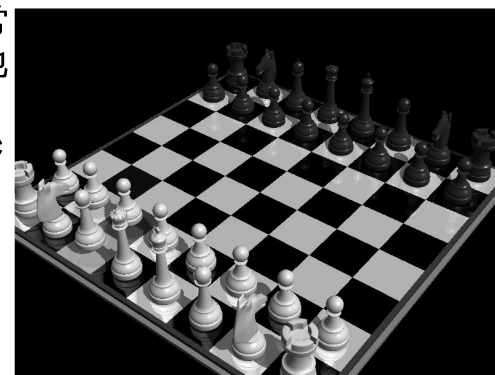
，或者連接到FICS、Internet Chess Club（互聯網象棋俱樂部）、Global Chess erver（全球象棋服務器）或Chess.net上聯網對戰。它還有一些高級功能比如打印棋譜。

要安裝Knights，universe源中即可取得Knights軟件包。

Brutal Chess

主頁：<http://brutalchess.sourceforge.net/>

Brutal Chess是一個非常酷的3D國際象棋。雖然他幾乎沒有配置選項，但強大的SDL（Simple Direct Layer，免費跨平台多媒體引擎，是現今十分方便的跨平台移植工具）遊戲引擎讓其在Windows和Linux平台上都可以運行



，並且在這期TOP5里可能它是顯示效果最好的國際象棋遊戲。棋盤的視角移動（使用鼠標右鍵）、鏡像效果和陰影，遊戲的所有的細節都令人驚嘆和興奮。現在如果開發者只要加入對FICS的支持，我覺得Brutal Chess項目就可以算完成了（不幸的是，Brutal Chess現在似乎停止開發了。）。

安裝Brutal Chess，從universe源中即可取得Brutal Chess軟件包。



DreamChess



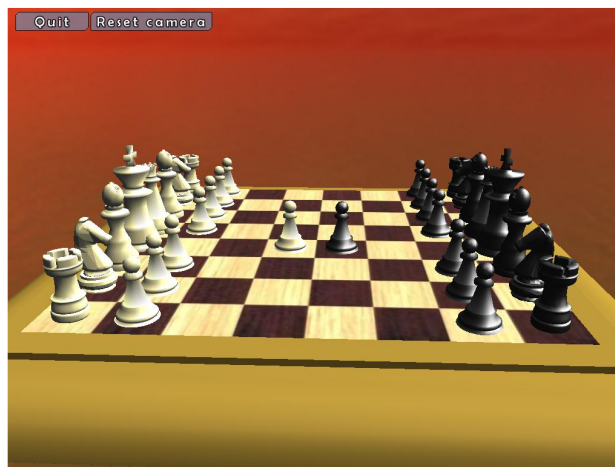
主頁：<http://www.dreamchess.org/>

DreamChess是另一款注重顯示效果更甚引擎智能的OpenGL遊戲，與Brutal Chess相比稍顯高級。遊戲支持單人和雙人模式（本地），比Brutal Chess好的特點是，你可以設置電腦的AI級別（僅Dreamer引擎，雖然你可以加入其它引擎）。他和Knights是現今同類遊戲中可以存檔的兩款。

你可以從universe源中得到官方軟件包（dreamchess）。不幸的是，雖然DreamChess的最新版本是0.2，但是源裡的是0.1。

幸運的是，GetDeb.net有新的版本。下載地址：
<http://www.getdeb.net/app/DreamChess>.

pouetChess



主頁：<http://pouetchess.sourceforge.net/>

pouetChess（使用SDL和OpenGL開發）是一個很消耗資源的3D國際象棋遊戲，面向Faile chess引擎的一個強大前端。用戶可以設置遊戲的AI水平（使用Faile chess引擎，從「新手」到「卡斯帕羅夫（大師）」都可以修改），英語和法語支持，多人遊戲（本地）和Brutal Chess類似，它也允許你用右鍵轉動棋盤視角。它不是非常強大，你別指望有很多的個性化選項，但是如果你不喜歡DreamChess或者Brutal Chess，pouetChess也是一個好的替代品。

安裝pouetChess，使用universe源中的pouetchess軟件包。

eboard



主頁：<http://www.bergo.eng.br/eboard/>

在如果你並不習慣那些精美的3D遊戲，除了對付電腦AI不想要其他功能，那麼eboard可以一試。儘管僅是2D的畫面，但它可以上FICS（還有其它任何的FICS兼容伺服器），可以多人遊戲（通過互聯網!!），包括PGN儲存支持，並且可以使用GNU Chess、Crafty還有Sjeng引擎（還有其它引擎作為補充）。對於高級用戶，它還有一個漂高的終端提供使用。

安裝eboard，從universe源中取得eboard軟件包。

翻譯：Lyper

校對：qquchn



如何投稿

我們長期為本雜誌征稿。關於對稿件的要求，創意還有雜誌翻譯等事務，請訪問我們的維基頁面：<http://wiki.ubuntu.com/UbuntuMagazine>

P請把您的稿件通過電子郵件發送到：articles@fullcirclemagazine.org

如果您像提交新聞，請發郵件至：
news@fullcirclemagazine.org

您的評論和Linux體驗，請發郵件至：
letters@fullcirclemagazine.org

硬體和軟體reviews請發郵件至：
reviews@fullcirclemagazine.org

關於未來的訪談，請發郵件至：
questions@fullcirclemagazine.org

列表還有桌面，電腦照片請發郵件至：
misc@fullcirclemagazine.org

如果您有任何疑問，請訪問我們的論壇：
www.fullcirclemagazine.org

第11期投稿截止日期：
3月2日星期日。

第11期發行日期：
3月28日星期五

發表意見

如果您希望對Full Circle的發展發表意見，請參加我們的每月IRC例會。您可以在<http://url.fullcirclemagazine.org/f2ba08>找到下一次的議事日程。

我們需要您的意見——作為一個讀者——來幫助我們作出影響雜誌未來的決定。

下一次例會（歡迎參加）：2008年2月9日

會議會在IRC頻道#fullcirclemagazine舉行，服務器是：IRC.freenode.net。或者您可以使用我們的webIRC頁面，這樣你就可以用瀏覽器來參與IRC頻道的討論。

Full Circle 編輯團隊

編輯 - Ronnie Tucker

ronnie@fullcirclemagazine.org

網絡管理員 - Rob Kerfia

admin@fullcirclemagazine.org

常務管理員 - Robert Clipsham

mrmonday@fullcirclemagazine.org

播客t - Matthew Rossi

podcast@fullcirclemagazine.org

投稿

Samuel Barrett

Robert Clipsham

Daniel Cohen Philipp Höhn

Andrew Min Vid Ayer

校對

Nicola Cappellini Jonny Dover

Ryan Hartlage Matthew Holder

David Maino Richard Mills

Andrew Min Alex Russell

James Savage James Williams

把我們的感謝帶給Canonical公司。Ubuntu營銷團隊和全球各地的翻譯小組。



中文翻譯和本地化



关于Full Circle中文

關於Full_Circle中文《Full_Circle》的中文譯本，由Full_Circle中文翻譯團隊（Full_Circle_Chinese_Translation_Team）完成。目前，中文團隊的主要任務是對英文原版《Full_Circle》進行翻譯，收錄部分中文文章，以及製作和發佈《Full_Circle》中文譯本。

如果您想瞭解我們的工作情況，請轉到工作頁面，這裡記載著文章翻譯進度和信息。我們的工作備忘錄中記錄著《Full_Circle》中文走過的風風雨雨。

Full_Circle中文投稿

經過半年製作和發行《Full_Circle》中文，我們已經積累了足夠的讀者。翻譯團隊從當時的2人發展到現在的27人，我們也已經著手準備發行正體中文版。發行中文版自有文章的條件也已經比較成熟，在此熱切的期盼您的投稿！文章的要求請參閱我們的投稿區頁面，那裡有著詳細的指導方針，幫助您瞭解我們需要的稿件要求。

最後感謝各位讀者的對《Full_Circle》中文的關注和支持！

加入我們！

如果您對我們的工作感興趣，並且願意加入我們，我們將熱誠歡迎！

參與翻譯、校對、二校

這是我們的主要工作，幾項工作可以同時申請，也可僅參與其中一項。具體請參閱我們的 Wiki 頁面——[工作須知](#)。

參與正體化翻譯

將已經翻譯完畢的簡體中文文章翻譯成正體中文（繁體中文）的工作。具體請參閱我們的 Wiki 頁面——[正體化](#)。

參與投稿

參加中文版的投稿工作，本期的《新軟快遞——Lazybuntu》即為中文版特有文章，可供參考。具體請參閱我們的 Wiki 頁面——[投稿區](#)。

雜誌發布訂閱列表

每期中文版雜誌發佈時都會第一時間發送電子郵件通知您！

<http://jimhu.notifylist.com/fullcircle.html>

Full Circle中文團隊

編輯 – JimHu

jimhuyiwei@gmail.com

二校 – Thinkfree

正體化 – Mr Drake

正體編輯 – Qquchn

Full Circle中文Wiki頁面 – Lyper

<http://wiki.ubuntu.org.cn/FC>

Full Circle中文討論頁面 – JimHu

<http://groups.google.com/group/FCCTT>

其它資源 – Ivan | Liuzhiyong

Ubuntu-CN子論壇

Ubuntu-CN初學者論壇置頂帖

UbuntuChina子論壇

附加新聞由Linuxtoy.org提供，再次衷心感謝！