

Numer 19 - Listopad 2008



full circle

NIEZALEŻNY MAGAZYN SPOŁECZNOŚCI UBUNTU

 ubuntu

 kubuntu

 xubuntu

 edubuntu

WYWIAD:

EMILIO POZUELO MONFORT

PORADNIKI :

GIMP - CZĘŚĆ ÓSMA
PROGRAMOWANIE W C - CZ. III
TWORZENIE MOBILNYCH
MULTIMEDIÓW

KOMENDY :

ZGUBIONO - ZNALEZIONO

NOWY DZIAŁ:

GRY NA UBUNTU

GRY NA UBUNTU

TESTUJEMY OPEN ARENA





full circle

www.fullcirclemagazine.org



str. 8



str. 13



str. 21



str. 23



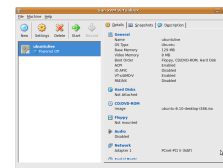
str. 15



str. 18



str. 28



str. 32

 **Nowości**
str. 4

 **Komendy:**
Zgubiono - znaleziono str. 6

 **Poradniki:**
Programowanie w C - część III str. 8
Tworzenie punktu dostępu WiFi str. 13
GIMP - Część VIII str. 15
Tworzenie mobilnych multimediów str. 18

 **Moja historia:**
Ubuntu John str. 20

 **Recenzja książki:**
Ubuntu dla Początkujących str. 21

 **Wywiad:** Emilio P. Monfort str. 23

 **Listy** str. 25

 **Kobiety Ubuntu** str. 26

 **Gry na Ubuntu** str. 27

 **Pytania i Odpowiedzi** str. 29

 **Mój pulpit, mój komputer** str. 30

 **Top 5: Narzędzia do wirtualizacji** s. 32

 **Jak do nas dołączyć?** str. 34

ikonki: KDE4



Wszystkie teksty i obrazy zawarte w tym czasopiśmie udostępnione są zgodnie z zasadami licencji Creative Commons Attribution-By-ShareAlike 3.0 Unported. Oznacza to, że możesz adaptować, kopiować, rozpowszechniać i przekazywać artykuły, ale tylko uwzględniając następujące warunki: musisz przypisywać pracę do oryginalnego autora (przynajmniej podając nazwisko, adres e-mail lub adres strony) i tego czasopisma przez podanie nazwy (full circle) i adresu strony www.fullcirclemagazine.org (ale nie przypisuj artykułów w taki sposób, który mógłby sugerować, że jesteś ich autorem lub są wynikiem Twojej pracy). Jeśli przerobisz lub zmodyfikujesz którąś pracę albo zbudujesz swoją pracę na podstawie zamieszczonych tutaj, musisz udostępniać ją zgodnie z zasadami tej samej, podobnej, albo kompatybilnej licencji.



OD REDAKCJI

Witamy w kolejnym wydaniu Full Circle Magazine.

To nie tylko pierwszy numer z działem o grach dla Ubuntu, ale także pierwszy z konkursem! Wydawnictwo Apress przesłało nam książkę "Ubuntu dla początkujących" (o której piszemy na stronie [21](#)) w zamian za naszą recenzję. Tak więc ją napisaliśmy. Na jej końcu znajduje się pytanie konkursowe, na które odpowiedzi prosimy przysyłać e-mailem. Mamy nadzieję, że od teraz będziemy recenzować jakąś książkę co miesiąc.

Na dodatek jest to pierwszy numer stworzony w GNOME, a nie w KDE. Czemu taka zmiana? Większość programów, które używałem i tak była pisana pod GNOME'a i nie czuły się swojo w KDE. Chodzi mi tu głównie o Firefoxa, Thunderbirda, Scribusa, itp. Chciałem także zaktualizować system do wersji 8.10. Scribus pod KDE wywoływał wiele błędów, natomiast pod GNOME jest znacznie inaczej.

Dobrze, to tyle mojej gadaniny, życzę miłej lektury i powodzenia w konkursie.

Ronnie
Redaktor Full Circle Magazine
ronnie@fullcirclemagazine.org

Magazyn utworzono za pomocą:



Czym jest Ubuntu?

Ubuntu jest systemem operacyjnym, który działa na laptopach, komputerach i serwerach. W domu, w szkole, pracy, zawsze znajdziesz wszystkie niezbędne aplikacje - program do pisania tekstów, odbierania e-maili, przeglądarkę internetową.

Ubuntu jest i zawsze będzie darmowe. Nie ma żadnych machlojek z licencjami. Możesz ściągnąć i dzielić się Ubuntu z przyjaciółmi, znajomymi, rodziną za nic.

Po instalacji, w swoim systemie znajdziesz wszystkie typy programów, które są Ci potrzebne - internetowe, rysunkowe, graficzne, gry, itd.

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



NOWOŚCI

SCO przegrywa wojnę z Linuksem



Wszystkim doskonale znany długi bój SCO przeciwko każdemu magnatowi, który patrzył się kątem oka na Linuxa (głównie chodzi o Novell'a i IBM) zakończył się odrzuceniem przez sędziego Dale'a A. Kimballa argumentów SCO.

Zgodnie z wyrokiem sądu, dowody przeciwko Novellowi były bezpodstawne i SCO musi zapłacić rachunek za niegodziwe osądzanie w wysokości dwóch i pół miliona dolarów (plus podatek).

Podsumowując pięcioletnią wojnę, wyszła ona na dobre Pingwinowi, który stał się bardziej popularny. W dodatku jest to ostateczny dowód na to, że UNIX (do którego prawa ma SCO) nie jest tym samym co popularny kernel. Jednak nie wiadomo, czy firma będzie w stanie zapłacić karę, ponieważ jest w stanie upadłości.

Źródło: <http://www.bit-tech.net>

Linux - wersja multimedialna



CaptiveWorks ogłosiło, że pracuje nad linuksową maszyną, która ma odbierać sygnał satelitarny w standardzie HD i zawierać różne multimedialne gadżety.

CaptiveWorks z siedzibą w Los Angeles tworzy i sprzedaje linuksowe satelitarne odbiorniki od 2005 r. Ich wcześniejsze najbardziej znane produkty to CW-1000S i CW-3000HD z rdzeniem FTA.

FTA jest odbiornikiem wideo z satelity, można go używać bez płaćenia abonamentu.

CW-4000HD

Nowy CW-4000HD to standardowy komputer z Linuksem z odbiornikiem satelitarnym i multimedialnymi możliwościami. Jego rdzeniem jest oczywiście FTA, który odbiera za darmo sygnał HDTV i SDTV. Jego dodatkowe możliwości to elektroniczny program telewizyjny, możliwość zatrzymania kanału i przybliżenia obrazu.

System CaptiveWorks może także odtworzyć kanały telewizyjne nadające w Internecie - mówi firma. Na dodatek obsługuje on także telewizję przez P2P, czyli telewizję odbieraną za pomocą swojego rodzaju BitTorrenta. Aby odebrać

sygnał z telewizji kablowej trzeba będzie nabyć dodatkowe urządzenie kompatybilne z CW-4000HD.

Nie wspomnieliśmy jeszcze o funkcjach takich jak: słuchanie radia internetowego, muzyki z odtwarzacza MP3 i przeglądarki obrazów. W Linuxie znajdziemy także przeglądarkę stron internetowych Firefox oraz możliwość wypalania wideo na płyty DVD-RW.

Źródło: <http://www.linuxdevices.com>

FULL CIRCLE CIĘ POTRZEBUJE!

Magazyn nie może być magazynem bez artykułów, a Full Circle nie będzie wyjątkiem. Potrzebujemy Twoich komentarzy, zrzutów pulpitu, historii, recenzji (gier, programów, hardware'u), poradników (do każdej dystrybucji z rodziny Ubuntu), pytań, sugestii itp.

Wysyłaj je pod adres:

articles@fullcirclemagazine.org



NOWOSCI

Amazon sprzedaje laptopy dzieciom

amazon.com Portal amazon.com od poniedziałku rozpocznie sprzedaż laptopów XO do programu "Jeden laptop na jedno dziecko".

Maszyny będą sprzedawane w ten sam sposób, jak przy programie G1G1. Klient musi wpłacić 400 dolarów za dwa notebooki, a jeden z nich zostanie dostarczony nie do niego, ale do dzieci z biednych krajów.

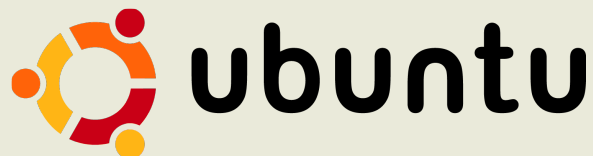
Jim Gettys, wiceprezes ds. oprogramowania OLPC zapewnia, że laptopy będą wyposażone w Linuxa. Wersja z Windowsem nie będzie sprzedawana.

Oferta jak na razie jest przeznaczona na rynek amerykański, ale OLPC i Amazon rozważają możliwość wprowadzenia jej do innych państw.

Maszyny zaprojektowane dla dzieci były chwalone za nowoczesne rozwiązania sprzętowe i ekologiczność. Ich parametry to 1 GB dysku twardego, 256 MB RAMu, 7,5 calowy monitor ciekłokrystaliczny i bezprzewodowe łącze z internetem.

Źródło: <http://www.pcworld.com>

Canonical stworzy Ubuntu dla ARM



Canonical chce zbudować specjalną wersję Ubuntu, która byłaby kompatybilna z procesorami ARM v7 używanych w małych laptopach i innych mobilnych jednostkach.

Wersja ta ma ukazać się w kwietniu. ARM składa się ze słabego procesora Intel Atom, powoli takie maszyny zaczyna nazywać się "netbookami". Słowo to oznacza przenośny komputer w cenie mniejszej niż 500 dolarów i ekranem o maksymalnej przekątnej 10 cali. Takie mini laptopy, w których zwykle instaluje się Linuxa albo Windowsa XP są uwielbiane przez dzieci i dorosłych, którzy używają komputera do prostych czynności typu sprawdzanie poczty, pisanie tekstów.

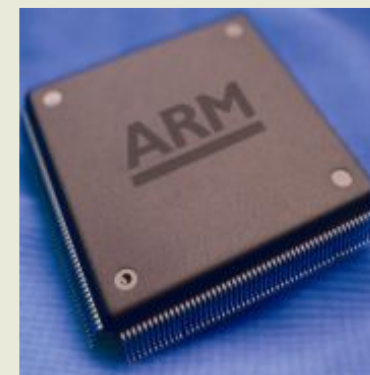
Canonical, oficjalny właściciel Ubuntu, chce stworzyć software kompatybilny z ARMv7 oraz ARM Cortex-A8 i Cortex-A9. Chipy ARM używane są w wielu smartfonach, np. Apple iPhone.

ARM tworzy procesory dla małych komputerów znacznie dłużej niż Intel, ale nie jest aż tak znaną i rozpoznawalną

marką na rynku.

W zeszłym miesiącu pracownicy Intel'a stwierdzili, że maszyny ARM są odpowiedzialne za zawieszanie się iPhone'a przy przeglądaniu stron internetowych. Intel w zamian za używanie ich procesorów w Apple'u i możliwość korzystania z jabłkowego software'u przeprosił publicznie ARM w Tajwanie za zamieszanie.

ARM w celu rozślawienia się, od poniedziałku zaczyna współpracę z



Adobe. Chce, aby ich aplikacje działały lepiej na komputerach z sercem ARM.

Źródło:

<http://www.informationweek.com>



KOMENDY

Robert Clipsham

Jeśli zgubiłeś gdzieś jakiś plik, w tym miesiącu z naszymi poradkami dowiesz się jak go odnaleźć nie używając graficznych wyszukiwarek, ale komend!

Na początek wypróbujemy grepa. Grep jest narzędziem, które szuka pliku o podanej nazwie. Na przykład, jeśli nie wiem, gdzie zapisałem plik cookies.txt z przepisem na ciasteczka (konkretnie zapomniałem ile trzeba dać jajek), wpisuję komendę:

```
$ grep jajka cookies.txt
```

To polecenie pokaże wersy z tego pliku zawierające słowo "jajka". Teraz coś z innej beczki. Założmy, że mam plik konfiguracyjny (np. coś od apache'a) i chciałem zmienić nazwę logu błędu. Wiedząc, że plik nie jest potrzebny do szczęścia systemowi, operację mogę wykonać taką komendą:

```
# grep errorlog
```

```
/etc/apache2/apache2.conf
```

Zauważcie, że muszę być zalogowany jako root, aby wykonać wszystkie czynności. Spróbujmy podać tę komendę jako normlany użytkownik. Nic się nie stanie. Grep dba o bezpieczeństwo systemu.

```
# grep -n ErrorLog
/etc/apache2/apache2.conf
```

Przy pomocy -n dowiemy się, w której linii położona jest nazwa loga. Zauważcie, że zmieniłem wielkość liter słowa "errorlog". Aby grep to ignorował trzeba napisać -r. Natomiast, aby szukać słowa w plikach w podanym katalogu posłuż -

```
$ grep -ir jajka przepisy/
```

znajdzie wszystkie pliki w katalogu "przepisy" zawierające słowo "jajka". A co, jeśli chcemy szukać po nazwie pliku?

```
$ find przepisy/ -type f -name
'*.jpg'
```

To polecenie znajdzie wszystkie

pliki w folderze "przepisy" których rozszerzenie to jpg. Zwróćcie uwagę na fakt, iż zamknąłem *.jpg* w pojedynczym cudzysłowie. To ma na celu niepomylenie właściwego polecenia z *. Porównajmy:

```
$ echo *
```

```
$ echo '*'
```

Pierwsza komenda powinna wyświetlić wszystkie pliki w aktualnym katalogu. Druga wyświetli *. Idąc dalej, łącząc nasze polecenie z xargs da programowi ogromne możliwości.

```
$ find przepisy -type f -
name '*-ciasto.txt' | xargs
-I % cp % old-przepisy/
```

To dwa połączone polecenia =- "find przepisy -type f -name '*-ciasto.txt'", a druga idzie do innego programu. -I% każe xargs zastąpić % z wersem z wyszukiwania grepa.

```
$ find przepisy -type f -
name '*-ciasto.txt'
przepisy/czekoladowe.txt
```



```
przepisy/sernik.txt
```

```
przepisy/magiczne.txt
```

Jeśli taka będzie reakcja, wyniki xargsa będą takie:

```
$ cp  
przepisy/czekoladowe.txt old-  
przepisy/
```

```
$ cp przepisy/sernik.txt old-  
przepisy/
```

```
$ cp przepisy/magiczne.txt  
old-przepisy/
```

Jeśli wyświetli się za dużo

wyników, trzeba dokonać selekcji. Jeśli wynik wyszukiwania ma znajdować się na końcu komendy, trzeba usunąć -l % i komputer powinien wykonać dobrze zadanie. Ostatnią komendą, o której mowa w tej rubryce tego numeru magazynu będzie locate. Możliwe, że będziesz musiał ją zainstalować, aby działała. Locate to bardzo szybki sposób na znalezienie plików o określonej nazwie. Jeśli masz zainstalowanego apache'a, spróbuj tego polecenia:

```
$ locate apache
```

Pewnie pokaże Ci się bardzo duża lista plików, więc ograniczymy wyniki

za pomocą grepa.

```
$ locate apache | grep etc
```

To wyświetli wyniki zawierające "etc".



Robert Clipsham to samouk, którego hobby to m.in. programowanie, czatowanie na kanałach IRC i niepisanie artykułów na czas.

Full Circle Magazine

The Independent Magazine for the Ubuntu Community

Ubuntu 8.10 is out! You can find information on the new release by clicking here.

New Thread

Page 1 of 5 1 2 3 > Last » ▾

Threads in Forum : Full Circle Magazine

Forum Tools ▾ Search this Forum ▾

Oficjalne forum Full Circle na Ubuntu Forums

<http://url.fullcirclemagazine.org/c7bd6f>



ZOBACZ TAKŻE:

FCM 17- 18 - Programowanie w C

DZIAŁA NA:

 **ubuntu**  **kubuntu**  **xubuntu**

KATEGORIA:



SPRZĘT:



Jak dotąd idzie nam jak po maśle. To dopiero trzecia część kursu, a zrobiliśmy już spore postępy. Poprzednie artykuły wyjaśniały nam jak mamy nauczyć program myśleć za pomocą funkcji. Ten rozdział będzie chyba najtrudniejszy ze wszystkich, bowiem dotyczy czegoś bardzo ważnego w C: pojęcia wskaźnika. C jest językiem programowania podobnym do

Asemblera, a większość czasu spędzanego przy Asemblerze jest robienie porządku z danymi, ale aby tego dokonać trzeba się dowiedzieć, gdzie owe dane się znajdują. Do tego posłuży nam wskaźnik. Wskaźnik jest adresem w pamięci Twojego komputera i niczym więcej. Pracując z C zauważysz, że wskaźniki są wszędzie. Więc po ich poznaniu reszta nauki pójdzie nam jeszcze łatwiej.

W tym artykule nie znajdziecie kodu do w pełni funkcjonalnego programu. Będą to tylko urywki, ale dzięki wiedzy z poprzednich dwóch numerów będziesz mógł poeksperymentować i złożyć wszystko w całość. Pewnie wyłapiecie także dodatki, o których nie wspominałem wcześniej: typy pętli, struktury itp., ale o to mi właśnie chodziło. Ten kurs ma nie być zwykłym podręcznikiem, ale samouczkiem z przykładami do wykonania.

Operatory * i &

Przy "zabawie" wskaźnikami, zauważysz dwa nowe operatory, których znaczenia pewnie jeszcze nie znasz. * symbolizuje 'wartość przedstawianą w tym miejscu' a & 'miejsce'.

```
int Calkowita=5;
```

```
int *  
CalkowitaPointer=&calkowita;
```

```
printf("Adres: %p Wartosc: %d \n",&calkowita,  
Calkowita);
```

```
printf("Adres wskaznika: %p  
Adres: %p Wartosc: %d \n",&CalkowitaPointer,  
CalkowitaPointer,  
*CalkowitaPointer);
```

```
printf("Rozmiar wskaznika: %d  
Rozmiar zmiennej: %d\n",  
sizeof(CalkowitaPointer),  
sizeof(Calkowita));
```

Teraz musimy zadeklarować całkowitą o wartości 5 (nie zapomnij o gwiazdce) i



wskazujemy jej adres jako wcześniej zdefiniowanej całkowitej. Następnie każemy wyświetlić programowi adres wskaźnika i wartość danych (w tym przypadku wartość anInt) i wartość jaką pokazuje wskaźnik. Powinno nam się wyświetlić coś takiego:

```
Adres: 0xbf8b55d8 Value: 5
```

```
Adres wskaźnika: 0xbf8b55d4
Adres: 0xbf8b55d8 Value: 5
```

```
Rozmiar wskaźnika: 4 Rozmiar
zmiennej: 4
```

I dzięki temu widzimy, że i wskaźnik i całkowita są równe 4 (co ma sens, jako że ja pracuję na komputerze 32-bitowym, na 16 i 64-bitowych maszynach, dane mogą być inne). Wszystko zależy od systemu, a wartość 4 w tym przykładzie nie jest przypadkowa. Po prostu obydwie szukane leżą obok siebie. W printf, używamy p do pokazania wskaźnika, s do pokazania zmiennej. Operator sizeof() użyty powyżej wyświetla wielkość danego elementu w bitach.

Tworzymy szyki

Czym jest szyk? Szyk jest zbiorem zmiennych tego samego typu. W tym przykładzie zadeklarujemy szyk 5 zmiennych (oczywiście można zamiast pięciu dać inną wartość). Spójrzmy na kod.

```
int
CalkowitaArray[5]={10,20,30,40,
50};

printf("Adres szyku: %p\n",
&CalkowitaArray);

printf("Rozmiar szyku:
%d\n",sizeof(CalkowitaArray));

for(i=0;i<sizeof(CalkowitaArray
)/sizeof(int);i++)
{
    printf("Indeks:%x Adres:%p
Wartosc:%d Wartosc: %d\n", i,
&CalkowitaArray[i],
CalkowitaArray[i],
*(CalkowitaArray+i));
}
```

Reakcja powinna wyglądać następująco:

```
Adres szyku: 0xbf8b55d4
Rozmiar szyku: 20
Indeks: 0 Adres:0xbf8b55d4
Wartosc:10 Wartosc: 10
```

```
Indeks:1 Adres:0xbf8b55d8
Wartosc:20 Wartosc: 20
Indeks:2 Adres:0xbf8b55dc
Wartosc:30 Wartosc: 30
Indeks:3 Adres:0xbf8b55e0
Wartosc:40 Wartosc: 40
Indeks:4 Adres:0xbf8b55e4
Wartosc:50 Wartosc: 50
```

Co nam to pokazało? Rozmiar szyku jest liczbą taką jak rozmiar każdego elementu. Każdy z nich leży obok siebie (zobaczcie na adresy, każdy dzieli się przez 4). Dodając [i] po nazwie szyku, możemy zaadresować jego element indeksem i. Jest jeszcze pewne magiczne narzędzie zwane wskaźnikiem arytmetycznym. Jeśli dodamy 1 do wskaźnika Całkowitej, zostanie on powiększony 4 razy (czyli o jedną wartość Całkowitej). Wskaźnik możemy więc zaadresować metodą indeksową ([i]) lub wskaźnikiem arytmetycznym, albo szykiem, w którym przedstawione są wartości tego samego typu.

Pętle

Mówiliśmy już o całkowitych i szykach, teraz rozgrzebiemy ten



temat bardziej. Pojedynczy znak (np. 'c') można zapisać w typie znakowym (z ang. char). Pętla jest niczym innym jak zbiorem tychże typów

```
char Tznak='c';

char * Petla="Witaj";

printf("Adres: %p Wartosc: %c Rozmiar: %d\n",&Typ, Tznak, sizeof(Tznak));

printf("Adres petli: %p\n",&Petla);

printf("Rozmiar petli: %d\n",strlen(Petla));

printf("Wartosc: %s\n",Petla);

for(i=0;i<=strlen(Petla);i++)
{
    printf("Indeks:%x Adres:%p Wartosc:%c\n", i, &Petla[i], Petla[i]);
}
```

Mamy char i pętlę, (która dzięki kodowi mówi 'char aString[6]="Hello";', zauważ, że 'c' to nazwa chara, a "c" zmiennej). Reakcja na akcję:

```
Adres: 0xbf8b560f Wartosc: c
Rozmiar: 1
Adres petli: 0xbf8b5600
Rozmiar petli: 5
Wartosc: Witaj
Indeks:0 Adres:0x8048780
Wartosc:H
Indeks:1 Adres:0x8048781
Wartosc:e
Indeks:2 Adres:0x8048782
Wartosc:l
Indeks:3 Adres:0x8048783
Wartosc:l
Indeks:4 Adres:0x8048784
Wartosc:o
Indeks:5 Adres:0x8048785
Wartosc:
```

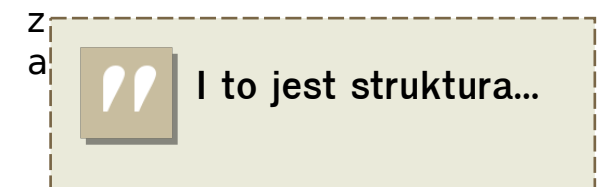
To raczej nic nowego. Jedynym dodatkiem w porównaniu ze zbiorem całkowitych jest tutaj funkcja 'strlen()', dzięki której widzimy wielkość zmiennej; typ znakowy ma 1 bajt i wyświetlamy dane za pomocą printa. Pozostaje jedna niewyjaśniona sprawa. Kiedy zmienna ma wiedzieć, kiedy się kończy Zauważcie, że wartości to nie {'H','e','l','l','o'}, ale {'H','e','l','l','o',0}. Na końcu dodane jest zero wyznaczające granice pracy 'strlen()'. Wartość cały czas się podnosi a kończy zerem.

Struktury

Wszystko idzie nam całkiem ładnie. Rozpocznijmy temat struktur. Pamiętasz, czym są szyki? Szyki są zbiorem rzeczy o tym samym typie, struktury są zbiorami rzeczy o różnych typach

```
struct Struktura
{
    int Czlonek;
    int * Wskaznik;
    char charCzlonek;
    char ** stringWskaznik;
};
```

Z tego kodu powstanie struktura 'Struktura', która



wiera całkowitą, wskaźnik do całkowitej, char, oraz podwójny wskaźnik (wskaźnik do pętli lub wskaźnik do wskaźnika chara). Wklej tę deklarację za funkcjami. Zwykle jest to w głównej części kodu. Aby całość działała, dopiszmy następujące właściwości.



```

struct Struktura Struktura;

struct Struktura *
StrukturaPointer;

printf("Adres: %p Rozmiar:
%d\n",&Struktura,
sizeof(struct Struktura));

printf("%p %p %p
%p\n",&Struktura.Czlonек,
&Struktura.Wskaznik,
&Struktura.charCzlonек,
&Struktura.stringPointer);

Struktura.Czlonек=6;

Struktura.Wskaznik=&Calkowita
;

Struktura.charCzlonек='k';

Struktura.stringPointer=&Calk
owita;

aStructPointer=&aStruct;

printf("Czlonkow struktury:
%d\n",
(*StrukturaWskaznik).Czlonек)
;

printf("Czlonkow struktury:
%d\n",
*(*StrukturaPointer).Wskaznik
);

```

```

printf("Czlonkow struktury:
%d\n", StrukturaPointer-
>Czlonек);

printf("Czlonkow struktury:
%d\n", *StrukutraPointer-
>Wskaznik);

printf("Czlonkow struktury:
%s\n", *StrukturaPointer-
>stringPointer);

```

Wynik:

```

Adres: 0xbf8b55 Rozmiar: 16
0xbf8b55e8 0xbf8b55ec
0xbf8b55f0 0xbf8b55f4

Czlonек struktury: 6
Czlonkow struktury: 5
Czlonkow struktury: 6
Czlonkow struktury: 5
Czlonkow struktury: Hello

```

I czego to nas uczy? Umiemy deklarować struktury, umiemy znaleźć wskaźnik struktury (a nawet znacznie więcej, możemy bowiem znaleźć strukturę w strukturze z jeszcze inną strukturą) Możemy znaleźć z pomocą operatora '.' składniki i wskaźnik struktury, a nie szukać osobno wskaźnika pisząc kolejne wersy kodu. Używanie podwójnych wskaźników to pestka.

Aczkolwiek, jeśli dobrze się przyjrzysz, możesz znaleźć jedną dziwną rzecz w wyniku. Mówi, że rozmiar struktury jest równy 16, a mamy całkowitą (4 bity), wskaźnik całkowitej (4), char (1) i wskaźnik chara (4). Kto zjadł 3 brakujące bity? To nazywa się uzgodnionym błędem. Podczas kompilacji pamięć wie, że działa w systemie 4-bitowym i wynik musi dzielić się przez 4, ponieważ jest to umożliwia procesorowi szybszy odczyt. Oczywiście jeśli chcesz możesz to naprawić.

Ostrzeżenie

Gratuluje wszystkim, którzy do tej pory ze mną wytrzymali. Ludzie przy pierwszym spotkaniu ze wskaźnikami mówią sobie "Po co tego w ogóle używać?!", ale Ty nie panikuj. Potrzebujesz po prostu trochę ćwiczeń, aby poznać się z nimi na dobre, a wtedy zauważysz ich zalety. Pozwolisz tylko, że w tym miejscu udzielę Ci małego ostrzeżenia - rady. Wskaźniki mogą wskazywać 'a'. To oznacza, że mogą być w każdym miejscu



w pamięci. Nie zapomnij ich oznakować i robić różnice, aby je rozpoznać, ponieważ możesz skończyć pracę na bardzo dziwnych sytuacjach. W tym tygodniu straciłem cały dzień, ponieważ źle oznakowałem wskaźnik (o wartości jak się później okazało zerowej). Język C nic Ci nie zrobi, ale program może się zawiesić, bo nie będzie wiedział o co chodzi. Tak samo z sztykami. Jeśli napiszesz. `int array[5]; int b; array[6]=0;` wartość b będzie równa zero. To może prowadzić do zawieszenia pamięci. Widzisz, wskaźniki mają dużą moc, ale trzeba używać ich odpowiednio



**Potrzebujesz tylko
ćwiczeń!**

na wskaźniki: memcpy strcpy strcat memzero?

- C uznaje kod typu `'int main(int argc, char **argv)'` za jego główną część. `argc` jest w tym przykładzie szykiem pętli `argc`. Napisz małą aplikację, która pokazuje wszystkie argumenty z podanego kodu. Co pokazuje się w przypadku `argv[0]`?



Elie De Brauer jest fanem Linuksa rodem z Belgii, obecnie pracującym jako twórca oprogramowania w jednej z największych na świecie telefonii komórkowych. Lubi spędzać czas z rodziną, bawić się nowoczesną techniką i cały czas wyczekuje Diablo III.

Ćwiczenia

- Zrób z urywków kodu z artykułu działający program.
- Spróbuj uruchomić program na systemie 32 i 64 bitowym (np. z LiveCD). Jakie zauważyłeś różnice?
- Jak działają następujące funkcje





PORADNIK

Written by Rob Kerfia

TWORZYMYPUNKT DOSTĘPU

ZOBACZ TAKŻE W:

-

DZIAŁA NA:

 ubuntu  kubuntu  xubuntu

KATEGORIA:



SPRZĘT:



Chciałeś kiedyś stworzyć punkt dostępu WiFi albo właśnie kupiłeś odpowiedni sprzęt, ale nie wiesz jak to zrobić? Po przeczytaniu tego artykułu będziesz wiedział o co chodzi.

Po pierwsze upewnij się, że Twoja karta jest akceptowana przez system. Niektóre karty Ndiswrapper nie są akceptowane przez Ubuntu, sprawdź czy Twój

model znajduje się na poniższej liście:

<https://help.ubuntu.com/community/WifiDocs/WirelessCardsSupported>.

Po pierwsze musimy skonfigurować kartę Wi-Fi do trybu ad-hoc, co posłuży nam do bezprzewodowego połączenia dwóch lub więcej komputerów bez routera. Otwórz terminal punktu dostępu i wpisz komendę:

```
sudo iwconfig eth1 mode ad-hoc
```

Zamień eth1 na właściwą wartość interfejsu Twojej karty. Niektóre mogą mieć wartość ath0 albo wifi0. Jeśli chcesz to sprawdzić, wpisz komendę iwconfig, a terminal pokaże Ci coś takiego:

```
ubuntu@server:~$ iwconfig
lo        no wireless extensions.

eth0      no wireless extensions.

eth1      unassociated  ESSID:off/any
          Mode:Managed  Channel=0   Access Point: Not-Associated
          Bit Rate:0 kb/s   Tx-Power=20 dBm   Sensitivity=8/0
          Retry limit:7   RTS thr:off   Fragment thr:off
          Power Management:off
          Link Quality:0   Signal level:0   Noise level:0
          Rx invalid nwid:0  Rx invalid crypt:0  Rx invalid frag:0
          Tx excessive retries:0  Invalid misc:0  Missed beacon:0
```

W tym wypadku prawidłową wartością jest eth1.

Teraz trzeba wskazać karcie kanał, na którym ma znajdować się punkt. Ja wybrałem 4, to powinno działać na większości komputerów:

```
sudo iwconfig eth1 channel 4
```

Następnie potrzebujemy ESSIDa, który jest nazwą punktu. Tworzymy go komendą:

```
sudo iwconfig eth1 essid APName
```

Już prawie gotowe. Jeśli chcesz zaszyfrować dostęp do punktu, wpisz komendę:

```
sudo iwconfig eth1 key abcde12345
```

Zastąp abc12345 z hasłem.

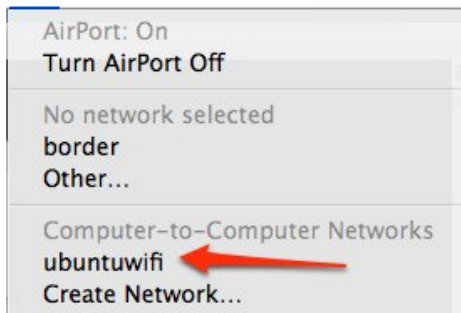
Kolejno podajemy punktowi adres IP, z którym ma się łączyć:

```
sudo ifconfig eth1 169.254.xxx.xxx
```



Teraz przechodzimy na drugi komputer - klient, aby przetestować nasz punkt. Zrobimy także próbę połączenia SSH.

Tunelowanie SSH



Mimo tego, że używam Macintosha, wszystko będzie działało na Linuksie.

Tunelowanie SSH jest całkiem proste. Musimy najzwyczajniej w świecie stworzyć połączenie z drugą maszyną i skonfigurować je w odpowiedni sposób, aby powstał bezpieczny tunel. Komputer numer dwa będzie przysyłać przez tunel dane, ponieważ jest podłączony do internetu, a 1 odbierać. Tunel będzie więc przechodzić przez połączenie ad-hoc (zwykle tunele tworzy się między dwoma

komputerami, a nie jako połączenia internetowe). Tym sposobem możemy podłączyć dwa komputery do internetu bez pomocy routera.

Aby utworzyć tunel trzeba po pierwsze włączyć SSH komendą:

```
sudo /etc/init.d/sshd start
```

Idziemy do komputera - klienta. Pamiętaj, że niedawno wpisaliśmy `sudo ifconfig eth1 169.254.xxx.xxx`? Teraz nam to się przyda. Wpisz:

```
ssh -ND 9999  
youruser@169.254.xxx.xxx
```

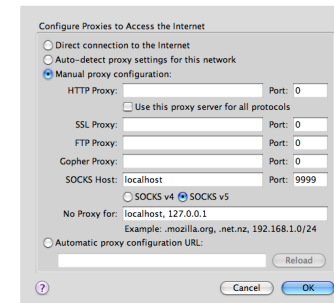
aby włączyć proxy. SSH zada takie pytanie:

Nie można potwierdzić autentyczności hosta '169.254.xxx.xxx' Czy chcesz kontynuować (tak/nie).

Odpowiedz na wszystkie pytania "Tak i wpisz swoje hasło. Niby nic się nie stanie, ale tunel zacznie działać..

```
[~]$ ssh -ND 9000 ubuntu@169.254.92.13  
The authenticity of host '169.254.92.13 (169.254.92.13)' can't be established  
RSA key fingerprint is a6:7f:7e:1f:7f:6d:59:8c:d0:7c:6e:27:90:97:15:9a.  
Are you sure you want to continue connecting (yes/no)? yes  
Warning: Permanently added '169.254.92.13' (RSA) to the list of known hosts  
ubuntu@169.254.92.13's password:  
Permission denied, please try again.  
ubuntu@169.254.92.13's password:
```

Włącz Firefoxa.



Idź do zakładki "Zaawansowane" i kliknij "Ustawienia", następnie

na "Ręczną konfigurację proxy" i wpisz w polu "localhost" "SOCKS Host". W polu "Port" wpisz "9999". Naciśnij OK.

Tym sposobem możesz przeglądać sieć bezprzewodowo!

Więcej informacji na: <https://help.ubuntu.com/community/WifiDocs/Adhoc>.



ZOBACZ TAKŻE:

FCM 12 - 17 : GIMP 1 - 6

DZIAŁA NA:

 ubuntu  kubuntu  xubuntu

KATEGORIA:



SPRZĘT:



W ostatniej już części poradnika do GIMPa, pokażę jak zrobić jeden obraz z trzech zdjęć. To nie będzie zwykłe kopiuj-wklej, ponieważ będziesz musiał wykorzystać umiejętności z poprzednich części naszej serii. Nagrałem cały półgodzinny proces edycji i wrzuciłem go na Google Video, oto on:

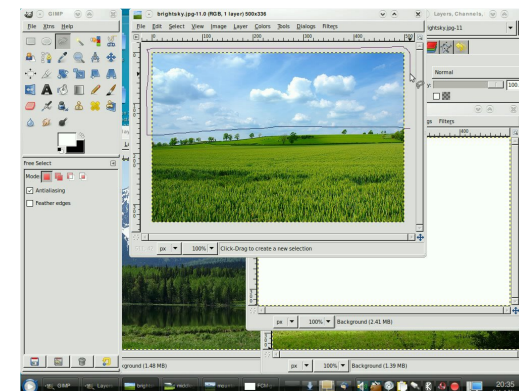
<http://url.fullcirclemagazine.org/c44b86>

Na początek potrzebuję wyżej wspomnianych trzech zdjęć z Flickr'a, udostępnianych na licencji **Creative Commons**, która pozwala na edycję zdjęć. Mam zamiar pożyć niebo z jednej fotografii, z drugiej jakiś krajobraz i jezioro z trzeciej. Połączymy to za pomocą filtrów GIMP'a. Na końcu artykułu znajdziecie linki do wszystkich obrazków, jeśli będziecie chcieli wypróbować te sztuczki sami.

Na początek oczywiście otwieramy wszystkie trzy obrazki. Zauważ, że ściągnąłem je nie w największej dostępnej rozdzielczości na potrzeby film. Ty, jeśli chcesz możesz oczywiście użyć pełnowymiarowych obrazków. Pierwszym krokiem będzie zaznaczenie (nawet niezbyt dokładnie) nieba i wklejenie go do nowego obrazka.

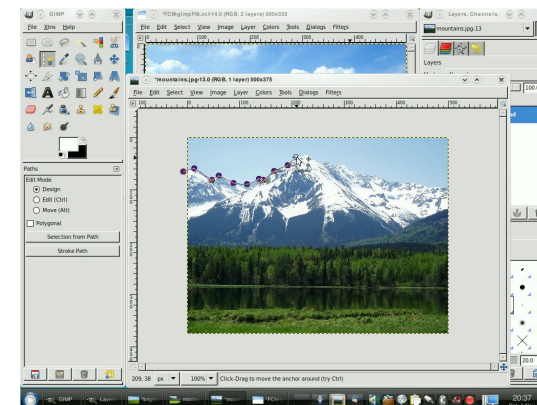
W podobny sposób, używając narzędzia do kadrowania wyciąłem z drugiego zdjęcia góry i także wkleiłem je do nowego pliku.

Natomiast z trzeciego zdjęcia



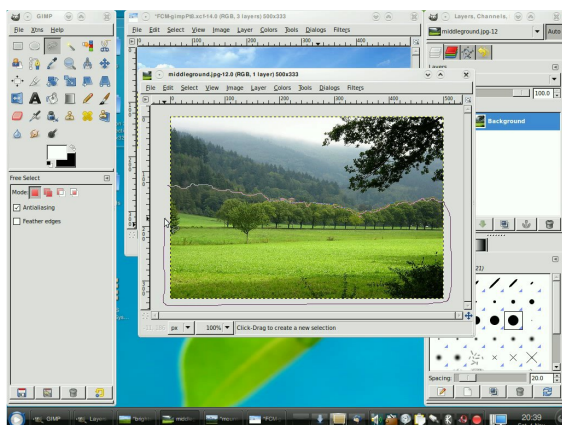
pożyczyłem sobie trawę i podobnie jak przy dwóch poprzednich, wkleiłem ją do nowego obrazka.

Aby dodać naszemu obrazkowi głębi stworzyłem nową warstwę między górami a drzewami. Dodałem tam troszeczkę bieli, aby wyglądało to niczym mgła.

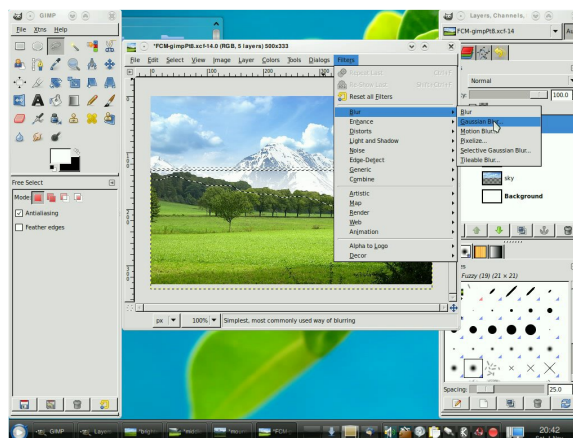
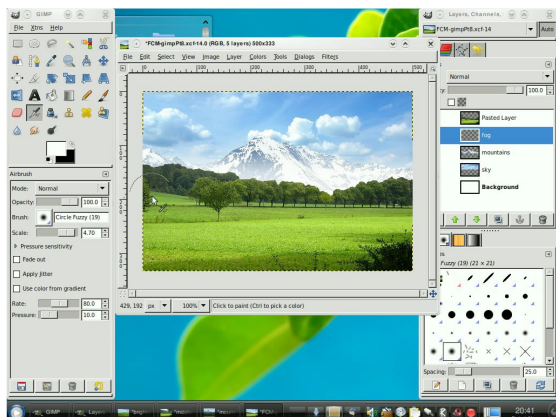




Później zaznaczyłem także drzewa i potraktowałem obie warstwy filtrem "Rozmycie Gaussa".

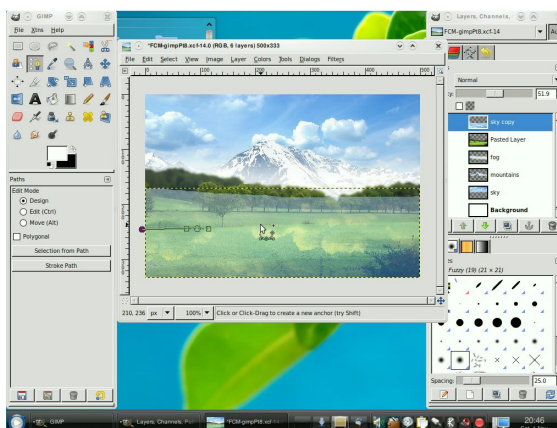


Miałem także czwarte zdjęcie, ale zdecydowałem się go nie używać. Zamiast tego skopiowałem warstwę z niebem, obróciłem ją wertykalnie i troszeczkę ją przyciąłem. Później zrobimy z tego wodę.

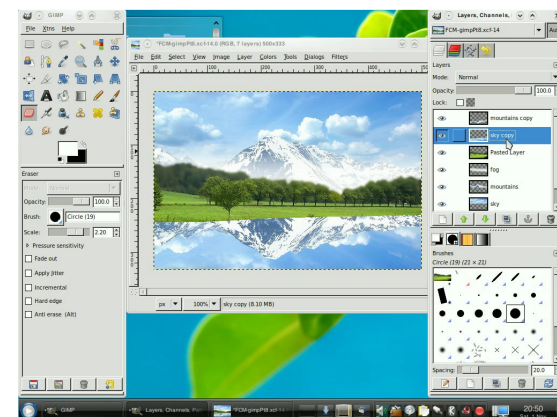


Góry też będą odbijać się w wodzie, więc z nimi postąpiłem tak samo: skopiowałem i obróciłem o 180 stopni.

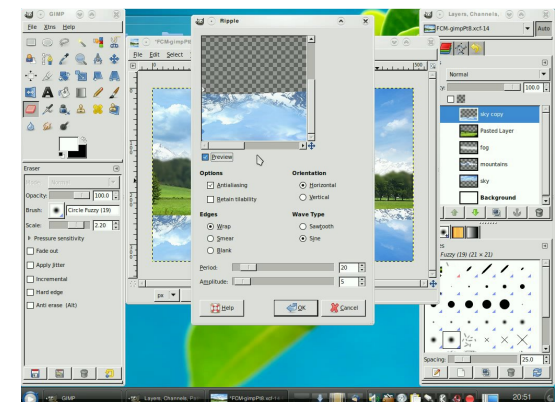
Zanim wszystko zostanie "zwodnione" należy wygładzić



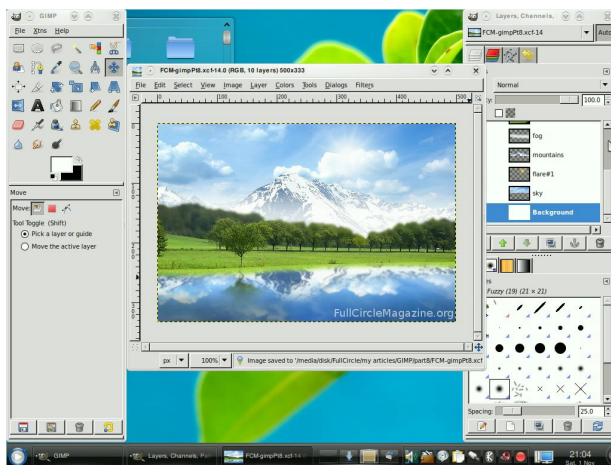
kontury gór, a następnie scalić obie warstwy w jedną i przefiltrować je zniekształceniem falowym.



Przyciemniłem niebo-wodę za pomocą narzędzia wypalania. I tu zorientowałem się, że w jezioru nie odbija się żadne drzewko! Zaznaczyłem więc jedno z nich, skopiowałem, obróciłem o kąt półpełny i pofalowałem. Na szczęście filtr



falujący jest na tyle mądry, że zapamiętał ustawienia z poprzedniego swego użycia.



Wszystkie składniki obrazka są na swoim miejscu. W tym momencie pobawiłem się trochę filtrami, ponieważ chciałem upiększyć fotomontaż. Błyskotanie i Lens Flare nie były zbyt ładne, w końcu na nowej warstwie wrzuciłem Błyskotanie gradientowe, które imituje słońce i tak pozostawiłem pracę.

Mam nadzieję, że ta seria arykułów o GIMPie przypadła Ci do gustu. Od przyszłego miesiąca postanowiłem rozpocząć kolejną.



wideo z procesu edycji: <http://url.fullcirclemagazine.org/c44b86>

Zróżdła obrazków:



<http://url.fullcirclemagazine.org/2fba72>



<http://url.fullcirclemagazine.org/8a00d5>



<http://url.fullcirclemagazine.org/d31f07>



Ronnie Tucker jest redaktorem naczelnym Full Circle Magazine, świeżo upieczonym GNOME'owcem i artystą, którego prace można podziwiać na stronie www.RonnieTucker.co.uk.



ZOBACZ TAKŻE:

-

DZIAŁA NA:

 ubuntu  kubuntu  xubuntu

KATEGORIA:



SPRZĘT:



Kilka miesięcy temu kupiłem sobie dobry telefon komórkowy. Ma kamerę o całkiem dużej rozdzielczości, odtwarza wideo i audio, nie jest ani za duży, ani za mały. Bardzo mi się to podobało, ponieważ jestem leciutko uzależniony od wideo na komórce. Szczególnie wideo z muzyką. Jestem człowiekiem Ubuntu z krwi i kości. I potrzebowałem programu, który mógłby przekonwertować moje

pliki wideo do formatu, który akceptuje moja komórka.

Moja nokia 6120 odtwarza tylko wideo w formacie mp4 i 3gp, więc szukane miałem podane na tacy: znaleźć program do Linuxa, który byłby w stanie konwertować wideo z wysokiej rozdzielczości do "telefonicznej". Oczywiście znalazłem parę narzędzi w tempie ekspresowym, ale były one trudne do rozpracowania. W podobnej sytuacji był mój przyjaciel, który niestety od razu się poddał. Ale ja nie! Po długich poszukiwaniach znalazłem wreszcie program, który był łatwy w obsłudze i mógł konwertować moje pliki. Mógł też robić wiele innych rzeczy.

Programik ten zowie się MP4TOOLS. Umie on konwertować pliki audio AAC i wideo AVI/MPG do formatów używanych w PSP, iPodzie i Symbianie. Posiada on wszystko, nawet graficzny interfejs. Łatwo go zainstalować.

W menu systemowym otwórz System -> Administracja -> Źródła

Oprogramowania, przejdź do zakładki "Oprogramowanie osób trzecich" i naciśnij "Dodaj", po czym dopisz następujące linijki [to repozytoria dla wersji 8.04 - przyp. tłum.]:

```
deb
http://ppa.launchpad.net/tek
noraver/ubuntu hardy main

deb-src
http://ppa.launchpad.net/tek
noraver/ubuntu hardy main
```

Teraz przeładuj apt-get:

```
sudo apt-get update
```

i zainstaluj aplikację komendą:

```
sudo apt-get install
mp4tools
```

I to by było na tyle. Teraz przedstawię listę komend, dzięki którym przekonwertujemy pliki multimedialne w prosty sposób.

mk3gp konwertuje do pliku 3gp

mks60 konwertuje do pliku



3gp wysokiej rozdzielczości (może nie działać na starych telefonach)

mkamr konwertuje do formatu AMR (dzwonka)

mkmp4 konwertuje plik do wysokiej jakości (do odtwarzania na PC)

mkipod konwertuje plik do formatu iPod

mkpsp konwertuje plik do formatu Sony PSP

dvd23gp zgrywa DVD do formatu 3gp

dvd2s60 zgrywa DVD do formatu 3gp o wysokiej jakości

dvd2psp zgrywa DVD do formatu Sony PSP

dvd2ipod zgrywa DVD do formatu iPod

Aby przekonwertować wideo trzeba podać jedną z komend podanych powyżej i ścieżkę do pliku, np.

(konwersja do 3gp)

`mk3gp sciezka/do/filmu.avi`

To przekonwertuje plik do formatu 3gp, który obsługuje większość dzisiejszych komórek.



KONTAKT Z FULL CIRCLE MAGAZINE



Siec: <http://www.FullCircleMagazine.org>

Forum: <http://url.fullcirclemagazine.org/c.7bd6f>

email: letters@fullcirclemagazine.org

IRC: [#fullcirclemagazine](http://chat.freenode.net)



MOJA HISTORIA

Victor Moisey

UBUNTU JOHN

Mój kolega John i ja pracujemy w departamencie geologicznym na Uniwersytecie Cape Town. Odpowiadamy za utrzymanie w porządku uniwersyteckiego sprzętu.

Pewnego dnia John powiedział mi, że ma stary komputer, który chciał do czegoś wykorzystać, ale nie był do końca zdecydowany. Poleciłem mu Ubuntu.

Sprzęt to 500MHz Celeron, 128 MB RAMu, więc dorzuciłem kolejne 128, ponieważ miałem gdzieś dwie kości po 64. Karta graficzna była awaryjna, więc wrzuciłem jakąś swoją staruszkę, nie pamiętam jaką, ale na pewno działającą.

Wrzuciłem do napędu płytę z Hożą Hawajką. Na szczęście wszystko ładnie się uruchomiło, podzieliłem dysk na partycję i rozpocząłem instalację.

Maszyna była wolniejsza niż

taka, do której przywykłem, więc zostawiłem ją, aby instalacja spokojnie sama się zakończyła.

Wszystkie potrzebne aplikacje były na naszym serwerze. Problem w tym, że szybkość 1 MB/s tak naprawdę była szybkością 3-10 kb/s.

Musiałem tylko poprawić kilka rzeczy w sources.list. Uruchomiłem menedżera aktualizacji i zainstalowałem pakiety, które nie znalazły się na płycie.

Efektem całej pracy był szczęśliwy John. Pokazałem mu, co komputer potrafi, najlepszym tego dowodem było porównanie czasu instalacji Ubuntu i innego systemu operacyjnego. Od razu rwał się do testowania wszystkiego.

Zainteresował go Scribus, OpenOffice i kilka gier.

John jest usatysfakcjonowanym użytkownikiem Ubuntu.

Tutaj wszystkim zarządza z ogromną łatwością, w porównaniu do innych systemów.





RECENZJA KSIĄZKI

Ronnie Tucker

UBUNTU DLA PO CZATKUJACYCH



Aut.: Keir Thomas , Jaime Sicam

ISBN10: 1-59059-991-8

ISBN13: 978-1-59059-991-4

768 str.

I wydanie: Cze 2008

cena eBooka: \$27.99 (~£18)

Cena: \$39.99 (~£25)

DVD: Ubuntu 8.04 LTS, bądź Kubuntu, Edubuntu, Xubuntu

Książka zaczyna się od krótkiego wyjaśnienia o tym, czym jest Linux, skąd się wziął, dlaczego Windows nie jest najlepszym systemem operacyjnym, czemu warto używać Linuksa itd. Początek jest w całości poświęcony Linuksowi, na razie nie wspomniano nic o Ubuntu.

Następnie w dziele literackim znajdujemy pomocną informację o kopii zapasowej danych z Windowsa przed instalacją Ubuntu. Później krok po kroku opisywany jest proces instalacji,

na partycjonowanie poświęcono aż kilka stron, co dla początkującego może być bardzo przydatne.

Kolejny rozdział przedstawia typowe problemy pojawiające się podczas instalacji.

Przedstawianie takich rzeczy na początku książki może zniechęcić czytelnika do korzystania z Ubuntu, natomaist na końcu już mniej. Rozdział o pierwszym uruchomieniu jest bardzo ważny dla nowych użytkowników, a książka dodatkowo przedstawia miejsca i aplikacje z Windowsa oraz ich linuksowe odpowiedniki. Bardzo dobry pomysł!

Kolejne rzeczy przedstawione za wcześniej to konfiguracja sprzętu (za pomocą ndiswrappera i komend), skanowanie w poszukiwaniu wirusów i ochrona. Mimo swojej ważności, użytkownik i tak po jakimś czasie sam się dowie jak to zrobić.

Wracając do plusów: w książce znajdziemy listę aplikacji, takich jak

OpenOffice, GIMP czy Firefox i wyjaśnienie, że na Ubuntu znajdziemy odpowiednik niemal każdej aplikacji z Windowsa. Mamy także kolejną ciekawą tabelkę - porównanie komend DOS-a i Linuksa. Później opisane jest bardzo zwięźle i na temat, co i gdzie znajduje się na dysku z systemem.

Opisano także konfigurację klienta poczty Evolution i paru innych popularnych aplikacji internetowych. Można także poczytać o kodekach audio i wideo, czytelnik dowiaduje się, dlaczego nie może odtworzyć niektórych plików multimedialnych bez instalacji pewnych filtrów. Nie zgadzam się z autorami, że najlepszym rozwiązaniem jest RealPlayer, ponieważ nie jest on używany przez większość społeczności Ubuntu. Mówiąc o plikach muzycznych, cieszę się, że uwzględniono programy takie jak Jamendo i Magnatunes.



Skoro mówię już o multimedialnych aplikacjach, w publikacji zagłębiono także (wprawdzie niegłęboko) temat GIMP-a. Jednak nowy użytkownik (lub stary PhotoShoper) po tej instrukcji poradzi sobie z obsługą programu.

Ostatnie części są poświęcone detalom typu openSSH, czy zdalne pulpity. To trochę zbyt skomplikowane, jak na poziom początkujący.

Jedną wielką wadą tej (i nie tylko tej) książki jest brak szczegółowego opisu KDE - o Kubuntu zresztą też niewiele wspomniano. Domyślam się, że książka z opisem GNOME i KDE byłaby gruba na 8 centymetrów i strasznie ciężka, ale podstawowe informacje na ten temat by się jednak przydały... Tak samo z Amarokiem, Kmailem i K3B.

Ale reasumując to świetna publikacja. Mimo swojego tytułu, książka nie jest tylko i wyłącznie adresowana do początkujących Linuksiarzy. Zawiera także informacje przydatne użytkownikom

średniozaawansowanym i zaawansowanym.

Aby wygrać **"Beginning Ubuntu Linux - Wydanie trzecie**, odpowiedz na to proste pytanie:

Jaki klient poczty opisywany jest w książce?

Odpowiedzi prosimy przysyłać pod adres:

competition@fullcirclemagazine.org

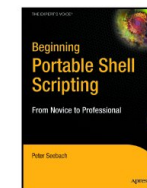
Zwycięzca zostanie wybrany 27 grudnia i ogłoszony w 20 numerze magazynu, 28 grudnia.

Powodzenia!

Podziękowania dla wydawnictwa Apress za podarowanie nam egzemplarza do recenzji i egzemplarza - nagrody konkursowej.

FROM THE DESKTOP TO THE NETWORK

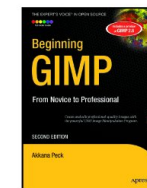
LOOK TO APRESS FOR ALL OF YOUR OPEN SOURCE NEEDS



Peter Seebach
978-1-4302-1043-6
\$34.99 | 300 pp | November 2008



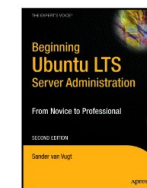
Andy Channelle
978-1-4302-1590-5
\$39.99 | 450 pp | December 2008



Akkana Peck
978-1-4302-1070-2
\$49.99 | 584 pp | December 2008



Keir Thomas & Jamie Sicam
978-1-59059-991-4
\$39.99 | 768 pp | June 2008



Sander van Vugt
978-1-4302-1082-5
\$39.99 | 424 pp | September 2008



Sander van Vugt
978-1-4302-1622-3
\$44.99 | 400 pp | December 2008

Apress books are available at many fine bookstores worldwide.

Don't want to wait for the printed book?
Order the eBook now at <http://eBookshop.apress.com!>

Apress®
THE EXPERT'S VOICE™



WYWIAD

Za: behindmotu.wordpress.com

EMILIO P. MONFORT

MOTU jest stroną przedstawiającą wywiady z "Masters of the Universe" (Mistrzami Wszechświata). Jest to społeczność wolontariuszy, którzy testują różnorakie repozytoria.



Wiek: 19

Miejsce zamieszkania: Murcia, Spain

Nick IRC: pochu

Od kiedy używasz Linuxa i jakiej dystrybucji używałeś na początku?

Przygodę z Ubuntu zacząłem w grudniu 2005 r., była to wersja Breezy Badger, odtąd używam Linuksa. Zwykle korzystam z Ubuntu, ale mam także Debiana

do testowania pakietów.

Kiedy i jak dostałeś się do MOTU?

Wszystko zaczęło się w styczniu 2007, od drobnych witaminek do różnych pakietów. Nie znałem się wtedy za bardzo na programowaniu (i nadal się nie znam, ale powoli to nadrabiam), więc zacząłem od prostych zadań, a z biegiem czasu zająłem się pakietami w Debianie i Ubuntu.

Co pomogło ci w rozwinięciu umiejętności i na czym polega praca zespołowa Ubuntu?

Kanał IRC ubuntu-motu zawsze był dla mnie wielką pomocą, ponieważ kręcą się tam doświadczeni ludzie, którzy z chęcią odpowiedzą na każde pytanie.

Wspierałem się także Poradnikiem o

Pakietach i społecznością debianowską, tam też konsultowałem z różnymi ludźmi rzeczy, których nie byłem pewien, albo gdy czegoś nie wiedziałem.

Ale oczywiście najważniejsze są pakiety. Można czytać publikacje na ten temat, ale nie można się tego nauczyć bez ćwiczeń praktycznych.

Ulubiona część pracy w MOTU?

Wiele wolontariuszy mnie motywuje. Tak samo środowisko i dobry zespół, który zajmuje się tysiącami pakietów.

Jakaś porada dla ludzi chcących wstąpić do MOTU?

Po prostu muszą zacząć się udzielać. Nie trzeba umieć



programować. Nie trzeba znać się na pakietach. Nie trzeba nawet wiedzieć, co to znaczy! Trzeba spojrzeć tutaj <https://wiki.ubuntu.com/MOTU/GettingStarted> i tu <https://wiki.ubuntu.com/MOTU/TODO>, i do nas dołączyć. Nie ma się czego wstydzić, zawsze można zadać nawet najgłupsze pytanie na liście mailingowej ubuntu-motu-mentors.

Pracowałeś nad różnymi pakietami, czym zaskoczy nas Iranka?

Należę do grupy DesktopTeam, zajmujemy się pakietami typu gstreamer i przyglądamy się oraz testujemy GNOME, który wygląda naprawdę interesująco. Czasem zaglądam do grupy Sponsorów, aby zobaczyć co jest u nich grane.

Aby nie przypisywać całego zaszczytu sobie powiem że przy GStreamerze pracował mocno także Sebastian Dröge. Zsynchronizowaliśmy tenże pakiet do Debiana.

Jeśli chodzi o Irankę, chciałbym aby GStreamer współpracowało z

Debianem i chciałbym zespoić w jedno zespoły ds. GNOME dla Debiana i GNOME dla Ubuntu.

Czy Twoim zdaniem Iranka spodoba się Linuksiarzom?

Dzięki nowemu GNOME to nie będzie byle-co. Szykuje się solidna dystrybucja.

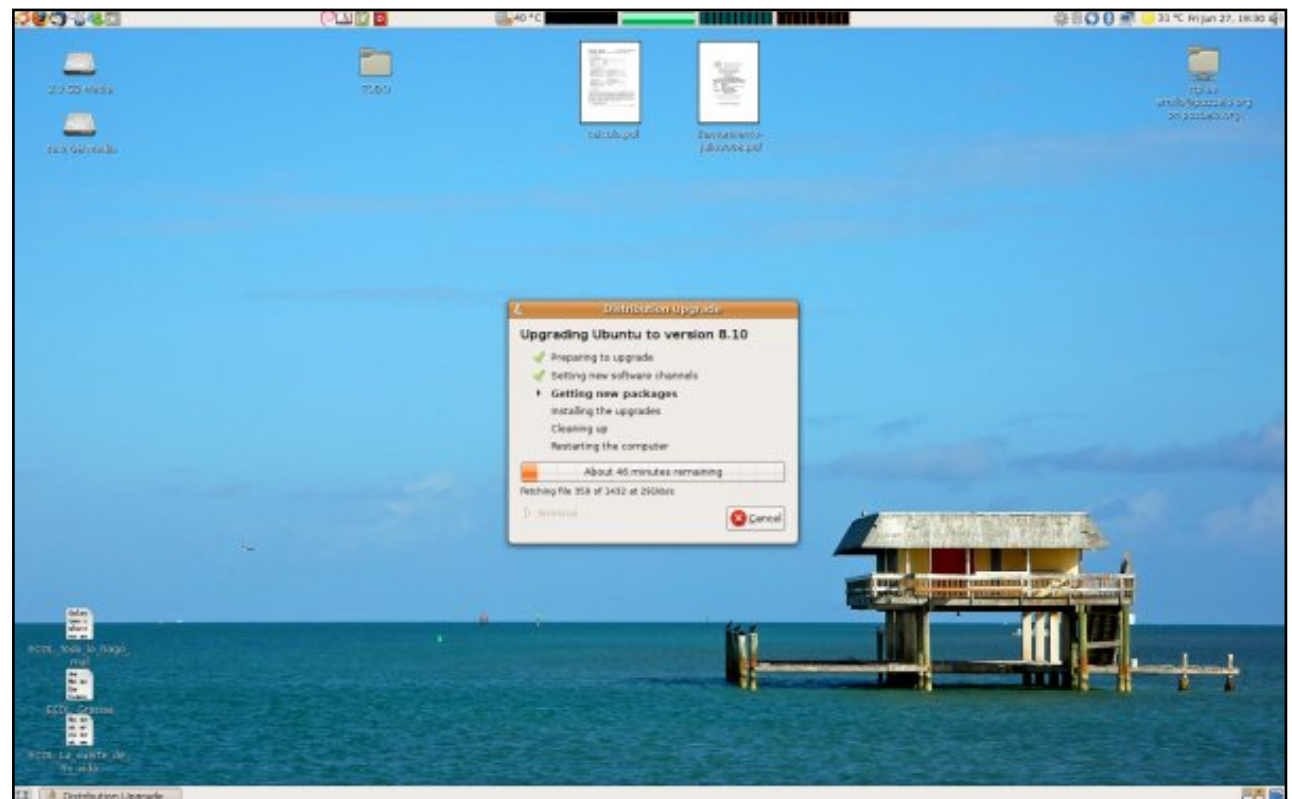
Ulubiony cytat?

Nie mam ulubionego, ale bardzo lubię tę sentencję:

“Prawdziwy przyjaciel trzyma Cię za rękę i za serce.”

Co porabiasz w wolnym czasie?

Lubię chodzić do kina, spotykać się z przyjaciółmi i oglądać telewizję.





LISTY

Chciałbym wiedzieć co się dzieje z projektem domowej wersji serwerowej Ubuntu. Wydaje mi się, że projekt umarł. Jeśli nie, z przyjemnością zobaczę wiadomość o tym, że praca nad nim wre. Jestem ciekaw, dlaczego nikt nie pomyślał o takim czymś wcześniej niż Microsoft. Czasem przydaje się komputer do administracji małej sieci domowej. Dziękuję także za recenzję Minta.

Jeff Taylor

Red.: Sprawdziłem na ich stronach Wiki, ale niestety nic ostatnio nie aktualizowali na ten temat, lecz mam nadzieję, że to znaczy, że pracują nad projektem. Postaramy się zebrać więcej informacji na ten temat.

Dziękuję bardzo za całą Waszą pomoc. Piszę tego maila z Linuxa, większość problemów, które ostatnio opisałem została rozwiązana.

Co miesiąc publikujemy listy od naszych czytelników. Jeśli chcesz wysłać do nas komplement, skargę, prośbę lub ogólnie mówiąc list, prosimy pisać pod adres letters@fullcirclemagazine.org. UWAGA: Treść listów może być lekko zmieniana, ze względu na brak miejsca na publikację.

LIST MIESIACA

Napisz list miesiąca i wygraj znaczki Ubuntu



Kilka tygodni temu miałem wysłać klientowi szkice, które miałem tylko na papierze. Przez przypadek znalazłem program gscan2pdf. Z jego pomocą stworzyłem kilkunastostronicowy plik PDF ze stronami o orientacji i pionowej i poziomej. Nie umiałem skanować rysunków w JPEG-i i używać OpenOffice'a do przekonwertowania ich do PDF-a. Jeśli dobrze pamiętam, program może także importować obrazy z

dysku [tak, to możliwe - przyp. red.]. Kiedyś możecie napisać o nim artykuł, ponieważ to nie jedyne jego funkcje.

Podsumowując, całość wyszła szybciej niż zwykle i tak jak chciałem.

Anthony Corriveau

Red. Dziękujemy Anthony, to znacznie pomogło nam importować i kowertować JPEG-i do PDF-ów.

Synchronizacja mojej nokii E61 działa, Thunderbird i Lightning działają z danymi wyeksportowanymi z Outlooka, iPodem zarządzam lepiej niż nigdy dotąd, a Garmin łączy się z garmin-communicator (albo przynajmniej mi się tak wydaje). Aha, znaczną część moich transakcji finansowych dokonuję teraz za

pomocą GNUcash.

Więc widzicie, nawet stary windowsiarz poradzi sobie z Pingwinem.

Gerhard Schulze



KOBIETY UBUNTU

Elizabeth Bevilacqua



Lokalnych grup społeczności Ubuntu przybywa coraz więcej, a większość w nich stanowią mężczyźni. Czasem w zespole nie można znaleźć ani jednej kobiety!

Jak temu przeciwdziałać? Po pierwsze trzeba chcieć. Najlepszym argumentem do przyłączenia się kobiet do społeczności linuksowych jest to, że stanowią ponad połowę

ziemskiej populacji, a niezapraszanie ich odejmuje Linuksiarzom mocy i siły działania. Kobieta może być także przepustką do projektów, które są marzeniami Linuksiarzy.

Problem ten próbowano rozwiązać od lat i w tymże czasie wyciągnięto następujące wnioski:

- Na miejsce spotkań wyznaczaj bezpieczne miejsce publiczne..
- Działaj zgodnie z kodem postępowania Ubuntu
- Traktuj nowych członków grupy uprzejmie, rozmawiaj z nimi, dowiedz się czym się interesują itp. Traktuj tak samo kobiety jak i mężczyzn.
- Doceniajcie żony i narzeczone, one nie czekają na spotkanie ze swoim partnerem cały czas, zwykle umieją dokonać dobrej technicznej analizy czegoś.
- Nie opowiadaj sprośnych żartów i nie używaj seksistowskiego języka.
- Daj kobietom rolę w zespole, aby czuły się widzialne i były lepiej zmotywowane do pracy.

Nie zniechęcaj się, jeśli Ci się nie uda. Większość społeczności Ubuntu stanowią mężczyźni, więc zaproszenie do niej kobiet zajmie trochę czasu. Poświęć więcej czasu kobietom, które już są w drużynie,

odkryj ich talenty i możliwości, ponieważ na 99% coś w nich jest. Korzyści płynące z kobiet mogą zmotywować do większej pracy także mężczyzn. Twoja grupa stanie się bardziej pracowita, dynamiczna i mobilna, a dzięki temu Ubuntu będzie bardziej znane w Twoim regionie!



Elizabeth Bevilacqua należy do pensylwańskiej grupy administratorów Debiana, używa Linuksa od 2002 roku. Jest szefem PLUG (filadelfijskiej grupy użytkowników Linuksa) i PhillyChix (filadelfijskiego zespołu LinuxChix).



GRY NA UBUNTU

Edward Hewitt



NOWOSCI W GRACH

- Nowe dodatki do EVE Online - Quantum Rise jest nowym rozszerzeniem do gry MMORPG, EVE Online. Dodatek ma zawierać nowe misje i łatki.
- Prey wyjdzie na Linuksa - Kolejny duży producent gier zdecydował się tworzyć programy rozrywkowe na Linuksa. Prey jest grą FPS z grafiką 3D. Demo jest już dostępne w internecie.



Open Arena jest darmowym odpowiednikiem znanej gry Quake 3 Arena. Tak jak Quake jest strzelaninką FPS, której akcja rozgrywa się na arenach pełnych wrogów. Można grać z innymi użytkownikami przez internet lub z botami. Do wyboru jest kilka broni: karabin maszynowy, strzelba, rakietą i pistolet. Są cztery tryby gry: deathmatch, team deathmatch, capture the flag i tournament.

Po instalacji gry musisz wybrać czy chcesz grać w trybie single czy multiplayer. Single Player jest w tym przypadku dobry dla początkujących graczy. Jest sposobem na zapoznanie się z grą i wieloma arenami. Boty nie są bardzo głupie, czasem można z nimi rozegrać dobrą bitwę. Jest 20 map do przejścia. Niektóre są używane w trybie wielu graczy, więc jest to dobry sposób na ich poznanie przed grą online.

Przejdźmy więc do wyżej



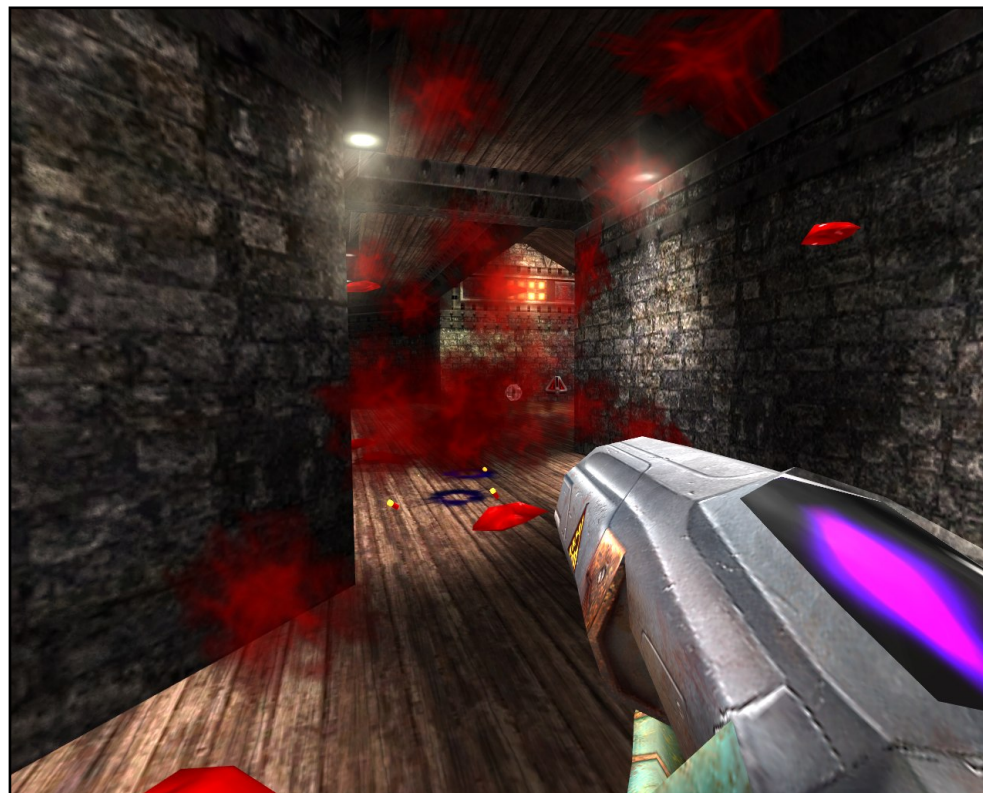
wspomnianego multiplayera - głównej części gry. Open Arena, podobnie jak Quake były stworzone do gry wieloosobowej. Można grać przez sieć LAN albo przez internet. Kiedy włączysz się w jakąś walkę, akcja jest superszybka. Stoisz tylko pół sekundy, a od razu zostajesz trafiony. Musisz wziąć broń i biec. Nie trzeba znać żadnych specjalnych taktyk i strategii w porównaniu do np. CounterStrike'a. Open Arena ma ponad 70 serwerów dla swoich graczy i niemal każdy jest



aktywny. Na każdym serwerze są różne mapy oraz różne tryby gry do wyboru. Nie jest to najlepsza aplikacja dla wchodzących w świat gier FPS. Wiele graczy jest bardzo szybkich i ma dobre bronie. Na jednym serwerze byłem co chwila ostrzeliwany z działa kinetycznego. 20 razy pod rząd!

Gra posiada aktywny zespół twórców, zawsze pracujących nad nowymi wersjami, łatkami, modyfikacjami itp. Ostatnią wersją gry jest 0.8.0, aczkolwiek ostatnią dostępną w repozytoriach Ubuntu jest 0.7.7. Osobiście polecam instalację 0.8.0, ponieważ z nią współpracuje większość serwerów. Pakiet DEB można ściągnąć z www.PlayDeb.net.

Podsumowując, Open Arena jest świetną darmową alternatywą dla Quake'a. Gra dobrze się rozwija i jest bardzo dobrze przemyślana. Poziom grafiki jest również na



wysokim poziomie, aczkolwiek w grach FPS stoi to na drugim planie, ważniejsza jest ilość klatek na sekundę. Szczerze polecam ją Linuxiarzom lubiącym grać, szczególnie fanom FPS. Aczkolwiek nowi gracze nie powinni zaczynać od niej, ponieważ będzie dla nich za trudna.

Wymagania systemowe

Intel Pentium II 233MHz
64MB RAM
Karta graficzna obsługująca OpenGL i silniki 3D, 32 MB VRAM
300MB wolnego miejsca na dysku



Ed Hewitt, alias chewit (w grach) jest zapalonym graczem komputerowym oraz (w trochę mniejszym stopniu) konsolowym. Jest członkiem zespołu Gfire project.



P&O

Tommy Alsemgeest

Jeśli masz jakieś pytanie dotyczące Ubuntu wyślij je pod adres: questions@fullcirclemagazine.org, a Tommy odpowie na nie w następnym wydaniu. **Podaj jak najwięcej szczegółów o problemie.**

PPróbuję zamontować drugi dysk twardy, ale coś mi na to nie chce pozwolić. Porównałem właściwości pierwszego dysku oraz drugiego i wszystko wyglądało w porządku. Udało nawet mi się uruchomić go przez emulator, ale za żadne skarby świata nie mogę go zamontować. Wyskakuje błąd "nie można zamontować dysku z powodu nieoczekiwanych właściwości".

OOtwórz fstab tą komendą

```
gksudo gedit /etc/fstab
```

i znajdź swój dysk. Jeśli nadal będą trapić Cię problemy, rozwiązania szukaj tutaj: <http://www.tuxfiles.org/linuxhelp/fstab.html>

PMój menedżer aktualizacji ma dwie łatki do zainstalowania, ale

nie pozwala ich mi zainstalować. Jak mogę je zainstalować i czemu nie mogę tego zrobić menedżerem?

OPrawdopodobnie łatki mają złe wygenerowane zależności i trzeba będzie reinstalować program zależny od aktualizowanego. Trzeba poczekać na nową wersję łatki, wtedy menedżer powinien dobrze ją "strawić" i samodzielnie zainstalować.

PUżywam Ubuntu 8.04 z bezprzewodową kartą połączoną do routera w piwnicy mojego domu. Od kilku dni nie mogę się z nim połączyć, a jeśli już mi się uda włącza się menedżer sieciowy z innym interfejsem. W ikonice pokazują się dwa monitory. Nie mogę wejść na strony VPN, ani zapisywać haseł WPA. W menedżerze wszystkie opcje są zaznaczone, ale żadna z nich nie działa.

OUruchom menedżer, wybierz "wi-fi" i kliknij na zakładkę z właściwościami. Sprawdź, czy

zaznaczyłeś opcję "roaming".

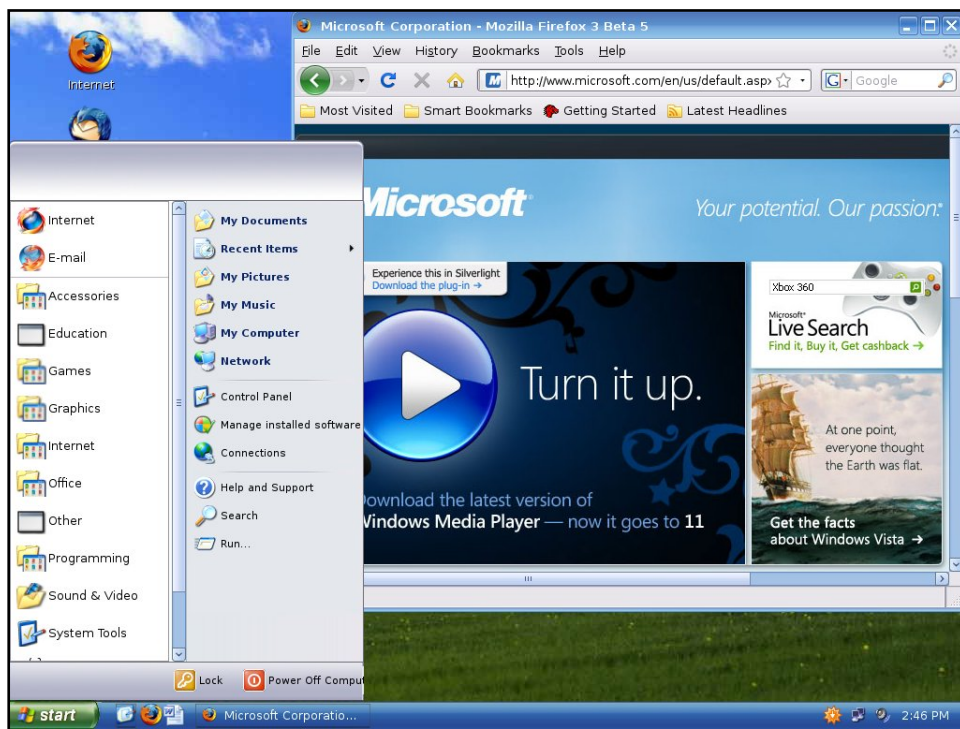
PChcę, aby moje Ubuntu działało szybciej. Słyszałem gdzieś, że po umieszczeniu niektórych plików systemowych na osobnych partycjach system rzeczywiście przyspiesza. Czy to prawda?

Osłyszałem, że to działa w przypadku /usr, /var, /home i /boot. Można także robić partycje na innych dyskach, aby przyspieszyć Ubuntu. Moim zdaniem najlepszym rozwiązaniem będzie porobienie osobnych partycji na jednym dysku. Całkiem możliwe, że to przyspieszy także odczyt i zapis z/do dysku. Partycje są lepszym rozwiązaniem na dzielenie plików, niż osobne dyski



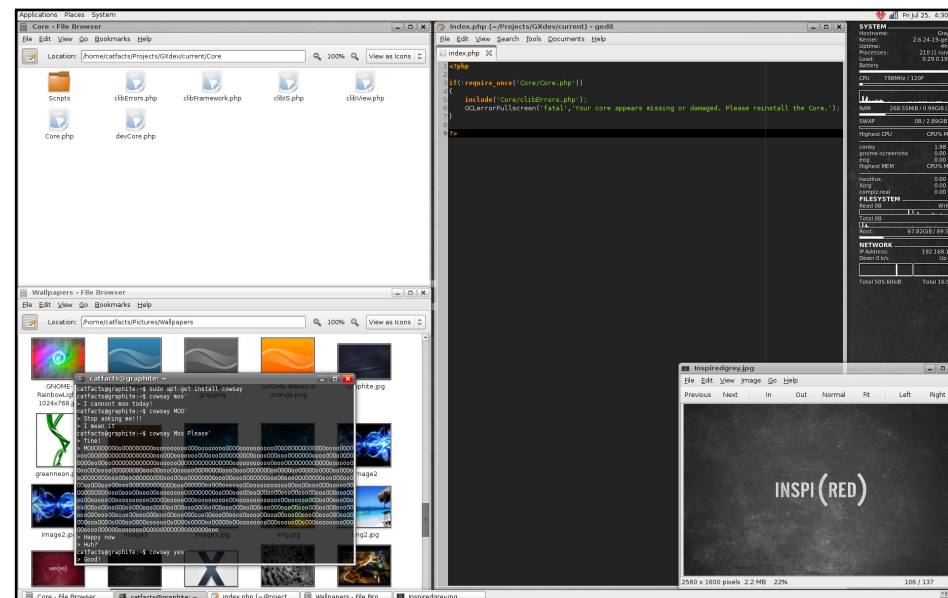
MOJ PULPIT

Pokaż światu swój pulpit! Wyślij e-mail ze zrzutem ekranu pod adres: misc@fullcirclemagazine.org i nie zapomnij napisać krótkiej notatki o Twoim pulpicie, parametrach komputera i interesujących faktach.



Chciałem upodobnić swój komputer jak najbardziej się da do Windowsa XP. Tapetą jest oczywiście "Idylla", a skórka nazywa się "Royale". Zainstalowałem podobne do windowsowego menu z gnome-look.org i staram się używać tylko programów z Windowsa za pomocą Wine. Mój komputer to ASUS z procesorem 2,89GHz Pentium 4 i pamięcią RAM 512 MB.

Kevin Clotfelter

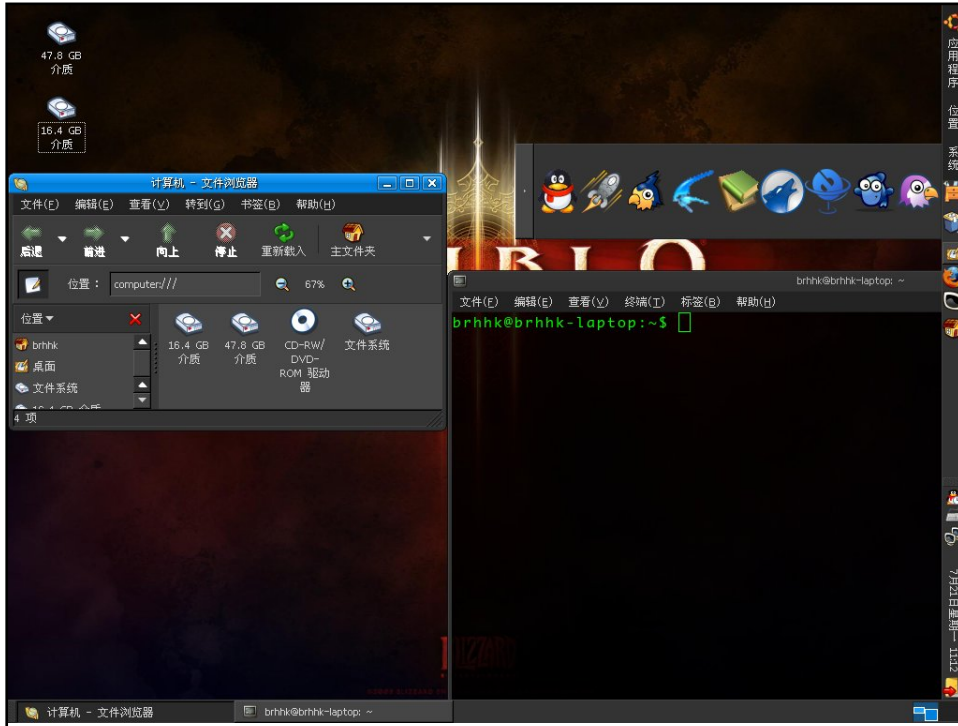


Używam Ubuntu 8.04 z GNOME, a dodatkowo Compiz Fusion i Metacity, bez emeralda. Wypróbowałem już wiele ciemnych skórek, ale i tak w Firefoxie wszystko musiało być szaro-srebrne, więc postanowiłem to pogodzić. Tapeta na początku była czerwona, ale ja przemalowałem ją na szaro. Motyw Metacity jest przejrzysty i bardzo ładny, ma swego rodzaju wisienkę na górze, podobnie GTK. Wygląd katalogów to Dropline NOU!, a kursory pochodzą z zestawu dmz-black-pointers. Zawsze lubiłem proste pulpity. Aha, nigdy też nie otwieram tylu okienek jednocześnie. Conky zwykle jest wyłączony z powodu zużywania mocy procesora, włączyłem go tylko na potrzeby zrzutu.

James Savage



MOJ PULPIT - MOJ KOMPUTER



Używam Ubuntu od wydania wersji 6.04. W Chinach tylko kilka osób używa Linuxa. Ale ja go uwielbiam. Zainstalowałem Hożą Hawajkę na IBM R60 z Core2Duo, 1 GB RAM-u i kartą graficzną ATI x1300. Działa świetnie! Lubię czerń, prostotę i czystość. Wszystkie ikonki umieszczam po prawej stronie, okna ustawiam na górze, ale do pracy używam całego pulpitu. Ikonka z Pingwinem po prawej to QQ, najpopularniejszy komunikator internetowy w Chinach. Działa tylko na Windowsie, ale uruchamiam go przez Wine.

Brhkh



Odkąd poznałem Ubuntu, zakochałem się w nim! Lubię go tak bardzo, że mimo tego iż nadal mam Windowsa XP, wcale go nie używam. Ubuntu jest tym systemem, którego szukałem od czasów swojego pierwszego komputera i pierwszego Macintosha. Dziękuję za trud włożony w pracę nad magazynem. Czytając te artykuły cieszę się, widząc jak daleko może zajść Linux. Żyję mottem, które znalazłem na pewnej tapecie: "wiele wyborów, wiele przyjemności i dużo wolności".

Nelvin



NARZEDZIA DO WIRTUALIZACJI

Andrew Min

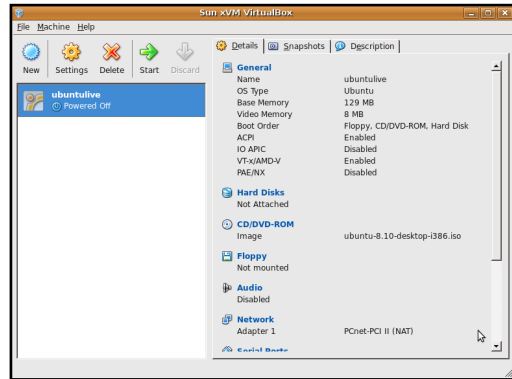
VirtualBox

<http://www.virtualbox.org/>

Ta aplikacja wirtualizacyjna, której właścicielem jest Sun Microsystems, a twórcą mała firma innotek jest najbardziej znanym programem tego typu do Ubuntu. Jest także trzecią z kolei metodą uruchamiania

Windowsa na Linuksie (zaraz po Wine i VMWare). Ma wiele możliwości, np. robienie zrzutów ekranu, obsługę przenośnych dysków USB, dzielone foldery, RDP i wiele innych zaawansowanych właściwości sprzętowych.

Istnieją dwie wersje VirtualBox. Instalacja wersji open source jest proste, trzeba po prostu znaleźć pakiet **virtualbox-ose** z repozytoriów universe. Jeśli chcesz pobrać wersję z zamkniętym źródłem, wejdź na podaną powyżej stronę i ściągnij plik .deb.



VBoxGTK

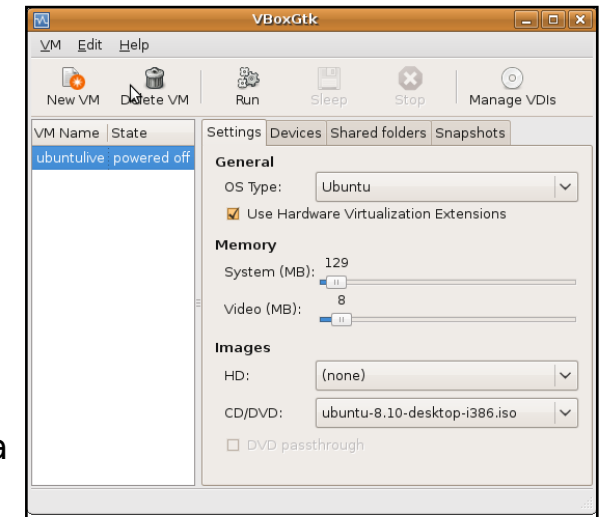
<http://www.xente.mundo-r.com/narf/vboxgtk/>

Jeśli jesteś użytkownikiem GNOME lub Xfce, który nie lubi używać aplikacji Qt dla systemów opartych na GTK, zrób wyjątek dla VBoxGTK.

Wprowadzie to nadal wersja beta (producent zaznacza na stronie, że niektóre funkcje

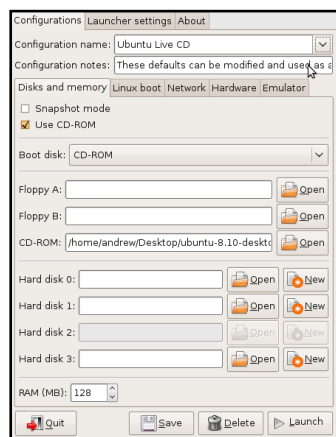
znane z VirtualBox mogą nie działać), ale jest to dobry program dla początkujących (i szybko się uczących). Programiści pracują nad stabilnością aplikacji, ponieważ niektóre możliwości mogą ją zawiesić. Program oparty jest na GTK i oczywiście bootuje systemy.

Aby zainstalować VBoxGTK, znajdź pakiet **vboxgtk**.





Qemu Launcher



http://projects.wanderings.us/qemu_launcher

Jeśli podoba Ci się pomysł QtEmu, ale nie podoba się program, Qemu Launcher jest dobrą

alternatywą. Interfejs GTK+ ma funkcje z QEMU i jest bardziej przyjazny użytkownikowi niż QtEmu. Można powiedzieć, że to program dla hakera, ponieważ ma takie możliwości jak praca w sieci, uruchamianie kernela i rzeczy typu synchronizacja zegara. Jest także funkcja pozwalająca na zrzuty ekranu, która w porównaniu z trybem tekstowym jest bardziej użyteczna dla programistów (i hakerów).

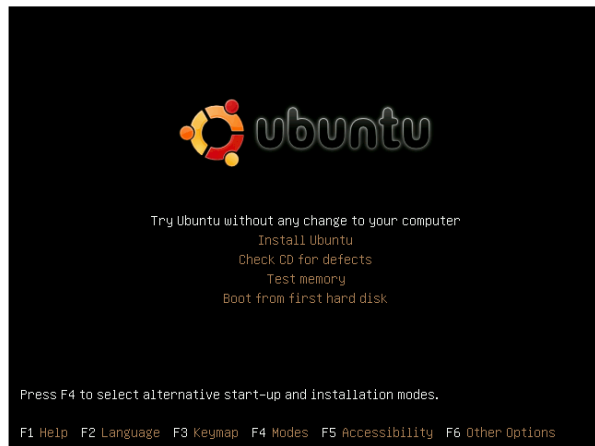
Aby zainstalować Qemu Launcher, ściągnij pakiet **qemu-launcher**.



Andrew Min has been a Linux addict since he first installed openSUSE in VMWare. Learn more about him at

<http://www.andrewmin.com/>

QEMU

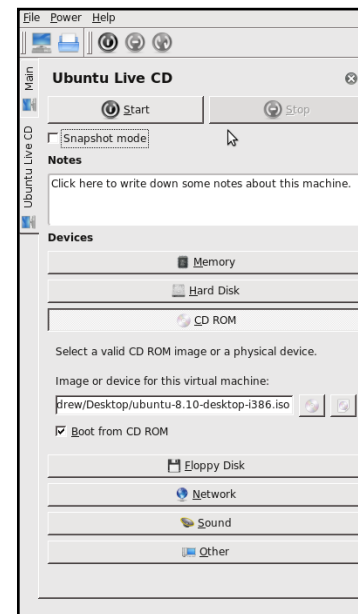


<http://bellard.org/qemu/>

QEMU jest na rynku aplikacji wirtualizacyjnych najstarsze, aczkolwiek nienajbardziej przyjemne dla użytkownika. QEMU umie wirtualizować nie tylko istniejące jednostki, ale również emulować sprzęt tak jak PowerPC albo SPARC. To przydaje się producentom przy testowaniu swoich produktów, przykładem może być Android. W zasięgu klawiatury znajdziesz takie narzędzia jak tworzenie zrzutów ekranu, VNC, odtwarzanie dźwięków, wirtualne dyski i procesory. Kod programu jest używany w większości dzisiejszych emulatorów.

Aby zainstalować QEMU ściągnij pakiet **qemu**.

QtEmu



<http://qemu.org/>

Jeśli nie lubisz grzebać w konsoli, wypróbuj opartego na Qt QEMU. Jest to łatwa w użyciu aplikacja GUI dla QEMU, która zawiera wszystkie jego funkcje zwarte w interfejsie Qt. Mamy takie rzeczy jak pamięć standardowa, dysk twardy, CD ROM, dyskietka, sieć, dźwięk oraz kilka bardziej zaawansowanych typu integracja myszki i emulatory procesorów. Udany program z dużą ofertą operacji, spodoba się tym, którym nie przypadł do gustu VirtualBox firmy Sun.

Aby zainstalować QtEMU ściągnij pakiet **qtemu**.



JAK DOLACZYĆ?

Zawsze czekamy na nowe artykuły do Full Circle. Jeśli chcesz wiedzieć, jak napisać takowy, albo masz pytanie dot. tłumaczenia, sprawdź tutaj:

<http://wiki.ubuntu.com/UbuntuMagazine>

Artykuły przesyłaj pod adres: articles@fullcirclemagazine.org

Jeśli chcesz przysyłać do nas newsy, wyślij e-mail pod adres: news@fullcirclemagazine.org

Swoje przygody z linuxem: letters@fullcirclemagazine.org

Opinie o programach i sprzęcie: reviews@fullcirclemagazine.org

Pytania do działu "P&A": questions@fullcirclemagazine.org

Zrzuty ekranu: misc@fullcirclemagazine.org

Jeśli chcesz o coś zapytać, odwiedź nasze forum: www.fullcirclemagazine.org

FULL CIRCLE CIĘ POTRZEBUJE!

Magazyn nie może być magazynem bez artykułów, a Full Circle nie będzie wyjątkiem. Potrzebujemy Twoich komentarzy, zrzutów pulpitu, historii, recenzji (gier, programów, hardware'u), poradników (do każdej dystrybucji z rodziny Ubuntu), pytań, sugestii itp.

Wysyłaj je pod adres: articles@fullcirclemagazine.org



Redakcja Full Circle

Red. naczelny - Ronnie Tucker
ronnie@fullcirclemagazine.org

Webmaster - Rob Kerfia
admin@fullcirclemagazine.org

Comms Mgr - Robert Clipsham
mrmonday@fullcirclemagazine.org

Korektorzy
Robert Orsino
Mike Kennedy
David Haas
Gord Campbell
Jim Barklow
David Sutton
Andrew Min

Polski tłumacz - Mikołaj Szafrński
mikolaj.szafranski@gazeta.pl

Podziękowania dla firmy
Canonical, zespołu Ubuntu
Marketing i tłumaczom z całego
świata.

Koniec pracy nad nr 20:
SNiedziela, 7 grudnia.

Data wydania 20 nr:
Niedziela, 28 grudnia