

Sayı 21 - Ocak 2009



full circle

UBUNTU TOPLULUĞU BAĞIMSIZ DERGİSİ

ubuntu

kubuntu

xubuntu

edubuntu

GÖRÜŞME :
NICOLAS VALCARCEL

NASIL ?:
C ile Programlama - Bölüm 5
Web Geliştirme - Bölüm 2
Video Oranlarını Değiştirmek
Çalışan USB Yapmak

KOMUT İLE YÖNET:
Çıktıları Biçimlendirmek

OYUN İNCELEMESİ:
TRIBAL TROUBLE 2

SONUÇLARI AÇIKLIYORUZ! ANKET SONUÇLARI





full circle

www.fullcirclemagazine.org



08



11



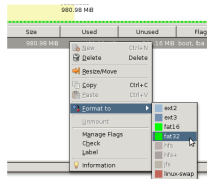
26



29



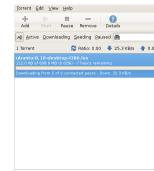
16



20



38



43

Haberler	s.04
Komut ile Yönet	s.06

★ Nasıl ?

C Programlama - Bölüm 5	s.08
Web Geliştirme -Bölüm 2	s.10
Video Boyutları	s.14
Ubuntu Çalışan USB	s.20

Benim Hikayem	s.23
Benim Düşüncem	s.24
Oyun İncelemesi	S.26
MOTU Görüşmesi	s.29
Anket Sonuçları	s.31
Ubuntu Oyunları	s.38
Soru & Cevap	s.30
Masaüstüm	s.41
Top 5	s.43
Katkıda Bulunmak İçin	s.45

icons: KDE4 Oxygen



The articles contained in this magazine are released under the Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0 Unported license. This means you can adapt, copy, distribute and transmit the articles but only under the following conditions: You must attribute the work to the original author in some way (at least a name, email or URL) and to this magazine by name ('full circle magazine') and the URL www.fullcirclemagazine.org (but not attribute the article(s) in any way that suggests that they endorse you or your use of the work). If you alter, transform, or build upon this work, you must distribute the resulting work under the same, similar or a compatible license.

Full Circle magazine is entirely independent of Canonical, the sponsor of the Ubuntu projects, and the views and opinions in the magazine should in no way be assumed to have Canonical endorsement.



EDİTÖRDEN

Full Circle Magazine yeni sayısına hoşgeldin diyoruz.

2009'un ilk sayısı size anket sonuçlarını getirdi. Bazı sonuçlar tam beklediğimiz gibi çıkarken, bazıları bizi gerçekten şaşırttı. 31. sayfada sonuçlara gözetebilirsiniz. Bu sayımızda çalışan bir ubuntu'nun nasıl kurulduğu anlatıyoruz. Gelecek sayımızın konularından biri ise, sizden çok istek alan, EEE PC'lere herhangi bir dağıtımın kurulması hakkında olacak. Bu sayıda malesef kitap incelemesi yok, kitabı okumayı teslim tarihinden önce bitiremedik.

Bu sayının keyfine bakın ve 2009 size şans getirsin.

Ronnie

Editör

Full Circle Magazine

ronnie@fullcirclemagazine.org

This magazine was created using :



What is Ubuntu?

Ubuntu is a complete operating system that is perfect for laptops, desktops and servers. Whether at home, school or work Ubuntu contains all the applications you'll ever need including word processor, email application and web browser.

Ubuntu is and always will be free of charge. You do not pay any licensing fees. You can download, use and share Ubuntu with your friends, family, school or business for absolutely nothing.

Once installed, your system is ready to use with a full set of productivity, internet, drawing and graphics applications, and games.

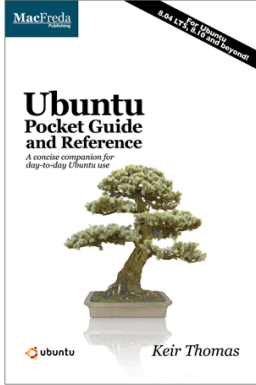
<http://url.fullcirclemagazine.org/7e8944>



HABER

Ubuntu Cep Kılavuzu ve Kaynak Rehberi

Ubuntu Cep Kılavuzu'nun hem kitap halinde basılmış hem de PDF şeklinde iki



farklı sürümü mevcuttur. Kitap sürümü Amazon.com üzerinde 9.94\$'a satılıyor. PDF sürümü tamamen ücretsiz ve kitap halinde basılmış sürümüyle birebir aynıdır.

Yazar Keir Thomas FCM'ye şu bilgileri verdi:



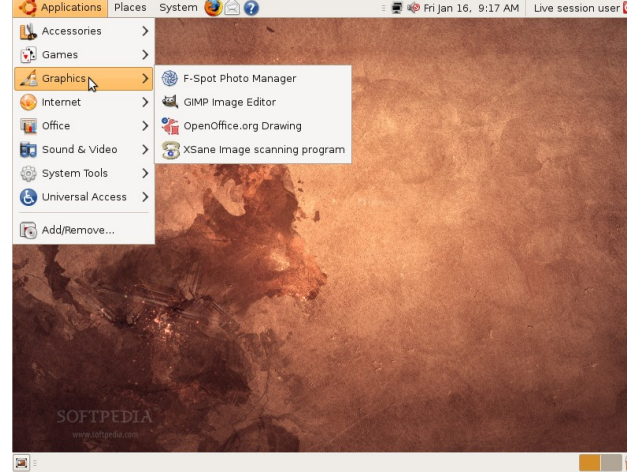
Site hazır olduktan sonra, 48 saat içinde, kitap 100,000'den fazla defa indirilmiş. Yani tüm zamanların en çok okunan Ubuntu ve Linux kitabı olmuş! Aynı zamanda kitabın Amazon.com sitesi üzerinde, en çok satan Linux kitapları listesinde zirvede olduğunu da söylemekten mutluluk duyuyorum.

Kaynak: <http://www.ubuntu-pocketguide.com/>

Amazon.com bağlantısı: <http://url.fullcirclemagazine.org/bce9ea>

Jaunty Alfa 3 yayımlandı

Ubuntu 9.04'ün, Jaunty Jackalope Alfa 3 sürümü

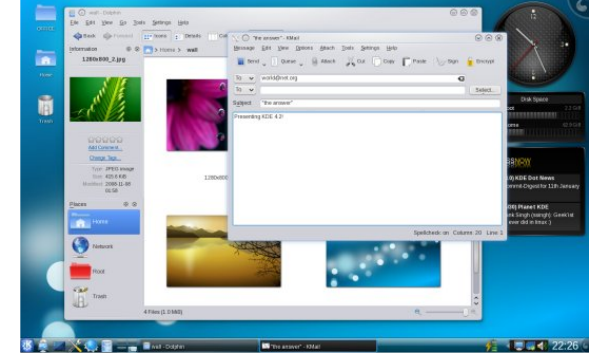


yayımlandı (Jaunty Jackalope, Ubuntu 9.04 için verilen kod adıdır). Alfa 3 sürümü Ubuntu 9.04'ün geliştirilme süresinde cd imajı olarak çıkan ikinci sürümdür. Alfa sürümlerinde, Jaunty'nin en son geldiği aşamayı görme şansına kavuşurken bir yandan da, kurulumu tamamlayamadığınız durumlarla ya da kurulum esnasında çıkabilecek bir takım hatalarla karşılaşabilirsiniz.

Yükleme sitelerinin bir listesini görmek için <http://wiki.ubuntu.com/Mirrors> bağlantısına bakabilirsiniz.

Kaynak: <https://wiki.ubuntu.com/UbuntuWeeklyNewsletter/Issue125>

Jaunty'nin alfa sürümleri, stabil bir sistem ihtiyacı olanlar, nadiren ya da sık sık da olsa sistem hatalarıyla karşılaşabilecek olan kişiler için uygun değildir. Ancak, Ubuntu geliştiricileri için ve test etmek, hatları düzeltmek isteyen kullanıcılar için önerilir.



KDE 4.2- 'The Answer'

KDE Topluluğu 'The Answer' (Diğer adıyla KDE 4.2.0) Masaüstü'nün son kullanıcılar için kullanıma hazır olduğunu duyurdu. KDE 4.2, 2008 Ocak ayında duyurduğu KDE 4.0'da kullanılan teknolojinin üzerine kuriliyor. Genel kullanıcı kitlesini hedefleyen KDE 4.1 sürümünün yayımlanmasının ardından, KDE Topluluğu şuan son kullanıcıların büyük çoğunluğu için cazip bir masaüstü sundukları konusunda kendilerinden eminler.

Kaynak: <http://kde.org>

FCM 20. Sayı Kazanarı

Tebrikler David Cone, Ubuntu Kung Fu kitabını en kısa zamanda adresinize yollayacağız.



HABER

Ubuntu 9.04 açılış zamanlamasını hızlandırıyor

IT Wire sitesinde David M. Williams'ın yazdığına göre, Ubuntu Jaunty Jackalope'un son alfa sürümünün sonuçları görülmeye değer. Ubuntu'nun ana sürümü önümüzdeki Nisan'da çıkıyor ve Ubuntu'nun mühendisleri, her zaman olduğu gibi, Linus Torvalds'ın ellerinden çıkan son Linux çekirdeğini sisteme dahil etmişler. Linux Çekirdeği, sürekli daha fazla sürücü, daha iyi performans ve çeşitli hata düzeltmeleri içerse de, bunlar daha çok radarın altında kalan şeyler, çünkü çok açıkta olmayan ya da sadece niş bir kısmın ilgisinde olan konular. Linux Çekirdeği 2.6.28 sürümü, beraberinde ext4 dosya sistemini stabil olarak sunuyor. Ext4 dosya sistemi, daha stabil ve daha güvenilir olmanın yanısıra daha iyi bir performans da sunuyor. Üstelik daha da fazlasını sunuyor, ext3'ün tasarımı yapılırken SSD teknolojileri henüz ortada yoktu, fakat ext4 ile tamamen destekleniyor. Ext4 solid state sürücülerin (SSD) ömürlerini maksimum düzeye çıkarabilme gücüne sahip ve buyüzden teorik olarak Netbook'ların ömürlerinin uzaması için destek oluyor. İşte Ubuntu 9.04 ve daha yüksek disk hızı!

Kaynak:
<http://www.itwire.com/content/view/22671/1141/>

Shuttleworth Windows 7 'yi övüyor.



Blogger Gavin Clarke, Mark Shuttleworth'un Windows 7'ye karşı olan tepkisini belirtiyor. Shuttleworth, Windows 7'nin yayımlanmasının ardından gelecek olan sağlam ve temiz bir Netbook için beklediğini söylüyor. Microsoft'un, OEM satışlarda Windows XP yerine Windows 7'yi sunmak zorunda olmasından dolayı, Ubuntu'nun pazardaki yerinin sağlamlaşacağına inanıyor. Shuttleworth, Windows'un iyi bir sürümünün, oldukça hızlı büyüyen Netbook pazarında, Linux ve Windows arasında süren sahte savaşı bitireceğini ve bunun yerine asıl çekişmenin teknolojiler ve yeterlilikler üzerinde yaşanacağını düşünüyor. Ubuntu 9.04 Jaunty Jackalope için yapılan planlar, rekabeti sürdürmek için, Windows 7'nin getirdiği yeni teknolojilere bile ayak uyduracak.

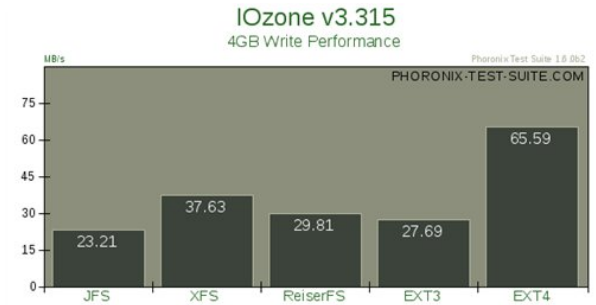
Kaynak:
http://www.theregister.co.uk/2009/01/22/shuttleworth_windows_7/

Ve Ubuntu Weekly News
<https://wiki.ubuntu.com/UbuntuWeeklyNewsletter/Issue126>

Ext4 dosya sistemi Ubuntu 9.04 ile geliyor

Ext4, Linux'un Ext3 dosya sisteminin yeni sürümü, son ubuntu sürümü olan Ubuntu 9.04'ün kurulumuyla beraber geliyor. Ext4, geçen ay yayımlanan Linux çekirdeği 2.6.28'de stabil olarak duyurulmuştu.

Ext4 daha iyi bir performans sağlamak ve güvenilirliği arttırmak için tasarlandı. Aynı zamanda maksimum dosyasistemi boyutunu 1 exabyte'a çıkartıyor ve bir fsck işlemi için gereken zamanı daha aza düşürüyor.



Phoronix, Linux donanım sitesi, genişletilmiş yeni dosya sistemi Ext4 üzerinde, SSD disk ile (solid state disk) testler yapmış. IOzone testinde görüldüğü gibi, en etkileyici sonuç, büyük dosyalarda görülen yazma performansı. Bu testte, Ext4 dosya sistemi, rakipleri olan XFS, JFS, ReiserFS, ve Ext3 dosya sistemlerini önemli ölçüde geride bırakmıştır. Ext4 aynı zamanda, "Intel IOMeter File Server Access Pattern" testinde de rakiplerini devre dışı bırakmıştır.

Kaynak: <http://arstechnica.com>



KOMUT İLE YÖNET

Yazar: Lucas Westermann

Bu sayıda, grep sed, awk, cat ve cut komutlarının basit kullanımını ve çıktılarını düzenlemeyi inceleyeceğiz. Bu komutlar Conky'yi özelleştirirken veya uçbirimde betik düzenlemek için yararlı olacaktır.

İlk olarak "cut" komutuna bakacağız. Örneğin eğer betiğimizde dağıtım adını göstermek istiyorsak, "/etc/issue"nın içine bakmalıyız. Fakat "cat" ile baktığımızda "/etc/issue"nın içinde birden fazla satır olduğunu göreceğiz. Eğer "cat /etc/issue|head -n 1" komutunu verirse, fazla satırları ortadan kaldırırız, head kısmı sadece ilk satırı çıktı olarak vermemizi sağlar. Peki ya ortadan kalkan satırlara ne olacak? İşte "cut" burada devreye giriyor. "Cut" komutunu kullanmak için bir sınırlayıcı ve bununla ne yapacağını belirtmemiz gerekli. Komutun kullanılışı:

```
cat /etc/issue|head -n 1|cut
-delimiter=' ' -f 1,2
```

Bu komut "cut"a sınırlayıcı olarak boşluk kullanmasını ve sadece 2 bilgi alanı göstermesini belirtiyor. "Cut" ayrıca sadece belirli sayıda karakter göstermek üzere de kullanılabilir. Bunun için de -c belirtecini kullanmanız gerekli.

Aynı işlem "sed" ile şöyle yapılabilir:

```
cat /etc/issue|sed '{s/\n// ; s/\|// ;
/^$/d}'
```

Bu karmaşık gibi görünebilir ama ilk iki ifade (her ifade bir noktalı virgül ile ayrılır) "sed"e

"\n" ile ""'yi (boşluk) değiştirmesini ve "\|" ile o ifadeleri çıktıdan kaldırmasını belirtir.

"/^\$/d" komutu "sed"e bütün boş satırları silmesini söyler ("^\$" boşluk ile başlayıp, boşlukla biten ve arasında bir değer olmayan satırları ifade eder -boş satır). Yani /\n\b// diyor ki ("s/") "\n" ("\\n") ile "" ("//")'yi değiştir. Komutları büyük parantez ("{}") içinde vermemizin sebebi, çıktı üzerinde üç ayrı ifade tanımlıyor ve bunları bir kerede uygulamasını istiyor olmamız.

"Awk" ile aynı çıktıyı almak için:

```
cat /etc/issue|awk '/\n/ {print
$1,$2}'
```

Bu komutta belirli öntanımlı ifadeleri kullanıyor, fakat genel olarak "sed"i anlamaktan daha kolay. Temel olarak, "awk" '/\n/ {print \$1, \$2}' içinde "\n" olan satırı bulup, ilk iki bilgi alanını çıktı olarak veriyor. (öntanımlı ayıraç boşluktur ama -f belirteci ile kendi isteğinize göre



değiştirebilirsiniz) Bu ayrıca bizi \l ve gereksiz çıktı satırlarıyla uğraşmaktan kurtarıyor.

Bu konu awk, sed ve cut özelliklerine bir giriş olarak tasarlanmıştır. Esnek uygulama şekilleri, daha derinlemesine bir tanıtım yazısı yazmayı zorlaştırıyor. Yukarıdaki açıklamalar komutların nasıl çalıştığını göstermek için hazırlanmıştır ama tam verimli kullanımı hakkında bilgi vermemektedir. Daha fazla bilgi için, aşağıdaki bağlantıları okuyup, örnek betik üstünde çalışabilirsiniz. Üç komutu sırayla değiştirerek satırbaşlarını ortadan kaldırmaya çalışın. Komutları öğrenmek için iyi bir örnek ama maalesef ödülü yok.

Betik Bağlantısı

DAHA FAZLA BİLGİ İÇİN:

Sed -
<http://www.grymoire.com/Unix/Sed.html>

awk -
<http://www.linuxjournal.com/article/8913> or
<http://www.linuxfocus.org/English/September1999/article103.html>

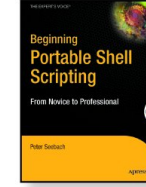
cut -
<http://learnlinux.tsf.org.za/courses/build/shell-scripting/ch03s04.html>



Lucas bildiği herşeyi, sistemini bozup, düzeltmek için yollar ararken öğrenmiş. Ayrıca zamanı olduğunda, blogunda yayınlıyor.
<http://lswest-ubuntu.blogspot.com>.

FROM THE DESKTOP TO THE NETWORK

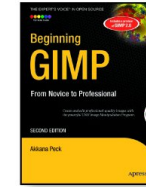
LOOK TO Apress FOR ALL
OF YOUR OPEN SOURCE NEEDS



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



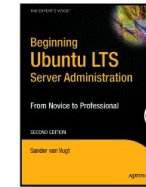
Andy Channelle
978-1-4302-1590-5
\$39.99 | 450 pp | December 2008



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™



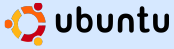
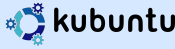
NASIL ?

Yazar :Elie De Brauer

C ile Programlama- Bölüm 5

Ayrıca Bakınız:

FCM#17-20 - C ile Programlama -
Bölüm 1-4

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

Kategoriler:



Aygıtlar:



Pointer Fonksiyonları

Dört makaleden sonra en temel ve C ile bağlantılı genel konular tamamlanmış oldu. Umuyorum ki bu makalelerden sonra iki şeyi doğrulayabileceksiniz: birincisi C'nin çok geniş ve karmaşık bir dil olmadığını ve ikincisi çok düşük seviyedeki şeylerle de birçok şey yapmanıza olanak sağlayan güçlü bir dil olduğunu. Bu, "Temel"i kapsayan son makale olacak, sonraki

makalelerde, C'nin işleri yapmasını nasıl sağlayabileceğimizi ve C uygulamalarıyla olan konuların nasıl tanımlanacağı ve hata gidermenin nasıl yapılacağı üzerinde odaklanacağız.

Pointer Fonksiyonları

Eğer int bir integer ise `int*b=&a` 'nın bir pointer tanımladığını ve bunun a noktasında başlattığını daha önceden açıklamıştık. Şimdi, Liste 1'e bir bakalım, burada 1-4 satırlarında `-divide` diye adlandırılan bir fonksiyonumuz var ve 6. satırda, `mathFun` diye adlandırılan yeni bir datatype'ın olduğu yerde, `typedef` diye adlandırılan bir tanımlamamız var. `mathFun`, bir pointer fonksiyonunu, integer'a dönüştüren bir fonksiyondur ve iki integer'ı konu olarak ele alır. Satır 8-12 bir karakteri fonksiyon ile bağlayan (link) bir yapıyı tanımlar. Bu ilke, callback (ya da handler) olarak adlandırılır ve epey kullanılır (aslında bu nesne yönelimli programların C'ye nasıl aktarılacağıdır; bazı datalarla ve pointer fonksiyonlarıyla bir yapı tanımlarsınız ve bu neredeyse bir sınıftır). Fakat, bunun kullanım epey yaygındır, mesela GUI programlamasında kullanıcı uygulamada

```
01.int divide(int a, int b)
02.{
03.    return a/b;
04.}
05.
06.typedef int
07.    (*mathFun)(int, int);
08.
09.struct operator
10.{
11.    char c;
12.    mathFun f;
13.};
```

Liste 1

bulunurken çağırılması gereken bir fonksiyon yazarsınız. Eğer `manpages-dev` paketine sahipseniz ve terminale "`man qsort`" yazarsanız, hızlı ayıklama (`quicksort`) algoritması olan fonksiyonun tanımını elde edersiniz (Liste 2'ye bakınız). Bu fonksiyonun bazı dataları ayıklamak için kullanılan bir fonksiyon olduğunu göreceksiniz ve pointer fonksiyonunu bu karşılaştırmayı



NAME

qsort - sorts an array

SYNOPSIS

```
#include <stdlib.h>
```

```
void qsort(void *base, size_t nmemb, size_t size,
           int(*compar)(const void *, const void *));
```

DESCRIPTION

The qsort() function sorts an array with nmemb elements of size size. The base argument points to the start of the array.

Liste 2: man 3 qsort extract

scanf() bir string'i okur, string'i formatına göre inceler ve sonucu bazı değişkenler içerisinde depolar. Örnek olarak satır 13'e bakabiliriz; burada bir integer olan "%d"yi okuyacak ve sonucu argumanın geçiş yaptığı konumda saklayacak (burada pointer'ları printf() değişkenleri ile

yapabilecek bir fonksiyona dönüştürmeniz gerekir.

Basit Bir Hesap Makinesi

Şimdi, geri çağırımları nasıl kullanacağımızı göstermek için -ki genellikle olayları ele almak için kullanılır- küçük bir uygulama geliştireceğiz. Bu uygulama, operatör ve iki basamak için kullanıcıyı harekete geçirir ve eğer operatör biliniyorsa, fonksiyonu parametreler olarak iki satır ile çağırır ve çıktıyı verir.

Liste 3, bunun basit bir uygulamasını göstermektedir; 3. satırda, satır 4-7'de bulunan pointer fonksiyonları ve operatörler ile dolu

olan dört yapı için hafıza ayırıyoruz. Sonra, 12-18 satırlarında kullanıcı girdi ele alımı vardır. Kullanıcı bazı girdiler yaptığında, 20-32. satırlar, komut döngüsü boyunca operatör ile eşleşen bir giriş bulmak için bir araştırma yapar ve eğer bulunursa, okunan data ile geri çağırımı bildirir ve sonuçları çıktı alırız. Ve işte bütün mesele bu.

Kullanıcı Girdileri

Daha önceden printf()'in kullanılmış olmasına rağmen, scanf()'e benzer bir fonksiyonla karşılamamızın ilki olacak (benzer çünkü; sscanf(), fscanf() gibi bazı çeşitleri bulunmaktadır; detaylar için man scanf'a bakınız). printf()'in tanımlandığı yerde bazı değişkenlere biçim verir ve bu onu bir hedefe koyar.

değiştiriyoruz ya da başka deyişle geçiş yaptırıyoruz). Fakat burada bundan daha fazlası yok. String'lerin formatları tamamen birbirine benzer. Karıştırılabilir tek şey satır 17 olabilir; ikinci bir scanf()'e ihtiyacımız var; çünkü ilki eski okumanın yeni satırını okuyacak. printf() ile daha karmaşık yapıdaki stringlerin yani çeşitli değişkenleri olanları bir kerede okumak mümkündür. Bu yüzden, çözümlenmiş elemanların sayısı olan scanf()'in dönen değeri ile ilgileneceksiniz. Şiddetle tavsiye ederim ki scanf(), printf() ve çeşitli formatlarıyla uğraşmaya başladıktan sonra, bu çeşit stringlerin her yerde bulunabildiğini göreceksiniz, yani onların nasıl



hareket ettiğini bilmek oldukça faydalıdır. Akılda tutulması gereken önemli bir şey de, stringlerle uğraşırken okuyacağınız datanın miktarının yolunu saklamak. “char s[10]; scanf(“%s\n”,s);” kadar kolay olan bir şey de kullanılmak için bekleyen ara belleğin fazlasıyla kullanılması örneğidir. Bunun gibi şeyler için, formattaki okuma miktarının değerini byte değerleriyle sınırlandırınız ya da getline() (bkz. man getline) gibi gerekirse daha fazla hafıza salan daha gelişmiş çözümler kullanın.

Alıştırmalar:

-Eksik callback’leri yazınız ve uygulamayı yeniden çalıştırınız.

-Uygulamayı integerlar yerine uçan nokta numaraları yazarak değiştiriniz.

-Mesafeleri başlangıç noktasına odaklı olan noktaları ayıracak bir uygulama yazınız ve bunun için qsort() fonksiyonunu kullanınız.

-Kullanıcı q’ya bastığında çıkış yapabilen bir hesap makinesi geliştirin.

-Uygulamayı, karakterleri girmek

yerine kullanıcının “5+6” ya da “6-5” girebilmesini olanak sağlayan bir uygulamaya dönüştürünüz. Bunu yapmak için, stringi bir operaötr olarak tutabilen bir yapıya çevirmeniz gerekecek ve bir karakter okumak yerine bir string okumanız gerekecek. Eğer bunu ara bellek konusu (man getline’a bakınız) olmadan ve hafıza kaçakları bulunmadan yaparsanız, daha güvenilir olacaktır.



Elie De Brauwere,
Belçikalı bir Linux
hayranı, şu anda

dünyanın önde gelen bir
uydu iletişim şirketinde
yazılım uzmanı olarak
çalışıyor. Ailesiyle zaman
geçirmenin yanında,
teknolojik oyuncakları
seviyor, ve günlerini

Blizzard’ın Diablo III’ü
çıkarmasını bekleyerek
geçiriyor.

```
01.int main()
02.{
03.    struct operator  funcs[4];
04.    funcs[0].c='-'; funcs[0].f=&minus;
05.    funcs[1].c='+'; funcs[1].f=&add;
06.    funcs[2].c='*'; funcs[2].f=&multiply;
07.    funcs[3].c='/'; funcs[3].f=&divide;
08.    while(1)
09.    {
10.        int a,b,i;
11.        char c;
12.        printf("Enter a:\n");
13.        scanf("%d",&a);
14.        printf("Enter b:\n");
15.        scanf("%d",&b);
16.        printf("Enter the operator:\n");
17.        scanf("%c",&c); // Get the newline
18.        scanf("%c",&c);
19.        i=0;
20.        while(i<4)
21.        {
22.            if(funcs[i].c==c)
23.            {
24.                printf("Result:
%d\n",funcs[i].f(a,b));
25.                break;
26.            }
27.            i++;
28.        }
29.        if(i==4)
30.        {
31.            printf("Unknown operator:
%c\n",c);
32.        }
33.    }
34.    return 0;
35. }
```

Liste 3: calc.c main loop



NASIL?

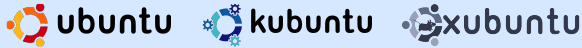
Yazar: Brett Alton

WEB GELİŞTİRME - BÖLÜM 2

Ayrıca Bakınız:

FCM#20 - Web Geliştirme - Bölüm 1

Uygulanabilirlik:



Kategori:



Aygıtlar:



Dünya çapındaki bir ekonomik krizin konuşulduğu şu günlerde, hackerların ya da virüslerin bilgisayarınızdaki kişisel verilerinize sızabileceği gibi nedenlerden ötürü Ubuntu ile yola devam ediyor olabilirsiniz. Fakat sebebiniz ne olursa olsun, eğer internet ile tanışmamış olsaydınız muhtemelen şu an bu makaleyi de okumuyor olacaktınız.

Öyleyse nedir bu internet ve bugünlere kadar nasıl gelmiş?

Kısaca açıklayacak olursak, internetin hikayesi hiç de karmaşık değildir: İnternet, 1970'li yılların sonunda, Amerikan Ordusu'nun araştırma birimi DARPA tarafından, ARPANET adı verilen bir projenin ürünü olarak ortaya çıkmıştır. Hemen ardından, iletişimi geliştirmek ve veri paylaşımını arttırmak için, üniversiteler ve bilim adamları tarafından araştırma projesi olarak ele alınmıştır. 1990'ların başına kadar, TCP/IP protokolünün adaptasyonu olmadığı için ve günümüzdeki modern kişisel bilgisayarlar henüz yaratılmadığı için, internet bugünkü kadar gelişmiş değildi.

İnternetin şu anki konumu

İnternet artık hayatımızın her evresinde ağırlığını fazlasıyla hissettiriyor; her alana dağılmış durumda ve internetin yayıldığı bu alanların tamamını inceledik, her biri hakkında birer kitap yazmak gerekir. Ben, bunun yerine, bir web sitesi nasıl yapılır, kullanılması gereken teknolojiler ve

geçmiş nedir gibi konuların üzerinde kısa birer özet sunacağım.

Temel programlama olarak, İnternet bir çok biçimlendirme dili barındırır (HTML 4 ve 5; XHTML 1 ve 2; CSS 1, 2 ve 3; XML; JSON gibi). Bu diller, web sayfalarının yapısını, görünümünü ve formatını belirlemek için ve bazıları da tamamen bilgi saklamak için kullanılan dillerdir.

Eğer daha üst seviye dillere bakacak olursanız, PHP, ASP/ASP.NET, Python, Java (JSP), Ruby gibi sunucu tarafında da çalışan web programlama dillerini bulabilirsiniz. Bu programlama dillerinin her biri, kullanıldığı amaca göre kendi avantaj ya da dezavantajları olan dillerdir ve genellikle, kullanacak olan programcı tarafından bu dili kullanma becerisine ve yeteneklerine göre seçilir. Bazıları, PHP, Python ve Java gibi ücretsiz, açık kaynak kodlu ve gene ücretsiz bazı işletim sistemleri üzerinde çalışabilen bu programlama dillerini



kullanmayı tercih ederken, bazıları ise, ASP/ASP.net gibi Microsoft'un lisanslı yazılımlarını kullanmayı tercih eder ve bunlara lisans bedeli ödemeyi seçer. Ben şimdilik sizlere PHP programlama diliyle ilgili örnekler göstereceğim fakat diğer programlama dillerini de denemekten ve tecrübe edinmekten sakın kaçınmayın. Çünkü PHP kullanacağınız her yerde en iyi programlama dili olmak zorunda değil, yani her amaç için PHP kullanmak her zaman en iyi çözüm olmayabilir. Aslında, bazı programcılar uygulamalarında birden fazla programlama dili kullanırlar (Yani bir yazılım mühendisi Assembly, C, C++ dillerini birlikte kullanabilir.)

JavaScript (Aslında Java ile herhangi bir bağlantısı yoktur), istemci tarafında çalışan en popüler programlama dilidir. İstemci tarafında çalışan programlama dilleri, web tarayıcıları üzerinden, programın kodunu kullanıcının kişisel bilgisayarını üzerinde çalıştırarak, web programcılarına, kullanıcılara daha fazla arayüz sunma imkanı verir. Tabii ki, bu kullanıcı tarafında işlemcinin daha fazla kullanılmasına

neden olur, zaten bu yüzden, Digg.com gibi web sitelerinin eski bilgisayarlarda açıldığı zaman, bilgisayarları aşırı yavaşlattığı bilinir, özellikle de birden fazla işlem aynı anda yapılmaya çalışılırsa.

JavaScript bazı amaçlar için tercih edildiği zaman çok kullanışlıdır, mesela, Ohloh web sitesindeki bir analize göre (<http://www.ohloh.net/p/firefox/analyses/>), Firefox'un kodlarının %50'den fazlası JavaScript kodu içermektedir.

JavaScript'in bir çok programcı için oldukça önemli olmasından dolayı, framework'lerin oluşturulması JavaScript programlamayı kolaylaştırmış, nesne tabanlı olmasını ve temel AJAX (Asynchronous JavaScript and XML) desteğini de sunmasını sağlamıştır.

Tüm bu teknolojileri bir arada düşündüğünüz zaman, ister ticari olsun isterse de başka amaçlı, Wikipedia, Google, Yahoo, CNN, BBC, YouTube, DailyMotion, Facebook, MySpace, Digg, Ubuntu Forums, Kijiji, Craigslist, ESPN, Flickr ve DeviantArt gibi dünyanın en ünlü web sitelerini yapabilirsiniz.

Aynı zamanda Java uygulamaları ve Flash animasyonlar gibi web programlamada kullanılan teknolojiler

de vardır fakat şimdilik makelede bunlardan bahsetmeyeceğiz.

O zaman, bir web sitesi yapmak için nelere ihtiyacım var?

Ubuntu gibi bir işletim sistemine gEdit gibi bir metin editörüne (Applications > Accessories > Text Editor) Firefox gibi bir tarayıcıya (Applications > Internet > Firefox Web Browser) Sabır ve öğrenme isteğine Ubuntu kullandığınızı farzediyorum, bir Firefox penceresi ve gEdit'i açın, ve bunlar arkada açık kalsınlar, çünkü programlama, hata ayıklama ve web sitenizi görmek için ikisini de kullanacaksınız.

İlk Web Sitenizi Yaratmak

gEdit'inizi açın, aşağıdaki kodu kopyalayın ve içerisine yapıştırdıktan sonra masaüstünüze 'first.html' ismiyle kaydedin.

```
<html>
<head>
</head>
<body>
</body>
</html>
```




Şimdi, masaüstünüzdeki 'first.html' dosyasına çift tıklayın ve Firefoxta açın. Boş bir sayfa mı görüyorsunuz. Öyle görmelisiniz. Peki ama neden? Aslında size az önce bir HTML 4 websitesinin biçimlendirme dilini gösterdim. Tüm kodlama `<html></html>` taglarının arasında yapılmalıdır, içerikleriniz ise `<body></body>` taglarının arasında kalacak şekilde yapılmalıdır. Meta-taglar, JavaScript gibi diğer kodlarının girdileri ve CSS gibi görüntü bilgileri `<head></head>` taglarının arasında olmalıdır.

İkinci örnekte, az önce yukarıda gösterdiğim HTML 4 örneğinin içini nasıl dolduracağınızı göstereceğim.

Aşağıdaki kodu gEdit'te yeni bir dökümanın içine kopyalayıp yapıştırın ve ismini de 'second.html' olarak değiştirip kaydedin.

Şimdi masaüstünüze kaydetmiş olduğunuz 'second.html' dosyasına çift tıklayın ve Firefox'ta çalıştırın. Artık sitenin içeriğini görüyor olmalısınız. Şu an tarayıcınızda görmüş olduğunuz web sitesini, gEdit'e kopyalayıp yapıştırdığımız

```
<html>
<head>
<title>My Writings</title>
</head>
<body>
<h1>My Writings</h1>
<p>
I watch a <u><i>LOT</i></u> of
television, but is it healthy?
</p>
<p>
I do lots of stuff like:
</p>
<ul>
<li>sit on the couch</li>
<li>watch movies</li>
<li>get up to eat food</li>
</ul>
<p>
Do you live any healthier?
</p>
</body>
</html>
```

Liste 2

kodu inceleyerek daha yakından bakalım.

`<title></title>` tag'i `<head></head>` tag'inin içersindeyken, tarayıcınızın başlık kısmındaki metni gösterir. Yani şu an Firefox pencerenizin başlığında "My

Writings - Mozilla Firefox" metnini görüyor olmalısınız. Bu kısmı, tabii ki, istediğiniz metin ile değiştirebilirsiniz.

`<body></body>` tag'inin içerisinde sayfanın içeriği gösterilir. İlk tag, 1. seviye header tagıdır (`<h1></h1>`). Bu genellikle bir kere kullanılır (Tabii ki daha sık kullanmamanız için de herhangi bir kural yoktur) ve sayfanın en çok göze çarpan temasını gösterir. Yedi farklı seviye vardır, yani `<h7></h7>` son başlıktır. Örneğin Wikipedia makalelerinde göze çarpan başlıklar görülebilir. `<p></p>` tag'i paragraf belirtir ve genellikle sayfanın ana içeriğini gösterir.

Tablolardan sonra, anlaşılması en zor konulardan birisi de listelerdir. `<ul></ul>` kullanarak (sırasız bir liste için), `<li></li>` tag'inin içerisinde göstermek istediğimiz listeyi baz alarak içeriğimizi gösteririz. `<ol></ol>` kullanarak (sıralı bir liste için) `<ul></ul>` tag'inin içerisinde madde imlerinin yerine rakamları belirtiriz. Aynı zamanda, `<li></li>` tag'inin içerisinde ikinci bir



```
<ul>
<li>sit on the couch</li>
<li>
watch movies
<ul>
<li>dramas</li>
<li>action</li>
<li>etc.</li>
</ul>
</li>
<li>get up to eat food</li>
</ul>
```

`<ul></ul>` kullanarak liste içinde liste belirtmek de mümkündür.

Son olarak, web sayfanızın tasarımını HTML'in içine CSS entegre ederek yapabilirsiniz.

Aşağıdaki kodu masaüstünüze 'third.html' olarak kaydedin.

Şimdi masaüstünüzde duran 'third.html' dosyasını Firefoxta çalıştırın. İçeriğin görünümündeki değişikliği farkediyor olmalısınız.

CSS `<style></style>` tag'i kullanılarak `<head></head>` tag'inin içine direk olarak entegre edilebilir ya da CSS kodunuzu içeren herhangi bir dosyayı link olarak ta çağırabilirsiniz. Şimdilik biz entegre

şekilde kullanacağız.

Gördüğünüz gibi, CSS'in kod yazılımı HTML'den biraz daha farklı ve `<p></p>` taglerin yerine `{}` simgelerini kullanıyoruz. CSS'te, bu simgeler "selector" olarak adlandırılıyorlar.

Yukarıdaki örneğimde, `<h1></h1>` ve `<p></p>` taglerini önceden tanımlı CSS özelliklerini kullanarak değiştiriyoruz. Bir web profesyoneli olarak, tüm CSS özelliklerini ezberimde tutmuyorum ve nasıl kullanıldıkları konusunda ihtiyacım olduğu zaman google'ı kullanıyorum, siz de aynı şekilde kullanmaktan çekinmeyin. Aslında, çoğu websitesi sadece bu sebepten dolayı HTML ve CSS için yanıltıcı sayfalar yaratmıştır. '#ff0000' şeklinde gördüğünüz kodlar renklere karşılık gelen kodlardır. Bu metodu kullanarak 16 milyondan fazla renk kombinasyonu yapılabilir; bu yüzden Agave tarzı renk şemaları yaratmaya yarayan programları kullanmalısınız. Bu makale, tasarım ve programlama adına web geliştirmede neler yapılabilir, bunları görmek amaçlıydı. Eğer ilginizi çektiyse, gelecek sayılardaki makalelerimi de

```
<html>
<head>
<title>My Writings</title>
<style type="text/css">
h1 {
color: #ff0000;
border-bottom: 5px solid #000000;
text-align: center;
}
p {
text-transform: uppercase;
}
</style>
</head>
<body>
<h1>My Writings</h1>
<p>
I watch a <u><i>LOT</i></u> of
television, but is it healthy?
</p>
<p>
I do lots of stuff like:
</p>
<ul>
<li>sit on the couch</li>
<li>watch movies</li>
<li>get up to eat food</li>
</ul>
<p>
Do you live any healthier?
</p>
</body>
</html>
```

Liste 3

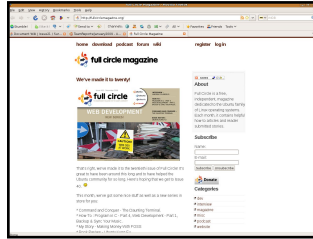


okumanızı öneririm çünkü gelecek sayılarda sunucu kısmında programlama (PHP), istemci kısmında programlama (JavaScript, jQuery, AJAX), ve daha fazlası yer alacak. Ondan sonrası için ise, kitapçıya gidip hangi alanla ilgileniyorsanız o alanla ilgili bir kitap almanızı (tasarım, sunucu tarafı programlama, istemci tarafı programlama gibi), ya da özel bir kurs veya okulda eğitim almanızı öneririm.



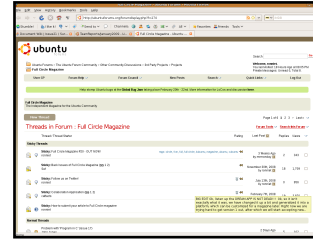
full

how to contact us



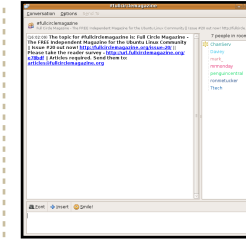
Blog

Sign up on our blog to be notified as soon as a new issue is released.



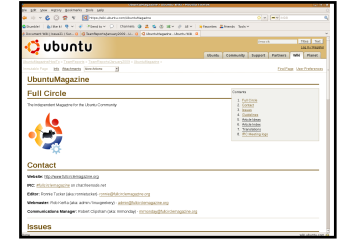
Forum

Post on our forum, hosted at Ubuntu Forums, for quick responses by fellow readers.



IRC

Chat on our IRC channel. This is where Robert lives. Not only will you get answers, but you'll keep Robert happy.



Wiki

Edit our wiki. hosted at Ubuntu.com, for reserving article ideas, and keeping things in order.



Brett Alton Toronto, Kanada'dan bilgisayar mühendisi ve teknisyen.

And if all that isn't enough, we also have - of course - **email**. You can get a full list of email addresses on [page 45](#), or you can send general comments, and ideas, to: misc@fullcirclemagazine.org



NASIL ?

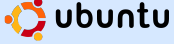
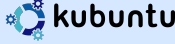
Yazar: Kurt De Smet

Video Boyutlarını Değiştirmek

Ayrıca Bakınız:

N/A

Uygulanabilirlik:

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

Kategoriler:



Aygıtlar:



Avidemux Ubuntu depolarında bulunuyor. Paket yöneticinizde 'avidemux' olarak aratın.

Bir DVD'yi yanlışlıkla keserken en-boy oranını yanlış almak mümkün. Kesinlikle PAL ile PAL'ı doğal 4:3'ten 16:9'a dönüştürme ihtiyacı duyarsınız. DVD'yi kestikten sonra işi tekrar yapmanız gerekir. Ancak kaynağınız olmadığında elinizde ne varsa onunla yapmanız gerekir. Her oynatıcının görüntü oranlarını değiştirmek için gerekli

özellikleri vardır, ancak bağımsız bir ortam oynatıcısı kullanırken sorun çıkabilir.

Ne hakkında konuştuğuma bir bakalım. Burada ilk olarak yanlış görüntü oranına sahip olan resmi görüyorsunuz, sonra da doğru orana sahip olanı. Tavsiye: Yanlış görüntü oranına sahip bir resimde daire şeklinde bir obje eliptik görünüm alır, yani çerçevede olabildiğince 90 dereceye yakın ya da tam karşıda dairesel bir obje bulmaya çalışın. Eğer açı değişirse, dairesel obje eliptik hal almaya başlayacaktır. Ancak insanların başını referans olarak almayın, insan başı dairesel ya da eliptik olabilir.

Elimizde olan bu:

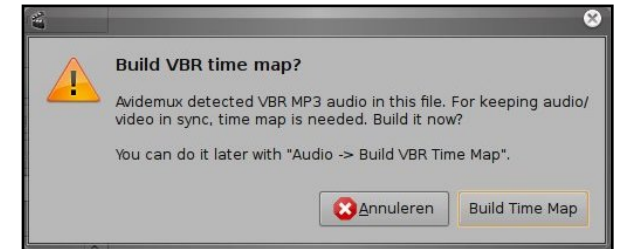


İstediğimiz ise bu:



Hatırlanması gereken bir şey, yeniden kodlama ile kalitenin yükselmeyeceğidir, yani, mümkün olan yerde ortam oynatıcınızdaki ayarlarla görüntü oranını düzenleyin.

Eğer dosyanızda Değişken Bit Hızlı MP3 veya VBR varsa, VBR Zaman Ölçeği oluşturulsun mu diye sorabilir. Evet olarak yanıt verin.

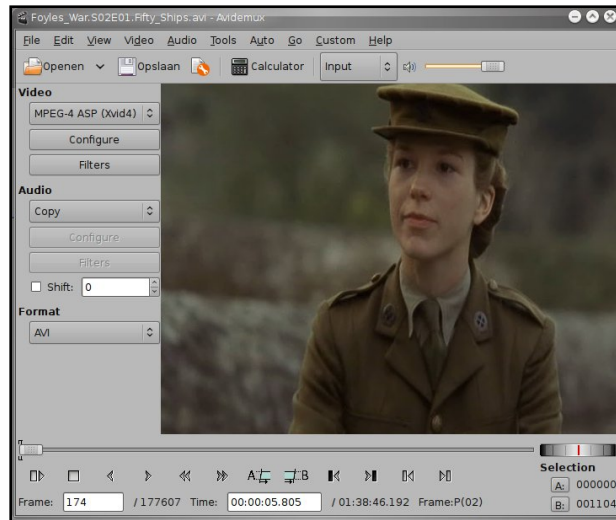




Eğer gerekliyse,Avidemux çerçeve içeriğini yenileme isteğini soracaktır.Evet olarak yanıtlayın.

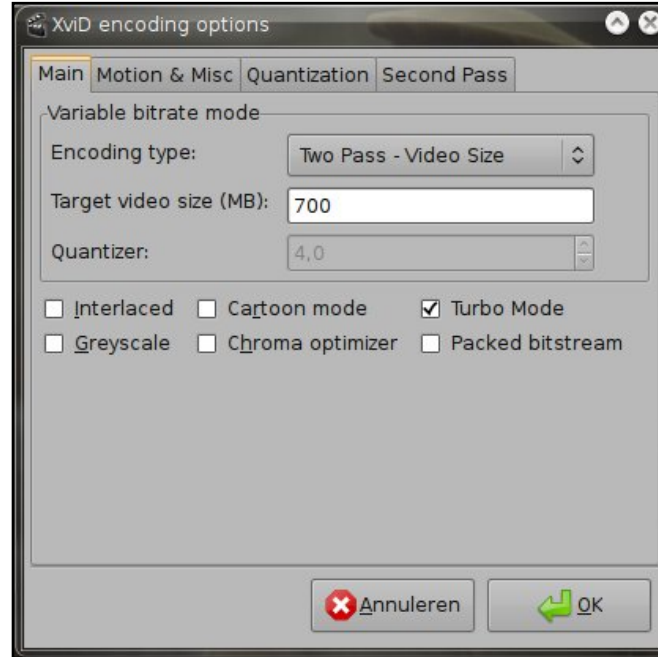
Dosya yüklendiğinde Xvid codec'i veya MPEG-4 ASP (Xvid4) 'ü benim klasörümde seçin. Altteki menüde A ve B adında 2 buton göreceksiniz. Bunlarla dönüştürmek için bir dizi çerçeve aralığı bulabilirsiniz. Bu sayede tamamlaması yıllar sürecek bir test dosyası oluşturmaktan kurtulursunuz. Sağ altta seçilmiş aralığı bulabilirsiniz,bu resimde 0-1104 aralığında. Sonuçtan memnun kaldığınızda bütün dosyayı dönüştürmek için seçebilirsiniz.

Şimdi Xvid ayarlarını configurasyon butonu ile yapılandırabiliriz. Benim

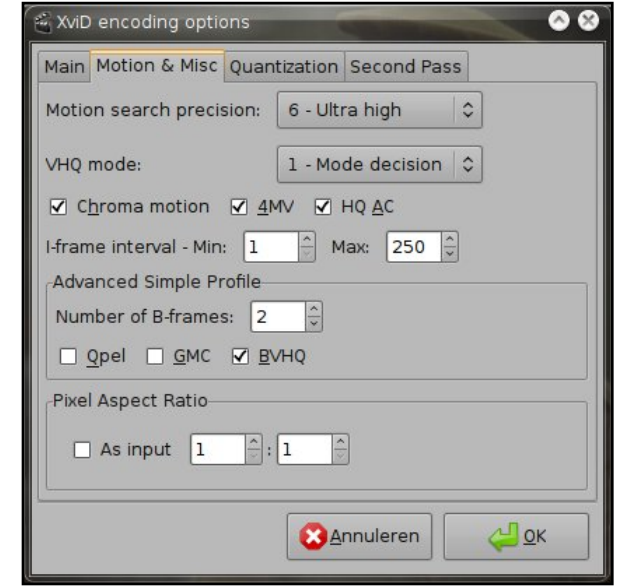


kullandığım ayarlar bana en iyi sonuçları veriyor, ancak kendi ayarlarınızı oluşturmaktan çekinmemelisiniz.

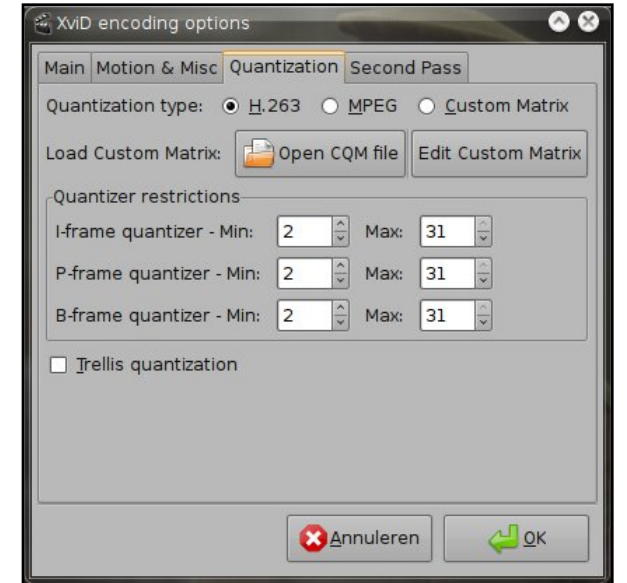
Ben her zaman video boyutlarını seçer ve kaynak dosya boyutlarını girerim. Sonuç



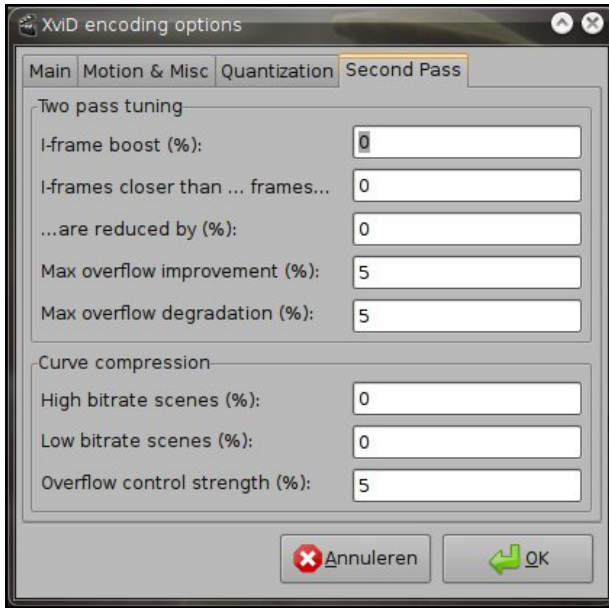
kaynaktan küçük ya da kaynağa eşit olmalıdır. Büyümüş dosyalar daha iyi sonuç vermiyor. Ayrıca ilk geçişi hızlandırmak için Turbo Modu seçiyorum.



(yukarıda) Varsayılan ayarlar.

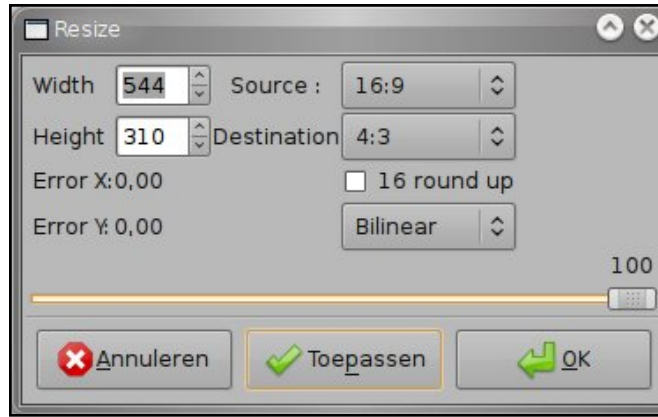
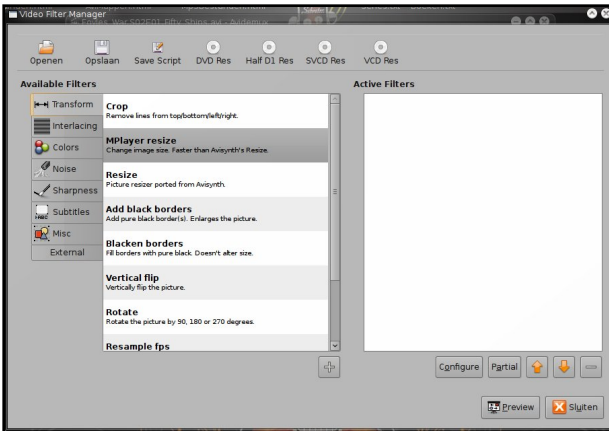


(yukarıda)MPEG denedim ama H.263 en iyi sonucu veriyor.



(yukarıda) Varsayılan ayarlar

Süzgeç butonunu ve süzgeç(filtre) penceresinden dönüştürme sekmesini seçin ve 'Mplayer resize' seçeneğini çift tıklayın.



Şimdi 'yeniden boyutlandırma' seçeneklerini girmelisiniz. Resimdeki gibi seçenekleri girin ve uygulamaya basın. Böylece en ve boy değişecek. Şimdi OK düğmesine basın.

Filtre yöneticisinde 'Preview' adında bir sekme var. Bunu seçtiğiniz zaman alttaki sonuçları alırsınız...



Şimdi bütün dosyayı dönüştürme imkânına sahipsiniz, veya, 3. adımda dediğimiz gibi, sadece bir parçasını test etmek için. Şimdi dosyayı oluşturmak için save edebilirsiniz. Donanım ve dosya boyutuna bağlı olarak işlem biraz uzun sürebilir.

Ortam oynatıcınızı seçin ve ses ve görüntünün senkronda olup olmadığını kontrol edin. VLC dosyayı mükemmel şekilde işlerken, Mplayer dosyayı senkron dışında oynattı. Eğer dosya senkrondaysa işi tamamladınız demektir; eğer değilse 10. adıma gitmeniz gerekir. Üzülme, VLC kaydırılmış dosyayı mükemmel senkronda oynatacaktır, muhtemelen çünkü VBR MP3'ü MPlayer'dan farklı şekilde ele alır.

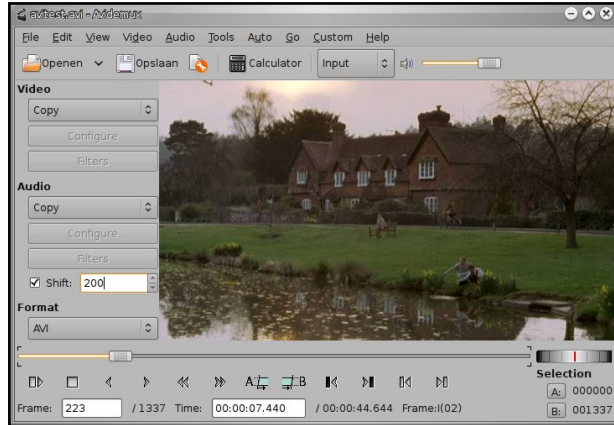
Yeni oluşturulmuş dosyanızı Avidemux ile açın, ve bir zaman ölçeği oluşturduğunuzdan ve içeriği yenilediğinizden emin olun. Gerekli aşağı-yukarı kaydırmalarını yapmak için + ve - tuşlarını da kullanabilirsiniz. Sonucu aksine çevirmek zorunda kalacaksınız: -200 200 olacak ve 200 ise -200 olacak. Ayrıca MPlayer'da verilen zaman Avidemux için uygun değil, ama daha çok ne yapılacağını gösteren bir kılavuz gibi. Dosyadan küçük bir parça



alın ve hangi değerin en iyi sonucu verdiğine bakın.Örneğin,kullanılan dosya MPlayer'da -600ms'de senkrondaydı; Avidemux'ta kullanmam gereken değer ise 200'dü.

UYARI: Ses ve görüntüyü kopyaladığınızdan emin olun; kodlama önemli değil dolayısıyla kaydırma gerçekten hızlı gerçekleşiyor.

Sonuç: Örnek olarak, kalitedeki farkı görebilmek için oynatıcı dönüştürmesini



kodlanmış dönüştürmenin yanına koydum.

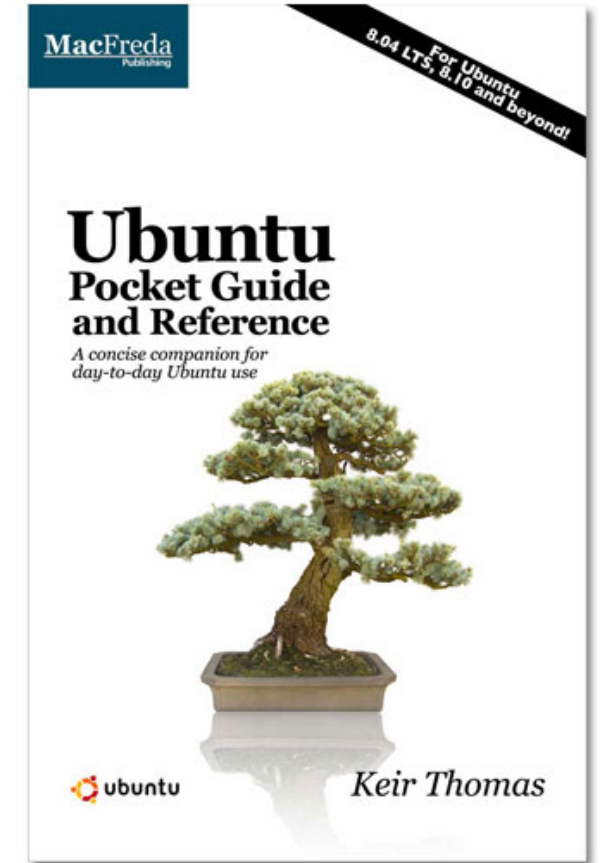


(yukarıda) MPlayer ile yeniden boyutlandırılmış



(yukarıda) Avidemux ile yeniden boyutlandırılmış.

Linux'ta her zaman olduğu gibi bir CLI yolu var,ancak günlük kullanımda scripte ihtiyaç duymayanlar için,benim için çalışan bir çözüm var.



Ubuntu Pocket Guide and Reference

\$9.94 from Amazon.com
or
FREE from

www.ubuntupocketguide.com



NASIL?

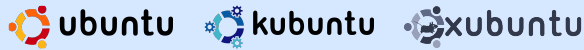
Yazar: Ronnie Tucker

ISO'dan Çalışan Ubuntu Yapmak

Ayrıca Bakınız:

N/A

Uygulanabilirlik:



Kategoriler:



Aygıtlar:



Ön yüklenebilir bir USB sürücü oluşturmak, oldukça basit olmasının yanında, sadece birilerine USB belleğinizden Ubuntu çalıştırabildiğinizi göstermek için değil, diğer taraftan oldukça kullanışlı olup, donanım test etmek için ve hata gidermek için de idealdir. Bilgisayar mağzasında, bilgisayar satın almak üzere olduğunuzu düşünün, ve alacağınız pahalı bir bilgisayarın Ubuntu'yu çalıştırıp çalıştırmayacağını merak ediyorsunuz. Satıcıdan, üzerinde Ubuntu kurulu olan

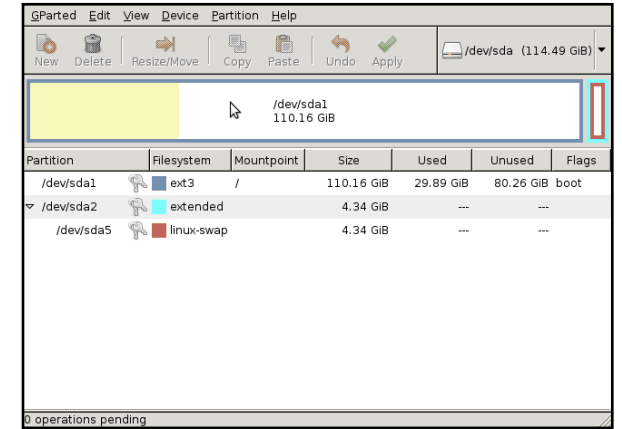
USB belleğinizi kullanmak için izin isteyin, eğer reddederlerse satış yapamayacaklar ve siz de her türlü paranızı kurtarmış olacaksınız.

Öncelikle, ihtiyacım olan şey bir USB bellek. Ubuntu kurulumu yapmak için boyutu en az 1 GB olmalı ve bir de Ubuntu'nun ISO dosyası gerekiyor. Burada iki seçeneğim var: Grafik arayüz kullanarak standart bir kurulum yapmak ya da alternatif metin-tabanlı bir kurulum yapmak ki aslında düşük özellikteki bilgisayarlarda bu yolu kullanmak mükemmel bir çözümdür. Şimdilik, standart kurulum ile devam edeceğim, alternatif kurulumda da zaten aynı işlemleri yapıyoruz.

ISO dosyasını bilgisayarıma indirdim, artık USB belleği hazırlamam lazım. GParted programını kullanacağım. Siz de paket yöneticinizden "GParted" paketini aratıp kurabilirsiniz, ya da şu komutla da yükleme işlemini gerçekleştirebilirsiniz:

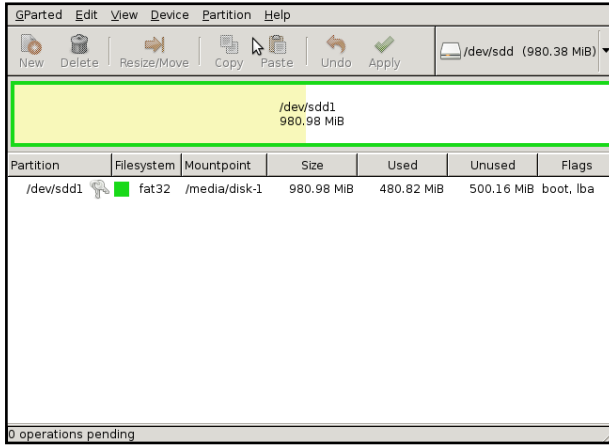
```
sudo apt-get install gparted
```

GParted, Sistem > Yönetim > Biçimlendirme Yöneticisi (System > Administration > Partition Editor) dizinine kurulur.



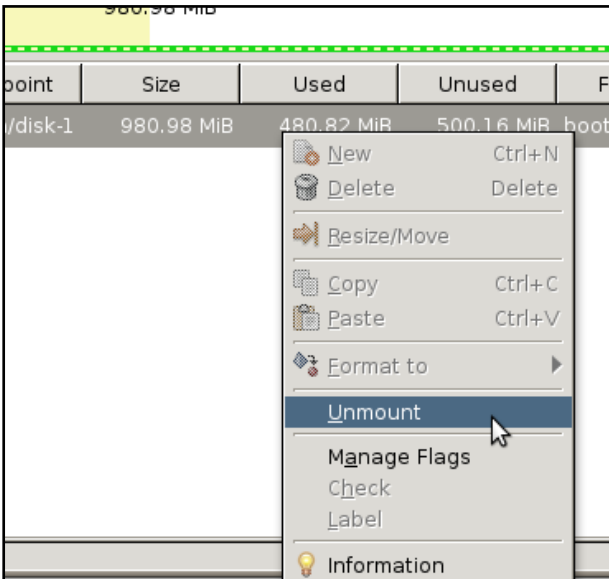
Yukarıdaki şekilde, GParted programında şu an kullanımda olan sürücülerimin listesini görüyorum. Yapmamız gereken şey, GParted programında, USB belleği formatlamak ve ön yüklenebilir (bootable) yapmak. Aslında en önemli kısım da ön yüklenebilir yapma kısmıdır. UYARI: USB belleğinizin içindeki verileri tamamen silmek üzereyiz, bu yüzden belleğinizin içerisinde eğer değerli bir bilgi varsa, hemen yedeklemelisiniz.

USB belleği taktıktan sonra, Menü'ye gidin ve Graped > Refresh Devices (Aygıtları Yenile) seçeneğine tıklayın. GParted, Aygıtlar Listesinde /dev/sdd



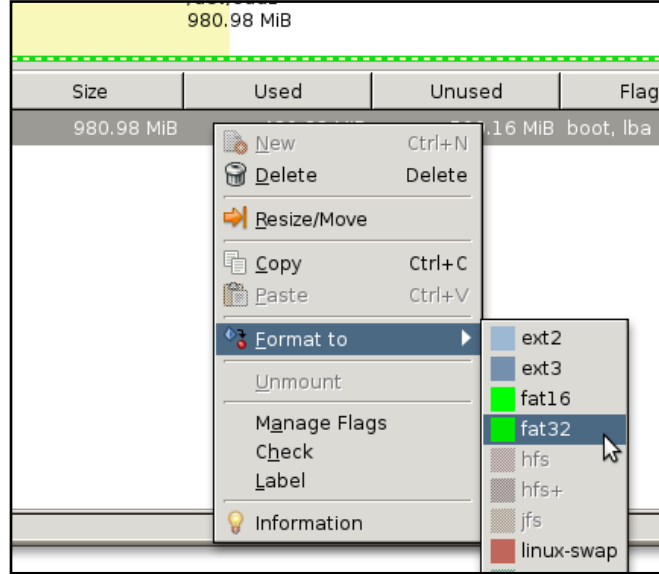
dizisinde 1 GB'lık USB belleğimi 980.33 MB olarak gösteriyor.

Yukarıdaki resimde, 480 MB kullanılan alanın olduğunu görüyorsunuz. Bu yüzden, formatlanması gerekiyor. Fakat formatlamak için önce disk kullanım dışı



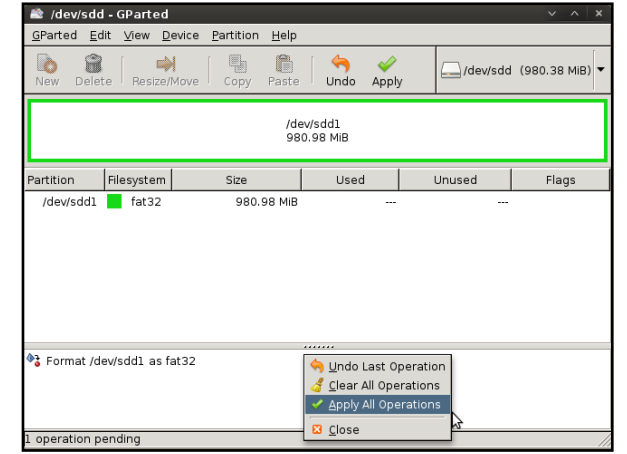
(unmount) bırakmamız lazım. Sürücünün ismine sağ tuşla tıklıyorsunuz ve “unmount” seçeneğini tıklıyorsunuz.

Artık USB belleğimizi formatlayabiliriz, tekrar sağ tuşla tıklıyoruz ve Menü'den



Format To > FAT32 seçeneğini seçiyoruz (Eğer derseniz, daha fazla uyumlu olması için, FAT16 seçeneğini de seçebilirsiniz).

GParted ekranının aşağı tarafında yeni bir panel göreceksiniz. Yapacağınız işlemleri burda sıralayıp, sonra ard arda çalıştırabilirsiniz. Biz sadece formatlama işlemi yapacağız, dolayısıyla açılan bu yeni panelde sağ tuşla tıklayıp "Apply All Operations" (Tüm İşlemleri Uygula) seçeneğini tıklıyoruz. Bu işlemi gerçekleştirmekten emin olup olmadığınızı soran bir uyarıyla karşılaşacaksınız, "Apply"



(Uygula) seçeneğine tıklayıp geçin.



Artık USB belleğinizin içi boş, fakat ön yüklenebilir mi? Hadi bulalım. Gparted'tan sürücü

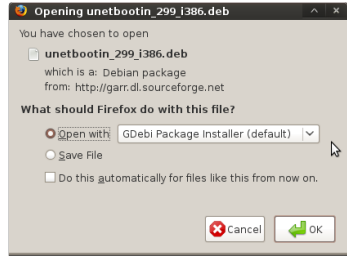
ismine sağ tuşla tıklayın ve menu'den “Manage Flags”i seçin.

Resimde, “boot” seçeneğinin yanındaki işaretten anlayacağınız gibi, benim USB belleğimin zaten ön yüklenebilir özelliği aktif durumda. Eğer bu kutu işaretlenmemişse, işaretleyip “Close” seçeneğine tıklayın. Böylece artık USB belleğimiz Ubuntu için hazır hale gelmiş oluyor. USB



belleğinizi çıkartıp tekrar takın.

Fakat Ubuntu'yu USB belleğimizin içerosine nasıl yükleyeceğiz? Unetbootin. Bu grafik arayüz uygulaması herhangi bir ISO dosyasının içeriğini USB

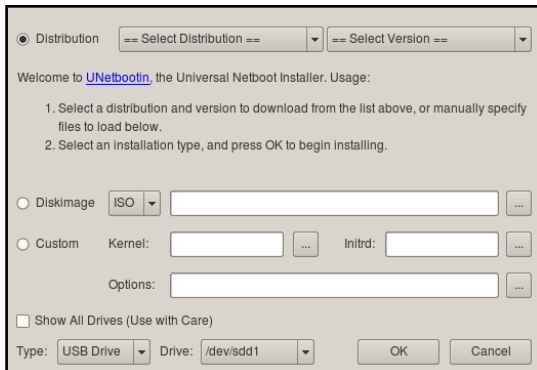


belleğe kopyalar. Unetbootin için yayınlanmış olan en son .deb dosyasını <http://unetbooti>

n.sourceforge.net/unetbootin-i386-latest.deb/ adresinden indirebilirsiniz.

Firefox gibi tarayıcılar, bu .deb dosyasını bilgisayarınıza kaydetmek mi istersiniz yoksa dosyayı indirip sonra da Gdebi ile kurmak mı istersiniz diye size soracaktır. Ben daha kolay olması açısından, Gdebi ile açmayı tercih ediyorum.

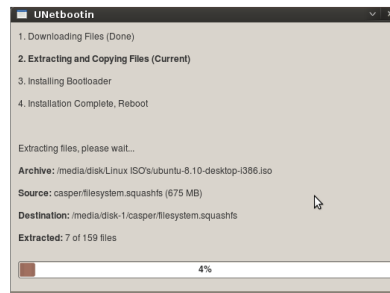
Dosya indirildikten sonra Gdebi penceresi açılacak ve Unetbootin'i sizin için kuracak. Kurulum tamamlandığında



Gdebi'yi kapatın.

Unetboot, Uygulamalar > Sistem Araçları (Applications > System Tools) seçeneğinin altına kuruldu. Unetbootin'i başlatınca varsayılan ekranını göreceksiniz.

Unetbootin ekranının en üstünde, bir ISO dosyasını listeden seçerek otomatik olarak indirebilirsiniz, fakat bizim zaten ISO dosyamız hazır, bu yüzden "Diskimage" yazan kısmın arkasındaki yuvarlak kutuyu işaretliyoruz, sonrasında ISO dosyasını seçmek için "..." butonuna tıklıyoruz. Geriye



kontrol etmeniz gereken sadece tek bir şey kalıyor, o da , pencerenin en altındaki

kısımda USB sürücünüzün seçili olup olmadığıdır. Benim bilgisayarımda, USB belleğim, /dev/sdd1 yolunda gözüküyor, dolayısıyla artık kurulumu hazırım. Kopyalama işleminin başlaması için "Ok"i tıklıyorum.

Benim sistemimde - oldukça hızlı- Unetbootin %4'e geldiği zaman bir kaç dakika duruyor. Sizde de aynı şey olursa endişelenmeyin. Unutmayın ki sisteminiz USB üzerinden 1 GB'a yakın bir dosya

kopyalama işlemi yapacak.

İşlem tamamlandıktan sonra, yeni ön yüklenebilir USB belleğinizi test etmek için "Reboot Now" seçeneğine tıklayabilirsiniz ya da Unetbootin'i kapatmak için "Exit"a basabilirsiniz. USB belleğinizi bilgisayardan çıkartmadan önce lütfen unmount edildiğinden emin olun.

NOT: Bir PC'yi USB aygıt üzerinden başlatmak için, PC'nin Bios seçeneklerine girip, birincil önyükleme aygıtını USB olarak değiştirin- ve ikinci aygıtı HDD yapın. Çoğu BIOS'ta "Del" tuşunu kullanarak BIOS ayarları menüsüne erişebilirsiniz; bazıları da F1 ya da F2 tuşlarını kullanıyor. Bu tuşa basma işlemi bilgisayar açıldıktan sonraki ilk bir kaç saniye içinde yapılmalıdır. USB önyüklemesi artık gerekmediği durumlarda ise HDD'yi birinci seçenek yapın.

GELECEK AY: Bir Ubuntu dağıtımını ASUS EEE PC nize bir önyüklenbilir USB bellek kullanarak nasıl kurulum?



Ronnie Tucker, Full Circle magazine editörü.

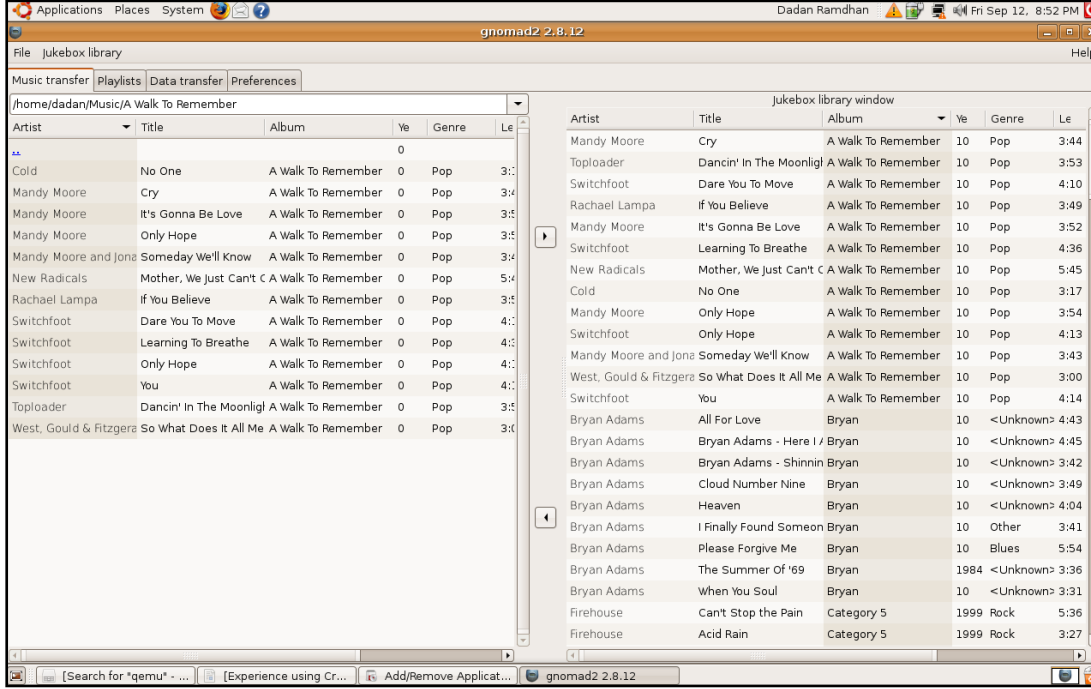
www.RonnieTucker.co.uk.



BENİM HİKAYEM

Yazar: Dadan Ramdhan

CREATIVE ZEN V PLUS



Geçen yıl Creative Zen V Plus (2 Gb) aldığımda, aygıt ve bilgisayarım arasında bilgi aktarımını sağlayan Creative uygulamasını çalıştırmak için Windows XP'ye ihtiyacım olduğunu bilmiyordum. O yüzden küçük kardeşimin dizüstü bilgisayarına Creative uygulamasını yükledim. Her seferinde müzik yüklemek

sistemi yüklü değildi. Hemen Ubuntu'nun yolladığı ve henüz elime geçen CD'ler ile Ubuntu 8.04 (Hardy Heron) kurulumu yaptım. Görünümü ve arayüzü hoşuma gitmeye başladı. Ardından forumlarda Gnomad2 adlı programın Creative Zen V Plus'lara müzik göndermede başarılı olduğunu okudum. Gerekli bağımlılıkları yükleyip, paket yöneticisinden Gnomad2'yi kurdum.

istediğimde, onun bilgisayarını ödünç alıyordum. Büyük bir eziyetti!

Birkaç hafta önce, kendime Lenovo Thinkpad R61 aldım; üstünde herhangi bir işletim

Gnomad2'nin Zen V Plus'ımı görüp, çalışması çok hoşuma gitti. Bu uygulama, aygıtımdaki müzikleri kolayca okuyup, gönderme yapabiliyor.

Belirtmek isterim ki, bu benim Linux ile ilk tanışmam. Ubuntu kullanmaya devam edeceğim. Ubuntu ve Gnomad2 takımlarına teşekkür ederim. Harikasınız.





BENİM DÜŞÜNCEM

Yazar: Marc Coleman

KAÇIRILMIŞ FIRSAT

Planet Ubuntu

(<http://planet.ubuntu.com/>), Slashdot (<http://slashdot.org/>, ve Digg (<http://digg.com/>) gibi yerlerde yapılan yorumları takip eden birisi olarak, son zamanlarda Linux ustaları arasında “Ubuntu kullandığını belirten PC kullanıcılarıyla dalga geçme” modasının çıktığını ve gittikçe yaygınlaştığını görüyorum. Bu Ubuntu kullanıcılarının yazdıklarını, “Aslında bir tür Linux kullanıyorsunuz.” diyerek düzeltiyorlar. İnsanları eğitmek önemli bir şeydir; ama yeni kullanıcıları Windows'a geri itmek bambaşka bir şey. Başka dağıtımların geliştiricileri bile olaya dahil oldular ve “Linux sadece Ubuntu değil!” diyerek bu konudaki endişelerini dile getirdiler[1]. Linux dünyasındaki genel tepki, şaşırtıcı ve hayal kırıklığı yaşatacak türden oldu. Başarıdan ve bir akım haline gelenlerden bu kadar korkuyorlar mıydı gerçekten? Görünen o ki, evet.

Anlamakta asıl zorlandıkları ise, bir dağıtımın popülerleşip internet üzerinde; haber siteleriyle, taraftarlarıyla, hatta bloglar üzerinden hızla yayılması,

sadece Ubuntu için değil, genel olarak Linux için iyi bir şey. Eğer Microsoft'tan tek bir şey öğrendiysek, o da en önemli şeyin fiktisel bir yayılma -kararlılık, güvenlik, hatta kullanılabilirlik bile değil!- olduğu. İnsanlar bilgisayar kullanacak olduklarında, neredeyse tüm dünyada ilk akla gelen bu bilgisayarda Windows yüklü olacaktır, buna kesin gözüyle bakılır. Peki neden? Acaba Windows'un tam anlamıyla “her yerde” olmasından olabilir mi? Dahası, bizim sorunumuz da bu değil mi?

Microsoft'un pazar payı; ekonomik durgunluk, ihmal, ve yenilik yapmamasından dolayı azalmışken, biz de kendi içimizde cepheleşip insanların topluluklar halinde Apple Mac'lere geçmesini izlemek yerine, onları Linux'e geçirmeye çalışmalıyız. Öylece durup, tekellerden birinin sonu gelirken diğerinin doğmasına seyirci kalmamalıyız!

Ubuntu'nun başarısı üzerinden yürütülen bu anlamsız çatışma yerine, enerjimizi FOSS'u[2] savunmaya harcasak daha iyi olacak. Eğer Linux kullanıcısı olmayan insanlar Linux dünyasına Ubuntu ile girmişlerse, bu kötü bir şey mi? Ubuntu'yu böyle popüler yapan ne sizce? Ben

söyleyeyim; ulaşılabilirlik ve destek, insanları çeken şeyler bunlar. Ayrıca, birilerinin Windows'a kaçmasına onlarla alay eden dalgacı bir “uzmandan” daha hızlı bir şekilde hiçbir şey neden olamaz. Bu yüzden insanlar ne derse desin, sakın bir hata yapmayın, Windows'la Linux arasındaki farkı öğrenmek konusunu abartıyorlar, hele bir de amacınız sadece internette gezinmek ve ofis kullanmak değilse, bunu öğrenmek hiç sorun olmayacak.

Canonical'ın Ubuntu'yu “insancıllaştırma” girişimi gerçekten dahiceydi. Gelişmiş bir açık kaynak yazılımı, ulaşılabilir hale getirmek ve; ücretsiz, geniş kapsamlı yardım eli uzatan bir ağ sunmak, asıl bitirici vuruştur. Bu da diğer dağıtımlara bir mesajdır, bizim yöntemlerimiz Canonical adına tescilli değil; eğer Ubuntu'yla yarışmak istiyorsanız, Ubuntu'yu kötülemek yerine bu yöntemleri benimsemelisiniz. Ve birde uzman kullanıcılara bir mesajımız var; “Ubuntu için iyi bir resim işleme programı biliyor musunuz?” sorusunun yanıtı “GIMP” olmalı, Linux'ün Ubuntu



demek olmadığını anlatan bir konuşma değil. Birilerinin yorumlarındaki yanlışları düzelterek onları eğitmiş olmuyorsunuz, aksine; bildiklerinin eksikliğini yüzlerine vurarak onları itiyorsunuz.

Canonical, Linux dünyasına kaçırılmaması gereken altın bir şans vermiştir. Eğer bunun için ödenmesi gereken bedel sıradan insanların Ubuntu'yu Linux'le karıştırmalarıysa, bırakın o bedeli ödeyelim. Eğer Ubuntu,

Linux dünyasında “kucaklayıcı ve yayıcı” bir hal aldıysa, bu övgüye değer bir şey değil mi? FOSS topluluğunun eli güçleniyor. Ve bu aşamalar da, çatallanmalar kadar normal; karşısında değil, yanında yer alın.

Linux yaygın olarak zor, bölük pörçük, sunucu eğilimli ve hepsinden önemlisi, sıradan değil; sadece geekler ve hackerlar için, ev bilgisayarınızda kullanmaya uygun değilmiş gibi bilinir. Gelin onlara yanlış olduğunu gösterelim.

[1]<http://www.jonobacon.org/2008/11/14/we-are-not-evil-really/>

[2] İngilizce “Free and open source software” kelimelerinin baş harfleriyle yapılan ve “Özgür ve açık kaynaklı yazılım” anlamına gelen bir kısaltma.



Ubuntu Forums > The Ubuntu Forum Community > Other Community Discussions > 3rd Party Projects > Projects
Full Circle Magazine

Search [Go](#)

User Name ☐ Remember Me?
Password

[Register](#)[Reset Password](#)[Forum Help](#)[Forum Council](#)[Today's Posts](#)[Search](#)

Help stomp Ubuntu bugs at the **Global Bug Jam** taking place February 20th - 22nd. More information for LoCos and discussion [here](#).

Full Circle Magazine
The Independent Magazine for the Ubuntu Community

[New Thread](#)

Page 1 of 5 [1](#) [2](#) [3](#) > [Last»](#)

[Forum Tools](#) [Search this Forum](#)

Threads in Forum : Full Circle Magazine

Thread / Thread Starter

Rating Last Post ☐ Replies Views

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

Full Circle Forum @ Ubuntu Forums



OYUN İNCELEMESİ

Yazar: Leslie Scheelings



TRIBAL TROUBLE 2



Linux ortamında iyi oyunlar hâlâ çok az. Yapabileceğimiz bazı seçimler olmasına rağmen, Windows ortamına kıyasla çok yetersiz kalıyor. Bazen iyi olarak değerlendirilen bir oyunu görmek isteriz. Tabii bu bir zevk meselesi. Çocuklarımın şu anki seçimi Tribal Trouble 2 beta. Tribal Trouble oyunun PC 'ye kurulan bir oyun olduğunu zaten biliyoruz ama Tribal Trouble 2 beta, oyunu yerel ağınızda PC'nizden internet ortamına taşıyor. Yeni sürüm PC 'nizdeki web tarayıcınızla oynayabileceğiniz bir çevrimiçi oyun olarak karşınızda.

İhtiyaç duyacağınız şeyler, Java kurulu Linux bilgisayar ve web tarayıcınız. Siteye '<http://tribaltrouble2.com/>' adresinden ulaşip hesabınızı açabilirsiniz. Bu bağlamda oyun; Rune Scape gibi ücretsiz oynanan bir oyun durumunda. Ek olarak hesabınızla oyun eklemelerini de satın alabilirsiniz.

Tribal Trouble 2 oyunu tam ekran olarak açılıyor ama ayarlar bölümünden pencere kipinde de oynamak için gerekli ayarlamaları yapabilirsiniz. Oyunun grafikleri ise mükemmel ve akıcı düzeyde işliyor. Referans kartı sayesinde (web sayfasının sol kısmında) fare ve klavyenin nasıl kullanılacağını öğrenebilirsiniz. Örnek olarak F tuşuna veya orta fare tuşuna basılı tutarak farenizi hareket ettirdiğinizde oyun alanında serbest dolaşım yapabilirsiniz. Ücretsiz olarak oynanabilecek 3 bölüm var: "Boot Camp The Viking chieftain school", "Oyster Invasion The Enemy Approaches" ve "Rotten Eggs Visiting a friend isn't always peaceful" Bu bölümlerde kazanacağınız puanlar yeni eklemeler ve görünümüler satın almanızda kullanılabilir.

Niçin başka bir oyuncuyla savaş için giriş bölümü yok? Bu bir çoklu-oyuncu özelliği. İsterseniz bir savaş odası açarak o anda çevrimiçi olan başka oyuncuya savaş teklifi yapabilirsiniz. Şiddetli bir savaşın sonrasında neleri yanlış yaptığınızı sorgulayarak sonraki oyunlarınızda taktığınızı daha iyi belirleyebilirsiniz. Ek olarak sitedeki "games" bölümünden daha önce oynadığınız oyunları da seyredebilirsiniz. Söylediğim gibi Tribal Trouble 2 beta şu anda ücretsiz oynanan bir oyun ama maceranın ticari tarafı da var. Şimdi bu tarafın nasıl işlediğine bakalım.

Oddylar (oddies) ve puanlar

Hesabınızda mağazada harcamak için oddyları ve puanları biriktirebilirsiniz. Örnek olarak:

20 oddy satın almak 4.95\$ tutarında.

Puan satın alma

Oddylerinizi daha fazla puana ulaşmak için bozdurabilirsiniz.



Yapmanız gereken “Buy points” (puan satın alma) düğmesine basmak. Bozduduğunuz her 1 oddy size 100 puan kazandıracak.

Oyun hâlâ geliştirilme (beta) aşamasında ama biz açık kaynak severler olarak oyunu oynuyoruz.

Geliştiricilerin açık kaynak hakkında hissettiklerini öğrenmek için e-posta yoluyla iletişim kurduk. Bizim sürprizimize onlar ofislerinde Ubuntu masaüstlerini ve bir Mac kullandıklarını söyleyerek karşılık verdiler. İşte aldığımız yanıt:

“Tribal Trouble 2 'ye gösterdiğiniz ilgiden dolayı teşekkür ederiz. Aşağıda sorularınızın yanıtlarını bulabilirsiniz ama ilk önce oyun incelemenizin daha çok, oyunun beta sürümünün tanıtımı olarak aksettireceğinizden emin olmak istiyoruz. Çünkü beta etiketini kaldırına kadar oyunda birçok ana seviyede değişiklikler ve eklemeler olabilir. ”

Kim, ne zaman bu oyunu geliştirmeye başladı? Nasıl yazıldı?



Açık kaynak kodlu yazılımların bazı türevlerini kullandınız mı ?

“Tribal Trouble 2; orjinal Tribal Trouble gibi Oddlabs şirketi ve ses ve grafikler için taşeron firma tarafından geliştirildi. Bir süre önce GameDev.net ile IRC üzerinden oyundaki daha fazla geliştirme ayrıntısı için bir görüşme yaptık. Tribal Trouble 2 geliştirilmesinde, orjinal oyunun yeni çevrimiçi platform oyununa port edilmesine başladığımızdan beri yaklaşık 1 yıl geçti.”

Oyunun hangi bölüme kadar ücretsiz

oynanıyor? Bu durum beta sürümden sonra değişecek mi? Oddy satın almak için bir banka bölümünüzün olduğunun farkındayım. Açık kaynak okuyucuları için bu nokta çok önemli.

“Tribal Trouble 2'nin nasıl “oynaması ücretsiz” olarak adlandırılabilirdiğini anlamak için mevcut yapıyı anlamamız gerekir. Tribal Trouble 2'de iki dolaşım mevcut. Oddyler ve puanlar. Oddyler gerçek parayla banka bölümünden satın alınabilir. Puanlar

tamamlanan maceralardan ve oynadığınız çoklu-oyuncu karşılaşmalardan kazanılır. Eğer yeni bir savaşçı veya daha fazla macerayı yaşamak için daha bir büyük bir gemiye sahip olabilmek için bunları iki dolaşımında satın alabilirsiniz. Eğer fiyat birimi Oddy içeriyorsa ürün gerçek parayla alınacak. Bununla birlikte büyümek için bankamızı genişletiyoruz. Bu sayede oyuncular birbirleriyle ticaret yapabilecekler . Ayrıca çok Oddy için para harcamayı düşünmeyen kullanıcılar, ellerindeki puanları çok fazla puan isteyen



kullanıcılara satarak Oddy kazanabilir. Bu yolla ödeme yapmak istemeyen kullanıcılar; kazandıkları puanlarla diğer oyuncuların Oddy satın almak amacıyla, yeterince puan toplamak için oyunda çok fazla zaman geçirebilirler. ”

Oyun Linux ortamında güzel çalışıyor. Oddlabs daha fazla oyun yapmayı planlıyor mu?

“Tribal Trouble 2'ye odaklandığımızdan bu yana böyle bir planımız yok şu anda ama gelecek tasarımlar için birçok fikirlerimiz var.”

Orijinal oyun hakkında bize biraz daha fazla bilgi verebilir misiniz? Dünya üzerindeki diğer mağazalar da sunulacak mı? Örnek olarak: Hollanda 'da herhangi bir mağazada yok ve kredi kartı forumu doldurmadan da almak mümkün değil.

“Almanya ve Danimarka'da mağazalarda bulunabiliyordu. Artık perakende satış üzerinde herhangi bir çaba göstermiyoruz. Bu yüzden oyunun Hollanda'daki mağazalarda yer alacağını sanmıyorum.”

Konumuzla ilgili diğer noktalarda söylemek istedikleriniz?



Hollanda'dan, şu sıralar oyununuzu test eden çocuklarımın kullandığı Ubuntu masaüstünden dostça selamlar.

bu e-postayı Ubuntu masaüstünden yazıyorum.”

“Açık kaynak okuyucu kitlesine yazdığınız için kendimi de ekleyebilirim ki biz büyük Açık Kaynak severleriz. Neredeyse bizim bütün geliştirme yazılımlarımız açık kaynaklı. Oyun asıl olarak Linux sistemlerde geliştiriliyor. Bir geliştirici Mac OS X kullanıyor ve Windows sadece testlerde denenirken kullanılıyor. Son olarak sizin gibi bende



MOTU GÖRÜŞMESİ

behindmotu.wordpress.com

NICOLAS VALCARCEL

Behind MOTU, 'Masters of the Universe "Evrenin Ustaları"' (MOTU) olarak bilinen ekipten kişilerle röportajlar yayınlayan bir blog. Bu kişiler, Universe and Multiverse depolarının, paket sağlayan gönüllü askerleridir.



Yaş: 24

Nereden?: Lima - Peru

IRC Rumuzu: nxvl

Ne kadardır Linux kullanıyorsunuz ve ilk dağıtımınız hangisi?

4-5 yıl önce RedHat'le başladım. Birkaç ay onu, ondan sonra da bir çok dağıtımı denedim (Gentoo, Fedora, Conectiva, Mandrake). En sonunda Debian'ı buldum. Bir yıl kadar falan, Ubuntu piyasaya çıkana kadar da Debian

kullandım. O zamandan beri de dağıtım değiştirmedim.

Ubuntu'yu ne zamandır kullanıyorsunuz?

Warty Warthog'dan beri.

MOTU takımıyla ilişkiniz ne zaman ve nasıl başladı?

Neredeyse bir yıl oldu. FOSS (ç.n - özgür yazılım için kullanılan İngilizce bir kısaltma) Topluluğu'na geliştirme konusunda yardımcı olmayı hep istemişimdir. Artık Ubuntu kullanıcısı olduğum için de Ubuntu'nun anasayfasındaki, "Get involved" bağlantısını gördüm ve tıkladım. Artık geri dönüşü olmayan bir yola girmiştim. Hardy sürümünün çalışmalarında birkaç bütünleştirme işlemiyle işe başladım, daha sonra da hala işimin büyük bir bölümünü oluşturan sunucu bölümüne geçtim.

Paketlemeyi öğrenirken neler yardımcınız oldu? Ve Ubuntu takımında işler nasıl yürüyor?

Paketleme rehberlerini okuyarak başladım.

Örnek tarifler de çok yardımcı oldu ama bu işlemi öğrenmemin temelinde MOTU topluluğu var - her zaman sorularımı yanıtlamaya hazır bir çok yardımsever ve harika insanla tanıştım ve birtanecik hocalarım, büyük bir sabırla paketlerimi kontrol eden ve hatalarımı gösteren, aynı zamanda da hataları nasıl çözeceğimi anlamamda en fazla yardımı dokunan insanlar... Asıl olayı burada öğrendim.

MOTU'yla çalışmanın en güzel tarafı nedir sizce?

Gerçekten büyük bir topluluk! Çalışan herkes son derece yardımsever ve sevgi dolu, daha da önemlisi bu konularda hiç tereddüt etmemeleri. Hatalarınızı çok kibar bir şekilde size gösteriyorlar, ama aynı zamanda iyi bir iş çıkarttığınızda onu da söylüyorlar, bence bu harika bir şey.

MOTU'ya katılmak isteyenlere tavsiyeleriniz var mı?





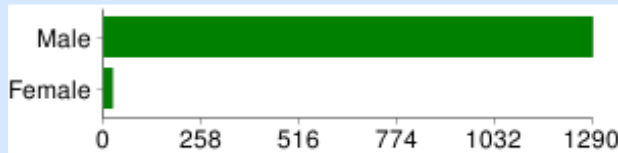
FCM#20 ANKET SONUÇLARI

Yazar: Ronnie Tucker

A nket sonuçlarını açıklıyoruz!

LÜTFEN DİKKAT: Bazı sorular 'uygun olan tüm seçenekleri işaretleyin' tarzında olduğundan cevapların bazılarının toplamı %100'den fazla olabilir

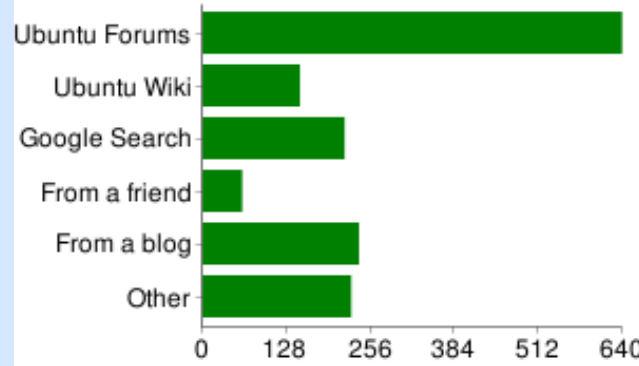
Cinsiyet:



Erkek 1289 98%

Kadın 24 2%

Full Circle'ı nereden duydunuz?



Ubuntu forumları 639 49%

Ubuntu Wiki 148 11%

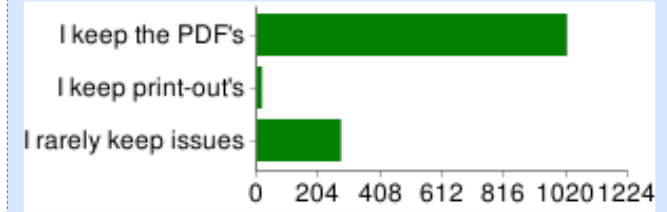
Google aramaları 216 16%

Arkadaşımdan 60 5%

Bloglardan 238 18%

Diğer 226 17%

Full Circle sayılarını saklıyor musunuz?

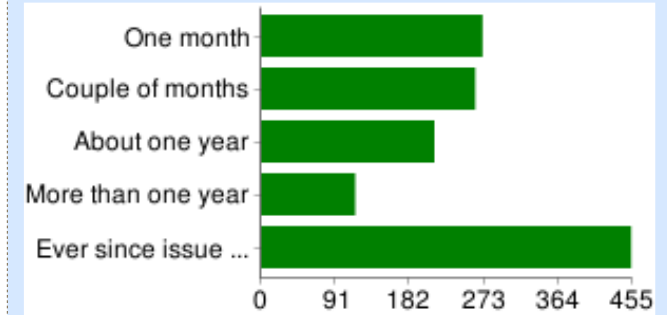


PDF dosyaları olarak saklıyorum 1021 78%

Printer'dan çıktı alıp saklıyorum 16 1%

Çok nadir saklıyorum 276 21%

Ne kadar süredir Full Circle dergisini okuyorsunuz?



Bir aydır 271 21%

Birkaç aydır 262 20%

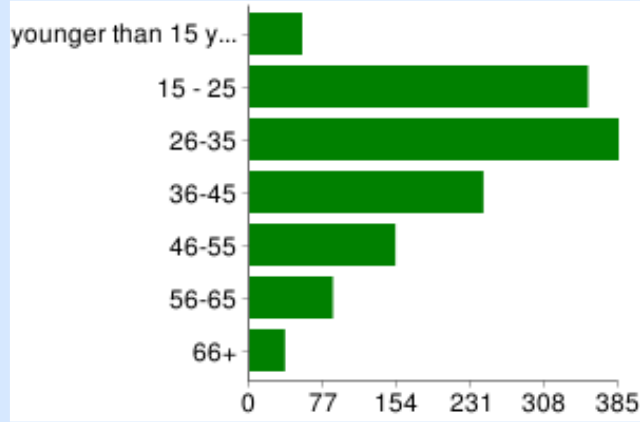
Nerdeyse bir yıldır 212 16%

Bir yıldan fazla süredir 115 9%

İlk sayı çıktığından beri! 453 35%



Kaç yaşındasınız?



15 yaşından genç 4%

15-25 353 27%

26-35 385 29%

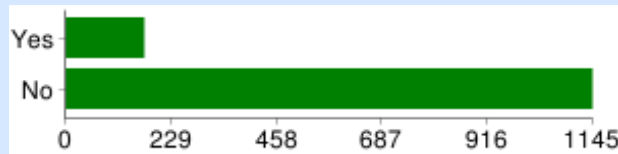
36-45 244 19%

46-55 152 12%

56-65 87 7%

66+ 37 3%

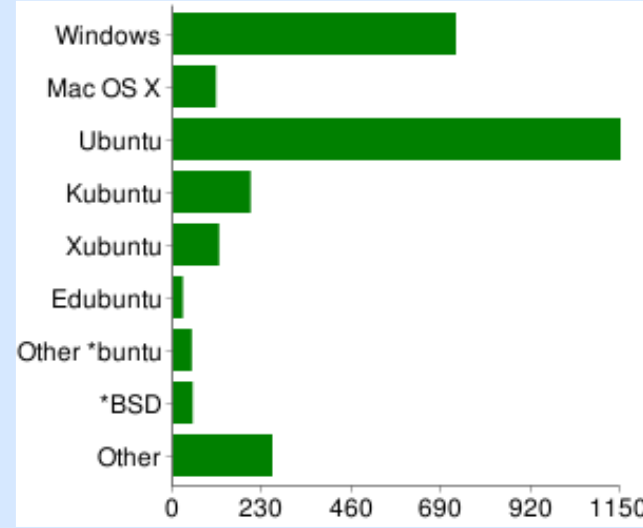
Full Circle dergisi'nin çıktısını alıp okur musunuz?



Evet 170 13%

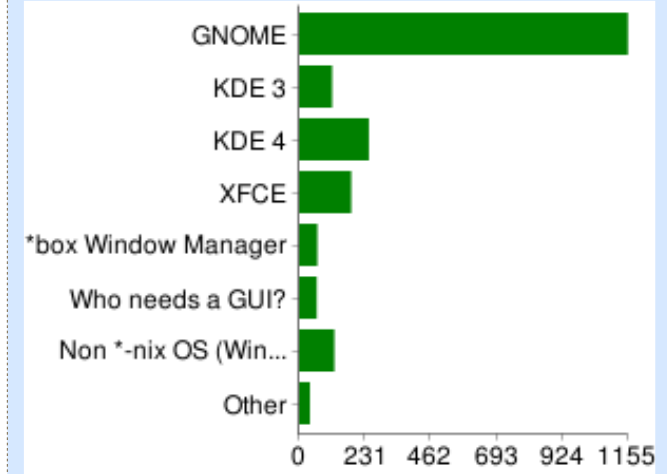
Hayır 1143 87%

Hangi işletim sistemlerini kullanıyorsunuz?



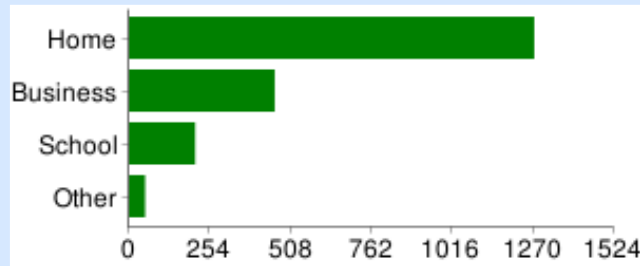
Windows	727	55%
Mac OS X	110	8%
Ubuntu	1150	88%
Kubuntu	199	15%
Xubuntu	118	9%
Edubuntu	25	2%
*buntu	48	4%
*BSD	50	4%
Diğer	199	19%

Eğer Linux kullanıyorsanız, hangi masaüstü temasını kullanıyorsunuz?



GNOME	1153	88%
KDE 3	115	9%
KDE 4	244	19%
XFCE	182	14%
*box WM	63	5%
GUI?	61	5%
*-nix OS (Windows, Mac, vb. 123	9%	
Diğer	3%	

Linux'ü nerede kullanıyorsunuz?



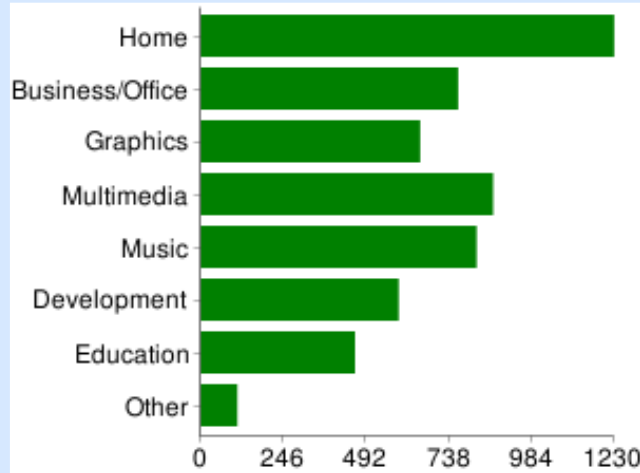
Ev 1271 97%

İş ortamı 456 35%

Okul 207 16%

Diğer 50 4%

Linux'ü hangi işlemlerinizi için kullanıyorsunuz?



Evdeki gündelik işlemlerde 1229 94%

İş ortamında/Ofis işlemlerinde 765 58%

Grafik ile ilgili 652 50%

Multimedia 869 66%

Müzik 820 62%

Geliştirme ile ilgili 588 45%

Eğitim 458 35%

Diğer 108 8%



Sizin favori bölümlerinizi nelerdir?



Haberler 830 63%

Command and Conquer 602 46%

Hikayem 382 29%

Düşüncem 263 20%

İncelemeler 769 59%

Röportajlar 350 27%

Mektuplar 371 28%

Ubuntu Kadınları 140 11%

Ubuntu Oyunları 423 32%

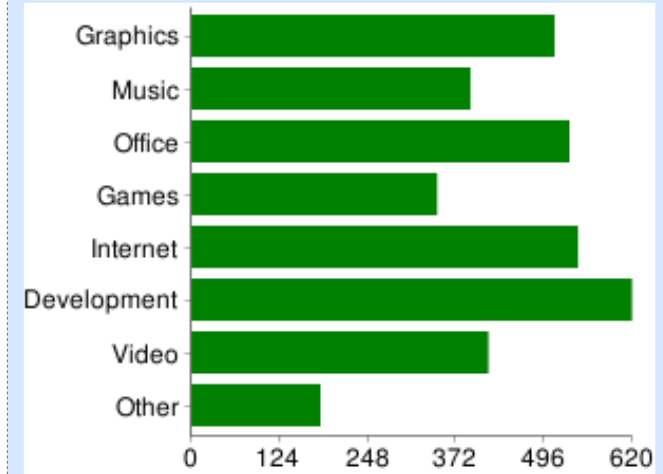
Soru ve Cevaplar 618 47%

Masaüstüm 506 39%

Top 5 450 34%

Diğer 125 10%

Daha çok hangi konulara değinmeliyiz?



Grafik ile ilgili 510 39%

Müzik 392 30%

Ofis uygulamaları hakkında 531 40%

Oyunlar 345 26%

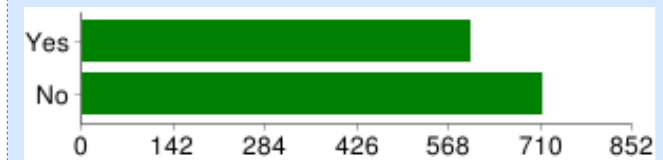
İnternet 543 41%

Geliştirme ile ilgili 619 47%

Video ile ilgili 417 32%

Diğer 181 14%

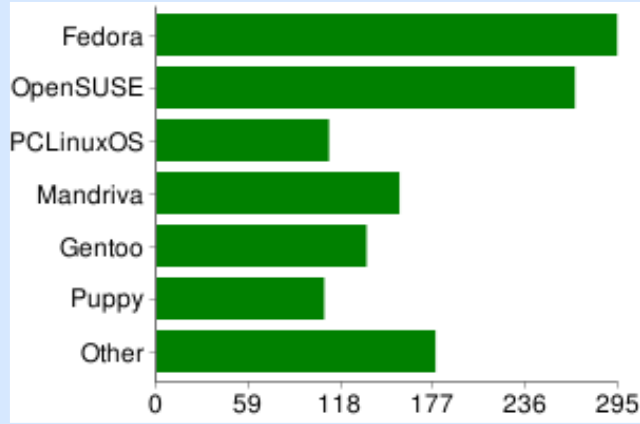
Diğer dağıtımlara da değinilmesini ister misiniz?



Evet 601 46%

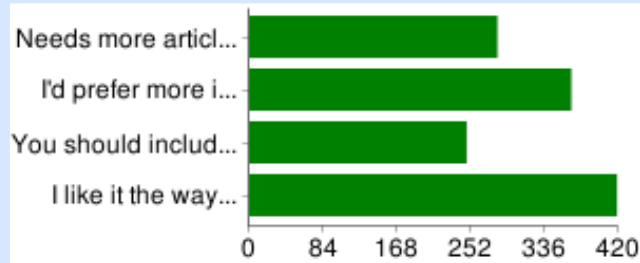
Hayır 712 54%

Eğer istiyorsanız, hangi dağıtımlara değinmeliyiz?



Fedora	294	51%
OpenSUSE	267	46%
PCLinuxOS	110	19%
Mandriva	155	27%
Gentoo	134	23%
Puppy	107	18%
Diğer	31	31%

Full Circle dergisinde çıkan makalelerin seviyesi hakkında ne diyorsunuz?



Başlangıç seviyesinde olanlar için daha çok makale gerekli 282 21%

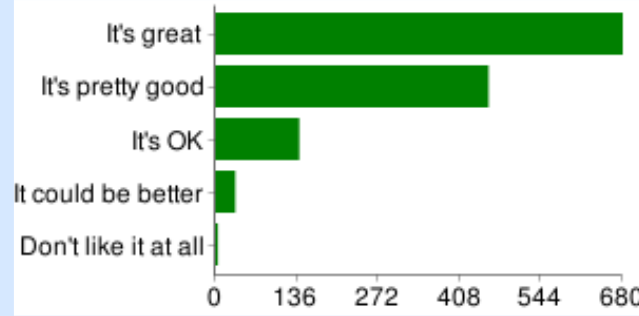
Daha üst seviyede makaleleri tercih ederim 366 28%

Daha teknik bilgiler içeren makaleler olmalı 247 19%

Bu halini seviyorum 418 32%



Şu anki dergi dizaynını nasıl buluyorsunuz?



Harika 680 52%

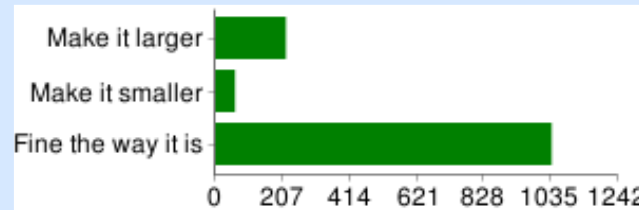
Çok güzel 456 35%

İyi 140 11%

Daha iyi olabilir 33 3%

Hiç beğenmiyorum 4 0%

Full Circle dergisi'nin karakter boyutu hakkında ne düşünüyorsunuz?

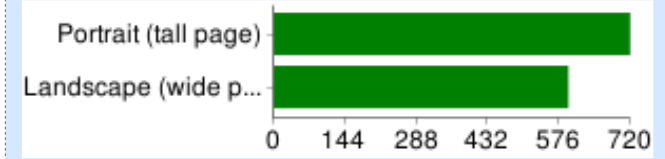


Daha büyük olsun 217 17%

Daha küçük olsun 60 5%

Şu an nasılsa bu halini seviyorum 1036

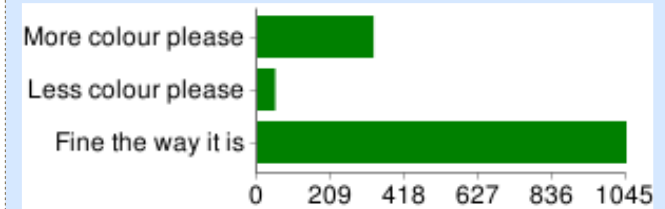
Hangi yönde intibak olmasını tercih edersiniz?



Portre (uzun olarak) 719 55%

Peyzaj (geniş erkan) 594 45%

Full Circle daha renkli olmalı mı?



Daha renkli olsun lütfen 302 23%

Daha az renkli 47 4%

Şu anki halinden memnunuz 964 73%

Full Circle dergisine katkıda bulunuyor musunuz?

Cevaplar (Mazeretleri söylemeli miyim? Sadece şaka yapıyorum):



“Yeterince İngilizce bilgim yok”tan “Linux hakkında yeterince bilgim yok” mazeretlerine kadar uzayıp gidiyor. Ama bunlar kabul edilemez. Bu mitleri dağıtmak için biraz zaman harcamalıyım.

Yeterince İngilizcem yok.

Eğer İngilizce ana diliniz değilse veya yeterince İngilizce bilmiyorsanız, çeviri takımlarımıza yardımcı olabilirsiniz. Eğer yoksa, kendi dilinizde bir çeviri takımı kurun. İhtiyacınız olan bilgiler wiki sayfasında:

<https://wiki.ubuntu.com/UbuntuMagazine/TranslateFullCircle>. Bu linkte daha önce yayınlanmış sayılar, orjinal metinler vb. gibi çeviriyi kolaylaştıracak bilgiler var.

Makaleler Full Circle'da yayınlanmadan önce makaleleri kontrol eden, imla denetimi yapan küçük bir takımımız var. Bu yüzden hatalı ifadeler olabilecek İngilizce seviyenizin Full Circle dergisinde görüneceğini düşünmeyin. İmla denetmenlerimiz sizin makalenizi okucak ve hatalarınızı düzeltecektir. Eğer onların makale hakkında soruları olursa, bana iletirler. Ben de bu sorunu yazara iletirim.

Yeterince tecrübem yok

Ben Full Circle dergisinin editörü olmama rağmen, Linux konusunda uzman olmaya yakın durumda bile değilim. Eğer ben Linux hakkında yazabiliyorsam, bunu herkes yapabilir! İşte Full Circle dergisine katkıda bulunmak için bir kısım yollar:

Haberler bölümü her zaman okuyucular için önemlidir. Bu yüzden Full Circle dergisinin gazetecisi olun ve Linux haberleri hakkında bulacağınız linkleri bize yollayın. Bize haberleri kaynak göstermek için linkleriyle buraya yollayabilirsiniz: news@fullcirclemagazine.org

Normal insanların hikayeleri.. Siz Linux'ü kullanıyor ve seviyorsunuz. Bu yüzden nasıl Ubuntu'yu kullandığınızı, nedenlerini anlatın bize. Windows sizi sıktı mı? Sinir mi etti? Compiz efektli görüntüler mi sizi çekti? Hikayenizi bize şu adrese yollayın: misc@fullcirclemagazine.org

Fikirler tartışmalara neden olur. Bizim de istediğimiz bu. Linux sizi mutlu ediyor mu? Sizi sinirlendiriyor mu? Yanlış yolda mı gidiyor? Bize fikrinizi söyleyin. Diğer insanların fikirlerine cevap vermekten çekinmeyin. Cevaplarınıza adrese

yollayın:

misc@fullcirclemagazine.org

Her ne kullanıyorsanız gözden geçirin. En güncel ve muhteşem donanım olması gerekli değil. Şu an ne kullanıyorsanız, gözden geçirin. Ubuntu yüklü eski bir dizüstü ya da oyun bilgisayarı olsun.

Bilgisayarınızda ne kullanıyorsanız ve ne varsa anlatın. Yaptığınız işlemlerde neyi sevip/sevmediğinizi bize anlatın. Oyunlar için ya da kitaplar için de olabilir.

Değerlendirmelerinizi bize şu adrese yollayabilirsiniz: reviews@fullcirclemagazine.org

İşlemleri/oyunları karşılaştırın. Biz hepimiz bunu yaptık, mükemmel araçlar için denemeler yaptık. Bu yüzden, hepsini gözden geçirin! İşlemler/oyunlar hakkında yaptığınız değerlendirmeleri bize mektup olarak yazın. Sonra en sonunda en iyi uygulamayı ve niye bunu seçtiğinizi de yazın.

Karşılaştırmalarınız şu adrese yollayabilirsiniz: reviews@fullcirclemagazine.org

Mektuplar biliyor. Bu şaka için özür dilerim, fakat bize e-posta atmanız bile sizin ne düşündüğünüzü ve ne



görmek istediğiniz hakkında bizi bilgilendiriyor. Yine bu da tartışma çıkarmanın diğer bir yoludur. Mektuplarınızı şu adrese yollayabilirsiniz: letters@fullcirclemagazine.org

Masaüstü ekran resimleri.. Birçok kişi masaüstüm bölümünü seviyor. Daha çok masaüstü ekran resimleri alırsak, daha çok gösterebiliriz! Bu arada masaüstünü nasıl düzenlediğinizi anlatmayı unutmayın. Masaüstü ekran resimlerinizi şu adrese yollayabilirsiniz: misc@fullcirclemagazine.org

Soruların cevaplara ihtiyacı var ve bizim soru ve cevaplar bölümümüzün olmasının nedeni de bu. Tamam, internette milyonlarca forum var ya da Google size cevabı verebilir. Fakat bize sorunuzu e-posta olarak

*Linux'ü yükseltmeye adanan bir bölüm (veri aktarımı aracı da olabilir). İnsanlar banner dizayn edebilirler vb gibi...

Bu zaten çoktan yapıldı. Sunumları bulabilirsiniz (https://wiki.ubuntu.com/Presentation s), görüntülü sunumlar (http://screencasts.ubuntu.com), temalar ve CD/DVD

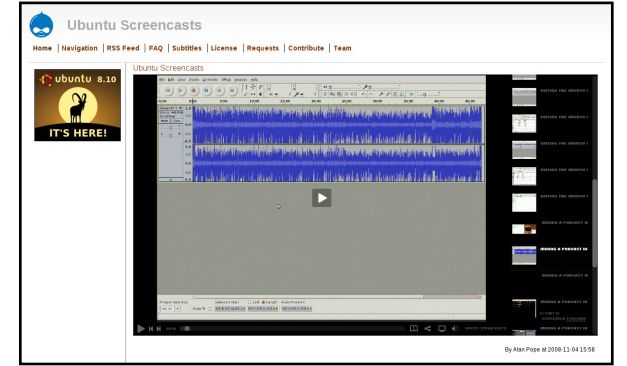
kapakları(https://wiki.ubuntu.com/Artwork/Incoming) ve hatta Ubuntu eğitim materyalleri bile var(https://wiki.ubuntu.com/Training).

atmanız,binlerce okuyucunun sizin cevabınızı okuması anlamına gelir. Sorularınızı şu adrese e-posta olarak atabilirsiniz: questions@fullcirclemagazine.org

Nasıl yapılır makaleleri muhtemelen Full Circle dergisi'nin bel kemiği sayılır. Biz her zaman daha çok makalenin peşindeyiz. Eğer siz Blender ile düzenlemeler yapıyor ya da Openoffice'i çok kullanıyorsanız, siz de seri makalelerle projeye destek olmayı düşünün. En iyisi basitten başlayın ve temel teknikleri öğretin, seri ilerledikçe makaleler devam etsin. İnsanlar öğrenmeyi seviyor. Bu yüzden seri makaleye başlamayı düşünün. Fikirlerinizi bana söyleyin (Ronnie): ronnie@fullcirclemagazine.org. Wiki sayfasında bir kısım fikirleri kısa liste olarak koydum:http://url.fullcirclemagazine.org/798f84

Full Circle'a önerileriniz var mı?

Fırsatım varken cevaplayabileceğim birkaç öneri vardı :



*Serileri tek bir sayıda yayınlayın.

Biz ciddi bu konunun üzerinde çalışıyoruz. Gerçekten öyle. Bir sorun PDF yüzünden; bir seri 40 Mb yer kaplıyor ki bu çok gülünç.Bu (bana söylendiği kadar) her sayfanın çok bilgi içermesi ve bunun da boyutu arttırması sorunundan kaynaklanıyor.

Full Circle dergisini dil seçimi opsiyonuyla yayınlayın.

Üzgünüz, fakat biz sadece Full Circle İngilizce'yi yapıyoruz. Ama dosyalar mevcut ve çevirebilirsiniz. Eğer çevirilere yardımcı olmak isterseniz, buraya bakın;

https://wiki.ubuntu.com/UbuntuMagazine/TranslateFullCircle. Ayrıca biz, çevirileri akıl almaz derece mantıksız olmasından dolayı



kullanmayacağız (Birilerinin tavsiye ettiği gibi)

Bir ana dizininiz olsun, böylece geçmiş sayılarda ne olduğunu bilelim

Bunu biz aylardır yapıyoruz bakın:
<https://wiki.ubuntu.com/UbuntuMagazine/FullIssueIndex>

Hatalar/Güncellemeler/Güvenlik sorunlarının çözümlerini gösteren bir sayfanız olsun.

Ubuntu haftalık haberler çoğunlukla bu konulara değiniyor:
<https://wiki.ubuntu.com/UbuntuWeeklyNewsletter/>

Daha fazla Sayfa olsun!

Daha fazla makale, daha fazla sayfa demektir, bu yüzden yazın!

Daha sık yayınlayın dergiyi!

Çılgınlık bu!

Full Circle dergisinin HTML versiyonunu yapın.

Her ay 20 kişinin emeğiyle derginin PDF versiyonu çıkıyor. Bunda sonra HTML versiyonu demek diğer bir düzine insan her ay HTML versiyonu için emek harcaması demek. Kesin

Letters		p.40
Q and A	Robert Clipsham	p.42
My Desktop	Dan Cartis / Doug	p.43
Top 5 Disk Usage Analyzers	Andrew Min	p.44

Issue 13		
News	News Team	p.04
Flavour of the Month: Ubuntu 8.04 Hardy Heron	Robert Clipsham	p.06
How-To:		
Organise an Ubuntu Demo Day	Dianne Reuby	p.08
Nepalese Hardy Heron Party	Bibek Shrestha, Bikal KC, Jwalanta Shre	p.11
Server Series - Part 5: backups and webmin	Daniel Lamb	p.14
GIMP - Part 2: color correction	Ronnie Tucker	p.16
TV Feast For Ubuntu	Johnny McCullagh	p.20
Automatic Backup via Email	Stephen Bant	p.22
My Opinion: What is Web 2.0	Robin Catling	p.27
My Story: My Journey to Kubuntu	David Self	p.29
Review: HP Photosmart C3180	Ronnie Tucker	p.22
Interview: Luca Falavigna	Behind MOTU	p.32
Ubuntu Women: setting and meeting goals	Emma Jane Hogbin	p.34
Ubuntu Youth: the Hardy upgrade	Andrew Harris	p.35
Letters		p.36
Q&A	Robert Clipsham	p.38
My Desktop	Dave Slaughter / Igor Nikiforov	p.39
Top 5: Unusual Consoles	Andrew Min p.40	

Issue 14		
News	News Team	p.04
Command and Conquer: What Not To Type & Man Pages	Robert Clipsham	p.06

bir yayınlanma tarihiniz olsun.

Biz zaten bunu yapıyoruz, her ayın son cuması o da. Bunu nerdeyse bir yıldır yapıyoruz. Dikkatinizi çekerim!

Umarım bu sorularınızı cevaplamıştır. Olmadıysa eğer, bana e-posta atmaktan çekinmeyin:

ronnie@fullcirclemagazine.org



UBUNTU OYUNLARI

Yazar: Edward Hewitt

OYUN HABERLERİ

- Savage 2 artık bedava. Popüler fantezi oyununu istediğiniz gibi



yükleyebilirsiniz.

- Myst Online artık özgür yazılım! Artık istediğiniz gibi indirebilir ve oynayabilirsiniz.



Bu ay, benim favorim olan oyunlardan birini inceliyorum. Defcon, Introversion tarafından geliştirilen multi-platform bir oyun. Oyunun konusu nükleer savaş dönemi. Bir millet seçiyorsunuz ve 6 millete kadar çıkabilecek düşmanlarla savaşıyorsunuz. Oyun 'War Games' filmine dayanıyor. Oyun single player ve multiplayer olarak oynanabiliyor, fakat iki modunda oyun da aynı- bu tarzlarda, tamamiyle kontrol altında olan milletler ya da gerçek insanların kontrol ettiği milletlerle karşılaşacaksınız. Oyun bedava değil: tam versiyonu £10/\$19.50 fiyatı ile kullanılabilir. Ama, demo versiyonu size oyun hakkında fikir veriyor.

Oyuna başlar başlamaz, kötü zamanlar hakkında bir his sahibi oluyorsunuz. Vektör grafikleri 1980'li yılların ordu bilgisayarlarını andırıyor, yavaşça ölen insanların sesleri de bunu daha da hissettiriyor. Daha önce de söylediğim gibi, single veya multiplayer arasında seçim yapabiliyorsunuz. İkisi de aynı, fakat single player modunda 2'den 5'e kadar oyuncu seçebiliyorsunuz, diğerinde ise 6 oyuncuya kadar seçebilirsiniz. Bir

'millet' seçiyorsunuz.

Seçenekleriniz, Avrupa, Kuzey Amerika, Güney Amerika, USSR, Asya ve Afrika. Bir oyun 45 dakika'dan 1 saat'e kadar uzayabilir, fakat bir çok oyun türü var, Speed Defcon (En az 15 dakika), Office Modu (6 saat) ve diplomasi modu (Herkes aynı ittifak içinde, içlerinden birisi saldırana kadar) gibi. Fakat demo versiyonunda sadece standart Defcon modunda oynayabiliyorsunuz.

Bir karşılaşmada, bütün milletleri ve içlerindenki şehirleri gösteren bir dünya haritası ile temsil ediliyorsunuz. Karşılaşmada harita 5 parçaya ayrılmış. Defcon'da 5&4, Kendi ünitelerinizi koyarak oyuna başlıyorsunuz. Bu süre içinde 3 tip birimleriniz var ve bunları yerleştirebileceğiniz 3 yeriniz.

Birimleriniz: radar (füzeler ve diğer üniteler nerde görebilmek için), Silolar (milletleri korumak ve atak yapmak için), Havaalanları (Bombardman uçaklarının kalkışı için). Üniteler: denizaltıları (Füze atmak için), savaş gemileri (diğer gemileri batırmak için) ve Havaalanı taşıyıcıları (Uçakları kaldırmak için).

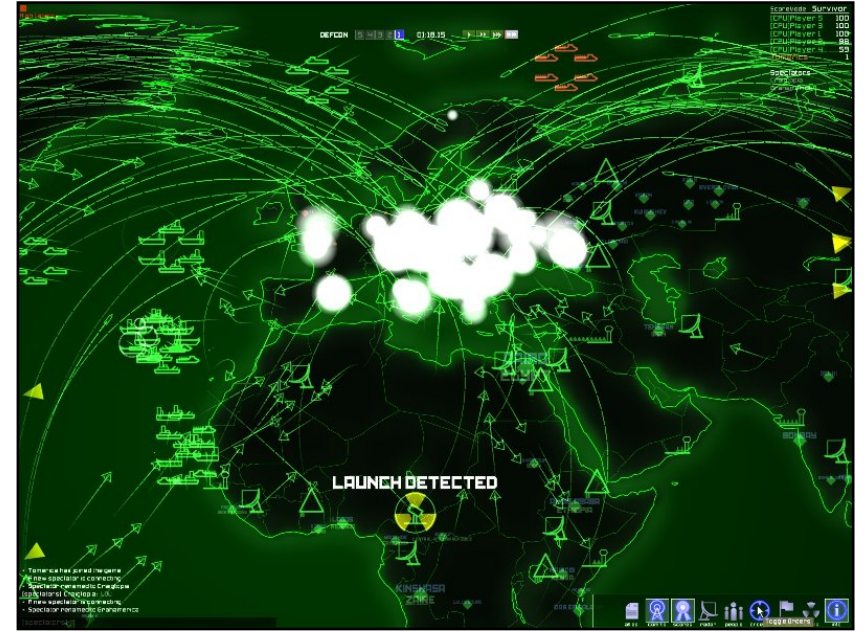


Bütün Ünitelerinizi tamamladığınızda, ünitelerinizi istediğiniz pozisyona taşıyabilirsiniz. Son olarak, oyunun en iyi yerine ulaşacaksınız, Defcon 1, Nükleer savaş. Saldırmak için silolarınızı seçin, denizaltılarınızı pozisyona taşıyın. Nükleerlerinizi düşman milleti'nin şehrine atın.

Oyun yeterince basit görülebilir, fakat bu tamamıyla şansa bağlı. Düşmanlarınızın nerede ve ne zaman nükleerlerini atacakları belli değil. Bütün donanmanızı Defcon 1 seviyesine ulaşmadan kaybedebilirsiniz ki bu seviyeye ulaşacağınız zamandaki kötü etkilerini söylemeye gerek yok. Nükleerlerinizi çok erken atarsanız, gelecek ataklara hazır olun. Silolarınız nükleer atarken, aynı anda kendilerini koruyamazlar. Nükleerlerinizi çok geç de atabilirsiniz ki bu durumda, düşmanlarınızın savunması çok güçlü olur ya da zamanınız dolabilir. Hatta sizin müttefikiniz olan insanlar tarafından saldırıya bile uğrayabilirsiniz. Her şey olabilir. Hiçbir oyun aynı değil. Bu her zaman kazandıran bir strateji yok demek. Nükleer savaşta kazanan olmaz.

Defcon bu kuralı izliyor. Kazanmak için, ne kadar insanı öldürdüğünüz değil, ne kadar az insan kaybettiğiniz önemli.

Defcon kaliteli bir RTS oyunu, internette en iyi oynananı. Basit ve alması kolay, fakat kazanmak için yol bulmak zor olabilir. Tam buldum derken, bulmamış olabilirsiniz. Oyunun stili ve görünüşü her şeyi, fakat demoyu denemeye değer. Demo internette ya da tek olarak nasıl oynanacağı konusunda iyi bir tecrübe kazandırıyor. Oyun Linux için , fakat ayrıca Windows ve Mac için de sürümü var. Bütün bu işletim sistemleri bir arada oyunu oynayabilir. Bu yüzden Windows ve Mac kullanan arkadaşlarınızla oynayın. Defcon'u www.introversion.co.uk/defcon adresinden indirebilirsiniz. Dosya .tar.gz formatında geliyor, fakat dosyada terminalde çalıştırılacak birkaç lib dosyası ve shell kodu var. Yüklemeye gerek yok. Defcon Ubuntu 7.10, 8.04, 8.10'da mükemmel biçimde çalışıyor (Diğer Ubuntu versiyonlarında denemedim).



Sistem gereksinimleri:

Pentium 3 İşlemci, 600 MHz

128 MiB RAM

GeForce2 Ekran Kartı

60 MiB HD

internet bağlantısı (multiplayer oyunlar için)



S&C

Yazar: Tommy Alsemgeest

S C# ve Java'da program geliřtiriyorum. GNU/Linux'ta, istemci ve sunucu tarafında uygulama geliřtirmek için kullanılan popüler programlama dilleri nelerdir?

C Linux Çekirdeęi genellikle C dilinde yazılmıştır, fakat elbette C, öğrenmesi en kolay olan dillerden birisi değildir. Python oldukça popüler bir dil, öğrenmesi kolaydır, Ubuntu'da desteęi var ve ayrıca derlenmesi gerekmiyor. Python'da uygulama geliřtirmeye başladığınızda, PyGTK üzerinde çalışıp, GUI (arayüz) programları yapmaya başlayabilirsiniz

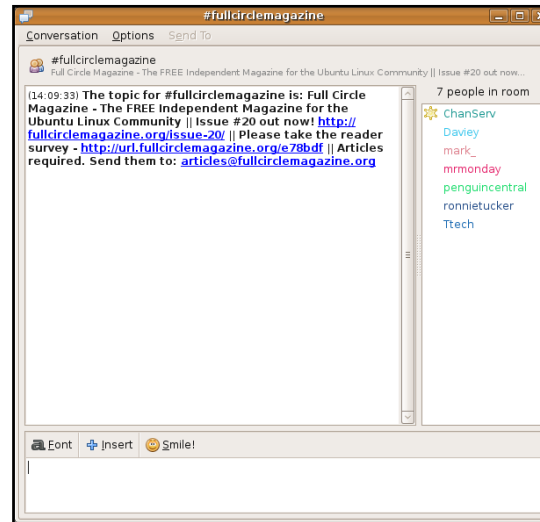
S Ubuntu konularının tartışıldığı bir haber grubu varmı?

C Ubuntu için bir haber grubu vardı, fakat kapatıldı. Bunun yerine posta listelerini kullanıyoruz:

<https://lists.ubuntu.com/>, forumlar için:
<http://ubuntuforums.org>, ve IRC için ise:
<https://help.ubuntu.com/community/InternetRelayChat>. adreslerini kullanıyoruz.

S Kullanımda olan bir diski, ext3'ten ext4'e veri kaybı olmadan dönüřtürmek mümkün mü? Denemeden önce tabiki tüm verinin yedeęini alacağım fakat diski tekrar biçimlendirmeden yapabilmenin bir yolu olsaydı güzel olurdu.

C Diskinizi veri kaybı olmadan ext4 formatına dönüřtürmenin tek yolu, öncelikle tüm veriyi başka bir kısıma ya da sabit diske taşımakla mümkündür. Sürüm yükseltme işlemi diskteki tüm veriyi yeniden düzenliyor, buyüzden yükseltme işlemi veriye dokunmadan yapmak mümkün değil. Aynı zamanda, Ubuntu 9.04 (Jaunty Jackalope) ext4 desteęiyle beraber geleceęi için, sanırım



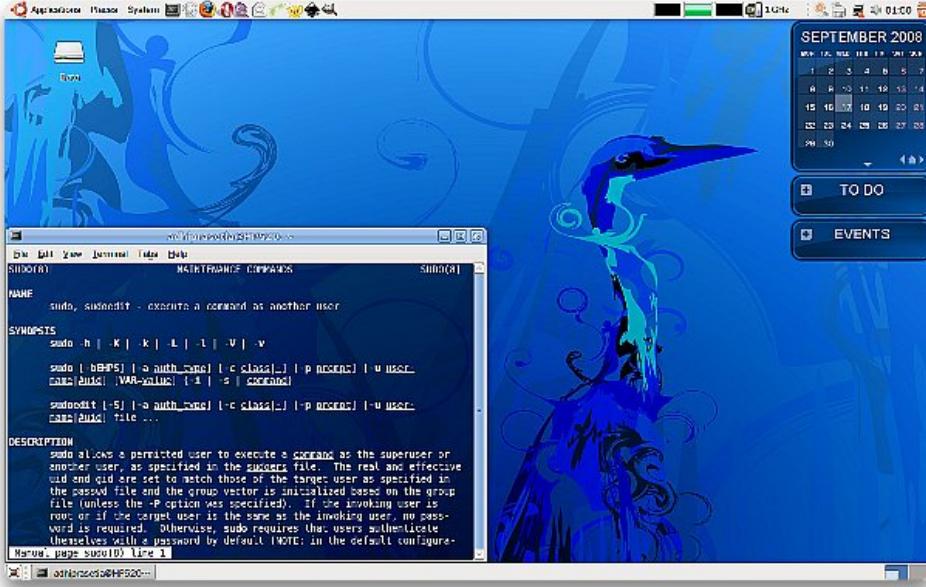
beklemek daha iyi olacaktır.

S Tema yüklemeyle ilgili bir problemim var, ubuntu-art.com adresinden indirdiğim temalar (aslında dięerleri de) bende çalışmıyor. Hepsinde aynı hatayı alıyorum: "tema ismi - geçerli bir isim değil". Bu hatayı neden alırım?

C Bazı temalar tema arşivinin dışında başka bir arşive daha dönüřtürülmüş olabiliyor, bu yüzden arşivden çıkartmayı deneyin. Eğer size birtakım klasörler çıkarıyorsa, o zaman arşivi olduğu gibi bırakın. Eğer içerisinde başka bir tar.gz arşivi barındırıyorsa, onu kurmaya çalışın. Aynı zamanda gnome-look.org yeni temalar bulabileceğiniz oldukça güzel bir sitedir ve bu site üzerinden yükleyeceęiniz çoęu tema ek bir işlem yapmanıza gerek kalmadan çalışır.



MASAÜSTÜM



Benim Blubuntu'mu, Mavi Ubuntu Masaüstümü, tanıtmama izin verin.Modifiye edilmiş Clearlooks masaüstü temasını parlak pencere kenarıyla kullanırken Ubuntu'nun standart ikon temasını kullanıyorum.Gnome-look.org adresinden mavi Hardy isimli arkaplan resmini tercih ettim.Takvimin tarzı olarak; Rainlander2 Lite'ı seçtim. Feisty Fawn versiyonun beridir Ubuntu kullanıyorum.Şimdi kullandığım Ubuntu versiyonu Hardy Heron. Dizüstü bilgisayarım HP 520 modeli. Donanım olarak Intel Core Duo T2300 1.66 GHz işlemci,1 GB RAM bellek, 80 GB sabit disk ve Intel 945 chipsetinde olan anakart.

Adhi Prasestia

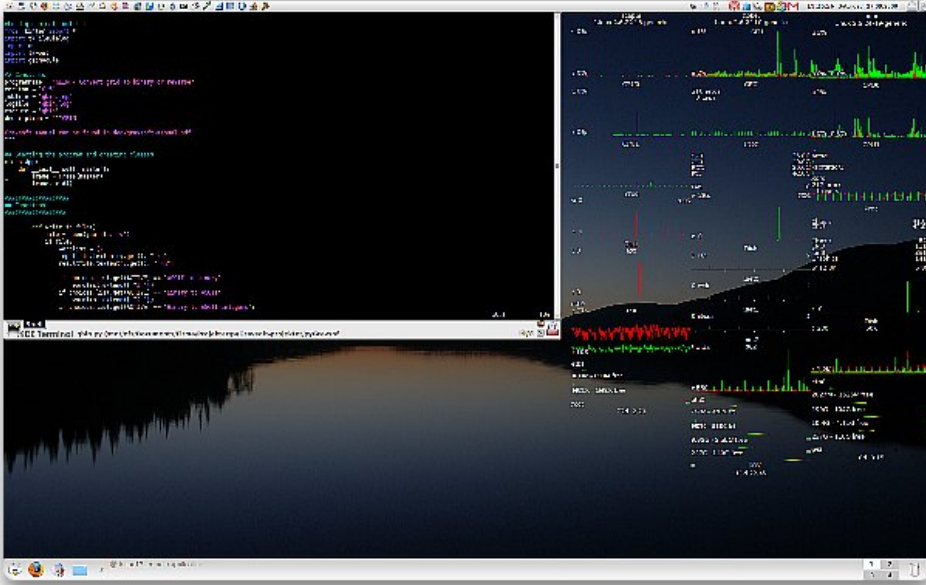


Bilgisayarım Dell Inspiron 1521 modeli dizüstü;1400*900 ekran çözünürlüğü,120 GB 7200 rpm gücünde olan sabitdisk ve 1GB RAM bellek donanım özelliğinde. Şu an için Windows Vista ve Ubuntu 8.04 dual boot olarak bilgisayarda kurulu: Onun dışında Ubuntu 8.10 Alpha 6 sanal makinede yüklü. Bütün modifiye edilmiş temalar ve ikonlar art.gnome.org adresinden ayrıca arkaplan resmi www.wallpaperstock.net adresinden.. Özellikle, İkon seti "Gorilla" olarak isimlendirilmiş. Pencere kenarı ve kontrol özelliğinin ikisi de NewWave. Üst panel saydamlığı %25 düşürüldü. Alt panelde ise değişiklik yapılmadı.

Nick Ellery



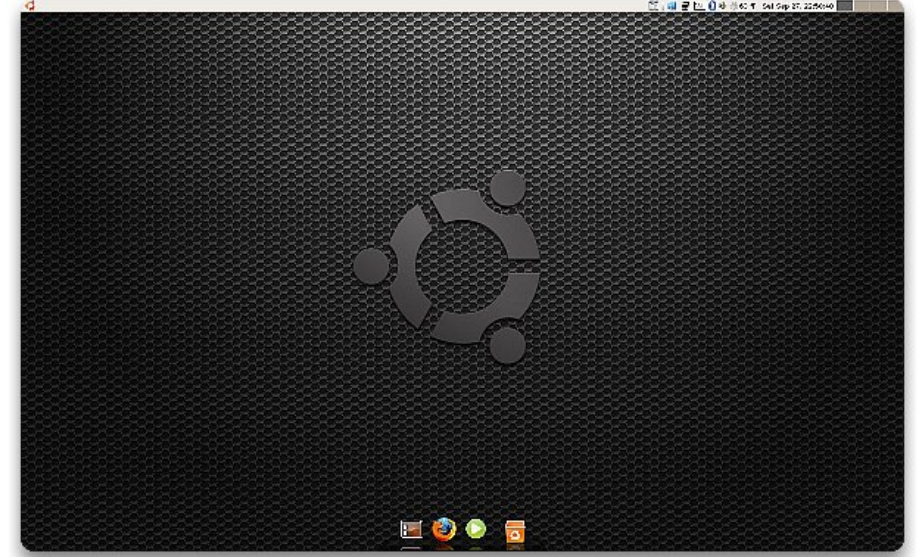
MASAÜSTÜM



Linux'u 2001'den beridir kullanıyorum. İlk olarak üniversitedeki bilgisayarlarda gördüm. İlk deneyimim Mandrake (Mandriva) dağıtımı ile oldu. Fakat birçok dağıtımı denediğim yıllar içinde Ubuntu dağıtımında karar kıldım. Esasen hızlı versiyon yenilenme dönemleri ve harika forumları bu kararı vermemi sağladı.

Daha önce Linux kullanmam benim tercihlerimi görsel arabimden metin bazlı arabime geçmemi sağladı. Masaüstüm bunu yansıtıyor: Bilgisayarımı gözlemlemem için üç tane gkrellm oturumu var ve ssh tünelleme metodu ile iki sunucu-bunun yanında Yakuake ile gelen konsollarda var. Gkrellm oturumları işe yaramıyor gibi görünebilir. Ama sisteminde içinde olanlar hakkında görsel veriyi çok güzel veriyor. Yakuake konsolları ise masaüstümü düzensizlikten koruyor.

Thomas Jansson



Ubuntu'yu nerdeyse bir yıldır kullanıyorum ve çok seviyorum. 32 bit-Gutsy versiyonu ile başladım. Şimdi ise 64-bit Hardy versiyonu yüklü Ubuntu kullanıyorum. Masaüstümü "Clearlooks" temasının yeniden düzenlenmiş hali ile kullanıyorum. GTK versiyonlu Compiz fusion, GNOME Do programcığının stabil versiyonu ve AWN ile düzenlenmiş. Ayrıca Linux Mint menülerini program paketinden yükledim ve Ubuntu logosu ile bir kişiselleştirilmiş ayar yaptım. Bilgisayarım 2GB RAM belleği olan bir HP; 350 GB sabit disk, çift çekirdekli AMD64 2.3 GHz işlemcili ve 20" 1680*1050 çözünürlüklü bir ekranla özetlenebilir. Ekran görüntüsünde bilgisayarda görünen işlem Exaile media player.

Kevin Durbin



2 1 3

TORRENT ARAÇLARI

Yazar: Andrew Min

Deluge

<http://deluge-torrent.org/>

Phyton

tabanlı

istemcinin

özellikleri:

güzel bir GTK

teması-

arabirimle

bilikte,

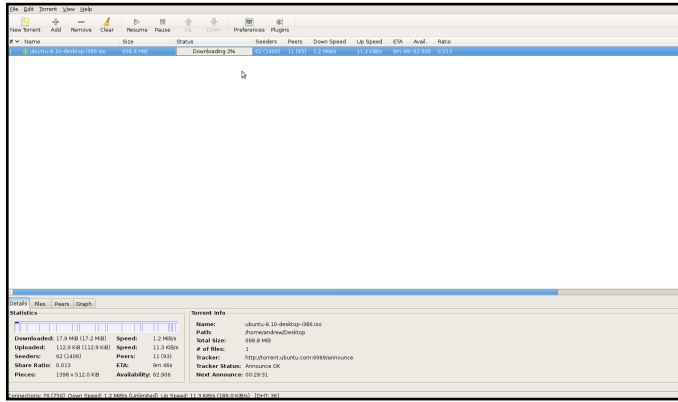
konfigürasyon

sihribazı,

Proxy desteği

ve başlatmanız için gerekli olan bütün kriptolama özellikleri ile dikkat çekiyor. Fakat programın gerçek gücü eklenti desteğinden geliyor. Basit libtorrent logger'dan, kuvvetli web uygulamalarına kadar düzinelerce eklenti var. İstemci eski donanımlı bilgisayarlarda bile bütün özellikleriyle,hızıyla, eklentileriyle , benim gibi orta seviyede bir bilişimci için bile mükemmel bir program.

Deluge'ı kurmak için, 'deluge-torrent' paketi 'universe' depolarında mevcut.



Transmission

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

Eğer Deluge'dan

hoşlanmıyorsanız, buna

rağmen GTK stili temayı ve

app uygulamalarını

isteyebilirsiniz. Arabirim

Deluge kadar güzel olmasa

da, kullanım olarak rahat

ve Deluge'dan daha basit.

Ayrıca multi-platform

özelliğine sahip, bu sebeple

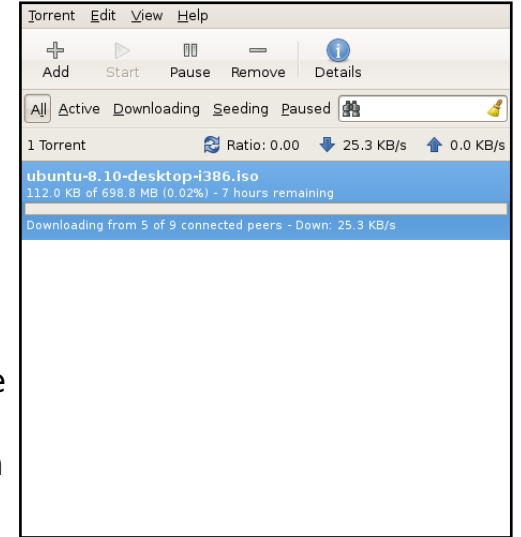
eğer siz platformlar

arasında tutarlı bir arabirim

istiyorsanız, Transmission

harika bir seçenek olur

sizin için. Deluge gibi, web arayüzü,proxy desteği,indirilen dosyaların izlenmesi ve ihtiyacınız olabilecek kriptolama özelliklerine sahip.Programı diğerlerinden ayırdan özellik ise, kaliteli CLI(Terminal arayüzü).

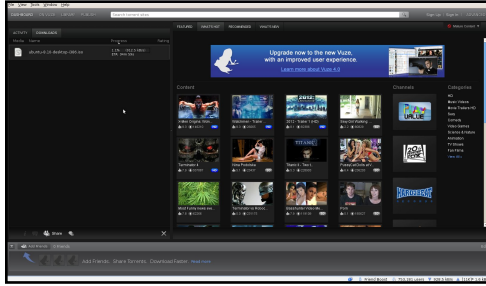


Transmission Ubuntu'da ön yüklemeli olarak geliyor. Eğer Kubuntu ya da Xubuntu yüklenmiş bir bilgisayarda yüklemeniz gerekiyorsa, 'transmission' paketi mevcut.

Ayrıca GUI, CLI versiyonlarını, 'transmission-gui' ve 'transmission-cli' paketleriyle kullanabilirsiniz.



Vuze (resmen Azureus olarak



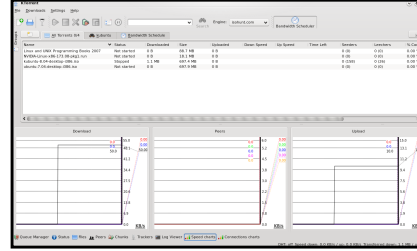
biliniyor)

<http://azureus.sourceforge.net/>

Vuze, resmen Azureus ismiyle bilinen program, Java tabanlı iyi bir torrent istemcisi. 2003'e dönerek başlayalım, Azureus'un etkili arayüzü bütün platformlarda popüler oldu. Standart özellikleri desteklemesi dışında, ayrıca torrent arama özelliği (Vuze.com tarafından desteklenen, HD kullanıcı tarafından üretilen video, farklı proxy bulma özelliği-Tor tarzı proxy alternatifleri vb. gibi) ve bütün bir Vuze.com sosyal iletişim ağı desteği de önemli. İstemcilerin önemli kısmı özgür yazılım olmasına rağmen, GPL lisansından uzaklaştığına dair ağır eleştiriler altında.

Vuze programını yüklemek için, 'vuze' paketini 'universe' depolarından bulabilirsiniz.

KTorrent



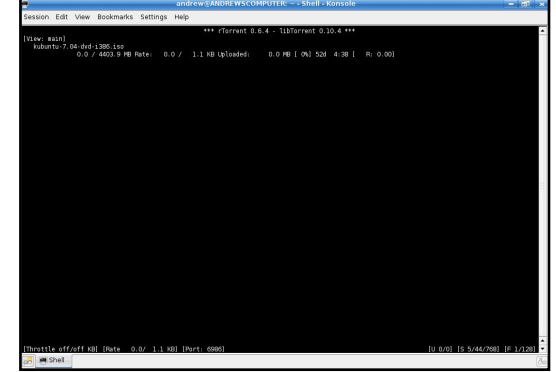
<http://ktorrent.org/>

Eğer siz de GTK teması, Java sevmeyen bir KDE kullanıcısıysanız, KTorrent harika bir seçenek. Kubuntu ile ön yüklemeli olarak geliyor, bu araç bütün normal kriptolama ve proxy hizmetlerini destekliyor. Diğer torrent istemcilerin sahip olduğu temel indirme işlemini söylemeye gerek bile yok. Programı diğerlerinden farklı kılan özellik, KDE'ye tamamiyle uyumlu olması.

Örnekleyelim: plasmе eklentisinden, inanılmaz KDE 4 arabirimine kadar kaliteli özellikler. Ayrıca multi eklenti desteği, RSS/Atom indirilebilmesi, web arabirimi, birçok torrent dosyasına indirme komutu ve daha fazlası.

KTorrent Kubuntu'da ön yüklenmiş durumda, diğer *buntu dağıtımlarında da 'ktorrent' paketini, 'universe' depolarından bulabilirsiniz.

rTorrent



<http://libtorrent.rakshasa.no/>

Bittorrent istemcileri tanıtılırken, rTorrent olmadan eksik olur. Terminal (Komut satırı) tabanlı, şaşırtıcı derecede özelliklerin olan bir istemci: klavye kısayolları, indirilecek dosyaların kuyruğa eklenebilme özelliği, oturumlar, dosya indirmeye ara verme ve yeniden başlatma, kriptolama ve daha çok özellikler var. Ayrıca oldukça hızlı ve sadece 1.6 mb yer kaplıyor. Azureus'un 12.9 mb'la karşılaştırıldığında, oldukça avantajlı. Bu işlemler için onlarca GUI istemciler var, nTorrent (Java tabanlı), wTorrent (wxWidget tabanlı), rGui ve rTWi (web tabanlı) istemciler bunlara örnek sayılabilir.

RTorrent'ı yüklemek için, 'rtorrent' paketini 'universe' depolarından bulabilirsiniz.



KATKIDA BULUNMAK İÇİN

Full Circle'da yayınlamak için makale arayışımız aralıksız sürüyor. Makale hazırlamak, makale fikirleri, ve çeviri işleri için, lütfen wikimize uğrayın:

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

Makalelerinizi articles@fullcirclemagazine.org adresine yollayın.

Haberler bölümüne haber yollamak isterseniz: news@fullcirclemagazine.org

Yorumlarınız ve Linux maceranızı anlatmak için: letters@fullcirclemagazine.org

Yazılım/donanım incelemeleri için: reviews@fullcirclemagazine.org

S&C bölümüne soru yollamak için: questions@fullcirclemagazine.org

Masaüstüm bölümüne ekran görüntüsü yollamak için: misc@fullcirclemagazine.org

Sorularınız varsa, forumumuza uğrayın: www.fullcirclemagazine.org

FCM Dergisi Türkiye Tayfası

Bahadır TERMELİ

Kemal KARATAŞ

Fatih BOSTANCI

Onur GÖZÜPEK

Cihan DOĞAN

Yiğit ATEŞ

ve C ile Programlama bölümlerini çeviren;

Gökay GÜRCAN



Full Circle Ekibi

Ronnie Tucker

ronnie@fullcirclemagazine.org

Rob Kerfia

admin@fullcirclemagazine.org

Robert Clip sham

mrmonday@fullcirclemagazine.org

Andrew Min

Robert Orsino

Mike Kennedy

David Haas

Gord Campbell

Matt Janeski

Jim Barklow

David Sutton

Ayrıca, Canonical'a ve dünyanın