

第21期——2009年1月



full circle

Ubuntu社区独立发行的杂志

 ubuntu

 kubuntu

 xubuntu

 edubuntu

访谈：

NICOLAS VALCARCEL

HOW TO：

C语言编程——第五部分

网络开发——第二部分

改变视频的纵横比

用UBUNTU光盘ISO创建USB启动盘

命令与征服：

命令的输出格式

游戏测评：

TRIBAL TROUBLE 2

调查结果揭晓！

FULL CIRCLE读者调查





full circle

www.fullcirclemagazine.org



P.08



P.11



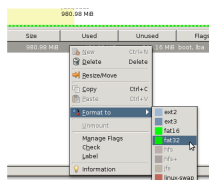
P.26



P.29



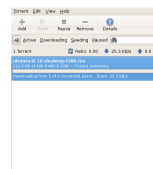
P.16



P.20



P.38



P.43

图标: KDE4 Oxygen

- 通讯 p.04
- 命令与征服：
命令的输出格式 p.06
- How-To：
C语言编程——第五部分 p.08
网络开发——第二部分 p.11
改变视频的纵横比 p.16
用UBUNTU光盘ISO创建USB启动盘 p.20
- 我的故事：
在Ubuntu中使用创新Zen V Plus p.23
- 我的观点：
错失良机 p.24
- 游戏测评：
Tribal Trouble 2 p.26
- 访谈：Nicolas Valcarcel p.29
- 调查结果 p.31
- Ubuntu游戏 p.38
- Q来A去 p.40
- 我的桌面 p.41
- Top 5：BT下载工具 p.43
- 如何投稿 p.45
- 中文翻译与本地化 p.46



本杂志中包含的所有文字和图片按照Creative Commons Attribution-By-Share Alike 3.0 Unported (知识共享属性-相同方式共享3.0 Unported) 许可协议发布。这意味着您可以采用, 拷贝, 分发和传播所有文章, 但是要在遵守以下条件的前提下: 您必须在至少保留原作者 (包含姓名, E-mail或者网址), 本杂志名称 (Full Circle) 和网址www.fullcirclemagazine.org的前提下分发本作品。如果您改变、转换本作品或者以本作品为基础进行创作, 您只能采用与本协议相同, 相近或者相容的许可协议发布基于本作品的演绎作品。

Full Circle杂志完全独立于Ubuntu项目的赞助商——Canonical公司, 并且杂志中的观点和想法不应当被认作为获得了Canonical公司的认可



编者寄语

欢迎阅读这一期的《Full Circle》杂志。

2009年第一期为您带来了FCM第20期的调查结果。虽然大多数结果正如预期的那样，但有些也非常出人预料。当然，是对于我而言。所有的结果都在[第31页](#)（依然附带条形图）。我已经把结果的链接放入了我们的一个用来分享想法的Wiki页面。方便的话，请保存！

在调查留言中经常被问及一篇关于把Ubuntu安装到可启动U盘的文章。我刚刚在我的Eee PC上安装了Ubuntu衍生版，于是我写了篇关于我如何使用Gparted和Unetbootin在U盘中安装Ubuntu的文章。下个月，我将用它来说明如何在Eee PC上安装Ubuntu发行版。

朋友们，很抱歉，这个月没有书评。我没有在最后期限读完那本书。下个月，我（或Robert）很可能评论一本新书。我向迄今的两位获奖者保证，尽快把书发给你们！

祝你愉快享受这期杂志，在2009年好运连连！

万事如意！

编辑Ronnie

Full Circle杂志

ronnie@fullcirclemagazine.org

翻译：minlawoo

校对：Chunhao

二校：Michael

本杂志使用如下软件创建：



什么是Ubuntu？

Ubuntu是一个完整的操作系统，可完美运行在台式机，笔记本和服务服务器上。不管是在家里，学校或在办公室，你随时都能在Ubuntu里找到所需的所有程序，包括字处理软件，电子邮件客户端和网页浏览器。

Ubuntu现在是并且将永远是免费的。你无需支付任何授权费用。你可以完全免费地下载，使用并且分发给朋友，家人，学校或公司。系统一安装好后立刻就可以投入使用，其中包括了所有的工作需要的软件，因特网软件，绘画程序，图像处理工具，游戏等。

<http://www.ubuntu.com.cn/products/whatisubuntu/desktopedition>



通讯

Ubuntu 9.10的开发代号被定为“Karmic Koala”

Ubuntu的创始人Mark Shuttleworth已经宣布了Ubuntu 9.10的开发代号——Karmic Koala。Ubuntu 9.10为继Ubuntu 9.04之后的版本，计划今年10月发布。

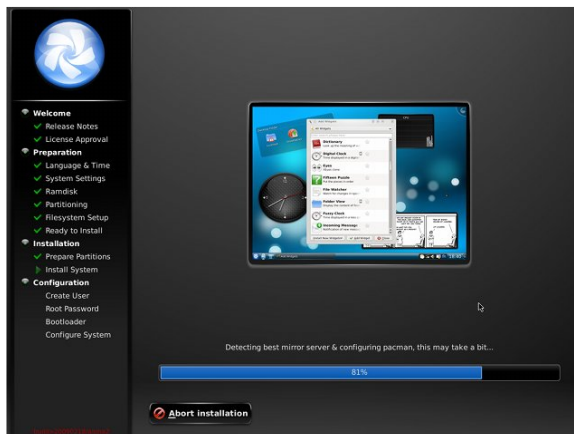


Shuttleworth表示，Ubuntu 9.10将继续改善系统引导时间，有可能会采用新的Splash screen。对于适用于上网本的Ubuntu Netbook Edition而言，除了更新来自Moblin的所有新技术之外，也将对其界面作进一步的打磨。在服务器版本方面，Ubuntu 9.10则将对Amazon的EC2 API提供支持，同时将集成Eucalyptus项目，以允许用户主机基于云计算的应用。



Chakra Alpha 2发布

Chakra，一个基于Archlinux和KDEmod的Live CD发行版，其开发团队于近日发布了Alpha 2供大家测试。Chakra Alpha 2改进了硬件检测功能，在Tribe中加入了新的本地化页面，支持LZMA压缩，以及提供新的USB映像。



与Alpha1相比，其新增主要特性有：

- KDE 4.2.0及其附加组件与程序
- Koffice 2 beta6
- Amarok 2.0.1
- Kdenlive 0.7.2.1

有兴趣的同学可至Chakra的官方下载页面获取ISO映像进行测试，并向开发团队反馈。

下载地址：<http://www.chakra-project.org/download-iso.html#download>

LINUX TOY

Compiz 0.8.0发布



Compiz的新版本0.8.0现已发布。自上一版0.7.8推出以来，Compiz 0.8.0主要增加了新的commands和gnomecompat插件、支持GNOME 2.24、调整了gtk(kde4)-window-decorator、以及修正了一些内存泄漏问题。

参阅[Compiz 0.8.0 Changelog](#)

FCM 19期竞赛赢家

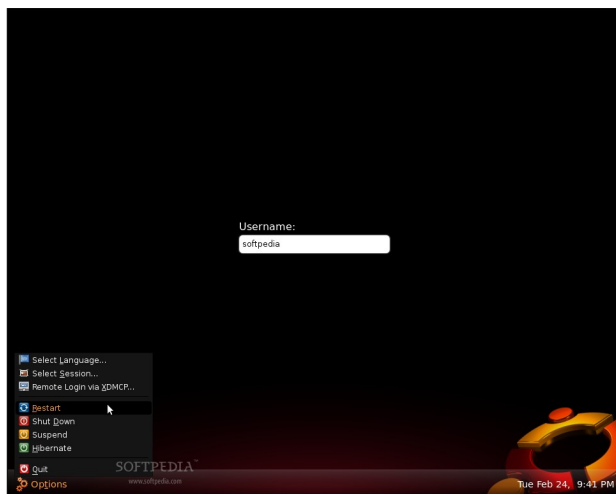
热烈祝贺David Coston赢得了这本《Ubuntu Kung Fu》，我们会尽快将奖品送出给您。

如果您上期没能赢取的话，实在抱歉，但下个月还会有其它奖品。



通讯

Ubuntu 9.04加入新的GDM主题
 目前Ubuntu 9.04已经冻结了特性，并将于明日推出Alpha 5。据Softpedia的编辑测试体验，在Ubuntu 9.04中，已加入了一个新的GDM (GNOME Display Manager) 主题，该主题依然叫做“Human”，由Kenneth Wimer和Tomaszewski设计制作。



如上图所示，这个Human主题使用黑色的背景，右下角带有Ubuntu标志。你喜欢这个新的GDM主题吗？

 通讯板块内容由LinuxTOY.org网站提供

Qimo：专为儿童设计的Linux发行版
 Qimo是一个专门为3岁及以上年龄儿童设计的Linux发行版。它本身基于Ubuntu，其中预装了具有教育性的游戏，这样或许可以达到寓教于乐的目的吧。Qimo的界面很直观，采用大图标，且易于使用。



如果你家中有小孩，那么不妨试一试Qimo。Qimo的ISO映像可以[点击此处](#)下载。

Linux LibFetion发布0.9.2版本

Linux下的飞信客户端LibFetion于近日发布了新的0.9.2版本，解决了有时可能遇到的登录失败问题。

详细信息：

- 1·更新协议，修订一些协议问题
- 2·增加窗口闪屏功能.
- 3·增加界面字体设置功能.
- 4·修复前端显示异常的BUG.

LINUX TOY

使用Fonty Python管理你的字体
 Fonty Python允许你在Linux中对收集的各种字体进行管理。使用Fonty Python，你不仅可以安装新字体和预览已安装的字体，而且能够按Pogs方式对字体归类。目前，Fonty Python支持TTF、OTF、Type1、TTC等格式的字体文件。



Fonty Python需要wxPython、wxGTK等使用依赖，可通过所用发行版的包管理器安装或从其主页下载。替代的，在Linux下，你也可以选择Gnome Specimen、Fontmatrix等其他字体管理工具。



命令与征服

作者 Lucas Westermann

在

这一期的命令与征服中，我们将要讨论的是grep，sed，awk，cat和cut的格式化输出的基本使用方法。这在把诸如Conky（一种X视窗系统的系统监视）或者终端显示主题信息的脚本整合在一起时会用得上的。

首先，我们先看看cut命令。打个比方，如果我们需要在一个主题脚本中显示分配的名称，我们需要在/etc/issue中找到。但是，如果我们采用cat /etc/issue这个命令，我们会发现有一行太长了，并且在这一行里有些字符丢失了。

所以，如果运行/etc/issue|head -n 1，我们就把cat命令输出通过管道操作传递给head（只显示输出的第一行），移除了特殊的行。以上问题讨论到目前为止还不错，但是，关于字符丢失的问题呢？这时，cut的出现就可以派上用场了。在使用cut前，我们需要提供“定界符”，并且要告之如何运作。我们使用的代码如下：

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

这个命令告诉cut，定界符使用一个空白空格，并且显示开始的两个段（简而言之，cut根据定界符将输出分割开来，所以段1和2都是在输出的第一个定界符之前和后的段，在我们这个例子里就是Ubuntu 8.10）。cut命令里如果使用-c标记，也能用来只显示特定数量的字符组。

使用sed也可以做到：

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

这个命令看上去像是一堆胡言乱语，但是开头的两个表达（每一个用分号隔开）告诉sed用“ ”（空）来代替“\n”，对“\l”进行同样的操作，从输出中移除这些字符。“/^\$/d”命令是告诉sed删除所有的空行（“^\$”是一个空白开始，空白结束，中间什么也没有包含的文本行——空行的正则表达式）。所以“s/\\n\\b//”只是告知sed用“ ”（

“//”）去替换（“s/”）“\n”（“\\n”）。使用大括号的原因其实是因为想应用这3个正则表达式，只返回一次，所以我们把表达放入大括号中并以分号作为分割。”

最后，相同的输出也可以用awk命令实现：

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

这个命令再次用到了正则表达式，但是，看上去比sed稍微容易理解。简单的说，awk '/\\n/{print \$1,\$2}'找出所有含有“\n”的行，随后，显示最前的两个段（默认的分隔符是空格，当然，你也可以用-F设置使用自己的标记）。这节省了我们原先不得不输出的多余的行并且无需使用参数\1。当然，你也可以选择放弃命令下使用cat /etc/issue的输出渠道（或者其中任何一种），因为它们在命令的最后全都可以被应用到文件的指定上去。我使用cat是为了让命令看起来不至太混杂。

这只是有意的简要介绍了awk，sed和cut这几个命令的入门功能。



因为它们的用法十分灵活，用这个篇幅写出一篇有深度的教程相当的困难。上面的例子倾向于演示出它们是如何工作的，并没有完全探讨潜在的用法。谈到这些命令的实施，需要在定制主题脚本的前半部分（下面的例子显示的主题信息与这篇文章没有必然的相关性；我们要做的只是保证脚本的完整）。这个例子也包含了一项挑战，有兴趣的可以去尝试解决它：选择如何使用三个命令中的一个去移出脚本中不足的储存部分，并且如果你需要更多的练习，可以尝试用一种不同的命令（例如用awk命令代替cut命令）来代替cut，sed或者awk的所有事件。这样做虽然没有任何奖励，但是，却是一个挖掘命令的内部工作原理的好方法。

<http://fullcirclemagazine.org/issue-21-shell-script/>

延伸阅读：

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

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

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

以上，是各个命令的主页，另外还可以通过ManPage查询各个命令的用法：

man [命令]

这些都很有用，特别是在你不确定如何调用某个命令的时候。

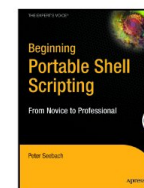
翻译：Yeqin Su
校对：qquchn
二校：Roy



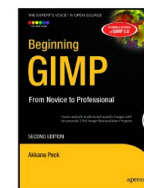
Lucas是一个17岁的加拿大/德国血统的Linux爱好者。他喜欢与家庭和女友共度时光，当他没有和他们在一起时，就花时间拓展电脑系统知识（包括Mac, Unix, Linux或者Windows），他居住在德国，他的知识都是从一次次把系统弄崩溃，然后又没有办法，只好摸索着找到如何修复它们学到的。当他有时间时，他也会写写Blog，地址在：
<http://lswest-ubuntu.blogspot.com>

FROM THE DESKTOP TO THE NETWORK

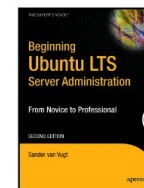
LOOK TO APRESS FOR ALL OF YOUR OPEN SOURCE NEEDS



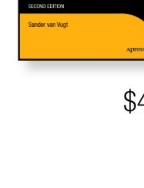
Peter Seebach
978-1-4302-1043-6
\$34.99 | 300 pp | November 2008



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



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



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



参阅:

第17-20期 - C语言编程——第1-4部分

适用于:

ubuntu kubuntu xubuntu

类别:



设备:



通

过前四篇文章的学习，我们系列教程已经覆盖了多数基础知识和常见的C相关话题。我希望，你已经确信如下两点：C不是可怕的而复杂的语言；同时，它又是非常强大，允许我们做很多底层操作的语言。本文是C语言入门基础的最后一篇文章，在后续文章中，我们会将注意力转移到如何利用C语言编写实际应用程序，如何调试排除程序故障。

函数指针

我们已经知道int a声明整数a，那么int *b = &a则声明一个名为b的指针，并且初始化为a的地址。请看列表1，第1至4行是个函数，名为divide，在第六行有个typedef，用以定义一个新的数据类型：mathFun，函数指针类型，指向一个返回值为整数并带有两个整数参数的函数，第8至12行定义了一个结构体，用来把一个字符和函数相对应。这种常用方法被称为“回调”（事实上，这是面向对象程序设计在C语言上的模拟实现，通过定义一个带有数据和函数指针的结构体来实现，这种结构体几乎可以算得上是类了）。这在GUI程序设计中经常被使用——你声明了一个函数，在用户产生动作后，它就会被调用。如果你安装了manpages-dev软件包，可以通过输入“man qsort”，得到快速排序算法的函数定义（参考列表2），这种算法被用来对数据排序，你应该把一个函数指针传给能够执行比较大小的函数（这在给一组指针排序时是非常有用的，你肯定希望间接对数据排序）。<译者注：对指

```
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.};
```

列表1

向数据的指针排序在效率上远要比对数据直接排序要好得多，因为指针所占空间通常比数据小，排序需要移动，移动占空间小的数据，效率当然比占空间大的数据快>

一个简单的计算器



函数名

qsort——对数组进行快速排序

函数的声明

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

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

描述

qsort()函数对nmemb个元素，每个元素大小为size的数组执行快速排序。参数base指向数组的首地址。NAME

列表2：man 3 qsort

现在，为了详细描述怎样使用通常被用来处理事件的回调，我们将开发一个简单的程序：通过输入2个参数和一个已知的操作符，给出其计算结果。

列表3是该程序的简单实现，第3行，四个用来存储操作符和函数指针（第4至7行）的结构体分配存储空间。接下来的代码用来处理用户输入（第12至18行）。用户输入之后，第20至32行代码显示通过一个命令数组查找匹配的操作符，如果找到，则使用读取的数据调用对应函数（回调），

最终在屏幕上打印结果。这就是全部过程。

用户输入

虽然printf()函数在过去文章中已经使用过，但这是第一次遇到像scanf()这类函数（有sscanf(), fscanf()等变体，参看scanf的man文档）。这类函数作用和printf()（sprintf(), fprintf()等变体）相反，printf()用来输出变量到指定位置，而scanf()则读取字符串，并将其根据结构分解，并存储到指定变量。以第13行为例，它将读入一个“%d

”（整数），并以参数形式传递给a（需要注意的是它传递的是指针，而printf()传递的才是数值）。除此之外也没有什么区别。输出内容的结构基本一样，唯一可能引起疑惑的是17行，我们需要另外一个scanf()，因为前一个会直接把换行符当作输入。和printf()一样，它也能够一次将多个具有复杂格式的字符串读入，那么你一定对scanf()的返

回值感兴趣，这其中包含了元素个数的正确解码。我强烈建议多实践下scanf()和printf()的功能，用不同的格式，因为这些格式化字符串可以说十分的常见，而且理解它们怎么运转会十分的有用。需要记住一个重点：在处理字符串的时候，一定要对你读取的数据的处理结果进行跟踪。像“char s[10]; scanf(“%s\n, s”)”这样简单的语句，事实上很容易引起缓冲区溢出问题，这样的问题要首先排查掉；对于这样的问题，我们应该限制读入数据的量，要么使用更好的解决方法



，像`getline()`（参看`getline`的`man`文档），在需要时能动态分配更多内存空间。

练习：

- 续写未完成的回调函数，使程序能够运行。
- 修改程序，使其能够进行浮点数的运算。
- 编写一个应用程序，实现对指针按照与源地址距离排序，并调用`qsort()`函数。
- 扩展该计算器的功能，使用户能够通过输入`q`退出。
- 修改程序，使用户能够输入类似“5 plus 6”（5加6）、“6 minus 5”（6减5）这样的内容。提示：你需要修改结构体来适应以字符串作为操作符的输入。如果你能用`getline()`解决缓冲溢出（参看`getline`的`man`文档）和内存泄露的问题，那就更完美了！

翻译：Rory
校对：qquchn
二校：Roy



Elie De Brauwere是一位比利时的Linux狂热爱好者，现在一家全球领先的卫星通信公司担任嵌入式软件工程师。除了和家人共处之外，他还喜欢玩技术。他也在苦苦等待暴雪公司的暗黑破坏神3的最终到来。

```

01.int main()
02.{
03.    struct operator  functs[4];
04.    functs[0].c='-';
   functs[0].f=&minus;
05.    functs[1].c='+';
   functs[1].f=&add;
06.    functs[2].c='*';
   functs[2].f=&multiply;
07.    functs[3].c='/';
   functs[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.
23.                if(functs[i].c==c)
24.                    {
25.                        printf("Result:
%d\n",functs[i].f(a,b));
26.                        break;
27.                    }
28.                    i++;
29.                if(i==4)
30.                    {
31.                        printf("Unknown
operator: %c\n",c);
32.                    }
33.                }
34.            return 0;
35.        }

```

列表3：主循环



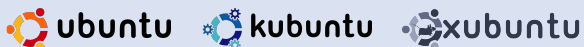
HOW-TO

作者 Brett Alton

网络开发——第二部分

参阅:
第20期 - 网络开发——第一部分

适用于:



类别:



设备:



讲 到全球范围的经济衰退，或者担心黑客和病毒正在悄悄地盗窃你的个人数据，这些也许是你使用Ubuntu的潜在原因。但无论如何，如果不是因为互联网，你肯定读不到这篇文章也不会使用Ubuntu。

因此，什么是互联网，它是怎么样

诞生的？

据了解，互联网的故事很简单：互联网诞生于1970年美国军事研究机构DARPA的研究项目，称为ARPANET（阿帕网）。之后不久便被大学拾起当作科研项目同时被科学家们用于增进交流和数据共享。直到90年代早期，伴随着采用了TCP/IP协议和现代个人计算机的不断增加，互联网才能发展成现在这个样子。

互联网的现状

现在的互联网如果作为一个话题来讲是有点过于庞大了，它的触角已经伸入到几乎所有的领域，而且每一个分支的内容都可以写成一本教科书了。我将简要的介绍怎样制作一个网页并略微谈到所用到的技术和它的历史。

最开始的时候，互联网有许多标记语言（HTML4&5；XHTML1&2；CSS1，2&3；XML；Json等等）。这些语言被用于定义结构、版式、格式化网页和存储信息，有些是专门设计为存储信息的。

之后出现了一些高级的、服务器端的网络编程语言，例如：PHP、ASP/ASP.NET、Python、Java(JSP)、Ruby等等。这里的每种编程语言都有它自己的用途，一般都是根据编程人员掌握的语言技能或是老板的要求来选择编程语言。有些人倾向于使用PHP、Python和Java，因为他们是免费的、开源的、跨系统和平台的；而另外一些人选择ASP/ASP.net，因为有微软的鼎力支持，而且因为这样的用户不介意支付授权许可费用。在接下来的文章中我将给你介绍PHP编程的例子，但是你可以尝试其他的编程语言和试验！因为我给你展示的PHP语言并不意味着它是最好的，也不是对每个用途都是最好的。事实上，一些开发人员在他们的项目中使用了多种语言（就像一个软件工程师会混搭的使用汇编、C、C++等等）。

JavaScript（和Java没有任何的关系）是最流行的客户端编程语言。客户端的编程语言通过用户个



人电脑上的网页浏览器去执行代码，这样便允许网络开发人员给用户开发更无缝连接的用户接口。当然这些都要依赖于客户端的处理能力，所以一些复杂的网站像Digg.com都会降低老机子的速度，特别是当在执行多任务的时候（一次执行多个程序）。

JavaScript对于特定的目的是这么的有用，以至于根据OHloh网站[1]的统计，Firefox浏览器包含了超过50%的JavaScript代码。

因为JavaScript对许多网络开发人员是这么的有用，为了让编写JavaScript更加容易，各种框架像雨后春笋一样涌现出来。它们或者采用了面向对象语言的特性，或者增加了简单的AJAX（异步的JavaScript和XML）支持。这些框架包括但不仅仅只有这些：jQuery、YUI、Mootools、Prototype&Script.aculo.us、Dojo等等。

把这些技术整合在一起，伴随着商业公司或者非赢利机构的支持，你就看到了世界上这些最著名的网站，例如Wikipedia、Google、Yahoo、CNN、BBC、YouTube、DailyMotion、Facebook、

MySpace、Digg、Ubuntu Forums、Kijiji、Craigslist、ESPN、Flickr和DeviantArt。

也有许多技术可以用于网络的开发例如Java applets和Flash animations，但是这些都不在本教程的范围内。

我需要一些什么来制作一个网站呢？

- 一个操作系统，比如Ubuntu
- 一个文本编辑器，比如gEdit（应用程序 > 附件 > 文本编辑器）
- 一个网页浏览器，比如Firefox（应用程序 > 互联网 > Firefox Web Browser）
- 耐心和一颗愿意学习的心

假定你正在使用Ubuntu，打开Firefox和gEdit，让他们保持打开的状态，因为你将会同时使用他们编程，调试，和浏览你网页。

创建你的第一个网站

打开gEdit，把这段代码复制粘贴到gEdit中，保存为‘first.html’到桌面上。

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

现在，在桌面上双击‘first.html’，用Firefox浏览它。你看到一个空白的页面了吗？你也应该看到空白的页面。那么为什么是空白的页面呢？那好，我正要向你介绍基本的HTML4网站的标记。所有的代码都要被编写在<html></html>这个标签内，其中具体的内容写在<body></body>标签内，元数据信息（例如元标签）以及其他类型的一些代码（例如JavaScript）和显示的信息的代码（例如CSS）都包含在<head></head>这对标签内。

作为第二个例子，我将给你展示如何填充上面我提供的HTML4模板。

把**列表2**这段代码复制粘贴到gEdit新开的一页文档中，另存为‘second.html’。

这时双击你桌面上的‘second.html’用firefox运行该网页。这是



你能看到一些内容。

为了理解为什么页面看上去会呈现这样子，我们将仔细观察那些我们刚才复制和粘贴在gEdit且另保存为‘second.html’文档的标记语言。当<title></title>这一对标签包含在<head></head>这对标签中，在网页浏览器的标题栏上显示出标签内的文字。注意下一firefox的标题栏中现在显示的“My Writings - Mozilla Firefox”。当然，你可以把它替换为任何你喜欢的东西。

在<body></body>这一对标签中包含的内容便是我们页面要呈现的内容。第一个标记是一级头标记(<h1></h1>)。这经常只用一次（虽然也没有规则规定不可以经常重复使用），用来显示你页面上最重要的主题。伴随着<h7></h7>作为最后的头标签，我们有七个等级可以使用。这种突出的头标记很容易看到，例如在维基百科的文章中。

<p></p>这对标签代表的是段落，经常被用来呈现文章的主要内容。

排名在表格之后，列对于一个新手来说可能是最难掌握的了。使用<u

```
<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>
```

列表2

l>（一个无序的列，意味着使用了一颗子弹一样的圆点），我们在这对标签中呈现我们的内容，规定这个列我们要怎么呈现。使用（

一个有序的队列）代替将会用数字代替那像子弹一样的圆点，你甚至可以在一个列中嵌入另一个列，通过在标签内嵌入或的一对标签就可以了。

最后，你可以通过在HTML中嵌入CSS（级联样式表）来管理你的网页的设计（图1）。

在桌面上保存列表3代码为‘third.html’。

现在双击用FIREFOX打开在你桌面上的‘third.html’文件。这是你会看到内容的改变呈现在你面前。

CSS不仅可以通过把<style></style>标签嵌入到<head></head>标签内，或者通过连接到外部的包含CSS的文件。像现在，我们将让他保持嵌入在HTML代码中。

就像你看到的，和HTML比起来，CSS有不同的语法，且使用一对开闭的花括号代替<p></p>标签来区分开元素。在CSS的语法中，这叫做选



```
<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>
```

图1

择器，就像我们选择我们想要用来编辑的标签一样。

就如我上面的例子，我们通过使用预定义CSS属性来修改<h1></h1>和<p></p>这两对标签的属性。即使是一个网页专家，我也没有必要记住所有的CSS属性，而是经常的在网上Google来查看怎么使用，所以不要感到尴尬，如果你也不得不这么做。事实上，许多网站就已经创建了HTML和CSS的“快速参考手册”也正是为了这个目的。

这个有趣的查找到的数字‘#ff0000’是一个用来表示颜色的十六进制数字。有超过一千六百万中组合颜色可以使用这种方法，所以务必通过一个类似于Agave的程序来创建颜色表。

这只是网页开发中非常小的一部分内容，也只是在编程或设计中可能的出现的情况。如果这激发了你对于网页开发的兴趣，我建议你跟随着我今后要发表的文章，比如我会涉及服务器端的编程（PHP）、客户端的编程（JavaScript，jQuery，AJAX），还有很多。这之后，我建议你去当地的书店挑选一本你感兴趣的领域的书（网页设计、服务器端编程、客户端编程等等），或到你当地社区学院或大学上课。

[1]

<http://www.ohloh.net/p/firefox/analyses/latest>

翻译：岳远辉
校对：avauntage
二校：Michael



Brett Alton是一位来自加拿大多伦多市的Ubuntu狂热者，计算机技术和软件工程师。

```
<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>
```

列表3



full circle

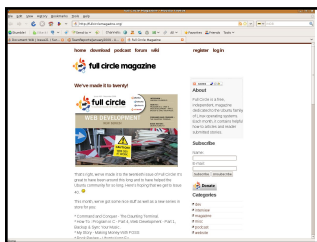
与我们联系

Full Circle中文版征集补白文章！

由于中英文段落长短不一致，使得中文版FC杂志的版面不尽美观。为了弥补这个缺点，我们迫切需要您的补白文章。字数要求60-600左右（字数小于60，换行多的也行），内容上只要是在Linux平台下（不一定是Ubuntu）的观点或看法、窍门或经验等都可以。此外，您的姓名/网名将刊登在文章的标题或落款处。有兴趣者请将补白文章发送至：

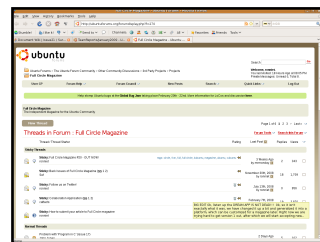
wxiluo@gmail.com

注意：因为是补白文章，所以无法确定您的文章将被刊登在哪一期上，只能由页面决定。而且内容也可能会根据空间等具体情况而被删减、调整分段等。



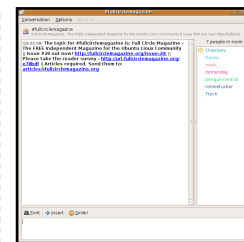
博客

在我们的博客上注册，即可在第一时间获取新一期杂志发布的信息。



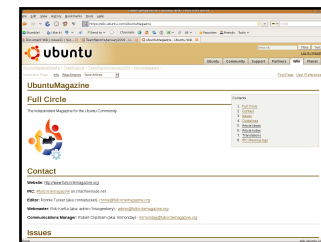
论坛

在Ubuntu社区论坛的Full Circle分论坛上发帖，可以得到其他读者的快速回应。



IRC

在我们的IRC频道上讨论。那里是Robert居住的地方。在那里您不仅可以得到问题的答复，还可以使Robert得到乐趣。



Wiki

编辑我们Ubuntu.com上托管的wiki，在那里提出您的对文章的看法和主意，并将资源整理有序。

如果觉得这些还不够的话，我们（当然）也有E-mail。你能在[第45页](#)中看到整整一系列的E-mail地址，此外你也可以将通用的意见/主意发送至该地址：

misc@fullcirclemagazine.org



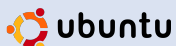


HOW-TO

作者 Kurt De Smet

改变视频的纵横比

参阅：
无

适用于：

类别：



设备：



Avidemux包含在Ubuntu的软件源中。在软件包管理器中搜索“avidemux”就可以了。

如果压缩DVD的时候发生了错误，得到的影片纵横比可能也会发生错误。比如说把原本是4:3的PAL格式转化为16:9格式的时候。当你压缩这个DVD的时候，你不得不重头再来。但是，如果你手头没有片源，你就得利用你手头上已有的这个材料了。每个

播放器都有切换纵横比的功能；但是，当你使用的是一个独立的媒体播放器的时候，问题就会来了。

让我们看看究竟是什么意思。下面是一个比例失调的图像以及一个正常的图像。看，比例有错误的时候，圆形的物体会变成椭圆形的。因此找一带有圆形物体的帧，可不要把人物的头拿来作参照物，长着一张圆嘟嘟的脸蛋或者一张马脸都是正常的。

这是我们手头有的：

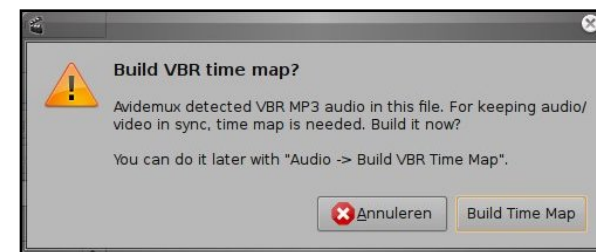


这才是我们想要的：



需要注意的是影片的质量不会因为重新编码而提升，所以，如果有可能的话，还是比在媒体播放器里选择纵横比更现实。

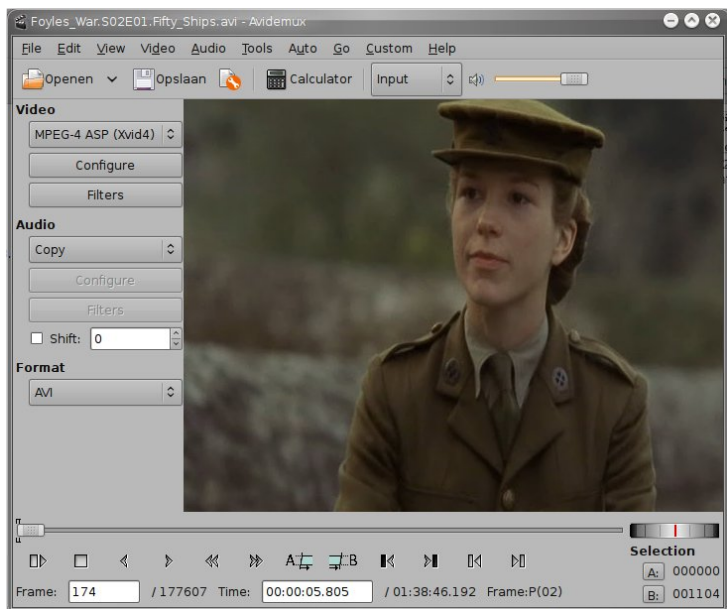
如果你的文件里包含一个可变比特率的MP3的话，它会问你的是不是要设定VBR Time Map。选择Yes来建立这张表。



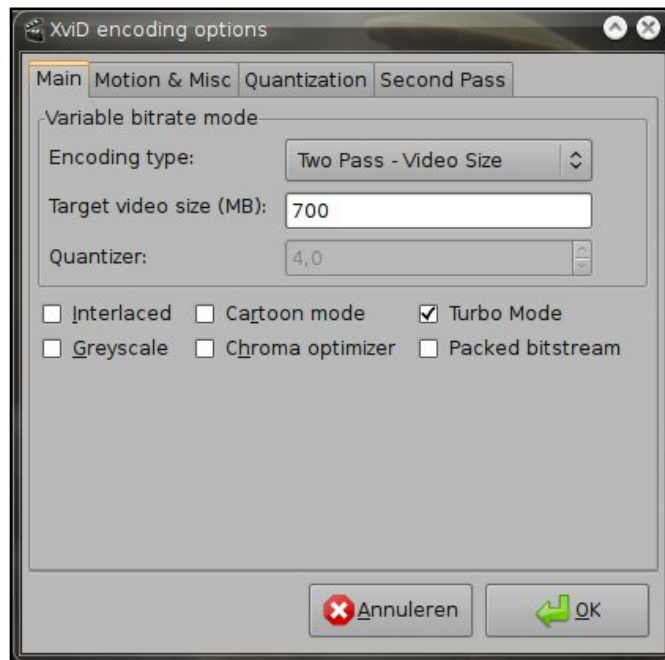


如果必要，Avidemux可能还会提示是否重建框架索引。选择Yes。

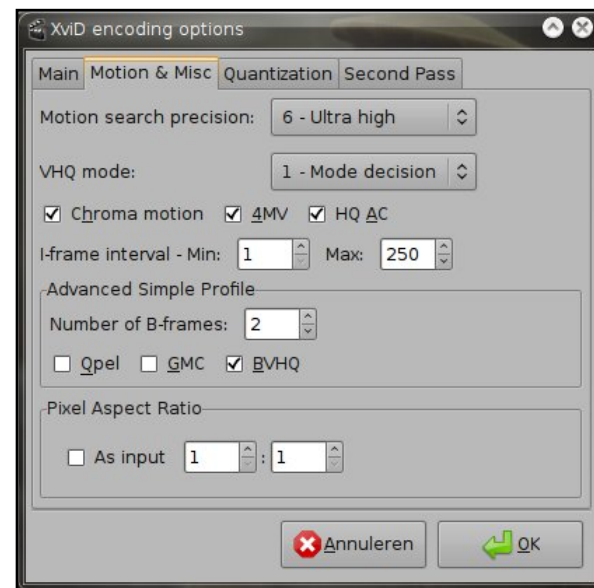
文件被载入后，需要选择Xvid或者MPEG-4 ASP (Xvid4) 编码方式。位于底部的菜单上你可以看到A和B两个按钮。利用它们你可以选择需要转换的区间。这样你就可以先实验一下免得白忙活一场。在按钮的右边，你可以看到被选择的区间，在本例中是0到1104。当你对例子的效果满意之后你就可以选择整个文件来转换了。



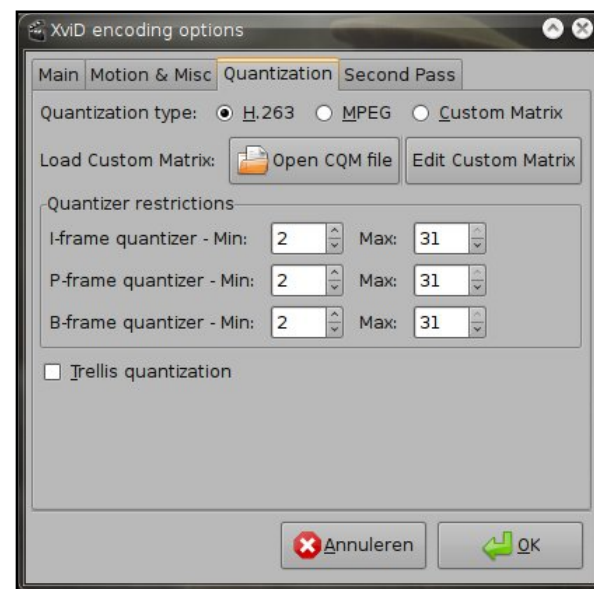
现在我们可以选择配置按钮来设定Xvid设置了。在这里我设置的参数效果不错，当然你也可以创造自己的设置。



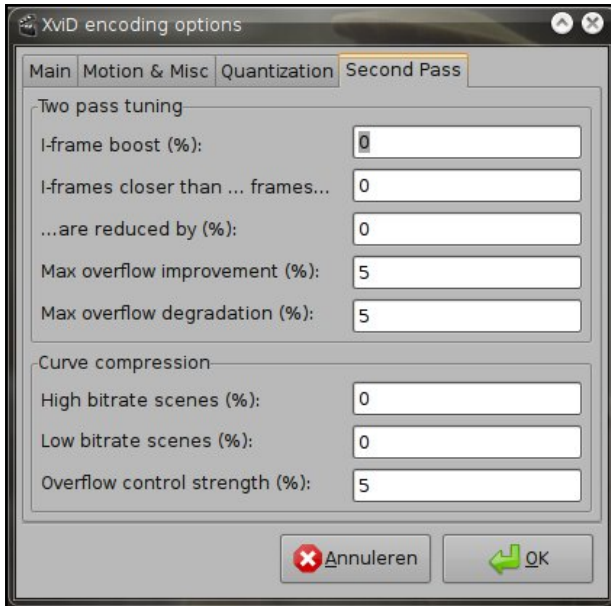
(上图) 我总是选择视频的大小，并且输入原始文件的大小。压出来的文件应该是接近或者略小于原始文件大小。并不是说大块头总有大智慧。我还选择了加速模式为第一遍的处理过程提速。



(上图) 默认设置。

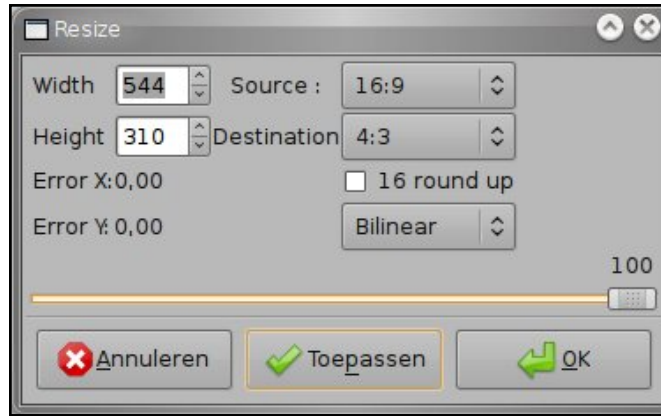
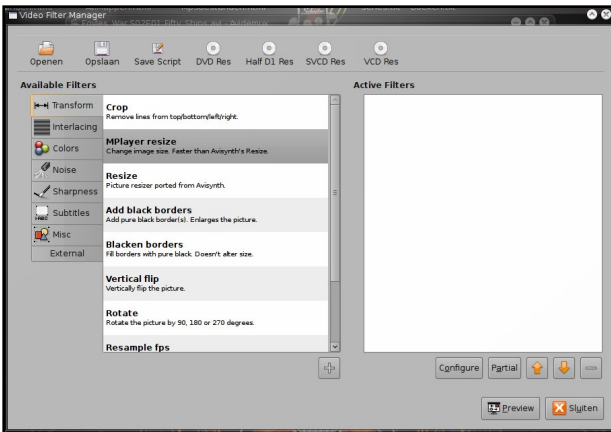


(上图) 我试过了MPEG，但是H.263得到的效果更好。



(上图) 默认设置。

选择筛选按钮，然后从筛选窗口里点击转换标签，双击“Mplayer resize”



现在你需要输入修改尺寸选项的内容。选择如图所示的选项然后点击应用。现在宽度和高度应该调整好了。点击OK。

在筛选管理器中由一个“Preview”按钮。选择它你就可以看到以下效果...



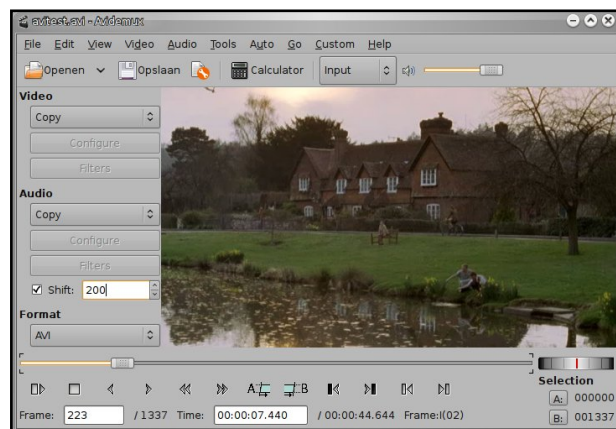
现在你可以选择转换整个文件或者只转换一部分用来测试，就像我们在第三步中提到的那样。你可以选择“Save”按钮，这样就可以创建这个文件了。转换的过程需要很长时间，这取决于你的硬件配置和文件大小。

选择你的播放器，查看一下声音和图像是否同步。有时候VCL可以完美地处理一个文件，但是Mplayer播放出来的却不同步。如果影音是同步的，那么你的工作算是完成了；如果不同步你得进入第十步了。不要担心，VCL可以同步播放转换后的文件，可能是它处理可变比特率MP3的方式和MPlayer不一样。

用Avidemux打开新创建的文件，确保建立时间表并且重建索引。使用Mplayer的时候你可以使用+和-按键来决定必须的快进或者后退。你得反过来理解它的效果：Mplayer里的-200在Avidemux里将是+200，Mplayer里的+200的意思也是相反。比如说，之前的这个文件在Mplayer里播放的时候选择-600可以同步，那么我在Avidemux里输入的值是200。



警告：确定在音频和视频中选择了复制；因为不需要重新编码所以转换起来会很快。



(上图) 用Avidemux修改出来的效果。

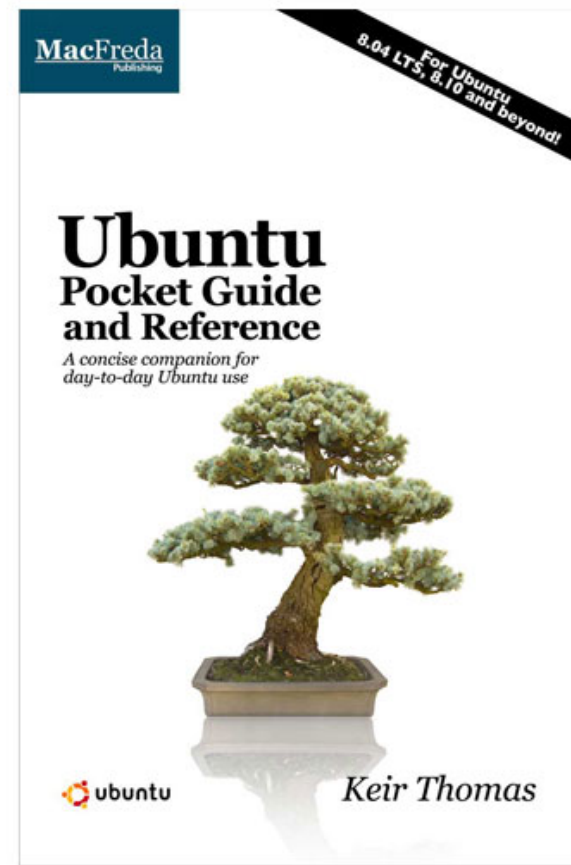
就像常理一样，在Linux里总有命令行的操作方式，但是对那些不必每天都利用脚本的人来说，图形化的界面也很不错。

结论：作为一个例子,我把通过播放器转换和通过编码转换的图像放在一起比较两者的效果。



(上图) 用Mplayer修改的效果

翻译：Chenzhouc
校对：Chenzhouc
二校：hiedy.liu



Ubuntu
Pocket Guide
and Reference

\$9.94 from Amazon.com
or
FREE from

www.ubuntupocketguide.com



HOW-TO

作者 Ronnie Tucker

用UBUNTU光盘ISO创建USB启动盘

参阅：
无

适用于：



类别：



设备：



创建一个可引导计算机启动的USB驱动器比较简单。用起来也相当方便，不仅仅是因为它可以秀给别人看Ubuntu能够在U盘里运行，从解决问题层面上，更可以测试硬件。想象下当你要从电脑零售商那购买电脑时，你希望在付款之前知道这个贵重的机器是不是能够运行Ubuntu。这个时候你可以询问一下

可否使用U盘来测试它，如果他们拒绝，那么他们就失去一笔买卖，而你省下了你的钞票。

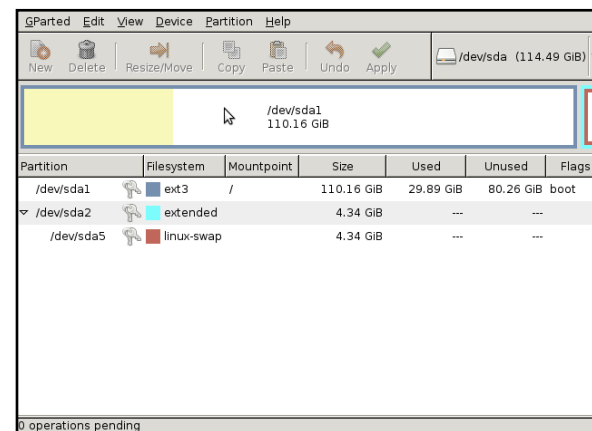
首先，我需要有一个U盘，它至少要有1GB容量才能安装Ubuntu。我还需要Ubuntu的ISO文件。这时候我有两种选择：一个是使用图形用户界面的标准安装程序，或者是一个使用基于文本界面的alternate版本安装程序，它能够更好地满足低规格的机器。在本文中，我使用的是标准安装程序。当然，文本界面的安装流程也是一样的。

现在我有ISO文件，我还需要准备U盘进行分区。同样，你也可以使用你的包管理器来找到Gparted包，或者使用下面的命令行安装：

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

Gparted安装后可在系统>系统管理>分区编辑器 (System > Administration > Partition Editor) 下面。

上图Gparted显示出我当前的驱动器列表，首先需要做的就是格式化U盘，让



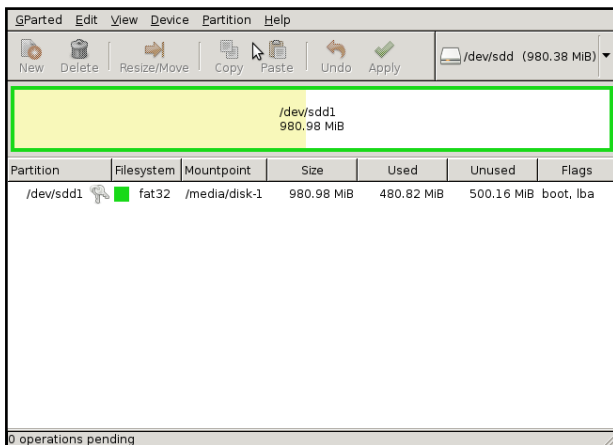
它可启动计算机，这是最重要的部分。

警告：这个时候U盘里所有的东西几乎都会被删除，如果你在其中存储了一些重要信息，必须先行备份。

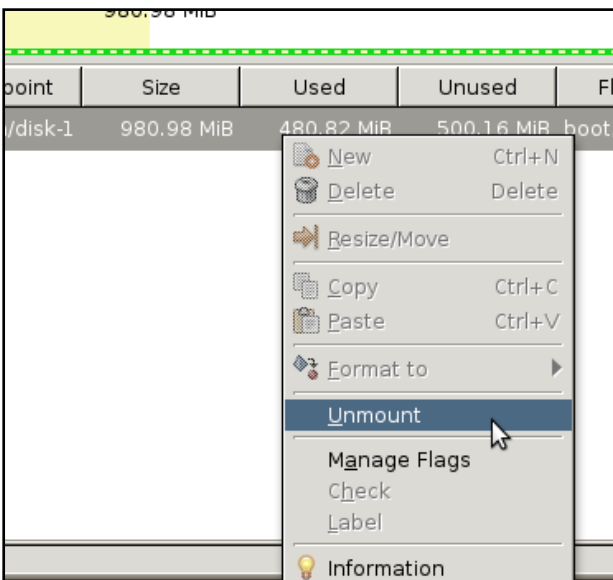
插入U盘后，选择菜单中的Gparted>刷新设备 (Gparted > Refresh Devices)，这时列表里显示出我的1GB的U盘为/dev/sda显示容量是980.33MB。（存储设备容量的1GB=1000000000B，而不是1073741824字



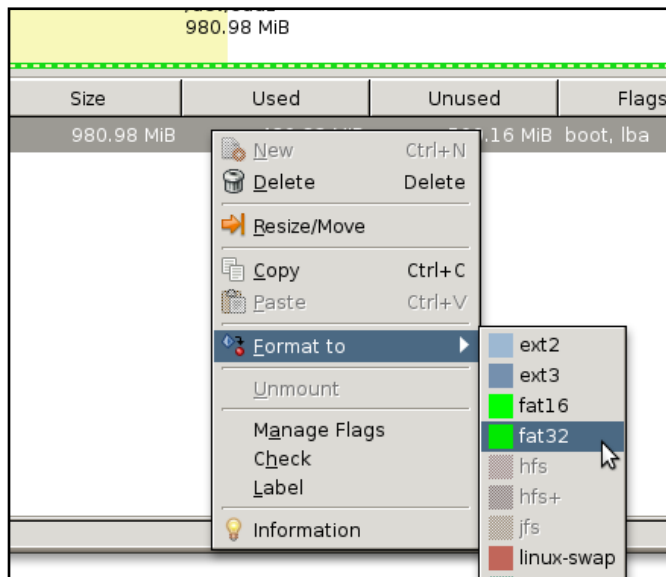
节)



如上图所示，U盘中有480MB被使用了，所以我需要将它格式化，在这之前，必须先卸载驱动器。右键单击驱动器名称（或者驱动器信息）后选择“卸载”（unmount）。

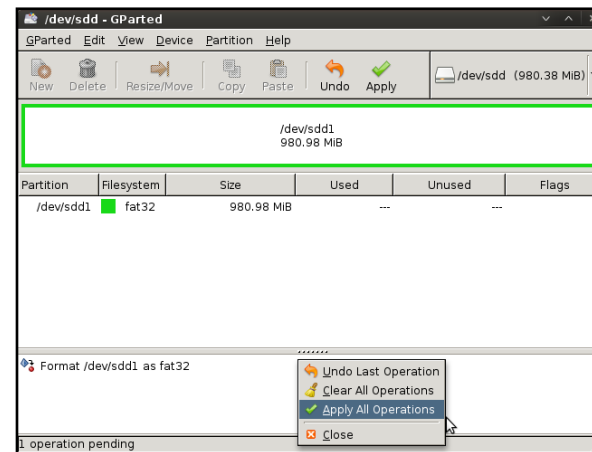


接下来格式化U盘，像刚才那样右键单击驱动器名称，然后再弹出菜单中选择格式化为>FAT32（Format To > FAT32）（如果可以并且愿意，选择FAT16兼容性会更好）。

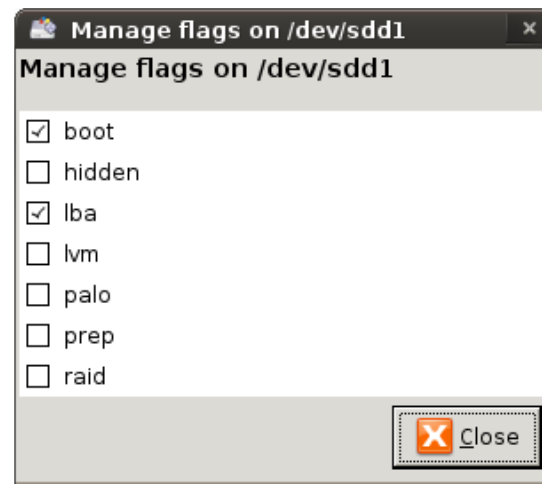


你可以看到Gparted屏幕下方出现了一个新的区域，这里列出了所有的操作并会按顺序执行。现在我们只需要格式化，所以右键单击新区域然后选择“应用所有操作”（Apply all Operations）。在被询问是否确定执行操作时选择“应用”。

做完上面这些事以后U盘会被清空，这时我们来看看它是不是可启动计算机



的？在Gparted中右键单击装置名，然后再弹出菜单中选择“Manage Flags”。



在我的这，U盘已经可启动计算机了，从选中的“boot”多选框可以看出。不用多说，如果这个框没有被选中，那就选中它并点击“C

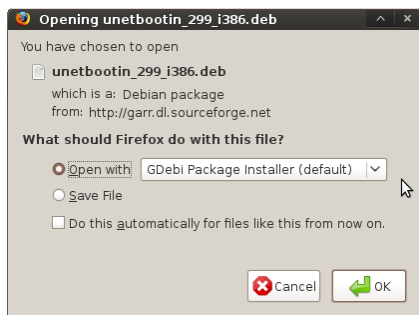


lose”。现在U盘已经为Ubuntu做好准备，重新挂载U盘，等待后面的操作。

然而怎么将Ubuntu放到U盘中呢？Unetbootin，这个基于用户图形界面的应用程序将会拷贝ISO文件到你的U盘里从而替你解决这个难题。你可以从下面的网址中下载到最新Unetbootin的.deb文件：

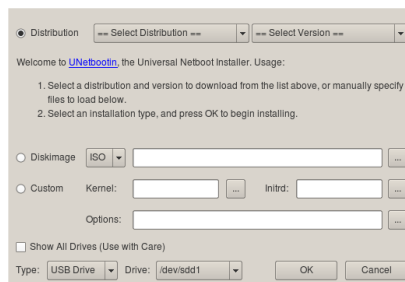
<http://unetbootin.sourceforge.net/unetbootin-i386-latest.deb/>

像火狐这样的浏览器，在下载文件时会询问你是否保存.deb文件到你的计算机中，为了比较方便地下载文件并使用Gdebi来运行，我选择用Open With选项。



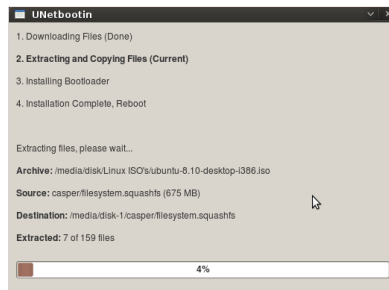
文件下载成功后，Gdebi会自动打开Unetbootin窗口，当所有的安装结束后，关闭Gdebi。

Unetbootin安装在应用程序>系统工具 (Applications > System Tools) 路径下。启动Unetbootin，你会看到它的默认画面。



在Unetbootin窗口的上端，你可以选择从列表中自动下载一个ISO文件，但是这个时候我们已经有一个ISO文件了，所以直接点击“Diskimage”旁边的圆形图标，然后再单击显示“...”的按钮来选择ISO文件。这时还需要做的唯一一件事就是确认在窗口下端已经选好U盘。在我的操作过程中，U盘的名称是/dev/sdd1，现在我已经做好一切准备啦，点击“OK”开始执行拷贝进程。

我所操作的机器速度非常快，但尽管如此，Unetbootin依然在执行至4%时停顿了好长一段时间。如果你也发生了这样的情况别担心，别忘了你的机器可是要通过U盘拷贝



将近1GB大小的文件呢。

现在你可以单击“现在启动”来检验现在机器上的可引导U盘了，或者点击“Exit”退出Unetbootin，别忘了在拔出U盘前将它卸载。

请注意：使用USB设备来启动计算机，你也许需要进入BIOS设置中确保优先启动引导设备是USB，而不是CD/DVD，软驱，也不是硬盘。次要启动引导设备应该设为硬盘。大多数BIOS系统用DEL键(小键盘区的DEL键，而不是键盘上的)回车，有些则采用F1键或者F2键。另外，必须在打开电脑电源后几秒钟之后按下这个键。当不再需要USB引导启动的时候，记得把引导顺序设置回只采用硬盘引导。

下个月：如何使用U盘将Ubuntu装入Asus EEE PC。

翻译：kang leay
校对：qquchn 二校：Roy



Ronnie Tucker是Full Circle杂志的编辑，他为自己是Kubuntu用户和一名业余艺术家而感到自豪。他的作品集可以在这里找到：

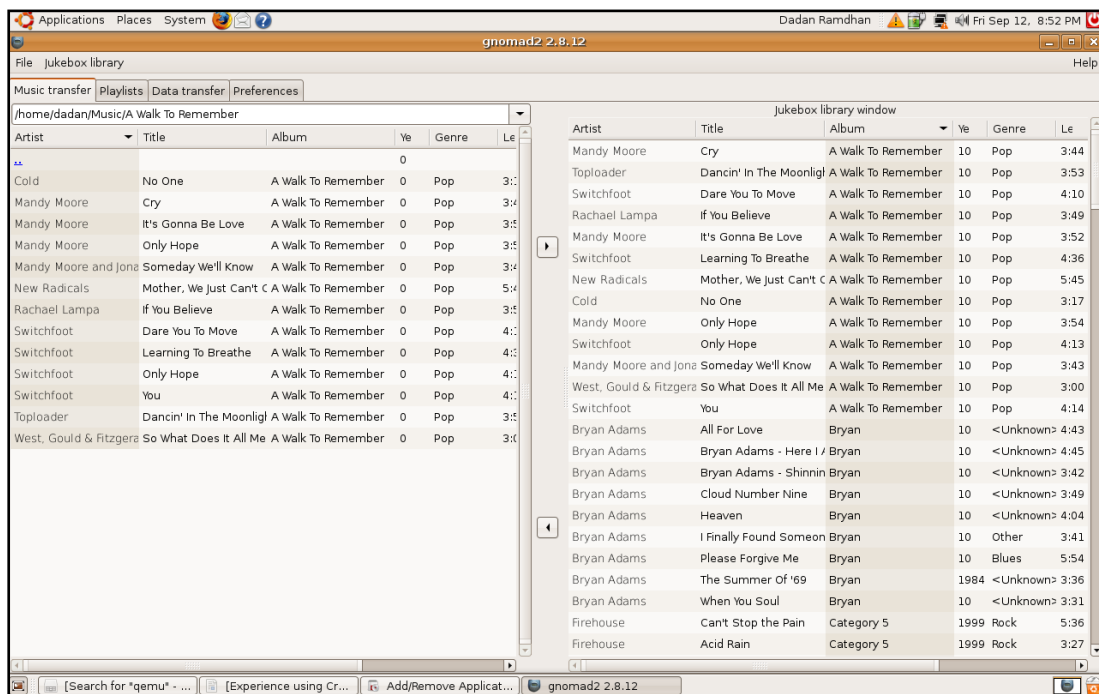
www.RonnieTucker.co.uk



我的故事

作者 Dadan Ramdhan

创新ZEN V PLUS



麻烦！

我会继续使用Ubuntu。非常感谢Ubuntu团队，同时也非常感谢Gnomad2团队，你们都是好样的！

几个星期前，我买了一个新的联想Thinkpad R61i没安装操作系统的笔记本。所以我在笔记本上安装了刚刚收到的Ubuntu光盘——Ubuntu 8.04 (Hardy Heron)。从那次以后我开始喜

翻译：avauntage
校对：avauntage
二校：mymathersname

当 我去年买我的创新Zen V Plus (2Gb) 的时候，我并不知道我必须在Windows XP下安装创新自带的从电脑同步到我的创新MP3的软件。于是我将创新的同步软件安装在我弟弟的笔记本上，主要是因为我的办公电脑装的是Windows 2000。所以每次我想换音乐的时候，我都得去借弟弟的笔记本，真是

喜欢上了Hardy的外观和操作。之后我在Ubuntu论坛中看到了一个帖子说用Gnomad2软件可以在电脑和创新Zen V Plus之间同步音乐。我将所需的库加入到了我的包管理器，随后装上了Gnomad2。当我把Zen V Plus接到我的电脑上时，我高兴的发现它可以工作。Gnomad2可以轻松读取和传送音乐到我的播放器上。

就这样，我第一次开始使用Linux。





作 为一直关注Planet Ubuntu (<http://planet.ubuntu.com/>)，Slashdot (<http://slashdot.org/>) 和Digg (<http://digg.com/>) 等网站评论的人，我注意到这样一种趋势：Linux专家经常嘲笑那些说他们正在使用“Ubuntu”系统的普通PC用户。那些专家纠正说，他们应该称该系统的名字为“Linux”。但是，教导他人是一回事，同时把人们推回到Windows的怀抱又是另一回事了。甚至其他Linux发行版的开发者也参与到这场争辩中，他们失望地说Linux并不只是Ubuntu[1]。这种来自Linux社区普遍的反面声音令人感到惊讶和失望。难道说他们害怕Linux获得成功并成为主流吗？看起来如此。

他们没弄明白的是：让一种流行的Linux发行版通过新闻站、传媒以及blog在互联网上广泛传播不仅仅对Ubuntu乃至整体Linux都有很大帮助。

如果说微软曾经教过我们什么的话，那就是把用户的认同率放在首要位置，而不是稳定性、安全甚至可用性！

当普通人在使用电脑时，会自然而然的期望得到Windows般的体验——这是理所当然的。为什么会这样？难道说不是因为Windows无处不在？

当微软的市场占有率因市场的停滞、冷淡和缺乏创新而下降时，我们应该让用户把注意力转向Linux，而不是静观其变，以免更多的用户向苹果的Mac迁移。我们不能眼睁睁看着一个垄断体的消亡，而任凭另一个垄断体扩大。

社区内部应该把精力从Ubuntu所取得成功后的讨论中转移到如何更好的支持FOSS (Free and Open Source Software) 上。如果非Linux用户因为Ubuntu而转向Linux，这再好不过了。而Ubuntu流行的最大的原因是其良好的亲和力和技术支持——这是有目共睹的。而一个故作姿态的“专家”对此类入门用户的贬低将使他们更快的逃回Windows。无论宣传口号如何，从Windows到Linux陡峭的学习曲线是谁都回避不掉的，尤其是当你想做上网或是使用OpenOffice等简单应用以外更多的事情时。

Canonical公司和Ubuntu的“以人道

待人”理念是一个天才之举。将一组复杂的开源软件组合到一起，并使它更容易获得。这样一个免费而广阔，由天下共享的信念连接起来的网络是Ubuntu的制胜法宝。这是一个向其他发行版发出的信号：我们的方法哲学是Canonical公司的特色，其他发行版可以与Ubuntu竞争，但请不要污蔑它。这也是给专家用户的一个信号：如果有人请你推荐适合Ubuntu的画图软件包，答案应该是GIMP，而不是像学究那样教导说Linux不单单是Ubuntu。这样通过更改他们的看法来教导他们只能使这些新手用户边缘化。

Canonical公司给予了Linux社区一个不容错过的宝贵发展机会。如果这使广大普通用户在Linux和Ubuntu之间感到困惑的话，有些抱怨是可以理解对。如果Ubuntu支持并扩展了Linux社区，难道它不应受到赞扬吗？FOSS社区正在逐渐统一，这是自然而然的，请努力推动它，而不要自相争斗。



人们对Linux的一般印象是难于使用，零散化，只用于服务器，是geek和hacker的专利，而并不适合家用PC的桌面应用。请让我们来证明这种说法的谬误性。

[1]

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

翻译：inkview
校对：Chenzhouc
二校：TitanJiang



Full Circle@Ubuntu中文论坛 开张啦！

欢迎拜访我们的新家：

<http://forum.ubuntu.org.cn/viewforum.php?f=153>



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](#)» [v](#)

Threads in Forum : Full Circle Magazine

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

Thread / Thread Starter

Rating Last Post [v](#) Replies Views

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

Full Circle论坛 @ Ubuntu社区论坛



目 前Linux平台上的优秀游戏仍然较少。虽然有一些可供选择，但是与Windows平台相比则相形见绌。我们时不时的遇见一些可以称为“优秀”的游戏。当然了，一个游戏是否优秀取决于个人口味。《部落危机2》(Tribal Trouble 2)的beta版就是我的孩子们当前在玩的游戏。我们原来是听说过《部落危机》这款游戏的，它最初是一个在PC上运行的单机游戏，《部落危机2》则从PC机升级为网络游戏，成为一款运行于PC机上浏览器中的在线

游戏。

你所需要的只是一台安装了Java的Linux主机，一个浏览器软件，能够连接到游戏网站 (<http://tribaltrouble2.com>)，并创建一个帐号。这一点与RuneScape类似，它们都是提供一个免费玩游戏的空间，以及一个可以用于购买物品的帐号。

《部落危机2》以全屏方式启动，你也可以在选项中调整为以窗口方式运行。图像效果优良，运行流畅，堪称为一次视觉享受。页面左侧的“reference card”向你介绍如何在游戏中操作鼠标和键盘。例如，在移动鼠标时，按住F键或者鼠标中键，可以实现视角的任意旋转切换。游戏提供了三场免费关卡：“Boot Camp The Viking chieftain school”、“Oyster Invasion The Enemy Approaches”、以及“Rotten Eggs Visiting a friend isn't always peaceful”，在这些关卡中可以赢取游戏点数。游戏点数可以用来购买新的物品和角色形象。

为什么不和其他玩家进行一场战斗？这就是多人游戏功能。你甚至可以创建一个游戏房间，并邀请你的朋友一起战斗，所有这些都是在线完成的。在激烈的战斗结束后，你可以检查其中的不足，以便在下次战斗中制定更好的策略，并且可以在网站的“games”栏目里回顾你参加过的游戏。目前我们可以将《部落危机2》称为一个可以“免费参加”的游戏，但是这个产品还是牵扯一定的商业因素。这里我们就来看一看它是如何处理的。

Oddie和游戏点数

《部落危机2》可以免费玩，但是一些附加的物品建筑，特殊的技能，以及角色服饰都必须从游戏商店中购买，在购买时可以使用一种名为“Oddie”的虚拟游戏货币，也可以使用游戏点数。Oddie是在游戏里的“银行”中使用真实货币购买到的，游戏点数则主要通过完成关卡或者赢取多人战斗来获得。游戏里的银行还提供以oddie兑换游戏点



数的服务。

赚取更多的oddie和点数

在游戏中的“银行”里，你可以储存oddie和点数，以备将来在游戏商店里花费。例如：

购买20个oddie：定价4.95美元。

购买游戏点数

当你需要更多的游戏点数时，你可以使用oddie兑换——点击“Buy points”按钮，就可以使用1个oddie换取100个点数。

目前游戏仍然处于测试（beta）开发阶段，但是作为开源爱好者，我们早已习惯这一状态。

我们通过电子邮件与游戏开发者联系，想听一听他们对开源运动的感受。出乎我们意料的是，他们的办公室里运行着数台Ubuntu台式机，以及一台Mac电脑！下面是我们收到的回复：

——感谢你们对《部落危机2》



的关注。下面是对你们所提问题的一些回答，但是我首先要提请你确认的是，目前你们的评论文章所反映的只是对测试（beta）版的一个预览，因为在正式版发布前还将有很多较大的改动和补充内容。

这个游戏是在什么时候，由谁发起开发工作的？是怎么开发的？是否使用了某种开源软件？

——《部落危机2》和它的上一代版本都是由Oddlabs公司自行开发的<译者

注：Oddlabs是丹麦的一家小规模的游戏开发公司>，其中图像和音频工作是外包完成的。一段时间以前我们与GameDev.net进行了一次网上的IRC会谈，你可以在里面找到我们的很多背景材料。《部落危机2》的开发是在大约一年前开始的，这次我们把它的原生版本移植到新的在线平台上。

这个游戏的免费玩将持续到什么阶段？是否在测试版本结束后就停止免费？我注意到在游戏里有一个用于

购买oddie的“银行”。对于我们“娇惯”的开源读者来说，这是一个很关键的要素。

——你需要了解《部落危机2》里的货币模型，才能够体会本游戏之所以被称为“免费”的原因。这个游戏设置了两种货币：一种是Oddie，另一种是点数。Oddie可以在“银行”里使用真实货币购买到。点数是通过完成关卡和参与多人游戏获得。如果你想购买一个新的勇士，或者一艘更大型的船以到达更多



关卡，你可以使用这两种货币来购买。所以，如果商品的价格中包含Oddie，那么它将耗费真实的货币。但是，我们有意对“银行”的功能进行扩展，使得玩家之间可以进行交易，这样如果某个不在意金钱的玩家已经购进大量Oddie，他可以将其转卖给另一个拥有大量点数的玩家。通过这种方式，那些不愿意付费的玩家可以投入大量时间赚取游戏点数，然后从其他玩家手中购买Oddie。

这个游戏在Linux平台上运行良好，oddlabs公司是否有计划开发更多的游戏？

——暂时还没有这方面的计划，因为我们正在投入于《部落危机2》。但是我们确实有很多关于未来项目的设想。

可否谈一下本游戏的原生版本？它是否会在全球范围的零售店里销售？例如：目前在荷兰的任何商店都买不到这个游戏。除非使用信用卡，还没有其它方法能够买到原生版本。

——本游戏的原生版本正在德国和丹麦的零售店里销售。我们准备停止在零售渠道投入的一切气力，所以



我认为它永远也不会出现在荷兰的零售店里。

可否再介绍一些其它你认为有意思的事情？谨致以从荷兰的一台Ubuntu台式机向你发出的诚挚问候，孩子们正在这台机器上测试你们的游戏。

——既然你正在为开源读者写作，我可以补充一句，我们都正是开源运动的热衷者。我们所有开发工具差不多都

是开源软件。这个游戏主要是在Linux主机上开发的，仅有一名开发者使用了Mac OS X，仅在测试时才会启动Windows。另外，和你一样，我正是在我的Ubuntu台式机上撰写这封电子邮件的。

翻译：Jin Guojie
校对：Chunhao
二校：Michael



Behind MOTU是一个以采访那些“Universe软件仓库的管理者”（MOTU是其英文缩写）为特点的网站。MOTU们是维护Universe和Multiverse软件仓库的志愿军。



年龄：24

来自：利马-秘鲁

IRC昵称：nxv1

你用Linux多长时间了，用的第一个发行版是什么？

4、5年以前，我开始使用Red Hat。受它磨练了几个月，然后我开始尝试许多发行版（Gentoo，Fedora，Conectiva，Mandrake），最后发现了Debian，我使用了它几年，直到Ubuntu

出来以后，我转向了Ubuntu并且再也没有离开她。

你已经使用多久Ubuntu了？

从Warty Warthog出现以后。

你是什么时候加入MOTU小组的，又是如何加入的呢？

大概是一年以前。我一直想为FOSS（免费开源社团）义务的做一些开发，自从我成为一个Ubuntu使用者，有一天我进入了网页，然后我看到了Get involved（加入）的链接，点了一下，从此一发而不可收。开始时我在Hardy的早期做一些合并工作，然后加入了服务器组，最近我在那做了很多工作。

是什么帮助你学习打包，另外Ubuntu工作组是如何工作的呢？

我开始阅读打包指南。“秘诀”（译者注：Recipe，一种文档）也很好，但MOTU社团对我帮助最大——我找到了很多友

好和乐于助人的朋友，是他们回答了我的所有问题；他们耐心的检查我的补丁，指出我的错误，并且告诉我一些最佳实践经验。那就是我真正学习到的东西。

在MOTU里哪些是你最喜欢的部分？

那就是这个“充满温暖（huggy）”的社团！！所有的人都乐于帮助，友好，并毫不犹豫的展示着他们的爱。他们也用一种非常礼貌的方式为你指出错误，同时他们也会在你工作出色的时候表扬你，这是非常好的。

你对那些想进入MOTU的人有什么建议呢？

现在就“跳”进来吧！“明天再做吧！”这种话是借口。假如你想加入，那就从现在开始，为什么还要等到明天呢？你将发现有许多人会引导着你进入你的工作，我发誓那



一定是无与伦比的经历！

你是否加入了一些本地的Linux/Ubuntu的小组？

是的！我也是Peruvian LoCo Council的一分子，我尝试让更多的人加入Ubuntu开发；有时我还会参加本地的会议，做些演讲。

你会关注Intrepid的什么呢？

我已经参与了服务器可用性的工作，也就是说用更容易的方式管理你的服务器，对于Windows系统管理员来说这是进入Linux的最大障碍。但是，这也是比较艰巨的任务（确实有一些），我不会有空闲时间了，可能不会为Intrepid做准备，但是我们已经有了一些想法。

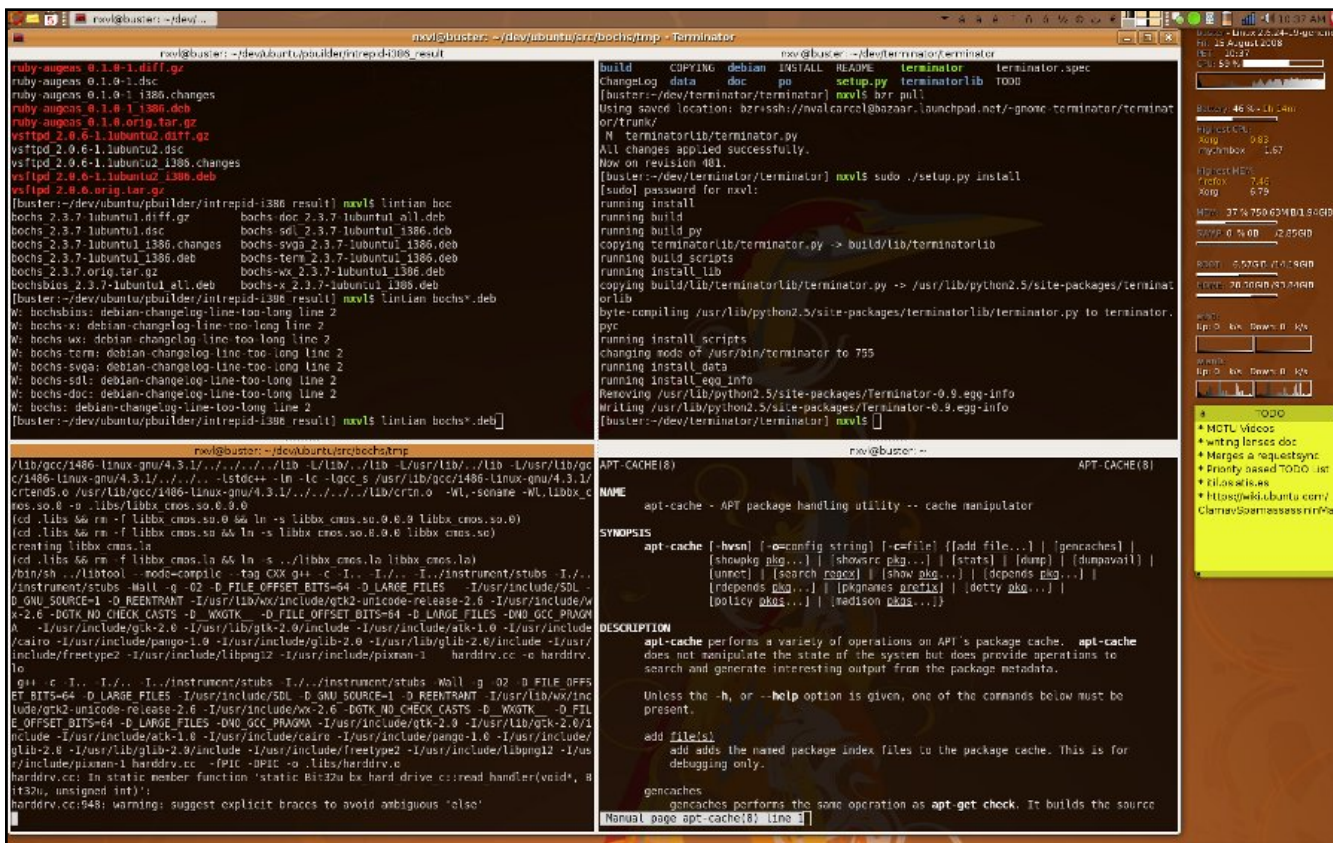
你怎么打发空闲时间呢？

空闲时间，那是什么？我实际上是在普华永道实习（我曾做过全职的高级咨询师）。我也马上就要大学毕业了，还有一个很好的女朋友，她占据我几乎所有的闲暇时间。我也喜欢和朋友一起喝酒和聚会，在夏天，我喜欢去海边冲浪，但现在我没有那么多“闲暇时间”了！

你还没有用上163的Ubuntu源吗？

对于Ubuntu用户来说，Ubuntu源就如同系统的血脉。那么，你还在为官方源的龟速而烦恼吗？你好在为找不到合适的源而苦恼吗？不用愁，还有网易为您分忧。网易最近推出了Ubuntu源（mirrors.163.com），经测试，该源速度极快。如果你是其他Linux的忠实用户，也可以沾福了，网易源还提供了RedHat、archlinux、fedora等常用发行版的源。什么，你还没有用Ubuntu？快到雨林木风镜像源（mirror.ylmf.net）高速下载吧！

作者：吴俊楠



翻译：victoroneil 校对：Mike Huang
二校：michael



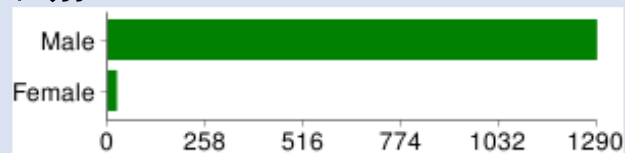
FCM第20期调查结果

作者 Ronnie Tucker

作 为本期的一点新鲜东西，比起在这里放上一整页的读者来信，我更希望贴出（并讨论）下FCM第20期的调查结果，回答在评论中提出的一部分问题。

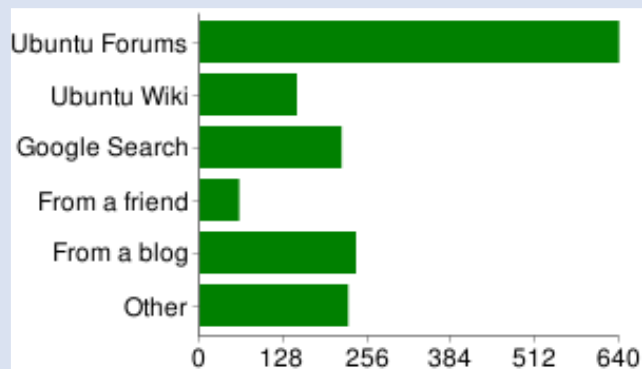
此外，首先借个机会感谢下那么多（超过1000）人牺牲自己的时间来填写这份调查，并为我们提供了很多详细的建议和观点。根据这份调查反映的情况，我已经给出了一个列表的方法来帮助“非专业”的人也能成为FCM投稿，但那些都是后话。先看看下面的调查结果吧。

性别：



男	1289	98%
女	24	2%

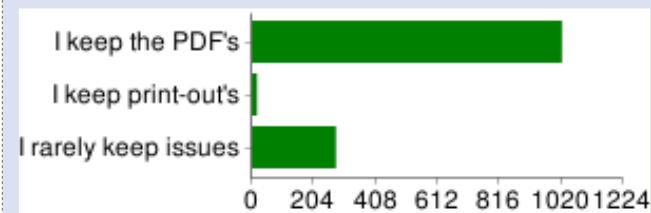
你是通过哪些途径知道Full Circle的？



Ubuntu论坛	639	49%
Ubuntu Wiki	148	11%
Google搜索	216	16%
朋友	60	5%
博客	238	18%
其他	226	17%

请注意：部分问题是允许多选的，所以有的问题的选项百分比之和可能会超过100%。

你保存以前的Full Circle吗？



我保存PDF文件	1021	78%
我打印保存	16	1%
我很少保存杂志	276	21%

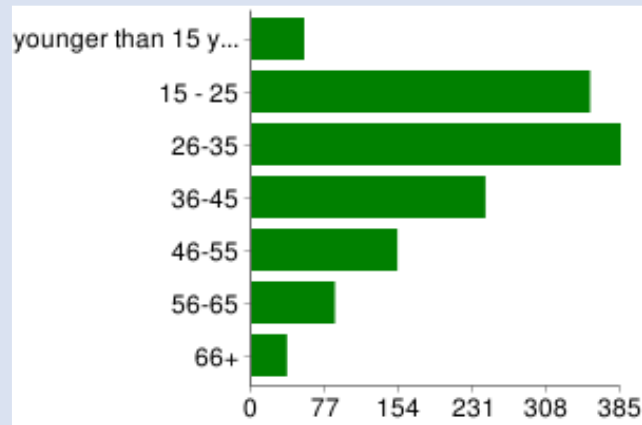
你读Full Circle多久了？



一个月	271	21%
几个月	262	20%
一年左右	212	16%
超过一年	115	9%
…从第n期开始！	453	35%

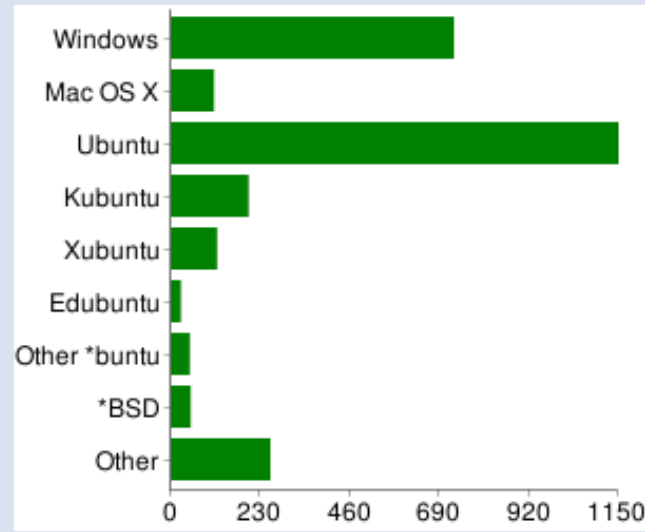


你多大年纪了？



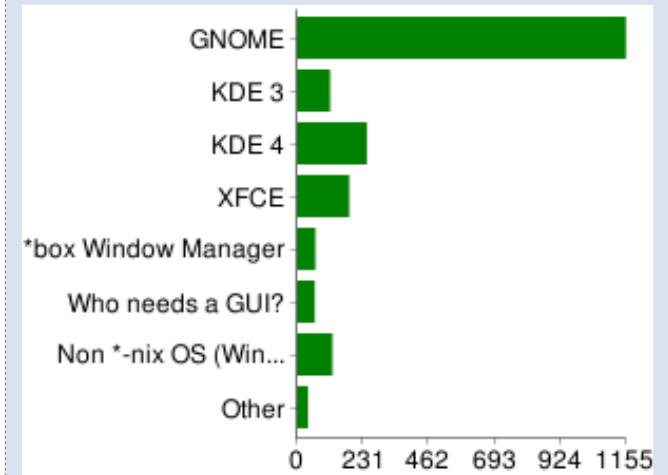
小于15岁	55	4%
15至25岁	353	27%
26至35岁	385	29%
36至45岁	244	19%
46至55岁	152	12%
56至65岁	87	7%
大于66岁	37	3%

你使用哪些操作系统（可多选）？



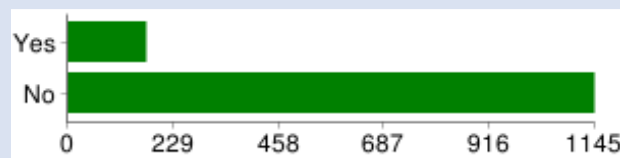
Windows	727	55%
Mac OS X	110	8%
Ubuntu	1150	88%
Kubuntu	199	15%
Xubuntu	118	9%
Edubuntu	25	2%
Ubuntu衍生版	48	4%
*BSD	50	4%
其他	255	19%

如果你使用Linux，你使用哪个桌面环境（可多选）？



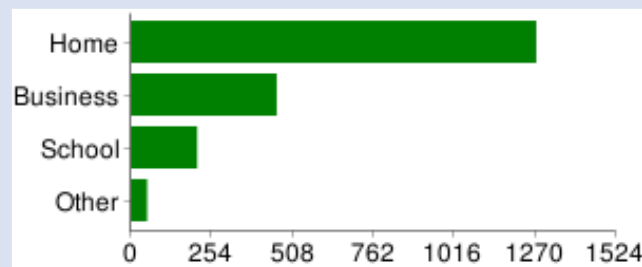
GNOME	1153	88%
KDE 3	115	9%
KDE 4	244	19%
XFCE	182	14%
*box窗口管理器	63	5%
谁用图形界面啊！	61	5%
Windows、Mac等	123	9%
其他	37	3%

你是先打印出来再阅读Full Circle吗？



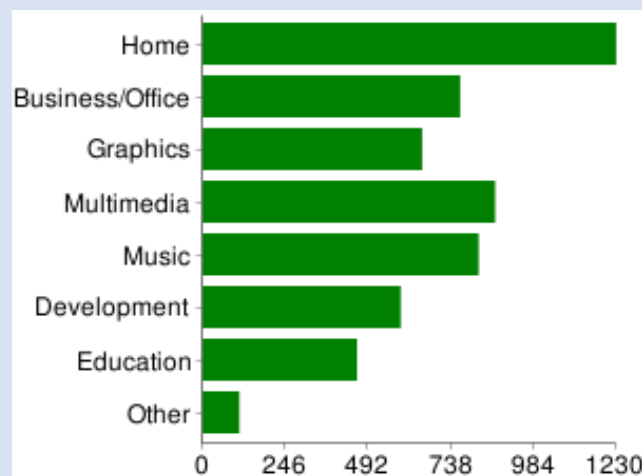
是	170	13%
不是	1143	87%

你在哪里使用Linux？



家	1271	97%
公司	456	35%
学校	207	16%
其他	50	4%

你用Linux做些什么？



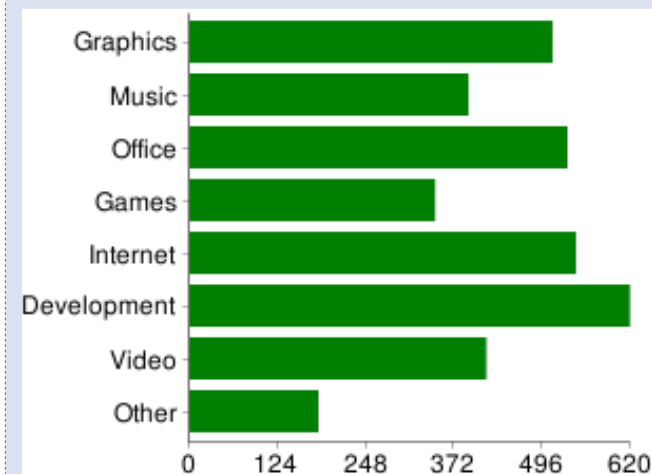
家用	1229	94%
办公	765	58%
制图	652	50%
多媒体	869	66%
音乐	820	62%
开发	588	45%
教育	458	35%
其他	108	8%

你最喜欢哪个栏目？



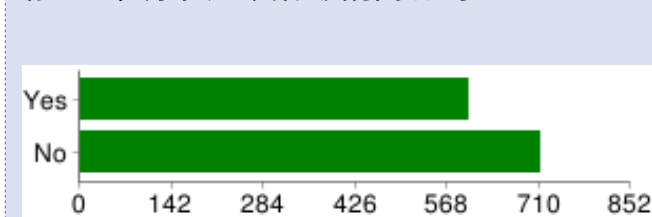
通讯	830	63%
命令与征服	602	46%
我的故事	382	29%
我的观点	263	20%
评测	769	59%
访谈	350	27%
读者来信	371	28%
Ubuntu女性	140	11%
Ubuntu游戏	423	32%
Q来A去	618	47%
我的桌面	506	39%
Top 5	450	34%
其他	125	10%

我们应该增加什么内容？



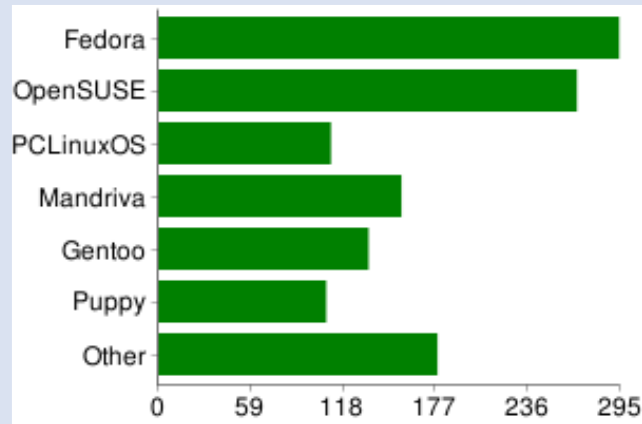
制图	510	39%
音乐	392	30%
办公	531	40%
游戏	345	26%
网络	543	41%
开发	619	47%
视频	417	32%
其他	181	14%

你想看关于其他发行版的内容吗？



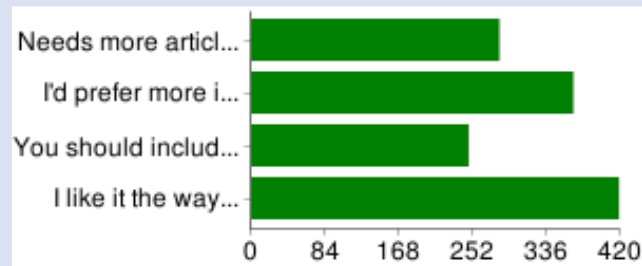
想看	601	46%
不想看	712	54%

如果喜欢，我们应增加哪个发行版的内容？



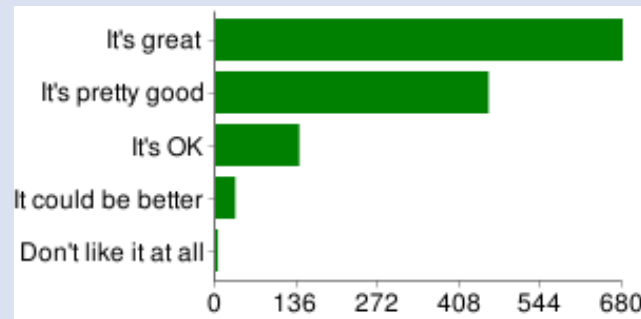
发行版	票数	百分比
Fedora	294	51%
OpenSUSE	267	46%
PCLinuxOS	110	19%
Mandriva	155	27%
Gentoo	134	23%
Puppy	107	18%
其他	178	31%

Full Circle应该提供什么水平的文章？



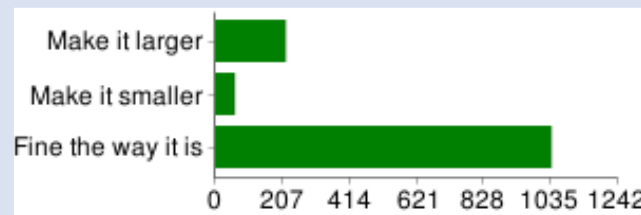
文章水平	票数	百分比
需要更多适合初学者的文章	282	21%
我希望有更多中等水平的文章	366	28%
...应该有更多高等水平的文章	247	19%
保持现状...	418	32%

你对现在的设计有何评价？



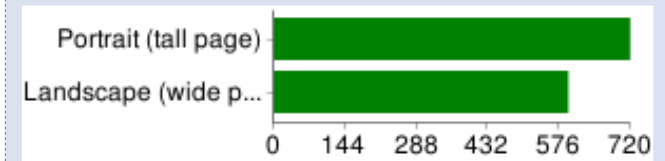
评价	票数	百分比
非常满意	680	52%
很好	456	35%
可以吧	140	11%
它应该做的更好	33	3%
我一点也不喜欢它	4	0%

你觉得Full Circle的字体大小怎么样？



字体大小偏好	票数	百分比
应该更大一些	217	17%
应该更小一些	60	5%
保持目前的大小	1036	79%

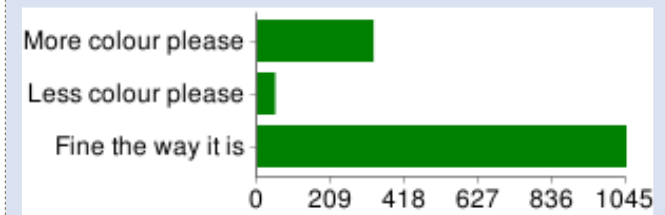
你最喜欢哪一种页面格式？



页面格式	票数	百分比
纵向	719	55%
横向	594	45%

注：这个结果有问题，因为很多评论表明他们希望“portrait”以便全屏查看，而实际上只有“landscape”才可以全屏。<译者注：很多人误解了portrait和landscape的含义>

Full Circle的色彩需要更鲜艳一些吗？



色彩偏好	票数	百分比
喜欢更加鲜艳	302	23%
喜欢更少的颜色	47	4%
保持现状	964	73%



……回到前面说的。根据大家的意见，我们决定杂志的内容上将只针对Ubuntu发行版，保持横幅的页面格式。当然，这是件好事，因为我们还没有必要担心如何更改设计。但同时也存在其他的问题：

你会向Full Circle投稿吗？

这个问题的回答（或者说借口？我只是开个玩笑。）囊括了从我没有足够的英文能力，到我对Linux不是很了解的各种各样的理由。这些理由都有道理但我不能接受，所以这里我说两句。

关于我英不够好

如果你懂英语，你可以加入我们的翻译团队，或者创办一个翻译团队，就算英语不是你的母语也无所谓！你可以从维基百科页面获得相关资料：<https://wiki.ubuntu.com/UbuntuMagazine/TranslateFullCircle>。在那儿你可以找到以前杂志的所有相关文件以及指向原文文本的链接。我们提供文本，因为我们觉得这样能让你更方便地进行翻译。

我们的翻译团队会在每期Full Circle发布前对文章进行校对，所以不用

担心你的文采不够或者你不是专业的写手。他们的工作是对文章进行语法修正，期间如果他们对文章有疑问的话他们会通知我，然后我会通过电子邮件向作者询问，所以不要担心犯低级错误！

关于我经验不够

<译者注：下文中出现的Email地址，均为英文投稿及联系方式。Full Circle中文团队的联系方式参见最后一页>

我是谁？我是Full Circle的编辑！但我却远不及那些Linux的专家们。既然我都能坐在这儿写关于Linux的文章，相信大家也能做到这一点！如果你感兴趣了，可以试着做点这些事情：

- 人们喜欢看新闻，所以你可以当一名Full

Circle的荐稿记者，将任何你找到的Linux新闻（和出处地址）用电子邮件发送到：news@fullcirclemagazine.org

- 你也可以告诉我们普通人的故事。比如你喜欢或者正在使用Linux，所以就告诉大家你是如何开始使用Ubuntu的吧。不管是觉得Windows烦透了，或者是被Windows惹的快发飙了，还是你是被Compiz吸引了都行。如果你想告诉我们你的故事可以发邮件到[misc@fullcirclemagazine](mailto:misc@fullcirclemagazine.org)

[.org](mailto:misc@fullcirclemagazine.org)。

- 意见总是要引发讨论的，这也是我们需要的。Linux让你快乐吗？让你生气吗？它正走向错误的方向么？告诉我们你关于诸如这般问题的看法，同时你也可以对别人的看法发表意见。发送邮件到misc@fullcirclemagazine.org。

- 你可以评测你用的任何东西（不一定是最新最高级的硬件），所有东西！不管是运行Ubuntu的老式笔记本电脑，或者是一台顶级的游戏平台，还是PDA。告诉我们这是什么，它正在运行什么。你还可以评测你使用的软件，告诉我们你为什么喜欢它或者不喜欢它。可以是游戏，甚至是书籍。发送邮件到reviews@fullcirclemagazine.org。

- 比较软件或者游戏。我们全都这么做过：为了找到真正合适的软件，在反复对比试用了无数不太合适的软件之后终于找到了最适合自己的那一款。这时候相信每个人都有相见恨晚的感觉，既然这样，为什么不把这个过程写下来？你要做的仅仅是为这些软件、游戏写几句简短的评语，比较后选出优胜者，同时



告诉我们为什么选择它。这样的文章可以发到reviews@fullcirclemagazine.org。

- 给我们写信。就算只是写信，你也能传达你的想法给我们。同时，这也是一种引发讨论的方式。请将你的信件发送到letters@fullcirclemagazine.org。

- 桌面截图。很多人喜欢桌面截图栏目。问题是，我们收到越多，能够展示的才越多！不要忘了告诉我们你是怎么得到你的桌面的。桌面截图请发送到misc@fullcirclemagazine.org。

- 问问题的目的是找到答案。我们的Q来A去正是为了这个目的。好吧，虽然你可以在无数的论坛上发问，Google也可以毫不费力的给你答案，但是如果你将问题发给我们，数以万计的读者能同时得到答案。何乐而不为呢？将你的问题发送到questions@fullcirclemagazine.org。

- HOW-TO基本上算是Full Circle的主力栏目了，我们一直在为这个栏目寻找更多的文章。如果你喜欢折腾Blender，或者你的OpenOffice用得很棒，那么你可以考虑考虑为我们写个

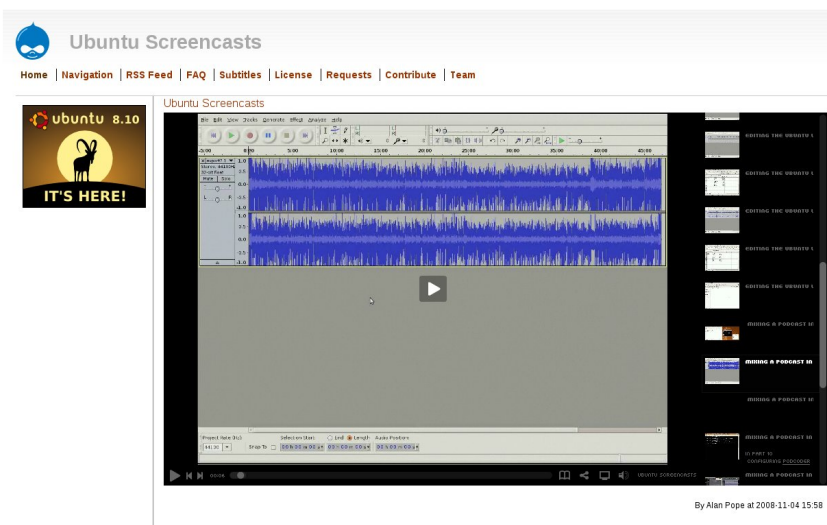
系列文章，向其他的人展示你是如何完成你的工作的。如果你有这个打算，你可以从简单的基础入手，然后一步步增加难度。人们喜欢学习，所以这类文章一定很受欢迎。把你的好主意发到ronnie@fullcirclemagazine.org。我已创建了一个展示这些主意的wiki页面：<http://url.fullcirclemagazine.org/798f84>。

你对Full Circle有什么建议吗？

在整理反馈的时候我就想如果我有机会我要说几句，所以有了下面这段话：

“设立一个专门推广Linux的刊目（或者一些专门的从windows迁移到linux的工具箱），大家可以帮忙设计条幅什么的。”

I这个早就做了。你可以在<https://wiki.ubuntu.com/Presentations>找到以前的演讲，在<http://screencasts.ubuntu.com>找到屏客（screencast），在<https://wiki.ubuntu.com/Artwork/Incoming>可以找到主题和CD、DVD封面，甚至还能在<http://wiki.ubuntu.com/Training>找到Ubuntu的官方教程。



“将系列文章作为合订本发放”

我们曾经认真考虑过这个问题，目前的决定是我们不会这么做。其中一个问题是由此产生的PDF大约占有40MB，这太大了。据我所知，文件很大的原因是每页都包含了大量的内容。

“发布X语种的Full Circle”

对不起，我们只发布英文版的Full Circle，但翻译可以由翻译团队完成。如果你想帮助翻译，请看看<https://wiki.ubuntu.com/UbuntuMagazine/TranslateFullCircle>。我们不会使用机器翻译（有人这样建议），



因为几乎没人能读懂机器翻译的东西

“建立总目录，以方便我们查看过去的文章”

我们在好几个月前就在<https://wiki.ubuntu.com/UbuntuMagazine/FullIssueIndex>这么做了。

“用一个栏目来提供BUG/更新/安全更新等等的内容”

Ubuntu周刊涵盖了以上提到的大部分：<https://wiki.ubuntu.com/UbuntuWeeklyNewsletter/>

“更多页数！”

更多投稿才会有更多杂志页数，所以你们得写更多的文章！

“缩短发布周期！”

你来试试！

“创建HTML版本的Full Circle”

每个月制作PDF杂志需要一个十多人的团队，增加一个HTML版本就意味着再需要十多人每月去创建一个漂亮的HTML页面，那么志愿者呢，志愿者在哪儿？

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 Clinsham	p.06

“定期发行”

我们已经坚持这样做一年多了，每期的Full Circle在当月的最后一个星期五发布。你们自己要记得啊！

我想这些就是我想要说的了，如果你有任何想说的可以随时给我发电子邮件：

ronnie@fullcirclemagazine.org

翻译：吴俊楠
校对：threefcata
二校：TitanJiang



UBUNTU游戏

作者 Edward Hewitt

Linux游戏新闻

· **Savage 2** (下图) 现在免费啦! 现在下载这个角色扮演游戏, 一分不花!



· **迷雾之岛 (Myst Online)** 现在开源啦! 你现在可以免费下载这款游戏MMORPG游戏了, 别忘了, 它还是开源的哦!



这

个月让我向你们推荐一个我最喜欢的PC游戏——Defcon。Defcon是一款来自英国开发人员(Introversion Software)的跨平台即时战略游戏(RTS)。这款游戏的故事发生在核战背景下, 在游戏中你可以向多达6个国家发动核战争。看过电影《战争游戏》(War Games)的玩家一定对这款游戏不会陌生, 因为后者正是基于前者制作的。这款游戏既可以单人游戏也网络对战, 只有一点不一样——在单人游戏中你是和AI控制的国家作战, 但在多人对战中你面对的上将是真人控制的国家。Defcon不是免费的: 完整版的售价为10英镑/19.50美元, 同时提供免费下载的演示版。通过试玩演示版可以让你很好的了解这到底是一款什么样的游戏。

游戏一开始就为玩家带来一种坠入乱世的感觉。屏幕上的矢量图描绘出一部20世纪80年代的军用电脑, 音箱中伴随着人们慢慢死去的音乐声。正如我已经说过那样, 你可以选择单人游戏或者多人游戏模式。这两种模式的玩法都一样, 不过在单人游戏模式中你可以添加2

到5个电脑控制的角色, 反之, 在多人游戏模式, 你可以加入最多6个玩家。你可以在六个“国家(nation)”中选择一个, 包括欧洲、北美、南美、苏联、亚洲与非洲。一盘游戏玩完下来通常需要45分钟到1个小时, 取决于游戏的模式。游戏提供的模式包括快速游戏(Speed Defcon)(15分钟游戏), 任务模式(6小时游戏)以及外交模式(每个人都是在同一个联盟中, 直到某一个人引发战火)。

当然, 在演示版本中你只能玩标准的Defcon了。

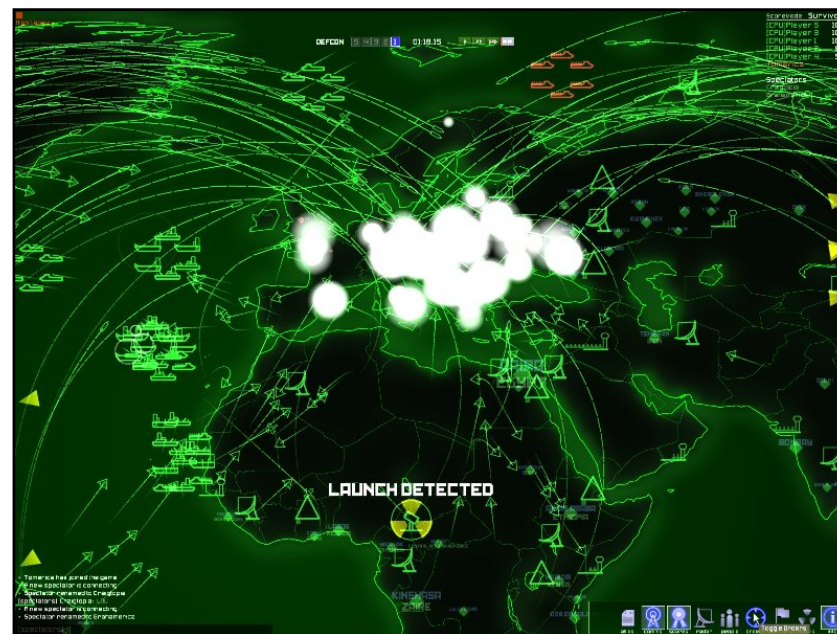
在一盘游戏中, 一张显示了所有国家与城市的世界地图会呈现在玩家面前。游戏分成5个部分。在Defcon阶段5和阶段4中, 玩家需要部署各种单位。需要部署的单位包括3种类型的建筑和3种单位。建筑包括雷达(让你看见导弹和其他单位的所在)、导弹发射井(防卫以及攻击用)和机场(用以起飞战斗机和轰炸机)。三种单位包括潜艇(用于发射导弹), 战列舰(用于摧毁其他舰只)和航空母舰(用于起飞战斗机和轰炸机)。一旦所有单位的部属都完成了, 玩家就可以移动



作战单位到相应位置了。到了Defcon阶段3和阶段4，海上和空中的攻击将给玩家带来最初的热血沸腾。最后，当到达游戏中最激动的部分——Defcon阶段1时，核战争开始了。清空导弹井，移动核潜艇，让你的核弹向敌人的头上砸去吧。

这样的游戏规则看上去可能很简单，但是的关键在于机会——以及你的敌人对着什么地方在什么时间发射他们的洲际导弹。你可能会在Defcon 1之前就损失了你整个的舰队，这会对Defcon阶段1的作战产生极大的不利。你可能过早发射了你的导弹，导致后来你无弹可用，广受攻击。当你的核弹发射井在发射导弹的时候，它们无法同时防御。你也可能太晚发射你的核武，到那个时候你的敌人的防御能力已经很强大了，又或者你的游戏时间已耗完。你甚至有可能受到你自己联盟内部成员的攻击。任何事情都有可能发生，没有哪两盘游戏是一样的。这意味着没有每次必胜的战略。Defcon遵循这么一个信念，在核战中是没有胜利者的。想要“赢”的话，不在于你究竟杀了多少人，而在于尽可能降低自己的损失。

Defcon是一款优秀的即时战略游戏，尤其是在联网对战的时候。它简单而容易上手，却又很难真正精通，这使得它的耐玩度相当高。在你以为你已经精通它了的时候，兴许你却根本没有。游戏就是它看上去那样，不过演示版还是值得一试的。通过演示版可以很好的体验离线与在线两种游戏方式。这款游戏是为Linux打造的，不过也有Windows和Mac版本。上述系统都可以联机对战，所以你可以叫上你用Windows和Mac系统的朋友一起玩了。你可以从www.introversion.co.uk/defcon处下载Defcon。下载到的文件是个.tar.gz压缩包，里面只有一些库文件和一个你在终端里运行的命令行脚本——不需要安装。Defcon在Ubuntu 7.10、8.04和8.10（在Ubuntu的其它版本上没有测试过）都可以完美的运行。



翻译：yuanjin
校对：threecats
二校：Michael

系统要求

奔腾3 处理器, 600 MHz
128M 内存
GeForce2 显卡
60M 硬盘空间
互联网连接 (多人游戏)



Ed Hewitt, aka chewit (游戏昵称), 是一个疯狂的PC游戏玩家, 有些时候更喜欢玩终端游戏。他同时也是Gfire项目 (Gfire的Xfire插件) 开发团队的成员。



Q来A去

作者 Tommy Alsemgeest

如果你有任何与Ubuntu有关的问题需要回答，请把它发送到 questions@fullcirclemagazine.org 我们会把问题提交到Robert那里，他则会在下一期的杂志中给予回答。请尽量详细地描述你的问题。

Q 问：我以前编程用C#和Java。在GUN和Linux下写前台和后台程序最普遍的语言是什么呢？

A Linux的内核大部分都是用C语言写的，但它显然不是最容易学的。Python很受欢迎并且很容易学，而且在Ubuntu中原生支持，不用编译。一旦你掌握了Python你就可以转向PyGTK，直接开始写GUI（用户界面）程序了。

Q 有没有一个讨论Ubuntu的新闻组？

A 曾经有一个Ubuntu的新闻组，但是现在已经关闭了。但是现在我们有邮件列表：<https://lists.ubuntu.com/>、论坛：<http://ubuntuforums.org>和IRC（一种聊天室）：<https://help.ubuntu.com/community/InternetRelayChat>

Q 有没有把EXT3转换到EXT4而不损失数据的平滑升级方法？当然，我可以在升级之前备份数据

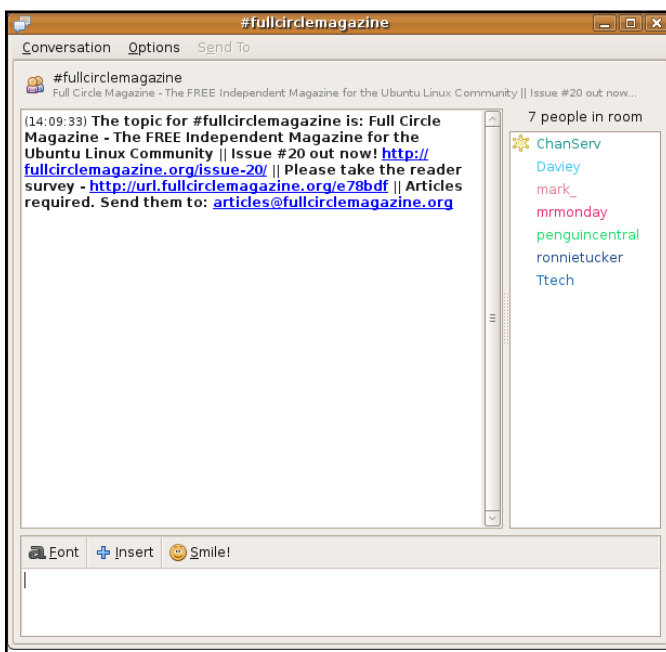
，但是如果不用重新分区就可以升级将会更好。

A 升级到EXT4并且不损失数据的最好方法就是在升级前将自己的数据拷贝到另外一个分区或硬盘。因为升级会彻底改变硬盘上数据的分布，所以无法保证数据的完整性。另外，建议你等等Ubuntu 9.04 (Jaunty Jackalope)，她将支持EXT4。

Q 我有一个关于主题安装的问题，ubuntu-art和其他网站上的大部分主题在我这里都不起作用。我得到的提示总是：“主题的名字——似乎不是一个有效的主题文件（name of theme - does not appear to be a valid theme）”。为什么我会得到这样的信息？

A 有些主题包会将主题压缩成一个文件，所以你可以尝试将那个文件解压缩。如果解压出来的是一些文件夹，那么原始文件应该是可以安装的。如果解压出来还是一个tar.gz压缩文件，那么就安装那个文件。gnome-look.org是一个非常好的主题网站，并且这个网站上的大部分主题是可以直接安装的。

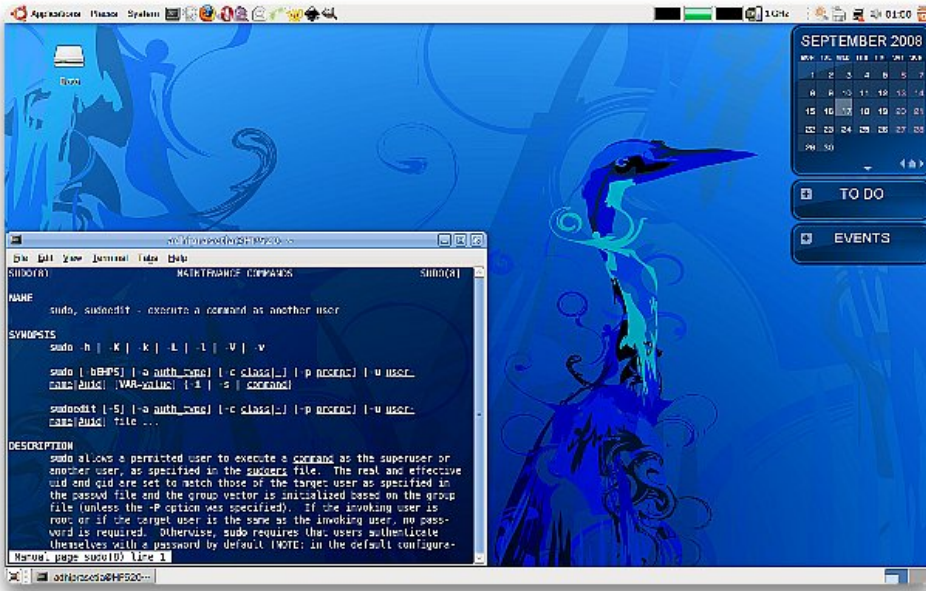
翻译：maxyang2008
校对：Chenzhouc
二校：hiedy.liu





我的桌面

你有机会向全世界展示你的漂亮电脑或者桌面。请把截图或照片发送至：misc@fullcirclemagazine.org，并请简要介绍你的桌面、电脑配置，或者你的配置中任何令人惊奇之处。



请允许我展示这个B1ubuntu，我的蓝色Ubuntu桌面。

我使用了自定义的简洁的桌面主题，平滑的视窗边框和标准的人性化图标。墙纸是使用www.gnome-look.org的Hardy Blue。日历是Rainlendar2 Lite，从Feisty Fawn开始我就使用Ubuntu了。现在我使用Ubuntu Hardy Heron，运行在我的HP 520笔记本上，Intel双核T2300，1.66 GHz的处理器，1GB的内存，80GB的硬盘和Intel 945GM系列的主板。

Adhi Prasetya



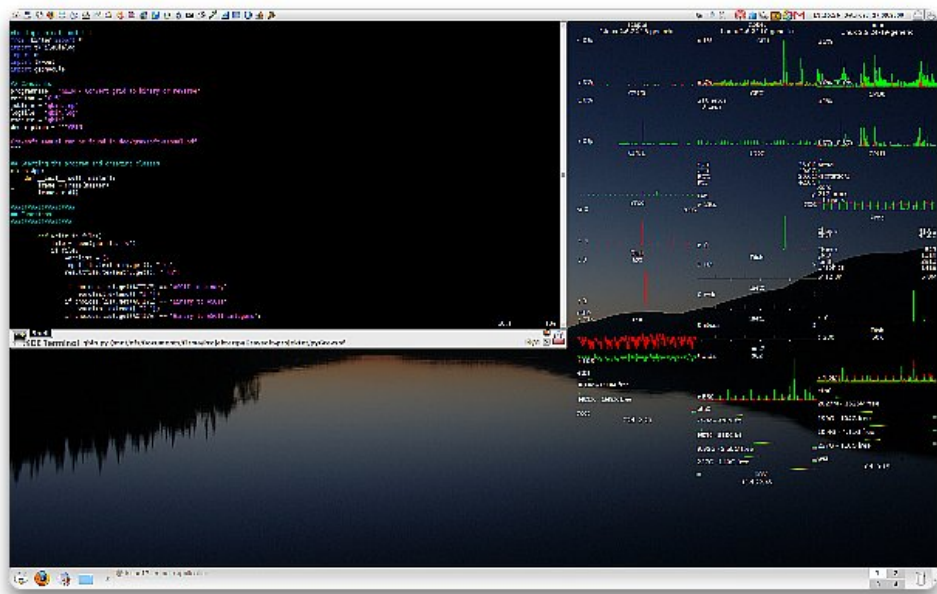
我的电脑是Dell Inspiron 1521的笔记本。分辨率是1400X900，一个120GB和7200转的硬盘，1GB的内存。我现在是Windows Vista和Ubuntu 8.04的双启动系统，还有一个Ubuntu 8.10 Alpha 6的虚拟机。所有修改的主题和图标都来自art.gnome.org，背景是从www.wallpaperstock.net获得的。特别要提的是，图标的组合名称叫Gorilla，视窗边框和控件都是NewWave。上面的面板透明度减到了25%，下面的减到了0%。

Nick Ellery

翻译：victoroneil
校对：Mike Huang
二校：Michael



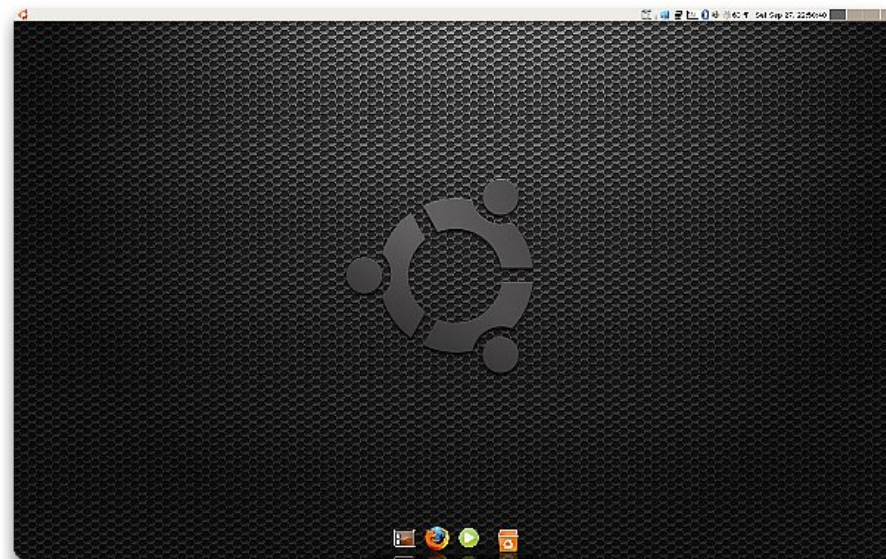
我的桌面



我从2001年开始使用Linux，我在上大学时在电脑上第一次看到它。我最初接触的是Mandrake (Mandriva)，但是在尝试了很多的发行版之后，我把Ubuntu放到首要的位置——主要是因为它快速的发行周期和强大的论坛。

先前使用Linux的经历，已经使我的偏好从图形界面转为基于文本的界面。从我的桌面可以看的出，我运行了3个GKre11M会话用于监控我的电脑和两个通过ssh通道连接的服务器——还有一个下拉式控制台——Yakuake。GKre11M会话似乎没大有用，但它们确实很好的给出了系统的可视化信息。下拉式控制台使我的电脑桌面从凌乱中解脱出来。

Thomas Jansson



我已经使用Ubuntu大概一年了，我爱它。我从32位的Gutsy开始接触它，现在我运行的是64位的Hardy。我的桌面是自定义的人性化简洁主题 (Human Clearlooks theme)。我也使用GIT版的Compiz Fusion，还有稳定的GNOME Do和AWN。我还获取并安装了Linux Mint菜单，并用Ubuntu的图标取代了它的图标。我的电脑是HP的，2GB的内存，350GB的硬盘，双核AMD64 2.3GHz的处理器，20吋的显示器，分辨率设置在1680X1050。运行在屏幕截图中的是Exaile媒体播放器（没错，它正与Compiz Fusion GIT的freewins插件一起旋转）。

Kevin Durbin



2 1 3

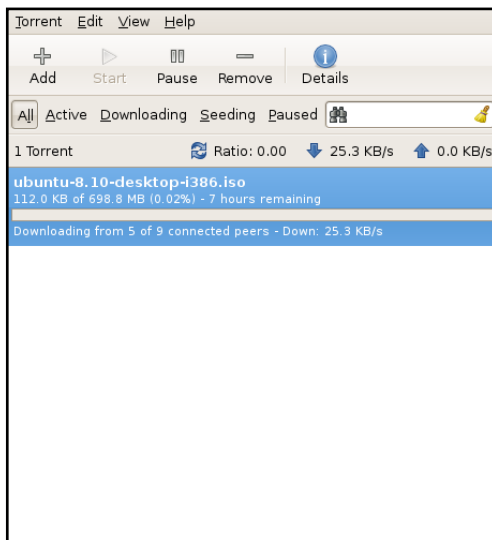
BT下载工具

作者 Andrew Min

Transmission

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

如果你不喜欢Deluge，但还是喜欢GTK+程序的话，建议你试试Transmission。虽然它的界面不是非常好看，但是它却足够精干，甚至比Deluge还要简单。它还是跨平台的，所以如果你想在跨平台的情况下依然拥有一个始终如一的操作界面的话，Transmission是一个非常好的选择。与Deluge类似，它支持网页界面、代理支持、文件夹监视以及你可能需要的所有加密功能。真正让它与众不同的是它那优秀的命令行界面（CLI）。

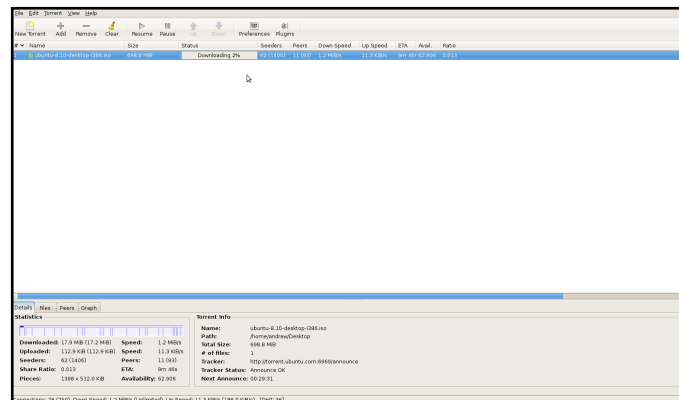


Transmission在Ubuntu中是预安装的。如果你需要在Kubuntu或者Xubuntu系统的计算机上安装它的话，你可以通过‘transmission’包来安装，但是你也可以通过安装‘transmission-gui’和‘transmission-cli’的方式而选择安装GUI或者CLI版本。

Deluge

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

这个基于Python的客户端拥有所有的特性：漂亮的GTK+界面、设置向导、支持代理以及使用软件所需的所有加密措施。然而其真正强大的是对插件的支持。现在它已经有很多插件了，包括简单的libtorrent协议登录器到强大的网页管理界面。因为足够小巧轻量，所以它可以在老爷机上运行，而可选插件的架构对于像我这种电脑配置足够强劲并且希望拥有所有特性的用户来说也是非常完美的。

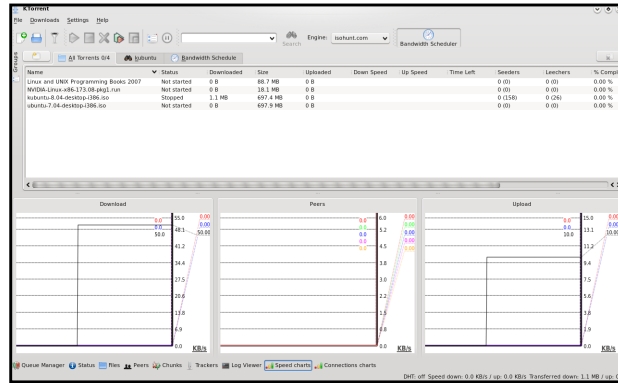


要安装Deluge的话，装上‘universe’库中的‘deluge-torrent’软件包即可。

翻译：yuanjin
校对：chenzhouc
二校：Michael



KTorrent

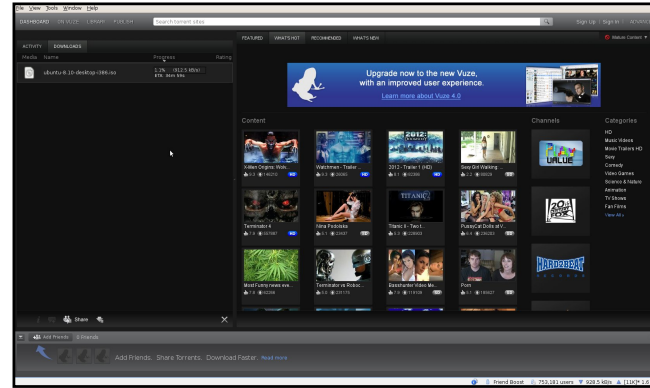


<http://ktorrent.org/>

如果你是一个喜欢torrent的KDE用户但是讨厌GTK+或者Java的话，KTorrent是一个不错的选择。这个程序是与Kubuntu捆绑在一起的，它支持所有常规加密与代理，与其他torrent客户端一样的基本的下载功能就不在这里提及了。它最大的特点在于强大的KDE整合功能，由原生的窗口小部件到令人惊奇的KDE 4界面。它还支持多插件，包括RSS/Atom下载、网页管理界面、多任务下载顺序安排以及其他功能。

KTorrent在Kubuntu中是预装的。所有其他发行版可以通过安装‘universe’库中的‘ktorrent’软件包来安装这个软件。

Vuze (原名: Azureus)



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

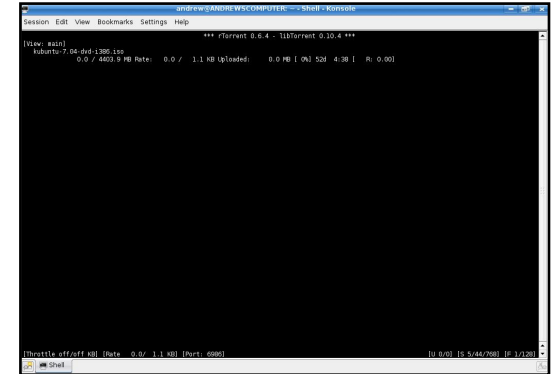
Vuze——从前更广为人知的名字是Azureus，是一个基于Java的强大torrent客户端。回溯到2003年，Azureus的强大界面就让它所有平台上非常流行。它支持标准功能，外加一个torrent种子搜索（由Vuze.com网站、HD用户创建的视频和代理（包括像Tor这样的洋葱代理）提供支持）以及整个Vuze.com社交网络。虽然核心客户端还是开源的，但是由于涉及将该项目其他部分从GPL中移除，它已经受到了很猛烈的抨击。

欲安装Vuze的话，装上‘universe’库中的‘vuze’软件包即可。



Andrew Min自从在VMware下安装了OpenSUSE以来一直沉迷于Linux。在这里可以了解更多关于他的信息：<http://www.andrewmin.com/>

rTorrent



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

缺少了rTorrent的BitTorrent客户端合集都是不完整的。它是一个基于终端的客户端，却拥有难以置信的众多特性，包括键盘快捷键、队列、会话、暂停和恢复、加密以及更多的功能。它还快得令人瞩目，而且只需要1.6MB的硬盘空间。与Azureus的12.9MB相比，它显然是非常实惠了。此外，还有许多为其制作的GUI客户端，包括nTorrent（基于Java）、wTorrent（基于wxWidgets）、rtGui和rTWi（基于网页）。

想安装rTorrent的话，只需要安装‘universe’库中的‘rtorrent’软件包即可。在撰写本文的时候，这些图形客户端还没有被加入到Ubuntu的软件仓库中去。



如何投稿

我们一直在寻找新的文章来收入到Full Circle杂志中。文章的指导方针，构想和杂志翻译，请查看我们的WIKI：
<http://wiki.ubuntu.com/UbuntuMagazine>
请把您的文章发送到：articles@fullcirclemagazine.org

如果你希望提交新闻，把它发送到：news@fullcirclemagazine.org。

发送你的评论或者使用Linux的经历到：letters@fullcirclemagazine.org。

软硬件回顾则应该投稿到：reviews@fullcirclemagazine.org。

疑难问题请发送到：Questions@fullcirclemagazine.org。

目录和桌面/电脑照片则应该投稿到：misc@fullcirclemagazine.org。

如果你有任何疑问，请访问我们的论坛：www.fullcirclemagazine.org

FULL CIRCLE需要你！

如果没有稿件，一本杂志便不能再称为杂志，Full Circle也不例外。我们需要你的**观点、桌面和故事**。同时我们还需要各种游戏、软件和硬件的**测评**，**How-To**文章（内容可以是K/X/Ubuntu相关的），任何潜在的**问题和建议**也很欢迎。

把它们发送到：articles@fullcirclemagazine.org



Full Circle团队

编辑 - Ronnie Tucker
ronnie@fullcirclemagazine.org

网络管理员 - Rob Kerfia
admin@fullcirclemagazine.org

通信管理员 - Robert Clipsham
mrmonday@fullcirclemagazine.org

预读者

Robert Orsino
Mike Kennedy
David Haas
Jim Barklow
Gord Campbell

并且我们要把我们的感谢送给 Canonical公司，Ubuntu市场团队和全世界的众多翻译团队。

第22期的最后投稿日期是
2009年2月8日周日。

第22期的发行日期是
2009年2月27日周五。



中文翻译和本地化



关于Full Circle中文

《Full Circle》的中文译本，由Full Circle中文翻译团队（Full Circle Chinese Translation Team）完成。目前，中文团队的主要任务是对英文原版《Full Circle》进行翻译，收录部分中文文章，以及制作和发布《Full Circle》中文译本。

如果您想了解我们的工作情况，请转到[工作页面](#)，这里记载着文章翻译进度和信息。我们的[工作备忘录](#)中记录着《Full Circle》中文走过的风风雨雨。

Full Circle中文版征集补白文章

由于中英文段落长短不一致，使得中文版FC杂志的版面不尽美观。为了弥补这个缺点，我们迫切需要您的补白文章。字数要求60-600左右（字数小于60，换行多的也行），内容上只要是在Linux平台下（不一定是Ubuntu）的观点或看法、窍门或经验等都可以。此外，您的姓名/网名将刊登在文章的标题或落款处。有兴趣者请将补白文章发送至：

wxiluo@gmail.com

注意：因为是补白文章，所以无法确定您的文章将刊登在哪一期。

加入我们！

如果您对我们的工作感兴趣，并且愿意加入我们，我们将热诚欢迎！

参与翻译、二校

这是我们的主要工作，两项工作可以同时申请，也可仅参与其中一项。具体请参阅我们的Wiki页面——[工作须知](#)。

参与正体化翻译

将已经翻译完毕的简体中文文章翻译成正体中文（繁体中文）的工作。具体请参阅我们的Wiki页面——[正体化](#)。

参与勘误

不会英文？但是仍然热心开源事业，希望参与我们？那就来勘误吧！每期杂志发布前都需要进行错别字和排版上的勘误工作。具体请参阅我们的Wiki页面——[工作须知](#)。

杂志发布订阅列表

每期中文版杂志发布时都会第一时间发送电子邮件通知您！

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

Full Circle中文团队
项目联系人 - Michael Kang
wxiluo@gmail.com

简体排版 - wc_111191
wc_111191@sina.com

正体排版 - Qquchn
qqquchn@gmail.com

勘误

yuanjin

Jay

Full Circle中文网站 - **NEW**
<http://fc.ubuntuchina.com>

Full Circle中文Wiki工作页面
<http://wiki.ubuntu.org.cn/FC>

Full Circle中文讨论页面
<http://groups.google.com/group/FCC-II>

其他资源

[Ubuntu-CN论坛置顶贴](#)

[UbuntuChina子论坛](#)

感谢[UbuntuChina.com](#)提供国内分流点下载！

感谢[oofusion.com](#)提供简体国外分流点下载！