



Full Circle

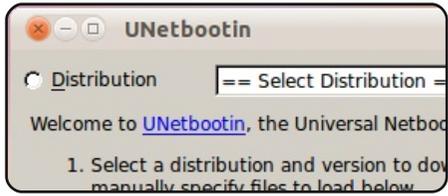
独立发行的Ubuntu社区杂志

第44期 — 2010年12月



《雷神之锤在线版》：上线一年了
回顾Id Software的Browser FPS

Full Circle 杂志与Canonical有限公司没有任何附属或支持的关系。



Unetbootin评测 p.17



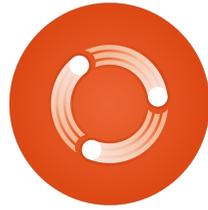
Python编程 —— 第18部分 p.07



使用Wubi备份 p.10



短网址服务 p.12



Full Circle

独立发行的Ubuntu社区杂志

Full Circle中文杂志，由Full Circle中文翻译团队（Full Circle Chinese Translation Team）完成。目前本团队的主要任务是翻译英文原稿，收录部分中文文章，以及制作和发布Full Circle杂志中文译本。

项目负责人：
杨佳 myang2008@gmail.com

英文翻译：
Full Circle中文翻译团队成员

杂志排版：
吴俊楠 mygoobox@gmail.com

我们欢迎有能力的读者积极参加Full Circle中文杂志的翻译和排版工作，有一定的英文翻译或排版能力，并有兴趣参与本杂志工作的读者，请与杨佳联系。欢迎访问我们的网站www.fcctt.org。

有您更精彩！

投稿须知

稿件的内容最好针对中文本地化方面展开。我们欢迎您将您的观点，各种游戏、软件、硬件的评测，How-To文章，或者潜在的问题和相关建议投递给我们，稿件发送地址：maxyang2008@gmail.com（杨佳）



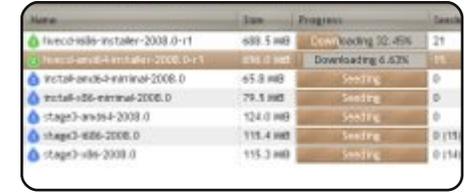
Linux实验室 p.13



Ubuntu游戏 p.21



决胜命令行 p.05



Top 5 p.27



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 所有文章，但是要在遵守以下条件的前提下分发本作品：你必须以某种方式保留原作者署名（包含姓名、E-mail或者网址），并保留本杂志名称（Full Circle）和网址www.fullcirclemagazine.org（但不得以任何方式暗示其为你或你使用该著作的方式背书）。如果你改变、转换本作品或者以本作品为基础进行创作，你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。



欢迎来到新一期的FC杂志。

这是2010年的最后一期了。首先，一个让大家意外的事情是，Lucas的“虚拟化”系列的文章推迟到下月才能与大家见面。他一直忙于大学的工作，反正，他就是这么告诉我的。为什么大学工作优先呢，我不知道。

这个月，我们又有了更多的优秀文章，Greg的“Python编程”系列将会继续；我们有一篇关于用“wubi创建备份”的文章，和其他常用的方法有所不同；另外Robin解释了“网址缩短”以及你如何把它应用到自己的站点。

如果你曾在桌面上见到过一些显示CPU、内存或者网络状态的奇特的截屏图片，想知道它是怎么做出来的，可以看看这个月的“决胜命令行”。Lucas将解释使用Conky来完成这些任务的一些基础知识。

上个月的“Top 5”引来了人们一大堆的邮件，表示不敢苟同，他们大多数人好像喜欢SpiderOak，这是我以前没有用过的东西，但是我会从一个观察者的角度写一篇评论或者How-to，讲讲如何使用它，除非某个SpiderOak用户想在我之前就写一篇。如果这样，他/她可以按照下面的地址给我一封邮件。

还有，不要忘记去播客看看。在我写下这些文字的时候（12月中旬），Robin已经快完成一集新播客了，它的“副播客”刚刚上传到网站上。来看看这个链接<http://fullcirclemagazine.org>上那些不错的OGG/MP3播客吧。

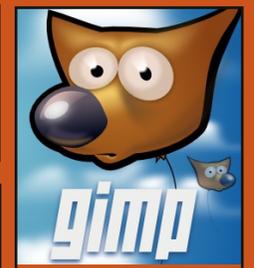
记着，如果你有一些提供给FCM的文章请发邮件到：articles@fullcirclemagazine.org，因为我们积累的文章已经减少了。

2011最好的祝福，保持联系！

Ronnie

ronnie@fullcirclemagazine.org

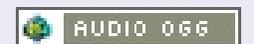
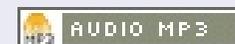
本杂志基于以下软件创建：



Full Circle播客

每两周播出一期，每期内容涵盖Ubuntu新闻、观点、评测、采访和听众反馈等全部信息。最新开通了“副播客”，这个额外（不定期）的简短博客将成为主播客的一个分支。这里将会收录主播客中不会收录的所有有关通用技术和非Ubuntu的内容。

主持人：
Robin Catling
Ed Hewitt
Dave Wilkins





俄罗斯最新的五年计划要求向Linux转移

俄罗斯总理弗拉基米尔·普京已经签署了一项行政命令，要求俄罗斯政府从2012年2Q（第二季度）开始从类似Windows这样的专有操作系统转移到Linux上。这次转移是直到2015年完成向自由软件转移的五年计划的一部分。

俄罗斯有许多使用Windows的用户。不说大部分吧，至少有不少在俄罗斯使用的Windows是盗版的。不过根据实际情况，有理由认为这次行动依然会成为微软的一次重大经济损失，特别是在盗版的服务器版本减少的情况下。

普京的行政命令……会对俄罗斯所有由联邦预算支持的联邦机构和组织造成影响。

而且，这项行政命令要求在2012年第二季度之前建立起一个Linux发行版和其它自由操作系统的软件仓库。同时，将会实行在政府和财政机构中使用Linux和其他自由软件的试点计划。这一项目将会包括在2014年第三季度中。

Humble独立游戏包第2季最终业绩出炉

第二季的Humble独立游戏包的官方发售已经结束了，从任何方面来看，这都完全可以称得上一次成功。

Humble独立游戏包2在过去的几天里已经成为了头条新闻，这里面有各种不同原因。它来自于Steam平台。它超过了上一季游戏包的总销售量。原本的游戏包也根据协议一并提供。现在，这次销售额的最终数字发布了。

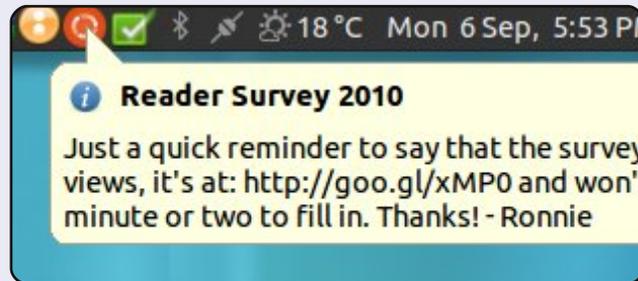
这次销售总额达到了180万美元。游戏包销售了232849次，平均价格为7.83美元，Linux用户每次购买支付

的金额最高，最后的平均单价为13.76美元。Mac用户支付的平均单价为9.26美元，而Windows用户为6.67美元。游戏包的主页也记录下了最大订单和最高支付金额，为6132.96美元（之前，notch——《Minecraft》背后的开发者——以2000美元的订单占据了这座宝座）。

目前还没有有关这些钱如何在相关的各个小组之间分配的消息。当问到EFF收到了多少钱的时候，开发《复仇格斗兔》的Jeff Rosen称最终的数字尚在计算中。

Full Circle提醒器——Beta版发布！

我们的成员Robert Clipsham (mrmonday) 已经发布了Full Circle提醒器的首个Beta版本，这是一款驻留在系统托盘上的小型应用程序，它不仅会提示你新一期或新的播客的发布，还能够设置为帮你自动下载！有好几个人在为FCN开发不同发行版的安装包。要了解更多信息，请查看FCN的谷歌论坛：<http://goo.gl/40b4>





最

近在Arch Linux论坛上我看到了大量令人感兴趣的Conky设置的帖子，于是我就想到了分享一下我在我的设置中所用到的一些窍门和技巧。本月我只能讲述某一个技巧，但我会给你们一些额外的东西去鼓捣一番。首先，告诉还不知道Conky是什么的人，它是一个基于文本的系统监视器，它可以在你的桌面上显示、通过管道输送到Dzen(译注：一种信息提示工具)中(在一些平铺式窗口管理器中很流行)或者让它作为独立的浮动面板。

默认设置下，Conky有许多选项(从显示时间和日期到内存或者硬盘使用量)。但是，它并没有提供显示你的系统可用的更新数量的方式——鉴于各种软件包和系统的格式如此繁多，这一点也是可以理解的。因此这里就要用到Conky的另一项特性了——可以执行自定义的脚本，将其输出显示到Conky本身。这种命令有两类——一种带有刷新间隔(我们将在更新检查器中用到)，还有一种是单次执行(适用于脚本本身就会循环的情况)。所有这些设置都由你的主目录下的.conkyrc文件控制。下面是我所使用的基本.conkyrc文件，供你起步(我已经去除了所有的自定义脚本——因为我不准备把它们全部共享出来)：[h](http://fullcirclemagazine.pastebin.com/jMDg9kzG)

<http://fullcirclemagazine.pastebin.com/jMDg9kzG>

正如你所看到的，我充分利用了给Conky选项添加注释的自由，你可能也注意到了Updates:目前什么都不会显示。我将解释我要如何对这一脚本进行配置，并让你了解如何立刻让其生效。首先，我想要提前说明，样例命令并不是最精简的(你可以用sed和一些正则表达式做到同样的事情)，但这是我能想出来的可读性最强的样例了。如果你想要练习练习正则表达式，你可以用sed替换grep与cut。脚本如下：

```
# !/bin/bash
updateChecker=`apt-get -s
upgrade|grep upgraded|cut --
delimiter=" " -f1`
echo "$updateChecker"
```

现在，我的(updateChecker中的)命令的原理已经一目了然了。我先运行“apt-get -s upgrade”，观察输出，然后找出有更新数量的那一行，在这一行中找出一个特定的单词，然后在将其通过管道输入“|grep upgraded.”时再次运行这条命令。当我确认它能输出正确的行后，我只要简单地取用这一行，将其分割成多个区域(划界，意思是根据空格分隔)，并将首个区域(“-f1”)显示

出来，因为这就是我所需要的数字。接着我再次运行整条命令，确保它正常返回了数字，将其复制到bash脚本中，然后写上一条echo命令行将其返回。如果你想要将它变成非Conky特定的通用脚本，你只要在echo行(在\$updateChecker之前)加上“Updates:”(不带引号)，然后删除.conkyrc文件中的“Updates:”即可。要让它它在Conky中生效，你所要做的只是将update行作如下调整：

```
_${font
DejaVuSans:bold:size=8}Update
s:${font ${execi 300
/path/to/script}
```

当然，/path/to/script是你实际的路径，而该脚本的属性要设置为可执行。将脚本属性设置为可执行，运行：

```
chmod +x /path/to/script
```

我往往会在终端中运行一遍脚本做最后检查，确保它正常运行，但这次你可以安全地跳过这一步(不论如何，Conky都会让你知道它是否正在工作的!)。

我希望这个样例能让一些新的用户发现命令行并不总是丑陋的黑白文字，它也能给你的图形设置添加一些

东西。如果你们中有人对移除额外内核(保留2个最常用的)的Bash脚本感兴趣，可以阅读下面的“扩展脚本”部分。如果你觉得这很有用或者很有意思，我很乐意在接下来的几个月里分享更多的脚本。和往常一样，如果你有任何指正、疑问或者建议，你可以给我发邮件，地址是lswest34@gmail.com。请记得在主题中写上“C&C”或者“FCM”，以便我不会忽略这封邮件。

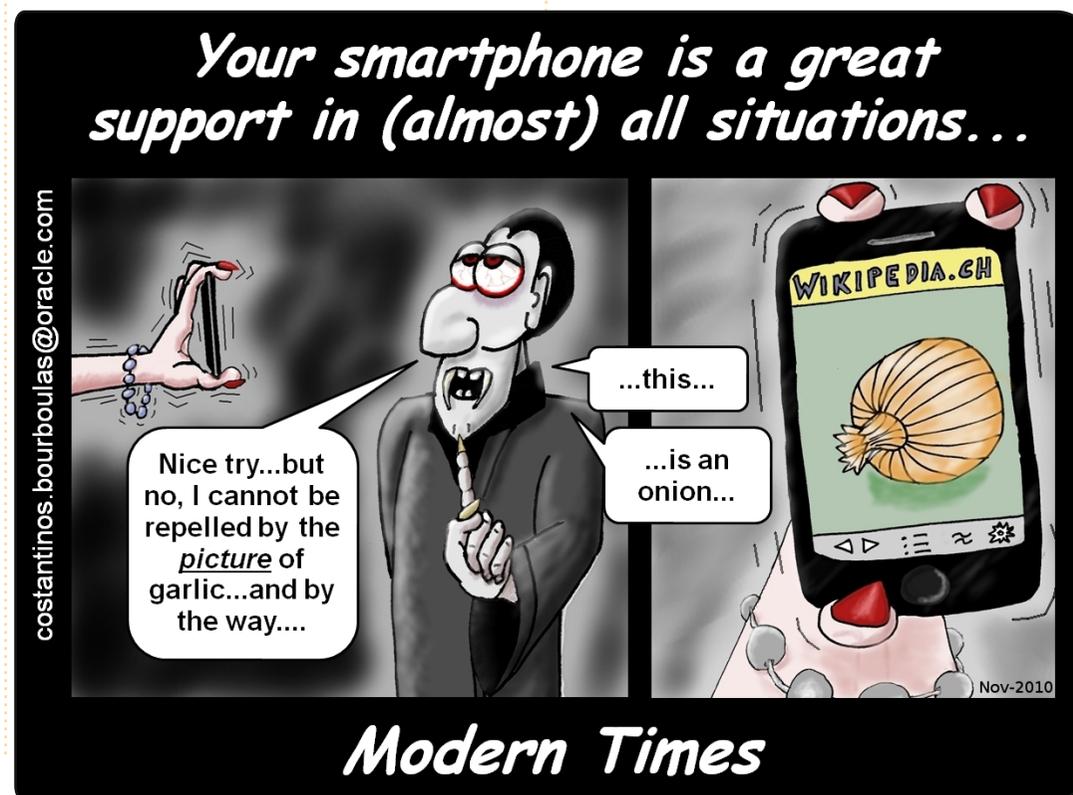
扩展脚本：

如果有人想知道内核管理器是用来做什么的话，它是给Ubuntu/Windows双启动的电脑编写的，且Windows是默认的gurb选项，也就是说只要内核更新了就会影响默认设置。这里我不是来教新用户如何更新Grub2的，我只是想在桌面上建立一个脚本的符号链接，每当启动列表变长了以后就需要运行一次该脚本。

我的“内核管理器”——给觉得它有点意思的朋友们(也可以在Conky中使用，以显示安装的内核数量)：<http://fullcirclemagazine.pastebin.com/OJzTHjJ1>

本程序已经很好地作了注释，但我还是要说一下其中的要点：

- 1、检查/usr/src下的目录，计算有多少个Linux内核目录。
- 2、它接着将实际名称保存在另一个变量中。
- 3、如果其中有（或不到）4个目录，则显示“无需动手。”，然后退出。
- 4、否则(\$folders > 4)显示有多少需要删除的内核，并显示正要删除的是哪个（这是为了安全起见）。
- 5、在用户了解了情况以后，询问是否继续。
- 6、如果输入了“y”则删除内核，然后等待三秒确保完成所有输出。
- 7、等待用户输入回车退出（否则任何错误信息都会丢失）。
- 8、如果没有满足任何条件语句，告知用户出现了错误。





在上一期中，我们创建了一个非常简单的C/S架构系统。这次，我们将对它做一些小小的扩展。这次的服务器是一个井字过三关的棋盘和检查器。而客户端则负责输入输出。

我们从上次的服务器代码开始，逐步修改它。如果你没有保存上次的代码，那么这次就请访问<http://fulcirclemagazine.pastebin.com/UhquVK4N>来获取。第一个改变是在__init__例程中，我们用它来初始化两个新的变量：self.player和self.gameboard。gameboard是一个简单的储存着列表的列表或一个基本数组。我们可以用以下的方法来访问它(比平铺的列表更直观)。这个列表将保存我们的数据。每个单元格有三种可能的状态。“-”代表这个格子是空的，“X”代表它被玩家1所占据，“O”代表它被玩家2所占据。当我们把它放在二维空间中，整个列表看上去像是这样：

```
[0][0] | [0][1] | [0][2]
[1][0] | [1][1] | [1][2]
[2][0] | [2][1] | [2][2]
```

从上个月的服务器端代码开始，在__init__例程中，添加以下几行：

```
# The next three lines are new...
```

```
self.player = 1
self.gameboard = [['-', '-', '-'],
                  ['- ', '- ', '- '],
                  ['- ', '- ', '- ']]
self.run()
```

run、listen以及servCmd例程都没有被修改，所以我们接下来将要重点关注对procCmd例程所做的改变。

在上一期的文章中，服务器等待来自客户端的指令，然后将其传递给os.popen例程。这次，我们将会解析传入的指令。我们三个需要监听的指令，它们是“Start”、“Move”以及“GOODBYE”。当我们接收到“Start”指令的时候，服务器应当将棋盘上的所有格子初始化为“-”，然后把棋盘打印给客户端。

“Move”指令是个复合指令，它包含了指令本身，以及玩家想要移动到的位置。例如“Move A3”。我们将这个指令解析为三个部分，“move”指令自身，行坐标以及列坐标。最后，“GOODBYE”指令就是将棋盘重置，用来进行下一场比赛。

现在，我们在procCmd例程中接收到了来自客户端的指令。然后，我们检查指令来确定我们接下来该做什么。在procCmd例程中，找到它下面的第五行，然后，在“if self.processingloop:”这行后，将在同一代码

块内的所有代码移除。现在我们将要设置我们的指令。下面列出的是对应于Start指令的代码：

```
if self.processingloop:
    if cmd == 'Start':
        self.InitGameBoard()
        self.PrintGameBoard(1)
```

接下来，让我们着眼于例程中的Move部分。我们首先检查传入的指令的前四个字符，看它是否和“Move”相匹配。如果它们匹配的话，我们就将从位置5开始(由于是从0开始索引的)将剩下的字符串提取出来，并将其赋值给一个名为position的变量。然后检查它的第一个字符是否是‘A’、‘B’或‘C’中的某一个。它们代表了客户端发送的“行”。接下来，我们提取下一个字符所储存的整型值，它代表了我们的“列”。

```
if cmd[:4] == 'Move':
    print "MOVE COMMAND"
    position = cmd[5:]
    if position[0] == 'A':
        row = 0
    elif position[0] == 'B':
        row = 1
    elif position[0] == 'C':
        row = 2
    else:
        self.cli.send('Invalid position')
        return
    col = int(position[1])-1
```

下一步，我们对行值进行一个快速检测以确保它在合法的位置。

```
if row < 0 or row > 2:
    self.cli.send('Invalid position')
    return
```

最后，我们验证那个位置是否为空(‘-’)，并且，如果当前玩家是1号的话，我们将一个“X”放在上面，否则我们放置一个“O”。然后我们以一个“O”为参数来调用PrintGameBoard例程：

```
if self.gameboard[row][col] == '-':
    if self.player == 1:
        self.gameboard[row][col] = "X"
    else:
        self.gameboard[row][col] = "O"
self.PrintGameBoard(0)
```

对procCmd例程的修改就到此结束了。接下来让我们完成“初始化棋盘”这个例程。它所做的工作是对棋盘上的每一个位置赋值为“-”，“-”这个值会被move逻辑用来检测一个位置是否为空。

```
def InitGameBoard(self):
    self.gameboard = [['-', '-', '-'],
                      ['- ', '- ', '- '],
                      ['- ', '- ', '- ']]
```

PrintGameBoard例程将棋盘漂亮地打印出来、调用checkwin例程，并设置玩家标号。我们创建了一个大字符串并将其发送给客户端，所以每执行一次move，它只需要进入listen例程一次。当客户端第一次连接或重置游戏的时候，打印例程中将包含一个firsttime参数。（见图一）

接着，我们检查firsttime参数被设置为0还是1。只有当它被设为0的时候，我们才需要检测当前玩家是否胜利，并且如果是的话，在输出字符串后添加上文本：“Player X WINS!”。如果当前玩家还没有胜利，我们就加上“Enter move...”。最后，我们将字符串通过cli.send例程发送给客户端。（见图二）

最后，我们让服务器通过一个例程来检查玩家是否胜利了。我们已经将玩家设为“X”或“O”，所以我们开始一个简单的for循环。如果我们发现胜利的话，我们就从这个例程中返回True。我们for循环中的变量c表示列表中的每一行。（以下接图三）

```
def PrintGameBoard(self, firsttime):
    #Print the header row
    outp = (' 1 2 3') + chr(13) + chr(10)
    outp += (" A {0} | {1} | {2}".format(self.gameboard[0][0], self.gameboard[0][1], self.gameboard[0][2])) + chr(13) + chr(10)
    outp += (' -----') + chr(13) + chr(10)
    outp += (" B {0} | {1} | {2}".format(self.gameboard[1][0], self.gameboard[1][1], self.gameboard[1][2])) + chr(13) + chr(10)
    outp += (' -----') + chr(13) + chr(10)
    outp += (" C {0} | {1} | {2}".format(self.gameboard[2][0], self.gameboard[2][1], self.gameboard[2][2])) + chr(13) + chr(10)
    outp += (' -----') + chr(13) + chr(10)
```

客户端我们再一次从上次那个简单的例程开始。从对conn.makeConnection的调用开始，我们就得做一系列的修改。我们发送一个Start指令、几个Move指令，以及最后一个Goodbye指令。一定要记住，在发送另一个指令前，你必须先获取服务器对上一个指令的回复。将它想像成一个友好的对话：陈述你的观点，倾听对方的回答，然后再继续陈述，倾听……在这个例子中，我们使用raw_input来让你可以看清楚发生的事件。

```
if __name__ == '__main__':
    conn =
    CmdLine('localhost')
    conn.makeConnection()
    conn.sendCmd('Start')
    conn.getResults()
    conn.sendCmd('Move A3')
    conn.getResults()
    r = raw_input("Press
    Enter")
    conn.sendCmd('Move B2')
    conn.getResults()
    r = raw_input("Press
    Enter")
```

接着用以下的指令设置sendCmd、getResults、raw_input这一系列例

程（上面已写出了A3和B2的代码）：C1、A1、C3、B3、C2，然后用GOODBYE指令结束。

深入探索这是你的作业：从客户端程序中移除硬编码的move指令，并用raw_input()来提示用户以“A3”或“B2”的形式来输入。然后将“Move”指令加在前面，再发送给服务器。

下一期中，我们将要修改服务器

，让其真正地与另一个玩家进行游戏。

服务器及客户端的全部源代码可在<http://fullcirclemagazine.pastebin.com/UhquVK4N>或<http://thedesigntedgreek.com>获取。

```
if firsttime == 0:
    if self.player == 1:
        ret = self.checkwin("X")
    else:
        ret = self.checkwin("O")
    if ret == True:
        if self.player == 1:
            outp += "Player 1 WINS!"
        else:
            outp += "Player 2 WINS!"
    else:
        if self.player == 1:
            self.player = 2
        else:
            self.player = 1
        outp += ('Enter move for player %s' %
            self.player)
        self.cli.send(outp)
```

首先，我们要检查每一行，看是否有赢家：

```
def checkwin(self,player):
    #loop through rows and columns
    for c in range(0,3):
        #check for horizontal line
        if self.gameboard[c][0] == player and
self.gameboard[c][1] == player and self.gameboard[c][2] ==
player:
            print "*****\n\n%s wins\n\n*****" % player
            playerwin = True
            return playerwin
```

接下来，我们检查每一列，看是否有赢家：

```
#check for vertical line
elif self.gameboard[0][c] == player and
self.gameboard[1][c] == player and self.gameboard[2][c] ==
player:
    print "** %s wins **" % player
    playerwin = True
    return playerwin
```

现在我们检查从左到右的对角线：

```
#check for diagonal win (left to right)
elif self.gameboard[0][0] == player and
self.gameboard[1][1] == player and self.gameboard[2][2] ==
player:
    print "** %s wins **" % player
    playerwin = True
    return playerwin
```

然后从右到左：

```
#check for diagonal win (right to left)
elif self.gameboard[0][2] == player and
self.gameboard[1][1] == player and self.gameboard[2][0] ==
player:
    print "** %s wins **" % player
    playerwin = True
    return playerwin
```

最后，如果没有符合胜利条件，我们返回False：

```
else:
    playerwin = False
    return playerwin
```

3



和

许多人一样，我使用Ubuntu工作已经许多年了。我的职业的一部分正是维护Ubuntu服务器。为了保证服务器的稳定工作，我常在服务器上部署应用程序或者应用新的配置文件之前，在桌面版本上先试用一下，我发现没有什么事情比这更容易了。除了上述工作因素外，我还是一个Compiz特效的爱好者，偶尔会追求达到显卡的承受极限，看它能否处理Gnome提供的最新特效。因而在我看来弄坏配置文件如同家常便饭。上次就是大胆地修改了Grub2的配置，而使系统无法正常引导。

尽管Apt软件包管理工具可以轻松地将卸载已经不再需要使用的现有程序(`apt-get autoremove`)，但偶尔我会故意地安装新的配置文件，破坏当前的设置，可以说，我一贯把我的桌上电脑当成专门实验程序的服务器。

当然，对于数据中心里的服务器，系统无法引导也是一个常见的大问题，但是它在我的桌面电脑上却不存在，这就得特别感谢一个优美的软件：Wubi (<http://wubi-installer.org>)。就如在他们的站点上陈述的，“Wubi是受到官方支持的一个神奇的按钮，轻轻一点就能使Windows用户步入Linux的奇幻世界。”

大多数喜欢技术的读者肯定都了解过Wubi，但我不相信大家都会像我介绍的这样利用过这款软件。

Wubi使用循环磁盘，循环磁盘是一个保存整个操作系统文件的虚拟磁盘。这种备份方式通常被应用于ISO镜像，并刻录在光盘或软盘中。简单地说，在一台已安装有Windows操作系统的计算机中，Wubi仅仅在引导菜单中新增一个配置，并指向循环磁盘，并将其视为一个独立的驱动器使用。Wubi可以使Windows用户轻松地过渡到Linux，却不需要用户对计算机进行更改。这是该软件最大的特性，一旦你不再需要Ubuntu操作系统时，Wubi可以立即恢复Windows的引导，清空循环磁盘，不需要格式化或重新分区，计算机与安装前几乎无异。这是一个何等巧妙的方法，我深深地爱上了它的轻便简单。

这就是Wubi最初吸引我的地方。我想称赞Linux，它为我们提供了如此完美的Windows安装包。并且，由于Windows用户的善变，我并不想使用双启动系统来满足所有人。因为如果他们改变主意的话我就有的忙了。

Wubi神奇地与相应版本的Ubuntu没有任何区别——我一开始对这一点抱有疑惑，担心兼容性与性能上的差异。循环磁盘也有些小瑕疵，但以我

的经验，只要合理地备份，那些问题都是无伤大雅的。首先，如果断电了或是别人没有警告地关了你的电脑，循环磁盘的数据将很难恢复。fscck程序不是每次都能像硬盘安装那样返回令人满意的结果，但在专用的磁盘分区里安装Wubi能够帮助断电恢复。其次，无法休眠也许会稍稍激怒一些笔记本用户。再次，Wubi需要你整理一下所在分区的碎片来让它运行地尽可能的快。如果你在个性化你的Wubi安装上花了很多的时间，那么现在你可以解放了——我们用一些现成的小工具来让它变成一个标准的物理硬盘安装。多亏了循环磁盘的可移植性，我能在90秒内将整个系统备份于一个独立磁盘。导致系统无法正常使用的原因可能是由于硬件错误让我失去一整个硬盘驱动器、可能(意外地)忽略了一个安全漏洞而没有给它打补丁并使我的电脑被攻击者所掌控、从让机器失灵的软件Bug中恢复，或者无意中损坏了什么。我确信你能想象出无数种导致电脑崩溃的原因来。本方法就像你将你的Ubuntu安装进了一个虚拟机中(硬盘镜像之类)。首先我承认我的方法并不怎么优雅，但是我认为把事情简单化，让我们能轻松从错误中恢复而不用再去阅读冗长的文档是值得的。可移植的操作系统意味着我可以把它备份在一个可移动驱动器上并将它带往另一个电脑，或者通过一个

不赖的网络来储存一个云副本。除了这个方法，这里还有一些Wubi的非常规的打包应用案例：<http://wiki.ubuntu.com/WubiGuide>。在快速安装过程中(Windows下)，你能够选择循环磁盘的大小。有一个方便的单行命令能调整你设置的安装大小，安装并不是完全的无损(建议使用前备份系统!)。还有，挂载循环磁盘来复制内部文件是比较容易的，并且可以直接操作Windows的文件系统，只需要使用命令：`mount -o loop myloop.disk /mnt`。我一般将循环硬盘大小定为6.5GB来让备份镜像更快捷，额外的空间则是为了适应升级包以及一些版本的更新(原始的安装包只占到一小部分)。挂载循环磁盘外的独立磁盘只需要简单地`mount /dev/sdX /mnt`，这意味着你可以使用你所有的硬盘空间来进行存储。我的原始Wubi安装包有15-20GB大小，当然你可以让它们小一点来方便存储于DVD或者USB记忆棒里。我不用为了让备份立即生效而让系统关机，这是一个重要的优点。由于来自一个服务器的后台，我常常以单用户模式启动或者关闭交互启动模式来使用如DD等工具进行复制，但Wubi在复制循环硬盘时则完全不需要任何的中断。我最初的一些备份无疑是粗鲁而迅速的，还遇到过一点的麻烦。我单击Nautilus文件浏览器左侧的‘文件系统’，接着单击主目录

使用Wubi备份

。在那个目录里面，你能看到一个包含全部操作系统的Ubuntu目录，其中最大的文件就是root.disk文件，也就是循环硬盘。你只要把这个文件夹拖往任何一个有足够空间的外部位置就能实现系统备份。当然，把备份文件夹改名为类似Ubuntu 10.09.10来与别的备份版本相区别。我用一个简单的脚本来测试这个过程需要多长时间(大部分是我想知道我的桌面电脑的硬件是否运行良好)，在测试之前挂载我的备份，结束之后重命名备份。我所使用的脚本非常简单，你也许可以添加一些如过程指示器来适应你更老或较慢的硬件，或者想要看备份的详细时间。就如前面提到的那样，我的快速桌面仅耗时90秒来完成这个重要工作。我每周备份一个云副本(归功于我的网速，它让我能够在一夜上传6.5GB的资料)，我也一直将备份复制到我桌面电脑上的另一个硬盘。想要自动备份，下面的脚本将会很好用：

1、将文件名改为今天的日期与时间：

```
filename=`date +%d.%m.%y-%H.%M`
```

2、挂载目标硬盘驱动器，已挂载时不返回错误：

```
sudo mount /dev/sdb2  
/media/SECOND > /dev/null  
2>&1
```

3、将ubuntu文件夹复制到目的地址：

```
sudo cp -R /host/ubuntu  
/media/SECOND/Wubi/ubuntu_$(  
filename
```

4、确定本用户有权限操作这些文件而不仅仅是root用户(chris是我的用户名)：

```
sudo chown -R chris:chris  
/media/SECOND/Wubi/ubuntu_$(  
filename
```

你有至少三种快捷的方法来恢复备份。你应该先关闭一些像Ubuntu Live CD的东西，然后进入到你的文件夹，将失效的Ubuntu目录命名为ubuntu_broken。接着将备份的目录，如Ubuntu_10.09.10复制进那个目录并重命名为ubuntu。如果你不想这么做，那么你可以去编辑你的启动加载器，如Grub或LILO，将它们指向备份的位置。我觉得从Windows下启动，然后再进行恢复备份操作是最方便的，只要五分钟就能拯救回我的Ubuntu操作系统。如果我由于某些原因使我的电脑彻底地崩溃，只要硬件没有什么深层次的不同，我的Wubi在曾安装Windows的电脑上也是兼容的。我所能想到的警告可能就是在Wubi的初始化中，当它写入一些文件到Windows的系统分区时，做一个拷贝是绝不过时的建议。你也许希望把它们拷入每个Ubuntu的备份目录，我倾向于为每一个安装Wubi的电脑保存一份。这些文件

非常小，一般名为wubildr.mbr与wubildr。而当Wubi运行于一些古董级或诡异的Windows版本、在256MB的内存和如智能手机般1GHz的CPU时，因为各种各样的原因，很难保证它能显得那么有用。





由于当前版本的Wordpress为Full Circle播客生成的网址比较奇怪而且有点乱，我不得不想办法缩短网址以免Atom的地址显得太乱。

为什么要缩短网址？

短网址服务是网站中一个简单的字符串生成器，用来生成站内网址的一个唯一字符串，网站后台有一个翻译表，可以把你从短的连接地址转到实际的长连接地址。你可能用到短网址服务的原因有：

- * 让网址在短信或者即时聊天工具中容易输入；
- * 使网址能出现在Twitter或者其它社交平台的字数有限制情况下；
- * 防止传统的长连接地址弄乱你的内容管理系统或者网页。

多谢我们的网站管理员Rob K！我现在给大家介绍一种开源的网址缩短脚本，它是基于Phur1的。

Phur1是一个自由的、聪明的并且易用的PHP的短网址服务系统。只需要5分钟就可以让你的短网址服务运行起来。这个脚本还有大量的你在其他脚本里根本就找不到的功能……这个脚本是从2007年开始编写的，之后

我们的开发人员进行了持续的修改和改进，并及时修正了各种bug。

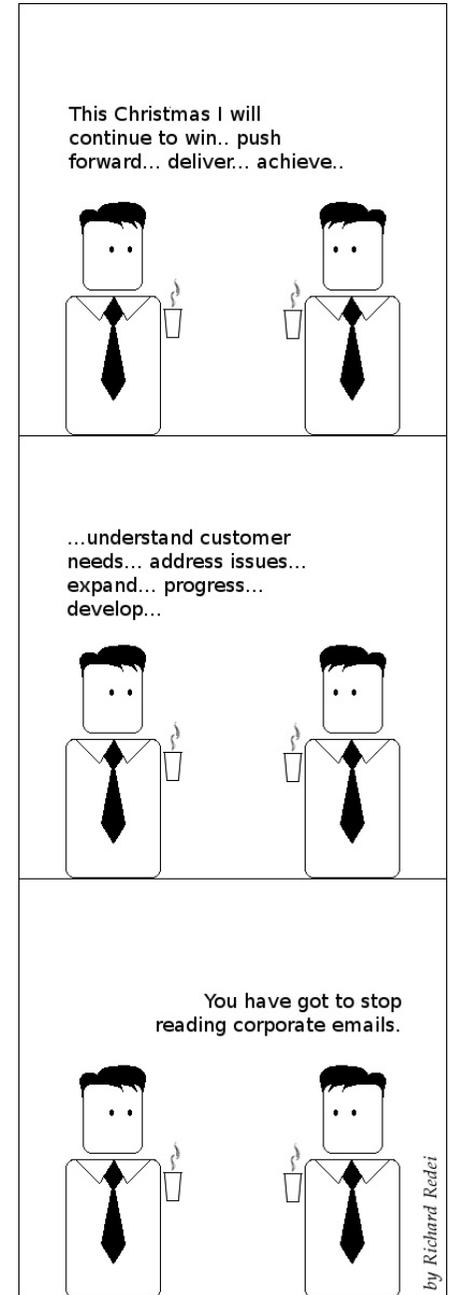
你需要一个服务器来运行这个脚本并存储用于网址翻译的表格。

Phur1特性

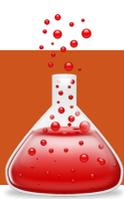
- * 简单、容易和整洁的接口；
- * 基本的管理界面来查看、搜索和删除短网址；
- * 有验证码来防止网络爬虫过度提交；
- * 可以由脚本生成或者自行定制短网址；
- * 有书签小程序来支持点击生成短网址。

还有其他的短网址服务程序……

在一些新闻站点，你经常可以看到在新闻的最下方有简洁的短网址，通常是TinyURL.com、bit.ly之类的网站提供的。问题在于，对于那些追求搜索引擎优化的覆盖率、网页排名、利润等等的网站来说，一个缩短并唯一的网址实际上会带走一些关键字搜索到的实际网址的流量，不管是搜索引擎还是人脑，都是这样。



by Richard Redei



笔记本: 康柏Armada 100S, 内存64兆。

(<http://goo.gl/g13mU>)

发行版: Slitaz 2.0

<http://mirror.slitaz.org/iso/2.0/flavors/>

Slitaz的小内存版本叫做slitaz-loram.iso。

首

先, 我用Slitaz的Live CD启动电脑, 然后进行标准安装。

无线

我的USB无线网卡被识别为: USB Wireless Adapter (TL-WN620G)。

为了让它运行起来, 我从<http://ftp.nluug.nl/pub/os/Linux/distr/slitaz/packages/cooking/>下载了tazndis软件。tazndis软件是ndiswrapper的替代品, 而且有图形界面。不过目前它还没有完全实现ndiswrapper的功能。

接下来, 我用Tazndis (它有一个非常棒的帮助文档) 安装了.inf (Windows的驱动) 文件。

提示: 需要额外说明的是, 因为笔记本没有网卡, 所以我是用另外一台电脑从Slitaz网站上一个一个的下载依赖包, 然后用U盘来安装的。

结论

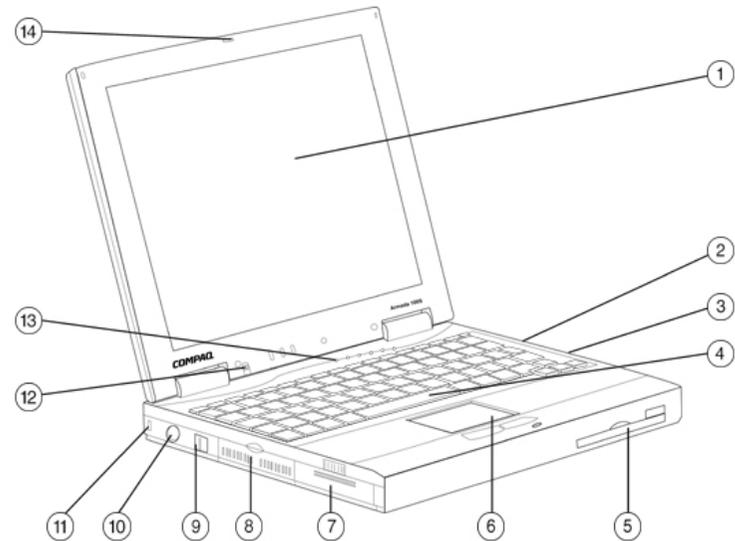
笔记本通过无线网络连接工作的很好。唯一的问题是浏览器。我用Miodori上网时, 打开大部分页面的速度

都很慢, 所以我不得不又订购了一条128兆的内存。我用Dillo上网时快了很多, 但是很多页面有兼容性问题。我还试用了Lynx。它倒是飞快, 只不过不能显示图形。

下一步的目标

一个只有4兆内存的康柏Comtura Aero笔记本。我打算试试Minix3、muLinux、BasicLinux和其他基于软盘的发行版。事实上, 我可能需要另外买16兆内存来装到这台机器上, 凑够

20兆内存。这样我才能够继续我的实验, 希望可行!



- 1. 12.1-inch HPA, 12.1-inch TFT or 13.3-inch TFT Color Display
- 2. CD-ROM
- 3. Infrared Transceiver
- 4. Keyboard
- 5. 1.44-MB Disk Drive
- 6. TouchPad
- 7. Battery Bay

- 8. PC Card slot
- 9. Integrated RJ-11 Jack, 56K V.90 modem
- 10. Power Switch
- 11. Cable lockslot
- 12. Microphone
- 13. LED indicator Lights
- 14. Display Latch

我是一个大学生，目前正在攻读工学学士（B.E）学位，今年是最后一年。我使用Ubuntu已经超过10个月了。我的Ubuntu故事开始于一次对话，一次我好朋友，同时也是我的同班同学Gautam和我聊天。他问我：“你听说过Ubuntu吗？”。我当时第一反应是“Ubuntu是个啥玩意儿啊？”。他告诉我，Ubuntu是他前一天安装的一款Linux操作系统。这是一款自由的操作系统，任何人都可以下载。那以后，我终于知道了Linux原来是操作系统。有幸的是我居住在hostel，一个网络非常发达的地方。轻轻松松的就把700MB大小的光盘镜像下载下来了。虽然我不知道那些安装选项是什么意思，但我还是在Windows下完成了安装。当我重启我的笔记本之后，我完全被Ubuntu的外观所震撼了。简直太不可思议了，而且操作起来也很简单。

显然，我也没有什么师傅在跟前。虽然有Gautam，但也只是成功的安装了Ubuntu而已，他也没有任何使用Ubuntu的经历。不过我相信Google是最好的老师。为此我得先让我的Ubuntu联网，当然我开始也不知道怎么做。于是乎我切换到我的Windows，然后看一些网上的新手指南。我常常在YouTube中找到一些新手视频，然后

在我的Ubuntu上一个个的实践。每天我都会打开我的Ubuntu，并且尝试一些新东西。我设法从图书馆里借一些书，并且从这些书里（当然有时也Google一下）找到一些命令并尝试使用它们。由于我的课程里没有Linux或者Unix，所以我必须一方面完成我的课程，一方面自己找资料学习Ubuntu。不过，每天都能完成一些新东西也是很高兴的一件事儿。有一天我突然冒出一个念头“怎样在Linux中编写C程序呢？”。于是我又开始搜索，然后找到了《Full Circle》这份杂志，在其中的某一期中有这么一份入门指南。我读完了整本杂志，发现了很多新东西。于是我下载阅读了每一期的杂志，从中获益甚多。

此后，我和我的一些朋友们分享了Ubuntu。他们中的一些人同样也安装了。而且其中还不乏一些想Tarun这样的Ubuntu铁杆粉丝。现在我也有一些可以和我互相探讨和分享Ubuntu的朋友了。我们创建了一个博客——www.tricksfind.blogspot.com，并且常常往上面写一些我们新学的技巧。我想这是一种分享和学习的好方式。再过几天，我们学校将要举行一个Linux研讨会，通过这个机会，我们可以宣传我了解的Linux知识和体会了。在最后一学年，我们需要完成一个主要的项目。我们决定基于Linux

——完成一份基于Hindi（一种印度地方语言）的Linux。我们已经完成了其中的一些工作，正在逐步的完善他。如果你有什么好的想法，欢迎你给我发邮件，地址是c2praveen30jun@gmail.com。现在我主要负责创建Debian软件包，一个IRC上的朋友给了我一个不错的入门文档。当然，我也是从《Full Circle》杂志上了解到如何上IRC的。《Full Circle》给了我很多帮助，因此我也希望能给它做点什么。思来想去，我决定和我的团队一起，将杂志翻译成我们的Hindi语言。我希望使用Hindi语言的朋友们，也能通过我们的翻译，更容易的获取到杂志的内容，从而了解Ubuntu。

有一点我一定要告诉大家，如果你也想了解Linux，那就不要再等谁来指引，自己动手马上开始。加入那些像forum.ubuntu.org（译者注：中文读者有类似www.LinuxSir.org/bbs）这样的论坛，你可以从别人那里学习到很多的东西。不要怕出问题，正是一个又一个的问题，让你面对，让你试着去寻找答案。逐渐逐渐的你就会爱上他。不要担心你的操作系统有任何限制，因为他是开源的。开源意味着你可以想怎么弄就怎么弄。我曾经看过一部电影叫《Antitrust》，他告诉我们一个道理——开源就在于

知识分享，我仅借这句话和大家共勉！

我用过的第一台电脑是Commodore PET电脑，不久以后换上了32K的CBM(Commodore Business Machines, Commodore商用电脑)。当时还是上世纪80年代早期。在大概1986年的时候，我的桌上添置了第一台(也是唯一的一台)公司电脑。这是一台以IBM电脑为原型，配有两块5-1/4英寸磁盘驱动器、一台黑白显示器，而且完全没有硬盘。我主要用它来写我们公司开发的计算机系统——用于控制机器，主要是磨面机的用户手册。

我用一张DOS 3.3的磁盘从一个驱动器启动电脑，然后在另一个驱动器中插入一张带有文本编辑器Wordstar的磁盘。在这张容量360kB的同一张磁盘上，我还保存了完整的手册。想想那个年代，一张软盘就包含了软件和数据！

两年后，我得到了一台配有两个显示器的286电脑：一台黑白的Hercules显示器和一台EGA显示器。这台电脑有20MB的硬盘，当时我还用不完——这容量太大了。两台显示器是用于通过CAD程序开发印刷电路板的布局。在Hercules显示器上我能看到所有的菜单，而在EGA显示器上则有图形化的布局，很漂亮。我不记得我有没

有用过386了，但我记得我用过较长时间的486(带有487协处理器)。当时，我用的是Windows 3.11，之后换成了Windows 95——文本编辑器还是Wordstar，之后换成了Word-Perfect(如今它何去何从?)。大概1998的时候，我开始开发数据库，这主要是在家里开发的。晚上把电脑带回家，再带回办公室是不现实的，因此我得到了公司买的第一台奔腾电脑，跑的是一颗75MHz的处理器。数据库是用Access做的，而当它能如我所想那样运行时，我想用仓库的第二台电脑对它进行扩展。这样以后我的同事就能很容易地输入库存的变化了。

我只做了第三个数据库。接着就到了有意思的部分了。我必须通过网络将两台电脑连接起来。我是如何做到的呢？我在家

里的奔腾电脑有56kbps的拨号网络连接。因此我在网上学习，记住了以后到办公室试着依葫芦画瓢。当我第一次从办公室电脑的屏幕上看到仓库的电脑中的内容时我特高兴。搞定了！

我对计算机越来越感兴趣，不过还是在耍Windows。在1999年的某一天，我第一次购买了自己的电脑，预装了Windows 98。网络连接用了速度更快的ADSL，因此我可以很方便地获取越来越多的软件。这并不完全合法，但给每一款软件都付钱是不可能做到的。

就在那里我知道了还有另一种免费的系统(Linux)，

它立刻就吸引了我的注意。我试用了几款发行版——红帽的Fedora和Open Suse——但不知道该怎么用。于是我回到了Windows。最新的电脑预装了XP，这个系统很不错。(抱歉!)

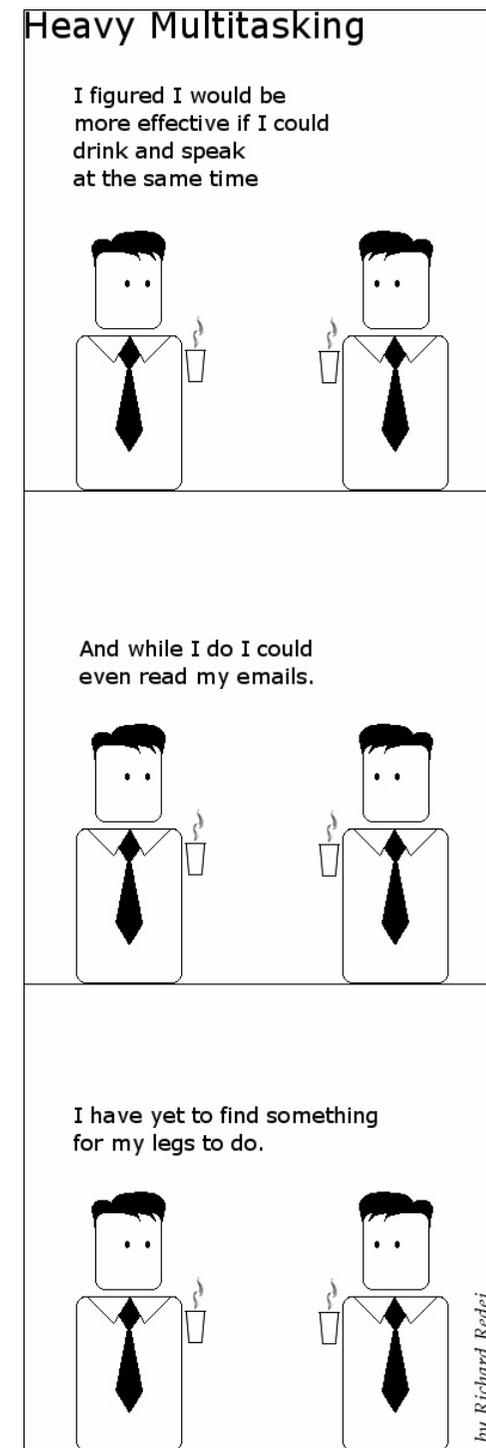
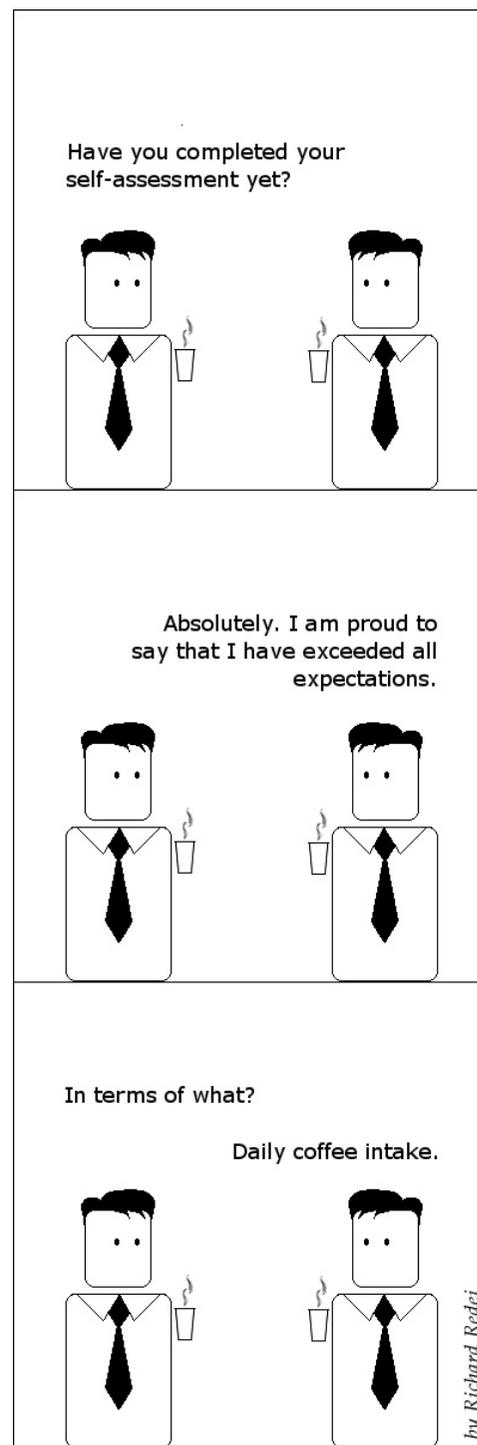
但使用Linux的想法一直没有变，在2008年我在XP电脑上一并安装了Hardy Heron。我喜欢不一样的东西。Hardy在我的电脑上运行得不错，而我从中学到了很多。当Intrepid来到时，我还在使用Hardy，因为我在Ubuntu论坛上看到了许多负面的消息。是真是假——我不清楚。而且，Hardy(曾经)是一款长期支持版本，有着很长时间的的支持期。和许多其他人一样，我在2009年4月忍不住升级到Jaunty。也许太早了——因为新的发行版也有一些无法立刻生效的东西。但我凭借论坛的帮助解决了问题。在那个时候，我去掉了双启动，从此以后只有Linux了。我把Karmic也跳过了，但在2010年4月，我安装了Lucid。我不得不说我对一些东西不太满意(而且现在依然不满意)。我还是不理解为什么要从Grub-1升级到Grub-2。当然，还有为什么最大最小关闭按钮被移到了窗口的左侧。嗯——对我而言这不是个问题。我依然让它们留在原来的位置：右边！我很习惯让它们放在那里，不想改变。令我高兴的是，我不需要改变，因为我可以把它们改



回原来的位置。这就是Linux如此优秀的地方：有做出自己的选择的机会。Windows只有这么一个，没有多少选择，但Linux的变种有这么多可供选择，而且能将其设置为你想要的方式。

我的桌上还放着一台旧笔记本电脑。我用它来试验其他的操作系统。目前，我用它来运行Ultimate Edition，太低的配置让它运行非常迟缓。（赛扬，1.4GHz、512MB内存和40GB硬盘）。

我妻子用的我们家第三台电脑还是Windows，但是我正缓慢而坚定地将她所使用的软件换成开源版本：用雷鸟处理电子邮件、用OpenOffice.org办公，而网页浏览器是火狐。很快，我将在上面安装Ubuntu或者Mint（我自己用的就是这个）中的一个。到时候，在这间房子里唯一的Windows就是看看隔壁邻居用的窗户了！





你

的第一个问题也许是“为什么我需要用这个软件呢？”

答案是：当你需要创建一个可启动的媒介来当工具使用。比如当一台电脑无法启动需要应急系统，或者你想试试一个新的发行版但没有硬盘空间来安装。你不用去记一堆复杂的命令行指令，因为它有一个方便的图形化界面来完成所有的工作。

“可是，我已经有了Ubuntu自带的启动盘创建器，我应该不需要另外一个了吧？”Unetbootin可以做更多的事情！

我至少发现两点比启动盘创建器强的地方：

- 1.启动盘创建器只能支持用ISO镜像文件或者你的光驱来创建可启动媒体。
- 2.启动盘创建器工作并不可靠。

Unetbootin可以从新立得或者Ubuntu软件中心中安装。它只有一个很小的安装程序，安装之后应该在你的“系统工具”菜单中可以找到。运行后，你就可以看到图中所示的简单的控制窗口。

上半部分我叫它“外联”单元。它可以允许你选择并自动下载某些Linux的发行版。你需要一个系统拯救CD或者诊断工具吗？你想尝试一下最新的基于KDE4.5的Kubuntu吗？这个软件可以为你自动下载它们。

下面单元是为喜欢“简单”的爱好者准备的，选择光驱或者已有的ISO镜像文件，之后就很简单了。下面还有一个Custom选项，你可以指定一个内核版本和启动器。如果你不明白它们的含义，那么你可以做一个小型的研究了，或者不要理会这些。如果你是一个中级的内核黑客，那你才能看懂这些知识。如果你已经是高手了，我觉得这个功能也可以节省你很多体力劳动。

最后一步，你需要为启动镜像指定目标媒体。那个“Show All Drives”的选项旁边写着“请慎重使用”，如果你使用此选项，一旦你不小心选择了硬盘上的主启动分区，程序会覆盖分区上原有的内容。U盘会显示在列表的上方，但你也可以选择其他的可启动分区，或者刻录一个光盘。

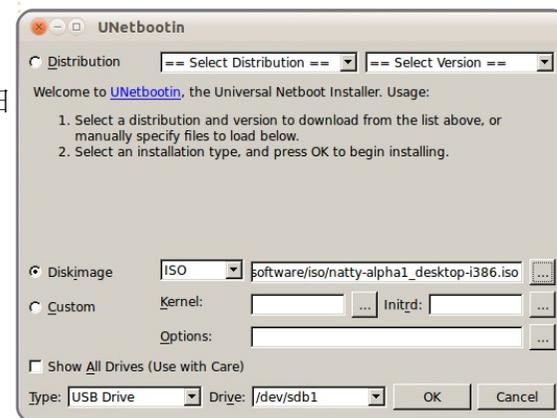
无论好坏 甚至简陋

我喜欢这个软件。它容易使用、速度很快，一个1G的U盘只需要1分钟

就完成了，而且它比Ubuntu自带的启动盘创建器要更稳定些，兼容性也更好。可下载的ISO列表中涵盖了大多数常用的发行版，但没有最新的，比如我只能自己下载Ubuntu11.04的Alpha版。类似于它的这些超大ISO镜像文件是无法刻录到CD光盘上的，但是可以方便的刻在U盘上，这是一个简单迅速的试用方式。另外，在我的测试中，用启动盘创建器制作的Ubuntu11.04的启动盘经常无法启动，但是用Unetbootin刻录的都可以正常使用。

Unetbootin也有不尽如人意的地方。一些第三方的测试表明Unetbootin并不能下载某些发行版，即使下载了，某些电脑的硬件也不支持Unetbootin刻录的启动媒体。如果对此你有疑问的话，不要忘记BIOS设置必须支持USB、光驱或者第二个硬盘的启动。

最后要提醒一点，不要一不小心把主分区给覆盖掉了，这个完全是由你自己掌握的。





年龄: 16

居住地: Lubin, Poland

IRC昵称: Quintasan或Quintasan|Szel

你使用Linux多长时间了, 使用的第一个版本是什么?

多久? 很难记清了, 大概三年吧。我使用的第一个版本是Ubuntu, 然后我很快切换到了Kubuntu, 然后, 过了几个月, 我使用Gentoo, 但是我发现那是在浪费时间, 然后我就换回到Kubuntu。

你使用Ubuntu多长时间了?

我想我用Kubuntu有两年了。我很好奇Linux是如何运作的, 然后, 在用google搜索和访问一些网站后, 我想Ubuntu应该是一个很好的选择, 但是我不喜欢GNOME, 所以Kubuntu是我显而易见的选择。

你是什么时候如何加入到MOTU团队中的?

起先, 我经常翻译应用程序, 但从Jaunty版本周期内的某个时间开始, 我才认真地贡献起来。我的第一个“贡献”是导入上游补丁包来修复Qt 4.5和KDE 4.1的问题。

你是如何学习Ubuntu打包以及Ubuntu小组工作的?

打包? 我是艰难地学会它的, 不是阅读我们拥有的令人敬畏的wiki, 而是从Debian/目录瞎弄开始, 每当跳出一些奇怪的错误就去请教IRC频道上的朋友们。在#kubuntu-devel和#ubuntu-motu上的各位都很热心, 使我能够在两个小时内就掌握了打包的基础知识, 还有打补丁以及检查整个程序的知识。

你最喜欢MOTU工作的哪一部分?

每个部分。但如果我必需选择一个的话, 它大概会是用户来到IRC频道, 得到所需要的帮助, 最后感谢开发者的努力工作(让MOTU们的积极性提升了100分)。

对于想帮助MOTU的人你有什么建议吗?

不要害羞, 在#ubuntu-motu加入我们, 然后咨询下作为新人你可以为MOTU做些什么。我们并不苛刻, 如果你在MOTU之旅中遇到什么难题, 我们会给你提供帮助。

你是否参与一些本地的Linux/Ubuntu团体?

参与了波兰Ubuntu本地小组。你可以在IRC频道(#ubuntu-pl)上找到我。

在Lucid版本你将着重于哪方面的工作?

当然是与Kubuntu忍者们一起工作啦(哈哈, 我们实际上并不存在!), 给你们带来崭新闪耀的KDE SC版本。我是Neon项目(KDE SC和Amarok的每日构建)的新维护者, 所以我会专注于那个。我也很乐意去整理一些需求软件包列表, 这样在软件仓库中我们就有了一个清晰的列表显示, 什么东西才是我们真正

需要的。

你的其他空余时间都做些什么?

呃, 我自学日语, 因为Lubin这里或者附近的地方没有相关的课程。我也喜欢滑板运动和看日本动漫。我最近开始了学习C++, 所以我也常常为它花时间。

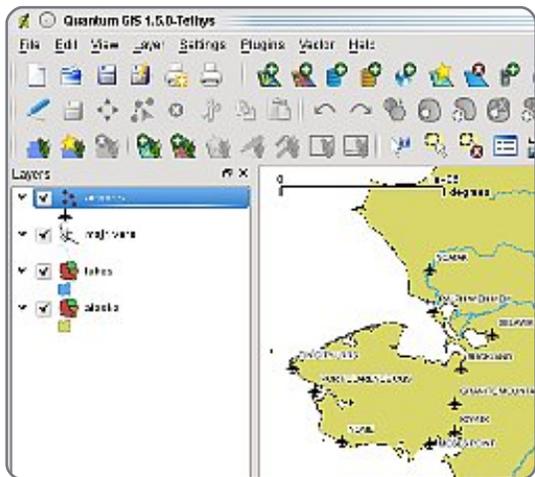




每个月我们都要发布一些收到的读者来信。如果你也想提交关于本杂志出版、感谢或者是抱怨的信件，请发到 letters@fullcirclemagazine.org。
注意：由于排版空间的限制，信件内容可能会被裁减。

更正

在11月份Jesee Avilés写的“我的故事”中，他犯了一个很糟糕的错误，QGIS（下文提到）是一个地理信息系统，而不是一个二维的CAD应用程序，虽然对很多人来说，他们本质上的不同是一样的，在一个GIS系统中你可以在各种坐标系统中创建、存储、显示数据，有些人会反对说CAD本质上拥有的坐标系统也能处理数据，事实上CAD系统不知道如何处理连续的UTM区域的数据，所以这种说法是片面的。另外一个不同点，在GIS系统中数据有一个以很多不同的方式显示你的数据的属性表，这些不同点可以层出不穷，我的观点是你必须全面的更多的去检查这方面的文章。我自己是一个生活在windows世界的人，但是我会有一些特殊的项目上使用



Ubuntu，我使用QGIS给我的学生（考古学的文学士）介绍制图和数字制图，QGIS，是一个跨平台的系统，它可以让我去增加我的听众（很多学生使用Mac，还有一些则偏爱Linux），变成开源之后，一些违背版权管理的问题也不存在了。

多一点命令行！

在FC第42期中，Chris Burmajster恳求“更少的CLI”，虽然大家第一感觉可能会同意这个观点，我也真的很同情这个观点，可是当你进一步考虑后，你会发现这不是我们想要的。GUI只能展现我们在Linux中最常用的功能的一点皮毛，如果我们想把Linux所有的功能都在GUI里面展示出来，那么这个GUI将会变得很大很复杂，而GUI中最基本的按钮再怎么组装也完不成多少事情。所以他期望的“一个可以做任何事情的GUI”是完全不可能的，我对这个表示歉意。

如果人们从Windows转移到Ubuntu，好处在于他们首先得到了一个安全可靠系统，他们想做的大多数事情都可以使用GUI来解决，GUI很简单，我同意。但Linux真正强大的地方在于命令行，任何想要使用键盘来输入字符的人甚至都可以从最简单的命令获益，甚至不必学过多命令。使用像

cd、ls、mv、cp这样的命令没有什么复杂的，除了可能心理上障碍。命令的强大之处在于可以把这些命令变化出几十种甚至几百种用法，光是把它们都了解了就够让人害怕的了，没有人这么做，或者说没有必要这样做。你可以使用'man'来了解所有你需要的用法。Man是"manual"的简称（在硬盘上的手册），它也是一个命令，如果有人选择不使用CLI，就不要使用它了，但是请你不要让诸如Linux这样高贵的操作系统的最强大的地方Windows化。

多些备份的点子，少些借口

在FC第43期Mins先生提供的所有优秀的备份方法非常好，Dropbox和Clonezilla是特别好的工具，除非你的桌面设备对你有限制，这里还有一些其他很好的办法，我的Linux网关机器预先分配了一个额外的硬盘，专用于备份。在那种情形下你有两种额外的选择：Rsync--一款古老的只需做一点点设置就能“开始工作”的备份利器。Unison当进行数据同步的时候我选择的工具，这个工具最大的特色是它是跨平台的而且数据同步很高效。

我刚刚读完FC43期，在“备份点

子”中忘记了Spideroak: <http://www.spideroak.com>。良好的Ubuntu（和其他的Linux）的支持，客户端配置简单，他们也采用零知识方法，意思是说Spideroak公司和他的员工找不到你的密码或者解密你的数据，这让人心里踏实。

很抱歉，我没有时间写一个我自己的评测，但是请看一看Spideroak。2GB的账号是免费的，如果你想要更多的数据，那么花100美元就可以拥有100GB。

作为一名感到满意的消费者，我和Spideroak没有任何关系。

Ronnie说道：Spideroak看起来会很流行，就像Paddy Landau在邮件中提到的一样。谢谢他让我们了解这些工具。

我注意到了这个问题的答案：为什么ls | grep *.zip不能实现我期望的效果呢？我想提供另外一个解释：原因在于*的意思是x前面的字符可以重复0或者多次，但这里你没有指定前面的字符，所以它返回为空。解决办法是：

ls | grep .*zip（指的是一个单个字符不包括换行）。或者放弃grep，这样：ls *.zip。



就 在数月前，在意大利完成了一个与自由开放的开源运动中的女士们有关的大目标，她/他们建立了一个新的团队，donne@softwarelibero.it（“donne”是意大利语的“女士们”），其中包含了活跃于不同开源项目的男男女女。

有关这个团队的故事和Ubuntu女士项目有着密切的关联。

Flavia Weisghizzi和Silvia Bindelli都是Ubuntu女士团队的成员，她们在2009年相识，互相讨论遇到的技术问题和Ubuntu社区带给她们的机会。她们得出结论，要想鼓励女士们加入Ubuntu项目，她们就应该从身边的人开始。

许多意大利人在用外语交谈时感觉很不舒服，因为他们在语言技能方面缺乏信心，因此，如果一开始就使用英语的邮件列表或者IRC频道会成为人们进一步参与的障碍。

这就是为什么她们在和意大利本地其他团队的成员们讨论以后，决定响应Ubuntu女士团队，建立一支本地化的Ubuntu女士团队，这支团队主要建立于意大利语的邮件列表之上，在那里她们将来自国际团队的主要新闻

翻译成意大利语，并添加有关本地活动和倡议的新闻。

几个月后，举行了DUCC-IT (Debian Ubuntu Community Conference Italy, 意大利Debian Ubuntu社区会议)，这场会议将两个社区的人们聚到了一起，还有目前是Debian项目的带头人，Stefano Zacchiroli出席。在这次会议中，Silvia和Flavia和来自Debian项目的意大利女士们见了面，并且和她们探索在自由软件项目中女士参与度低的原因。通过这次谈话以及和观众的讨论，她们就提出了建立一个聚集起和自由软件有关的女士们的意大利团队的想法。

当即就有一些Fedora项目的女士们愿意加入这样的网络中，尽管使用的发行版不同，但她们还是能共同探讨。

这一项目以邮件列表的建立宣告启动，并且在许多意大利城市最近的Linux节上发布了。她们写了一份联合新闻稿，发表在博客、社交网络和一些杂志上。

目前，该项目有个维基页面，地址是<http://www.fsugitalia.org/donne>，还在freenode.net网络上有一个IRC频道(#donne-softwarelibero)。

有的人质疑这一行动的动机，但有关开源中女性参与度的数据是无可辩驳的：在FLOSS中似乎只有不到5%的女性成员，这让女性在自由软件世界中处于劣势。

该团队完全独立于任何一个发行版或项目，其目的是成为一个为不同自由软件项目做出贡献的女士（当然，还有男士）相互认识、讨论，并通过谈话、活动、会议以及任何可行的市场和推广倡议鼓励女士们参与进来的地方。不仅如此，我们的待处理列表中的一大重要事项就是训练并赞助一些有着不同经历的演讲人，让她们谈论自己，告诉大家她们自己的例子，让大家知道女士们也能做出贡献，只是需要足够的勇气去尝试。





新闻

* 在接下来的几周内我们将在Linux平台上迎来《BEEP》和《Atom Zombie Smasher》。

* 它又回来了！5款独立游戏由你定价：《时空幻境》、《表层指挥》、《机械迷城》、《星噬》和《泰坦的复仇》。这些游戏都会在将来几期《Full Circle》杂志中评测！

* 《三位一体》和即将发行的《三位一体2》将登陆Linux平台。

《雷神之锤在线版》发布Linux版本已经一年多了，和它刚发布时有了很大的变化。在第29期的评测之后，我想要回顾一下这款游戏中的变化，谈谈这个社区的发展，并带你们回到《雷神之锤在线版》中——或者首度尝试这款游戏！

对于那些还不知道什么是《雷神之锤在线版》的，或者从未玩过的读者们来说，它是一款《雷神之锤3》的免月费版本——同样由Id software开发，还经过了更新和改进。它们保留了和《雷神之锤3》相同的优秀内容（地图、模型、游戏模式、武器

）还增加了现代的游戏特性，例如配对系统、成就、统计和好友列表。它支持Windows、Mac和Linux平台。

就在2009年8月《雷神之锤在线版》的Linux版本发布后不久，Id software开始每隔几周就推送一些小的更新，其中包括了错误修复和平衡性改动。这对于免月费游戏而言可谓是家常便饭了，不过许多人希望能见到新的游戏内容。一开始，Id software提供了5种游戏模式的20多张地图，对于一款新游戏来说，内容可谓丰富，而且还有许多服务器以及可以相互切磋的玩家。在《雷神之锤在线版》的第一年里，我们得知游戏将会推出订阅服务。

最后，就在《雷神之锤在线版》发布一年后，订阅服务上线了。《雷神之锤在线版》依然通过广告的支持保留着免月费模式，并且游戏内容的品质和最初发布时同样优秀。包月服务有两种套餐，高级版和专业版，定价分别为每月1.59磅和3.18磅。这些包月服务添加了新的地图和游戏模式，而且没有广告，可以创建你自己的家族，在每场游戏之后将有更多的统计数据。尽管这些服务物有所值，但在整个《雷神之锤在线版》社区中的接受速度非常缓慢。许多有着新地图和游戏模式的高级服务器几乎空无一

人。目前，包月的实际好处仅仅是去除广告罢了。我认为接受速度缓慢的原因在于大多数人都很满足于免月费模式，而且有的人更喜欢用PayPal付费，而Id software还没有加入这种支付方式。如果你正考虑升级到包月服务，我建议选择高级版，因为专业版比高级版没有多少优势。

Id software对该游戏的支持，在运营的这一年来一直非常好。在包月服务上线后，承诺的游戏内容更新也没让人失望。这些游戏内容的更新每周就会发布一次，也会带来错误修复和平衡性改动。现在这款游戏多了新地图、新成就、新服务器选项，以及总体改进。每个周末，都有一次DevPick活动，届时有的服务器会做些改动，出现新的地图旋转方向和游戏模式调整，例如低重力或快速装弹。

| Feature Comparison | STANDARD | PREMIUM | PRO |
|--|-------------|--------------|--------------|
| Access to Standard QUAKE LIVE arenas | ✔ | ✔ | ✔ |
| Access to Standard QUAKE LIVE game modes | ✔ | ✔ | ✔ |
| Over 40 different character models to choose from | ✔ | ✔ | ✔ |
| Practice and compete against automated bot players | ✔ | ✔ | ✔ |
| Skill matching to find your best challenge | ✔ | ✔ | ✔ |
| Rich career statistics | ✔ | ✔ | ✔ |
| Play on your choice of game servers all around the world | ✔ | ✔ | ✔ |
| Integrated internet chat with friends and competitors | ✔ | ✔ | ✔ |
| Customer Support | Forums Only | Full Support | Full Support |
| Join Clans | Up to 1 | Up to 5 | Up to 10 |
| Extended Match History | 28 Days | 6 Months | 1 Year |
| Access to QUAKE LIVE Premium arenas | | ✔ | ✔ |
| An all new Freeze Tag game mode | | ✔ | ✔ |
| Exclusive Awards | | ✔ | ✔ |
| Create your own Clan | | ✔ | ✔ |
| Regular content updates | | ✔ | ✔ |
| Bypass pre-game advertisements | | ✔ | ✔ |
| Bypass the site queue | | ✔ | ✔ |
| Ability to start your own matches, specifying location, game type and exactly who you want to join | | | ✔ |
| Invite up to 3 friends with Standard level memberships to play with you on premium content | | | ✔ |

《雷神之锤在线版》的官方论坛社区正不断壮大，而开发者也参与了进去，主要是在建议和支持版块发表留言。

当我第一次写《雷神之锤在线版》评测时，我对这款游戏未来的一大担忧，在于专业玩家方面。《雷神之锤3》被认为是该系列的最佳作品，已经被专业游戏界认可，多年来也已成为电子竞技大赛的项目。我担心《雷神之锤在线版》会被专业和铁杆玩家忽视，而他们会继续玩《雷神之锤3》，不过我多虑了。《雷神之锤在线版》成为了该领域的一颗重磅炸弹。

，这主要多亏了Id software不断的支持，让它成为了一款非常平衡的游戏，而且保留了《雷神之锤3》中所有的优秀游戏特性。《雷神之锤在线版》在例如QuakeCon、英特尔极限大师杯赛、ESL和Dreamhack这样的联赛上都被作为比赛项目。

Linux平台上有许多《雷神之锤》的山寨版，你甚至还能玩到原生的《雷神之锤》1代到4代，那么为什么《雷神之锤在线版》值得一玩呢？对初学者来说，它基于《雷神之锤》最好的版本——《雷神之锤3》——而且经过了更新和改进，加入了新的特性。它依然保有《雷神之锤3》所有的优秀地图、武器和游戏调整，而且现在有了现代游戏的增强内容。游戏画面有所改进，更新了纹理，并支持HDR（高动态光照渲染）和抗锯齿。它有着全面的统计功能，提供每一场比赛的详细统计数据。自从微软把“成就”加入其Xbox平台后，它已经成为了最受欢迎的游戏附加特性。《雷神之锤在线版》也有个类似的系统。内建的家族系统对于许多在线射击类游戏而言是必不可少的特性，而《雷神之锤在线版》是我见过的把这一点做得最好的游戏之一。好友列表和档案页面给《雷神之锤在线版》添加了更加社交化的一面。而且，《雷神之锤在线版》是Id software依然活跃地支持的唯一游戏，没几周就会发布更新。给《雷神之锤在线版》添加的地图要多于《雷神之锤3》，包括从前代游戏中继承下来的官方地图和一

些著名的自制地图。

《雷神之锤在线版》是Linux平台上最棒的在线射击游戏之一，这都多亏了技术精良又分布广泛的各位玩家们。它是免费游戏，因此如果你是一个贪婪的FPS游戏爱好者，何不试试呢。我保证你不会失望的。《雷神之锤在线版》已经度过了精彩的一年，大大超过我的预计。我肯定《雷神之锤在线版》会有个光明的未来，这都靠了id和庞大社区的支持。





Q A

作者 Gord Campbell

如果你有任何与Ubuntu有关的问题，请发到 question@fullcirclemagazine.org。Gord将会在下一期的杂志中予以解答。请尽可能详细地列出与你的问题相关的信息，以便于回答。

Q：我有一台网络打印机挂载在另一台运行Ubuntu的电脑上。我已经共享了打印机，但是我在网络上却看不到它。

A：为了添加一台用于Linux下共享的打印机，你必须设置该打印机为可共享的，并且把打印机的服务器设置为开放的，而且赋予所需的控制权限。

Q：安装完Ubuntu之后，我怎样才能使所需更新的数量最小化？

A：Ubuntu 10.10的每日构建版本的所有更新：<http://cdimage.ubuntu.com/daily/current/>

Q：当计算机从睡眠下唤醒，我不希望再重新输入密码。

A：进入系统>首选项>屏幕保护程序。撤销“屏幕保护程序激活时锁定屏幕。”同样，在系统->首选项-

>电源管理，撤销“锁定暂定键”。

Q：我怎样才能找到一个运行在Ubuntu下的无线适配器？

A：从一个在线的零售网站里选择一个适配器，然后在网站<http://linux-wless.pasys.nl>核对。

Q：我最近安装了一个64位版本的Ubuntu Maverick。我一直尝试挂载我的HDX-1000媒体服务器，但我一直得到：“安装.nfs服务器拒绝访问，正在安装...”。

A：我发现了一个包含可以定制进入fstab的所有不同参数的列表，添加“nfsvers=3”，所以代码显示：HDX-Server1:/share /media/HDX-Server1 nfs rw,rsize=8192,wsiz=8192,intr,nfsvers=3。

Q：我想要升级到Ubuntu10.10，但是版本注释说，“Maverick中新的Xorg1.9不兼容（nvidia-96和nvidia-173）为驱动的芯片组。”

A：“你可以通过不被信任的PPA获取不被支持的安装包升级你的系统，通过添加：ppa:dajhorn/nvidia-96到系统的软件源。”06.43.19驱动已经被报告能够很好的在Maverick上运行。

Q：我在一个用了三个年头的旧笔记本上安装10.04，以此作为一个新60寸平板电视的流媒体源，它显示得很棒，但是却向左偏离中心。

A：电视的菜单包含“自动调整”，它可以把显示居中。

Q：我可以关上笔记本，还让它继续运行吗？

A：首选项/电源管理中有一个设置“关闭笔记本电脑上盖时”，把它设置为“黑屏”。

Q：当我用顶部面板上的音量控制器或者键盘上的音量按键调整电脑的声音时，为什么它改变的是音效而不是音量？

A：我已修复该问题，首先用命令行打开文件：`gksudo gedit /etc/modprobe.d/alsa-base`；在文件的末尾加一行：`options snd-hda-intel model=gateway-m4`；保存后重新启动。接着再安装Pulseaudio-equalizer。

Q：我的网络摄像头在10.04下能运行，但是当我升级到10.10，内核模块改变了，驱动再也不能运行了。

A：从gspca网站<http://moin.ejf.free.fr/>下载gspca-2.11.3.tar.gz tarball。你或许需要用Synaptic安装build-essential。解压文件，按照Tarball里的readme说明：打开一

个终端，并且cd到我们编译文件所在的目录。之后：`make sudo`，`make install`，重启安装新的模块，运行`Chess`来确认它能运行。

Q：我有一台Ubuntu 10.10，但不能进入到XP的工作组或者电脑。我可以从Ubuntu探测到XP，反之亦然。当我尝试打开Windows工作组的时候，我得到了如下错误提示：`Unable to mount location`。不能从服务器得到共享清单。

A：“单路传送”在路由中被打开，当未检测时一切都能正常工作。

Q：我刚刚把Ubuntu 10.10安装在我朋友的笔记本里。在安装时，在启动过程中，我跳过了加载登录输入密码的步骤，因为我想让她试用时越简单越好。现在她很喜欢它，但我认为，在启动时增加登录窗口是有意义的，但怎么做呢？

A：进入系统->系统管理->登录窗口，并且取消“自动登录”。

Q：我有一个外置的USB硬盘。我擦写了其中的几个GB，但是在硬盘上点击属性选项，可用空间没有显示出来。我对回收站和系统空间信息目录做了手动擦写，但问题依旧存在。

A：这些都是窗口的假象。在Nautilus下打开外置硬盘，右键点击垃圾图标，选择清空垃圾。

Q：在Ubuntu10.10下，我不能播放DVD。

A：打开附件/终端，并且粘贴：`sudo /usr/share/doc/libdvdread4/install-css.sh`，如果不能找到这个文件，使用synaptic来安装libdvdread4，再尝试一次命令。之后重新启动，你将可以播放DVD。

Q：我如何能在火狐浏览器里播放.swf格式文件呢？

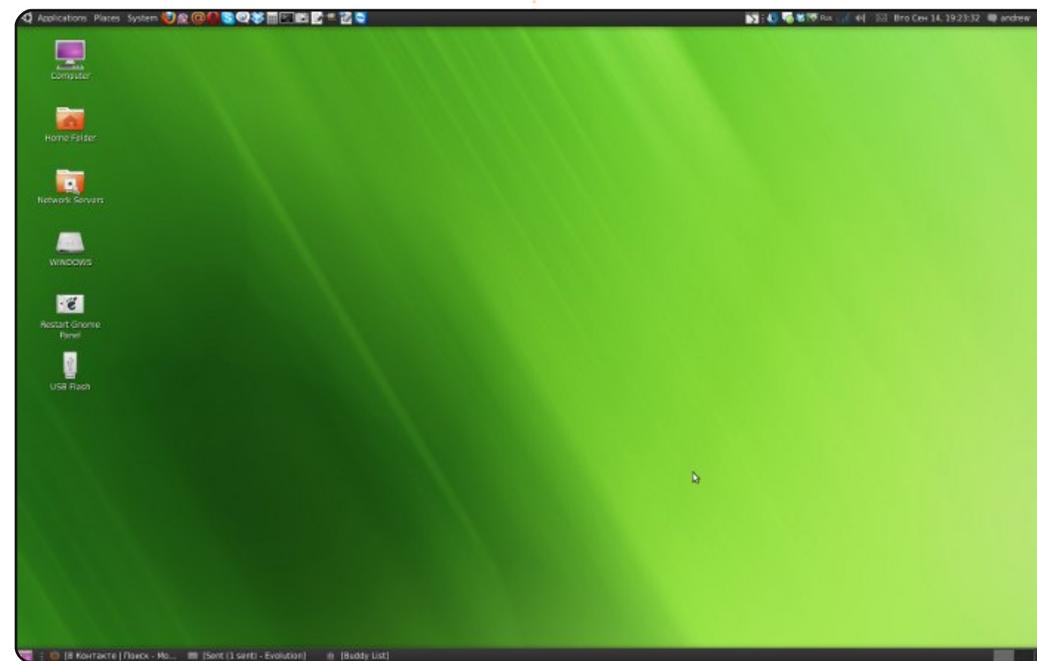
A：请使用带有Flash-Aid-FF版本：<https://addons.mozilla.org/en-US/firefox/addon/161939/>



展示桌面和电脑的舞台，请把截图或照片发到n1sac@fullcirclethemagazine.org，并附上一段文字描述桌面、电脑配置和其他与电脑相关的花絮。



这是我的Ubuntu 10.04桌面，它的分辨率为1440x900。我用AWN和Conky创建了一个互动的桌面，我的天气预报和CPU监控挂在了右上角。不论什么时候我从我的Gmail账户获得新的邮件，邮件的数量和邮件的主题将会被显示在右侧。同样，我所关注的Twitter用户信息被显示在右下角一个虚拟的iPad中。每当我用Rhythmbox听来自Last.fm的音乐，唱片封面、歌名、歌手名字和专辑名将会被显示在左上角的虚拟iPod中。我使用的是一个带有巴厘萨图标的木质主题。



我的名字是Andrew，我13岁。这是我的Ubuntu Lucid桌面。我使用英语界面（我在学习它，但我的母语是俄语和乌克兰语），以及New Wave主题。不幸的是，我的打印机不能在Ubuntu下工作。所以我用微软的Windows作为替代系统来打印和游戏。

计算机配置：

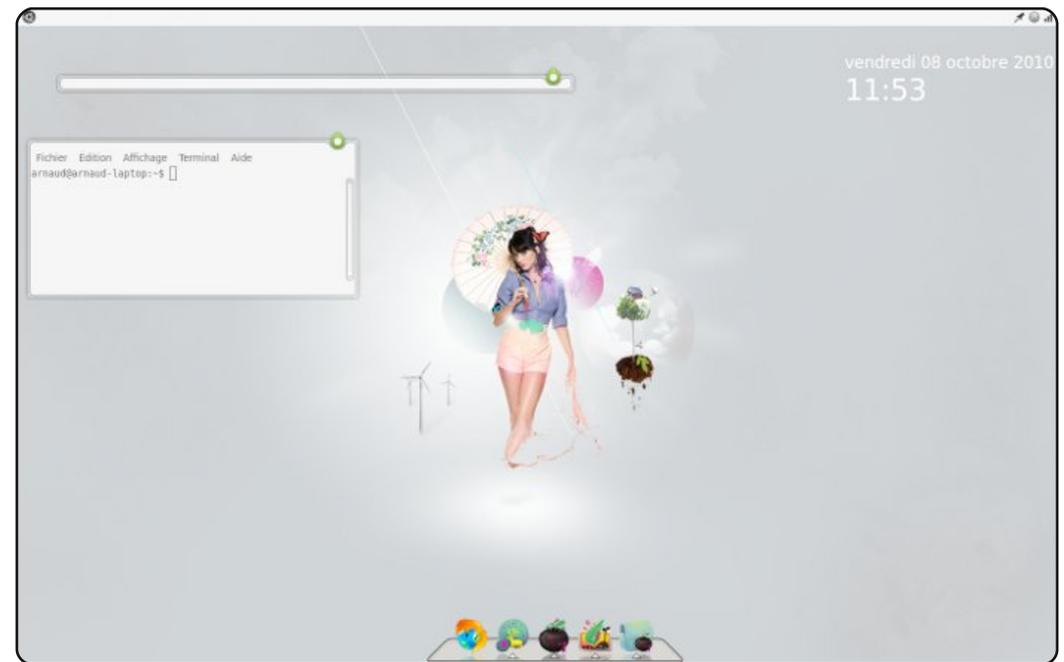
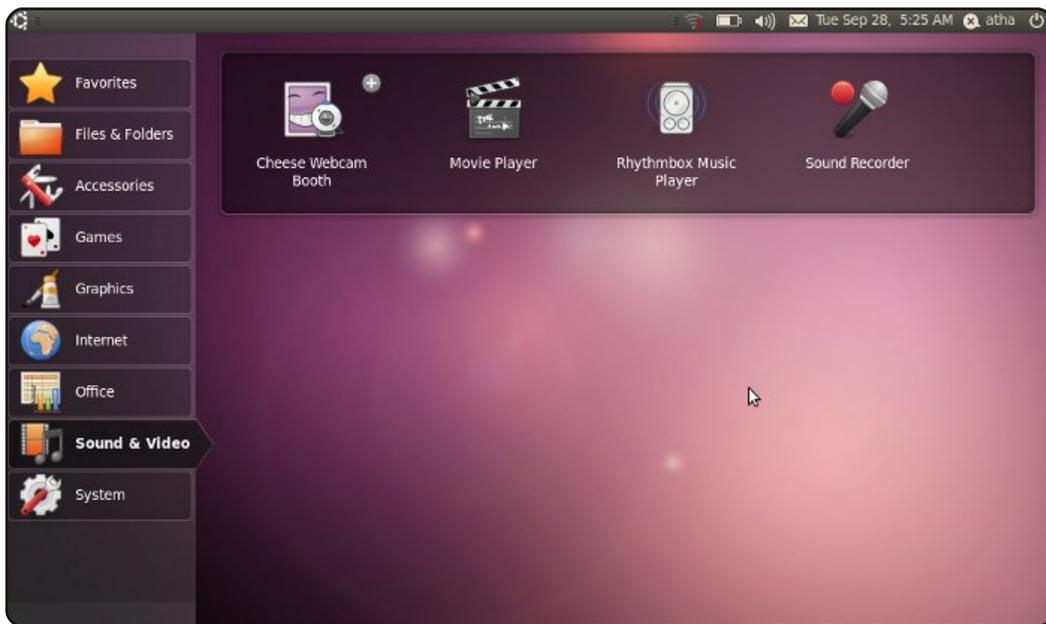
英特尔奔腾 4 (CPU 3.20 GHz)

内存 (RAM)：512MB

硬盘 (HDD)：160GB

显卡：nVIDIA GeForce 9500GT (512 MB)





我从2000年就开始使用Linux，包括很多版本，例如Red Hat, Mandrake (现在Mandriva), 和Ubuntu的各种版本。

这是我的Ubuntu上网本桌面的截图；它被安装在我的Acer Aspire One D255的上网本上，规格如下：英特尔Atom N550双核处理器，1GB内存。

来自Batam(印度尼西亚)的问候。

这是我运行在Acer Aspire 7730G上的Ubuntu 10.04。我定制了自己的桌面，感谢来自Gaia(www.gaia10.us)和Artescitorio(artescritorio.com)的主题。

软件配置:

壁纸: Mother Nature

图标: Faenza -AWN

功能界面: Gaia Icons

Conky: 简单的配置 (用于日期和时间)

主题: GAIA Sprout

硬件配置:

英特尔双核处理器 T5800 - 2 GHz

NVIDIA GeForce 9600M GS 高速缓存

4 GB DDR2

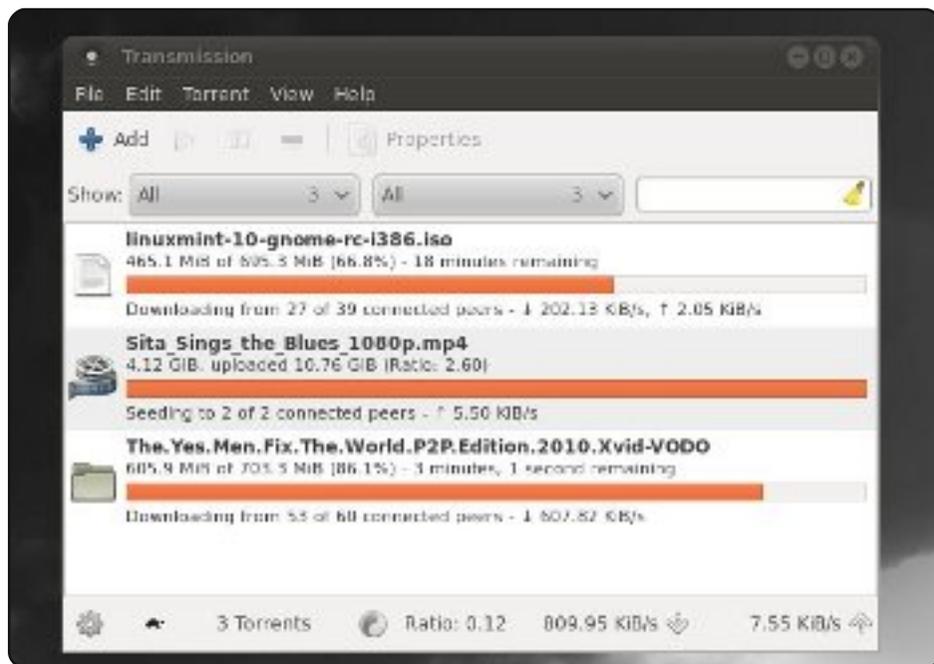


Transmission

网站: <http://www.transmissionbt.com/>

Transmission是著名的开源BT客户端之一。这主要归因于它良好的兼容性（同时支持GTK和Qt图形界面）、速度和空间以及简洁的界面。正如开发者所描述的，“我们把‘适用性’作为默认特征”。它支持各种各样的第三方衍生版本，甚至支持一个没有领导者的基于Curses的版本。

Transmission已经预装到Ubuntu中，其他人也可以在软件源中使用Transmission的安装包。

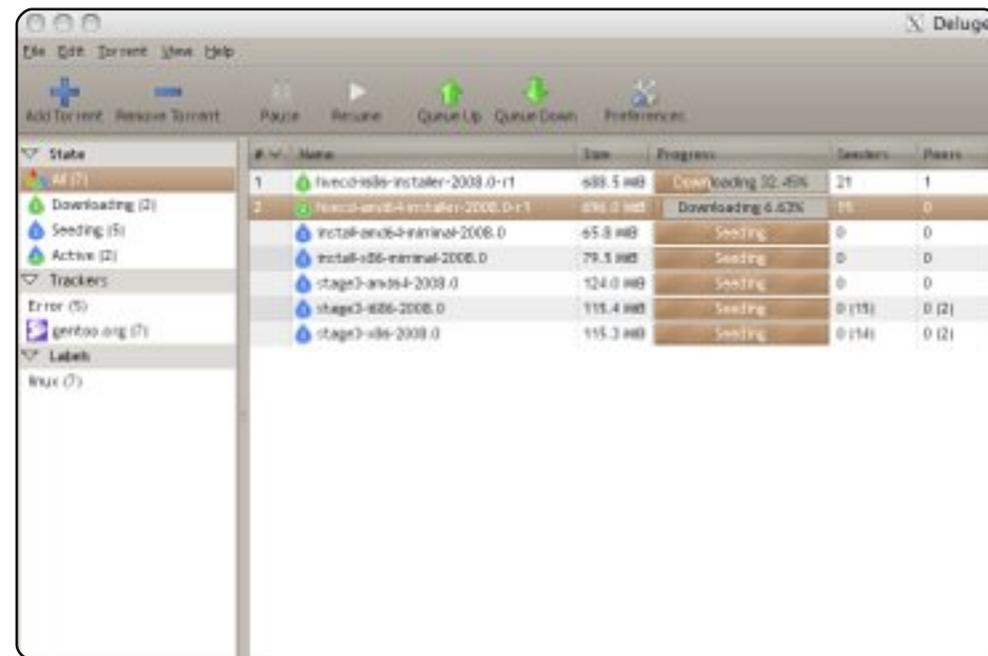


Deluge

网站: <http://qbittorrent.sourceforge.net/>

基于LibTorrent开发的Deluge，是Transmission最好的替代者之一。不仅速度非常快，而且优化了很多资源：一个研究人员这样总结“Deluge用2倍的内存来达到2倍的速度”（请参考<http://url.fullcirclemagazine.org/f37031>）。它支持各种插件和特征，并且包含一个基于终端的网页接口，它看起来很棒。

要安装Deluge的话，可以在软件源中使用Deluge安装包。

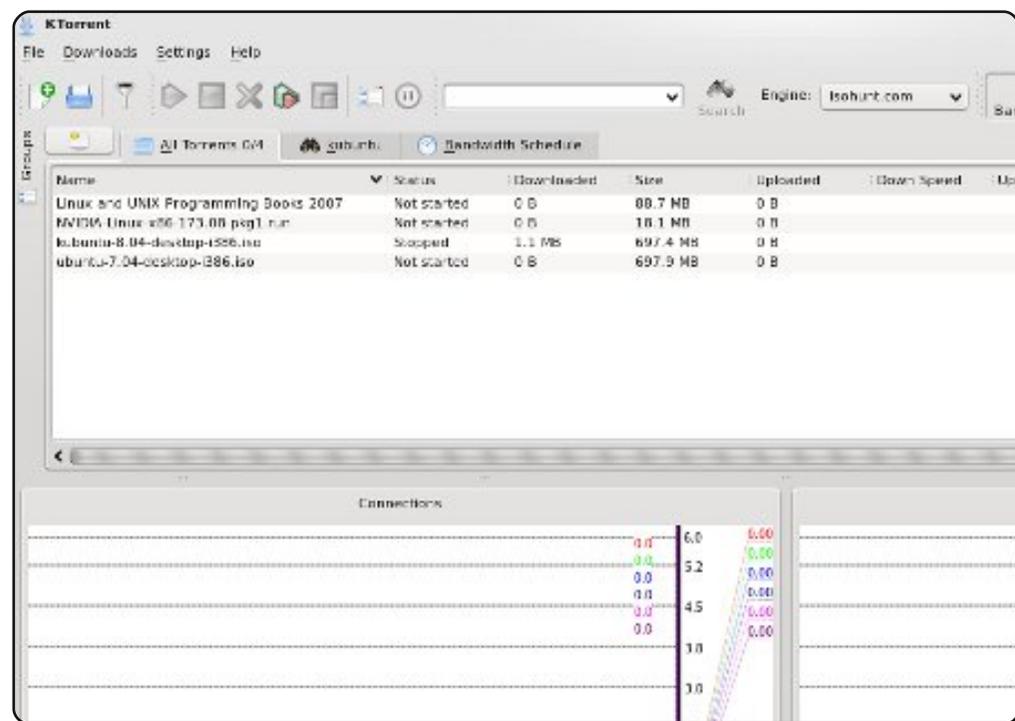


KTorrent

网站: <http://ktorrent.org/>

如果你是一个KDE用户, 你的第一选择明显是KTorrent。正如许多KDE应用软件, 它集成在桌面环境中(包括Kross脚本的支持和内嵌音频/视频的预览)。它具有标准的种子特征, 如队列、带宽限制和代理。尽管KTorrent支持大量各种各样的插件, 包括网页控制, 一个搜索引擎, 一个UPnP端口, 当然还有一个IP地址阻拦器, 但插件是真正与其分离的。

KTorrent已经为Kubuntu的用户预装好, 其他人可以用ktorrent的安装包来安装它。

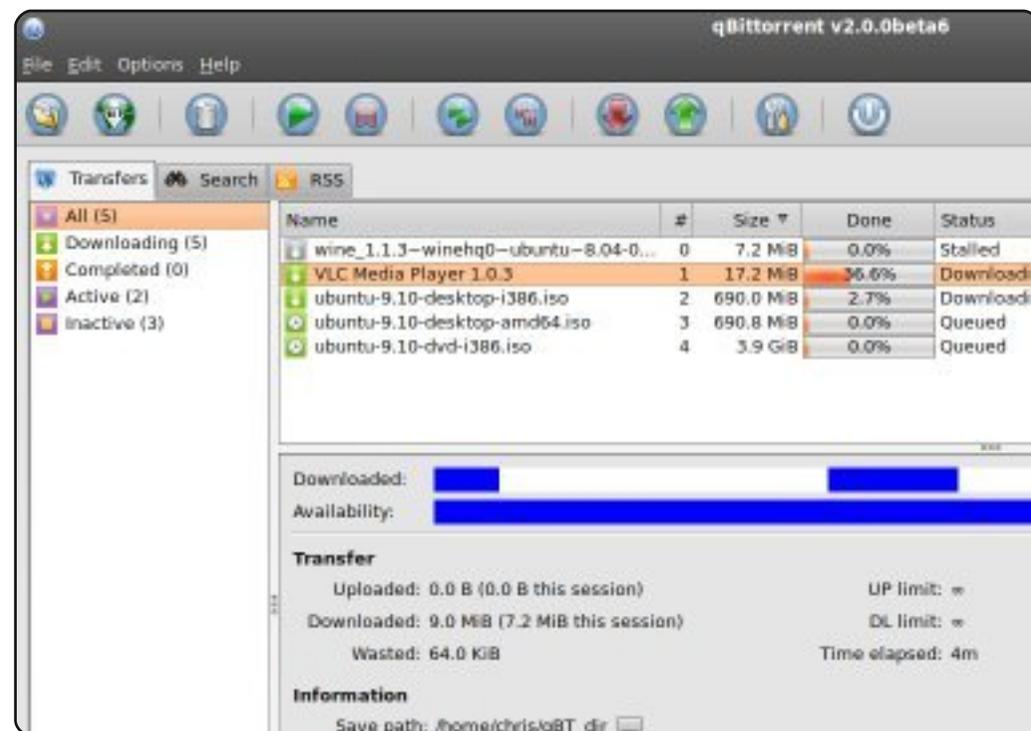


qBittorrent

网站: <http://qbittorrent.sourceforge.net/>

如果你不喜欢KTorrent, 或更倾向于平淡的Qt应用软件, 那么尝试一下Christopher Dumez的qBittorrent。它效仿著名的uTorrent, 像它的先驱一样, 它支持一个整洁简易的接口。在这个接口中, qBittorrent隐藏了大部分功能, 包括一个网页接口, IP过滤器, RSS分析器, 和可以用来搜索种子的网页的可编程搜索引擎。

你可以用软件源中的qBittorrent安装包来安装qBittorrent。

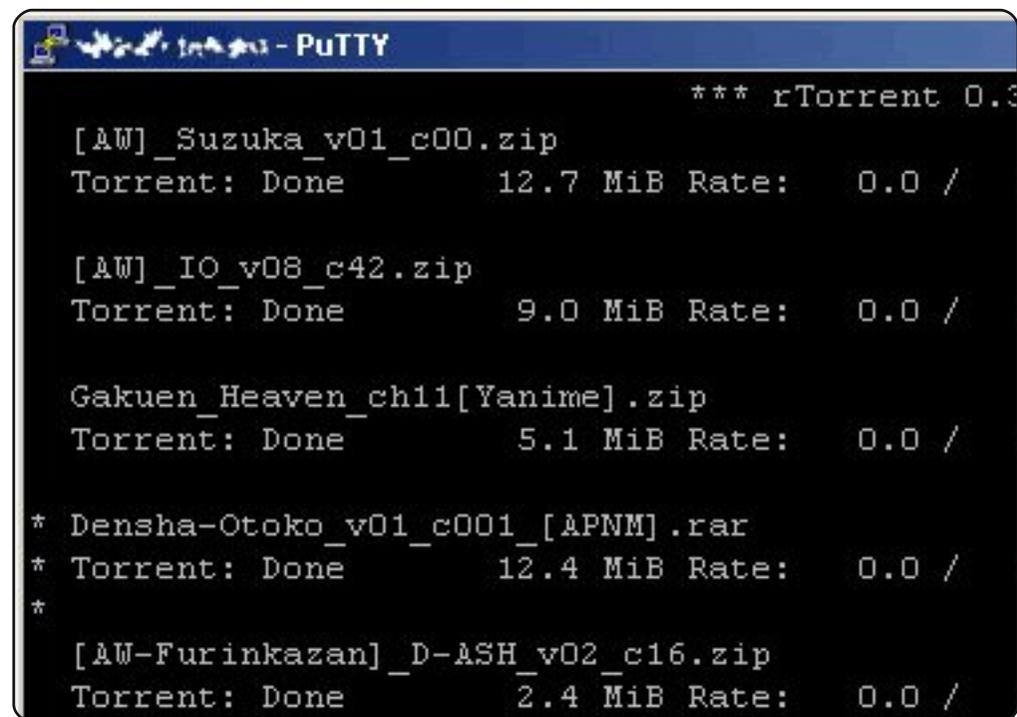


rTorrent

网站: <http://libtorrent.rakshasa.no/>

如果你用更底层的方式（或者只是想要一个快速的没有图形界面的终端），请尝试一下rTorrent吧。它是由影响到已经被列举的大部分其他项目的libtorrent的开发者创造的。并且，像大部分被高级用户开发的终端应用一样，它有一个功能和高级性能调整的大清单。如果你是一个ncurses的粉丝，你会喜欢使用rTorrent的。

为了安装rTorrent，请使用在软件源中的rTorrent安装包。

A screenshot of a terminal window titled "PuTTY" showing the output of the rTorrent command. The output lists several torrent files that have been downloaded, including their names, sizes, and rates. The files listed are: [AW]_Suzuka_v01_c00.zip (12.7 MiB), [AW]_IO_v08_c42.zip (9.0 MiB), Gakuen_Heaven_ch11[Yanime].zip (5.1 MiB), * Densha-Otoko_v01_c001_[APNM].rar (12.4 MiB), and [AW-Furinkazan]_D-ASH_v02_c16.zip (2.4 MiB). All files show a rate of 0.0 /.

```
*** rTorrent 0.3
[AW]_Suzuka_v01_c00.zip
Torrent: Done      12.7 MiB Rate:  0.0 /

[AW]_IO_v08_c42.zip
Torrent: Done       9.0 MiB Rate:  0.0 /

Gakuen_Heaven_ch11[Yanime].zip
Torrent: Done       5.1 MiB Rate:  0.0 /

* Densha-Otoko_v01_c001_[APNM].rar
* Torrent: Done     12.4 MiB Rate:  0.0 /
*

[AW-Furinkazan]_D-ASH_v02_c16.zip
Torrent: Done       2.4 MiB Rate:  0.0 /
```