



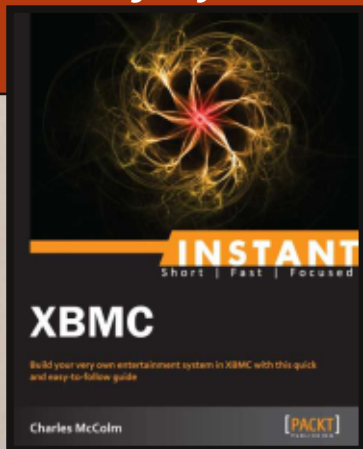
Full Circle

AZ UBUNTU LINUX KÖZÖSSÉG FÜGGETLEN MAGAZINJA

77. szám – Szeptember 2013



Könyvajánló



Rendszerezd a fotóidat Most a digiKamot nézzük meg

A Full Circle Magazin nem azonosítható a Canonical Ltd.-vel.

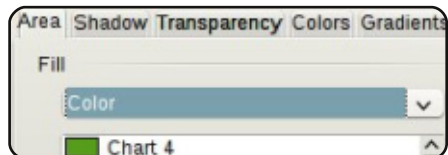


Hogyanok



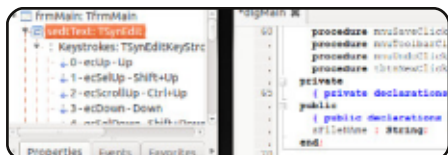
Python

7



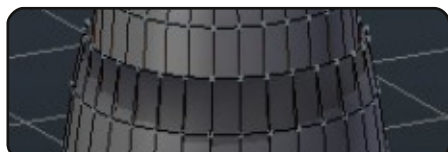
LibreOffice

10



Lazarus

13



Blender

15



Inkscape

17



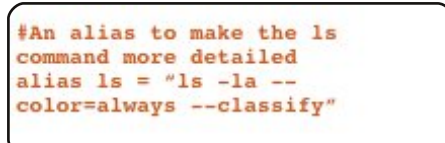
Grafika



Full Circle

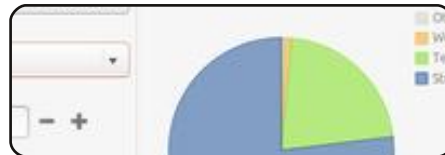
AZ UBUNTU LINUX KÖZÖSSÉG FÜGGETLEN MAGAZINJA

Rovatok



Parancsolj és uralkodj

6



Kérdezd az új fiút

23



Linux labor

26



Az én asztalom

46



Ubuntu hírek

4



Játékok Ubuntu

44



Kávé

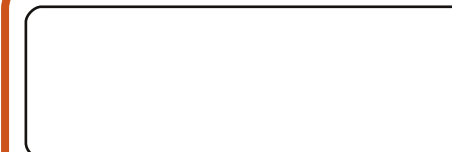
42



Hölgyek és az Ubuntu

XX

Vélemények



Az én történetem

28



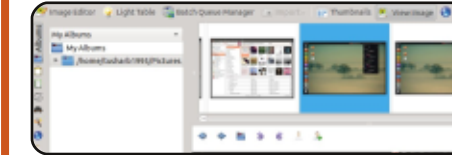
Különvélemény

29



Fókuszban

31



Szoftverek a ringben

36



Levelek

39



Minden szöveg- és képanyag, amelyet a magazin tartalmaz, a Creative Commons Nevezd meg! - Így add tovább! 3.0 Unported Licenc alatt kerül kiadásra. Ez annyit jelent, hogy átdolgozhatod, másolhatod, terjesztheted és továbbadhatod a cikkeket a következő feltételekkel: jelezned kell eme szándékodat a szerzőnek (legalább egy név, e-mail cím vagy url eléréssel), valamint fel kell tüntetni a magazin nevét („Full Circle magazin”) és az url-t, ami a www.fullcirclemagazine.org (úgy terjeszd a cikkeket, hogy ne sugalmazzák azt, hogy te készítetted őket, vagy a te munkád van benne). Ha módosítasz, vagy valamit átdolgozol benne, akkor a munkád eredményét ugyanilyen, hasonló vagy ezzel kompatibilis licenz alatt leszel köteles terjeszteni.

A Full Circle magazin teljesen független a Canonicaltól, az Ubuntu projektek támogatójától. A magazinban megjelenő vélemények és állásfoglalások a Canonical jóváhagyása nélkül jelennek meg.



ÜDVÖZÖLLEK A FULL CIRCLE LEGÚJABB KIADÁSÁBAN!

Mint mindig, most is telt házunk van a Python, LibreOffice, Blender és Inkscape Hogyanokkal. Csatlakozott hozzájuk egy rövid cikk a Lazarusról, ami egy IDE a Pascal programnyelvhez. A szerző szerint ugyan nem a legnépszerűbb nyelv, de még mindig vannak, akik használják.

A múlt havi Szoftverek a Ringben tárgya az F-Spot és a Shotwell volt, amik a képeidet segítenek rendszerezni. E hónapban a funkciókban gazdag behemóttal, a digiKammal folytatjuk. Ha szerkesztésre vagy helymeghatározási funkciókra van szükséged, akkor a digiKam jó választás lehet.

Ha már gondolkodtál otthoni médiaközpont beszerzésén vess egy pillantást az Instant XBMC-ről írott ismertetőmre. Ez egy rövid és igen olcsó könyv a Linux laboros szerzőnk, Charles McColm tollából. Ha szeretnél valamit lejátszani vagy sugározni házon belül, akkor az XBMC-re van szükséged, ami alapértelmezetten benne van az XBMCbuntuban. Hasznos!

Nem tartalak fel tovább. Olvasgasd a magazint és írd bátran!

Minden jót és tartsuk a kapcsolatot!

Ronnie

ronnie@fullcirclemagazine.org



A magazin az alábbiak felhasználásával készült:



Full Circle Podcast

Megjelenik havonta, mindig a friss Ubuntu hírekkel, véleményekkel, áttekintőkkel, interjúkkal és hallgatói visszajelzésekkel. A Side-Pod egy újdonság, egy extra (rendszer-telen) rövid podcast, ami melléke a fő podcastnek. Leginkább általános technikai és nem-Ubuntu cuccokkal foglalkozik, melyek nem illenek a fő podcastbe.



Műsorvezetők:

- Les Pounder
- Tony Hughes
- Jon Chamberlain
- Oliver Clark

<http://fullcirclemagazine.org>



AUDIO MP3



AUDIO OGG

Letöltés

JELÖLTEKET KERESNEK A LoCo TANÁCSBA

Pablo Rubianes írja, hogy a LoCo Tanács azzal a feladattal szembesül, hogy három jelenlegi tanácstagot le kell cserélnie, és arra kér önkénteseket, hogy lépjenek elő és jelöljék magukat, vagy más lehetséges jelölteket, a három üres helyre. Pablo részletezi a követelményeket, amiket a jelölteknek teljesíteni kell, hogyan kell jelentkezni, és időpontokat ajánl, mettől meddig lehet jelentkezni.

<http://lococouncil.ubuntu.com/2013/08/28/call-for-nominations-to-the-loco-council-2/>

MEGJELENT A 13.10 (SAUCY SALAMANDER) BÉTA 1!

Kate Stewart tudósított a Saucy Salamander béta 1 megjelenéséről, amely idővel a 13.10 verzió lett. Kate részletezi a főbb jellemzőket, linkeket ajánl, ahonnan az

képfájlt le lehet tölteni, és rámutat, hogy „Az Ubuntu-termékeknek nem lesz béta 1-es kiadásuk. A megjelenésük első mérföldköve a béta megjelenés lesz 2013 szeptember 26-án.”

<https://lists.ubuntu.com/archives/ubuntu-release/2013-September/002550.html>

A béta 1-es verziót megemlítik több blogban, és újságcikkben, alább a szerkesztőink által válogatott pár példát találhattok alább:

Ubuntu 13.10 béta verzió letöltésre elérhető –
<http://www.omgubuntu.co.uk/2013/09/ubuntu-13-10-beta-1-released-available-for-download>

Ubuntu 13.10 (Saucy Salamander), béta 1 előzetes: Mir, Unity 7, kernel 3.11 –
<http://www.zdnet.com/ubuntu-13-10-saucy-salamander-beta-1-preview-mir-unity-7-kernel-3-11-7000020226/>

Béta letöltések megjelentek Ubuntu GNOME 13.10-hez, Lubun-

tu 13.10-hez, Xubuntu 13.10-hez és Kubuntu 13.10-hez –
<http://www.itworld.com/open-source/371699/beta-downloads-released-ubuntu-gnome-1310-lubuntu-1310-xubuntu-1310-and-kubuntu-1>

ÜDVÖZÖLJÜK A ÚJ TAGOKAT ÉS FEJLESZTŐKET

A 2013 szeptember 13-ai Kubuntu Fejlesztők találkozójának eredményei a következők:

Kubuntu fejlesztői applikációt hagyott jóvá **Howard Chan** –
<https://lists.ubuntu.com/archives/kubuntu-devel/2013-September/007355.html>

Ezer köszönet az Ubuntu News Team-nek, e havi munkájukért.

Az e havi cikkek innen származnak:

<https://wiki.ubuntu.com/UbuntuWeeklyNewsletter/Issue332>
<https://wiki.ubuntu.com/UbuntuWeeklyNewsletter/Issue333>

<https://wiki.ubuntu.com/UbuntuWeeklyNewsletter/Issue334>
<https://wiki.ubuntu.com/UbuntuWeeklyNewsletter/Issue335>





Indiegogo kampány:
<http://play0ad.com/fundraiser>

Az [Indiegogo] kampány azután jött, hogy éveket fektettek be a játék fejlesztésbe, amit teljesen önkéntesek tucatjai csináltak. Ez azt jelentette, hogy kritikus feladatok fizetős munkáit szponzorálni valószínűtlennek tűnt önkéntes alapon. Az Indiegogo kampány a GNU/Linux, Windows és Mac OS X-hez 2013 október 20-án ér véget.

A 0 A.D. fejlesztői azt remélték, hogy fontos precedenst teremtenek a szoftverszabadságra a számítógépes játékokban. Az adománygyűjtő szövegükben azt írták, a játékiparban nem a zárt forráskódú tulajdonosi játékoknak kellene dominálni.

Az adománygyűjtés egybeesik a 0 A.D. tizennegyedik alfájának (0 A.D. Alpha 14 Naukratis) a megjelenésével. A legutóbbi verzió ingyen letölthető Windowsra, Linuxra és Mac-re az alábbi címen:

<http://play0ad.com/download/>.

A 0 A.D. eredeti zenéje (élő zene, teljesen az önkéntesek közreműködésével):
<http://play0ad.bandcamp.com/>

FONTOSABB JELLEMZŐI:

- 100% ingyenes, nyílt forráskódú szoftver: a 0 A.D. ingyenes és mindig az is lesz. Szabadon lehet szerkeszteni, és moddolni GPL alatt. Nincs „freemium” modell, nincs hirdetés a játékban, nincs csapda.
- Platformok: a 0 A.D. fut Windows-on, Linuxon és Mac OS X-en.
- 12 civilizáció: mindegyiknek egye-

di megjelenése és játékmódja van, beleértve az egységeket, szerkezeteket, és a technológiákat.

- Városi katonák: néhány gyalog-sági, és lovassági egység nem csak harcolni tud, de nyersanyagokat is gyűjtenek, és épületeket is építenek, lényegesebben sokoldalúbbá téve őket, mint a tipikus RTS játékokban.
- Harci-tapasztalat dolgok: minél több időt töltenek a városi katonáid az ellenségeiddel harcolva, annál magasabbra jutnak a ranglétrán. Minden előrelépéssel erősebbek lesznek, de a polgári feladatokban egyre rosszabbak.

- Felváltva használt technológia: néhány technológia párokba van rendezve és minden egyes párban egy technológiát tudsz kutatni legfeljebb, minden játékban. A választásod visszafordíthatatlan, szóval óvatosan válassz!

- Kiválóan moddolható: Az új mesterséges ellenség viselkedésétől, az extra civilizációig, könnyedén elkészítheted saját változataidat (modok) a 0 A.D.-hez a játék fájljainak szerkesztésével, minden szabadon elérhető sztenderd, nyitott formában.

A 0 A.D.-RÓL

A 0 A.D. (kiejtése zero-ey-dee) egy nyílt forráskódú háborús /gazdasági RTS játék különböző ősi civilizációval a saját korszakukból, a Görögöktől és Rómától Karthágóig, vagy Perzsiáig. A 0 A.D. a Wildfire Games fejlesztése, amelyik önkéntesek nemzetközi csapata. Mindig is ingyen lesz elérhető, a fejlesztési folyamat nyitott bárkinek aki bele szeretne látni, vagy részt venni benne.

Wildfire Games kapcsolat:
0ad@wildfiregames.com.





Parancsolj és uralkodj

Írta: Lucas Westermann

Az elmúlt hónapban bevezettem az olvasókat a github-tárolók használatába. Ebben az a CLI szakácskönyv volt, melyet az olvasók segítségével raktam össze. Azóta érkezett néhány visszajelzés – melyekben hibákat javítottak, és tartalmat adtak hozzá. Miközben ezzel foglalkoztam rájöttem, hogy egyszer sem említettem, hogyan lehet a lokális forkot szinkronizálva tartani a master ággal – ami a kezelt pull-igények kielégítését nagyon nehezéssé teszi, mert kézzel kell átvinnem a változtatásokat. Tehát röviden érintem az upstream módosítások integrálását.

Az első három lépést akkor kell végrehajtani, ha a tárolódat először állítod be egy helyi rendszeren. A negyedik lépés az a parancs, amelyet akkor futtatunk, ha az upstream módosításokat szeretnénk berakni. Ezért első alkalommal kövesd sorban mind a négy lépést, de a többi esetben már egyből a negyedik lépésre lehet ugrani.

ELSŐ LÉPÉS

Forkold a tárolót (egyszerűen csak kattints a fork gombra, a tárolón, amelyet forkolni szeretnél).

MÁSODIK LÉPÉS

Készíts egy helyi másolatot a forkolt tárolóról!

```
git clone https://git-
hub.com/<username>/<repo
name>.git
```

Cseréld a <username> -et a saját felhasználónevedre, és a <repo name> -et a tároló nevére.

HARMADIK LÉPÉS

Konfiguráld az upstream-et (távoli tárolót).

```
cd <repo name>
```

```
git remote add upstream
https://github.com/lswest34+fc
m@github.com:lswest34+fc
m@github.com:cli-cookbook.git
```

Cseréld a <repo name> -et a helyi tároló nevére. A második parancs létrehoz egy új alias-t a helyi tároló számára a konfigurációs fájlban (amely a .git mappában található). Az URL-t meg kell változtatnod aszerint, hogy milyen tárolót forkoltál.

NEGYEDIK LÉPÉS

Most pedig, ha szeretnél beten-

ni bármilyen új változtatást az eredeti tárolóból, hajtsd végre az alábbi parancsokat:

```
git fetch upstream
```

```
git merge upstream/master
```

Ez lehozza az eredeti tárolóban elvégzett módosításokat az eredeti tárolóba, és a második parancs hozzáfűzi ezeket a helyi másolatodhoz. Konfliktusokat okozhat, ha van olyan változtatásod, amely létezik az eredeti változatban és ezt próbálod elmenteni. Ezt a konfliktust a következő parancs segítségével lehet a legegyszerűbben feloldani:

```
git mergetool
```

Ez a parancs minden összeütközésen lépésről-lépésre végigvezet (a diff parancs alapismerete rendkívül hasznos, mert ebben a formában jeleníti meg konfliktusokat).

Amint láthatod – ez nem egy különösen bonyolult művelet. A kulcspont az, hogy hogyan regisztráljuk az eredeti tárolót upstream-ként, miután olyan módon fog előrelépni, ahogyan azt te is elkép-

Git Fork-ok

zelted. Sajnos ez nem fogja teljesen szükségtelenné tenni a konfliktusok feloldását, viszont csökkenti a fő ággban lévő konfliktusok mennyiségét, amelyet kezelni kell. És ezért lehetőséget nyújt arra, hogy gyorsan kezeljünk bármilyen pull igényt.

Remélem, ez a leírásom segített elmagyarázni, hogyan tartsd a forkokat naprakészen – és ez a kezdet a CLI Cookbookhoz való rengeteg további kiegészítésnek. Köszönet mindenkinek, aki eddig hozzájárult (akár a Google Docban, akár a Github tárolóban.) Ha bármilyen kérdésed vagy javaslatod van, nyugodtan írd nekem a lswest34+fc@gmail.com címre.

í



Lucas a számítógépe folyamatos tönkretételétől a javításig mindent megtanult. Küldj neki emailt az lswest34@gmail.com címre.



A múlt hónapban a halmazok használatáról beszéltünk, hogy megmutassák nekünk a hiányzó epizódok számait. Most itt az ideje, hogy a múltkori nyers kódot a gyakorlatba ültessük.

Egy rutint fogunk módosítani, egyet pedig mi fogunk megírni. Először a módosítást végezzük el. A munkaállományban, amelyet az utóbbi néhány hónapban használtál, keresd meg a WalkThePath(filepath) rutint. A negyedik és ötödik sornak így kell kinéznie:

```
efile = open('errors.log', "w")
for root, dirs, files in
os.walk(filepath, top-
down=True):
```

E két sor közé illesztjük be a következő kódot:

```
lastroot = ''
elist = []
currentshow = ''
currentseason = ''
```

Mostanra már fel kellett ismer-
ned, hogy amit itt teszünk, az a vál-
tozók inicializálása. Három karak-
terlanc típusú változó és egy lista

```
for root, dirs, files in os.walk(filepath, topdown=True):
    for file in [f for f in files if f.endswith (('.avi', 'mkv', 'mp4', 'm4v'))]:
```

van. A listát arra fogjuk használni, hogy az epizódok számait tároljuk (innen származik az elist név).

Vessünk egy pillantást arra, és frissítsük fel a memóriánkat, hogy mit csinálunk a meglévő rutinban, mielőtt bármilyen további módosítást végeznénk.

Itt az első két sor beállítja a dolgokat a walk-the-path rutinhoz, amivel elindulunk egy adott mappából a fájlrendszerben, és rekurzívan minden, az alatt lévő mappát végiglátogatunk, olyan fájlokat keresve, melyek kiterjesztése .avi, .mkv, .mp4 vagy .m4v. Ha van ilyen, akkor ezután ismételten végiglépegetünk ezeknek a fájlneveknek a listáján.

A fenti kód meghívja a GetSeasonEpisode rutint, hogy lekérdezzük a sorozat nevét, az évad számát és az epizód számát a fájlnevből. Ha mindent helyesen dolgoz fel, az isok változót igazra állítja, és az adatokat, amelyeket keresünk, be-

```
# Összefűzi az elérési utat és a fájlnevet egy változóba.
fn = join(root, file)
OriginalFilename, ext = os.path.splitext(file)
fl = file
isok, data = GetSeasonEpisode(fl)
```

teszi egy listába, azután pedig visszaadja nekünk.

Itt egyszerűen vesszük a GetSeasonEpisode rutinból visszaka-
pott adatokat, és külön változókba tesszük őket, amelyekkel játszha-
tunk. Most, hogy tudjuk, hol vol-
tunk, beszéljünk arról, hogy hová tartunk.

Meg akarjuk kapni az egyes fájlok epizódszámát, és beletenni az elist listába. Ha az összes fájlal végeztünk abban a mappában, ahol jelenleg vagyunk, akkor feltételezhetjük, hogy egész jól lépést tartunk a fájlokkal, és a legmagasabb

számozású a legfrissebben elérhető epizód. Ahogy a múlt hónapban megtárgyaltuk, ezután létrehozhatunk egy halmazt, amelyet 1-től az utolsó epizódig számozunk, majd a listát is halmazzá konvertálhatjuk, és lekérdezhetjük a különbséget. Bár ez elméletben nagyszerű, egy kicsit sántít, amikor átültetjük a tényleges gyakorlatba. Valójában nem kapunk szép és egyértelmű utalást arra, hogy mikor vagyunk készen bármely megadott mappával. Amink mégis megvan, az annak az ismerete, hogy amikor végzünk az egyes fájlokkal, a „for file in [...]” utáni kód rögtön futni fog. Ha tudjuk az utoljára meglátogatott és a

```
if isok:
    showname = data[0]
    season = data[1]
    episode = data[2]
    print("Season {0} Episode {1}".format(season, episode))
```


jelenlegi mappa nevét, összehasonlíthatjuk őket, és ha különböznek, akkor végeztünk a mappával és az epizódlistánk készen van. Ez az, amire a „lastroot” változó való.

Éppen a „for file in[” sor után van az a pont, ahová az új kódunk nagy részét besúrjuk. Ez csak hét sorból áll. Íme a hét sor. (A vastagbetűs sorok a meglévő sorok, az egyszerűség kedvéért.)

Az új kódot sorról-sorra véve, íme a logika:

Először megnézzük, hogy a lastroot változónak ugyanaz-e az értéke, mint a root változónak (a jelenlegi mappa neve). Ha igen, akkor ugyanabban a mappában vagyunk, így nem futtatunk semmilyen kódot. Ha nem, akkor átadjuk a jelenlegi mappa nevét a lastroot változónak. Ezután megnézzük, hogy az epizódlistában (elist) van-e bármilyen bejegyzés(len(elist) > 0). Ez arra való, hogy megbizonyosodjunk afelől, hogy nem üres mappában voltunk. Ha vannak elemeink a listában, akkor meghívjuk a Missing rutint. Átadjuk az epizódlistát, a legmagasabb epizódszámot, a jelenlegi évad számát és nevét, hogy ezeket később megjeleníthessük a képernyőn. Az utolsó három sor

```
for file in [f for f in files if f.endswith (('.avi', 'mkv', 'mp4', 'm4v'))]:
    # Összefűzi az elérési utat és a fájlnevet egy változóba.
    if lastroot != root:
        lastroot = root
        if len(elist) > 0:
            Missing(elist,max(elist),currentseason,currentshow)
        elist = []
        currentshow = ''
        currentseason = ''
    fn = join(root,file)
```

törli a listát, a jelenlegi műsor nevét és a jelenlegi évadot, és meggyünk tovább, ahogy eddig.

Ezután módosítanunk kell két sort, és hozzá kell adni egy sort az if isok: kódhoz (itt jobbra). Ismét a vastagbetűs sorok a meglévők:

Itt épp csak visszatértünk a GetSeasonEpisode rutinból. Ha van egy feldolgozható fájlnevünk, meg akarjuk kapni a bemutató nevét és az évad számát, illetve hozzá akarjuk adni a jelenlegi epizódot a listához. Vedd észre, hogy az epizód számát integer típusúvá konvertáljuk, mielőtt hozzáadjuk a listához.

Kész is vagyunk a kódnak ezzel a

```
isok,data = GetSeasonEpisode(fl)
if isok:
    currentshow = showname = data[0]
    currentseason = season = data[1]
    episode = data[2]
    elist.append(int(episode))
else:
```

részeivel. Most már csak hozzá kell adnunk a Missing rutint. Közvetlenül a WalkThePath rutin után a következő, lent látható kódot szúrjuk be.

Ez is egy nagyon egyszerű kódhalmaz, és egész jól átnéztük a múlt hónapban, de a biztonság kedvéért vegyük végig, hátha kimaradtál belőle.

Definiáljuk a függvényt és beálítunk négy paramétert. Átadjuk az

epizódlistát (elist), az epizódok várható számát (shouldhave), amely az epizódlistában lévő legmagasabb epizódszám, továbbá az évad számát (season) és a műsor nevét (showname).

Ezután létrehozunk egy halmazt a beépített range függvény használatával, amely tartalmaz egy számlistát, 1-től a shouldhave + 1 értékig. Majd meghívjuk a difference függvényt – erre a halmazra és az epizódlistából konvertált hal-

```
#-----
def Missing(elist,shouldhave,season,showname):
    temp = set(range(1,shouldhave+1))
    ret = list(temp-set(elist))
    if len(ret) > 0:
        print('Missing Episodes for {0} Season {1} - {2}'.format(showname,season,ret))
```

mazra (temp-set(eplist)) – és visszakonvertáljuk azt listává. Majd ellenőrizzük, hogy van-e valami a listában – így nem jelenítünk meg üres listát tartalmazó sort, ha pedig van ott valami, azt megjelenítjük.

Ennyi. Az egyetlen hiba ebben a logikában az, hogy ha így dolgozunk, nem tudjuk meg, hogy van-e olyan új epizód, ami még nincs meg nekünk.

Feltettem neked a két rutint a pastebin oldalra, ha csak egy gyors cserét akarnál végezni a működő kódodon. Ezt megtalálhatod a <http://pastebin.com/XHTRv2dQ> címen.

Legyen jó (hó)napod, és hamarosan találkozunk!



Greg Walters a RainyDay Solutions, LLC, azaz a Colorado állami Aurora településen működő tanácsadó vállalat tulajdonosa, és 1972 óta foglalkozik programozással. Imád főzni, hegyet mászni, imádja a zenét és a családjával való időtöltést. A webcíme www.thedesignedgeek.net.



Az Ubuntu Podcast lefedi a legfrissebb híreket és kiadásokat amik általában érdekelhetik az Ubuntu Linux felhasználókat és a szabadszoftver rajongókat. A műsor felkelti a legújabb felhasználók és a legöregebb fejlesztők érdeklődését is. A beszélgetésekben szó van az Ubuntu fejlesztéséről, de nem túlzottan technikai. Szerencsések vagyunk, hogy gyakran vannak vendégeink, így első kézből értesülünk a legújabb fejlesztésekről, ráadásul olyan módon ahogyan mindenki megérti! Beszélünk továbbá az Ubuntu közösségről is, és a benne zajló dolgokról is.

A műsort a nagy-britanniai Ubuntu közösség tagjai szerkesztik. Mivel az Ubuntu viselkedési kódexnek megfelelően készítik, bárki meghallgathatja.

A műsor minden második hét kedden élőben hallgatható (brit idő szerint), másnap pedig letölthető.

podcast.ubuntu-uk.org

PROGRAMOZZUNK PYTHONBAN GYŰJTEMÉNY:



<http://fullcirclemagazine.org/issue-py01/>



<http://fullcirclemagazine.org/issue-py02/>



<http://fullcirclemagazine.org/python-special-edition-issue-three/>



<http://fullcirclemagazine.org/python-special-edition-volume-four/>



<http://fullcirclemagazine.org/python-special-edition-volume-five/>



<http://fullcirclemagazine.org/python-special-edition-volume-six/>

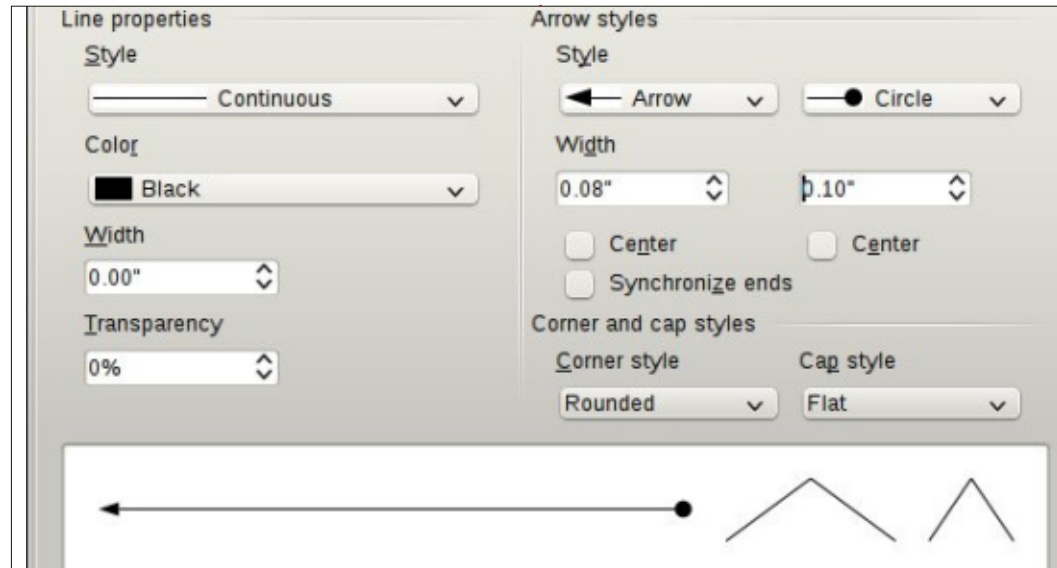


A mikor fizikai elemekkel dolgozunk, előfordul, hogy valamilyen speciális célból meg kell változtatnunk azok alakját. Gyalut, csiszolópapírt használhatunk, hogy ferde sítot vagy lekerekített sarkot hozzunk létre, de le is fűrészelhetjük az egyik sarkát. Mindezt azért, hogy egy speciálisan formázott objektumot hozzunk létre, amely még nem található a készletünkben.

Néha a digitális objektumainkkal is ugyanezt kell tennünk. Ilyenkor a LibreOffice Draw beépített szerkesztő eszközei lesznek a digitális gyaluink, csiszolóink és fűrészeink. Olyan dolgokat is megtehetünk az építőelemekkel, melyekről gyerekkoromban álmodni sem mertem.

A VONAL ABLAK

A Vonal párbeszédablakkal lehet az objektum vonalainak kinézetét beállítani. Úgy lehet elérni, hogy jobb gombbal kattintunk az objektumon, és kiválasztjuk a Vonal menüpontot. Itt meg lehet változtatni a vonal stílusát (folyamatos, szaggatott, szaggatott-pontozott, stb.), a színét, a szélességét és

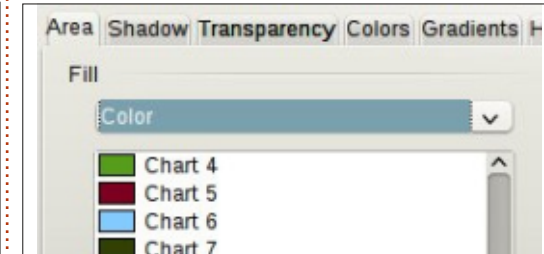


az átlátszóságát. Különböféle stílusú nyilakat is illeszthetünk a vonalak kezdő- és végpontjaihoz. Vedd figyelembe, hogy a zárt objektumok (pl. háromszögek, négyzetek, körök, stb.) esetén nem lehet nyilakat illeszteni a vonalak végeihez. A vonalak stílusának beállítása alatt a nyíl szélességét lehet beállítani. A Középre (Center) opció középre igazítja az adott vonalhoz tartozó nyílhegyeket. Amikor megváltoztatjuk valamelyik nyílhegy stílusát, szélességét vagy középre igazítását, akkor a Végék szinkronizálása (Synchronize ends) automatikusan frissíti mindkét nyílhegyet. A Sarok stílus (Corner style) határozza

meg, hogyan legyen az objektum sarka megjelenítve. A Hegy stílus (Cap style) segítségével pedig azt lehet beállítani, hogy milyen formában jelenjenek meg a nyílhegy nélküli vonalak végpontjai.

Ha nyitott objektummal dolgozunk, Árnyékolás (Shadow) fület is kapunk. Ez lehetővé teszi számunkra, hogy a vonalhoz egy árnyékot adjunk azáltal, hogy meghatározzuk annak pozícióját, a távolságát, színét és áttetszőségét.

A Vonalstílusok (Line Styles) és a Nyílstílusok (Arrow Styles) fülek segítségével külföféle vonalakat és nyílhegystílusokat tudunk létrehozni, módosítani, törölni és el-



menteni. Lehet velük játszodozni, de amire szükségünk lehet, általában megtalálható az előre meghatározott stílusok között. Ha mégsem, te is készíthetsz ilyeneket.

A TERÜLET ABLAK

A Terület párbeszédablak (Area Dialog) a zárt objektumok belsejével foglalkozik. Meg lehet változtatni az objektumot kitöltő minta színét és viselkedését. Ennek eléréséhez kattintsunk a jobb gombbal az objektumon, és válasszuk a Terület menüpontot.

A Terület fül azt határozza meg, hogy mivel töltsük ki az objektum belsejét. A Kitöltés (Fill) legördülőlistából választhatunk színt, színátmenetet, vonalkázást és bitképet. Ha már kiválasztottuk a kitöltés típusát, választhatunk egy mintát a listából. A lista alatt található előnézet doboz meg is mutatja a választásunk eredményét.

Az Árnyékolás (Shadow) fül segítségével árnyékot helyezhetünk el az objektum alá. Az Árnyékolás alkalmazása (Use shadow) jelölőnégyzet bekapcsolásával lehet az árnyékot létrehozni. A Pozíció (Position) határozza meg, hogy hol helyezkedjen el az árnyék, és milyen távolságra legyen az objektumtól. A Szín (Color) az árnyék színét, a Átlátszóság (Transparency) pedig az árnyék áttetszőségét állítja be.

Van egy Átlátszóság fül is, ennek segítségével az objektum kitöltésének áttetszőségét lehet meghatározni. Ezzel kapcsolatban három lehetőségünk van. A Nincsenek átlátszó elemek (No transparency) opció azt jelzi, hogy a kitöltés teljesen átlátszatlan lesz. Átlátszóság esetén a teljes területre beállíthatunk egy százalékértéket. A Színátmenet (Gradient) a beállítások széles skáláját tartalmazza, melyek segítségével a legérdekesebb effekteket hozhatjuk létre. Hatféle színátmenet-típus közül választhatunk: lineáris, tengelyirányú, sugár-



irányú, ellipszoid, másodfokú és négyzet. Az összesnél, kivéve a lineárist és a tengelyirányút, be lehet állítani a színátmenet XY-középpontját is. Ez az a pont, ahol az objektum a legvilágosabb vagy legáttetszőbb. A tengelyirányú kivételével a színátmenet szögét is meg lehet határozni. A keret beállítása csökkenti az áttetsző terület méretét, vagyis ha növeljük az értéket, kisebb lesz az átlátszó terület aránya. Az áttetszőség szintartományának meghatározásához használj a kezdő- (Start) és a végső érték (End) beállításokat. Ha például egyáltalán nem szeretnél teljesen áttetsző részt elhelyezni az objektumban, 10% vagy 15%-os kezdőértéket is beállíthatsz.

A színek, a színátmenetek, a vonalkázás és a bitképek nevű fülek

segítségével új kitöltőmintákat hozhatsz létre.

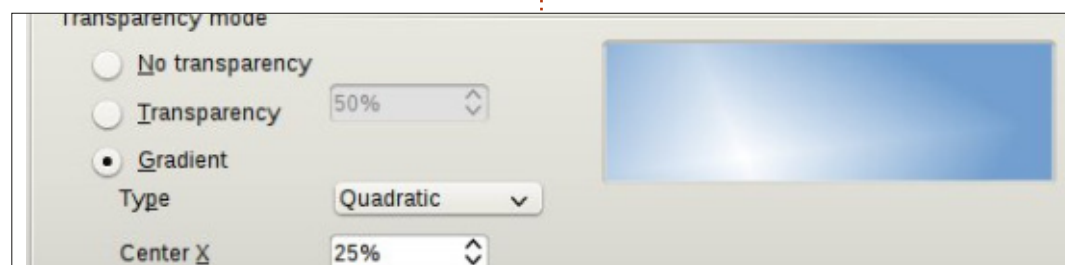
POZÍCIÓ ÉS MÉRET (POSITION AND SIZE)

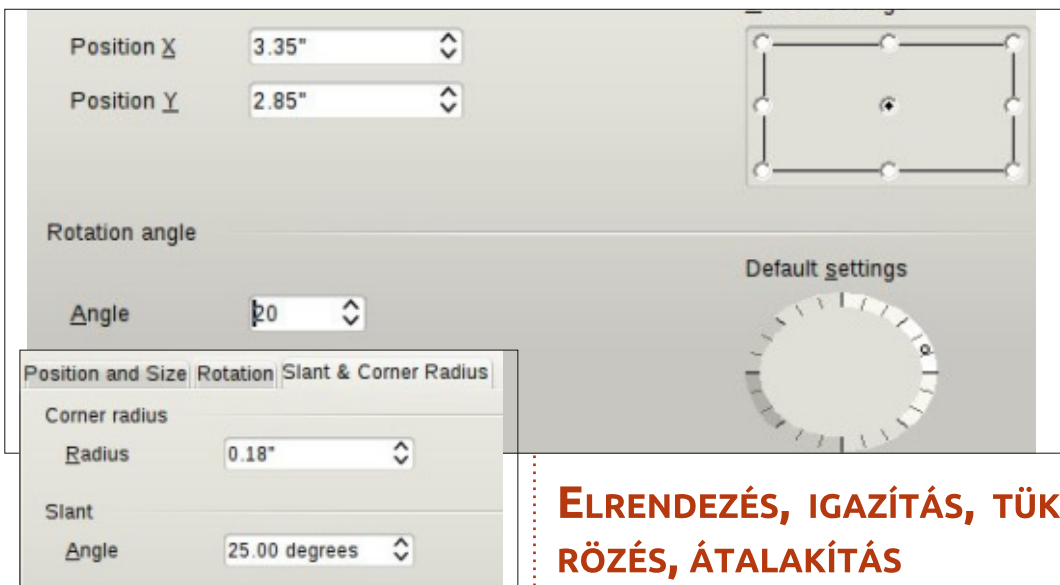
Amellett, hogy beállítjuk az objektum pozícióját és méretét, ez a párbeszédablak lehetőséget nyújt az elforgatás, a dőlés és a sarok sugarának meghatározására is. Az eléréséhez kattintsunk jobb gombbal az objektumon, és válasszuk ki a Pozíció és méret menüpontot.

A Pozíció és méret párbeszédablak pontosan azt teszi, amire számítunk. Be lehet állítani az objektumhoz tartozó vászon XY-pozícióját, a szélességét és magasságát.

Az Alappont (Base point) minden esetben kilenc pontot jelöl ki az objektumon, ahonnan a kívánt pozíció vagy méret számításra kerülhet. A méret alatt található egy Rögzített méretarány (Keep ratio) jelölőnégyzet is, amely segít az objektum arányainak megtartásában (ha megváltoztatjuk a szélességet, változik a magasság is, és fordítva). Van lehetőség, hogy rögzítsük a pozíciót vagy a méretet, nehogy véletlenül megváltoztassuk őket. A Hozzáigazítás (Adapt) opció kizárólag a szövegkeretekre vonatkozik, azok szélességét és/vagy magasságát hozzáigazíthatjuk a bennük lévő szöveg méretéhez.

Az Elforgatás (Rotation) fülön beállíthatóak az objektum forgatási paraméterei. Ez általában sokkal pontosabb, mintha a forgatás eszközét használnánk. A forgatási pontot a Forgatási pont (Pivot point) beviteli mező, vagy az Alapbeállítások segítségével lehet kiválasztani. A megfelelő szöveget a beviteli mező segítségével adhatod meg, vagy





válassz ki egy szöveget az Alapbeállítások iránytű használatával.

Végezetül a Dőlés és sarok sugara (Slant & Corner Radius) fül lehetőséget ad arra, hogy beállítsuk a sarkok kerekességét és a dőlés szögét. Gondolj úgy a sarkok kerekességére, mintha egy csiszolópapírral kerekítettél volna le. Minél többet csiszolunk, annál gömbölyűbb sarkot kapunk. Tehát minél jobban nő az érték, annál kerekesebb lesz a sarok. Ha egy téglalapon maximálisan állítjuk a sugarat, egy ovális jön létre. Amennyiben a Dőlés szögértéke pozitív, az objektum jobbra dől, ha negatív, akkor balra. A dőlésszög és a sarok sugarának használatával érdekes formákat kaphatunk. A sarkok kerekességét azonban nem minden objektum esetén állíthatjuk be.

ELRENDEZÉS, IGAZÍTÁS, TÜKRÖZÉS, ÁTALAKÍTÁS

Időnként szükségünk lehet arra, hogy egymásra rakjuk, igazítsuk, tükrözzük az objektumainkat, vagy csak egyszerűen olyan formára alakítsuk, amelyet különféle módokon lehet szerkeszteni. Az alábbi parancsokat úgy tudjuk elérni, ha jobb gombbal kattintunk az objektumon, de a Módosítás menüből is elérhetők.

Az Elrendezés (Arrange) opció segítségével az objektumok egymáshoz való pozícióját lehet beállítani. Ha összetett objektumaink vannak, melyek átfedésben vannak egymással, szükség lehet arra, hogy megváltoztassuk az objektumok sorrendjét. Ezek alapértelmezés szerint úgy helyezkednek el egymás fölött, amilyen sorrendben

létrehoztuk őket, tehát a legutolsó van a legtetején. Az Elrendezés opció használatával lejjebb és feljebb tudjuk helyezni az objektumokat, amíg el nem érjük a kívánt állapotot.

Az Igazítás (Align) menüpont lehetővé teszi, hogy egymáshoz vagy a laphoz igazítsuk az objektumokat. Ha csak egy objektum van kiválasztva, az az aktuális laphoz fog igazodni. Ha egynél több van kiválasztva, ezek egymáshoz fognak igazodni. A nagyobb objektum befolyásolja a végső elhelyezkedést, és a többi ennek az objektumnak a pozíciójához fog igazodni. Vízszintesen balra, jobbra és középre, függőlegesen pedig felülre, alulra és középre tudunk igazítani. Ezek a lehetőségek a jobb klikk és a Módosítás menü mellett elérhetők az Igazítás eszköztárból is.

A Tükrözés opciók egyszerűek. Egy objektumot függőlegesen (fentről lefelé) és vízszintesen (balról jobbra) lehet tükrözni.

A jobb klikk > Átalakítás (Convert) menüpontban több dolgot is be lehet állítani, de az Átalakítás > Görbév (To Curve) opcióra különösen szeretném felhívni a figyelmet. Azzal, hogy egy objektumot görbév alakítunk, szerkeszthetővé válnak az objektum belsejében lévő pontok, és ezáltal teljesen eredeti

formákat lehet létrehozni. Amint az objektum görbév alakul, hozzá lehet adni és el lehet venni belőle pontokat, illetve a pont-átmenet eszköztárakat is használhatjuk a pontjain. Alakíts át egy téglalapot görbév, azután kezd hozzáadni, mozgatni és manipulálni a pontokat, és meglátod, mi mindent létre lehet vele hozni.

ÖSSZEGZÉS

A Drawban számos lehetőség található, melyek segítségével szerkeszteni lehet egy objektumot. A megfelelő eszközök alkalmazásával majdnem minden elképzelhető alakzatot létre lehet hozni (legfeljebb némelyiket még soha nem képzelted el). Bátorítalak, hogy játszadozz ezekkel az eszközökkel, és nézd meg, hogy mi sül ki belőle! Soha nem tudhatod, talán felfedezed a benned rejlő művészt vagy designert.



Elmer Perry eddigi működése tartalmaz egy Apple IIE-t, hozzáadva egy kis Amigát, egy nagy adag DOS-t és Windowst, egy jó adag Unixot, mind ezt jól összeturmixolva Linuxszal és Ubuntuval.



Kezdő informatikusként eltöltött napjaimon az egyik nyelv a sok közül, amiben programoztam, a Pascal volt. A windowsos napjaimon Delphivel próbálkoztam, de soha nem foglalkoztam vele sokat igazán és valójában elvesztettem a Pascal-tudásom nagy részét.

A Lazarus a Free Pascal fordítóhoz használható RAD (rapid application development – gyors alkalmazásfejlesztési) eszköz. Elérhető Linux, OS X és Windows alatt is. A Lazarust úgy tervezték, hogy valamennyire kompatibilis legyen a windowsos Delphivel, de nem teljesen másolata annak. A Free Pascal hasonló nyelvjárást használ az Object Pascalhoz, mint a Delphi.

Ahogy te is láthatod, a Lazarus sok modern RAD eszközhöz hasonlít, ugyanúgy működik. Úgy hozol létre alkalmazásokat, hogy megtervezed az űrlapjaidat és hozzárendeled az eseményvezérlő kódodat a különböző vezérlőelemekhez. Ez vizuális űrlaptervezőt, objektumvizsgálót, kódszerkesztőt, automatikus kódszöveg-kiegészítést és hibakeresést biztosít.

Közületek azoknak, akik nem járatosak a Pascalban, itt van egy kis

példa (konzolalapú).

Az összes szabványos vezérlőelemen kívül, melyeket hozzáadatsz az űrlapjaidhoz – úgymint szövegmezők, címkék, gombok és jelölőnégyzetek, a Lazarus ahhoz is tartalmaz komponenseket, hogy hozzáférj a különböző adatbázisokhoz, XML fájlokhoz, HTML súgófájlokat használj, diagramokat készíts, és sok másához is.

Konzolon működő alkalmazásokat is létrehozatsz a Lazarusszal. Amikor úgy döntesz, hogy új projektet hozol létre, felugrik egy párbeszédablak és megkérdezi a projekt típusát.

A LAZARUS TELEPÍTÉSE

Telepítéshez ne az Ubuntu Szoftverközpontot használd. Több verzióval lemaradt. Három fájlt kell letöltened a Sourceforge-ról:

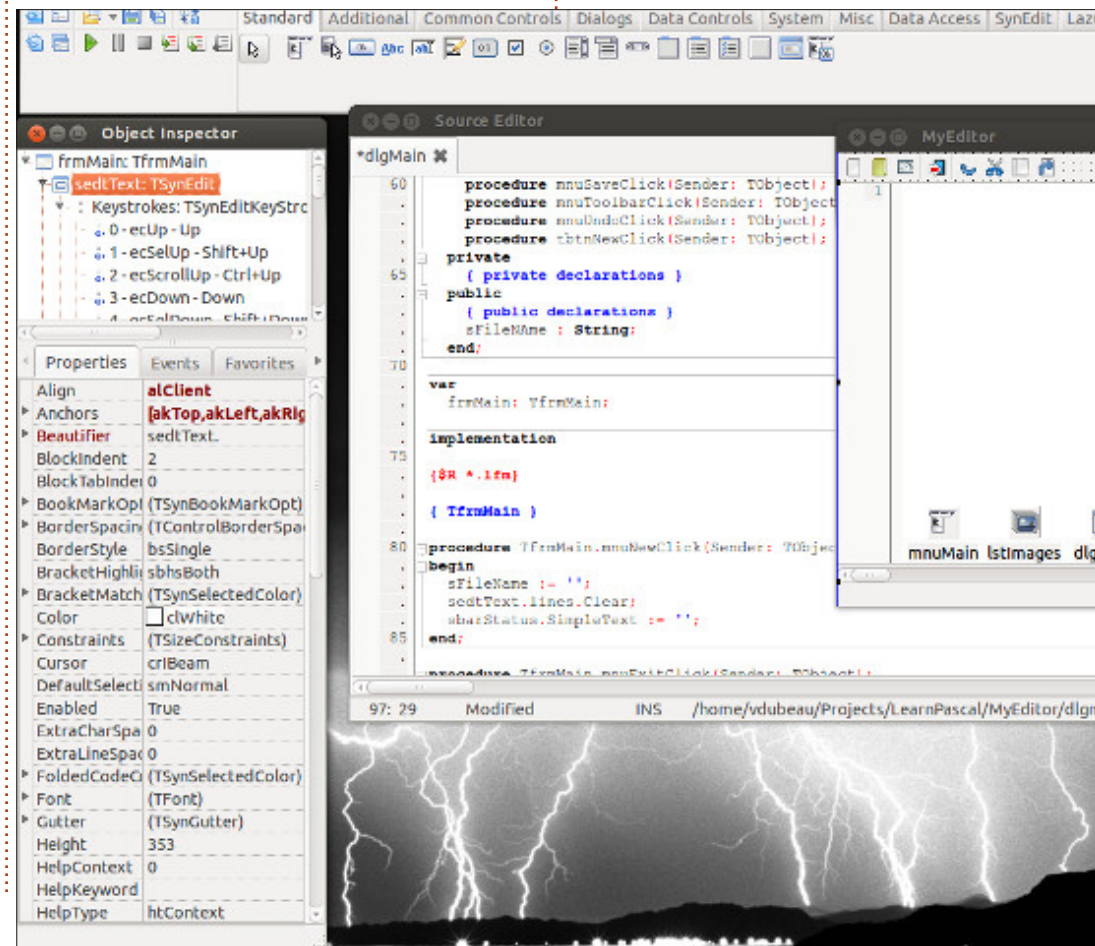
A 32 bites fájlokhoz:

<http://sourceforge.net/projects/lazarus/files/Lazarus%20Linux%20i386%20DEB/Lazarus%201.0.8/>.

A 64 bites fájlokhoz:

<http://sourceforge.net/projects/lazarus/files/Lazarus%20Linux%20amd64%20DEB/Lazarus%201.0.8/>

```
program Hello;
const
    Greeting = 'Hello, ';
var
    Name : string;
begin
    writeln('Please enter your name: ');
    readln(Name);
    writeln(Greeting, Name);
end.
```



Ezeket feltelepítheted a Szoftverközponttal, a Synaptickel vagy a gdebivel.

Az a benyomásom, hogy a következő sorrendben kell őket feltelepíteni:

```
fpc  
fpc-src  
lazarus
```

Előnyei:

- Egy kiváló RAD/IDE eszköz, hogy saját alkalmazásokat hozh létre.
- Megfelelő telepített eszközökkel windowsos verziót fordíthatsz a Linux alatt fejlesztett alkalmazásodból.
- Jó azoknak a Delphi programozóknak, akik Linuxra szeretnének költözni.

Hátrányai:

- Még nem találtam ilyet.

Talán azt kérdezed, hogy „Miért tanuljak olyan holtnyelvet, mint a Pascal?” Míg azzal egyetértek, hogy a Pascal nem túlzottan népszerű, távolról sem halott. Sok-sok évig dolgoztam nagy- és miniszámítógépekkel, miközben Fortrant, COBOL-t és RPG-t használtam. A tudósok évekkel ezelőtt kiírtották ezeket a nyelveket, de még életben vannak és fejlődnek. Viszont abban egyetértek, hogy a Pascal nincs benne a

fő áramlatban. Az olyan nyelvek, mint például a C/C++, Python, Ruby és a Microsoft Visual Basic/.Net előremutatók, haladók), míg a Pascal tiszta, könnyen használható és mókás nyelv.

Ha tanulni akarsz valamivel, vagy meg akarsz mártózni benne, miközben egy rendes RAD eszközt használsz, a Lazarus/Free Pascal kezdetnek nagyszerű, és szabad.

Hasznos linkek:

Free Pascal projekt:

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

Lazarus:

<http://www.lazarus.freepascal.org/>

Könyvek a Lazarus/Free Pascal megtanulásához:

<http://rimrocksoftware.com/zips/Rapid Application Development in Linux Using Lazarus.pdf>



Vince egy Linuxos és OSS-szószóló... aki a helyi felhasználók és cégek számára próbálja népszerűsíteni a Linux előnyeit a Windows-szal szemben.

LIBREOFFICE KÜLÖNKIADÁSOK:



<http://fullcirclemagazine.org/libreoffice-special-edition-volume-one/>



<http://fullcirclemagazine.org/libreoffice-special-edition-volume-two/>



<http://fullcirclemagazine.org/libreoffice-special-edition-volume-three/>

INKSCAPE KÜLÖNKIADÁSOK:



<http://fullcirclemagazine.org/inkscape-special-edition-volume-one/>



<http://fullcirclemagazine.org/inkscape-special-edition-volume-two/>

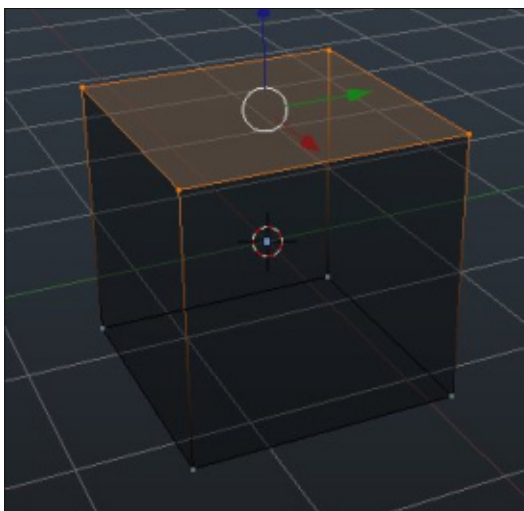


A múlt hónapban a SubSurföt (Felület Felosztó) mutattuk be, ami nagyon hasznos simított, magas minőségű modellek készítésénél. Sokat kell gyakorolni, hogy ki tud használni minden funkcióját. Nézzünk pár példát.

KÉSZÍTÜNK EGY TOJÁST

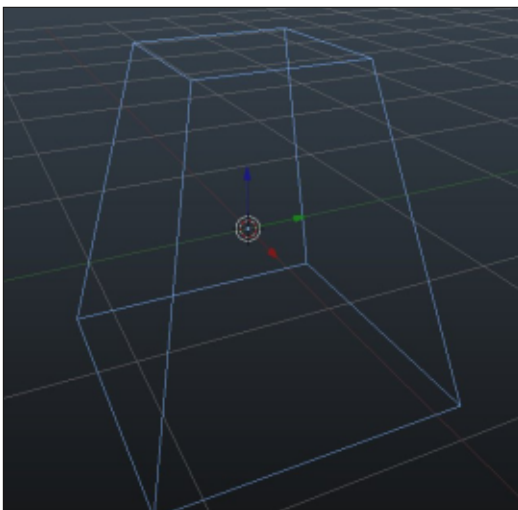
Indítsunk egy új projektet blenderben és adjunk hozzá egy kockát (ha eredetileg nem volt).

Vigyünk az egeret a 3D nézetablakba, majd nyomjuk meg a tabulátor gombot, hogy szerkesztés módba lépjünk. Az A gombbal töröljük a kijelöléseket, majd jelöljük ki a



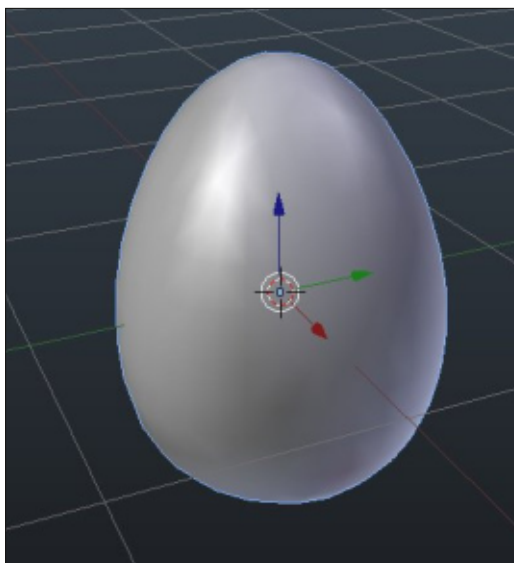
négy felső csúcspontot.

Nyomjuk meg az S-t, majd a 0.5-öt, hogy csökkentjük az oldallapok méretét 50%-al. Nyomjuk meg a G-t és 0.1-et, hogy fentebb mozgassuk a kiválasztott oldalt. Most egy maja piramishoz hasonló dolgunk van. Nyomd meg a tabulátor gombot, hogy kilépjünk a szerkesztés módból, objektum módba.



Ez a Subsurf ereje – egy piramisból csinálhatunk egy tojást! Most menjünk a tulajdonságok panelre jobb oldalt, és válasszuk ki a módosítók fület, amin a villáskulcs ikonra kattintva érhetjük el a subsurf módosítót. Adjuk hozzá a módosítót (Add Modifier -> Subdivison Sur-

face) és növeljük a Nézet és a Render értékeket háromra. Bal oldalt az objektum eszközök alatt állítsuk az árnyékolást (Shading) simításra (Smooth). Kaptunk egy tojást.



Tipp: A „nem romboló módot” akkor tudod elérni, ha módosítókat használsz. Létrehozol egy objektumot módosító használatával, de ha úgy döntesz, hogy nem szeretnéd a módosítót, könnyedén csak töröld vagy változtasd meg. A kiinduló modelled ott van a módosított „alatt”. Amikor az Elfogad gombra kattintasz a módosítók fölön, akkor gyakorlatilag „lerombolod” ezt.

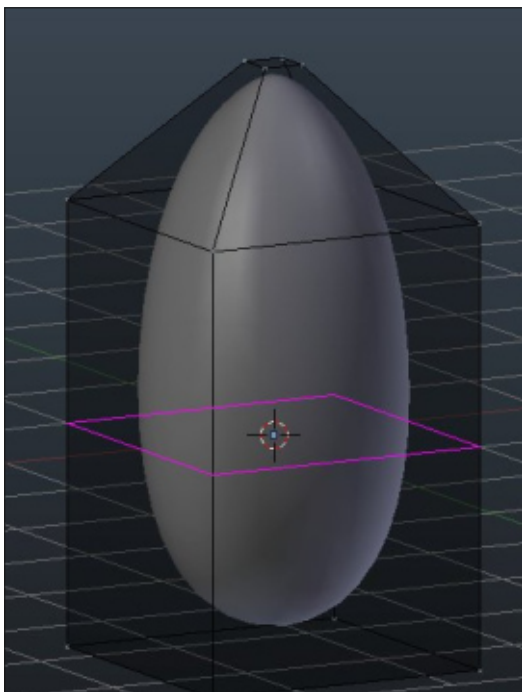
Oké, megnéztük a subsurföt nem romboló módon. Most nézzük meg milyen térhálót (mesh) készítenk a módosító elfogadásával.

LŐSZER KÉSZÍTÉSE

Hogy megmondjam az igazat, nem vagyok híve a fegyvereknek, és lőszernek. De amikor lemodellezel egy tárgyat, tudnod kell miként néz ki. Hála Istennek van google és rengeteg fotógyűjtemény. Szóval pár kattintás után találtam egy lőszerről készült képet, amivel dolgozhatunk. (A következő cikkben megmutatom, hogy hogyan használjuk a képeket tervrajzként modellezés során).

Kezdjünk egy új kockás projektet. A kockára tegyünk egy subsurf módosítót, és állítsuk a Nézet és Render értékeket 3-ra. Nyomjunk S-t a kocka méretezéséhez, a Z lenyomásával a Z tengelyre korlátozzuk, és 1.5-öt begépelve megadjuk a méretezés százalékát. Nyomjuk meg a tabulátort, hogy belépjünk a szerkesztés módba. Válasszuk ki a négy felső csúcspontot, és nyomjunk E-t, extrudáláshoz. 1 körül jó

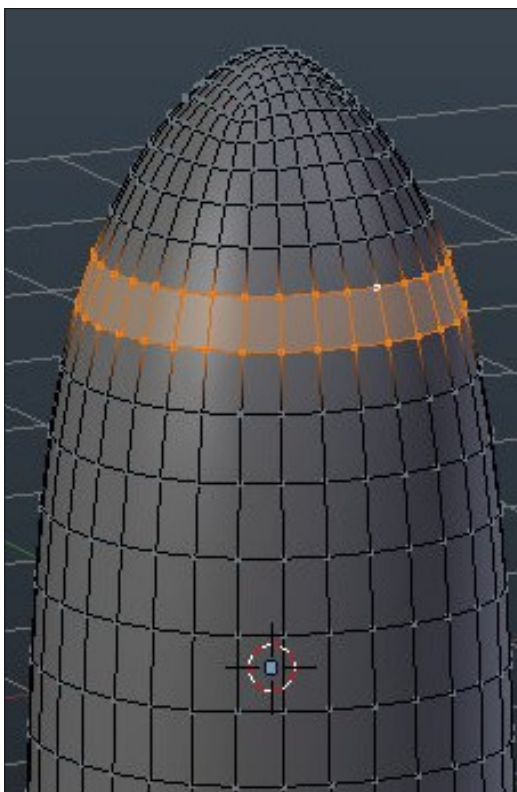
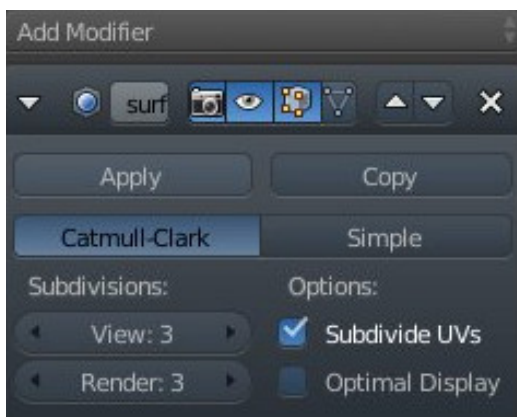
lesz. Nyomjunk Ctrl-R-t, az él hurok metszéséhez (loop-cut). Valami hasonlóknak kell legyen, mint a lenti képen látható.



Miután az egérgomb lenyomásával elfogadtad a hurok metszést, mozgasd lefelé, közel a model aljához. Figyeld, hogy a módosított objektum miként változtatja az alakját. Váltunk objektum módba, hogy elfogadhassuk a módosítónkat. Most a módosítók fülön az Apply gombra kattintva elfogadjuk a módosítót.

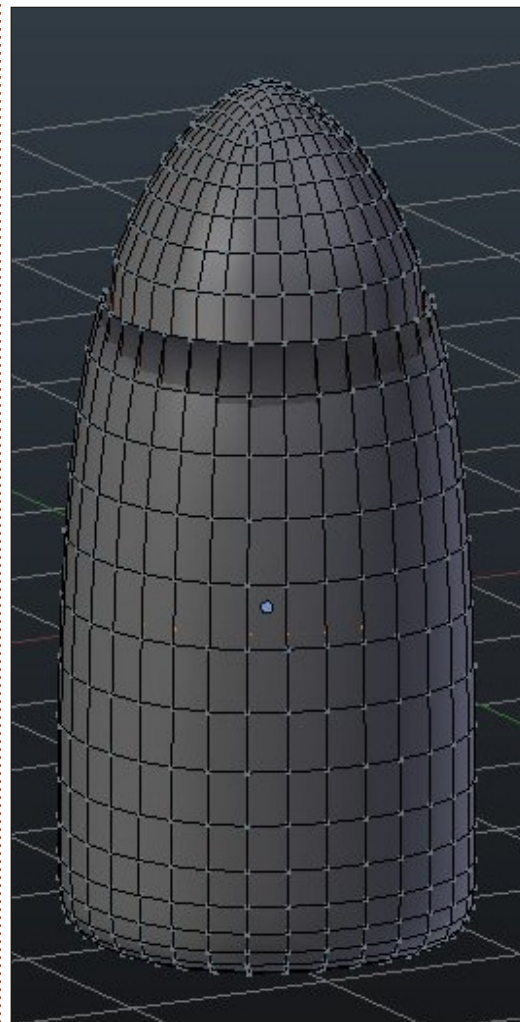
Menjünk vissza szerkesztő módba, hogy megnézzük mi történt. Van egy subsurf által készí-

tett térhálónk!



Nyomjunk Alt-Ctrl-R-t él hurok (edge ring) kijelöléshez.

Nyomj E-t, majd entert, hogy megerősítsd az extrudálást. Nyomj S-t, hogy kicsinyíts egy picit a kijelölt részen. Nyomj G-t, hogy a kijelölést elmozdassuk lefele, közel a lőszer közepéig. Növel meg egy kicsit, hogy valami hasonló legyen, mint a lenti képen.



Rendben, megvan az alap formája a lőszernek. Formáld, ahogy szeretnéd, kezdj egy új projektet készíts egy rakétát, vagy valamit a subsurf módosítóval. Amikor elégedett vagy a módosított formáddal, fogadd el a módosítót, majd folytasd, amíg be nem fejezed a munkádat. Ne feledd, amikor elfogadod a módosítót, akkor van egy új térháló, amire újra rakhatsz módosítót, ha szeretnél. A későbbiekben beszélünk még róla, miként működik a módosítóverem (stack).

A következő hónapban bemutatjuk a bézier görbét (Bezier curves), és le fogjuk modellezni a kedvenc csapatom logóját.

Erre a hónapra a blendswap.com közösséget tudom ajánlani. 3D művészek a világ minden tájáról teszik itt közzé blenderrel készült alkotásaikat, és munkaszerzésre is van lehetőség.



Nicholas Görögországban él és dolgozik. Egy utómunkával foglalkozó cégnél tevékenykedik hosszú évek óta. Néhány hónapja Ubuntu-ra váltott, mivel „az gyorsabban renderel”. blender5d@gmail.com



Az előző részben egy logóról készítettünk manuális rajzolatot, most itt az ideje valami másnak: egy kézzel rajzolt képregényhős vázlatának. Az alapelvek ugyanazok, mint ezelőtt, azonban a rajz vázlat jellege nagyobb mozgásteret enged nekünk egy logó szigorú reprodukálásával szemben.

Az első lépés, hogy megfelelő képet keressünk a rajzolat elkészítéséhez. Ha hozzám hasonlóan nincs tehetséged a rajzoláshoz, javaslom, hogy keress valakit, aki tudja, mit kell csinálni a ceruza hegyes végével. Én Vincent Mealinget kértem meg – a webes képregényem társszerzőjét –, hogy készítse el Frankie fejét a közös képregényünkben a „Monsters, Inked”-ből.

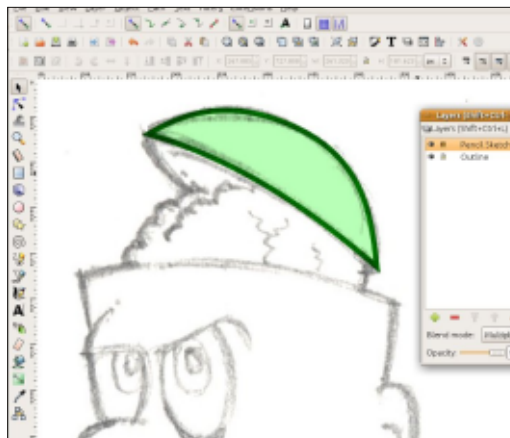


Miután beszkeneltem és JPEG formátumba mentettem a képet, az Inkscape-be való importáláskor már ismerős dialógusablakot használtam. Mint mindig, most is a kép linkelését választottam, mivel ez csak ideiglenesen része az állománynak. A réteg zárolásával megelőzhetjük a vázlat véletlen elmozdulását, miközben rajzolunk rajta. Mikor egy logó vagy kép rajzolatát készítem, a bitkép feletti rétegen szeretek rajolni, főleg ceruzarajz esetén, azonban van, amikor egyszerűbb, ha a rajzréteg a kép alatt van.

Esetünkben a vázlat alatti rajzolat készítésének nyilvánvalóan gátat szab a beolvasott kép fehér háttére, amely eltakarja az alsóbb rétegeket. A megoldás az, hogy a ceruzával rajzolt réteget „Többszörös” módra állítod. Így minden, amit az alsóbb rétegen rajzolsz, megjelenik a háttérben, és a ceruza rajz továbbra is ott lesz, hogy segítsen.

Az előkészületek után, itt a rajzolás ideje. Frankie koponyájának megrajzolásához a Bézier eszközt

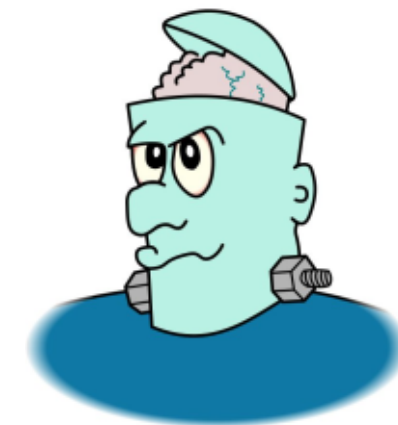
(„B” vagy Shift-F6) használtam. Tisztán láthatod, hogy az eredeti vázlat még mindig látszik, egyszerűvé téve további vonalak elkészítését.



Folytathatod a vázlat rajzolatát a Bézier eszközzel és a létrejövő útvonalak finomítását a Csomópont („N” vagy F2) eszközzel, hogy gyorsan elfogadható eredményt kapj. Attól függően, hogy milyen stílusú végeredményt szeretnél, az ehhez hasonló egyszerű rajzolatokhoz már csak kihúzásokat, árnyékolást, színátmeneteket és textúrákat kell rakni, hogy legyen egy kis mélysége is.

Az egyszerű objektumokkal való rajzolatkészítés vagy rajzolás oly-

kor egy kicsit száraz érzés. A mindig ugyanolyan széles vonalak nem adnak túl sok egyediséget a rajzolásba, illetve az olyan optikai trükkök mint az eltűnő vonalak, amelyek körvonal színátmenetet használnak, nagyobb méretnél gyorsan elvesztik a hatásukat. Mint általában, az Inkscape-t most is az SVG formátum képességei határolják, mert nincs benne lehetőség a vonalvastagság befolyásolására. Eme hiányosság ellenére az Inkscape tartalmaz néhány megoldást a rugalmasabb és változatosabb vonalak létrehozásához, azonban így kompromisszumokra kényszerül az SVG kompatibilitás fenntartása érdekében.

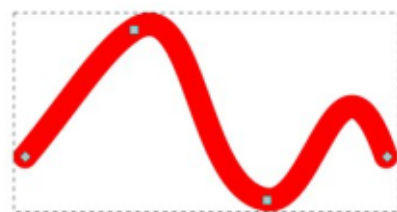


A legnagyobb kompromisszum

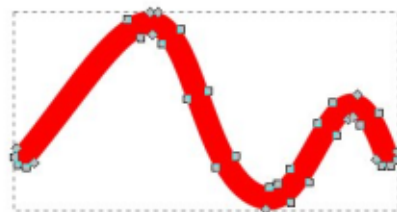
pedig – amit minden megoldás tartalmaz –, hogy többé nem lehet kitöltéssel rendelkező útvonalat létrehozni. Ehelyett két különböző objektumot kell készíteni, ahol az egyik a körvonalat, a másik pedig a kitöltést tartalmazza. A körvonaladnak innentől nem lesz egyszerű kitöltése, hanem egy kitöltött útvonal lesz. Ha változtatod a körvonal alakját, akkor a kitöltését is változtatnod kell, hogy passzoljanak. Ezért javaslom, hogy először rajzold meg a körvonalakat, majd ha elégedett vagy vele, add hozzá a kitöltést, hogy megkapd a végleges kinézetet. Mindez világosabb lesz, ahogy átnézzük a példákat.

A rajzolat körvonalainak vastagságát úgy tudod egyszerűen beállítani, hogy körvonalként rajzold meg őket, majd útvonallá konvertáld az Útvonal Körvonal alakítása útvonallá menüponttal vagy a Ctrl-Alt-C billentyűkombináció lenyomásával. A hatás nyilvánvaló lesz, ha megnézel egy vékony körvonalat az átalakítás előtt és után.

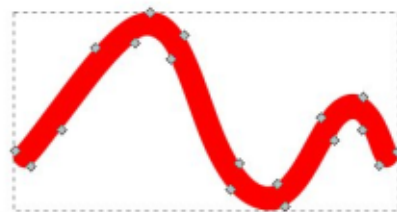
Az első kép az eredeti körvonalat mutatja. Egy egyszerű firka mindössze négy csomóponttal és konstans szélességgel. A körvonal útvonallá konvertálásával egy kitöltött objektumot kapunk, aminek a



Stroke: 4 nodes



Stroke to Path: 29 nodes



Stroke to Path, simplified: 18 nodes

mérete és alakja megegyezik az eredetivel, kivéve, hogy a csomópontok száma jelentősen megnőtt. Ebben az esetben nyilvánvaló, hogy nincs szükségünk mind a 29 csomópontra, néhány törölhető. Ezt elvégezheted kézzel, ha pontos törlést akarsz, de az Inkscape rendelkezik automatikus opcióval is, amit az Útvonal > Egyszerűsítés menüponton (Ctrl-L) érsz el.

Az Egyszerűsítés az első futáskor megpróbálja úgy csökkenteni a csomópontok számát, hogy ne na-

gyon változtassa az alakzatot vagy annak méretét. Ha többször is elindítod, akkor egyre több és több szabadságot kap. Ennek az első áldozata az éles sarkok lesznek, de ha elég kitartóan nyomogatsz a Ctrl-L-t, olyan alakzatot kapsz, ami csak egy kis hasonlóságot mutat a kezdő útvonalhoz képest. Az Egyszerűsítés parancs használata egyféle egyensúlyozás az eredeti alakzat és a csomópontok száma között. Ha a Kiválasztás eszköz aktív, az Inkscape-ablak alsó részén lévő állapotsoron szemmel tarthatod a csomópontok számát. Ha túl messzire mennél, a Szerkesztés > Visszavonás (Ctrl-Z) az előző állapothoz visz vissza. Ha elég alkalommal nyomod le, visszatérsz az eredeti körvonalhoz. Ebben az esetben a Ctrl-L egyszeri lenyomása éppen elég ahhoz, hogy 29-ről a kezelhetőbb 18-ra csökkenjen a csomópontok száma. A csomópontok pozíciójának manuális módosításával változtathatod a körvonal szélességét. Ez az, amit kerestünk, ezt láthatod Frankie koponyafedelének a második átrajzolásán.

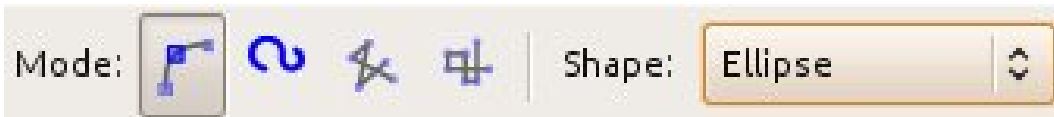
Talán el tudod képzelni, hogy az összes körvonal útvonallá alakítása, majd minden egyes csomópont manuális szerkesztése nagyon időigényes folyamat, bár ha van hozzá

tűrelmed és tudásod, így teljes ellenőrzésed lesz a rajzod felett.



Az Inkscape-nek azonban van egy gyorsabb megoldása, amivel hasonló eredményt lehet elérni. Kiválaszthatasz néhány útvonalat a gyűjteményből, amikor rajzolsz. A „Néhány” itt most egy fontos szó: a választásod három előre definiált alakzatra van korlátozva, amely közül kettő nagyjából ugyanaz, azonban használhatod a vágólapon lévő útvonalat is, ha valami másra van szükséged. Ehhez a Bézier görbe rajzolásakor használd az „Alak” lenyíló menüt az eszközezőrlő sávon és válaszd a „Háromszög befelé”, a „Háromszög kifelé” vagy az „Ellipszis” beállítást.

Az első kettő háromszög alakú útvonalat rajzol. különbség mindössze annyi, hogy a vonal a rajzolás elején vastagabb és a



háromszög csúcsánál vékonyabb vagy fordítva. Az „Ellipszis” egy ellipszis alakú útvonalat rajzol, ami a közepénél szélesebb, a végeknél pedig vékonyabb. A „Nincs” teljesen kikapcsolja a vonalak széleit, mintha csak egyszerű körvonalat rajzolnál.

Sajnos nincs egyszerű mód rá, hogy beállítsuk a háromszög alapjának vagy az ellipszis közepének a vastagságát, így ezek az alakzatok kicsit túl vastagok lehetnek néhány vonalhoz, és kicsit túl világosak más alakzatokhoz képest. Ha csak ezeket az alakzatokat használjuk, Frankie fejének másik megfontolható változatát kapjuk.

Az Inkscape vonalas alakzatainak kis palettája valódi probléma



más konkurens alkalmazásokhoz viszonyítva. A háromszögek rendben vannak, de mi van, ha nem akarod, hogy a vonalad semmivé vékonyodjon? És míg egy ellipszis hagyja, hogy olyan vonalakat készíts, amelyek középen vastagodnak, hiába szeretnél olyat, amely ehelyett középen vékonyodik.

Bár nem lehet a saját alakzataidat hozzáadni a lenyíló menühöz, a „Vágólapról” opció legalább felkínál némi rugalmasságot, mely megengedi, hogy kezeld az alapértelmezett eszközök korlátozott listáját. Ahhoz, hogy ezt használd, először létre kell hoznod egy útvonalat, amelyet a vonalad alakjaként fogsz használni. Ahhoz, hogy olyan vonalat hozz létre, amely középen vékonyodik, például olyan alakzatra van szükséged, amely középen vékonyodik: egy kisimított kutyacsont vagy csokornyakkendő dizájn.



Ezt az útvonalat megnyújtja, hogy lefedje a Bézier-görbéd hosszát, így győződj meg róla, hogy megfelelő méretben rajzolod meg a képedhez. Amikor kész vagy, vágólapra kell tenned úgy, hogy kiválasztod és vagy másolod (Szerkesztés > Másolás vagy CTRL-C), vagy kivágod (Szerkesztés > Kivágás vagy CTRL-X). Most válaszd ki újra a Bézier eszközt, módosítsd az Alakzat lenyíló menüt „Vágólapról” értékre és rajzold meg a görbédet, ahogy szoktad.

Folytathatod úgy, hogy új görbét rajzolsz és az összes ugyanazt az alakzatot fogja használni, amíg valami ki nem cseréli a vágólapot. Emiatt jobban szeretek másolni, mint kivágni, arra az esetre, ha később újra vissza kell tennem az alakzatot a vágólapra. A gyakorlatban nincs élő kapcsolat az alakzat útvonala és a Bézier-görbe között, így ha elkészültél vele, biztonságosan eltávolíthatod az alakzatot a rajzodról anélkül, hogy bármi változna az általad készített formázott görbéiden.

Még egyszer felhasználjuk Frankie koponyáját, hogy bemutassuk az eredményt. Meghagytam az eredeti csokornyakkendőt, hogy világossá tegyem, hogy a végleges

görbe vastagsága hogyan kapcsolódik az útvonal méretéhez és alakjához.



Persze különböző alakú útvonalakat is kombinálhatsz egy rajzon belül. A példákra visszatekintve világos, hogy a kép különböző részei különböző alakzatokkal működnek a legjobban. Akár háromszögeket, ellipsziseket használsz, akár a vágólapot, kiválaszthatod a formázott görbét és használd az Útvonal > Objektum átalakítása útvonallá menüpontot (CTRL-SHIFT-C), hogy olyan útvonalat hozz létre, amely alkalmasabb a kézi szerkesztésre. Jegyezd meg, hogy ne használd a Körvonal átalakítása útvonallá menüpontot, mert a formázott Béziert zárt útvonalként valósítja meg, nem egyszerű körvonalként – és ne felejts el odafigyelni a létrehozott csomópontok számára, és egyszerűsítsd, ha szükséges.

Ahogy talán vártad is, a cikkben bemutatott funkciók többre képesek, mint a képregényszereplők kézi vázlatának elkészítése. Egyszerűsítheted bármely útvonalat, útvonallá konvertálhatod bármely körvonalat, vagy használhatsz alakzatokat, amikor Bézier-görbét rajzolsz, függetlenül attól, hogy vázlatot, logót vagy fotót rajzolsz – vagy csak szabadkézi rajzot csinálsz anélkül, hogy a kép a vázlatra vonatkozna.

A következő részben olyan eszközök használatával folytatjuk Frankie képének kontúrját, amelyek egy grafikus tábla használatával inkább alkalmasabbak szabadkézi rajzolásra, mint egy egér legkevésbé sem folyamatos mozdulatai. Addig is miért nem próbálsz meg rajzolni egy képet magadtól ezeknek a technikáknak a használatával? Vagy ha jobban szeretnéd, letöltheted Frankie vázlatát a www.peppertop.com/fc/ honlapról és megpróbálhatsz lemásolni néhány itt bemutatott példát.

GYORS ÁTTEKINTÉS

Írta: Jimmy Naidoo

A Toshiba Satellite C850-F0155 egy olcsó notebook, amit operációs rendszer nélkül árulnak. Jellemzői: 15,6"-os LCD kijelző, teljes billentyűzet, numerikus gombokkal, Intel 1000M CPU, 2 GB DDR3 1600 MHz RAM, 320 GB 5400 f/p merevlemez, DVD író, és egy hat cellás 4200 mAh-ás akkumulátor. A súlya 3,3 kg. Nemrég vettem egyet a szüleimnek, Ubuntu 13.04-et telepítettem rá.

KIJELZŐ

Az 1366x768-as kijelző rendben van, ha szemből nézed, de ha oldalról nézed, elég gyenge. Napfényben is gyengén teljesít.

HARDVER

A billentyűzet, és az érintőpad (multitouch támogatás) is megfelel az olcsó notebookok átlagának. A merevlemez elég gyors, és csendes. A hang bádog-szerű, ahogy megszoktuk az olcsóbb laptopoktól. A legnagyobb meglepetés a CPU, amely sokkal jobb, mint

ahogy vártam, bár néha elég jól felmelegszik. A GPU is elég jó, nincs gond a HD-tartalmakkal, vagy alap játékokkal (Super TuxKart, Harc Wesnoth-ért, stb.) Az egység elég jó felépítésű, nem hajlik mint pár hasonló árfekvésű társa.

AKKUMULÁTOR

A Lithium-ion akkumulátor kb. 2,5 órás normál, folyamatos használatot engedélyez. A feltöltés gyors, egy óra alatt a nulláról teljesen feltölti.

UBUNTU

Az Ubuntu telepítése gyorsan ment, és hibátlanul működik idáig. Minden hardver alpból támogatott. A rendszer gyorsan bootol, és áll le, és a Unity-interfész tökéletesen megfelel ennek a hordozható készüléknek.

ÖSSZEGZÉS

A Toshiba Satellite C850-F0155-et nehéz felülmúlni árban. A hasonló árfekvésű notebookokban gyengébb CPU, kisebb képernyő van, vagy gyatrábban van összerakva. Az egyetlen negatívum az elég gyenge élettartamú akkumulátor.



Mark Inkscape-pel készített webes képregénye, a „Monsters, Inked” most könyvként megvehető a következő címen.

<http://www.peppertop.com/shop/>



IRÁNYELVEK

Az egyetlen szabály, hogy a cikknek **valahogy kapcsolódnia kell az Ubuntuhoz, vagy valamelyik változatához – Kubuntu, Xubuntu, Lubuntu, stb.**

SZABÁLYOK

- Nincs korlátozva a cikk terjedelme, de a hosszú cikkeket több részre bontva közöljük sorozatban.

- Segítségül olvasd el a **Hivatalos Full Circle Stílus iránymutatását**: <http://url.fullcirclemagazine.org/75d471>

- A cikket bármilyen programmal írhatod, én ajánlom a LibreOffice-t, de a lényeg: **ELLENŐRIZD A HELYESÍRÁST ÉS A NYELVHELYESSÉGET!**

- A cikkedben jelöld meg, hogy hová szeretnél elhelyezni képet, úgy, hogy egy új bekezdésbe írod a kép nevét, vagy ágyazd be a képet, ha ODT (OpenOffice) dokumentumot használsz.

- A képek JPG típusúak legyenek, 800 pixel szélességnél ne legyenek nagyobbak és alacsony tömörítést használj.

- Ne használj táblázatot vagy *dőlt, kövér* betűformázást.

Ha a „Fókuszban” rovathoz írsz, kövesd az itt látható irányelveket.

Ha kész vagy elküldeni a cikket, akkor ezt e-mailban tedd az articles@fullcirclemagazine.org címre.

FORDÍTÓKNAK

Ha szeretnéd saját anyanyelvedre lefordítani a magazint, küldj egy e-mailt a ronnie@fullcirclemagazine.org címre és adunk hozzáfért a nyers szövegekhez. Ha kész a PDF, akkor feltöltheted a Full Circle Magazin weboldalára.

Hogyan írjunk a Full Circle-be

FÓKUSZBAN

JÁTÉKOK/ALKALMAZÁSOK

Ha játékokról, alkalmazásokról írsz, légy szíves érthetően írd le a következőket:

- a játék nevét
- ki készítette a játékot
- ingyenes, vagy fizetni kell a letöltéséért?
- hol lehet beszerezni (letöltési-, vagy honlapcím)
- natív Linuxos program, vagy kell-e hozzá Wine?
- hogyan osztályoznád egy ötös skálán?
- összegzés a pozitív és negatív véleményről

HARDVER

Ha hardverről írsz, világosan írd le:

- a hardver gyártója és típusa
- milyen kategóriába sorolnád
- a hardver használata közben fellépő hibákat
- könnyű működésre bírni Linux alatt?
- kell-e hozzá Windows driver?
- hogyan osztályoznád egy ötös skálán?
- összegzés a pozitív és negatív véleményről

Nem kell szakértőnek lenned, hogy cikket írj – írd azokról a játékokról, alkalmazásokról és hardverekről, amiket mindennap használsz.



Online
BACKUP

Secure
SYNC

Easy
SHARING

Whether you need to access a document you have stored on a remote server, synchronize data between a Mac, Windows or Linux device, share important business documents with your clients, or just rest easy knowing all of your data is safely, securely, and automatically backed up - SpiderOak's free online backup, online sync and online sharing solution can handle all your needs!

SpiderOak offers a different approach to online backup by combining a suite of services into one consolidated tool - free online backup, synchronization, sharing, remote access, and storage. This difference is further measured in our zero-knowledge privacy policy - the first one ever employed in this setting. Our flexible design allows you to handle data from any operating system (Mac, Windows and Linux) or location (external drives, network volumes, USB keys, etc...) using just one centralized account.

- ➔ Access all your data in one de-duplicated location
- ➔ Configurable multi-platform synchronization
- ➔ Preserve all historical versions & deleted files
- ➔ Share folders instantly in web ShareRooms w / RSS
- ➔ Retrieve files from any internet-connected device
- ➔ Comprehensive 'zero-knowledge' data encryption
- ➔ 2 GBs Free / \$10 per 100 GBs / Unlimited devices

<https://spideroak.com>

Download mobile clients
for **iOS & Android**

JOIN SPIDEROAK NOW
Get 2 Free GBs

Szerez 25% kedvezményt, bármilyen SpiderOak csomagra ezzel a kóddal: FullcirclemagFans



Kérdezd az új fiút

Írta: Copil Yáñez

Ha van egy egyszerű kérdésed, és a Linux olyan magas neked, hogy a „felhasználói jogosultság” (root access) számodra az udvarodban növe szilfákat jelenti, akkor írd nekem erre az email címre: copil.yanez@gmail.com.

A mai kérdés:

K: Melyek azok a szórakoztató/hasznos programok, amelyeket jó, ha letöltök az Ubuntuhoz?

V: Imádom ezt a kérdést, mert az egyik olyan tulajdonságához kapcsolódik, ami miatt annyira élvezem az Ubuntu-t. Annyiféle szoftver létezik, hogy mindegy mi a munkád, a hobbid vagy a fétised, találsz olyat, ami még hatékonyabbá, még elérhetőbbé vagy még gimp-szerűbbé tesz. A főnököd hívott, miközben te a haverokkal söröztél, és gyorsan el kellene neki küldened a Kovács-féle fájlt? Egyszerűen oszd meg vele az Ubuntu One segítségével. Utána szeretnél nézni a Clone Trooper páncél-módosító rendelkezésnek? Izzítsd be az Empathyt, és lépj be a Star Wars IRC csatornára (#starwars-irc). Szeretnél egy jobb

szájpecket találni? Oké, ezt egyedül kell megoldanod (de garantálom, hogy létezik olyan közösség, ami segíteni tud ebben, és az Ubuntu-val pofon egyszerűen megtalálhatod, majd kapcsolatba léphetsz vele).

A kérdés igazából nem az, hogy „Milyen lehetőségek vannak?” A valódi kérdés, hogy „Mit szeretnél csinálni?”

Nézd, valójában nem ismerlek, idegen. De ismerem a fajtádat. Eszes vagy, és szexi, és olyanak szereted az oprendszereid, mint a partnereid: erősnek, megbízhatónak és vírusmentesnek. Egy kis online kutatással fel tudom térképezni az Általánosított Éned igényeit. Nézzünk meg néhányat a legtöbbet letöltött alkalmazások közül, és lássuk, hogy van-e köztük olyan, ami hasznos lehet neked.

Az egyik új kedvenc helyem, ahol alkalmazásokra lehet vadászni, az Ubuntu Developer oldal: <http://developer.ubuntu.com/>. Elsődleges célja, hogy olyan alkalmazások készítésében nyújtson segít-

séget az embereknek, amelyek megjelenhetnek az Ubuntu Szoftverközpont kínálatában. Ha eszedbe jutott egy remek új alkalmazás ötlete, mondjuk egy Conky-szerű ablak, ami a világ minden tájáról összegyűjti a legnépszerűbb női cipőket, amelyek a kifutón megjelennek, akkor itt érdemes kezdeni. Igazából ennek a megvalósításán magam is gondolkodom, mert már tökre beleuntam a várakozásba.

A fejlesztői oldalak oktató anyagokat és dokumentációt tartalmaznak, amelyek segítenek az alkalmazások elkészítésében és a Szoftverközpontba történő feltöltésben. Továbbá könnyen hozzáférsz más emberek Ubuntuhoz készült alkalmazásaihoz.

Ha kíváncsi vagy az Általánosított Éned által preferált szoftverekre, nézd meg a Developer Blogot (<http://bit.ly/1atIUDW>), ahol minden hónapban kiadják a legnépszerűbb fizetős és ingyenes alkalmazások listáját. Nézzük meg most ezeket.

A legutóbbi ilyen lista augusztusban jött ki, és a júliusban leggyakrabban letöltött alkalmazások kerültek fel rá (<http://bit.ly/14vfe5j>). Íme, itt vannak:

Top 10 fizetős alkalmazás:

- Filebot
- MC-Launcher (azóta eltávolították)
- Quick 'n Easy Web Builder
- Fluendo DVD Player
- Spindl
- UberWriter
- Bastion
- Drawers
- Braid
- Linux Format Magazin - 173. szám

Top 10 ingyenes alkalmazás:

- Steam
- Minitube
- Wakfu
- All Video Downloader
- Master PDF Editor
- Youtube to MP3
- CrossOver (Trial)
- Plex Media Server
- IntelliJ IDEA 12 Community Edition
- Motorbike

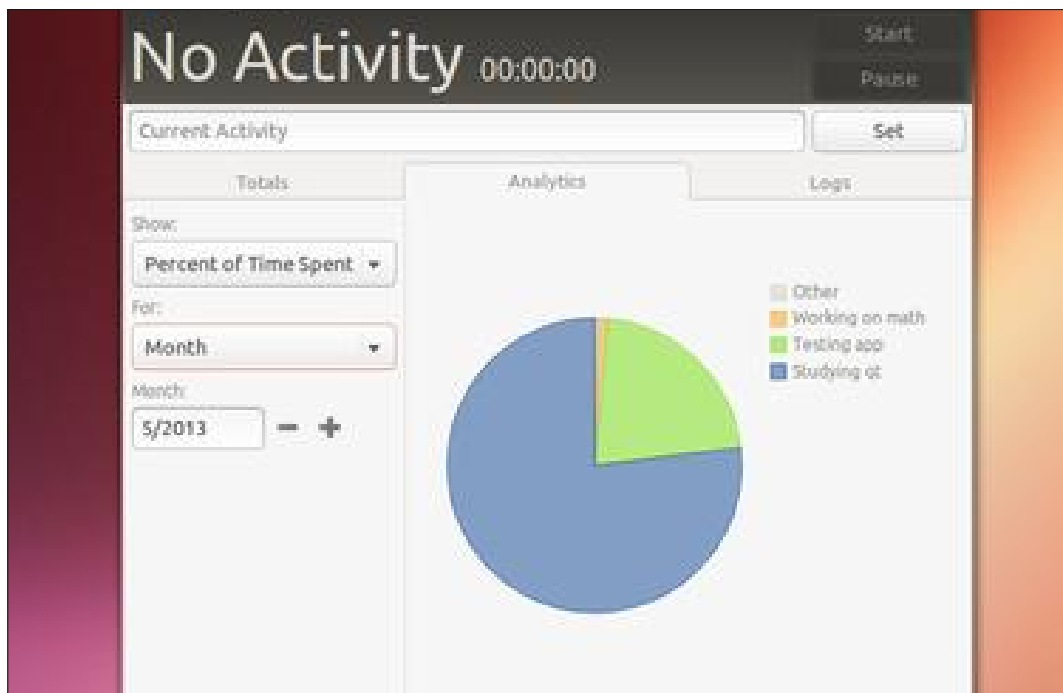


Pontosan ezért szeretem az ilyen listákat. Olyan szoftvereket találok bennük, amelyekről azt sem tudtam, hogy léteznek, de most már nem tudok nélkülük élni. Néhány évvel ezelőtt a Twittert is egy ilyen listán fedeztem fel, és most már el sem tudom képzelni, hogy egyetlen nap is lemaradjak arról a hírről, hogy a haverom milyen koszos villát kapott az új felvágós kanadai-argentin étteremben az utcánkban.

Hasonló eset: a fizetős listán megtalálod a Spindl nevű alkalmazást (<http://bit.ly/1817dpB>), ami egy időbeosztás-tervező szoftver. Nyomon követi, hogy egyes feladatokkal mennyi időt töltesz el, és ezt az információt egy tetszetős grafikonba foglalja.

Sokkal kevésbé kedvetlenít el az a tény, hogy több időt töltöttem a WC-n, mint sportolással, ha ilyen módon tálalják.

Egyébként tudom, sokan nem szeretik az olyan alkalmazás- és szolgáltatásneveket, mint a Spindl, mert ezek megcsonkítják az ismeretebb szavakat, hogy növeljék a cukiságukat (és annak a valószínűségét, hogy megszerezzék a kívánt URL-t). De én szeretem ezt a diva-



tot, és remélem folytatódik. Annyira csúúúcs!*

A listán szintén szereplő Bastion, kevéske ellenértékért megszerezhető. Egy gyönyörű, tündérmeszerű játék, fantasztikus grafikával, amivel sosem fogok játszani, mert nincs benne egy darab plazmafegyver sem.

A listán szerepelnek még segédprogramok, játékok és magazinok. És néhány elem már hónapok óta folyamatosan a legjobb 10-ben szerepel.

Áttérve az ingyenes listára, én az All Video Downloadert (<http://bit.ly/142amOt>) találtam érdekesnek. Ennek segítségével könnyen letölthetsz videókat a kedvenc videómegosztó portálokról, hogy offline is meg tudd őket nézni. Így, amikor a barátaim megkérdezik, hogy tényleg szeretem-e az ABBA-t vagy csak hülyéskedek, akkor elő tudom kapni a régi, 1970-es évekbeli Agnethával készült interjúkat, ahol szuperaranyosan mesél arról, hogyan szerezte 7 éves korában az első dalát. Igen, tegytek túl rajta magatokat, IGENIS szeretem az ABBA-t!

Felfedeztem a Plex Media Servert (<http://plexapp.com/>) is, amelynek segítségével adatfolyamot tudok továbbítani az elérhető platformokra, beleértve az androidos telefonomra. Szóval most már bárhol újra nézhetem a régi Agnetha-interjúkat (és a Spindl eredményeim alapján a „bárhol” leginkább a WC-t jelenti).

Ismét találunk segédprogramokat, termelékenységi szoftvereket, játékokat és fejlesztő-környezeteket. És mindez csak egy kattintásnyira tőled az Ubuntu Szoftverközpontjában.

Vetettem egy pillantást a korábbi listákra is, és felfigyeltem rá, hogy a Steam, a Valve játékprogramja azóta vezeti az ingyenes listát, hogy ez év februárjában kiadták a linuxos változatát. Már korábban is amellett érveltem, hogy a Steam a Linuxon eszméletlen ötlet, és úgy vélem, hogy a Top 10-beli állandó jelenléte azt mutatja, hogy a Valve valamit nagyon jól csinál.

És bizonyítandó, hogy mindenki találhat magának kedvére valót, az áprilisi Top 10-ben szerepelt a Linux Tycoon (<http://bit.ly/10H9pLt>), amivel eljátszhatod egy disztrófejlesztő szerepét. Irányíthatod az ön-

kénteseket és a szoftver-kiegészítéseket, miközben bugokat javítasz. Na, most ez nem az én világom, de komolyan, ha oda volnál a sims fejlesztői verziójáért és a Linuxért, akkor nem ugrálnál örömdobban?

Akkor most sokan azt gondolják: „Hé, Copil, szállj le a földre! Elfoglalt vagyok, és nincs időm a fejlesztői simsre, csak szeretnék dolgokat megcsinálni. Mit tud nekem az Ubuntu ajánlani?”

Sajnálom, a válasz nem olyan izgi, mint sokan képzelitek.

Mindent.

Ami azt jelenti, hogy a legáltalánosabb termelékenységi szoftverek, amire szükséged van (szövegszerkesztők, munkafüzetek, számológépek, email kliensek, böngészők, stb.) automatikusan települnek vele. Nem kell semmi különösezt csinálnod, csak keress rá a Unity Dashban, és futtasd. Ha az az alap telepítés, akkor gond nélkül működnie kell. Valószínűleg mostanában nem nézegetted az alap Ubuntu szoftverek listáját. Ha olyan vagy, mint én, aki ugyanazt a 4-5 programot használja az esetek 98%-ban, akkor lehet, hogy megle-

pődsz, mi minden jön automatikusan az Ubuntuval. A csomagok listáját itt nézheted meg: <http://bit.ly/l9qHLY>. Elég valószínű, hogy már meg is van, amire szükséged van.

A felfedezés öröme része az Ubuntu-élménynek. Bármilyen is vagy oda (vagy nem is tudod, hogy oda vagy érte), találsz valamit, ami segít tágítani az érdeklődési köröd. Nemcsak a fejlesztői oldalon lehet új szoftvereket találni. A Szoftverközpont megmutatja neked az új és népszerű szoftvereket. Más programok, mint az App Grid, lecserélik a Szoftverközpontot, és más nézőpontból mutatják be az elérhető szoftvereket és a hozzájuk kapcsolódó véleményeket és a rájuk leadott szavazatokat. Ide látogass el <http://bit.ly/1a696Ti> a letöltéssel kapcsolatos információért.

Persze mindig tehetsz úgy, mint én. Csak gépeld be [alkalmazás-leírás] + Ubuntu kifejezést a Google keresőjébe, és figyeld, mit dob ki. Ha valami olyasmibe futok bele, amit nem tudok az Ubuntuval megoldani, akkor eszembe jut a régi közmondás: Ne a sötétséget szidd, gyújts gyertyát. És az Ubuntu-nak rengeteg gyertyája van ám.

Remélem, megtalálod, amit keresel. Addig is, ha úgy érzed, hogy túl sok időt töltesz kereséssel és túl keveset mozgással, akkor ne felejts el róla kimutatást készíteni a Spindlrel.

Sok szerencsét és jó ubuntuozást!

*ahsum.com az új tömegnek kiszervezett női cipő oldalam... amint leprogramozom.



Copil egy Azték név kb. annyit jelent „szükséged van a szívemre, már megint?” Az ő szerelme a női cipők iránt bővebben kifejtve a yaconfidential.blogspot.com-on található. Megnézheted továbbá a Twitteren (@copil) hogyan hozza magát zavarba.



A nyolcvanas években, sok időt töltöttem azzal, hogy a Commodore 64-ről tanultam. A családom könyveléshez vette a számítógépet, de hamar nyilvánvalóvá vált, hogy a C64 igazi ereje a játékokban rejlik. Néhány emlékezetesebb játék címe: 1942 (a midway árkád játék klón), Arkón, Arkanoid, A Mutáns Tevék Támadása, Azték Kihívás, B.C. Féle Küldetés Kerekékért, A Bárd Története, Kék Max, Kommandó (az Arnold Schwarzenegger, ugyanezen című filmjére alapozva) és Kertásó – csak hogy párat említsek. A mai játékokhoz mérten ezeknek a játékoknak a grafikája szívás, de volt valami varázslatos a C64-es játékokban, ami miatt az olyan emberek, mint én is, túl sok időt is játszottak velük.

A szerepjáték stílusú játékok közül, az Ultima sorozat volt az egyik leghíresebb. Néhány évvel ezelőtt, mikor épp ubuntu szoftvertárolókban kutakodtam, belebotlottam egy játékba, amit Haximának hívtak, ez nagyon úgy nézett ki, mint az Ultima. A Haximát egy Nazghul nevű játékmotorra írták. Sajnos a Haximát azóta eltávolították a tár-

helyről, és az eredeti Haxima és Nazghul weboldal épp nem volt elérhető e cikk ideje alatt.

Eredetileg a Linux Játékok szekcióba terveztem írni ezt a cikket, de mivel elég sok munkába telt a Haximát feltelepíteni, úgy gondoltam, hasznos lehet bemutatni a lépéseket, amin keresztülmentem, hogy működésre bírjam.

Először friss Red Hat csomagokat találtam a Haximához és a Nazghulhoz az rpm.pbone.neten. Ez a cikk bemutatja, hogy hogyan sikerült működésre bírni a Haximát az Ubuntu 13.04 rendszeremen.

Innen töltöttem le az i686 rpm-eket a Haximához és Nazghulhoz:
http://rpm.pbone.net/index.php3/stat/4/idpl/21500724/dir/fedora_19/com/nazghul-0.7.1-5.20120228gitb0a402a.fc19.i686.rpm.html
http://rpm.pbone.net/index.php3/stat/4/idpl/21500384/dir/fedora_19/com/haxima-0.7.1-5.20120228gitb0a402a.fc19.i686.rpm.html

Hogy telepítsem a csomagokat, először átkonvertáltam azokat .deb fájllokká. Feltelepítettem az alien, egy programot, ami .rpm fájlokat tud konvertálni .deb fájllokká:

```
sudo apt-get install alien
```

Az alien a --to deb kapcsolót használja az rpm csomagok deb formátumba való konvertálásához. Az alien rendszergazdai joggal kell indítani (vagy sudoval), hogy megcsináljuk a konvertálást. Például:

```
sudo alien --to-deb nazghul-0.7.1-5.20120228gitb0a402a.fc19.i686.rpm
```

```
sudo alien --to-deb haxima-0.7.1-5.20120228gitb0a402a.fc19.i686.rpm
```

Most telepítenünk kell az újonnan készített .deb fájlokat:

```
sudo dpkg -i nazghul_0.7.1-6.20120228_i386.deb
```

```
sudo dpkg -i haxima_0.7.1-6.20120228_i386.deb
```

Minden kész ugye? Mostmár beíratnánk, hogy haxima, és játsz-

hatnánk, de ha a haximát futtatni akarod Ubuntu 13.04-en, ezt a hibüzenetet kapod:

```
/usr/bin/nazghul: error while loading shared libraries: libpng15.so.15: cannot open shared object file: No such file or directory
```

Ez esetben egy ubuntu fórumos felhasználó, **FenrirXIII** válaszolt: <http://ubuntuforums.org/showthread.php?t=2138623>

FenrirXIII első lépésben azt ajánlja, hogy töltsük le a libpng15 könyvtárat a sourceforge-ról: <http://sourceforge.net/projects/libpng/files/libpng15/>

Letöltöttem az 1.5.7.tar.gz fájlt, és kicsomagoltam:

```
tar -zxvf libpng-1.5.17.tar.gz
```

Mielőtt fordítanánk bármit is, szükségünk van egy fordítóra és pár lényeges dologra:

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

Most, hogy a fordítót feltelepí-

tettük, a következő lépés a libpng mappára váltás és ott a ./configure parancs futtatása:

```
cd ~/Downloads/libpng-1.5.17/  
./configure --prefix=/usr/local/libpng
```

Upsz, egy hiba:

```
configure: error: zlib not installed
```

Sokszor, mikor van egy fordító-hiba, egy hiányzó könyvtár miatt van, mikor ilyen hibaüzenetet látsz, gyakran le tudod követni a könyvtárat egy apt-cache kereséssel a ki-fejezésre és greppelni a devhez:

```
apt-cache search zlib | grep dev
```

Az én rendszeremen 25 különböző programot eredményezett, az egyik ezek közül, a zlib1g-dev sokkal inkább nézett ki úgy, mint egy könyvtár.

```
sudo apt-get install zlib1g-dev
```

Most újrapróbáljuk FenrirXIII konfigurációját:

```
./configure --prefix=/usr/local/libpng
```

Ez alkalommal a parancs sikere-

sen befejeződött. A következő lépés, hogy elkészítjük a programot, futtasd:

```
make
```

Normál esetben, ha valami hiányzik (könyvtárak például), akkor a ./configure lépésnél már kiderül. Ha túljutottál a ./configure lépésen, a make általában sikeresen fordít. A legtöbb időt gyakran a make lépés igényli, készülj fel egy pár perces várakozásra, vagy többre, főleg lassabb rendszereken. Ha a make kész, elkészítettük a forrásfájlokat és a kapcsolódó fájlokat, a make install telepíti azokat a megfelelő helyre:

```
sudo make install
```

Használunk kell a sudot mivel olyan helyekre írunk, ahová a normál fiókunk nem tud. Az első make lépés a felhasználó mappánkban lévő fájlok elkészítése volt.

A libpng ezen öregebb verziója most már telepítve van, de kell egy szimbolikus kapcsolat létrehoz-nunk ehhez, hogy mikor a programok a libpng15.so.15-öt keresik, megtalálják azt. Ezelőtt persze meg kell találnunk a fájlt.

```
sudo updatedb
```

```
locate libpng | grep libpng15.so.15
```

Néhány találat:

```
/home/charm/Downloads/libpng-1.5.17/.libs/libpng15.so.15  
/home/charm/Downloads/libpng-1.5.17/.libs/libpng15.so.15.17.0  
/usr/local/libpng/lib/libpng15.so.15  
/usr/local/libpng/lib/libpng15.so.15.17.0
```

Mi a harmadik találatot keressük. Most be tudjuk fejezni FenrirXIII lépéseit, és hozzákapcsoljuk a könyvtárat egy helyhez, ahol majd a programok a libpng15.so.15-öt keresik:

```
sudo ln -s /usr/local/libpng/lib/libpng15.so.15 /usr/lib/libpng15.so.15
```

Ha most indítjuk a Haximát, észre kell hogy vegye, hogy hova lett telepítve a libpng15.so.15.

haxima

Siker! Általában, ha valamit fordítanom kell, a következő lépéseket követem:

- A program kicsomagolása
- Elolvasom a README vagy INS-

TALL fájlokat (less README vagy less INSTALL). Néha ezek almappákban vannak, amit docsnak hívnak és különböző speciális utasításokat követnek.

• Futtatok 3 dolgot:

```
./configure  
make  
sudo make install
```

Ha tényleg fennakadok egy hi-bán, a neten keresek választ. Rengeteg problémát megold a README vagy bármilyen szöveges fájl elolvasása az archívumban. Boldog fordítást!



Charles McColm az *Instant XBMC* írója, egy rövid könyvé, és a projektmenedzsere egy non-profit számítógép újrafelhasználási projektnek. Mikor nem PC-ket épít, vagy kártevő programokat távolít el, akkor az embereket a Linux használatára bátorítja, és helyi Ubuntu órákat ad, Charles bolgja <http://www.charlesmccolm.com/>.



Az én történetem

Írta: Gerjon de Vries

Először akkor próbáltam ki a Linuxot, miután megvettem a Suse Linux 6 című könyvet, amihez tartozott egy CD melléklet. Bütykölgettem kicsit, és sokat tanultam. Az X szerver kissé problémásnak bizonyult, és egy idő után feledésbe merült a projekt. Néhány év múlva újra feltámadt a kíváncsiságom, ismét elővettem a Suse Linuxot, és belefogtam egy kísérletbe. Használhatnám-e a mindennapi feladatokhoz? Akkoriban rendszergazda voltam, egy citrix farmot és néhány terminál-szervert kezeltem. Nekiálltam kideríteni, megvalósítható-e az elképzelésem. Boldogan haladtam előre, egyre mélyebbre ástam magam, és nagyon élveztem.

Aztán munkahelyet váltottam. Kaptam egy új laptopot Windows XP-vel, és mivel sokat kellett tanulnom az új feladatkörömben, az otthoni projektem leállt. Fél év múlva már a harmadik alkalommal omlott össze. A szoftver, amit használnom kellett, néhány havonta megette a Windows memóriáját, és elegendő lett. Egy teljes hétig minden estémet rászántam, és elkészült az új munkakörnyezetem: egy csilli-villi és stabil Hackintosh (OSX az Apple-

től egy Intel-alapú eszközön.) Az XP-t VirtualBoxba zártam, így véget értek az állandó újratelepítések. Éljen! Ez az összeállítás több, mint egy évig működött. Sajnos Hackintosh lévén, nem volt hozzá támogatás, és a frissítések is egyre inkább akadoztak. Szerettem viszont, hogy könnyen lehetett bütykölni. Például az asztali gépemen a Conky figyemeztetett, ha forgalmiakadályok voltak a hazafelé vezető úton. Minden csodás volt az én kis tech királyságomban – amíg a gép egyszerűen nem tudott tovább lépést tartani az igényekkel.

A mindennapi feladatok és a munka elvégzésre szolgáló Acer TravelMate gépet lecserélték egy HP Probookra, így a régi Acer tulajdonképpen feleslegessé vált. Mihez is lehetne kezdeni ezzel a műszaki szempontból működőképes szerkezettel? Otthoni szerver? Windowszal? Inkább nem, túl sok terhelés, túl sok kockázat és őszintén szólva túl sok költség. Ismét OSX? Mostanra azonban annyira elegendő lett abból, hogy magukhoz akarták az ügyfeleket kötni akár kényszerrel is, hogy inkább tovább keresgéltem. Linux talán? Úgy gondoltam,

hogy az egy jó kis projekt lenne. Valami, amiben rendesen elmerülhetek. Nekiálltam és különböző fórumokat kerestem fel. Végül az Ubuntu mellett döntöttem. Jó disztrónak tűnt, komoly közösséggel a háta mögött a támogatás nem jelenthet gondot. Letöltöttem az ISO fájlt, kiírtam CD-re, és bekapcsoltam a gépet. 30 perccel később kész is volt a projekt. Azt gondoltam, hogy néhány estémet elviszi majd a két laptop közötti ingázás, de hipp-hopp, már futott is és várakozással tekintett rám. - Mi a terv, főnök? - Néhány óra múlva már fájl- és nyomtatószerverként dolgozott a usenethez kötve. Néhány nap múlva az ssh is be lett kapcsolva, és egy wordpress blogot kezdtem el hosztolni, majd később Owncloud szerverré vált.

Ezen felbuzdulva szemügyre vettem az újabb és gyorsabb laptopom, amin Windows 7 futott. Tudtad, hogy ha Windows 7 Home Edition az oprendszered, akkor nem változtathatod meg a routing táblát? Tehát, ha van ethernet és wifi hozzáférése is, akkor nem döntheted el, hogy bizonyos adatot milyen módon küldesz el egy cím-

re? Ezt idegesítőnek találtam. Rápillantottam a régi barátomra a sarokban, és az jutott eszembe, hogy „ha tényleg szükségem van Windowsra, akkor még mindig ott van a VirtualBox”. Fél óra múlva a kellemes Ubuntu bejelentkezőhang töltötte be a dolgozószobámat. Telepítettem néhányat az otthoni szerveremen megszokott szoftverek közül, letöltöttem a VirtualBoxot, és a következő néhány nap alatt létrehoztam egy virtuális windowsos gépet. Még mindig megvan, most már egy külső meghajtón az íróasztalom fiókjában. Azt hiszem.

Eltelt egy egész év. Kipróbáltam a SolusOs-t, ami az asus EEEPC 701-es gépet működteti, és még pár másik disztrót. A fő gépeimen Ubuntu 12.10-et használok munkahelyen és otthon egyaránt. Teljesen odavagyok érte. Jól kijövök a Unityvel is, és a Cairo Dock remekül kiegészíti. A PlayOnLinuxal a virtuális Windowsom feleslegessé vált és egyik korábbi gépem sem bizonyult ilyen megbízhatónak.

Egyszerűen csak végrehajtja a feladatokat, ahogy ennek lennie kell.





A Daily Mail (minden az ő ötletük volt) és a Daily Telegraph olvasóinak morális felháborodását enyhítendő, David Cameron az „első olyan miniszterelnöknek akarja titulálni magát, aki megnyerte az internetes pornográfia elleni háborút”.

Miféle háborút? Egy legális, adófizető ipar ellenit, amelynek korlátozásait a kormányok évről-évre lazítják? Vagy a gyermekpornográfia elleni háborút? Nem, az az, ami ellen a rendőrség országszerte harcol, a költségvetési megszorítások ellenére is. Vagy a gyermekek pornográfiához való hozzáféréseinek korlátozásáért folytatott háborút? Erről van szó!

De nem csak erről. A kormány tisztességtelen és álszent követeléseket intézett az internetszolgáltatókhoz, azt várva el, hogy kötelezzék el magukat egy „tudatossági kampány” (egyelőre meghatározatlanok a paraméterei) létrehozására a szülők részére, majd nyelvet váltva, leírták milyen internetbiztonsági szűrőket kell biztosítaniuk a felhasználóknak. Ahelyett, hogy a

választás szabadságáról beszélnének, a szabályok alapértelmezett bekapcsolását sürgetik. A levél csak annyit mond: „változatlan szolgáltatással”.

Az újságírók és politikusok alapértelmezett szűrők iránti követeléseinek engedve, a szűrő célja, hogy blokkolja a veszélyes és támadó – de legális – tartalmakat az internet-szolgáltatón keresztül, kivéve ha az előfizető kikapcsolja a szűrőket.

Iparági szkeptikusok három

okot mondanak, amiért nem fog működni. „... először is, valószínűleg szembemegy az igazságszolgáltatás hatáskörét szabályzó törvénnyel, illetve tökéletes szűrő nincs, végül pedig a gyerekek elég okosak ahhoz, hogy megkerüljék azokat.”

Ami még ennél is rosszabb, „a szülőket öntelté teszi. Ha azt mondod nekik, hogy a szűrő alapértelmezetten be van kapcsolva, hamis biztonságérzetük lesz. Azt szeretnénk, hogy a szülők megalapozott

döntést hozzanak arról, hogy a gyermekük hogyan használja az internetet.”

Technikailag, az alapértelmezés a lehető legrosszabb ideiglenes megoldás, ezt ugyanis könnyen meg fogja kerülni a techinkát legjobban ismerő családtag – a gyerek.

Talán javasolnom kellene Cameronnak a Dadus Államhoz való csatlakozást mint felvigyázó? Minden döntés egyéni felelősség, egészen addig, amíg a



Photo: Charles Ryan (Flickr.com)

Konzervatívok el nem döntenek hogy az emberek túl hülyék és felelőtlenek ahhoz, hogy a saját javukról döntsenek, ezért majd ők döntenek helyettük. Mert a Kormány mindent jobban tud, és ez még a jobboldali sajtóban is jól mutat.

Ha az a probléma, hogy a gyerekek nem tudják biztonságosan használni az internetet, akkor a szüleiknek felügyelniük kellene őket használat közben. Meg kellene tanítaniuk nekik, hogyan használják, így ezt egyedül is biztonságosan tennék. Vagy egyszerűen egyáltalán ne használják.

De nem, az internetnek vannak veszélyei, ám a valóban ártalmas cigarettával és az alkohollal ellentétben, nem áll mögötte erős lobb, amely megpróbál minden további iparági szabályozást ellehetetleníteni.

És kinek a nyakába zúdul ennek a céciónak a megvalósítása? Az internetszolgáltatókéba, mert a kormány nem nyújt anyagi támogatást a nagy mennyiségű transzparens proxyhoz, a szűrők naprakészen tartásához vagy éppen az opt-in/opt-out nyilvántartás fenntartásához. Illetve hogyan is működne ez pontosan? DNS szűréssel? Lásd a

fent vázolt folyamatot.

A kormányunk szerint minden iparágnak önszabályzónak kellene lennie, ám ehhez az internet túl veszélyes: Ennyi információ? Szabályozatlanul? Változtatás nélkül? Miért? Ez érzelmi terrorizmus a gyermekeink ellen. És ne merj ellenkezni. Aki nem velünk van, az ellenünk. Ki is mondta ezt utoljára? George W. Bush. Hova jutottak vele? Irak, Patriot Act (hazafias törvény) és az amerikai alkotmány megsértéséhez. Itt, Nagy-Britanniában könnyebb, mivel le sincs írva az alkotmányunk.

Szóval, ki is dönti el, hogy milyen tartalom kerüljön blokkolásra? Ha megállítasz húsz embert az utcán, ugyanennyi különböző választ fogsz kapni. Tulajdonképpen minden kérdőív, ami az elfogadhatóság mértékét akarná meghatározni, többféle válasszal szolgálna.

Ehelyett a kormány közbeszól és megmondja mi az elfogadható. Nem számít, hogy melyik kormány -- az angol, amerikai, francia vagy német --, mindegyiknek megvan a saját elképzelése, attól függően hogy mennyire látják veszélyesnek az internetet jobbról, balról, vallási vagy világi szempontból.

Sajnos a pornográfia nagy része a kormányok joghatóságán kívülre esik. Tehát most egy iráni stílusú, agyonszűrt, nemzeti nem-internet felé tartunk vagy a Kínai Nagy Tűzfal felé? Ez maga, az orwelli rémálom.

Persze minden rendben lesz. Biztos vagyok benne, hogy lesz egy unatkozó tizenéves Essexben vagy Abergavenny-ben, aki kilyuggatja ezt az egészet. Vagy egy nyugdíjas nigériai tábornok. Ismered őket.

Full Circle Podcast 34. rész, Raspberry Jamboree 2013

Házigazdák:

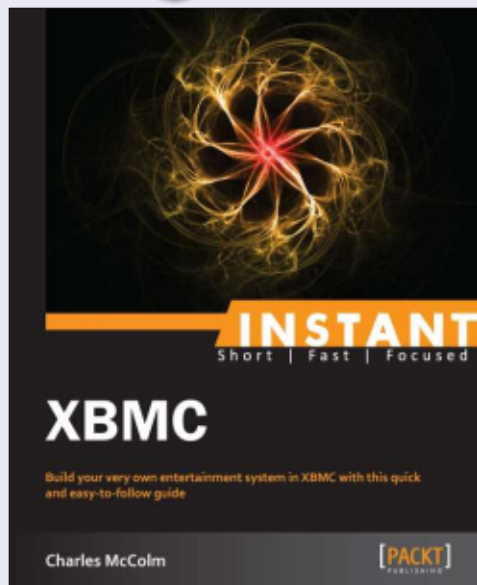
- Les Pounder
- Tony Hughes
- Jon Chamberlain
- Oliver Clark és Freaky bohóc



A blackpooli (UK) Linux Felhasználói Csoporttól
<http://blackpool.lug.org.uk>

Üdvözlünk mindenkit a kétrészes konferencia első részében. A mostani epizódban betekintést nyerhetünk a legelső **Raspberry Jamboree**-be, mely a Manchester Central Conference Centre-ben volt 2013. március 9-én.

Letöltés



Instant XBMC

Szerző: Charles McColm

Nyelv: Angol

eBook: 60 oldal

Kiadás dátuma: 2013. július

ISBN: 1849696861

ISBN 13: 9781849696869

<http://www.packtpub.com/build-entertainment-system-with-XBMC/book>



Az **Instant XBMC** azonnal bevezeti az olvasót az XBMC fogalmába, az XBMCbuntura vonatkozó minimális előírásokba és a telepítésről szóló képes lépésről-lépésre vezető útmutatóba.

Ha nem vagy járatos az XBMC-ben: „Az XBMC egy multimédiás tartalom lejátszására és streamelésére alkalmas szoftveres médiaközpont. [...] Azonkívül, hogy számos videó- és zenei fájlformátumot lejátszik, az XBMC képes képeket megjeleníteni és megmutatni az időjárást [...] A bővítmények kiterjesztik a képességeit, így hallgathatsz Internetes rádiót, nézhetsz Internetes videókat, játszatsz játékokkal, cseveghetsz Facebookon, ellenőrizheted a Gmail fiókot, vagy vezérelheted éppen a nappalidban működő háttérvilágítást is.”

Ahogy korábban említettem, a könyv az XBMCbuntut használja. Ez azt jelenti, hogy nem kell egy Linux disztrót, majd az XBMC-t telepítened – mindezt azonnal megteheted. Tehát a feltelepített XBMCbuntuval itt az ideje, hogy megfelelően megnevezd, felcím-

kézd és rendezd a fájljaidat.

A könyv felénél járunk és ott tartunk, hogy bejuttassuk a médiatartalmunkat az XBMC-be. Ezt megtehetjük az XBMC-vel egy gépen (helyben) tárolt fájlokkal, vagy úgy, hogy másik gépről streamelünk fájlokat. Nem pont kezdőknek szóló anyag, de attól még hasznos és arról szól, hogyan telepítettem az XBMCbuntut a (Google-TV előtti időkből származó) régi Acer Revomra.

Pár oldalt azzal töltöttem, hogy beszéljek a lejátszásról (azaz: stop, start, ffwd, stb.) és az XBMC megjelenésének finomhangolásáról. Ezután kapunk egy Top-6 listát azokról a funkciókról, amelyeket ismerned kell. Ez alapvetően az internetes streaminghez, az Apple/Android eszközökre való streaminghez és ehhez hasonló dolgokhoz való.

A könyv a meglátogatható helyek listájával végződik (segítőkész fórumok, XBMC oldal, XBMC közösségi médiaoldalak, stb.), amely hasznos referencia, ha elrontasz valamit vagy tanácsra van szükséged.

Az „Instant” könyvsorozatok tökéletesek a kezdő számára, mivel nem túl hosszúak és soha nem túl részletesek. Néhányan azt mondhatják, hogy ezek túl rövidek, de jobban szeretem azokat a könyveket, amelyek rövidek és rátérnek a tárgyra (ahol lehet). Egy dolgot mégis mondanék, hogy míg a könyvet 60 oldalasnak írják, egy jó tucatnyi oldalon bevezető/befejező anyag van – így valójában a könyv kb. 50 oldalnyi információt tartalmaz. Még a digitális letöltésért kiszabott 6£-os ár (egy papírkönyvért 13£) is határozottan megéri, ha egy szép XBMC dobozt akarsz telepíteni.



Nomádként vándorlok az asztali környezetek között, sosem tudtam hűséges maradni a Gnome, KDE, XFCE és mások közül egyhez sem. A Unity jött és ment, ahogy az Enlightenment is a Bodhi Linux-szal. Azonban tavaly jobbra a Ubuntu LXDE-jénél ragadtam le, ami egy jó kompromisszum a használható felület és az erőforrásigény között. Ha felfigyelek egy disztribúcióra, amiben új asztali környezet van, általában letöltöm és feltelepítem virtuális gépbe, legalább addig, míg képet tudok alkotni róla. A hosszú listán utolsóként szerepel az Elementary OS, aminek augusztus 11-én jelent meg a 0.2-es „Luna” kiadása.

Ez könnyen lehetett volna az Egy Újabb Ubuntu Alapú Disztribúció ismertetője (az Elementary OS 0.2 az Ubuntu 12.04 LTS-en alapul), két dolog mentette meg ettől: a fejlesztők szerettek volna létrehozni 1.) egy egyszerű és letisztult környezetet, és 2.) valami szépet. Véleményem szerint nagyjából mindkét területen jól teljesítettek.

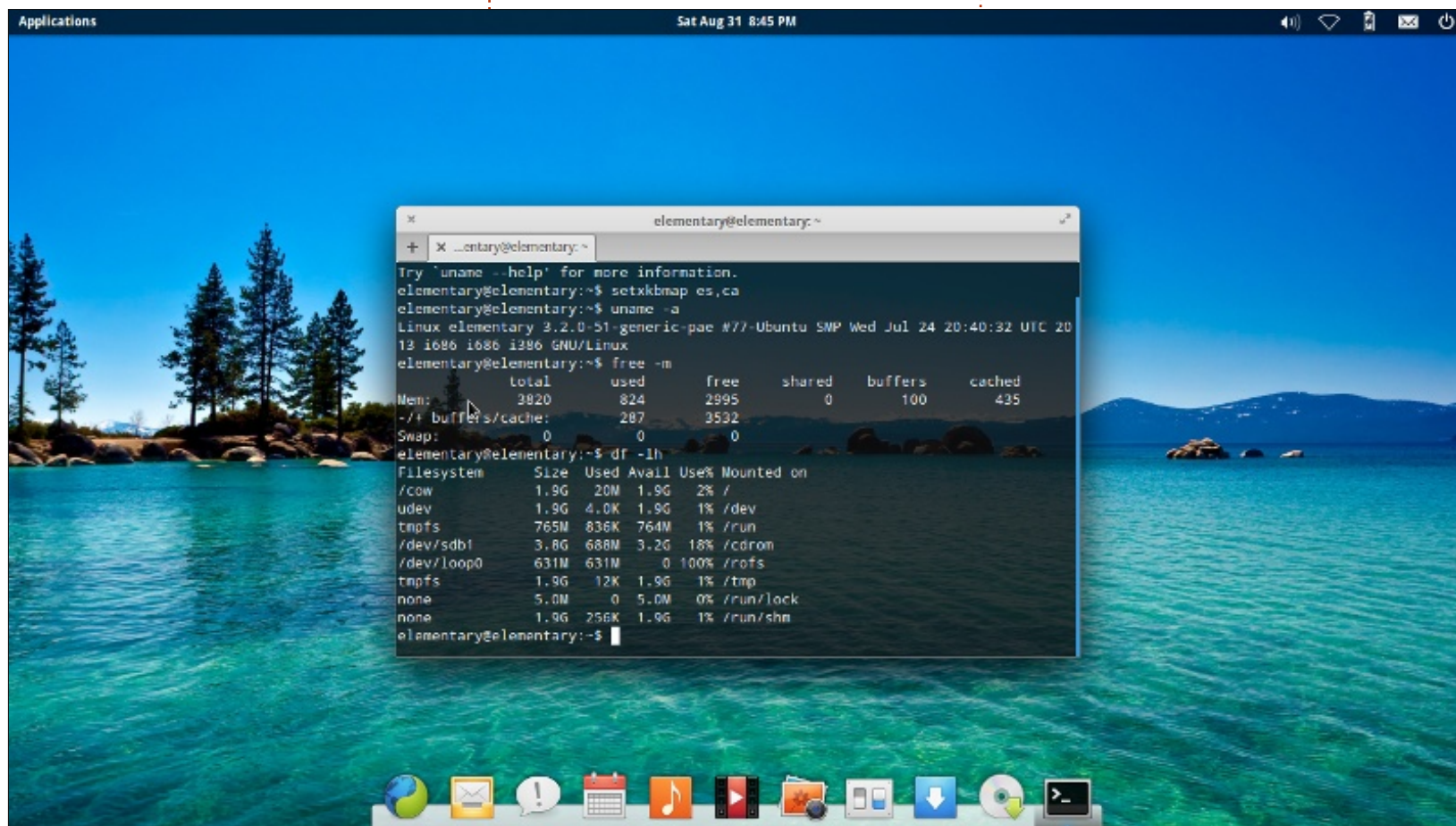
A 700 MB-os képfájl letöltése a

megszokott módon zajlik, egy szerencsétlen kivétellel. Közvetlenül az elején arra kérnek, hogy adományozz egy kisebb összeget a projekt számára (10\$ a javasolt). Én megértem, hogy szükségük van pénzre a fejlesztés folytatásához, de ez így kissé túl rámenős módszer. Azért másik lehetőségként ta-

lálható lejjebb egy teljesen ingyenes letöltést biztosító gomb.

Indulás után az ISO fájl átvált grafikus módba és választhatunk, hogy közvetlenül a lemezről akarunk telepíteni, vagy Live CD-ként használni azt („kipróbálás telepítés nélkül”), a Kubuntuhoz hasonlóan.

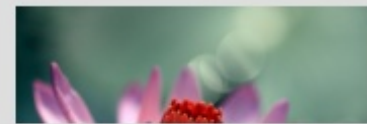
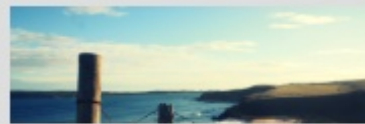
Mindkét esetben a képernyő változtat ide-oda a szöveges és grafikus mód között, emlékeztetve minket, hogy ez még nem egy kész termék, van rajta mit dolgozni. Ezt jelzi a csapat által adott 0.2-es verziószám is.



Live-CD módba váltva, az asztal elég hamar megjelenik. Nem mértem az eltelt időt, de érzésre hasonló, mint az Ubuntu vagy Xubuntu, és valamivel kevesebb, mint a Unity. Alul foglal helyet a dokk, felül a panel az alkalmazások menüvel és az értesítési területtel – és ez minden. Tiszta, kifinomult eleganciát sugall, elég grafikus elemet biztosítva, hogy hozzáférjünk a dolgainkhoz, a legkisebb kavarodás nélkül.

Ezen elemek nagy részét az Elementary fejlesztői készítették házon belül vagy átalakították a disztribúciójukhoz. Az ablakkezelő neve Gala, a felső panelé Wingpanel, az alkalmazásindítóé Slingshot, a dokké pedig Plank – ez a jelek szerint sok kódot tartalmaz a Dockyból. Az alkalmazás- és fájlkezelő a Pantheon Files, az email kliens Geary, és a zenelejátszó egyszerűen Music. A Gtk és Clutter kódkönyvtárakat használják sok más grafikus felülethez hasonlóan.

Az alkalmazások másik részét a mások által fejlesztett programok adják, mint a Midori böngésző és a Shotwell képkezelő. Valószínűleg azért, mert pehelysúlyúak, jól kiteszteltek, és a legtöbb felhasználónak elegendő funkciót biztosít.



tanak. Az Ubuntu Szoftverközpontot is használhatjuk, ha valami „súlyosabbra” van szükségünk.

De ne gondoljuk ezek alapján, hogy a disztribúció szerény memóriaigényű volna. Teszteléskor a használt memória legalább 800 MB volt, kevés terheléssel vagy csak az alap rendszerrel és grafikus felülettel. Ebből a szempontból hasonlít más Ubuntu Live CD-kre, és kicsit nagyobb igényű, mint a pehelysúlyú Ubuntu. Azonban a processzort nem terheli le túlzottan, és az asztali környezet képes elfutni akár

egy Atom processzoron is.

Az Elementary csapata keményen dolgozott a szép külsőn, ahogy az látható az alábbi csodálatos háttereken is. Persze mi sem könnyebb, mint letölteni egy háttérképet a világhálóról, de ez az alap kollekció jó kiindulópont a többségnek, vagyis azoknak, akik nem akarnak sok időt eltölteni az asztal csinosítgatásával. Szerintem ez sokkal jobb, mint az Ubuntu háttérkép gyűjteménye, de persze ez egyéni ízlés kérdése.

A rendszerbeállítások alkalmazás a klasszikus Gnome beállítások panel módosított változata, ahol néhány opció az eredetihez képest más helyre került. A háttérkép, dokk és érzékeny sarkok paneleket összevonták fülekké az asztalbeállítások részbe. Ez hosszú idő óta a lehető legegyszerűbb elrendezés, amivel találkoztam.

A Pantheon Files, a fájlkezelő, nagyon hasonlít a Nemora a Gnome-ból. Beépített lemezhasználat-elemző alkalmazása is van. Ahogy a Launchpad-oldalukon írják „A Files

egy egyszerű, hatékony és szexi fájlkezelő a Pantheon környezet-hez.” Felhívnám a figyelmed a „sze-xi” szóra.

Vannak viszont kisebb változások, mint például a menük hiánya – nem találhatóak meg az ablakokon vagy egy másik helyen. Ez a Unity integráció miatt lehet így: nincs globális menüsáv a képernyő tetején, így nem láthatóak a menük. A Network fülön levő ikonnal létre tudtam hozni egy SFTP kapcsolatot, hogy fájlokat küldjek át egy másik gépre – amit később nem tudtam leválasztani. Szintén nem jelentek meg a Dropbox fájlok állapota, hiába telepítettem fel a pantheon-files-plugin-dropbox csomagot.

Másrészt lehetőség van színekkel jelölni, amit egyértelműen a Mac OS X ihletett. Kiszínezheted a fájlok nevét, ami segíti az osztályozásukat. Lássuk csak, milyen képeket is tettem már be a cikkbe és melyek várnak még vissza?

A felhasználói felület és a honlap, <http://elementaryos.org>, külseje sokat kölcsönöz a Cupertino-i tervezőktől, leginkább a Music alkalmazáson látható a másolás. A legtöbb grafikus elem azonban

egyértelműen a Gnome-os GTK-tól származik, néhány másik a Linux Minttől. Láthatóan több forrásból merítettek ihletet a tervezők. A végeredmény felhasználói szempontból biztosan működőképes, de régi Mac rajongók talán morognak egy kicsit, hogy ez nem ugyan olyan, mint amit ők megszoktak. Az ördög a részletekben rejlik, mint például az ablak gombok elhelyezése az ablakok tetején.

Összességében a végeredmény meglehetősen kielégítő és megér egy próbát azoknak, akik szeretik az egyszerű, letisztult grafikus felületeket. Azt azonban nem árt észben tartani, hogy a tervezési elveik

túlságosan egyszerűsítők lehetnek egyeseknek, például nincsenek ablak- és környezetfüggő menük (nincs jobb katt az asztalon és másutt).

Egy másik kisebb probléma a bizonyos hardvereken tapasztalt instabilitás. Az Acer Aspire AO722-es gépem sok lefagyást tapasztaltam, valószínűleg videokártya-problémák miatt. Bár másik Debian és Ubuntu disztribúciókkal (az alapul szolgáló 12.04-et is beleértve) nem volt gondom ezen a számítógépen. Kipróbáltam két másik laptopon is, azokon rendesen működött. A kulcsszó: tesztelés.

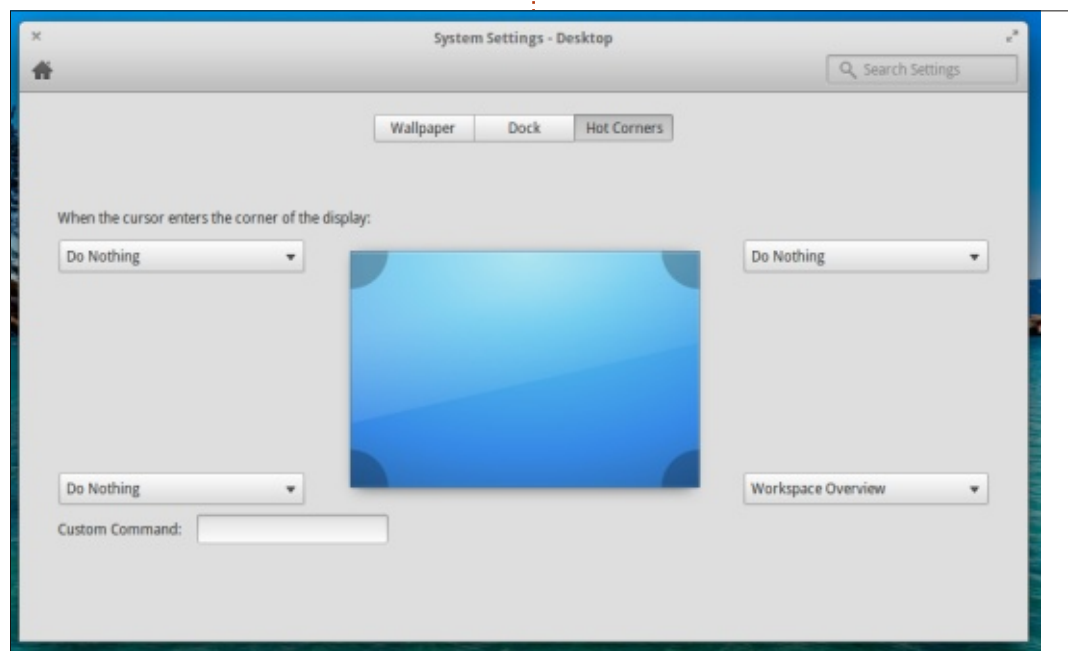
A felhasználói felület ugyan még erősen fejlesztés alatt áll, de a kalandvágyók alávethetik egy próbának. Szokás szerint ajánlott gyakran elmenteni a fontos adatokat, mondjuk egy másik számítógépre vagy felhőbe. A csapat egyszerűsítő mantrájának következményeképp nincsenek telepítve az olyan alkalmazások, mint például a LibreOffice; de ezt az apró problémát megoldhatjuk az apt vagy a Szoftverközpont segítségével.

Alternatív megoldásként egy meglevő Ubuntu 12.04. telepítésből is kiindulhatunk és a szükséges csomagokat a projekt Launchpad tárolóiból adjuk hozzá:

```
deb http://ppa.launchpad.net/elementary-os/stable/ubuntu precise main
deb-src http://ppa.launchpad.net/elementary-os/stable/ubuntu precise main
```

Először bizonyosodjunk meg róla, hogy a rendszerünk naprakész-e. Aztán a fenti két sort illesszük be az `/etc/apt/sources.list` elejére és adjuk ki a következő parancsokat:

```
apt-get update
apt-get install elementary-desktop elementary-standard elementary-artwork
```

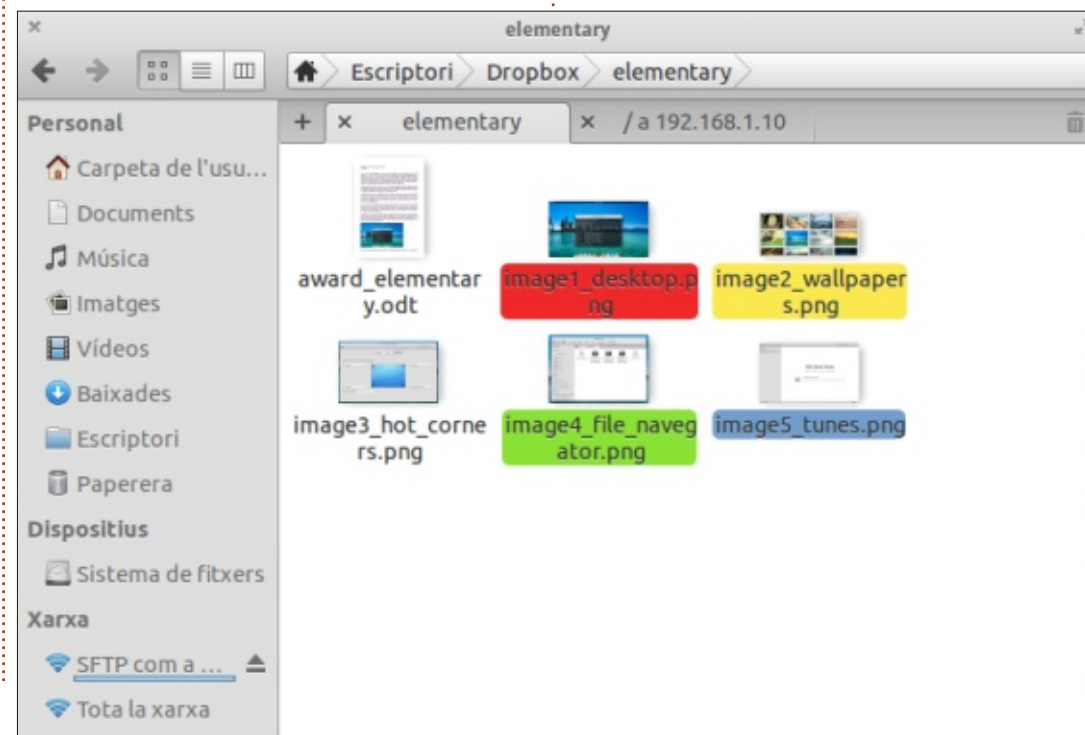
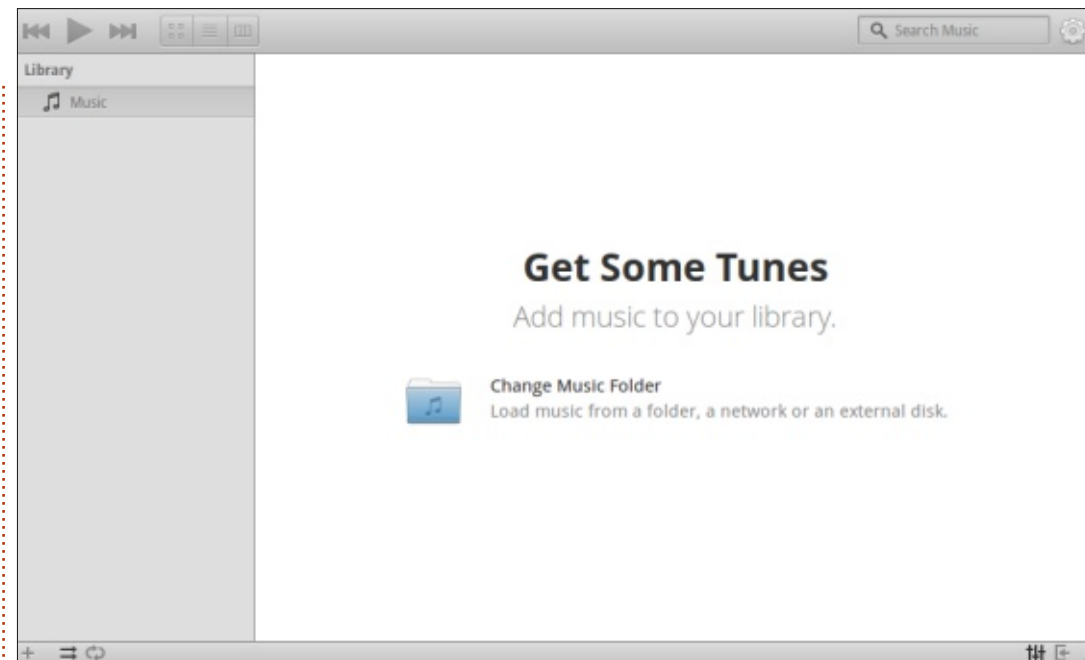


Körülbelül 47 MB-nyi csomag kerül letöltésre egy módosíthatatlan 12.04-es Ubuntu-nál. Előfordulhatnak ütközések (például az elementary-scan és a simple-scan között), de ezekkel ne foglalkozz. Szükség lesz a gnome-tweak-tool csomagra, hogy lecseréld az aktuális widget témát az Elementaryra, és el kell távolítanod a plymouth-theme-ubuntu-text és plymouth-theme-ubuntu-logo csomagokat, hogy az Elementary „e”-képernyője látszódjon az indítás/leállítás folyamán az Ubuntu bíbora helyett.

Látva, hogy milyen fejlődést értek el ezek a srácok a 0.1-es kiadás óta, biztosan előállnak még pár érdekes dologgal az elkövetkező néhány évben. Érdekes lesz fél szemünket rajta tartani a projekten.



Alan informatikát tanít a Escola Andorrana de Batxillerat középiskolában. GNU/Linux kurzusokat tartott az Andorra-i egyetemen, és jelenleg GNU/Linux rendszergazdai ismereteket oktat az Open University of Catalunya-n (UOC).





Szoftverek a ringben

Írta: Tushar Bhargava

Ha GNOME-alapú asztali környezetet használsz, akkor valószínűleg csak a Shotwell és F-Spot képkezelőkről hallottál. Van azonban egy másik lehetőség is, egy ismeretlen nagyjú: a digiKam. Ha a nagy „K” betűből nem jöttél volna rá, segítsek: a digiKam a KDE projekt része. Ez az alapértelmezett képkezelő a Kubuntuban. De vajon érdemes ezt választani az ismerős GNOME-alkalmazások helyett? Olvass tovább és megtudod.

LOVAGI KÜLDETÉS

„A nagy dolgok is kis dolgokból keletkeznek.” – John Dryden

Raju Renchinek, aki az illinoisi Egyetem hallgatója és elkötelezett Linux felhasználó, volt egy problémája. A fényképezőgépeiről csak nehézkes parancssori műveletekkel tudta a képeit átmásolni a merevlemezre. Nem volt egy könnyen kezelhető és áttekinthető felületű alkalmazás a feladat elvégzésére. És az átlagfelhasználóknak nehezebbre esik használni a parancssort. Szerencsére Renchi jártas volt a programozásban, így képes volt megol-

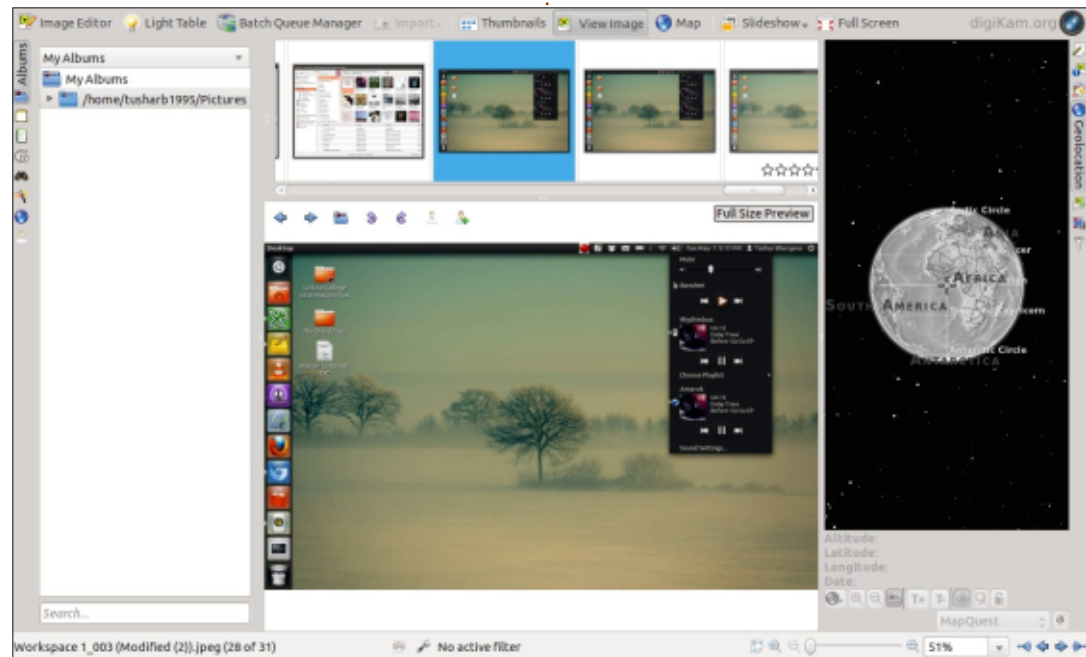
dani a problémát. Tervezett egy egyszerű felületű programot, amivel a képeket könnyen át lehetett másolni fényképezőgépről számítógépre. Ez volt a digiKam projekt, ami 2001-ben indult. Gilles Caulier – jelenlegi vezető fejlesztő és projekt koordinátor – visszaemlékezésében azt írta, hogy akkortájt nem volt hasonló alkalmazás Linuxra.

Amikor 2005-ben Renchi átadta a gyeplőt Cauliernek, a digiKam egy kezdetleges programból gyorsan teljes értékű képkezelő és -rendező szoftverré alakult. A TUX magazin olvasói díját is megnyerte abban az évben a legjobb képkezelő szoftver kategóriában. A cikk további részében azt szeretném megvizsgálni, hogy mi teszi különlegessé.

FELHASZNÁLÓI FELÜLET

A felhasználói felület (UI) az első rés a pajzson. Három oszlopból áll, gombokkal mind a négy oldalán. Az első oszlop használható fájl- vagy címkekezelőként, naptárként vagy idővonalként. A második oszlopban láthatóak a képek miniatűrjei. A

harmadik oszlop, ami kezdetben össze van csukva, mutatja a fájl tulajdonságait, metaadatokat, színeket, földrajzi helyet, címkéket és még a képverziókat is. Szinte halom, ahogy azt kérdezték: „Ez mind rendben van, hol itt a probléma?”. Nos, ez a sok dolog az UI-t nagyon zsúfolttá teszi, ezért az új felhasználók számára nehezen kiismerhető. Az apró gombok súlyosbítják a gondot, és általánosságban véve az UI nem igazán intuitív. Másrészt a funkciógazdagság biztosan vonzó lesz a komolyabb fotósok számára.



A sötét lovag

A digiKam azt is ígéri, hogy „profi módon kezelheted a képeid”.

IMPORTÁLÁSI LEHETŐSÉGEK

A digiKam első indításkor egy varázslóval végigvezet a beállítási folyamaton. Ekkor kell megadnod egy mappát, ami a képeid mappájaként fog működni. Először a digiKam ebben a mappában minden képet átnéz és leltárba vesz. Későbbi indításokkor már csak a mappába került új képekkel foglalkozik. A varázsló egyszerű és átgondoltan



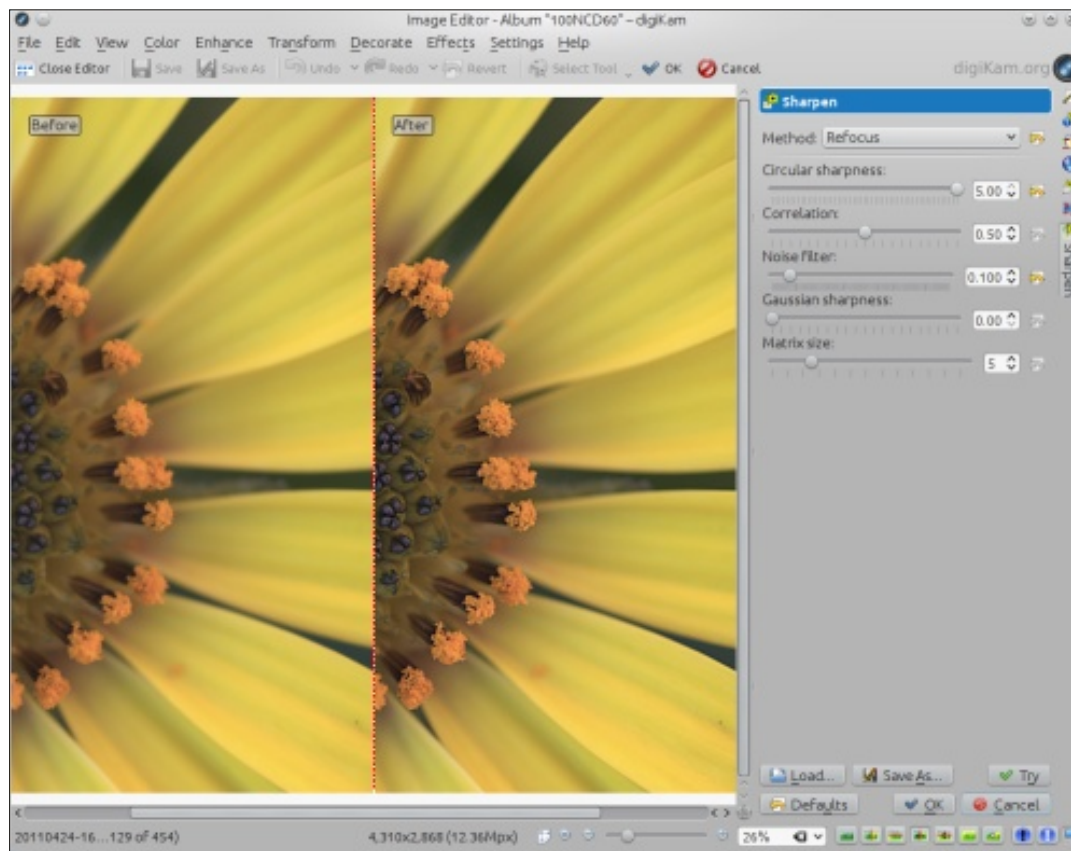
lett megtervezve. Biztosítja, még ha új felhasználója is vagy a digiKamnak, hogy a képeid mindig kéznél legyenek. Igazán nagyszerű.

A digiKam eredetileg csak azt a célt szolgálta, hogy a képeket a fényképezőgépről a számítógépre át lehessen másolni. Ezt a feladatot jól teljesíti, és sokféle fényképezőgépet is támogat. Sajnos az én Nikon CoolPix P500-asom nem kompatibilis vele. Ez csalódást okozott nekem – különösen mivel a Shotwellnek nem volt problémája a gépem felismerésével és a képek átmásolásával.

Sok kép van a felhőben is eltárolva. A digiKam bátran ajánlkozik, hogy megy és letölti ezeket. Képes a PicasaWeb, SmugMug és Facebook oldalakról is képeket importálni, és ezzel minden versenytársát veri ebben a kategóriában. Mivel képeink többsége közösségi oldalakon található meg, mint például a Facebook, akár csak a világhálóról importálás lehetősége miatt is érdemes lehet a digiKamra váltani.

KERESÉS

A digiKamban van egy egyszerű



keresősáv, ami sok felhasználónak elegendő lehet. A kereséseket el is lehet menteni. De természetesen a digiKam nem áll meg itt, lehetőség van részletes keresésre is, ami olyan pontos, mint egy orvlövész távcsöves puskája. És legalább annyira összetett. Csak a legelszántabb fotósok próbálják meg betörni ezt a hatékony eszközt, amely olyan keresési opciókat is tartalmaz, mint a fényképezőgép rekesznyílása és fókusz távolsága.

KÉPSZERKESZTÉS

Ha az eddigiekből még nem lenne világos számodra, had öntsem szavakba: a digiKam egy képkezelő profiknak. Ezért a beépített képszerkesztője egy alaposan felszerelt műtőre emlékeztet. Az eszközök az alapvető elforgatástól a haladó fényerő, színárnyalat és telítettségig terjednek. Sok helyen megtalálható az automatikus beállítás lehetősége, amivel a digiKam-

ra hagyjuk a munka nagy részét. Szintén vannak előtte/utána előnézetek, amik egyformák a képzetlen szemeknek (mint az enyém is). És a műtét? Természetesen ráncfelvarrás a képen. Még jobb, hogy ha a műtét rosszul sikerül (és a barátod arca egyszer csak eltűnik, azt a megnyomást keltve, hogy Álmosvölgy lovasával haverkods), simán csak nem mented el a változásokat. Huh! Kösz digiKam, másképp a fejemet vették volna.

EXPORTÁLÁSI LEHETŐSÉGEK

A digiKam a FedEx mottóját követi a képek exportálásakor – „Bárhova szállítunk”. Az olyan lehetőségekkel, mint képküldés Facebookra, PicasaWebre, Flickr-re, iPodra, távoli PC-re, vagy emailként esetleg exportálás HTML-be, a digiKam messze maga mögött hagyja a versenytársait.

KÖVETKEZTETÉS

A digiKam egy egészen hatékony képszerkesztő és -kezelő. Ha profi fotós vagy, mindenképp ki kell próbálnod. Másoknak elrettenő lehet zsúfolt felülete és számtalan funkciója. Azoknak is ajánlom a széleskörű import és export lehe-

tőségek miatt, akik fel- és letöltenek képeket a világhálóról. Érdekes megemlíteni, hogy ez egy KDE alkalmazás, amit én Ubuntu-n próbáltam ki. Caulier a „teljes KDE integrációt” említette a projekt legfőbb eredményeként. Lehet, hogy GNOME környezetbe nem illik bele. Végül is a digiKam beváltja az ígéretét és profiként kezelheted vele a képeidet, mindezt a nyílt forrás minőségével.

ÖSSZEGZÉS

Jó:

- Sok opció
- Kiterjedt importálási és exportálási lehetőségek, hangsúllyal a webben
- Robusztus címkéző rendszer
- Beépített képszerkesztő tucatnyi eszközzel a képek finomhangolásához
- Nagyszerű varázsló a kezdeti beállításokhoz

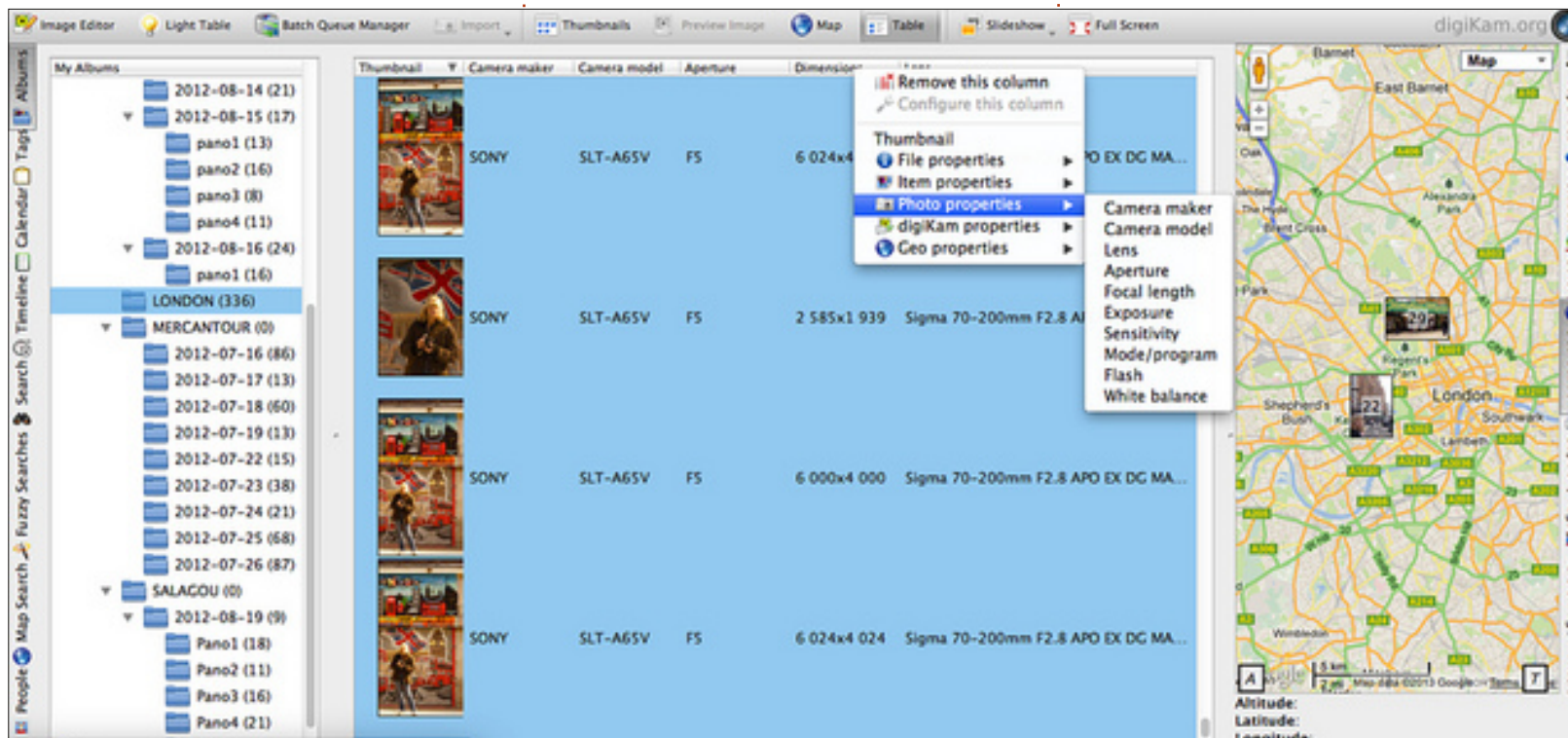
Rossz:

- Zsúfolt felület, kis gombokkal,

nem kimondottan felhasználóbarát (emlékeztetőül: ez egy KDE alkalmazás és én Ubuntu alatt futtattam)

- Nagy helyigény a merevlemezen
- Néhány funkció időnként lefagy

Honlap: <http://www.digikam.org/>



Tushar 17 éves leendő főiskolai hallgató, imádja az Ubuntu-t és a szabad szoftvereket. Szeret Java és C++ nyelven programozni, és élvezzi az írást. Mostanában Android alkalmazások fejlesztésével próbálkozik. Ha tetszett ez a cikk, iratkozz fel a blogjára további írásokért:

tusharbhargava.wordpress.com



ÚJABB SOLYDXK-RAJONGÓ

Először kiábrándultam az Ubuntu-ból egy pár évvel ezelőtt, mert a kezelőfelülete nem egyezett az ízlésemmel. Voltak más bajaim is – de azért a legtöbbel együtt tudtam volna élni a továbbiakban is, a gépemben van annyi erőforrás, hogy a grafikával megbirkózzon.

Végül a Linux Mintnél kötöttem ki, ami végül is Ubuntu-alapú. A MATE, és a Cinnamon asztali környezetet is sokkal felhasználóbarátabb. Végül a Cinnamon mellett döntöttem és megszerettem.

Aztán a Full Circle-ben találtam egy különvéleményt a SolydXK-ról – vagyis ez a ti lelketeken szárad, nemde? [szánjuk-bánjuk bűnünket – Ronnie]

Először a „kipróbálom”-partícióra telepítettem a SolydK-t, mert a KDE-vel már évek óta nem foglalkoztam. Az asztal teljesen összevissza lett tőle, a hangkeverő pedig nem engedte az egyensúly beállítását. Úgyhogy tettem egy próbát a SolydX-szel. Meglepetésemre az Xfce teljesen „egy húron pendült” az agyammal, így folytattam a próbálgatását.

Pár hétrel ezelőtt úgy döntöttem, hogy lépek – csináltam a Mint-ről egy biztonsági mentést, és telepítettem a SolydX-et. A Home partícióval volt egy kis gond, de az valószínűleg az én hibám volt, és sikerült is szépen helyrehozni, de alapvetően a legtöbb dolog pont úgy működik, ahogy akarom. Nagyon örülök annak, hogy végre szabadon kószálhatok a rendszerben a grafikus felületnek köszönhetően.

A gördülő disztribúció teljesen lenyűgözött.

Azt hiszem, egyet kell, hogy értek Robin Catlinggel. Javasolnám, hogy változtassuk meg a „Független magazin az Ubuntu Linux közösségért” címet „Független magazin a Linux közösségért” címre. Egyedülállóan csodálatos forrásnak találok.

Dave Rowell

Ronnie megjegyzése: *Az elsődleges profilunk az Ubuntu, de örömmel fogadunk írásokat más Linux disztrókról is. Korábban már cikkezünk az Androidról, stb. Csak ismételni tudom magam: csak azt tudom lehozni, amit ti, olvasók küldtök nekem.*

Csatlakozz:



goo.gl/FRTMI



facebook.com/fullcirclemagazine



twitter.com/#!/fullcirclemag



linkedin.com/company/full-circle-magazine



ubuntuforums.org/forumdisplay.php?f=270

A FULL CIRCLE-NEK SZÜKSÉGE VAN RÁD!



Olvasói tartalom nélkül a **Full Circle** egy üres pdf fájl lenne (amit szerintem nem túl sokan találnának érdekesnek). Mindig várunk cikkeket, termékbemutatókat, teszteket, vagy bármit. Még az olyan egyszerű dolgok, mint egy levél, vagy egy képernyőkép is segít megtölteni a magazint.

Az irányelveinkről a **Hogyan írjunk a Full Circle-be** cikkben olvashattok.

Az utolsó oldalon találjátok, hogy hova kell küldeni a cikkeket.

SolydXK

home of

Solyd



Solyd



Qmotion

Olvastam a cikket a magazinban [a „motion”-alkalmazásról szólót]. A motion használata elég problémás tud lenni, ráadásul nem kimondottan felhasználóbarát. Helyette tudom javasolni a qmotion-t: http://slist.lilotux.net/linux/qmotion/index_en.html

Stephane List
(Qmotion fejlesztő)

Debian

Kezdő vagyok: most februárban lettem Linux-felhasználó. Nem vagyok sem IT-guru, sem kocka, emellett már vagy 50 éves vagyok. Arra használom a számítógémem, hogy elvégezzek vele dolgokat – nekem a gép egy eszköz, sem mint érvényesülési lehetőség.

Szeretnék szívből jövő köszönetet mondani a Xubuntu csapatának, mert ez az a disztribúció, amit képes voltam telepíteni a gépemre és használni is. A gépem egy régi Thinkpad T43p – az Ubuntu nagyon jó, de az én gépem erőforrásai nem bizonyultak hozzá elegendőnek.

Pillanatnyilag Debian 8 Jessie

fut a gépem (épp tesztelem), Gnome 3, korábban pár hónapig Wheezy (stabil).

Megosztanám az én szerény, kezdő álláspontomat veletek, azok után, hogy elolvastam Robin Catling alapos, mélyreható elemzését.

- Az Ubuntu nagyszerű, sok Canonical marketingötlet szintén (utoljára a kínai Dell-Ubuntu szövetségről olvastam);
- A Linux rendelkezik a világon a legtöbb hozzáférhető csomaggal;
- Nagyon sok minden elképesztően innovatív és egyedülálló – állítgatni szinte semmit nem kell, ha pedig mégis, akkor a grafikus kezelőfelülettel ez könnyedén megy.

De, DE, a Unity asztali környezettől kicsit zavarba jöttem. Kipróbáltam a Gnome 3-at Ubuntun, Debianon, Fedorán és OpenSuse-n.

Azt olvastam, hogy lesz egy Mir nevű megjelenítő szerver az Ubuntuhoz, meg egy Wayland nevű másik az összes többi Linuxhoz. Nem vagyok szakértő, így nem tudom, miért döntött a Canonical a Mir fejlesztése mellett, ahelyett, hogy beszálltak volna ők is a Waylandbe.

A Debian telepítése számomra kicsit bonyolultabbnak bizonyult –

néhány terminál-feladat ismerete kötelező hozzá –, de végül sikerült, mert a dokumentációja egyszerű és egyértelmű.

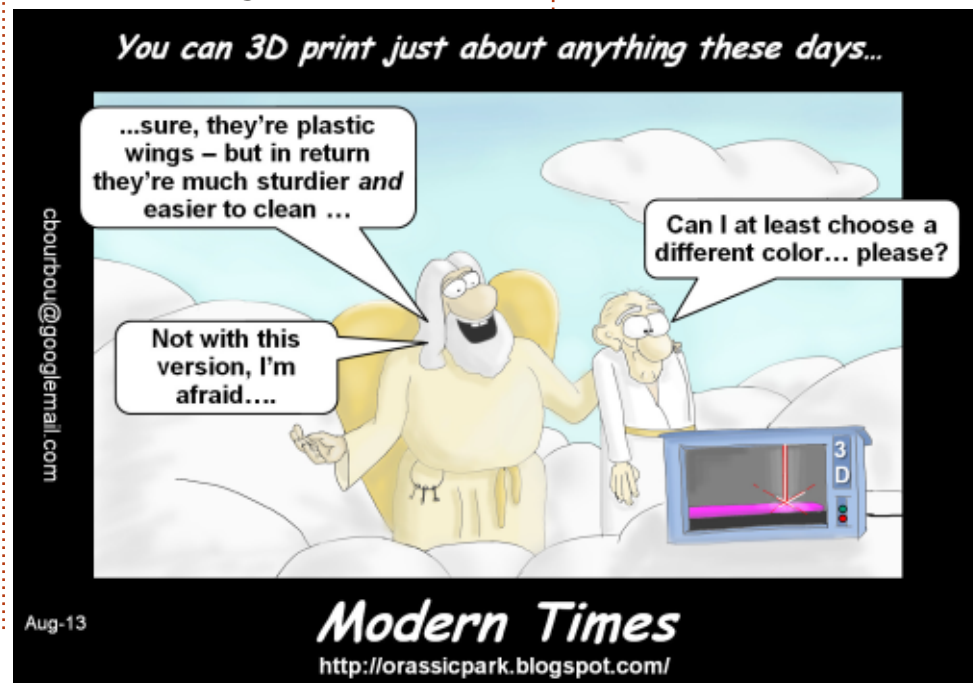
Lehet, hogy kicsit konzervatívak, de a végeredmény egy nagyon is megbízható rendszer – a stabil kiadás sziklaszilárd, és a tesztverzió is teljesen megfelel egy magamfajta felhasználónak. Óriási mennyiségű csomag áll rendelkezésre és még kísérletezgetni is lehet az új verziókkal vagy természetesen maradhatunk a stabilabb, régebbi változatoknál is.

Én maradok a Debiannál, mert ennél érzem leginkább „otthon”

magam. Demokratikus hozzáállásuk a problémákhoz és a fejlesztésekhez nagyon tetszik, szabadon dönthetek arról, hogy mennyire vagyok hajlandó kockáztatni és új dolgokat kipróbálni, szemben a Linuxon tapasztalt stabilitással.

Hozzá kell tennem azt is, hogy ha valaki nem szeret annyira terminállal dolgozni, de mégis szívesen kipróbálná a Debiánt, akkor van néhány remek Debian-alapú deriváció: rögtön ott van a Mint LMDE vagy a SolydXK. Ezeket már kipróbáltam, de van még temérdek más Debian-alapú disztribúció.

Gabriele Tettamanzi

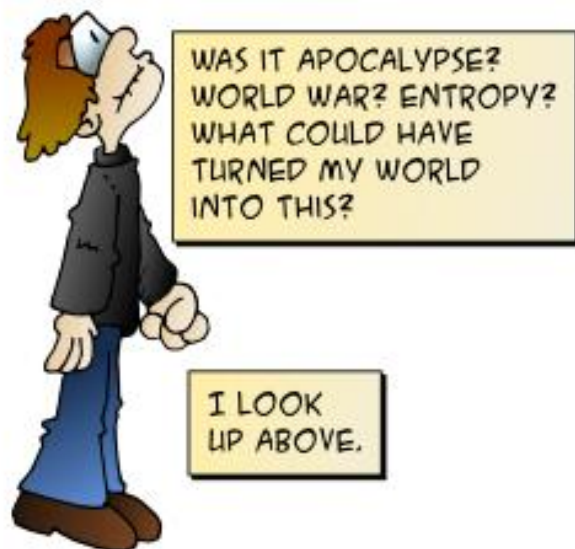


Tuxidermy

PENSADOR LOUCO



LOST.
I'M LOST.



BUT THERE IS NOTHING OUT THERE. ONLY THIS INFINITE BLEACHED NIGHTMARE.

AND I PRAY FOR AN ANSWER: WHERE AM I?
WHAT HAVE I BECOME?





K Biztonsági mentést szeretnék készíteni a DVD-gyűjteményemről.

A Nézd meg a Handbrake-et: <http://handbrake.fr/>

Egy másik lehetőség ezen parancs használata

```
dd if=/dev/cdrom of=/útvo-  
nal/dvd.iso
```

K Ubuntu 12.04 felhasználó vagyok, frissítenem kellene a legújabb verzióra?

V Ha szeretnéd, hogy a dolgok simán működjenek, maradj a 12.04-nél, egészen addig, amíg a 14.04 nincs kinn pár hónapig.

Ha a vadiújat szeretnéd, akkor frissíts. A hátránya az lesz, hogy minden hat hónapban frissítened kell majd a következő LTS kiadásig. Ha frissítesz, akkor nem hagyatsz ki egy verziót sem. 12.04-ről frissítened kell 12.10-re, majd 13.04-re, utána 13.10-re és 14.04-re, akkor lehetőséged lesz leállni a frissítésekről.

K Nem sikerül megoldanom, hogy a Rythmbox kapcsolódjon a bluetooth fejhallgatómhoz. A notebookomban beépített bluetooth van.

V Telepítsd fel a Bluemant, és használd azt, hogy összkapcsold az eszközöket, mielőtt elindítanád a Rythmboxot.

K Hogyan telepíthetem Ubuntu 13.04 alatt a Kompozer alkalmazást?

V (Köszönet **Lars Noodénnek** az Ubuntu Fórumról) Nézd meg ezt a weboldalt: <http://linuxg.net/how-to-install-kompozer-on-ubuntu-13-04-12-10-12-04/>

Jelenleg a Kompozer nincs karbantartva. Létezik jó pár alternatívája, mint például a Blugriffon.

K Lubuntu 13.04-et használok, és nem tudok hangokat használni LibreOffice Impressben?

V Távolítsd el a LibreOffice 4.0 verzióját, és a LibreOffice weboldalról telepítsd a 4.1-es verziót. Meg kell változtatnod az alapértelmezett letöltési opciót 32-ről 64 bitre. A telepítés eléggé zavaró, én nem szeretem, amikor kicsomagolja a .gz fájlt, és a létrehozott mappa neve is túl hosszú. Legalább az Olvass El hasznos.

K A Szoftverkezelő segítségével telepítettem a Compizt és a Conkyt (az emberek azt mondják, hogy ezek nagyszerűek), de nem jelennek meg a menüben?

V Azok parancssori programok, amelyeket a Terminálból tudsz futtatni.

K Nagyon fontos lenne tudnom, hogy a live555 szerver telepítve van az én szerveremre vagy sem.

V `sudo apt-get livemedia-utils`

K Nekem egy 2.5-3 éves Packard Bell Easynote TS laptopom van, egy ideje folyamatosan melegedési gondokkal küzdök.

V (Köszönet az eredeti beküldőnek) Követtem Thee utasításait és a számítógépet bevitettem egy javítóműhelybe, ahol teljesen kipucolták, rengeteg por és piszok gyűlt össze a ventilátoroknál és a hűtőbordáknál. Új hűtőpasztát tettem a processzorra, és a laptopom úgy működik, mint újkorában. A hőmérséklet 80-ról leesett 50 fokra.

K Egy projekt miatt egy második merevlemez tettem a számítógépembe. Ezt kellett beállítanom az első helyre a BIOS-ban, mert csak ez után tudtam átállítani a boot sorrendet. Ezután eltűnt a swap partícióm.

V Használd a

`gksudo gedit /etc/fstab`

parancsot, keresd meg azt a sort, ahol a swap van, majd írd át sda2-ről sdb2-re, vagy arra a számra ami épp nálad van. Indítsd újra a rendszert, és a swap újra megjelenik.

LEGAKTÍVABB ÉS LEGJOBB KÉRDÉSEK AZ ASKUBUNTUN:

* Hogyan futtathatok terminálból egy alkalmazást paraméterrel, úgy, hogy ne veszítsem el a terminált?
<http://goo.gl/fhlwCl>

* GTK+ témák nem jelennek meg
<http://goo.gl/9o97lr>

* Nem találom, nem tudom telepíteni a Canon MP230-at Ubuntu 12.04-re
<http://goo.gl/G17vHG>

* Ubuntu 13.04-ben a képernyő világosság csak billentyűkkel változik
<http://goo.gl/Ch8xYe>

* Telepítési problémák a terjesztés szekcióban
<http://goo.gl/Vi7oCS>

* Milyen haszna van a „nobody” felhasználónak?
<http://goo.gl/FCXWjR>

* Hagyjuk ki a *-ot a parancssorból
<http://goo.gl/nsPk4R>

* Thunderbirdet kell használnom, hogy email-értesítéseket kapjak?
<http://goo.gl/7Sx8le>

* Mi a különbség a sudo su és a sudo -i parancsok között?
<http://goo.gl/cOAHLS>

* Hogyan helyettesítsük a Windowst Ubuntuval?
<http://goo.gl/CQowhd>

* Hogyan jelenítsük meg a GRUB menüt, miután Ubuntut telepítettünk Windows 8 mellé?
<http://goo.gl/ugsy1l>

* Hogyan nyissuk meg a Nautilus (Fájlkezelő) beállításait?
<http://goo.gl/kFyEGY>

* Parancssori problémákkal küzdök 13.04 alatt
<http://goo.gl/Wo9Fo7>

* Nincsenek hálózati eszközök frissen telepített a 12.04 verziótn
<http://goo.gl/8clrfW>

TIPPEK ÉS TECHNIKÁK

Nincs hang

Hetente általában egyszer látok valamilyen „a számítógémem nem adja ki a hangot” problémát.

Néha nagyon sok információt megadnak a szoftverbeállításokról,



de nagyon keveset a fizikai dolgokról, arról, hogy mi kellene hangot kiadjon, hogyan van csatlakoztatva: fülhallgató vagy hangszóró, előre van csatlakoztatva vagy hátra, ha TV, monitor hangszórójáról van szó, akkor HDMI-n keresztül van-e csatlakoztatva? És persze, milyen program kellene a hangot leadja (VLC híres a hangok lenémítéséről, bármilyen ok nélkül)

Futtattok egy hangszórótesztet? Itt vannak a lépések, hogyan futtasunk hangszórótesztet különböző környezetekben:

1. Jobb klikk a hangszóróikonra, és bizonyosodj meg, hogy nincs lenémítva. Kiklikkelj a hangszóróikonra, és válaszd ki a Hang Beállításokat. Jegyezd meg, melyik alkatrész van kiválasztva, mint hangkimenet, és mi van beállítva mint Csatlakozó a legördülő listában. Kattints a Hardware lapra, jegyezd meg milyen profil van kiválasztva, és ott van a Hangszóró Tesztelése gomb a jobb alsó sarokban. Amikor rákattintasz, felajánlja, hogy teszteli a bal és jobb első hangszórókat. Alapból rossz Csatlakozó volt kiválasztva, ennek a megváltoztatása megoldotta a problémát.

2. Alapjában véve ugyanaz a proce-

dúra, csak más megfogalmazásban. Jobb klikk a hangszóróikonra, és válaszd ki a Hang Beállításokat (megjegyezném, a hang itt is lehet némitva). A Hardware lap megmutatja, hogy milyen alkatrész van kiválasztva és ugyanúgy jelen van a Profil legördülőlista és a Hangszóró Tesztelése gomb. Itt is van egy Némitás jelölőnégyzet.

Tapasztalataim szerint az esetek 80%-ban azért nincs hang, mert le van némitva (vagy a hangerő van nullára állítva) a három hely egyiken: Hangszóró ikon, Hang Beállítások vagy az alkalmazásban, ugyanakkor néhány fülhallgatónak a kábelén is van hangerőszabályzó – tehát van 4 „egyszerű” válaszuk.

A problémák nagy része megoldható az Alsamixer segítségével, de szükség lesz pár perc ráfordításra, hogy megtanuld, hogyan kell használni (<http://en.wikipedia.org/wiki/Alsamixer>).

És ha ez sem működik, akkor elő kell rántanod a Google képességeidet.



Egy hosszú számítógépes karrier után, miközben a Computing Canada and Computer Dealer News szerkesztője volt, **Gord** most többé-kevésbé visszavonult.



Játékok Ubuntu

Írta: David Rhys Forward

A Faster Than Light (Gyorsabban, mint a fény, ismertebb nevén: FTL) egy felülről lefelé haladó, valós idejű stratégiai játék a Steamen, amelyet a független Subset Games cég készített. A játékos egy űrhajó legénységének vezetője lesz, akik birtokában nagyon fontos információk vannak. Ezeket kell eljuttatniuk egy több szektorral arébb lévő szövetséges flottának. Hogy komoly legyen a kihívás, minden szektorban egy hatalmas lázadó flotta vesz üldözőbe.

Az egyszerű történet miatt a készítők egy részletes irányítási rend-

szert alakíthattak ki. Meg kell javítanod a hajót, ha megsérült, döntéseket kell hoznod, amikor támadás éri. Ilyen döntés lehet például, hogy a csata közepébe ugrasz-e vagy elvonsz-e valahonnan energiát a fegyverek erősítésére. A játékos ugrás segítségével közlekedik a játékokban és bizonyos körülmények között még a halál markából is képes megszökni csata közben. Természetesen össze fogsz futni a lázadókkal. Az FTL játékelmény magját ezek a valós idejű, hajó-hajó elleni küzdelmek adják, és elég sok alkalommal azzal növelik a feszültséget, hogy minden pillanatban vil-

lámgyors döntések meghozatalára kényszerítenek.

Fejlesztheted a hajód védelmi és fegyverrendszerét, hogy könnyebben haladj előre a küldetéssel (például fejlesztheted a pajzsod, hogy több találatot bírjon ki, vagy vehetsz új fegyvereket). A játékban használt fizetőeszköz a törmelék (scrap), amiért fejlesztést, hajótörzsjavítást vagy éppen az életed veheted meg a lázadóktól. Nem csak a fegyverzetet tudod fejleszteni, de a legénység is szintet lép, ahogyan a hajón különböző beosztásokba rakod őket. Például, ha a

legénység egyik tagját a gépházba rakod, akkor a karakter gépészettel kapcsolatos tapasztalata nőni fog.

Több órát játszottam az FTL-lel. Annak ellenére, hogy még csak az első részen vagyok túl, így is sok minden történt. A hajómat elfoglalta egy ellenséges legénység, a pajzsomat aszteroidák pusztították el, így az ellenséges hajó használhatatlanná tudta tenni a hajtóműveimet és a fegyverzetemet, és a következő ugrásommal egy ionviharban landoltam, ami lezabálta a reaktorom energiáját (és mindez az egyik első ugrásom alatt történt). A



nehézségi szint véletlenszerű változása idegesítő tud lenni (még könnyű szinten is). Az ellenségek véletlenszerűen jelennek meg és kiszámíthatatlan, hogy milyen fegyverzetük van. Az ilyen elhalálozás maradandó, vagyis előlről kell kezdened a galaxison át tartó utazást. Ez gyakran előfordul, ahogyan folyamatosan tanulsz a korábbi hibáidból, de dühítővé válik, amikor csak nehéz ellenfelekkel találod magad szembe.

Legszívesebben hangosan ünneplnél a győzelmedet minden megnyert csata után, de ugyanakkor már előre félsz a következő megpróbáltatástól, amikor végignézel a sérült törzsön vagy már csak egy túlélő van a legénységből és fogytán van az üzemanyag.

Nekem a zenéje az egyik személyes kedvencem – hozzájárul a játék atmoszférájához, akár az űrben lebegsz, akár egy izgalmas csata kö-

zepén vagy. Ez egy bónusz, amit letölthetsz a játék mellé (plusz pénzért természetesen), de megéri az árát, mert nem kis munkabefektetéssel készült el. A játék grafikus stílusa 16 bites kinézetet kapott, amitől a játék még inkább tetszetős.

Összegezve a játék nagyon jó élményt nyújt, és ha szereted a stratégiai játékokat és a sci-fi műfajt, akkor azonnal felkelti az érdeklő-

désed ez a cím. De a megpróbáltatások tökéletes kiszámíthatatlansága olyan nehézség, ami néhány játékosnak nem fog tetszeni. A 6.99£-os árával nem tudom eléggé ajánlani ezt a játékot. Szórakoztató játszani, és rengetegszer újrajátszható.



David viszonylag új az Ubuntu porondján, de eddig nagyon élvezi. Imádja a játékokat, és egyszer játékfejlesztő szeretne lenni. Nézd meg az oldalát:

rhysforward.carbonmade.com



Az én asztalom

Itt az alkalom, hogy megmutasd a világnak az asztalodat (desktop) vagy a PC-d. Küldj képernyőképeket és fényképeket a misc@fullcirclemagazine.org e-mail címre! Kérlek, mellékelj egy rövid szöveges leírást az asztalodról, a saját gépedről vagy az asztalod illetve a PC-d bármely egyéb érdekességeiről.

Acer Aspire One Kav60
Netbook

OS – Ubuntu 13.04

Felbontás – 1024x600

Processzor – Intel Atom N270 32
bit

Grafika – Intel GMA 945GME
x86/MMX/SSE2

Memória – 1 GB

Merevlemez – 160 GB

Először úgy gondoltam, hogy Xubuntut, Lubuntut vagy hasonló pehelysúlyú GNU/Linux disztrót telepíték, de észrevettem, hogy csak az Ubuntun nem szaggat a Youtube-videók lejátszása. Ahogy a kompozit videólejátszóké sem. A rendszer ugyan kicsit lassan fut, de nem túl rossz egy ilyen netbookhoz képest. Nemsokára megkapom a következő laptopomat, akkor majd jobban ki tudom használni az Ubuntut.

Aya Skull



Anyolcéves lányom kapta meg a régi laptopomat. Eléggé használhatatlan volt Windowszal, különösen az XP-vel. Nagyon boldogan meséli mindenkinek, hogy az ő számítógépe „Linux Mint” és az Xfce simán fut rajta Cairo dokkal (amit imád).

Az oprendszer:

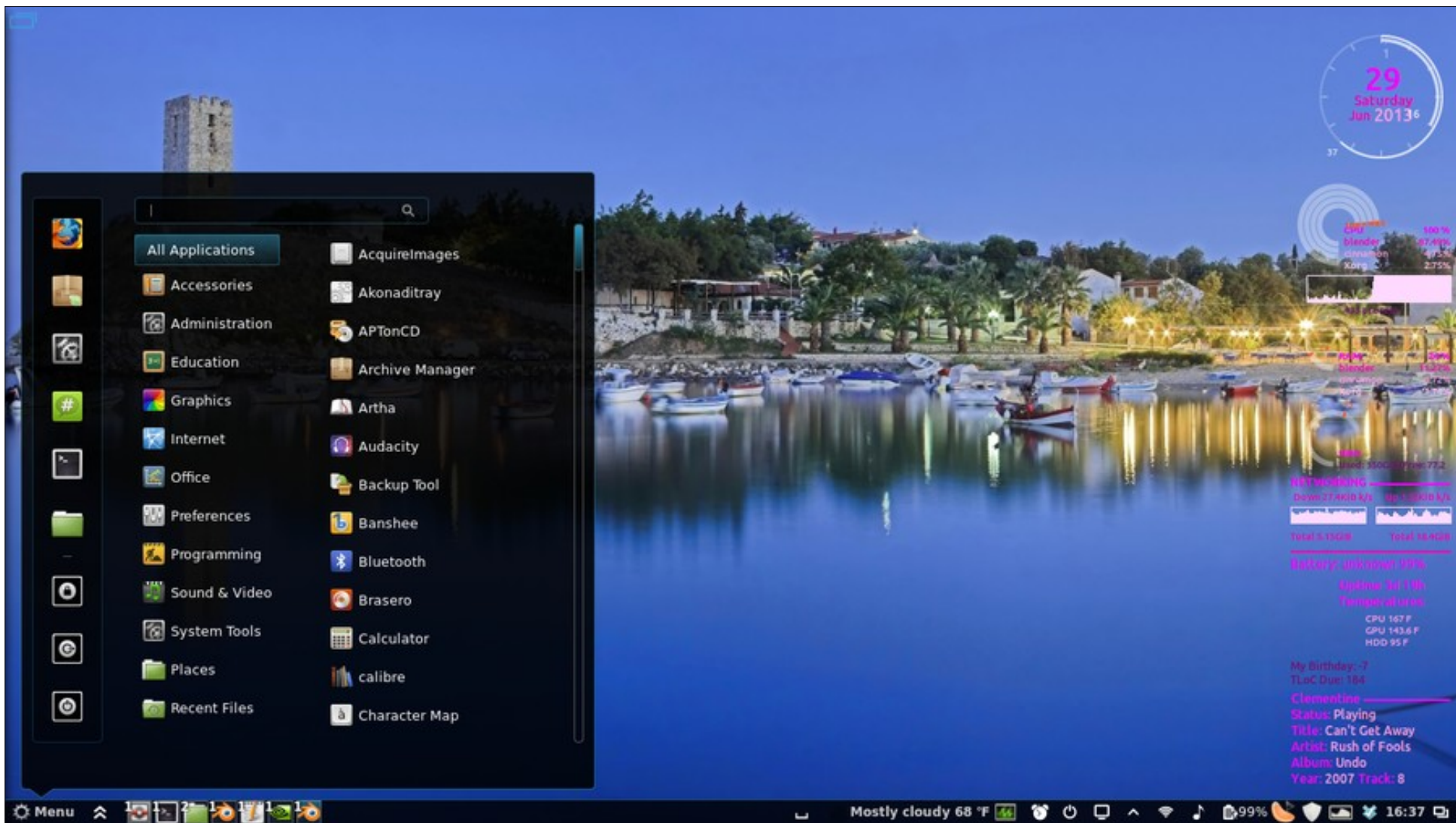
Linux Mint 13 (Maya, July 2012, LTS verzió), 32 bit
Xfce 4.10

A hardver:

Dell Latitude D610 (kb. 2006)
Processzor: Egymagos Intel
Pentium M, 1.73 GHz
Memória: 1 GB, DDR2
Merevlemez: 40 GB
Grafika: onboard ATI Mobility
Radeon X300
Képernyő: 14", 1024x768 felbontás

Les Waters





Mióta Linuxot használok – most már nagyjából négy éve – szinte végig Linux Mint volt a gépem. Most éppen Linux Mint 15 Cinnamon. Oldalt van a Conky,

ami mindenféle rendszerinformációt kiír, a beállítás innen letölthető:
<http://brianhanson2nd.deviantart.com/art/Conky-V-2-363203874>.
Varietyt használok, ami minden öt

percben lecseréli a háttérképet.
<http://peterlevi.com/variety>

A gépem:
Intel i3 CPU
8 GB RAM

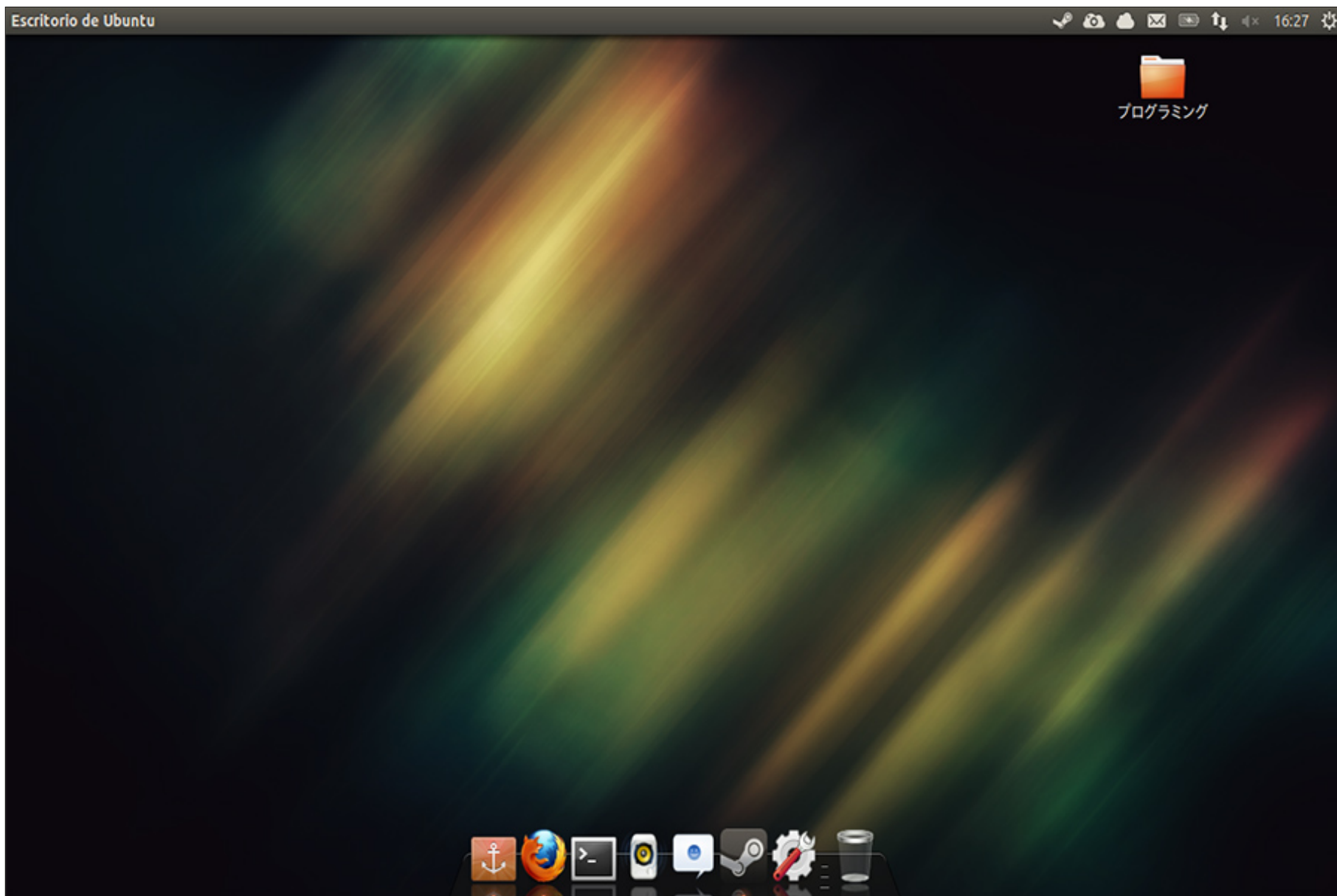
500 GB HDD
Nvidia GeForce 310M videokártya

Nathan Salapat

2012 óta használom
Ubuntu-t. Jelenlegi
rendszerem 13.04-es
Ubuntu Unityvel és
Cairo dokkal. A Unity
gyorsindítója rejtve van.

HP G62-es laptopot
használok
Processzor: Intel Core i3
Grafika: ATI Radeon
5000
4 GB Ram

Juan Carlos





Közreműködnél?

A FULL CIRCLE-nek szüksége van rád!

Egy magazin, ahogy a Full Circle is, nem magazin cikkek nélkül. Szükségünk van játékok, programok és hardverek áttekintő leírására, ezenkívül bármire, amit elmondanátok a *buntu felhasználóknak. A cikkeiteket küldjétek a következő címre: articles@fullcirclemagazine.org

Folyamatosan keressük a cikkeket a magazinba. Segítségül nézzétek meg a **Hivatalos Full Circle Stílus Útmutatót**: <http://url.fullcirclemagazine.org/75d471>

Véleményed és Linuxos tapasztalataidat a letters@fullcirclemagazine.org címre,
Hardver és szoftver **elemzéseket** a reviews@fullcirclemagazine.org címre,
Kérdéseket a KáVé rovatba a questions@fullcirclemagazine.org címre,
Képernyőképeket a misc@fullcirclemagazine.org címre küldhetsz,
... vagy látogasd meg a fórumunkat a fullcirclemagazine.org címen.

FCM 78. szám

Lapzártá:

2013 október 6-e vasárnap

Kiadás:

2013 október 25-e péntek



A Full Circle Csapat



Szerkesztő - Ronnie Tucker
ronnie@fullcirclemagazine.org

Webmester - Rob Kerfia
admin@fullcirclemagazine.org

Podcast - Les Pounder & Co.
podcast@fullcirclemagazine.org

Szerkesztők és Korrektorok

Mike Kennedy, Gord Campbell, Robert Orsino, Josh Hertel, Bert Jerred

Köszönet a Canonical-nek, a fordítócsapatoknak a világban és **Thorsten Wilms**-nek az FCM logóért.



A Full Circle Magazin beszerezhető:



EPUB – Az utóbbi kiadások megtalálhatók epub formátumban a letöltési oldalon. Ha bármilyen problémád lenne az epub fájlal, küldj e-mailt a mobile@fullcirclemagazine.org címre.



Google Currents – Telepítsd a Google Currents programot az Android/Apple eszközödre, keress rá a „full circle”-re (a programon belül) és hozzáadhatod az 55., vagy újabb kiadásokat. Vagy letöltheted az FCM letöltési oldaláról.



Ubuntu Szoftver Központ – Megszerezheted a magazint az Ubuntu Szoftver Központból is <https://apps.ubuntu.com/cat/>. Keress rá a „full circle”-re, válassz egy kiadást és kattints a letöltés gombra.



Issuu – Olvashatod a Full Circle Magazint online az Issuu-n: <http://issuu.com/fullcirclemagazine>. Oszd meg és értékelj a magazint, hogy minél többen tudjanak a magazintról és az Ubuntu Linuxról.



Ubuntu One – Letöltheted a kiadásokat a saját Ubuntu One tárhelyedre, ha rákattintasz a „Send to Ubuntu One” gombra, ami elérhető az 51. kiadástól.



Full Circle Magazin

Magyar Fordítócsapat

Koordinátor:

Pércsy Kornél

Fordítók:

Dorozsmai Ágnes
Nagypál Ildikó
Palotás Anna
Gáspár Máté

Kukel Attila
Sipkai Gergely
Takács László
Tulipán Attila

Lektorok:

Nagypál Ildikó

Kukel Attila

Szerkesztő:
Kovács Róbert

Korrektor:
Heim Tibor

