



Full Circle

AZ UBUNTU LINUX KÖZÖSSÉG FÜGGETLEN MAGAZINJA

2014 október – 90. szám



Fotó: miss_millions (Flickr.com)

Prison architect Építs saját nyílt forrású börtönt

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



Hogyanok

```
Please enter your username and password
USERNAME:llazinskiy
Password:
POST https://gw. .com/+
Got CONNECT response: HTTP/1.1 200 OK
CSTP connected. DPD 30, Keepalive 20
```

OpenConnect Ciscóval 14

Name	MyDataRange
Range	\$MyData.\$B\$1:\$E\$5
Scope	MyData

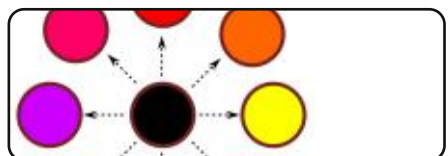
LibreOffice 15



Broadcast WCS-el 17

A jövő hónapban

Blender XX



Inkscape 22



Grafika



Full Circle

AZ UBUNTU LINUX KÖZÖSSÉG FÜGGETLEN MAGAZINJA

Rovatok

```
#An alias to make the ls
command more detailed
alias ls = "ls -la --
color=always --classify"
```

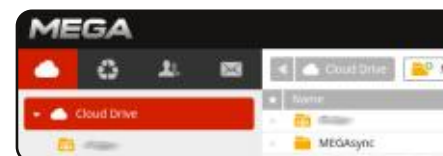
Parancsolj és uralkodj 12



Arduino 25

```
.config - Linux/x86 3.13.11.2 Kernel
Linux/x86 3.13.
Arrow keys navigate the menu.
submenus ----). Highlighted
includes <N> excludes <M>
```

Linux labor 28



Fókuszban 36



Levelek 40



Tuxidermy 41

A jövő hónapban

Biztonság XX

A jövő hónapban

Hölgyek és az Ubuntu XX

Vélemények



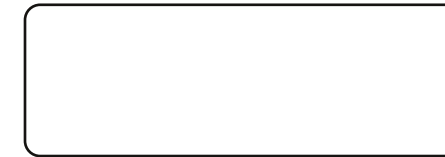
Hírek 04

A jövő hónapban

Linux Labor XX



Az én történetem 37



KáVé 42



Játékok Ubuntu 44



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 átdolgozható, másolható, terjeszthető és továbbadható a cikkek a következő feltételekkel: jelezned kell 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 cikket, 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

Sajnos e hónapban is nélkülöznünk kell a Python és Blender cikkeket. Gregnek megsérült a háta, Nicholas pedig apa lett. Nyugodtan küldhetsz nekik néhány biztató sort. Írtam egy Hogyant a WebcamStudio használatáról. A Stream Studio-val próbáltam felvenni, ahogy a Euro Truckkal és az X-Plane-nel játszom, de szerettem volna, ha több beállítási lehetőség van a kimenetként kapott videón. Így került képbe a WebcamStudio. Őszintén szólva az elején voltak vele gondjaim, de a fejlesztője – Karl – nagyon segítőkész volt a Google+-on keresztül, és végül sikerült a képet, hangot és szöveget egy videóban egyesítenem.

Mark tovább folytatja az Inkscape használatának leírását, és az én Arduino projektem (lézeres riasztó) is közeledik a végéhez. De még mindig van hátra pár hónap, amíg belekezek a következőbe. Alan pedig megmutatja, hogyan tudjátok végre elindítani a kernelt.

Írtam még a MEGA online tárhelyről is. 50 GB-ot ad ingyen és van Linuxos kliense is – ezzel lekörözi a Google-t, aminek viszont nincs Linuxos kliense a Google Drive-hoz. Oscar bemutatja a Prison Architect játékot. Régebben játszottam vele és igazán élvezetes darab, a fejlesztői pedig minden hónapban jelentkeznék valami újdonsággal. A YouTube csatornájukon (Introversion Software) megtalálod a havi frissítésekről szóló videóikat. Virtuális pilótatársaimnak megmutatom, hogyan lehet bővítményeket írni az X-Plane 10-hez (a Steamen már 10.3-hez), és hogyan tudod egy bővítménnyel a térképen valós időben kijelezni a pozíciódat.

Minden jót és maradjunk kapcsolatban!

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 (rendszeretlen) rövid podcast, ami mellékként 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

A HP AZ ÚJ OPENSTACK VEZETŐ: HOGYAN HAT EZ A RED HAT-RE?

A Red Hat (NYSE:RHT) a legnagyobb terjesztője a kereskedelmi Linux termékeknek, és vitathatatlanul a Linux vállalat piacvezetője. A cég volt az első, amelyik a nyílt forráskódú termékek eladásában elérte a lélektani egy milliárd dollárt.

Ezért is jön meglepetésként, hogy a Red Hat lassan elveszti fogását a nyílt forráskód univerzumán. Egy friss jelentés az OpenStack felső közreműködőiről feltárta, hogy a HP (NYSE:HPQ) a vezető szerverforgalmazó, mint a nyílt forráskódú platform legnagyobb kódfejlesztője most először túlszárnyalta a Red Hat-et, amelyik régóta vezeti az OpenStack platformot. A HP tavaly az OpenStack platform új kódjainak 20%-ában működött közre, szemben a Red Hat 17%-ával. Ez elég nagy változás egy évvel azelőttöz képest, amikor a Red Hat volt a top közreműködő 19%-kal, míg a HP csak a kódok 13%-át generálta. Az OpenStack egy nyílt forráskódú szoftverfejlesztő eszközgyűjtemény,

melyek segítségével a felhasználók képesek kiépíteni, és menedzselni saját felhő-platformjukat.

Forrás:

<http://seekingalpha.com/article/2523745-hp-is-the-new-openstack-leader-what-does-it-mean-for-red-hat?source=cc>

Beküldő: **Arnfried Walbrecht**

AZ IBM AZT AKARJA, HOGY A VÁLLALATOK VEGYÉK FIGYELMEBE A POWER 8-AT

Az esemény közben az IBM Power Architecture emberei megvitaták a Power 8 architektúráját és, hogy mennyire képes felgyorsítani sok feladatot. Beszéltek még különböző Linux terjesztővel, az IBM-mel való együttműködésről, arról hogy Flash memóriát használnak, mint kiterjesztett memória, a cache, vagy a forgó alkatrészeket tartalmazó adattároló eszközök helyett néhány új System P számítógépben, és hogy a kombinált platform milyen könnyen támogat sok Web, Big Data and Analytics, és a „sys-

tem of record" folyamatot – anélkül, hogy a vevők megéreznék a költözés fájdalmát. Az IBM együttműködik a SUSE és egyéb Linux-terjesztőkkel, hogy a Linux eszközök, és applikációk az X86-os és a Power alapú rendszeren is biztosan elérhetőek legyenek, és mindkettőn pontosan egyformán működjenek. Ez azt jelenti, hogy a Power használni pont olyan egyszerű mint adatot mozgatni, vagy átváltani a mutatót oda, ahol az adat található. Ez jelentheti azt, hogy bármekkora cégek ugyanolyan jól működhetnek az X86-os applikációik újrahosztolásával?

Forrás:

<http://www.zdnet.com/ibm-wants-enterprises-to-consider-power-8-7000034100/>

Beküldő: **Arnfried Walbrecht**

AZ MK902 II LE EGY PICI UBUNTU PC, ROCKCHIP RK3288 CPU-VAL

A Rikomagic megjelentetett egy új TV boxot Rockchip RK3288 processzorral és Google Android szoftttal. MK902 II-nek hívják, és egy itt csücsül

az asztalomon arra várva, hogy legyen egy kis időm a beállításához. Bár a boxot arra tervezték, hogy a TV-den androidos alkalmazásokat futtathass, de ez alapján egy kicsi komputer... és ha nem tetszik az Android, van Linuxos modell is. A Rikomagic UK az MK902 II LE (Linux Edition) a saját Cloudsto áruházában most 110 £-tól (179 \$) árulja. Ez az ár talán magasan tűnik, amikor az Android verziót 115 \$-ért meg tudod venni. De legalább a Linuxot nem neked kell telepíteni és a Rikomagic UK azt mondja, hogy némi hardverkülönbség van a Linux Edition modellben. Az MK902 II LE jellemzői: RK3288 négy magos processzor, 2 GB RAM, 8-16 GB tároló, microSD kártyaolvasó, 802.11n WiFi, HDMI kimenet, 4 USB port, Gigabit Ethernet, AV és SPDIF csatlakozó. Xubuntu 14.04-gyel szállítják, amelyik lényegében Ubuntu Linux, Xfce asztali környezettel.

Forrás:

<http://liliputing.com/2014/09/mk902-ii-le-tiny-ubuntu-pc-rockchip-rk3288-cpu.html>

Beküldő: **Arnfried Walbrecht**

A LINUXRA ELŐKÉSZÍTETT IPARI PC-K KEMÉNYEK MINT A VAS

AMEN Micro bejelentett két erőtől duzzadó Linuxra előkészített PC-t, 3. generációs Intel Core i7 CPU-val: a videó tárolás a „BL70S” felé irányul, a vezetékek nélküli a „BL70W”-re fókuszál.

A BL70S és a BL70W ventilátor nélküli ipari számítógépek, melyek -40 és -85°C között működnek, és alumínium hűtőbordák vannak rajtuk, melyek megkönnyítik a hőelvezetést. Korábban a MEN Micro számítógépek egyformán néztek ki, beleértve a kb. 2011-es AMD G-sorozatra alapozott BC1-et is. Mindkét komputer támogatja a Linuxot, valamint a Windows 7-et, és a WES7-et.

Bár a számítógépeknek sok közös jellemvonása van, a BL70S-t olyan applikációk, mint videófelvevők vagy tartalomszolgáltatók futtatására tervezték, „mindegy, hogy önmagában vagy kijelzőhöz kapcsolva használják” mondja a MEN Micro. A BL70S figyelemre méltó a 4-portos gigabit Ethernet switch, a Power over Ethernet (PoE) támogatás, és a külső hot-plugolható HDD/SSD tárolók miatt. A BL70W, a négy mini-PCI Express csatlakozó, melyek mindegyike dual SIM-

es, és a vezetékek nélküli technológia széleskörű támogatása miatt emelkedik ki.

Forrás:

<http://linuxgizmos.com/linux-ready-industrial-pcs-are-tough-as-nails/>

Beküldő: **Arnfried Walbrecht**

EGY NORSIFIED LINUX A WINDOWS ÉS AZ OS X BIZONYTALANKODÓINAK

Kezdjük a lényeggel: a név. A következő Elementary OS kódneve Isis volt – mint a varázslat és élet egyiptomi istennője. Egészen addig, míg az iszlám állam kellemetlené nem vált, és a disztró legénysége úgy döntött, az ilyen kapcsolat nem kívánatos. Most Freya a neve, úgymint az északi szerelem, és ööö, háború istennője.

Ellentétet félretéve, milyen klassz update-nak tűnik az Elementary Freya tavalyi Luna kiadása. A Norsified Elementary Ubuntu 14.04 alapokra építkezik, bár, mint mindig, az Elementary fejlesztői gondosan megválasztották, mik legyenek a disztró alap eszközei.

Megtalálod a frissített hardvertámogatást az Ubuntu 14.04-ben, de az Elementaryban lecserélték a GTK 3.10-et a még inkább modern GTK

3.12-re, amelyik az Elementarynak egy kellemes window bar/title bar kombinációt nyújt, egy kis helyet spórolva meg, és klasszul néz ki az Elementary többi felpolírozott asztali témáival.

Ha azt hiszed, az Elementary Gnome Shell-re épül, ez megbocsátható. A felső sáv, közepén az órával, egy applikáció menüvel bal oldalon, és néhány jelző app-pal jobbra, egy kicsit hasonlít a Gnome Shellre.

Forrás:

http://www.theregister.co.uk/2014/09/26/elementary_freya_review/

Beküldő: **Arnfried Walbrecht**

WEBES SZOFTVER VS. NATIVE LINUXOS SZOFTVER

Az elmúlt években nem volt szokatlan, hogy egy bizonyos operációs rendszerre támaszkodsz, az általa nyújtott szoftverek miatt. Ne felejtse el, ez még a bármilyen internetképes platformon működő, webalapú applikációk előtt volt. Akkoriban minden feladatot – kezdve a szövegfeldolgozástól, egészen a videószerkesztésig – helyileg telepített szoftverekkel kellett végrehajtani.

Gyorsan előre az időben, mostanáig; a webes applikációk manapság rendelkeznek azzal a képességgel, hogy teljes irodai szoftvereket, és élőben szerkeszthető változatos formátumú videó- audio-médiákat ajánljanak. Ebben a cikkben feltárom a különbségeket a helyileg telepített linuxos programok és a webalapú megfelelőik között.

Forrás:

<http://www.datamation.com/open-source/web-software-vs.-native-linux-software-1.html>

Beküldő: **Arnfried Walbrecht**

LINUXOS SZÁMÍTÓGÉPTERMET ÉPÍTENI, ÉS ENNEK POTENCIÁLJA AZ OKTATÁSBAN

1995-öt írtunk, amikor kaptam egy emailt James bátyámtól, melyben azt kérdezte, hallottam-e már a Linuxról. Hallottam, de keveset. Az almatérem egyik középiskolás tanulója épített egy linuxos webszervert. Végül kíváncsiságból beszereztem egy Red Hat 6.0 másolatot (ami a Red Hat Enterprise Linux vagy RHEL elődje volt), és egy Hewlett-Packard Vectra 75-ön, melyen Cyrix processzor up-

date volt telepítve, GNOME-mal futtattam. A RHEL 6.0 tartalmazott Mozilla böngészőt, OpenOffice 1.0-át, és pár olyan szoftvert, amiről még nem is hallottam.

Akkoriban a New York állam nyugati részén fekvő Franklinville Central School technikai igazgatója voltam. 26 évig dolgoztam ott és 2013 augusztusában nyugdíjba mentem. Közös az IT embereimmel építettünk egy gépet, amiről úgy gondoltuk képes a Yahoo Mailt olvasni böngészőt használva, de képtelenek voltunk a Lotus Notes-szel használni, pedig ez volt a munkahelyem hivatalos levelezője. Akkoriban, 2001 elején, beszélgettem egy tartalomszűrő szolgáltatóval a bosszúságomról a tartalomszűrőkkel kapcsolatban általában, mire a kereskedő így szólt, „Miért nem építesz egyet magadnak?”. Mire én, „Mivel?” „Linuxszal” válaszolta ő.

Forrás:
<https://opensource.com/education/14/9/linux-education-public-school>
 Beküldő: **Arnfried Walbrecht**

A LINUX ALAPÍTVÁNY REFERENCIAPLATFORMOT INDÍT A „CARRIER-GRADE” NFV-NEK

A Linux Alapítvány elindította Open Platformját az NFV projekthez, amit úgy terveztek, hogy „carrier-grade, integrált, nyílt forráskódú referenciaplatform legyen, amelyet arra szántak, hogy felgyorsítsa az új termékek és szolgáltatások bemutatását”.

A program alapító tagjai, beleértve cégek egész listáját, részt vesznek a szoftver-definiált hálózati és a hálózati funkciót virtualizáló kutatásban, köztük „Platina” tagok mint AT&T, Brocade, China Mobile, Cisco, Dell, Ericsson, Hewlett-Packard, Huawei, IBM, Intel, Juniper Networks, NEC, Nokia Networks, NTT DoCoMo, Red Hat, Telecom Italia és Vodafone. „Ezüst szintű” alapító tagok, mint 6Wind, Alcatel-Lucent, ARM, CableLabs, Cavium, CenturyLink, Ciena, ClearPath, Contexstream, Coriant, Cyan, Dorado Software, Ixia, Metaswitch Networks, Mirantis, Orange, Sandvine, Sprint és Wind River.

Forrás:
<http://www.rcrwireless.com/20140930/bssoss/linux-foundation-launches-reference-platform-for-carrier-grade-nfv-tag2>
 Beküldő: **Arnfried Walbrecht**

LINUX MIKROSZÁMITÓGÉP ANDROIDDAL ÉS UBUNTUVAL

Újabb Linux mikroszámítógép modult fedeztünk fel, a HummingBoardot, az izraeli SolidRuntól.

A HummingBoardon többféle operációs rendszer is futhat, mint például Ubuntu, Debian és Arch, valamint Android és XBMC. Egy- vagy kétmagos ARM9 Freescale i.MX6 processzor hajtja, 512 MB vagy 1 GB memóriával. A grafikáról egy Vivante GC880 GPU mag gondoskodik, amely támogatja az OpenGL ES 3.0 API-t, és képes bármilyen videót 1080p-ben leadni. Két USB és egy Ethernet portja van, valamint normál elrendezésű UART, GPIO, SPI két CS-szel, I2C interfészek. Van még opcionálisan 802.11 Wi-Fi interfész.

Forrás:
<http://www.electronics-weekly.com/news/design/embedded-systems/linux-micro-computer-runs-android-ubuntu-2014-10/>
 Beküldő: **Arnfried Walbrecht**

GONOSZ SZABADALMI TROLLOK (PATENT TROLLS) TÁMADÁST TERVEZNEK AZ OPENSTACK ELLEN, ÁLLÍTTJA A LINUX VÉDELMI CSAPAT

A csoportot, melyet azért alapítottak, hogy elszigeteljék a Linu-xot a szabadalmi trollaktól, figyelmeztettek, hogy az OpenStack lesz a következő nagy célpontja a szellemi tulajdont felhalmozóknak.

Az Open Invention Network (OIN) felfedezte, hogy a nyílt forráskódú felhő aratásra érett a trollok számára, akik könnyen kisajátíthatják a fontosabb technológiát, mint sajátjuk. Ez arra vezetheti a fejlesztőket, és vevőket, akik OpenStacket használnak, hogy hatalmas összegeket fizessenek ki szabadalmi jogokért – minden eset után, vagy még valószínűbb, hogy zárt ajtók mögött egyezkednek, hogy elkerüljék a perköltségeket. Az OpenStackból hiányzik egy IP jogvédő szabályzat, az alap Apache licenceken túl, mellyel megvédhetné magát, mondta Keith Bergelt az OIN vezérigazgatója a The Reg-nek.

„Ez lehetőséget teremt a bajkeverésre, vagy arra, hogy az emberek a fejlett technológia előtt járjanak egy

lépéssel”, mondta „Nem kis aggodalommal figyelem, mekkora forráspont, vagy csatatér lehet ebből.”

Bergelt szerint nincs mit védeni a technológiáik keresztlicencelésén az OpenStack alprojektjei között. Ez nagy gond, mert az OpenStack találkozik nyitottak, bárki bemehet, jegyzeteket készíthet, aztán elmehet és bejegyezhet szabadalmat a fejlesztés várható területén.

Ez probléma, mondta Bergelt, aki megemlítette ezt az OpenStack jogi ügyek bizottságának, melynek hivatalos tagjai a Canonicaltól, a SUSE-től, a Hewlett-Packard-tól, az AT&T-től, és a Rackspace-től, míg két nem hivatalos tagja az IBM-től, és a Red Hat-től jött.

Forrás:
http://www.theregister.co.uk/2014/10/02/oin_openstack_warning/
 Beküldő: **Arnfried Walbrecht**

HOGYAN GYŐZI MEG A GNOME 3.14 A KIÁBRÁNDULT LINUX-HASZNÁLÓKAT

A GNOME 3.14 megjelent. Egy kiadás tele újrafényezett alkalmazásokkal az asztali környezetből, melyeket valaha a legtöbb

Linux disztribúció előnyben részesített – mintha feltámadt volna halottaiból. Miután a GNOME 3.0 utat tévesztett, a GNOME visszatért, és bosszút áll.

A GNOME Shell nagyot fejlődött a kiforratlan indulása óta. Köszönhetően az olyan masszív megjelenéseknek mint a GNOME 3.14, a GNOME egyszer még az alapértelmezett asztal lesz a Debianban, és kinyomja az Xfce-t. A GNOME hármasként „klasszik módja” annyira barátságos, hogy akár a Red Hat Enterprise Linux 7 alapértelmezett asztala is lehet

A GNOME 3.14-ben van pár újratervezett applikáció. A Weather app-ot átdolgozták, új kinézetet kapott, és most a GNOME beépített helymeghatározó funkcióját használja, hogy mindig friss időjárásjelentést kapj a tartózkodási helyedről.

Az Evince appnál – a GNOME PDF olvasója – kevesebb kezelőfelületet hagytak az útban, így többet meg tud jeleníteni a dokumentumodból. Támogatja a nagy felbontású kijelzőket is, és fejlett hozzáférési jellemzőket kínál.

A GNOME támogatja a multitouch-ot is. Kézmozdulattal, akár több ujjal is lehet navigálni az asztali felhasználói

felületen. Az Evince és a GNOME képnézegetője, az Eye of GNOME már támogatja a kétujjas nagyítást.

A Photos app támogatja a Google fiókokat, ez azt jelenti, hogy a fotók, amiket Androidról töltöttél fel a Google+ -on, vagy a Picasa keresztül, most integrálva vannak. Már azt is engedélyezi, hogy hozzáférj fotókhoz a Facebookból, vagy Flickrből. A Photos képes belépni helyi fotószerverekbe, DLNA protokolon át.

Forrás:
<http://www.pcworld.com/article/2691192/how-gnome-3-14-is-winning-back-disillusioned-linux-users.html>
 Beküldő: **Arnfried Walbrecht**

AZ IBM POWER SYSTEMS NAGY LÖKÉST KAP A SUSE LINUX ÉS A MARIADB-TÁMOGATÁSTÓL

Az IBM Power Systems platformnak nagy lökést adott, hogy bejelentették a társulást a SUSE Linux-szal, és az adatbázisfejlesztő MariaDB-vel, hogy a Power8 rendszereken az applikációk szélesebb választékát tudják szolgáltatni. A bejelentés a Las Vegasban tartott IBM Enterprise2014

eseményen történt, és a társulás első gyümölcse a MariaDB Enterprise MySQL adatbázis egy változata, melyet a SUSE Linux Enterprise Server 12 platformra optimalizáltak a Power8 szervereken.

A társulási egyezményrel a felhasználók hatalmas támogatást kapnak mind a SUSE, mind a MariaDB részéről. A SUSE Linux Enterprise Server 12 megjelenése valamikor 2014 negyedik negyedévében várható, de egyik cég sem jelezte, hogy a MariaDB optimalizált verziója mikorra várható. A SUSE és a MariaDB kijelentették, hogy céljaik közé tartozik, hogy tovább haladjanak, és az IBM felhasználók képesek legyenek applikációk szélesebb választékát futtatni a Power8 rendszeren, és még nagyobb rugalmasságuk valamint még több választási lehetőségük legyen a létező IT infrastruktúrájukon belül.

Nils Brauckmann, a SUSE elnöke és vezérigazgatója szerint ez a kapcsolat egy példája a lehetőségeknek, amit a nyílt forráskód hoz az IBM Power Systems ökoszisztémába.

„A MariaDB-vel dolgozni a partnereink erős ökoszisztémájában új és innovatív utat mutat a felhasználóinknak, hogy a legtöbbet hozzák ki a létező IT befektetéseikből, miközben

hozzáérnek a legfrissebb és legerőteljesebb számítástechnikai alkalmazásokhoz, és technológiákhoz.”

Forrás:

<http://www.v3.co.uk/v3-uk/news/2374246/ibm-power-systems-get-a-boost-with-suse-linux-and-mariadb-backing>

Beküldő: **Arnfried Walbrecht**

LINUX FOUNDATION: A CERTIFIKÁCIÓ (CERTIFICATION) EGYRE NÉPSZERÜBB, DE NEHÉZ MEGSZEREZNI

A Linux Foundation „Bevezetés a Linuxba” című Ingyenes Online Szabadegyeteme (MOOC), az edX oldalán hatalmas népszerűségnek örvend a nyári indulása óta. Az alapítvány közzétett adatai szerint, a cég augusztus óta élő Certification Programja a nyílt forráskód mérnökök számára szintén növekszik.

A Linux Foundation és az edX nyilvánosan sose határozták meg a „Bevezetés a Linuxba” Ingyenes Online Szabadegyetem (MOOC) célját, de biztosra veheted, hogy az eredménnyel elégedettek idáig. A Linux Foundation szerint eddig a hétig több mint 100 országból 270000 felhasználó

regisztrált a kurzusra. Ez masszív bizonyíték arra, hogy van igény az ingyenes, internet-alapú Linux kezelési oktatásra.

Bár az MOOC elvégzése befolyásolhat néhány munkáltatót, a Linux Foundation bízik abban, hogy a Certifikáció program még meggyőzőbb mértékegysége lesz a szakértelemnek a nyílt forráskódú rendszeradminisztrációban és programozásban. A Linux Foundation szerint egy másik jelzés, ami segíthet meggyőzni a munkáltatókat, hogy a certifikáció ér valamit, mivelhogy 60%-os a sikeresen vizsgázók aránya. A statisztika visszatükrözhet egyrészt egy alacsony felkészülési szintet a tanulók között a kurzus során, de a certifikáció komolyságáról is árulkodik, és jót jelent azon jelölteknek, akik abban bíznak, hogy a certifikáció számítani fog a munkaadóknak.

Forrás:

<http://thevarguy.com/open-source-application-software-companies/100714/linux-certification-rising-popular-tough-get-says-linux-f>

Beküldő: **Arnfried Walbrecht**

MI A COREOS? EGY LÉTEZŐ FENYEGETÉS A LINUX KERESKEDŐK SZÁMÁRA

A nyílt forráskód sose volt féltékeny a fiatalabbakat, vagy a CoreOS esetében az öregebbeket.

Míg néha elutasítják, mint a legújabb belépő a „pont elég operációs rendszer” parádén, azért a CoreOS fenyegeti a Linux disztribúciók pozícióját a minimalista megközelítésével, amely megkísérli utánozni ahogy a Google és egyéb Webes cégek kezelik az osztott rendszereket. A CoreOS a Docker-t használja az applikációk és rendszerszolgáltatások hozzáadásához és kezeléséhez.

Valóban, néhány javaslat szerint a Linux disztribúció definíciójának megváltoztatásával a CoreOS egy „létező fenyegetés” a Red Hat, a Canonical, és a SUSE számára. A Red Hat számára a kérdés az, vajon képes-e megragadni a Linux átadásának új módját, közben életben tartani a bevételt jelentő modellt.

Linux kereskedők, különösen a Red Hat, az üzemeltetési szakemberek igényeinek kielégítésére építették az üzletüket. A fejlesztők, ahogy nem régen írtam, másodlagos gond.

Amíg az üzemeltetők irányítottak, addig a stratégia remekül működött, de ahogy a fejlesztők nagy mértékben

átvették a kontrollt, az üzemeltetők stratégiája nagyon gyanús. Valóban, a Gartner szerint manapság az IT által elköltött teljes összeg 38%-a az IT-n kívüli területről érkezik, és ez 2017-re 50%-ra nő, ahogy a szakmabeliek egyre felelősségteljesebben figyelnek a rendszereikre.

Forrás:

<http://www.infoworld.com/article/2692889/open-source-software/coreos-an-existential-threat-to-linux-vendors.html>

Beküldő: **Arnfried Walbrecht**

A DRÓNFEJLESZTŐK NAGY, NYÍLT FORRÁSKÓDÚ LÖKÉST KAPNAK A LINUX FOUNDATION-TŐL, KERESKEDŐKTŐL, MINT A 3D ROBOTICS ÉS A Box

A drónok slágertéma manapság, és nemcsak a nagy nevek, mint az Amazon és a Google figyelmét keltik fel, hanem független fejlesztők ezreit, akik a légitechnológiát akarják használni ezeken a tevékenységi területeken, mint karbantartás, kereskedelem, kutatás és mentés, és tudományos kutatás.

Hétfőn ezek a fejlesztők nagyon jó hírt kaptak: a Linux Foundation, és tíz másik cég bejelentette a Dronecode Projektet, ami hatalmas, nyílt forráskódú kódtárolót ajánl azoknak az embereknek, akik légi operációs rendszereket, navigációs eszközöket, és egyéb dolgokat építenek a személyzet nélküli légijárművekhez.

Bár a Linux kód már része sok drónokkal kapcsolatos projektnek, az új kezdeményezés egy tető alá hozza ezeket, ezáltal szolgáltatva közös platformot, valamint kommunikációt, és irányítási eszközöket. Természetesen a kód bárki számára elérhető lesz, aki használni akarja.

A Dronecode Projektet a Linux Foundation fogja irányítani, de néhány nagy horderejű ipari cégtől is fog támogatást kapni, például Chris Andersontól, a Wired korábbi szerkesztőjétől, aki most a 3D Roboticsot futtatja, és a Box vezérigazgatójától Aaron Levietől.

A projekt gyorsan fejlődik, állítja Jim Zemlin a Foundation ügyvezető igazgatója, aki azt mondja, hogy 1200 fejlesztő már dolgozik a Dronecode-ban, és pár projekt már napi 150 kóddal gyarapszik.

Forrás:

<https://gigaom.com/2014/10/13/drone-developers-get-big-open-source-boost-from-linux-foundation-vendors-like-3d-robotics-and-box/>

Beküldő: **Arnfried Walbrecht**

A CHROMEOS MEGSÉRTI A LINUX FELHASZNÁLÓKAT, DOBJA AZ EXT2/3/4-ET

Néha az emberek annyira zavarbaejtő döntéseket hoznak, és annyira váratlanul, hogy te csak állsz... értetlenül. Jelen esetben: a ChromeOS elhagyja az ext2, ext3, és ext4 fájlrendszerek támogatását, melyeket a Linux rendszerek döntő többsége használ.

Igen, hallom amit mondasz. „A ChromeOS nem... Linux? Nem kapnak teljes támogatást ezekre a fájlrendszerekre ingyen?” Igen, az. És igen, kapnak. Ami magával hozza a kérdést, mi a fenéért gondolja valaki, hogy ez jó ötlet?

Miután átolvasod a 315401-es közleményt? (címe „Az ext2/3/4 támogatás megszüntetése a Files.app-ból”), úgy tűnik két oka van az ext2/3/4 elhagyásának a ChromOS-ból.

Az egyik, ahogy az egyik hozzájáruló kifejtette, ez egyszerűen egy sürgős funkció: „Minden funkció sokrétű. A sokrétűség megnöveli a fenntartási költséget, Minőség Biztosítási (QA) költséget, lassítja a fejlesztést, és biztonsági rések keletkeznek. Csak akkor kellene hozzáadni egy funkciót, ha annak előnyei egyértelműen ellensúlyozzák a költségeit, de ez a funkció csak valami történelmi ok miatt csúszott be.”

Két dolog nevetséges számomra:

1. Az ötlet, hogy az ext3 támogatása lehetséges biztonsági probléma, egyszerűen ostobaság. Vedd észre, hogy valójában nincs semmilyen biztonsági rés ami miatt az emberek aggodnának, csak homályos biztonsági problémák, mert, tudod, szoftver is belekeveredett. Más szavakkal... kitálunk egy láthatatlan zsákos embert, aki létezésében senkinek nincs oka hinni. Tehát, ha lenne sebezhetőség ezekben a kritikus fájlrendszerekben, azt kétség kívül lenyűgöző sebességgel kijavítanák.

2. Az ötlet, hogy az ext2/3/4 támogatás egy olyan funkció, amit „valami történelmi ok” miatt adtak hozzá a ChromOS-hez. Talán, mondom, talán a történelmi ok, az az, hogy ingyenes. Mert Linux.

Forrás:

<http://www.networkworld.com/article/2824764/opensource-subnet/chromeos-disses-linux-users-drops-ext2-3-4.html>

Beküldő: **Arnfried Walbrecht**

GÉPI ÉRZÉKELÉS, COM ÉS KAMERÁK LINUXSZAL

A Vision Components kiadott két, Linux alapú okos ipari kamerát, és COM-ot épített a Xilinx Zynq SoC köré, mindegyik támogatja a 4,2 MP-es és nagyobb felbontású videót.

Az elmúlt évtizedben a gépi érzékelés okos kamerái átalakulnak a DSP-ről egy olyan rendszerre, amelyik kombinálja a DSP-t vagy az FPGA-t, Linuxot futtató ARM, vagy x86-os processzorokkal. A legutóbbi cég, amelyik csatlakozott a Linux táborhoz, a németországi Ettlingenben székelő, gépi érzékelőt gyártó Vision Components, melynek legutóbbi „VC Z” kamerái átváltottak a DSP alapú rendszerről az úri ARM/FPGA kombóra. Köszönhető a Xilinx Zynq sorozatának, a cég ezt egy egyszerű, egy lapkás rendszerrel (system-on-chip) volt képes megoldani. A VC Z elérhető egy VCSBC nano Z moduláris számítógépben, amelyik úgy tűnik az új VC nano Z és VC pro Z kamerák alapjaként működik.

A cég VC kamerái, melyek még elérhetőek, magukba foglalják a szabadon programozható DSP-t, kombinálva a zárt forráskódú VCRT operációs rendszerrel. Az új VC Z készülékek átváltak a Zynq-ra, ennél fogva kisebbek lettek, és még könnyebben programozhatóvá váltak, állítja a Vision Components.

Forrás:

<http://linuxgizmos.com/machine-vision-com-and-cameras-go-linux/>

Beküldő: **Arnfried Walbrecht**

CANONICAL RÉSZLETEK, TERVEK A UNITY 8 INTEGRÁLÁSÁRA AZ UBUNTU DESKTOPBA

Az Ubuntu felhasználók most már biztosan tudják mikor érkezik hivatalosan a Unity 8 disztribúció asztali változatokra.

Az Ubuntu asztali változatokra egy ideje nem fókuszálnak a fejlesztők, de ez hamarosan megváltozik. Will Cooke, a Canonical új Desktop Team Menedzsere beszélt a Unity asztali verzió jövőjéről, és elárulta a következő pár Ubuntu verzió terveit.

A felhasználók talán észrevehették, hogy a fejlesztők az operációs

rendszereik mobil verzióiba fektetnek nagy erőket, míg az asztali verzió a szokásosnál kevesebb figyelmet kapott. Arra a verzióra kellet fókuszálniuk, mert a legtöbb dolog, amit megváltoztattak, vagy kijavítottak az Ubuntu Touch-ban, az végül is az asztali verziókban landol.

Nem sok felhasználó tudja, hogy az Ubuntu Touch asztali környezete fogja hajtani az asztali verziót a jövőben, és ez a jövő nincs olyan messze. Valójában közelebb van, mint azt a felhasználók képzelik.

Forrás:

<http://news.softpedia.com/news/Canonical-Details-Plans-for-Unity-8-Integration-in-Ubuntu-Desktop-462117.shtml>

Beküldő: **Silviu Stahie**

A KDE PLASMA 5 MÁR ELÉRHETŐ AZ UBUNTU 14.10-RE (UTOPIC UNICORN)

Az új KDE Plasma és a KDE Frameworks csomagok bétája már kiött és a felhasználók tesztelhetik különböző rendszereken, köztük Ubuntu is. Valójában a legutóbbi KDE telepítése elég könnyű most, mert egy PPA elérhető. Rengeteg fel-

használó feszülten várja, hogy használhassa a legutóbbi Plasma asztali verziót, mert eléggé különbözik a régitől. Nevezhetjük „réginek” még akkor is ha a legutóbbi ágat, a 4.14.x-et, novemberig karbantartják.

A KDE fejlesztők három fő alkotóelemre szeletelik a projektet: Plasma, Frameworks és Applications. A Plasma ténylegesen az asztal, és minden ami vele jár, a Frameworks tartamazza a könyvtárakat és más elemeket, és az Applications-ben gyűjtik össze a szokásos appokat, amik gyakran KDE specifikusak.

Forrás:

<http://news.softpedia.com/news/KDE-Plasma-5-Now-Available-for-Ubuntu-14-10-Utopic-Unicorn-462042.shtml>

Beküldő: **Silviu Stahie**

A VIRTUALBOX 4.3.18 RENGETEG JAVÍTÁSSAL MEGJELENT

A VirtualBox 4.3.18 megjelent és sok javítást tartalmaz az operációs rendszerekhez, mint Ubuntu Linux, Windows, és Mac OS X. A lehetséges rendetlenkedést, ami az A20 állapotának visszaállítását egy mentett állapotból követte, kijavították, a Virtual- box nem om-

lik össze a régi verziójú linux kernel Linux hostoknál. Kijavítottak pár, a kernel-logban maradó figyelmeztetést, ami akkor keletkezett, ha a memória-allokáció hibás volt, a Fedora 21-ben a Gnome Shell indulása többé nem akad meg, amikor a videódrivert kezeli.

Ezeknek a hibajavításoknak köszönhetően, az Ubuntu felhasználóknak lehetőségük van, hogy legacy full-screen módot használjanak Unity alatt, anélkül, hogy gond lenne több kijelző használatánál. Egy másik, a Unityval kapcsolatos fontos dolog, amit kijavítottak, a 4.3.18 verzió kiadásával, az a furcsaság, amely a Unity panelek teljesképernyős módjában a mini-eszköztár kódok változása okozott a múltkori kiadásban.

Forrás:

<http://www.unixmen.com/virtualbox-4-3-18-released-lots-fixes/>

Beküldő: **Oltjano Terpollari**

AZ AMAZON WEB SZOLGÁLTATÁSOK (AMAZON WEB SERVICES) CÉLJA MÉG TÖBB NYÍLT FORRÁSKÓDÚ RÉSZVÉTEL

2006-ban az Amazon egy e-kereskedelmi oldal volt, ami saját IT infrastruktúrát épített, hogy még több könyvet tudjon eladni. Ma az AWS és a EC2 jól ismert mozaikszavak a rendszeradminisztrátorok és fejlesztők számára az egész világon, akik nyilvános felhőt keresnek web-scale applikációk építésére és telepítésére. De hogyan vált egy könyvkereskedő hatalmas felhő értékesítővé?

Az Amazon webszolgáltatás üzletet azért találták ki, hogy csökkentse az adatközpont költségeit, ez egy olyan feladat, amit nagy mértékben a Linux és nyílt forráskódú szoftverekkel hajtottak végre, mondta Chris Schlaeger az Amazon Web Services kernel, és operációsrendszer igazgatója, a Dusseldorfban tartott Linux-Con and CloudOpen Europe today konferencián elhangzott vitaindító beszédében.

Az alapító Jeff Bezos „hamar rájött, ha sikeres akar lenni az online üzletben[...], szüksége van egy kiemel-

kedő IT infrastruktúrára”, mondta Schlaeger. De ehhez szükség volt drága, zárt forráskódú infrastruktúrára, akkora kapacitással, ami képes kezelni az ünnepi csúcsforgalmat. Mindazonáltal az idő java részében a gépek alapjáraton üzemeltek. A saját infrastruktúrájának nyílt forráskódú szoftverekre építésével és azzal, hogy a többi kereskedő fizetett a kihasználatlan infrastruktúra használatáért, az Amazon képes volt előre behajtani az adatközpontfejlesztés költségeit.

Forrás:

<http://www.linux.com/news/feature-blogs/200-libby-clark/791472-amazon-web-services-aims-for-more-open-source-involvement>

Beküldő: **Libby Clark**

A SYSTEMD KITALÁLÓJA SZERINT A LINUX COMMUNITY ROTHAD, ÉS LINUS TORVALDSRA MUTAT, MINT OKOZÓ

A Systemd kitalálója, Lennart Poettering kemény szavakat használt a Linux Community, és egyik példaképe, Linus Torvalds-szal szemben.

Úgy tűnhet, hogy a Linux Community teljes egészében csak szivárványokról és nyuszikákról szól, de az igazság az, hogy normális emberek, és a like-ok alkotják. Más közösségek többsége is ezen a módon alakult ki, a Linux sem kivétel. A probléma az, Lennart Poettering szerint, hogy Linus egyike azon embereknek akik felelősek ezért.

Volt egy kis súrlódás a két projekt, a Linux és a Systemd között, de semmi nem jelezte, hogy valami rosszul megy. Valójában, amikor pár héttel ezelőtt megkérdezték mit gondol a systemd-ről, Linus Torvalds nagyon tapintatos volt ezzel kapcsolatban.

Forrás:

<http://news.softpedia.com/news/Systemd-Creator-Say-Linux-Community-Is-Rotten-Points-at-Linus-Torvalds-as-the-Source-461219.shtml>

Beküldő: **Silviu Stahie**

AZ UBUNTU TÍZ ÉVE: HOGYAN VÁLIK AZ IMÁDOTT ÚJONCBÓL KRITIZÁLT KIRÁLY

2004 októberében a Linux disztrók világában színre lépett egy különös nevű disztró: Ubuntu. Ak-

koriban már több száz különböző disztró volt elérhető, de most már ez a szám már lehet, hogy több ezres. Az újonc nem volt különösebben szokatlan, és a csendes előzetes bejelentés után az Ubuntu haladt, jóformán észrevétlenül.

Mostanság, az Ubuntu mögött álló Canonical szerint, 25 millió az Ubuntu felhasználók száma világszerte. Ebből kifolyólag az Ubuntu a világ harmadik legnépszerűbb disztrója. A Canonical szerint, az Ubuntu nagyjából 90%-ot foglal el a Linux piacából. Az Ubuntu készen áll, hogy egy mobil változatot is indítson, így hát ezek a számok újra égbeszöknek majd.

Forrás:

<http://arstechnica.com/information-technology/2014/10/ten-years-of-ubuntu-how-linuxs-beloved-newcomer-became-its-criticized-king>

Beküldő: **Arnfried Walbrecht**



TISZTÁZZUK

Kaptam néhány visszajelzést a legutóbbi cikkemnél a szkript írójától. Ahogy én látom, néhány korrekció, tisztázás fontos, itt van a két fő javítás (voltak mások is, amik bár aktuálisak voltak amikor a cikket írtam, nehéz így megvalósítani a tények után):

- Ahol én azt mondtam, hogy a `/bin/sh` sor beállítja a környezetet a Linuxban, ő javasolt egy még pontosabb leírást, ami a „kijelöli az alapértelmezett értelmezőt (itt `/bin/sh`), hogy végrehajtsa a szkriptet” lenne.

- „Ez a minta lehet egy alap, szabályos kifejezés” – Ő rámutatott, hogy a szabályos kifejezések az alapok, és szükséged lehet a `-F` opcióra, hogy megtaláld a „,” karaktert a PDF-ben.

Az elmúlt hónapokban egy pár cikket szenteltem a webdizájnnal kapcsolatban (Node.js, npm, SASS), és most szeretnék még több ismereteket nyújtani erről. Mostanában kezdtem el használni a Bower,

telepíteni, és kezelni a Foundation és a Twitter Bootstrap különböző változatait, különböző projektekben. Ezzel kapcsolatban beszélek a Bower telepítéséről, konfigurálásáról, aztán a Grunt konfigurálásáról, hogy kihasználd az alapokat (mivel a Bowerrel együtt telepítettük).

MIÉRT?

Kérdezhetnéd miért akarná bárki is a Bowert használni olyasmi telepítésére mint a Foundation, vagy a Twitter Bootstrap – és a válasz viszonylag egyszerű. A frameworkjük SASS verziói telepítésének támogatott módszere. Ez azt jelenti, hogy megkapod a Foundation és a Bootstrap SASS fájljait, ez lehetővé teszi, hogy engedélyezd vagy letiltasd a tulajdonságokat, hogy csak a szükséges részek töltsődjenek be. Ezenkívül automatikusan frissíti magát az újabb verziókra.

A BOWER TELEPÍTÉSE

Feltételezve, hogy konfiguráltad az npm-et, ahogy azt a 87. kiadásban elmagyaráztam, akkor mindent megtettél a következő parancs fut-

tatásához:

```
npm install -g bower
```

(Amennyiben ez a parancs nem működik normál felhasználóként, használd a `sudo`-t).

A BOWER KONFIGURÁLÁSA

Ez egy `bower.json` fájlt fog eredményezni (hasonló mint a `package.json` fájl az npm-ből). Megcsinálhatod interaktív módon, vagy egyszerűen kimásolsz egy framework fájlt, és szerkeszted. Az interaktív módszer a következő parancs hatására fog futni:

```
bower init
```

Most be kell ütnöd bizonyos információkat; az egész viszonylag egyszerű – ha kérdéseid vannak, a bower dokumentációja elég kell legyen.

CSOMAGOK TELEPÍTÉSE

Amint a `bower.json` fájl létrejött, kész vagy az új csomagok telepítésére. Ehhez, és a `json` fájl konfigurá-

lásához a következő parancsot használhatod:

```
bower install <package> --save-dev
```

Használhatod még a `--save`-et is, ami hozzáadja a csomagot a `bower.json` fájlban lévő függőségi listához. Mivel ezek a frameworkök a fejlesztés alá tartoznak, értelmebb a `devDependencies`-be tenni (a `--save-dev`-vel).

Egy példa:

```
bower install foundation --save-dev
```

Ez fogja telepíteni a `foundation`-ot a `project's` mappában levő `bower_components`-be, és hozzáad egy sort a `bower.json` fájlodhoz, ami így fog kinézni:

```
"foundation": "~5.4.5"
```

Ez az a sor, ami megmondja a Bowernek, hogy telepítse az 5.4.5 verziójú `Foundation`-t, ha szükség lenne újrakonfigurálni, vagy frissíteni a projektet.



A FOUNDATION HASZNÁLATA A BOWERBŐL, GRUNTTAL

Ha végig követted a múltkori cikket, amit a Gruntról írtam, ez elég egyszerűnek tűnhet. Annyit kell csinálni, hogy rámutatsz a Gruntr a foundation mappában, a bower_components alatt. Ez azt jelenti, hogy hozzá kell adnod, vagy szerkesztened, a foundation sort a Gruntfile.js fájlba. Ez így nézhet ki:

```
project: {
  css: [
    'bower_components/foundation/scss/foundation.scss'
  ],
  js: [
    'javascripts/*.js'
  ]
},
```

Feltételezve, hogy bele akarsz foglalni a javascriptet a foundation-ból, hozzá kell adnod a js területhez, bár általában elég importálni a foundation.min.js fájlt a weboldaladba. Ha sok javascriptet használsz, és egybe akarsz olvasztani őket, ki kell majd jelölnöd a Gruntban minden egyes fájlt egyesével, és beállítani az összeolvasztást, és tömöríteni őket.

Ez, az előző cikkeimmel együtt, összefoglalja az SASS használatát a webprojektben. Átnéztük a No-

de.js, npm, grunt, bower, és framework, mint például Zurb Foundation telepítését. Ha összekombinárod ezt az információt a git szoftverközpont setupjáról szóló cikkeimmel, készen állsz konfigurálni a jövőbeni webprojektet, egy viszonylag erőteljes módon – vagy létrehozni egy szoftverközpontot, amely tartalmazza az alap beállításokat a mostani, és leendő projektjeidhez.

Ha bárki érdeklődne további webdizájnnal kapcsolatos cikkekkel kapcsolatban, küldjön emailt a lswest34+fcml@gmail.com címre. Ha bármilyen javaslatod, vagy kérésed van, küldd el emailben azokat is.

TOVÁBBI OLVASNIVALÓK

<http://bower.io/> a Bower weboldala dokumentációval.

<http://foundation.zurb.com/> – a Zurb Foundation weboldala, mely információkat tartalmaz a Foundation framework használatáról.



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

PYTHON KÜLÖNKIADÁSOK:



<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/>



Sok üzleti vállalkozás és egyetem Cisco AnyConnect-et használ VPN-megoldásként. Habár létezik egy Cisco által biztosított natív Linux kliens, a támogatása nem olyan jó és néhány esetben a felhasználónak nincs is hozzáférése a klienshez. Szerencsére erre a problémára létezik egy egyszerű megoldás – köszönet érte az OpenConnectnek. Az OpenConnect egy kliens a Cisco AnyConnect VPN számára. Ez egy szabad szoftver és a GNU LGPL v2.1 licenccel érhető el.

Az OpenConnectel és a Linux kernelbe épített TUN/TAP kernel-modullal könnyűszerrel lehet kapcsolódni egy AnyConnect VPN-hez.

AKTIVÁLNI KELL A TUN MODULT

ehhez be kell írni a terminálba a következőt:

```
sudo /sbin/modprobe tun
```

TELEPÍTENI KELL AZ OPENCONNECTET

Írd be a következő parancsot:

```
sudo apt-get install  
openconnect
```

KAPCSOLÓDHATUNK A VPN-HEZ

Az OpenConnectnek sok választható paramétere létezik, ami a kapcsolatfelépítő parancsban adható meg. Ezek a paraméterek az OpenConnect dokumentációjában részletesen le vannak írva. A VPN-kapcsolatot létrehozó parancs alap felépítése lent látható. Egy terminálba kell be írni, hogy:

```
sudo openconnect  
yourvpn.example.com
```

Az OpenConnect bekér egy felhasználónevet és egy jelszót. Amint a hitelesítés megtörtént a VPN-

kapcsolat felépül és a terminálki-menetnek valahogy úgy kellene kinéznie, ahogy a lenti képen látható.

Amíg él a VPN munkamenet, nyitva kell tartani a terminálablakot. Mostantól elérhetőeknek kellene lenniük az olyan hálózati erőforrásoknak, mint a megosztott mappák, NAS meghajtók, szerverek, és munkaállomások. A VPN munkamenet bezárása terminálablakban a Ctrl+Z billentyűk megnyomásával lehetséges. A terminálablak nem várt bezárása a VPN-munkamenet megfelelő lezárása nélkül a jövőbeli újrapcsolódási kísérletek során problémákhoz vezethet. Ezek a problémák jellemzően megoldhatók a számítógép újraindításával.

Amint láttuk, az OpenConnect könnyűvé teszi a Cisco AnyConnect

VPN-hez való kapcsolódást. Ha a munkaadód vagy az oktatási intézményed az AnyConnectet használja akkor ez az eszköz teljes hozzáférést biztosít a hálózati erőforrásokhoz egy stabil, biztonságos és megbízható kapcsolaton keresztül.

KÜLSŐ HIVATKOZÁSOK

Cisco AnyConnect VPN
<http://www.cisco.com/c/en/us/solutions/enterprise-networks/anyconnect-secure-mobility-solution/index.html>

OpenConnect
<http://www.infradead.org/openconnect/>

TUN/TAP
<https://www.kernel.org/doc/Documentation/networking/tuntap.txt>

```
Please enter your username and password.  
USERNAME:llazinskiy  
Password:  
POST https://gw. .com/+webvpn+/index.html  
Got CONNECT response: HTTP/1.1 200 OK  
CSTP connected. DPD 30, Keepalive 20  
Connected tun0 as 192.168.53.8, using SSL + deflate  
Established DTLS connection (using OpenSSL)
```



Lev a NOVA Southeastern Egyetemen végzett informatikusként és rendszermérnökként dolgozik egy szoftvercégnél Cincinnati-ben. Több mint tíz éve használ GNU/Linuxot.



Hogyanok

Írta: Elmer Perry
Fordította: Palotás Anna

Nem kellett nagyon sokáig dolgoznom Calcban, mielőtt szükségem lett a cellanevek használatára ahhoz, hogy a különböző cellákban lévő értékekre hivatkozzak. Ezt az igényt követék ugyanazok a hivatkozásnevek, amelyek nem voltak képesek azt tenni, amit vártam tőlük. Míg a cellákra való hivatkozás nem bonyolult, néha egy kis gondolkodást igényel arról, hogy mit próbálsz végrehajtani.

Lényegében két hivatkozástípus van: relatív és abszolút. A relatív hivatkozások az aktuális cellától való távolságok halmazára hivatkoznak. Az abszolút hivatkozások a pontos (vagy rögzített) cellára, oszlopra vagy sorra hivatkoznak. Ezzel a két típussal négy különböző módon tudjuk bemutatni a hivatkozásokat. A cellahivatkozások még a lapok között is áthivatkozhatnak.

Néha szükséged lehet arra, hogy egynél több cellára hivatkozz. Ezt cellatartományokkal hajtod végre. Egy cellatartományt is relatívvá vagy abszolúttá tehetsz éppen úgy, mint a cellahivatkozást. El is nevezhetsz egy cellatartományt.

A RELATÍV HIVATKOZÁSOK

Egy relatív cellahivatkozás az aktu-

ális cellától való távolságok halmaza. Ha teszel egy C4 cellára való hivatkozást a D6 cellába, akkor a hivatkozás arra a cellára mutat, amely egy oszloppal balra és két sorral feljebb van. Ha átmásolod ezt a hivatkozást másik cellába, mondjuk a D7-be, akkor ez a C5 cellára fog hivatkozni, amely egy oszloppal balra és két sorral feljebb van a D7-től kiindulva.

Hozzunk létre egy példát, hogy tisztázzunk bármilyen félreértést. Hozz létre egy új táblázatdokumentumot. A B3 és B4 cellákba tedd be a 15 és 46 értékeket. A C3 és C4 cellákba tedd be a 11 és 14 értékeket. Válaszd ki a B5 cellát és írd be a következő képletet képlet (igen, az egyenlőségjel [=] szükséges):

=B3+B4

Ha leütöd az ENTER-t, akkor a 61 összeget fogja mutatni, a B3-ban és B4-ben lévő két érték összegét. Most kattints jobb gombbal a B5-re és másold ki. Válaszd ki a C5-öt, kattints jobb gombbal és illeszd be. A C5-ben a 25 összeget kapod, a C3-ban és C4-ben lévő két érték összegét. Látod, hogy a hivatkozás hogyan került át az új oszlopba? Mivel nem változtattuk meg a sorokat, a sorhivatkozások ugyanazok maradtak. Azonban, ha mégis megtet-

full circle magazin 90. szám



LibreOffice 42. rész Cellahivatkozások és tartományok

tük volna, akkor a relatív cellahivatkozás került volna át, hogy illeszkedjen a változáshoz.

Tehát, ha relatív hivatkozást hozunk létre, akkor ez a pozíciókat elmozdítja, megtartva ugyanazokat a távolságokat, amikor új helyre másoljuk.

ABSZOLÚT HIVATKOZÁSOK

Egy abszolút cellahivatkozás rögzített. Ha abszolút cellahivatkozást teszel a C1 cellába, akkor nem számít, hová másolod azt a hivatkozást, az mindig a C1-re hivatkozik. Úgy hozunk létre abszolút hivatkozásokat, hogy az elé a sor vagy oszlop elé tesszük a dollárjelet (\$), amelynél azt akarjuk, hogy abszolút maradjon. Például a \$C\$1 a C1 cellára mutató abszolút hivatkozás.

Most pedig egy másik példa, hogy szemléltessük az abszolút hivatkozásokat. Képzeld el, hogy meg kell szoroznunk egy számcsoportot egy szorzótényezővel. A D1 cellába 0,75-öt tesszünk. Ez a mi szorzótényezőnk. A D2-be, D3-ba és D4-be betesszük a 10-et, 20-at és 30-at. Az E oszlopba tesszük a számításainkat. Az E2 cellába tedd bele a képletet:

=D2*D1

Ez a 7,5 választ adja nekünk, ami helyes. Azonban, ha az E2-ben lévő képletet átmásoljuk az E3-ba és E4-be, 200-at és 600-at kapunk válaszként, amelyek rosszak. Ha megnézed a másolt képleteket, a hivatkozások eltolódtak. Ez azért van, mert relatív hivatkozást használtunk. Azt szeretnénk, ha az első szám eltolódna, amikor másolunk, de arra van szükségünk, hogy a D1 rögzített maradjon. Szerkeszd meg az E2-ben lévő képletet és változtasd meg a következőre

=D2*\$D\$1

Még mindig helyes válaszunk van az E2-ben. Most másold az E2-ben lévő képletet az E3-ba és E4-be. A 15 és 22,5 válaszokat kapjuk, amelyek a helyes válaszok. Ha megnézed az E3-ban és E4-ben lévő másolt képleteket, úgy találsz, hogy a D1-re mutató hivatkozás rögzített maradt.

A CELLÁKRA VALÓ HIVATKOZÁS NÉGY MÓDJA

Mindezt szem előtt tartva ez négy különböző módszert ad nekünk arra, ahogyan egy cellára hivatkozhatunk. Ezek relatív, abszolút és két, részben abszolút hivatkozások.

- D1 – Relatív, az E3 cellától egy oszloppal balra és két sorral feljebb

van

- \$D\$1 – Abszolút, bármely pozícióból a D1 cellára hivatkozik
- \$D1 – Részben abszolút, a D oszlop rögzített, de a sor relatív
- D\$1 – Részben abszolút, az oszlop relatív, de a sort az 1-hez rögzítettük

HIVATKOZÁS MÁSIK MUNKALAPON LÉVŐ CELLÁRA

Ahhoz, hogy másik munkalapon lévő cellára hivatkozzunk, pont jelölést használunk arra, hogy a munkalap nevét hozzáadjuk a hivatkozáshoz. Például Munkalap1.A1. Ez akkor hasznos, ha át kell vinned egy számítást vagy ábrát az egyik munkalapról a másikra. Hogy ezt szemléltessük, átnevezzük az aktuális munkalapunkat, hozzáadunk egy újat és létrehozunk egy hivatkozást egyikről a másikra.

Kattints jobb gombbal az aktuális laphoz tartozó fülre és válaszd ki a „Munkalap átnevezése” menüpontot. Amikor kéri, nevezd el a munkalapot MyData-nak és kattints az OK gombra. Hogy létrehozz egy új lapot, kattints a munkalapok végén lévő plusz (+) jelre. Válaszd ki az A1 cellát az új munkalapon. Írd be a következőt

=MyData.E2

amely felveszi a 7,5 értéket a MyData lapon lévő E2 cellából.

MEGJEGYZÉS: Ha a munkalap neve szóközt tartalmaz, vedd körül a nevet aposztróf jellel, mint pl. a 'My Sheet'.C3-ban.

Csakúgy, mint más hivatkozások, a munkalapra való hivatkozás is abszolút vagy relatív attól függően, hogy kitesszük-e elé a dollárjelet (\$).

CELLATARTOMÁNYOK

Néha inkább egy cellacsoportra kell hivatkoznod, nem pedig csak egyre. Ilyen esetekre cellatartományokat használunk. A cellatartományt úgy hozzuk létre, hogy két cellahivatkozást kettőspont jellel (:) választunk el. A baloldali cellahivatkozások a cellatartomány bal felső sarkára, a jobboldali cellahivatkozások pedig a cellatartomány jobb alsó sarkára hivatkoznak. Például az A1: C2 hat cella tartományát ábrázolja: A1, A2, B1, B2, C1 és C2. A tartomány azonban ábrázolhat egyetlen oszlopot vagy sort is, mint pl.

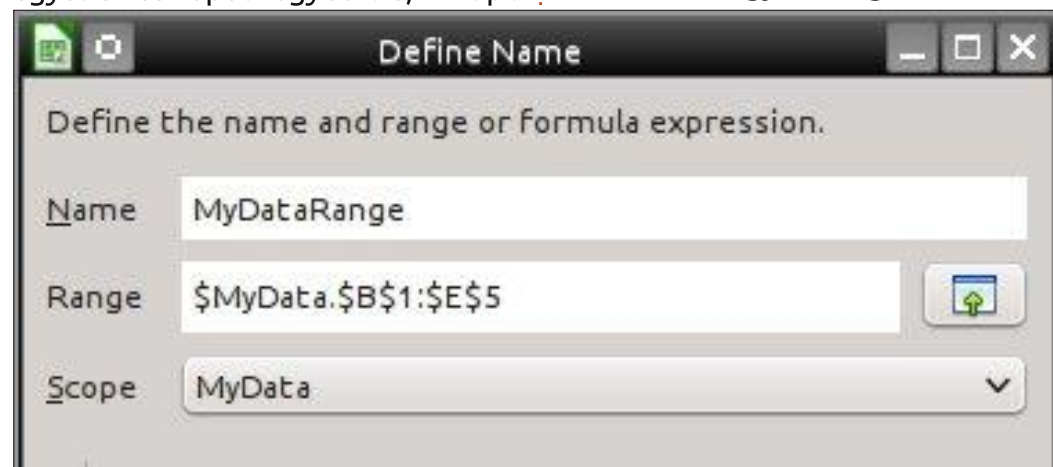
a C2:C100 vagy B3:H3 hivatkozásokban.

Ugyanezek a relatív és abszolút hivatkozásokra érvényes szabályok cellatartományokra is vonatkoznak. Létrehozatsz egy teljes vagy részleges abszolút hivatkozást is. Egy cellatartományt alkalmazhatsz munkalapokon keresztül is. Tegyük fel, hogy szükséged van az összes, Munkalap1-től Munkalap10 nevű munkalapokon található összes A1 cella tartományára. Akkor a Munkalap1.A1: Munkalap10.A1 cellatartományt használnád.

A kényelem kedvéért nevet is adhatsz egy tartománynak. Hogy elnevezz egy tartományt, válassz ki egy cellatartományt a munkalapon. A Beállítás > Nevek > Megadás felhossa a „Megadás” párbeszédablakot. Adj nevet a tartománynak. Ne felejtse el, hogy a cellatartománynevek csak betűket, számokat és aláhúzást () tartalmazhatnak. Figyeld meg az abszolút

hivatkozások használatát a Tartomány mezőben. Szükség szerint beállíthatod a tartományodat, manuálisan vagy úgy, hogy rákattintasz a tartomány gombra és egérrel vagy kurzorral kiválasztod a tartományt. A Hatókör mező lehetővé teszi számodra annak meghatározását, hogy a megnevezett tartomány a teljes dokumentumra, vagy csak egy bizonyos munkalapra érvényes. Kattints az OK gombra, hogy az új névvel elmentsd a tartományt.

A cellahivatkozások és tartományok alapvető fontosságúak, amikor elkezdés bonyolultabb lapelrendezéseken, függvényeken és képleteken dolgozni a Calc dokumentumokban. Ha megérted, hogyan működnek a relatív és abszolút hivatkozások, az időt takaríthat meg és megelőzheti a hibákat, amikor képleteket és hivatkozásokat másolunk. Miközben egyszerű, a hivatkozások helytelen használata rossz válaszhoz vezethet.



Elmer Perry számítógép felhasználói és programozói múltja tartalmaz egy Apple IIE-t, hozzáadva némi Amigát, egy nagy adag DOS-t és Windowst, cseppnyi Unixot, mindezt összekeverve Linuxszal és Ubuntuval. A <http://eeperry.wordpress.com> oldalon blogol.



Hogyanok

Írta: Ronnie Tucker
Fordította: Palotás Anna

Műsorszórás WebcamStudio segítségével

Számos program található szerte Linux-földön, amely lehetővé teszi, hogy streameljük az asztalunkat, ablakainkat, játékainkat, stb. A Webcam Studio abban különbözik, hogy a többihez hasonlóan enged streamelni, de a hozzáadott bónusz az, hogy engedi több különböző bemenet egyetlen kimenetű keverését. Lehet például, hogy van egy ablakbemenetünk (mondjuk egy játék), egy bemenet a webkamerából (te), van hang a játékból, a mikrofonból, és egy bemenet, amely átfedi a képernyőn lévő szöveget. A Webcam studio lehetővé teszi számunkra, hogy mindezt bemenetként bevonjuk, természetesen elrendezzük (egy előnézetben), majd átadjuk valamelyik broadcast szolgáltatásnak, amelyiknek szeretnénk (Twitch, YouTube, Google Hangouts, stb.) a WSVideoDevice (korábban: hamis/virtuális webkamera) használatával.

HOGYAN TÖRTÉNIK EZ

Amikor elindítjuk a WebcamStu-
diót (a továbbiakban: WCS-t), tiszta
lappal dolgozhatunk. (jobbra)

Ennek a tetején vannak azok a

gombok, amelyek segítségével be-
lehet tölteni, el lehet menteni stúdió-
kat és kiválaszthatunk egy főkimene-
tet az FFmpegből, AVConvból és
Gstreamerből. Az utolsó gomb arra
való, hogy felszabadítsuk a felhasz-
nált RAM-ot. Azt mondta nekem az
alkotó, Karl Ellis, hogy a legjobb, ha a
Gstreamert használom, így ezt állí-
tottam be, hogy a WCS-m kimenet-
ként használjon, de nyugodtan pró-
báld ki a többi, mivel lehet, hogy
jobb teljesítményt nyújtanak a szá-
modra.

A bal oldali oszlop az előnézeti
ablak, az alján két füllel: Csatornák
(Channels) és Keverő (Mixer). Magam

nem használtam sokat a Csatornák
(Channels) fület, de jól fog jönni, ha a
broadcastodat lejátszási listákkal és
hasonlókcal egy kicsit automatizálni
szeretnénk. A keverőre (Mixer) ké-
sőbb térek rá.

A WCS ablak középső része a For-
rások terület. Itt fogjuk hozzáadni a
bemeneteinket a pont a középső
oszlop feletti gombok használatával.
Ezekből lehet választani: média (me-
dia), médiamappák (media folders),
DVB-T, URL-folyam (URL stream), IP-
Cam, DVCam, Asztal (Desktop), Szö-
veg (Text) és Hang (Audio). Ez a cikk
valójában csak az Asztal (Desktop),
Szöveg (Text), és Hang (Audio) be-

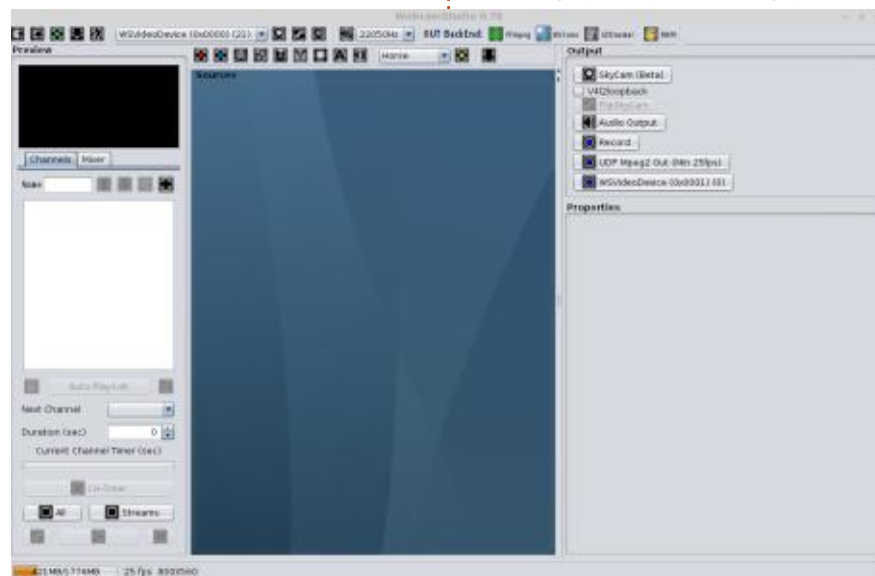
menetekre fog összpontosítani. Van-
nak még bemenetek az animációs
effektekhez is.

A jobb oldali oszlop a kimenet. Itt
a következőkből lehet választani:
SkyCam, V4L2Loopback, Hang (Au-
dio), Felvétel (Record), UDP és WSVi-
deoDevice. Én a SkyCamet, hangot
(Audio) és WSVideót fogom használ-
ni ebben az útmutatóban, de a Fel-
vétel (Record) gombbal egyszerűen
rögzíthetjük a kimenetet (ahelyett,
hogy streamelnék/közvetítenék
azt). Kattintsunk rá, és válasszuk ki,
hová mentse el a fájlt. Kattintsunk
újra a felvétel leállításához. Ez ilyen
egyszerű.

A Kimeneti (Output) elemek
alatt, és amikor hozzáadunk egy be-
menetet, elérhetővé válik a Tulaj-
donságok (Properties) fül. Ezek
segítségével adhatunk hozzá példá-
ul effekteket a bemeneteinkhez.

EGY STÚDIÓ INDÍTÁSA

Azt tervezem, hogy egy egyszerű
ablakot közvetítek némi hanggal és
szöveggel. Tehát az első dolog az,
hogy adjuk hozzá az ablakot beme-
netként.



Kattints az Asztal (Desktop) bemenetre:

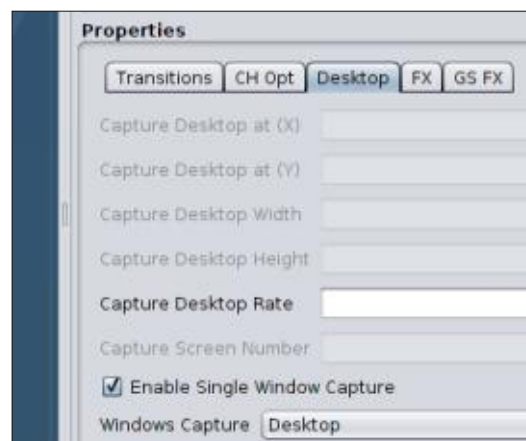


Látni fogjuk, hogy egy Asztal (Desktop) ablak jelenik meg a Források (Sources) panelen és a fülek a Tulajdonságok (Properties) panelen. Az ablak tetején található néhány további beállítási lehetőség (több beállítás, frissítés, stb.), de mi az utolsó ikonra szeretnénk kattintani, hogy meggyőződjünk róla, hogy ez az asztali bemenet a Gstreamert használja:



Miért válasszuk a Gstreamert? Nos, ha nem tesszük, akkor még köz-

vetíthetünk egy teljes asztalt, vagy annak egy részét, viszont nem leszünk képesek kiválasztani egy ablakot, amely hasznos funkció, mivel – még ha át is helyezünk valamit a kiválasztott ablakba – csak a kiválasztott ablak tartalma látható. A GStreamer kimenet segítségével bekapcsolhatjuk az „Egyszerű ablak elfogásának engedélyezését” a Tulajdonságokban lévő Asztal fülön:

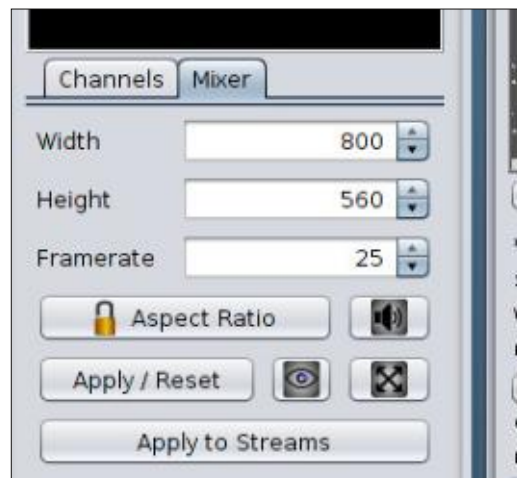


A Saját mappa (Home) ablakot fogom választani, amelyet megnyitottam.

Mielőtt elvégzünk egy tesztet, állítsunk be néhány dolgot. Kattintsunk a baloldali panelen lévő Mixer fülre, és állítsuk be a szélességet és a magasságot úgy, ahogyan a kimenetet látni szeretnénk. Én a 800 x 560-at fogom választani. Ha ezzel készen vagyunk, rá kell kattintanunk az Alkalmaz/Visszaállít (Apply/Reset)

gombra.

Most kattintsunk az asztali kimeneten lévő kék LEJÁTSZÁS (PLAY) gombra.



Talán finomítani szeretnénk a szélességet, magasságot az asztali

kimeneti ablakban is, de látni fogjuk a végleges kimenet előnézetét a WCS ablak bal felső részében. Ne aggódjunk amiatt, hogy az asztali kimenetünk egy kicsit nyomottnak tűnik. Mindaddig, amíg az előnézet jónak tűnik, ez a lényeg.

Nézzük meg ezt az előnézetet VLC-ben. Kattintsunk a SkyCam kombra a Kimeneti (Output) panelen. Ez kérni fogja a jelszavunkat ahhoz, hogy beállítsunk egy virtuális webkamerát. Ezután kattintsunk a WSVideoDevice kombra:



Talán nem úgy tűnik, de most van egy futó virtuális webkameránk. Ennek ellenőrzéséhez töltsük be a VLC-t és a menüben menjünk a Média > Felvevőeszköz megnyitása menüpontra. Ahol azt mondja, hogy „Videóeszköz neve”, kattintsunk a legördülő menüre, hogy kiválasszuk a /dev/video0-t és kattints a Lejátszásra.

Egy ablak az ablakban egy kicsit zavaró, de biztosítalak afelől, hogy ez az én Saját mappám (Home) a VLC-n belül. Bármit is teszek a Saját mappámban (fel/le görgetés, egy mappa megnyitása, stb.), azt fogja közvetíteni a VLC-be a WCS-ből.

LEGYEN HANG

A hang hozzáadása hasonló módon történik. Rákattintunk a Hang (Audio) bemenetre:



A hangbemenet ablakunk jelenik meg, de finomítani kell hasonlóan ahhoz, ahogy az asztalival tettük. Kattintsunk a Hangforrás (Audio Source) ikonra és válasszuk ki a hangforrást:



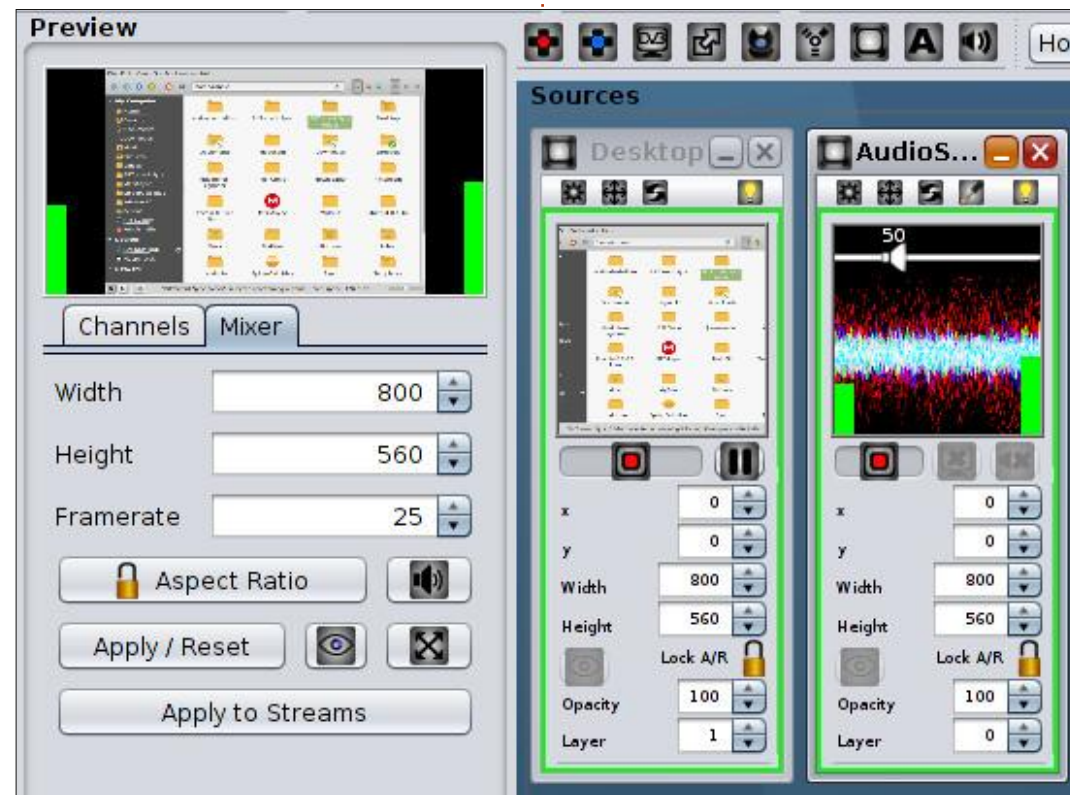
Kattintsunk a PLAY gombra a hangbemeneten és furcsa dolog történik. Az előnézet elsötétül. Ez azért

van, mert a hangbemenet (videókép nélkül) megegyezik a videóval. 1-re kell változtatnod az asztali kimenet-hez tartozó Réteg (Layer) beállítását. Ez az asztali kimenet ablakának alján van. Most a videó az audio bemenet felett játszódik. Úgy állítottam be a hangbemenetemet, hogy azt közvetítse, amit csak a számítógépem lejátszik, úgyhogy egy hangfájlt fogok lejátszani, majd a PLAY-re kattintok a hangbemenetemen.

Íme! Két különböző forrásból származó videó és audió egyetlen kimeneten. Ráhúzhatjuk a fekete ala-

pon fehér hangszóróikont, hogy emeljük/csökkentsük a hangerőt. A zöld sávok együtt fognak emelkedni/süllyedni a hanggal, hogy tudassa veled, hogy jelenleg a hang a bemenet. Ahhoz, hogy spóroljunk a CPU-használaton, rákattinthatunk a PLAY gomb melletti X-re, hogy letiltsuk a hullámalak létrehozását.

Ahhoz, hogy a hang a kimenet része legyen, ne felejtünk el rákattintani a „Hangkimenet” („Audio Output”) gombra a jobb oldali kimeneti panelen.



Az (élő) hang VLC-ben való ellenőrzése egy kicsit trükkös, de nézzük meg a Felvétel gombot használva (a Kimeneti panelen). Kérni fog egy helyet és egy nevet. Ezután leállíthatjuk a hangot, és lejátszhatod a felvett videót, hogy megbizonyosodjunk arról, hogy felvette-e a hangot.

Mi a DAL?

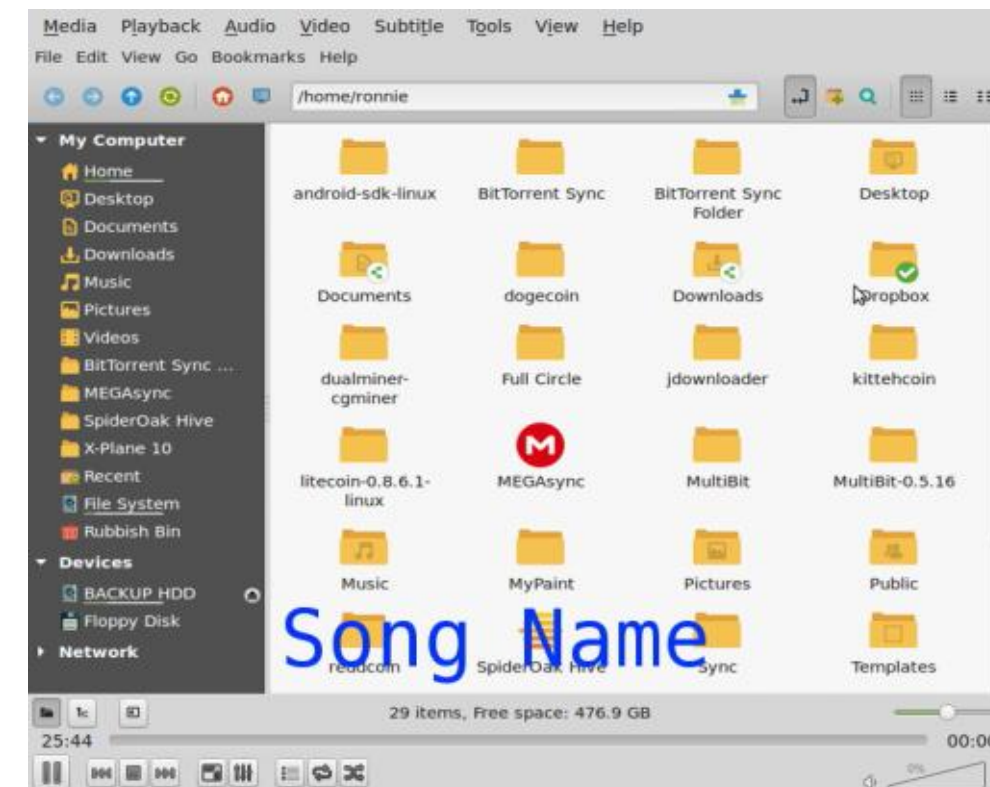
Most már tudjuk, hogy valaki meg fogja kérdezni, hogy mi az a dal, amit éppen lejátszunk. Mutassuk meg nekik a nevet egy némileg takart szöveggel. Kattintsunk a Szöveg (Text) bemenetre:



Ez egy nagy bemeneti ablak, amely lehetővé teszi, hogy beírjuk a megjeleníteni kívánt szöveget, és hogy módosítsuk az X/Y koordinátákat, ahol a szöveget meg kell jeleníteni, azt, hogy milyen nagynak kell lennie (szélesség/magasság), valamint a betűtípust és a színt. Ne felejtsük el azonban, hogy a hangbemenethez hasonlóan, most 2-re kell változtatnunk a Réteg (Layer) beállítást, mert ennek a videó felett kell lennie.

Erről van tehát szó. Három különálló bemeneti forrás egyetlen virtuális webkamerakimenetben: (jobbra)

Sokkal több dolog van, amit a WCS-val meg lehet tenni. Videóeffekteket alkalmazhatunk a bemeneteinken, a szöveget villogtathatjuk vagy hintáztathatjuk a képernyő körül, animációkat adhatunk hozzá a ki-



menettedhez; finomíthatjuk az átlátósságot, hogy a dolgokat fokozatosan halványodva egymás fölé helyez-

zük. És még sokkal-sokkal többet. Kattintsunk a bemeneti ablakra, majd ellenőrizzük az effektekhez tartozó FX/GSFX fület.

Ügyeljünk a rétegeinkre. Ha valami nem jelenik meg, eleinte szükség lehet magasabb rétegbeállításra.



Ronnie alapítója és szerkesztője a Full Circle magazinnak (még!), részmunkaidős művész, és újdonsült Arduino hacker.



EXTRA! EXTRA! OLVASS EL MINDENT!

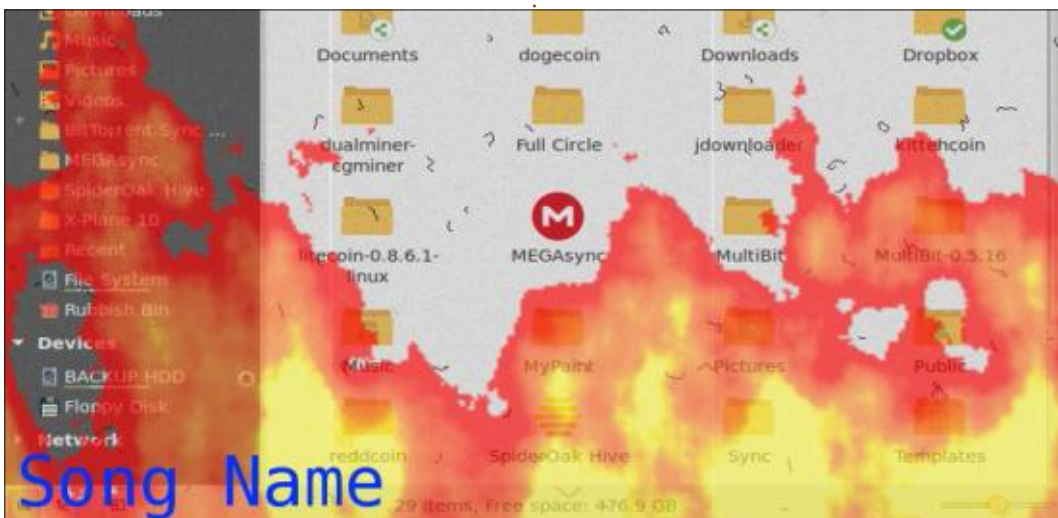
Nagy becsben tartott hírtudósítókink most posztolják a rendszeres hírfrissítéseket a Full Circle weboldalra.

Kattints a NEWS linkre a lap tetején található menüben és máris látni fogod a hírek szalagcímeit.

Vagy tekints bármelyik lap jobb oldalára, ahol az öt legfrissebb beküldött hírt találod.

Nyugodtan vitassátok meg a hír-blokkokat. Lehet, hogy egy olyanról van szó, ami a magazinba is bekerülhet.

Leljétek örömtöket benne!



Get *unlimited* access to a cutting-edge technology and business library with **Apress Access!**

For **\$199**

YOU GET:

- Unlimited access to Apress titles for a full year
- Instant access to each new Apress publication
- Compatibility with any device—desktop, laptop, or mobile
- Use of our new exclusive-to-Apress reader with unparalleled search functions
- Option to download any eBook for just \$4.99 for a limited time



www.apress.com |  @apress

Want more info? Check out www.apress.com/subscription





Hogyanok

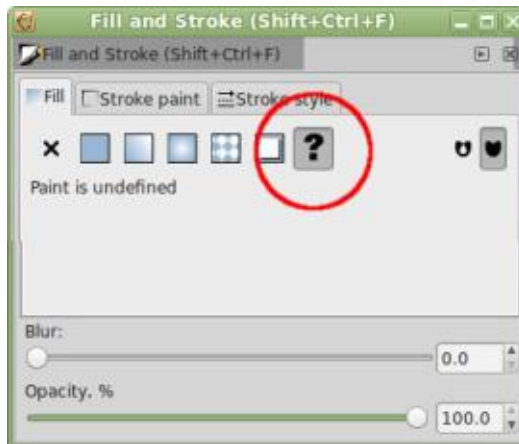
Írta: Mark Crutch

Fordította: Palotás Anna

A klónok használata megkönnyíti, hogy a képeden lévő objektumok vagy csoportok azonos másolatait hozd létre. Mint ahogy utoljára láttuk, ha lebontod a csoportjaidat kisebb darabokra a klónozáshoz, ez lehetővé teszi, hogy egy kis változatosságot adj hozzá, és mindig rajzolhatsz extra objektumokat a klónjaid legfelső szintjére, hogy továbbra is megkülönböztessd őket. De nem tudsz jelentős változtatásokat végrehajtani egy klónon – megváltoztatni egy út alakját például – anélkül, hogy először átkonvertálnád normális másolattá.

Bár nem tudsz jelentős változtatásokat végrehajtani a klónokon, ezek mégsem teljesen semlegesek. Már bemutattam, hogyan lehet őket forgatni, pattogtatni, méretezni és ferdíteni a szülő objektumtól függetlenül. De van egy másik kis trükk a klónok fegyvertárában, amely egy kis erőfeszítést igényel ahhoz, hogy beállítsd, de lehet, hogy megéri bizonyos helyzetekben: a klónok a kitöltésüket és körvonalukat a szüleiktől elkülönítve tudják változtatni.

Bár mégsem foghatsz csak úgy egy régi klónt, és adhatsz hozzá egy új kitöltést és körvonalat. Ehelyett a szülő objektum kitöltését és/vagy körvonalát kell „hatástalanítani”. A leggyorsabb módja annak, hogy hatástalanítsd a kitöltést vagy a körvonalat, hogy ha jobb gombbal kattintasz az Inkscape ablak alján lévő érintett mintára. A helyi menü aljához közel lesz egy „Unset fill” vagy „Unset stroke” opció. Válaszd ki ezt az elemet és a megfelelő színű mintát az „Unset” szóra fogja cserélni. A kitöltést vagy a körvonalat a Fill and Stroke párbeszédablak megfelelő lapján található „?” gomb használatával is hatástalaníthatod.



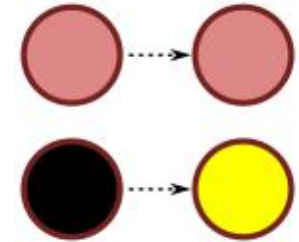
Sajnos a kitöltés vagy a körvonal objektumodon végrehajtott hatásta-

Inkscape – 30. rész

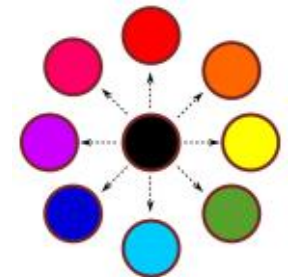
lanításnak vannak mellékhatásai is. Egy hatástalanított kitöltést feketén mutat, ami gyakran elég rossz, de egy hatástalanított körvonalat egyáltalán nem mutat, ami végzetes lehet, ha a klónozni kívánt objektum csupa körvonal és semmi kitöltést nem tartalmaz – így ténylegesen eltűnnek a képernyőről! Mivel a körvonalakat trükkösebb bemutatni (egy láthatatlan objektum nem ad egy mutatós képernyőképpet), most éppen a hatástalanított kitöltések vizsgálatával kezdünk, majd a cikk későbbi részében visszatérünk a körvonalakra.

Szemléltetésképpen húztam két azonos kört, majd hatástalanítottam a kitöltést az alsóban. Könnyedén észreveheted, mert a kitöltés homogén fekete. Fontos megjegyezni, hogy a „fekete” és a „hatástalanított” nem ugyanaz a dolog, még akkor sem, ha így jelennek meg a képernyőn. Ezután klónoztam minden egyes kört, majd minden egyes klónhoz sárgára állítottam be a kitöltés színét. Amint azt láthatod, a felső klón figyelmen kívül hagyja a kitöltést, amit már beállítottam, akár csak az összes klón, amelyeket korábban néztünk. Másrészt az alsó klón kicserélte a fekete „hatásta-

lanított” kitöltést azzal a színnel, amelyet beállítottam magára a klónra.



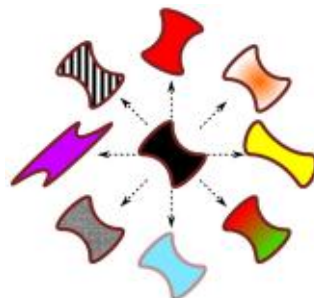
A sárga klón a szülő objektumtól örökölte a formáját, méretét és körvonalát, de a saját kitöltőszínét megőrzi. Mi ezt tovább bővíthetjük úgy, hogy további klónokat hozunk létre abból a szülőből kiindulva és mind-egyiknek saját színt adunk.



Amikor valami olyan egyszerűvel foglalkozunk, mint egy kör, ott valószínűleg nincs igazi előnye annak, hogy ilyen klónokat hozunk létre, összehasonlítva azzal, mint amikor egyszerűen megduplázzuk a szülőt és módosítjuk a kitöltést. De a szülő ob-

jektum ritkán olyan egyszerű, mint egy kör, és ezeket a klónokat még forgatni, pattogtatni, méretezni és ferdíteni is lehet, egymástól függetlenül. Továbbá, a kitöltésnek nem kell egyszerű színeknek lenniük: használhatsz mintákat és lineáris (egyenes irányú) vagy radiális (sugárirányú) színátmeneteket is. Kétségtelen, hogy az Inkscape felhasználói felülete küzd egy kicsit mindennel, ami más, mint az egyszerű színek, mivel a színátmenet-szerkesztő kezelői általában nem a megfelelő helyen, a minta méretezéskezelői pedig egyáltalán nem jelennek meg – de maga az SVG lehetővé teszi mindezeket a lehetőségeket.

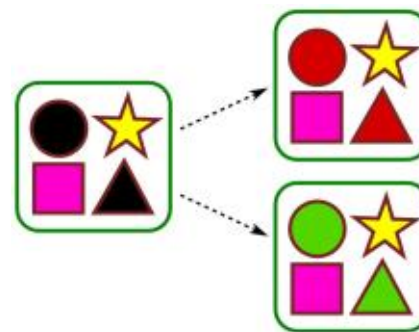
Vegyük az előző példánkat, kicsit keverjük össze, hogy bemutassunk néhány ilyen képességet. Először átkonvertáltam a szülő kört útvonallá, majd úgy igazítottam a csomópontjait, hogy érdekesebb alakja legyen. Majd összenyomtam, ferdítettem és megforgattam néhány klónt, a többihez pedig különböző kitöltéseket vagy átlátszóságot adtam. Ezek még mindig klónok – a szülő úton végzett bármely változtatás mindegyikre hatással lesz – de ha a transzformációkat hatástalanított kitöltéssel kombinálom, az lehetővé teszi, hogy mindegyikük határozottan különböző megjelenést öltson magára.



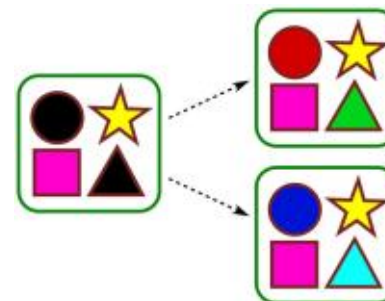
Az előző cikkben annak előnyeit magasztaltam, hogy inkább csoportokat klónozzunk, mint egyszerű objektumokat, így örömmel fogod hallani, hogy klónozott csoportokban is használhatsz hatástalanított kitöltéseket. A csoportodban lévő bármely objektumnak, amelynek hatástalanított kitöltése van, a klón színét adod hozzá, míg más objektumokat normálisan klónozol úgy, hogy a szülőtől öröklik a kitöltésüket. Ez a képesség, hogy vegyítsd a normális és a hatástalanított kitöltéseket a szülőn belül, akkor lehet nagyon hasznos, ha több hasonló másolatra van szükséged, amely csak egy része annak a dizájnnek, amelyben minden egyes klónnak változó színe van – gondolj arra, hogy létrehozol néhány karaktert egy tömegjelnehez, amelyek mindegyikén különböző színű trikó van.

Ebben a példában öt objektumból álló csoportot klónoztam – négy alak egy nagyobb lekerekített négyzeten belül. A körnek és a háromszögnek hatástalanított kitöltése volt, míg a

csillag és a négyzet egyéni színnel rendelkezik. Láthatod, hogy minden egyes klónban a rögzített színű alakok ugyanúgy jelennek meg, mint a szülő, azok viszont, amelyek kitöltése hatástalanított volt, azt a színt használják, amelyet magára a klónra beállítottam.

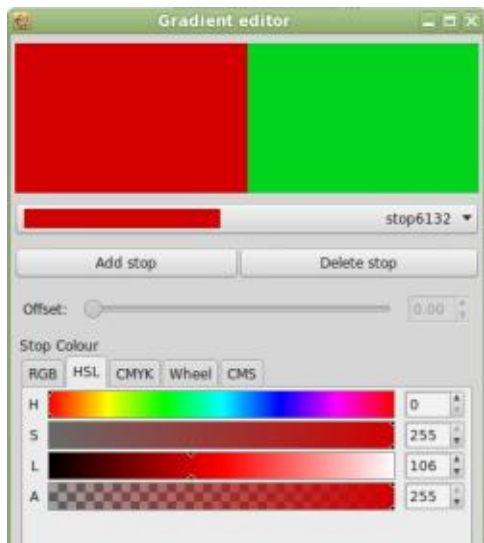


Észre fogod venni, hogy mind a kör, mind a háromszög minden egyes klónban ugyanazt a színt veszi fel. Ennek a megközelítésnek egy fő korlátozása az, hogy az SVG egy klónban lévő minden hatástalanított kitöltést azonosnak tekint. Nincs mód arra, hogy két színt alkalmazz a klónodra és az egyik a körre, míg a másik a háromszögre van hatással. Vagy mégis...?



Ha valóban azt szeretnéd, hogy külön színeket kapj a klónjaidba, vannak rá lehetőségek, ha rejtélyes és fondorlatos vagy. Az egyik megközelítés az, hogy az azonos klónokat egymás tetejére rakod, mindegyiket különböző kitöltési színűre állítod, majd kivágási útvonalakat használsz arra, hogy csak az egyes klónok érintett részeit mutasd. Egy másik technika, amelyet a múltban használtam az, hogy létrehozok egy szűrőt a szülőn belül, amely az egyik hatástalanított objektum színét „forgatja” – erről akkor írok többet, amikor a szűrőkhöz érünk ebben a sorozatban. Ennél a példánál viszont az egyszerűségnél maradtam: Úgy sikerült két színt használnom a hatástalanított objektumokban, hogy lineáris színátmenetet használtam kitöltésként. Azzal, hogy létrehoztam pár külön szünetet a színátmenetben és ugyanolyan színűre állítottam őket, mint a kezdőpont és a végpontok, létrehoztam ehhez hasonló színátmeneteket ahhoz, hogy lehetővé tegye számomra azt, hogy úgy utánozzam a megjelenést, mintha két különböző kitöltési színem lenne. (következő oldalon)

A cikk elején megígértem, hogy visszatérek a hatástalanított körvonalakhoz. Míg egy hatástalanított kitöltést feketének mutat, ezzel könnyen láthatóvá teszi és könnyű vele dol-

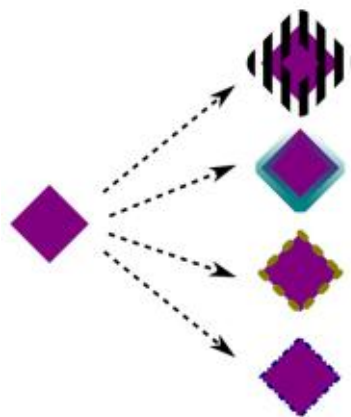


gozni, egy hatástalanított körvonalat is feketének mutat, de nulla szélességgel! Ha az objektumodnak van kitöltése – még ha az hatástalanított is – még látható marad a képernyőn. De ha hatástalanítod egy kitöltés nélküli objektum körvonalát, teljesen eltűnik a nézetből. Ebből az okból kifolyólag a hatástalanított körvonalakkal végzett munkám első szabálya, hogy utolsó lépésben hatástalanítom őket. Dolgozz egy színes körvonallal, míg létrehozod a szülő objektumodat vagy csoportodat, és csak az utolsó pillanatban hatástalanítsd.

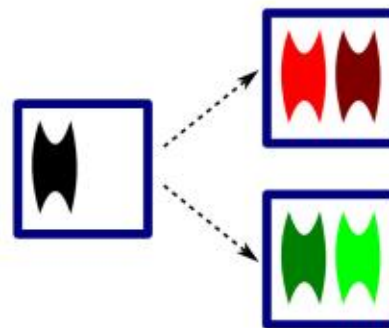
A második szabály az, hogy ne ess pánikba, ha elveszíted az objektumod nyomvonalát. Csak használd a View > Display Mode > Outline menüpontot, hogy olyan megjelenítési módra válts

át, ahol még a legláthatatlanabb Inkscape objektumok is megjelennek csontvázszerű vázlatként. Még ebben a megjelenítési módban is kiválaszthatod és kezelheted az objektumaidat, és akkor is kiválasztva maradnak, amikor visszakapcsolsz másik megjelenítési módba.

A szülő objektumodban vagy csoportodban lévő hatástalanított körvonallal nemcsak a körvonal színét (vagy mintázatát, vagy színátmenetét) állíthatod be az egyes klónokhoz, de a szélességét, kapcsolódási stílusát, végzáróit és kötőjeleit is. Valójában legalább a színt és a szélességet be kell állítanod, ha azt akarod, hogy a körvonal látható legyen. Sajnos nem tudsz jelzőket klón-alapon külön beállítani – ha olyan nyilakat vagy csíkokat szeretnél, amelyek jelzik az utad csomópontjait, azokat a szülő objektumon kell beállítanod.



A hatástalanított körvonalakkal most van egy másik módszered arra, hogy külön színt adj hozzá a klónjaidhoz. Egy kis asszociatív gondolkodással még ki is sajátíthatod a körvonalat, hogy egy második kitöltőszínt nyújts, ha az jobban megfelel az igényeidnek. Ebben az utolsó példában hatástalanított kitöltést használtam a baloldali alakzatra, ami elég színes. De honnan került elő a jobboldali alakzat?



Talán már kitaláltad, hogy magában foglal egy hatástalanított körvonalat, de hogyan válik ez formázott kitöltéssé a klónokon belül? A trükk az volt, hogy rajzoltam egy függőleges vonalat a szülőben és egy igazán nagy szélességi értéket adtam neki – 40 képpontot ebben az esetben – ténylegesen egy 40 képpont szélességű háromszöget hoztam létre. Majd egy utat használtam arra, hogy azt a „háromszöget” olyan alakúra vágjam, amilyenre akartam, mielőtt végleg hatástalanítottam volna a körvonalat. Minden egyes klónon csak be kell állí-

tanom a körvonalat olyan színre, amilyenre szeretném, 40 képpontos szélességgel és megjelenik a második „kitöltött alakzatom”. Hasonló trükköt maszkok használatával is végrehajthatsz, amelyek különösen ahhoz hasznosak, hogy egy színátmenetet utánozz a klónjaidban.

Az a képesség, hogy különböző kitöltéseket és körvonalakat használhatsz a klónokon, rendkívül sokoldalúvá teszi őket, annak a rovására, hogy magadra hagy a szülő objektumodban lévő fekete területekkel vagy láthatatlan körvonalakkal. Az a képesség, hogy csak két „paramétert” tudsz beállítani az egyes klónokon, korlátozó lehet, de remélhetőleg látod, hogy egy kis asszociatív gondolkodással a maszkok, színátmenetek, vágások és szűrők használata hogyan teheti lehetővé számodra, hogy bizonyos mértékig megtörd ezt a korlátozást.



Mark Inkscape-et használ három webes képregényének elkészítéséhez, a „The Greys”, „Monsters, Inked” és „Elvie” címűekhez, amit a következő oldalon nézhetsz meg: <http://www.peppertop.com/>

Múlt hónapban eljutottunk odáig a projektünkkel, hogy egy billentyűzeten bevitt jelszóról el tudta dönten, hogy az megfelelő vagy sem. Most kibővítem, hogy egy egyszerű IF/ELSE utasítás segítségével még egy dolgot meg tudjon csinálni.

A bővítés része egy LED és egy egész típusú változó, az „armed”. Utóbbi induláskor nulla értéket kap, az armedLed láb az A0 lesz. Kezdek kifutni az elérhető lábakból, ezért trükköznöm kell: analóg lábakat fogok felhasználni digitális komponensekhez.

A változtatás legfontosabb része az IF/ELSE parancs, amit a guessPassword() függvény meglevő IF/ELSE utasításába illesztünk be. A működés lényegében a következő: ha a jelszó helyes és az „armed” nulla (vagyis a rendszer nem aktív), akkor törli a kijelzőt, kiírja rá az „ARMED!” szöveget, az „armed” értékét 1-re állítja és kigyújtja a vörös LED-et. Majd kiírja, hogy „Code to disarm:”. Különböző az „armed” értékének egynek kell lennie (a rendszer aktív), a kijelzőn „DISARMED!”

jelenik meg, az „armed” értékét 0-ra állítjuk és kiírjuk, hogy „Code to arm:”.

Bevallom hibáztam, és órákba telt mire kitaláltam miért nem működik jól az IF/ELSE utasítás. Egy amatőr hibát követtem el: elfelejtettem az == operátort használni az IF utasításban.

Miután zöld ágra vergődtem az élesített/hatástalanított problémával előástam az egyik 37-az-1-ben érzékelőmet és egy fotoellenállást (Light Dependent Resistor, röviden LDR). Az LDR egyik lába az A1-re csatlakozik egy 220 Ohmos ellenálláson keresztül, a másik lábát a

földre kötjük. A lézerjelző a LED pozitív lábára és a földre kapcsolódik. Amikor a rendszer élesítve van a lézer bekapcsol és az LDR-re mutat.

Annak vizsgálatára, hogy az LDR kap-e jelet – mint azt láthatod is – újra betettem a soros kódot (most is 9600-as átviteli sebességgel). A fő ciklusban az A1-ről olvasok és az eredményt az IDE „serial monitor” ablakába írom ki. Ez az a szám, amit az LDR ad ki az analóg lábán keresztül. Lézer nélkül, egy normál megvilágítású szobában ez a szám 400 és 450 között van. Ha lefedem az LDR-t, akkor lemegy 100-150-re. A bekapcsolt lézert az LDR-re írá-

nyítva az érték 1000 fölé ugrik. Ez közel van az elérhető maximumhoz. Bekapcsolt lézernél az LDR érzékeli a sugár kimaradását, ha valami akadály kerül a kettő közé.

Következő alkalommal már (remélem) lesz egy működőképes lézeres riasztónk.

A program:

<http://pastebin.com/AjFDajHm>

Van hasonló ötleted, amit szeretnél, ha kipróbálnék? Akkor írd egy üzenetet a ronnie@fullcirclemagazine.org címre. De emlékeztetlek, hogy kezdő vagyok, ne kérj a következő NASA marsautó megtervezésére!



Ronnie alapítója és szerkesztője a Full Circle magazinnak (még!), rész munkaidős művész, és újdonsült Arduino hacker.



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 iránymutatást** a <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 (Open-Office) dokumentumot használasz.

- 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 hozzáférést a nyers szövegekhez. Ha kész a PDF, akkor fel töltheted 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 használasz.



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

Get 25% off any SpiderOak package
with the code: **FullcirclemagFans**



Sorozatunk első részében megnéztük, hogy mi az a Linux kernel, a második fejezetben pedig a forráskód és egyéb kellékek beszerzésének különböző módjaival foglalkoztunk, amikre a kernel fordításánál szükségünk van. Most, hogy megvan minden szükséges hozzávaló, itt a harmadik részben készen állunk a legfontosabb lépésre: a kernel konfigurálására, fordítására és telepítésére.

A mostani részben kizárólag az Ubuntu tárolókból származó kernel forráskódot fogom használni. Ha az olvasó a Kernel.org projekt oldaláról közvetlenül letölthető verziót választaná, akkor lesz majd néhány különbség. Egy ok, ami mellette szól, az a legfrissebb kernelverzió használata lenne – vagy ha igazán kalandvágyóak vagyunk akkor a következő kiadásra jelölt verziót is választhatjuk.

A KERNELKONFIGURÁCIÓS RENDSZER

Ha egy pillantást vetünk a forráskód mappáira és a bennük lévő fájlokra, akkor egy csomó olyan

fájlt láthatunk aminek a szerepét egyből megérthetjük. A .c kiterjesztéssel rendelkező fájlok tisztán C programozási nyelvű forráskód fájlok a .h kiterjesztésűek pedig hozzájuk tartozó header fájlok. Ezen sorozat második részében azt is megtudtuk, hogy a Makefile, ami minden egyes mappában és almappában megtalálható, egy olyan fájl, ami utasításokat ad a fordítónak, hogyan kell fordítani a forráskódot: melyik forrásfájlt kell fordítani, mi legyen a kimeneti fájl neve és milyen fordítóparaméterek legyenek használva.

Amikor beleolvassunk a Makefile-okba azt láthatjuk, hogy ezek a fájlok csak olyan kódokra hivatkoznak amelyek a vele egyező mappában találhatóak. Ez azt jelenti, hogy a kernelforrásfa különböző részei elvannak egymástól választva: mindegyik mappa vagy almappa függetlenül lefordítható. Amikor a kernel-modulok témaköréhez érünk, látni fogjuk, hogy ez azt jelenti, egyszerre egyetlen modul lefordítására is képesek leszünk anélkül, hogy le kellene hozzá fordítani az egész kernelt, hogyha nincs a teljes kerneltre szükség.

De mi van a Kconfig fájlokkal, amiket szintén megtalálhatunk az egyes mappákban?

A Kconfig fájlok utasításfájlok és a kernelkonfigurációs rendszerben jutnak szerephez. A Linux kernel egy nagyon nagy kódhalmaz. Számokban kifejezve 2011-ben elérte a 15 millió kódsort (lásd <http://arstechnica.com/business/2012/04/linux-kernel-in-2011-15-million-total-lines-of-code-and-microsoft-is-a-top-contributor/>) és 2013 júniusában pedig a 3.10-es verzióval a 17 millió sort (<http://www.extremetech.com/computing/175919-who-actually-develops-linux-the-answer-might-surprise-you>). Egyébként ez a két link másért is érdekes, mert mindkettő érinti azt a kérdéskört, hogy ki közreműködik a kernel forráskódjának előállításában.

Egy ilyen behemót lefordításához szükségünk lesz valamilyen automatizált konfigurációs rendszerre. Ez az, ahol a Kconfig fájlok szerephez jutnak és információkat biztosítanak arról, hogy az egyes mappákban milyen lehetőségek érhetők el és segítenek létrehozni

egy hatalmas kernelkonfigurációs szkriptet.

Például a security/selinux forrásmappában a Kconfig fájl tartalmaz egy ilyen szakaszt:

```
config
SECURITY_SELINUX_BOOTPARAM
    bool "NSA SELinux boot
parameter"
    depends on SECURITY_SELINUX
    default n
    help
        This option adds a
kernel parameter 'selinux',
which allows SELinux to be
disabled at boot. If this
option is selected, SELinux
functionality can be disabled
with selinux=0 on the kernel
command line. The purpose of
this option is to allow a
single kernel image to be
distributed with SELinux
built in, but not necessarily
enabled.
```

If you are unsure how to answer this question, answer N.

Ez nagyobb részben magáért beszél. A konfigurációs szkript szakasz jelentése az, hogy a felhasználó számára meg kell jeleníteni egy kétértékű (igen/nem) jelölőnégyzetet, amivel az új kernel felkonfi-

gúrálható, hogy elfogadja-e a „selinux” boot paramétert vagy sem, ami azt teszi lehetővé, hogy a Security Enhanced Linux kernelmodul (SELinux) le legyen tiltva induláskor. Természetesen ez nem valami jó ötlet egy éles rendszeren, ami miatt az alapértelmezett opció az „n” a „nem” számára.

A net/ipv6/Kconfig fájlban összetettebb példát találunk:

```
config INET6_TUNNEL
    tristate
    default n
config IPV6_TUNNEL
    tristate "IPv6: IP-in-IPv6
tunnel (RFC2473)"
    select INET6_TUNNEL
    ---help---
    Support for IPv6-in-
IPv6 and IPv4-in-IPv6 tunnels
described in
    RFC 2473.
    If unsure, say N.
```

Az első szakasz arra a modulra vonatkozik, ami lehetővé teszi, hogy a kernel tunneleket hozzon létre IPv6 címtereken keresztül. Ebben az esetben a felhasználó számára egy háromállapotú választódoboz lesz megjelenítve, ami több lehetőséget biztosít:

- „Y” a modul belefordítása közvetlenül a kernelbe. A vmlinuz fájl fogja tartalmazni és betöltődik a rendszer induláskor függetlenül

attól, hogy használva van vagy nincs.

- „N” a modul kihagyása az új kernelből.
- „M” a modul betölthető fájlként való fordítása, ami a rendszer induláskor nem fog betöltődni a RAM-ba, csak akkor amikor a rendszer működése során szükség van rá.

A második szakasz a fenti szakasz állapotától függ: ha megjelenik akkor a felhasználó moduláris vagy beépített formában is beállíthatja az RFC2473 tunnelek támogatását.

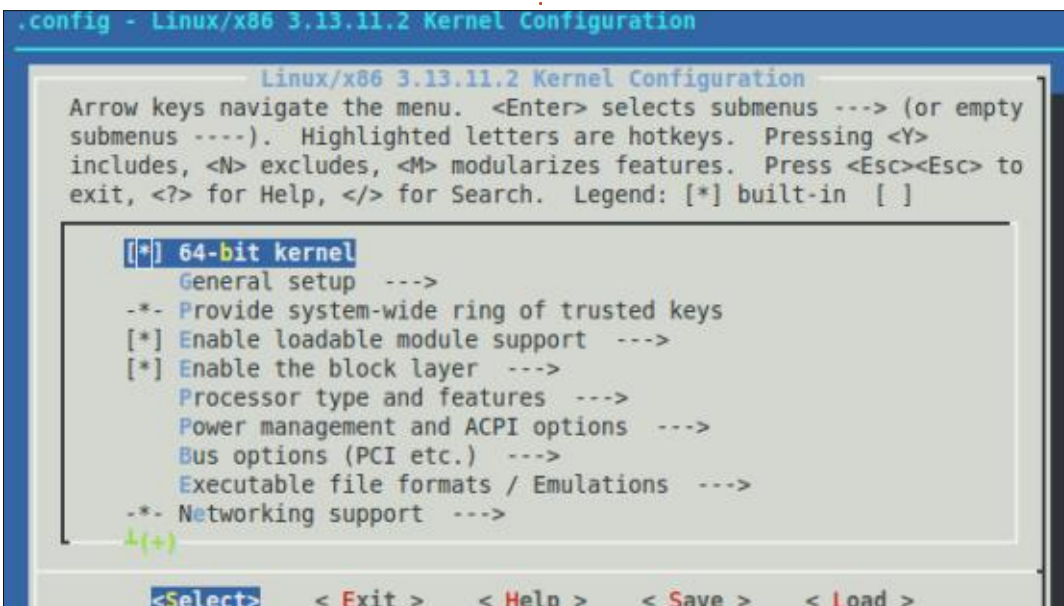
Most el kell érünk magukat a konfigurációs szkripteket. De mielőtt hozzákezdenénk általában

ajánlott a megmaradt konfigurációk törlésével kezdeni. Ehhez add ki:

```
$ make mrproper
```

Ahogy a második részben már megbeszéltük legalább négy különböző konfigurációs szkriptet használhatunk. Kettő karakteres környezeten alapul: „make config” és a „make menuconfig”. A másik kettő pedig grafikus eszközkészleteken: a „make xconfig” a Qt toolkiten a „make gconfig” pedig a Gtk programkönyvtárakon. Válassz tetszés szerint – utolsó lépésben ezek a szkriptek úgyis ugyanazon Kconfig fájloktól függenek. Én a

```
$ make menuconfig
```



verziót fogom használni leginkább azért mert kényelmesnek találom ezt a pehelysúlyú környezetet, amit időtlen idők óta használok (a Slackware idők óta, hogy pontos legyek). Egy ilyet kellene látnod mint ami a lenti képen is látható.

A KERNEL KONFIGURÁLÁSA

A szögletes zárójelen belül vannak a kétállapotú választó eszközök, amik lehetővé teszik, hogy aktiváljunk „[*]” vagy letiltsunk „[]” egy képességet. Néhány opciót lehet, hogy mi kényszerítettünk ki azzal, hogy előzőleg más lehetőségeket is bejelöltünk, ebben az esetben a választó eszköz „-*”-ként jelenik meg. A háromállapotú választó eszközt jelképező karaktereken belüli opciók lehetővé teszik, hogy egy képességet közvetlenül a kernelen belül „<*>”, vagy betölthető modul formájában „<M>” aktiváljunk vagy a képességet letiltsuk „<>”. Ez utóbbi esetben a képesség egyáltalán nem lesz elérhető az új kernel számára.

A leírásuk végén a „-->” jelsor egy almenüt jelöl, ami az ENTER billentyűvel érhető el. A legtöbb navigáló billentyű jelölve van a képernyőn, az egyetlen fontos ki-

vétel a SZÓKÖZ billentyű, ami az elérhető értékek közötti váltásnál válik hasznossá.

Az első kernelünk fordításánál nem lesz mindjárt használva az elérhető opciók többsége. Azt javasolnám, hogy az olvasó hagyja meg az alapértelmezett értékeket, mert tipikus használatra kielégítőek. Ehelyett ki szeretnék emelni néhány olyan képességet, ami nagyobb érdeklődésre tarthat számot.

Az első hely ahol megállnék a menüben az a legelső opció a „64-bit kernel”. Az valószínűnek tűnik, hogy valaki le tud fordítani egy 64 bites kernelt egy 64 bites platformon (számítógép és operációs rendszer) mert a megfelelő C programkönyvtár-függvények elérhetőek és ugyanígy a 32 bites kernellel egy 32 bites rendszeren. Azonban elméletben annak is lehetségesnek kellene lennie, hogy a Linux világában egy kicsit tovább lépjünk mint ahogy a UNIX-ban, amiből végül is származik. Ezek a rendszerek ugyanis elég nagy valószínűséggel kivitelezhető az úgynevezett „keresztfordítás”, ahol egy adott platformra szánt program egy másikon van fordítva. Ez igaz 64 bites kernel

32 bites gépen való fordítására és fordítva is. Sajnos gyakorlati megközelítésben az Ubuntu 14.04-es disztribúcióval és a 3.13.11.2-es verziójú kernelforráskóddal kapcsolatos tapasztalataim azt mondatják velem, hogy a dolgok mégsem működnek, a keresztfordított kernelek lefordulnak ugyan, de nem fognak futni a célszámítógépen (az új kernel nem fogja megtalálni az init programot még a megfelelő „init=” kernelparaméterrel sem). Tehát a következtetés az, hogy jelenleg a 32 bites kernelt a 32 bites operációs rendszeren a 64 bites kernelt pedig a 64 bites gépen kell fordítani.

A második „General setup” opciónál az új kernelünk számára néhány nagyon egyszerű módosításhoz férünk hozzá. A legtöbbjüket érintetlenül fogjuk hagyni kivéve a „Default hostname”-et és az „Arbitrary version signature”-t. Ez a két opció azzal az információval látja el a kernelt, ami a /proc virtuális fájlrendszerben is visszakereshető. Próbáld ki a saját gépeden, nem árthat semmit:

```
$ cat /proc/version_signature
```

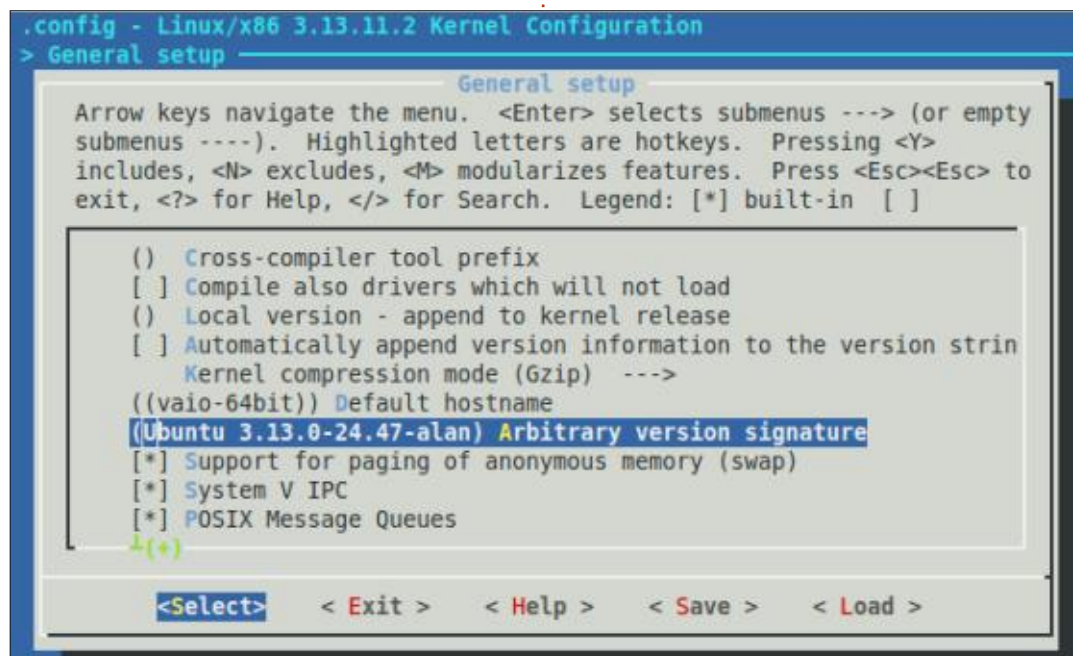
```
Ubuntu 3.13.0-24.47-generic
3.13.9
```

Az én esetemben nem lett a host neve megadva azon a gépen, amin a kernel lett fordítva, tehát bárkik is fordították a 3.13.0-24-es kernelt a Linux Mint számára, a Default hostname opciót az alapértelmezett „(none)” értéken hagyták. Másfelől az „Arbitrary version” lehetőségénél az „Ubuntu 3.13.0-24.47-generic 3.13.9” karakterláncot használták.

A lenti képernyőképen én megváltoztattam ezeket, mert mindig „jó ötlet”™ egy azonosító szöveggel ellátni a kerneledet. Ez segíthet később megérteni, hogy milyen konkrét célból fordítottál egy adott kernelt. Egy verziószám is

hasznos lehet amikor egy adott probléma megoldása érdekében több kernel is fordításra kerül: ezek tehát a lépések felcímkézésére és nyomon követésére használhatóak.

Menjünk vissza a kiinduló menü szintjére és lépjünk be a „Processor type and option” konfigurációs beállításba. Ez az, ahol a munka komolyabb része kezdődik, ahol az új kernelünket finomhangolhatjuk arra a hardverre, amin futtatni kívánjuk. Ez a szakasz szintén érkezteti, hogy a Linux kernel milyen elképesztő palettáját kezeli a különböző hardver-architektúráknak: különböző mikrokódok Intel és AMD típusú processzorokhoz, olyan



szoftveropciók, mint a vendég virtuális gépként működő Linux magán a Linuxon belül, stb.

Ha megállunk egy kicsit a „Symmetric multi-processing support” opciónál ez az, ahol a kernelben leltíthatjuk a többprocesszoros támogatást. Néhányunk még emlékszik, amikor a többprocesszoros támogatás egy (fizetős) extra volt egy Windows rendszeren és még a szervervariánsoknál is. A Linux kernelben meg alap a 2.0-ás verzió óta. Habár letiltatható, mostanság tényleg nem sok értelme van. A legtöbb jelenlegi processzor több magot tartalmaz vagy legalább a HyperThreading-et, amitől egyetlen mag úgy látszik az operációs rendszer számára, hogy sok külön logikai magból áll (általában fizikai magonként kettő). Az SMP az az al-

rendszer, ami ezt az egészet kezeli. Másfelől egy nagyon szerény processzort és nagyon kevés RAM-ot tartalmazó gép számára történő kernelfordításnál a kernelnek ezt a részét el lehet távolítani és fel lehet szabadítani néhány tíz kByte RAM-ot, ami máskülönben foglalná a helyet.

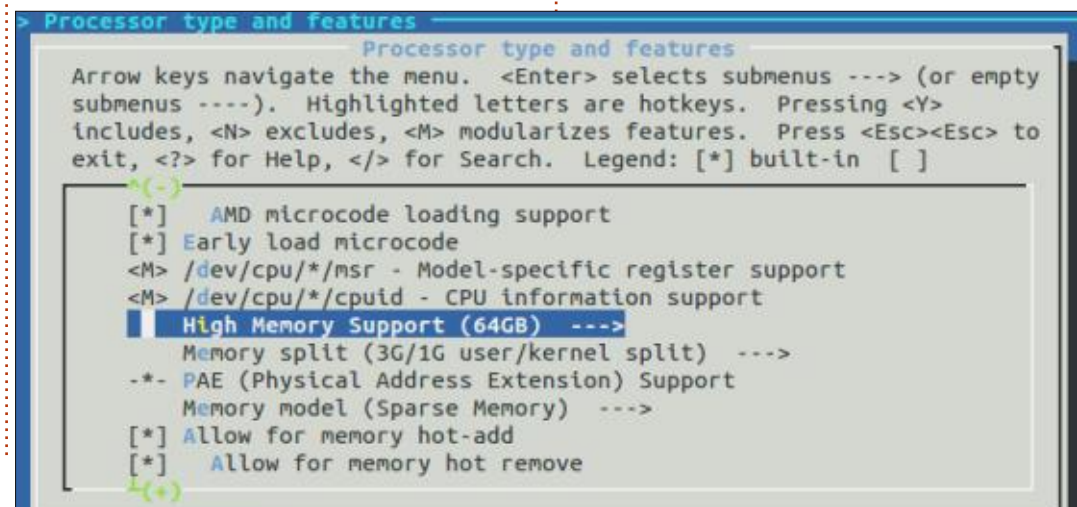
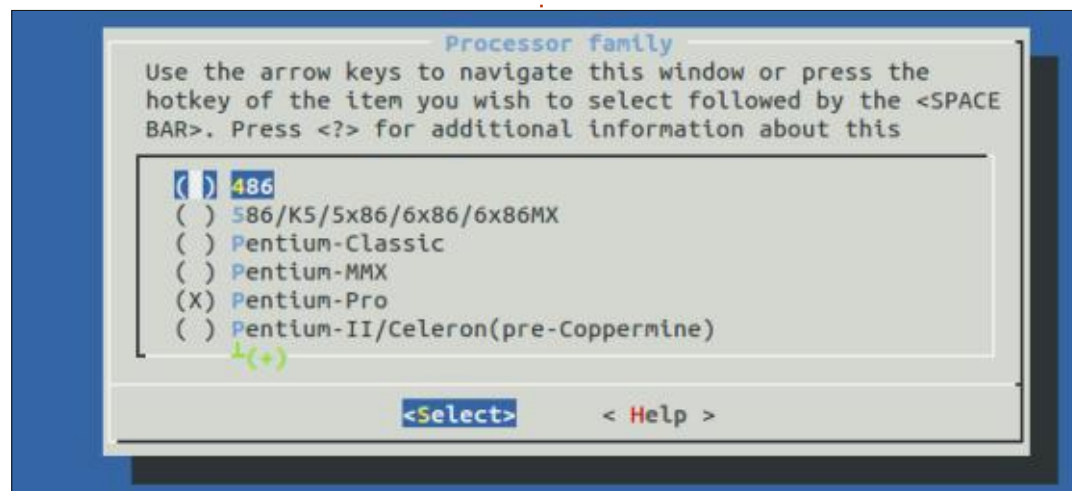
A „Processor family” almenühöz érve lehetőségünk van egy konkrét processzorcsalád számára fordítani. Ha egy 64 bites kernel fordítását választottuk, akkor a lehetőségek a következők az eredeti Opteron/Athlon család, a régebbi és újabb Intel Xeon család, a 64 bites Intel Atom és végül az alapértelmezett „Generic-x64-64”. Ez utóbbi a legkonzervatívabb választás és valószínűleg a legjobb, ha az új kernelőnk végül egynél több gépen lesz

futtatva.

Ha egy 32 bites kernel fordítását választottuk, akkor a kínálkozó lehetőségek jóval nagyobbak, tükrözve az IA-32 processzorok évek folyamán bekövetkezett fejlődését. A legrégebbi i386 mostanra már el lett távolítva és a lehetőségek az i486-tól kezdődnek a különböző generációs, 32 bites Pentium I, II, III, IV processzorokkal, néhány AMD-vel és más egyéb márkával folytatva, majd az Intel Core 2-vel és 32 bites Intel Atommal befejezve. Általános irányelvként talán a legjobb inkább alá választani, mint felé, mert az újabb processzoroknak általában lesz visszafele kompatibilitása a régebbi képességekhez. Mostanság a „Pentium-III/Celeron/Pentium-III Xeon” opcióval fordított kernel valószínűleg a leg-

több esetben egy elfogadható választás (lent balra).

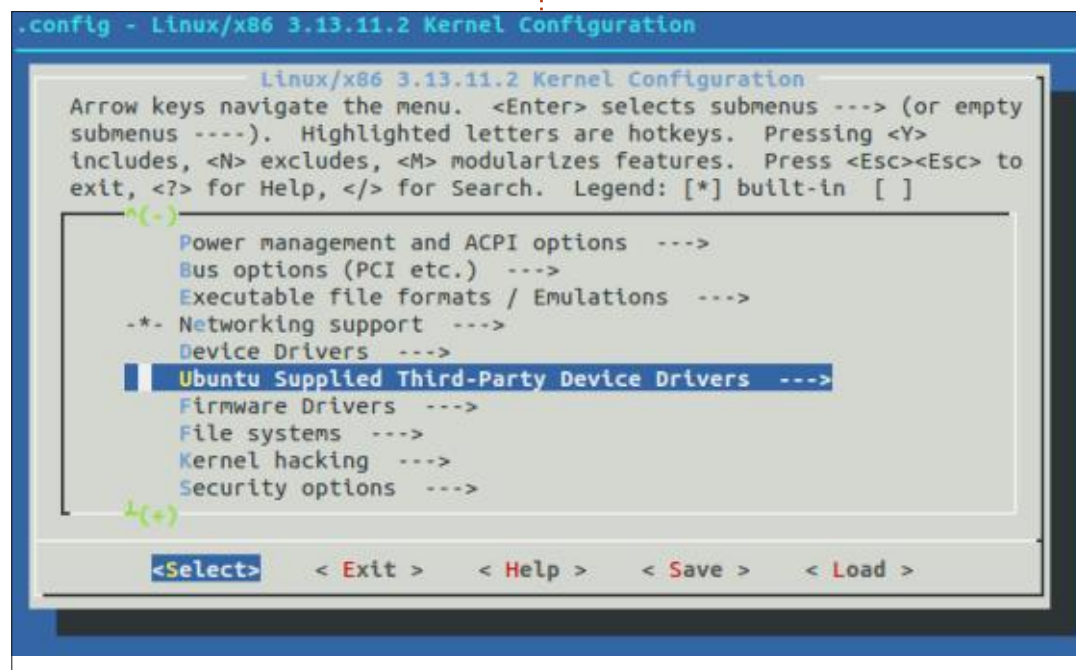
Ahogy a sorozatunk első részében is említésre került, téma volt néhány disztribúció mostani elmozdulása afelé, hogy az alap kernelek alpból tartalmazzák a Physical Address Extension (PAE) képességet. Ez a Pentium III néhány verziójában hardveren belül le volt tiltva, így amelyik kernelben aktiválva volt a PAE, az nem volt képes működni ezeken a processzorokon. Egy PAE-nélküli kernel fordításához mindenek előtt egy 32 bites kernelt kell választani, a 64 bites verziók mindig tartalmaznak egy PAE-hoz hasonló megoldást, mert ezek a processzorok 4 GB-nál több memória kezelésére lettek tervezve – ez az egyik előnye a nagyobb bitszélességnek.



Amikor a 32 bites kernelopciót választottad menj a „Processor type and features”-re és a lista utolsó harmadában található egy „High Memory Support” nevű opció (előző oldal jobbra lent látható). Ennek aktiválva kell lennie, hogy elérhető legyen a 4 GB-nyi RAM teljes tartalma és még több is, egészen 64 GB-ig. Ha a 64 GB opció van kiválasztva, akkor egy kicsivel lentebb be lesz majd szűrve a menübe a PAE opció. Ha a High Memory Support ki van kapcsolva (3 GB RAM-ot használ) vagy a 4 GB-os opción áll, akkor a PAE automatikusan ki lesz kapcsolva.

Végül, ha a további meghajtókat szeretnéd megvizsgálni és/vagy konfigurálni, amit a Canonical adott a kernelforráshoz, lépj vissza a főmenüig, ahol találni fogsz egy különálló „Ubuntu Supplied Third Party Drivers” almenüt (lent látható), ami az általuk hozzáadottakból tartalmaz néhányat. Természetesen ezt csak az Ubuntu tárolókból származó kernel kódja tartalmazza.

Amikor végeztél a beállításokkal lépj ki a konfigurációs menüből és mentsd a beállításokat az alapértelmezett .config fájlba.



AZ ÚJ KERNEL FORDÍTÁSA

A kernel fordításának két külön állomása van: magának a kernelnek a fordítása és a betölthető moduloknak a fordítása – habár ez a második rész csak akkor van végrehajtva, amikor a modulok számára használt opció aktiválva van, mint ahogy általában aktivált is.

Ennek az elég időigényes folyamatnak az indításához add ki a következő parancsot:

```
$ make
```

és ezzel futtatásra kerül az alapértelmezett Makefile, ami a kernel fordításához szükséges. Kezdetben ez a parancs csak a szorosan vett kernelt fordította, azonban a kernelforrás mostani verzióiban a kernel és a moduljai is fordításra, valamint frissítésre kerülnek.

Készülj fel, hogy a processzor elég keményen és huzamosabb ideig fog dolgozni. Fontos megbizonyosodni afelől, hogy a légáramlás megfelelő legyen, mivel a számítógép hajlamos lesz túlmelegedni (a legjobb egy asztali számítógépet használni, ha lehetséges) és a fogyasztás is meg fog ugrani – inkább tedd hálózatra, ha kimerülőben van

az akku! Egy kétmagos Intel Core i5-ön a teljes fordítási folyamat körülbelül két óráig tartott:

```
real 126m0.103s
user 117m35.622s
sys 13m31.106s
```

Ha egy változtatást hajtunk végre a kernel konfigurációján, mint ahogy fentebb az Arbitrary version karakterláncnál is, egy új fordítási folyamat futtatásakor csak azokat a részeket kell majd fordítani amelyek megváltoztak. Ha a módosításunk csak magára a kernelre van kihatással, akkor a modulokat le kell majd ellenőrizni de nem kell fordítani. Magának a kernelnek sok alrendszerét nem szükséges újra lefordítani – egész mappák lesznek érintetlenül hagyva a forráskódban. A fordítási idő pedig jelentősen le fog csökkenni, mint például:

```
real 5m51.928s
user 2m19.265s
sys 0m27.180s
```

A másik esetben, ha egy módosítás csak egy modult érintett, akkor megadhatjuk, hogy csak a modulok legyenek leellenőrizve és csak azok lefordítva, amelyek szükségesek, mindez a kernel kihagyásával. Ez a következő paranccsal oldható meg:

\$ make modules

Ezzel jelentősen lerövidíthető a fordítási idő a megváltozott modulok számától és a változtatások fontosságától függően. Például az én rendszeremen:

```
real 2m42.214s
user 1m29.390s
sys 0m16.867s
```

A KERNEL TELEPÍTÉSE

Amint a kernel és a modulok lefordultak, ugyanabban az almappban találhatóak meg, mint ahol a forrásfájlok is vannak. Például az mm (memória kezelés) almappban megtalálod a memóriakezelő rutinok forrását az mm/mempool.c-ben, a lefordított object fájlt pedig az mm/mempool.o-ban.

Amint a forrásfájlok object fájlokba fordultak, a kernel számára össze kell őket szerkeszteni egy futtatható fájlba, a modulok számára pedig át kell őket alakítani egy betölthető modul-fájlba. A kernel maga a fa gyökerében található vmlinux fájl és körülbelül 158 MB terjedelmű. Ezt a fájlt tömöríteni kell és a /boot mappába kell helyezni. Amint gzipel, bzipel vagy LZMA-val be lett tömörítve a

kernel, a mérete lemehek 5-6 MB-ra, ami a Linux kernelfájlokra jellemző.

Mint ahogy az eszközillesztőknek, a lefordított és megszerkesztett betölthető modul-fájlok is .ko a kiterjesztése („kernel object”) és szét vannak szórva a forrásfájlban a .c és .o fájlokkal egyetemben. Például az IPv6 tunnel modul fordított és szerkesztett formájában net/ipv6/ip6_tunnel.ko-ként lesz megtalálható.

Az új kernelünk futtatásához négy különböző tevékenységet még végre kell hajtaniuk:

- A modulokat el kell különíteni a forrásfájloktól és be kell másolni a /lib/modules/<kernel-name>/kernel mappába.
- A kernelt magát össze kell tömöríteni és a tömörített fájlt el kell helyezni a /boot-ban.
- A modulokat bele kell még integrálni egy initrd tömörített fájlba (kezdeti fájlrendszer) és szintén a /boot-ba kell helyezni.
- Frissítenünk kell még a GRUB rendszerindító konfigurációját ezzel belevéve az új kernelt az indító opciók közé.

Szerencsére létezik erre egy make fájl, ami ezt automatikusan

megcsinálja. Mivel változtatásokat fogunk végrehajtani a rendszer konfigurációjában, ezért ezt rendszergazdai jogosultságokkal kell végrehajtaniuk – ezért a „sudo” parancs. Továbbá ekkor fordulhat elő, hogy komolyan fejre állítjuk a rendszerünket, épp ezért óvatosan lépj tovább és csak akkor, amikor elérted, hogy a megelőző lépések sikeresen végrehajtottak. Majd a modulok /lib-be telepítéséhez (1. lépés fent) add ki:

```
$ sudo bash
$ make modules_install
```

Azt fogod látni, hogy az egyes .ko fájlok, ahogy másolásra kerülnek, futnak ki a képernyőről. Most készen vagyunk, hogy elkészítsük magát a kernelt. Add ki, hogy:

```
$ make install
```

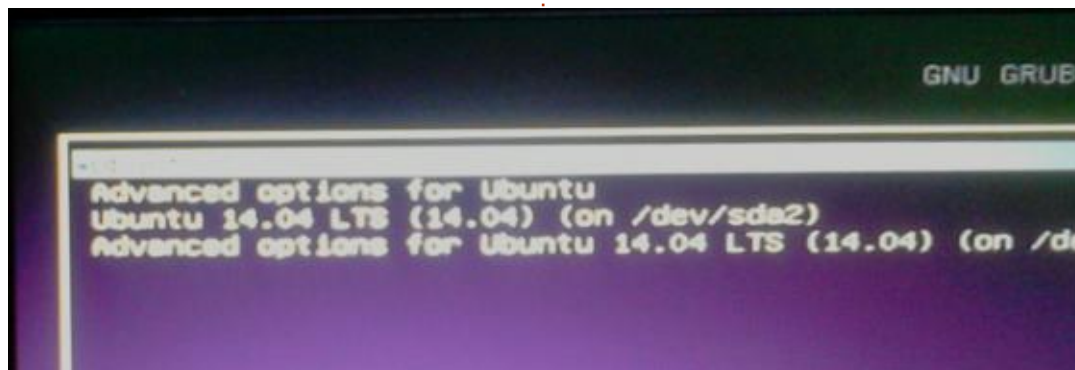
és a szkript végre fogja hajtani számodra egyben a 2-es, 3-as és 4-

es lépéseket. Most a képernyőn a GRUB konfigurációs eszközének a grub-mkconfg-nak a kimenetét fogod látni és az új fájlok meg fognak jelenni a /boot mappában:

- vmlinuz-3.13.11.2 (vagy hasonló): a tömörített kernel;
- System.map-3.13.11.2 (vagy hasonló): egy tábla a kernelszimbólumok számára és a memóriában lévő helyzetükhöz;
- initrd.img-3.13.11.2: a tömörített fájlrendszer (a /lib helyről generált modulokkal) ami a kezdeti rendszerindítás végrehajtásához szükséges.

AZ ÚJ KERNELED KIPRÓBÁLÁSA

Mivel az automatikus telepítő-folyamat gondoskodott a GRUB konfigurálásáról, ezért csak annyit kell most tennünk, hogy újraindítjuk a számítógépünket. A GRUB menüben található első bejegyzés



egyszerűen „Ubuntu”-nak van nevezve és ez az, amelyik az új kernel-re vonatkozik. Legalább még egy bejegyzés lesz ez alatt, aminek a neve „Ubuntu 14.04 LTS” vagy valami hasonló. Ez a régebbi kernel, ami még tartalékként elérhető arra az esetre, ha az új kernel nem az elvártan megfelelően működik.

Indítsd el az új kernelt – csak üss ENTERT – és remélhetőleg a rendszer fel fog állni. Igazából elég nehéz észrevenni, hogy az új kernel van használatban. De ha megnyitunk egy terminált és kiadjuk az `uname` parancsot, az új kernelünk leírását és fordítási dátumát kellene látnunk:

```
$ uname -a
```

```
Linux alan-lenovo 3.13.11.2
#5 SMP Sat Jul 19 21:32:47
CEST 2014 x86_64 x86_64
x86_64 GNU/Linux
```

Ez az információ a `/proc/version` fájlban is megtalálható, míg a `/proc/version_signature` a tetszőleges „Arbitrary version” karaktersorozatot tartalmazza, amit a konfigurálás alatt írtunk be:

```
$ cat /proc/version_signature
```

```
Ubuntu 3.13.0-24.47-generic-
alan
```

Ha sikerült minket idáig követned akkor gratulálunk! Amit most hajtottál végre az elég körülményes – vagy majdnem lehetetlen a halandó emberek számára – az aktuális operációs rendszerekkel. Most pedig lazíts és próbáld ki az új kerneled. Miben hasonlít a régihez? Mit lehet elmondani a sebességről és a memóriahasználatról?

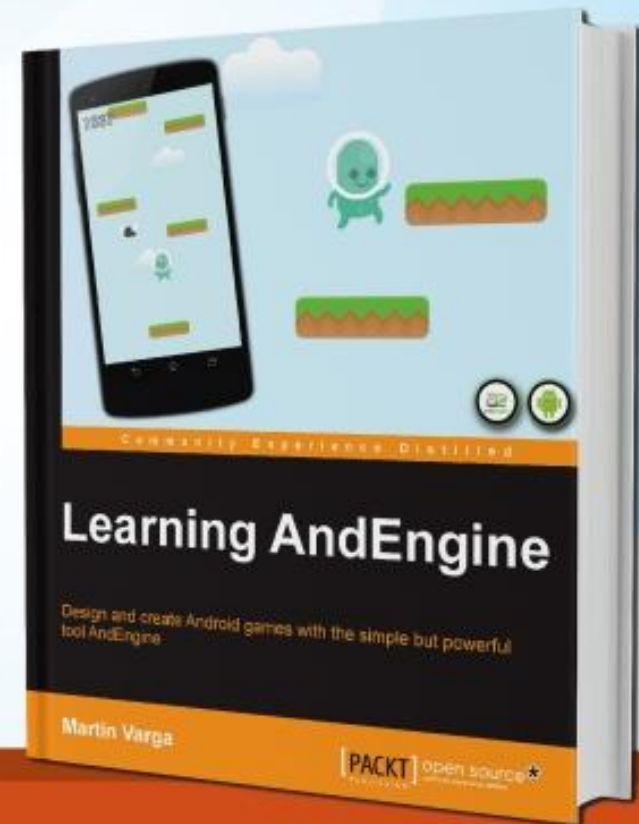
Sorozatunk következő részében meg fogjuk nézni, hogy hogyan változtassunk meg néhány apró dolgot és hogyan alkalmazzunk egyszerű javításokat a kernelünkön és hogyan befolyásolja majd ez a rendszer teljesítményét.



Alan számítástechnikát tanít az Escola Andorrana de Batxillerat gimnáziumban. Tartott GNU/Linux előadásokat az Andorrai Egyetemen és most is GNU/Linuxot és rendszeradminisztrációt oktat a Katalán Nyílt Egyetemen (OUC)



[PACKT]
PUBLISHING



Offer Valid till - 21st November 2014

Use Discount Code - gUdb4pzLI

[HTTP://BIT.LY/1RG1QDE](http://bit.ly/1RG1QDE)



A hírheft Megaupload bezárása után az alapító, Kim Dotcom létrehozta a MEGA-t. A MEGA egy felhő alapú tárhely, ami a felhasználóinak 50 GB ingyen tárhelyet biztosít. Mindig azt mondogatták, hogy lesz Linux kliens, és lett is.

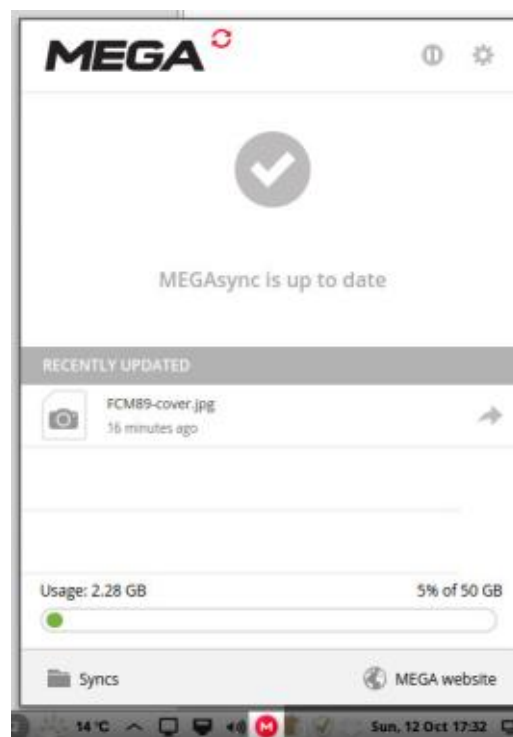
A <https://mega.co.nz/#sync> oldalra látogatva több Linux disztribúció (32 és 64 bitesek is) közül választhatunk.



Ubuntu (és variánsai) számára DEB fájl tölthető le, amire duplán kattintva a szokásos módon telepíthető. Először az oldalon kell regisztrálni egy ingyenes fiókot. Az itt megadott bejelentkezési adato-

kat használd majd a MEGA telepítésekor. A telepítés során kiválaszthatod, hogy hol legyen a MEGAsync mappája (a /home/felhasználónév az alapértelmezett) és további szinkronizálandó mappákat is megadhatsz.

A telepítés után a tálcán egy piros kört láthatsz fehér M betűvel a közepén. Rákattintva alapvető statisztikát kapsz a MEGA-fiókról.



Alapértelmezett telepítést feltételezve, találsz egy új, MEGAsync nevű mappát a home mappádban.

Minden, ebbe a mappába mentett anyag automatikusan feltöltődik a MEGA felhő-tárhelyedre. Ez a mappa úgy viselkedik, ahogy a Dropbox, és hozzá hasonlóan, webes felületről is elérhetőek az adatok.

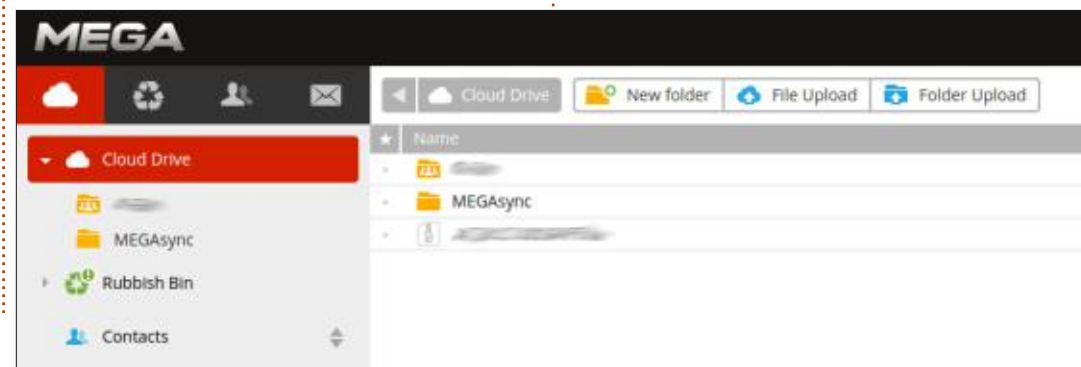
A webes felületen történő fel- és letöltéseknek megfelelően frissül a MEGAsync mappa is. Használhatod a Chrome/Firefox beépülőket vagy a mobil alkalmazásokat a tárhelyed elérésére.

Fizess időben. Dotcom és a csapata kétségkívül sok munkát fekte-

tett bele. Nincs másik tárhely, ami 50 GB-ot adna ingyen (ez természetesen növelhető), mobil/böngésző alkalmazással, egyszerű felülettel és kifejezetten biztonságos tároló szolgáltatással. Dotcom rendszeresen fizet a MEGA-ban lévő hibák és biztonsági sebezhetőségek megtalálójának (https://mega.co.nz/#blog_19).

Az egyetlen gondom a MEGA-val, hogy nincs időzített frissítés. Szörnyű a feltöltési sebességem, így jobban szeretném ha a mappáimat reggel 4-kor szinkronizálja, mikor alszok. Reménykedek benne, hogy a jövőben beépítik ezt a képességet is.

Elhagytalak Google. Mióta is kérünk tőled Linuxos Google Drive klienst? Hahó, figyelsz egyáltalán?





Az én történetem

Írta: Auro Kumar Sahoo

Fordította: Molnár Tibor

Teljesen alap felhasználó vagyok, és nemrég álltam át Windowsról.

Az első találkozásom a Linux-szal az irodámban történt, ahol láttam, hogy a szerverek valami más OS-t futtatnak. Amikor megkérdeztem mi az, a válasz az volt, hogy Red Hat Linux, és azt mondták, hogy ez többnyire IT-seknek, és számítógépes szakembereknek való, nem annyira támogatja a multimédiát, a Windowshoz vagy Mac-hez képest, melyek támogatják az Adobe-ot és a Corelt, illetve hasonló programokat.

Filmoperatőr vagyok, a Govt-n végeztem. Ez egy filmes iskola, mely alapos tudást ad a celluloidról, a vegyi feldolgozásról, és az optikákról. Amikor elkezdtem a szakmában dolgozni az indiai Odishában, rájöttem, hogy szép lassan minden digitalizálódik, és az országom egyik része (Mumbai) már majdnem teljesen digitalizálódott, amennyire ez a multimédiás tartalmak létrehozásában lehetséges.

Mint egy küszködő operatőr

Mumbaiba jöttem, és körülöttem minden digitális volt, így szép lassan felfedeztem a digitális világot, és 4-5 év alatt kiterjedt tudást szereztem egy OS kezeléséről (konkrétan Windows XP), újratelepíteni, feltelepíteni programokat, mint Adobe, Corel, stb, és magtanultam tisztítani az OS-t, karbantartani a rendszert, mint a töredezettség-mentesítés, tisztítás, stb. Auto-didakta módon tanultam (köszönet a netnek, és a Google-nak), és közben jó párszor letöröltem az adataimat. Telepítettem, és eltávolítottam programokat, még OS-t is, mégis csak a számítástechnika alapjait ismerem.

Egyszer kaptam egy laptopot, melyre Windows XP volt telepítve, használgattam, de mindig idegesített az indulása, lassú volt, mindig megakadt, és vírusokkal küzdött. Emiatt kezdtem el másik OS-t felkutatni, ami stabilabb, és használhatom otthon, például szöveges fájlt, vagy prezentáció létrehozására, fotókat, és videókat nézegetni, vagy zenehallgatásra.

Az igazat megvallva, az ára miatt

képtelen lennék venni egy Mac-et, így a Google segítségével jutottam el az Ubuntuhoz. Már láttam korábban a hűgom gépén, de soha nem foglalkoztam vele, mert ha megkérdeztem mi az, azt mondta mérnöki programozásra használja.

Szóval az volt a benyomásom, hogy ez egy olyan OS, amit programozók, magasabb szintű mérnökök, számítógépes szakemberek használnak, de nem alap felhasználók.

Aztán egy év múlva, amikor megkértem az egyik kollégámat, aki IT-s szakember, ajánljon egy helyettesítő OS-t, elmondtam neki az igényeimet, Ő az egyik délutáni teaázás közben az Ubuntut javasolta, mert megfelelő az otthoni PC-re, mindent tud, és ingyenes. Ez 2013 decemberében történt, amikor a Windows-oldalakon javasolták, hogy frissítsünk XP-ről Win7-re, vagy 8-ra, még 2014 április előtt.

Én meg is tettem, de Ubuntu 12.04-re. Felmentem az oldalukra, elolvastam, hogy kel telepíteni, a szoftverközpontot használni, stb.

A 10 évvel ezelőtti korszakom visszajött. Mint egy tapasztalatlan valaki, elkezdtem felfedezni, és mint egy nagyon új, nagyon alapszintű felhasználó, aki még MS DOS-t sem használt soha, képzelheted mi történt velem. Olvasgattam a különböző cikkeket, és nem értettem amikor a sudóról, a get apról, stb. írtak. Egy nap megtaláltam a szoftverközpontban a Full Circle magazint (a 80.-at), és akkor letöltöttem az összeset nullától a 79.-ig, és elolvastam őket az elejétől. Megismertettek a Linuxsal, tanultam sok mindenről, és az elérhető disztrókról is. Letöltöttem a Bodhi Linuxot, a Kubuntut, az LXDE-t, a Lubuntut, a Pinguy OS-t, CrunchBangot, és az Ubuntu Studiót, és ismerkedtem velük.

Rengeteg időt töltöttem a tanulással – otthon olvasgattam a cikkeket, mintha vizsgára készülnék. Ráadásul elköltöttem egy csomó pénzt is (Indiában az internet lassú, a mobil internet-előfizetés túlságosan drága, a felhőszolgáltatás egy rémálom, kivéve a nagy városokat) – lecseréltem az XP-met erre, és nagyon boldog vagyok, mert az



enyém a választás lehetősége.

Egy-két hetente teszek fel új Linux disztrót, a saját szórakoztatásomra, már két hónapja a Linuxszal tartok, és több mint egy hónapja az FCM-mel. Örülök, hogy kiválaszthatom milyen programokkal helyettesíthetem a windowsosokat otthon, (még nem merem javasolni az irodában, hogy ezt használjuk, mert még csak most kezdem felfedezni a Linux erejét), és még házi multimédiát is tudok csinálni, illetve egy bizonyos szinten akár profi multimédiát is létre lehet hozni – az Ubuntu Studióval.

Mivelhogy nagyon kezdő vagyok és elég kevés tudással rendelkezem, főleg grafika terén, ezért hát küldtem néhány javaslatot az Ubuntu-nak meg a Canonicalnak is, hogy több cikket szeretnék. Ugyanezt a lépést javaslom nektek is.

1. Lehetséges lenne, hogy az Ubuntu-ban több GUI legyen, mint parancssor, mert úgy gondolom, ha valaki nulla tudással rendelkezik, használhatna ablakokat, még közösségi támogatás nélkül is, gondolj csak az Androidra. Az emberek úgy használják okostelefonjukat, hogy azt sem tudják, ez egy OS, csak használják azokat. Letöltenek

appokat az Áruházból, képeket szerkesztenek, megosztanak videókat, stb.

Szóval én személy szerint úgy vélem, az Ubuntu lehetne még inkább felhasználóbarát, mint amilyen manapság. Csak telepítsd, és használd.

2. Mivel nem mindenkinek van internete, vagy ha van, lassú, és mert az Ubuntu kevesebb mint 1 GB (sok hely marad szabadon) talán adhatnátok hozzá még több szoftvert, például Gimp, Inkscape, VLC, a szoftverközpontban lévő többi applikációhoz. Láttam, ahogy az emberek feltelepítik, majd le is törlik őket, mert nem tudnak mp4-et lejátszani, vagy képeket és audio fájlokat.

A javaslatom a következő: adjunk több alkalmazást hozzá, mert rengeteg hely marad a DVD-n. Amennyiben ez gondot okozna valamelyik országban, csinálhatnánk különböző disztribúciós ISO-kat az USA-nak, Kínának, a UK-nek, Indiának, stb.

Csak példaképpen, az openSUSE további csomagokat, és nyelveket ad az ISO-hoz, melyet olyan rend-

szerre töltenek le, ahol nincs internetkapcsolat.

Rengeteg ember váltott Ubuntu-ról más disztróra, amikor a Unity megjelent. Javaslatom: lehetne az Ubuntu-t több asztali környezettel telepíteni, így a felhasználó választhatna bejelentkezéskor – ahogy most is megteheti a 2D és 3D Unity esetében.

Megértem a különbséget a Deb és az exe között. A Deb-nek sok függősége van, de lehetne-e csinálni egy csomagot, és ha rákattintunk a linkre, felajánlja, hogy mentjük, vagy telepítjük. Szóval bárki mentheti a letöltött fájlokat, és megoszthatja, vagy telepítheti offline rendszerekre. Elérhetővé tehetnénk applikációkat ISO formátumban, így bárki letöltheti, és kiírhatja DVD-re, és készíthet saját offline szoftverközpontot. Azt is jónak tartanám, bár van erre sok megoldás, mint az aptoncd, de lehetnének programok mint az application backup, super backup, stb., mint az Androidnál, ami elmenti az Androidos appokat, mint az Angry Birds, Gmail, Temple Run, stb.

6. Tudom, a legtöbb javaslatomra van megoldás, de szeretném, ha az Ubuntu még inkább felhasználó-

barát lenne – azoknak is, akik másik OS-ről jöttek át, vagy akik teljesen újak az Ubuntu-ban, vagy a számítógépekben – nem kell tartaniuk a parancssortól. Csinálja az OS a legtöbb munkáját a GUI-n keresztül.

7. Utolsó javaslatom: adhatna az Ubuntu a felhasználóknak szabadságot, hogy egyéni OS-t készítsen, a böngészőben megkérdezné melyik kernelt választja, milyen szoftver tartozzon hozzá, milyen asztali környezetre van szüksége. Ezt aztán nevezhetnék „Linux a szabadságért”-nak, vagy az ÉN LINUXOM.

Most pár személyes probléma. Át tudnád küldeni a megfelelő személynek helyettem, és segítenétek nekem?

Kicsit még mindig zavarban vagyok, melyik disztrót használjam, páran állítják, a Debian a legjobb, mások azt mondják ehhez lehetőség, és tudás kell, egyesek szerint az Ubuntu, mert a közösség irányítja, de többek szerint letért a közösség által szabott útról. Ajánlották még a Mintet is. Ahogy már mondtam, kipróbáltam sok disztrót, az Ubuntu Studiót szerettem (mint operatőr), a Mint is tetszett (most Mint 16-ot használok, maximális

terheléssel). A Pingu-be is nagyon sok dolgot beletettek. Összезавarodtam.

Amikor először használtam az Ubuntu-t, és amikor olvasom a korábbi cikkeiteket, és ránézek az asztalomra, egy más érzés fog el, most úgy gondolom az Ubuntu kijavította magát a Unityvel. Amikor kipróbáltam a Mintet, nagyobb szabadságom volt a személyre szabáshoz. Zavarba hoz, melyiket használnam, melyik a stabilabb. Az Ubuntu-nál telepítés után még rá kell dolgozni, például beszerezni képszerkesztőt, mint a GIMP, Raw, Darktable, videószerkesztőt, mint a Pitivi, szoftverkezelőt mint a Synaptic és Gdebi, vagy videólejátszót mint a VLC, és Java, Flash, és videókodekeket. A Mintben ezek nagyjából benne vannak, és személyre szabható. De az Ubuntu a szülő, amire a Mint épül. Nem értem, az Ubuntu kevesebb mint egy giga, rengeteg hely van, akkor miért nem tesznek bele másik grafikus felületet a Unity mellé, vagy több szoftvert (mint az Ubuntu Studio)?

Lenovo B560 laptopot használok, és posztoltam egy kérdést a „kérdéss” rovatba, de nem kaptam rá választ. Ujjlenyomat felismerő van, ami az XP-n működött, de nem

találok olyan Linux disztrót, ami felismerné. A bekapcsológomb mellett van a „rendszervisszaállító billentyű”, de nem tudom használni a Linuxnál, így a laptop pár tulajdonságát nem tudom kihasználni. Melyik Linux disztrót javasolnád az én Lenovo B560-hoz. Leírása: Processzor: Intel Pentium CPU p6200 @ 2.13 GHzx2, memória: 2.8 GiB.

Sokszor hallottam, hogy vannak vírusok a Linuxban. Mivel csak a Linux Mintet használom, és teljesen letöröltem a Windowst, milyen alapvető biztonsági tanácsokat tudnál adni? Tudom óvatosan mondasz bármit is, de az interneteléshez, vagy fájlok olyan pendrive-on történő megosztásához, amelyik Windows, vagy más Linux rendszerből jön, kell-e használnom bármilyen antivírus programot, vagy tűzfalat. Amennyiben igen, kérlek javasolj pár védelmi rendszert otthoni használatra, vírusok, és férgek, stb. ellen.

Hogy tudnám elmenteni azokat az alkalmazásokat, melyeket már letöltöttem, mert frissítés helyett inkább újratelepítésben gondolkodom, így nem kell ismét letöltenem ezeket a programokat.



WEBMIN

Új olvasója vagyok a Full Circle-nek. Érdeklődve olvastam a cikket a szerver telepítésével és kezelésével kapcsolatban. Felfigyeltem a Putty használatára távoli kezeléshez. Míg a Putty hasznos a távoli shell eléréséhez (azaz parancssori instrukciók) egy még hatékonyabb megoldás napi használatra a Webmin.

Mi az a Webmin?

„A Webmin egy web alapú Unix rendszeradminisztráció-kezelő felület. Bármilyen modern webböngészőt használsz, képes vagy felhasználni a létrehozni, Apache, DBS, fájlmegosztás, és még sok más. Webminnal nem kell kézzel szerkeszteni a Unix konfigurációs fájlokat például /etc/passwd, és engedi a rendszer menedzselését konzolról, vagy távolról. A Webminba épített teljes funkciólistáért nézd meg a standard modules oldalt, vagy ellenőrizd a képernyőfotókat.”

Forrás: www.webmin.com

Amikor átköltöztem a Novellről

Ha szeretnéd, hogy leveled nyilvánosságra kerüljön, amely lehet köszönet vagy reklamáció, akkor küldd az alábbi címre: letters@fullcirclemagazine.org. FONTOS: terjedelmi okokból a levelek szerkesztésre kerülhetnek.

és a microsoftos szerverekről ubuntu szerverekre, hiányoltam a menedzsment GUI-jának könnyedségét. Úgy éreztem visszatértem a 80-as évekbe a DOS-hoz. Amikor elkezdtem használni a Webmint a szerver menedzselésre, könnyűvé és még hatékonyabbá vált minden.

A Linux Webmint a www.webmin.com-ról tudod letölteni. A használati és kezelési útmutató is elérhető itt.

Amint a Webmin feltelepült, és végeztél a beállítással, bárholnan elérheted webböngészőn keresztül.

Neil

CSALÁS

Ez egy csúszós lejtő, mint a dohányzás, vagy ivás. Végre végeztél a Windowsszal, de valami apróság mindig visszahúz. „Gyerünk ember, csak egy szívás... csak egy korty.”

Ha a melóhoz kell egy program, iTunes-t akarsz, mert a munkahely

iPhone-t adott. Te Google Sketchupot vettél. Ez az, ami visszahozott a Windowshoz.

Mocskosnak éreztem magam minden alkalommal, amikor elindítottam, különösen, ha olyanért kerültem meg a Linuxot és használtam a Windowst, amit a Linuxon is meg tudtam volna csinálni. És ha megbolondultam, és csak internetezésre használom a Windowst, akkor megcsalom a Linuxot? Valószínűleg. De ha dolgozni akarok, akkor a Linuxot használom. Ha törölt fényképeket vagy véletlenül formázott meghajtót akarok visszaállítani, akkor a Photorecet használom Linuxon. Vagy ha egy régi IBM Thinkpadból egyedi mozgásérzékelős kamerát akarok csinálni, akkor Linuxot használok. Ha a 3D nyomtatómhoz akarok firmware-t feltölteni, akkor Linuxot használok. De, hogy őszinte legyek, olyan mintha megcsalnám a feleségem, a kisasszony olyan dolgokat is megcsinál, amit a feleségem nem... de én aggódom a vírusok miatt. Ez a hozzájárulásom.

Peter Liwyj

Csatlakozz:



goo.gl/FRTMI



facebook.com/fullcircle-magazine



twitter.com/#!/fullcirclemag



linkedin.com/company/full-circle-magazine



ubuntuforums.org/forum-display.php?f=270

A FULL CIRCLE-NEK SZÜKSÉGE VAN RÁD!



Olaszói 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 megőltetni a magazint.

Az irányelveinkről a **26.** oldalon olvashattok. Ha betartjátok ezeket, garantált a siker.

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







KA Macrium Reflect ingyenes verziója képes létrehozni egy komplett merevlemez képét, egy Ubuntu futtató asztali gépen?

V(Köszönet **John P.**-nek, a *Macrium Support*tól) Igen, mondom hogyan:

1. a PE rescue CD-ről bootolsz
2. a rendszer MBR/GPT rendszerű kell legyen. Az LVM konfigurációk nem támogatottak.

KUbuntu 14.04-et futtatok. Mit tehetsz az Ubuntu 14.04.1 megszerzéséért?

VHagyd ki. Csak olyan updateket tartalmaz, amiket már telepítettél.

KFriss az Ubuntu-ra szánt Adobe Reader?

VNem, az Adobe Reader linuxos változatát nem frissítették 2013 májusa óta. Azóta különböző sebezhetőséget fedeztek fel, és más operációs rendszerekhez szánt

verziókban ki is javították.

KEgy öreg laptopot használok Intel Core 2 duo 1.5 GHz-es procival, 2 GB memóriával, és Intel GM965/GL960 videokártyával. Ubuntu 14.04 fut rajta. Amikor a Chrome böngészőt használom, hogy eljussak a Chrome Internetes Áruházhoz, az Ubuntu teljesen lefagy kb. 10 másodpercre, a képernyő elfeketedik, és az egész rendszer nem válaszol.

V(Köszönet **vasa1**-nek az Ubuntu Forums-ról) Kérlek írd be a Chrome címsorába ezt `chrome://settings`, és nyomj entert. Az oldal alján válaszd ki a Speciális beállításokat. Ezután menj majdnem az oldal aljára és meglátod, hogy a „Use hardware acceleration when available” ki van-e pipálva. Ha igen, vedd le a kijelölést, és inítsd újra a Chrome-ot, majd próbáld újra az Internetes Áruházat.

KWeboldal készítésre a Bluefishet használtam, egyébként egy másik fél tárhelyén. Használha-

tom-e a Bluefishet, hogy feltöltssem, és karbantartsam az én oldalamat az ő tárhelyükről?

VNézd meg a Filezilla-t, egyike a több FTP választásnak.

KVettem egy Garmin Edge Touringot, hogy jobban élvezhessem a biciklizést, és hogy javítsak a fittségemen. Király! Izgatottan várom, hogy használhassam. A Garmin weboldala ezt mondja nekem „A Garmin nem támogatja az Ön rendszerét, csak a Windowst és az Apple-t” Kétségbe vagyok esve!

V Garmin Edge Touring egy önálló GPS navigátor. Használatához nincs szükség számítógépre, csak a firmware- és térképfrissítéshez kellhet számítógép, de ha a gyártó nem biztosít linuxos megoldást, akkor senki nem tehet semmit. Használj windowsos PC-vel, ha néha frissítened kell.

A LEGJOBB KÉRDÉSEK AZ ASKUBUNTUN

- Hogy tudnám felgyorsítani egy teljes lemez másolását?
<http://goo.gl/ln2QXr>
- Hogy tudom meg, mennyi NIC van a rendszeremben?
<http://goo.gl/mN49HH>
- Hol tárolja a böngésző a jelszavakat?
<http://goo.gl/uBD3Kt>
- Miért kapom a „connection refused” hibaüzenetet, amikor SSH-n keresztül akarok csatlakozni egy szervert?
<http://goo.gl/lbymbB3>
- Mi a CVE-2014-6271 bash sebezhetőség (Shellshock), és hogy lehet javítani?
<http://goo.gl/ym8j0J>
- Beazonosítanám a szerveret, amin dolgozom
<http://goo.gl/wy3YJz>

• Miért áll le az Ubuntu 14.04, amikor videót játszok le?

<http://goo.gl/uqEliO>

• Hogy tudom megváltoztatni a GRUB2 menüjét?

<http://goo.gl/2hT2Wk>

• Hogy tudom biztonságosan eltávolítani a nem nyílt Intel drivert?

<http://goo.gl/3yaBBo>



TIPPEK ÉS TRÜKKÖK

Céges vs. személyes komputerezés

Ahogy a kliensem készülődik, hogy új helyre költözzön, látom, hogy az otthoni számítógépezés és a céges számítógépezés között lévő rés hogyan válik hatalmas szakadékká.

A tényleges költözés előtt meg kell győződnöm róla, hogy a fali kábelek megfelelően működnek-e, hogy az új szerverrack készen áll, hogy megtartsa a switcheket és a tűzfal komputert, és, hogy annyi biztonsági mentés van, amennyi

csak lehet. Otthon a routerem 20 készüléket ismer, de ott nincsenek kábelek, switchek, dedikált tűzfal, és nincs berendezésállvány sem. Azt hiszem a biztonsági mentésem elég jó, de néha heteken át nem frissül.

A cég nem nagy. Vettem 2 db 2 TB-os merevlemezt, az extra biztonsági mentéseknek, ez több mint elég tárhely. Otthon van kb. ennyi médiafájlban, de sokkal kevesebb ember.

Ha egy gép nem éli túl a költözést, a hitelkártya készenlétben áll, hogy lecseréljük, és egy image-fájl, hogy visszállítsuk. Ha otthonra veszek egy számítógépet, heteken keresztül tipródok a konfiguráción.

Az elvárások is eléggé eltérőek. Ha az internet nem működik otthon négy órán keresztül az kényelmetlen, de túléljük. Az irodában, ha a hálózat meghal 4 órán keresztül, az összes munka leáll. A főnököm azt várja el, hogy a régi helyen leállunk egy pénteken délből, és teljes gőzzel indulunk valamikor hétfőn reggel – nos, kivéve az a gép, amelyik elpusztult a költözés közben.

És ha ez a szervergép lenne, délre mennie kellene a biztonsági

mentésnek.

A szakadék kiterjed az operációs rendszerekre is. Otthon az alapvető program egy levelező, böngésző, és egy irodai alkalmazás. Az ügyfelem alapprogramjai közé tartozik a Taxprep és a Quickbooks, és egy csokor hasonló, de egyik sem fut Linuxon. Az alkalmazások közül egy pár tartalmaz szerverkomponenseket is, így még azt sem mondhatom, hogy a szerveren használjunk Linuxot.

Amikor a Linuxon lesz Quickbooks, akkor fogjuk tudni, hogy a Windowsnak lőttek.



Gord a számítógépes iparág egyik régi bútordarabja. Egy időre visszavonult a szakmától, aztán nemrég azon kapta magát, hogy egy 15 fős, "The IT Guy" nevű cégnél dolgozik Toronto belvárosában.

Full Circle Podcast 41. rész Biztos a kudarc!!

Üdvözlünk az új műsorunkban, pár változás történt az előzőhöz képest, a legfontosabb, hogy a műsort együtt rögzítjük a Blackpool Makerspace irodájában. Ebben a részben teszteljük az Ubuntu 14.04-et, és lesz egy előzetes a Hivatalos Ubuntu Szerver Könyvről (Official Ubuntu Server Book).

Házigazdák:

- Les Pounder
- Tony Hughes
- Oliver Clark



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

Letöltés



Játékok Ubuntu

Írta: Oscar Rivera

Fordította: Molnár Tibor

Voltál már valaha börtönben? Gondolkoztál már valaha azon, milyen lehet dolgozni egy börtönben? És ami még jobb, volt már valaha az a különleges vágyad, hogy építs egy saját börtönt? Válaszaidtól függetlenül, megnézhetnéd a Prison Architect videójátékot.

A Prison Architect Építő és Menedzselés Szimulációs (CMS) videójáték, melyet az Introversion Software adott ki, és elérhető Linuxon, Windowson és Mac OSX-en.

2014 szeptember. 25.-től a Prison Architect videójáték elérte a 25. Alfa verzió megjelenését, bár a legelső Alfa megjelenés pontosan két évvel korábban 2012 szeptember. 25.-én volt. Jelenleg az Introversion Store-on és a Steamen keresztül érhető el, mint Steam Korai Megjelenés (Steam Early Access). Az Introversion Software szerint, a Prison Architect még nagyon, nagyon sokáig Alfa marad. Idézem a Steam Store oldaláról a fejlesztőket: „A Prison Architect jelenleg alfa fázisban van, ami azt jelenti, hogy még nem fejeztük be – tele van buggal, és hibákkal, így ne

számíts csodára, ha most veszed meg. Amit viszont kapsz, az egy játszható Börtön Menedzselő Szim. (szimuláció), amiről több mint 250000 játékos már úgy gondolta, megér egy misét.”

A Prison Architectre határozottan megér vetni egy pillantást, és én meg is tettem ebben a hónapban. Szerencsémre megtaláltam a Prison Architectet szeptember végén a Humble Indie Bundle akciói között. Mivel a Humble Bundle része volt, ezért az eredeti 30 dolláros ár egyharmadát fizettem végül. Most, hogy játszottam vele, kifizet-

ném a teljes 30 dollárt? A leghatározottabban. Valójában azon gondolkodtam, hogy fizetek még egy kis plusz pénzt, és beküldök magamról egy fotót, hogy lássam, hogy néznék ki rabként. Sajnos, mire cselekvésre szántam magam, nem volt már rá lehetőség. Egyébként az Introversion Prison Architect weboldala szerint, még lehetséges 50 \$-t befizetni azért, hogy „Halhatatlanná válj azáltal, hogy egy rabot rólad neveznek el, és rávezetik a nyilvántartási lapjára. A Prison Architect végső változatában szerepelni fog a rabod, és mindenki tudomást szerez róla, hogy *TE* se-

Prison Architect

gítettél a játékot valóságosabbá tenni.”

Ez csak pár példa a hozzáadott bónuszokból, amiket kapunk, mert a Prison Architecttel játszottunk, bár ez még csak egy Alfa korai hozzáférésű (early-access) kibocsátás. Ezzel nem azt akarom mondani, hogy a Prison Architect játszhatatlan, és tele van buggal, ellenkezőleg, a játék valójában simán megy, és nagyon szórakoztató.

SZÓVAL MI IS PONTOSAN A PRISON ARCHITECT?

A játék célja, hogy építs saját börtönt az alapoktól, profitszerzés céljából. A börtönöd építését teljesen te irányítod, amibe beletartozik az alap készítése, falak felhúzása, ajtók, ablakok, a kapcsolódó közművek, a WC-k, az ágyak, a zuhanyfejek, stb. Röviden, megteremteni mindent, ami ahhoz kell, hogy a börtön elássa önmagát. Nem csak a börtönt magát kell felépítened, de neked kell irányítani az objektum mikrogazdaságát, a személyzetet, és a fogvatartottakat is. Szóval, nem csak főépítésként szerepelsz,



de mint börtönőr is (akit egyébként legelsőnek veszel fel). Vannak bizonyos célok, melyek teljesítéséért, pénzt kapsz, így tudod növelni és fejleszteni a börtönödet, amíg pénzt nem termel. Ezen célok mellett bölcs cselekedet megpróbálni a rabokat elengedni és rehabilitálni őket, és csökkenteni a visszaesési arányukat, különböző programok segítségével, mint például oktatás, műhelyképzések, kertészkedés, drog- és alkoholtanácsadás, stb. Egy dolgot biztos nem akarsz, a foglyaid megszökjenek, vagy megölik őket (vagy ők öljék meg az alkalmazottaidat), vagy csődbe megy a vállalkozás, vagy lázadással kell foglalkozni (amit, ha egyszer elkezdődik, igen nehéz kezelni).

A Prison Architect bug fórumon megemlítik, hogy legkevesebb 3000 bugot derítettek fel, legalábbis abban az időben. Személy szerint idáig én nem találtam egyet sem a több mint negyven órás játékom alatt. A legtöbb, amiről azt hittem, hogy bug, valójában nem volt az, inkább a saját logikátlan lépésem, amit miután kijavítottam simább játékelményt kaptam. Például a második erőmű telepítése után, a teljes elektromos hálózatom állandóan leállt, így az áram hiánya a börtön teljes területén a

rabok lázadásához vezetett.

A megoldás egyszerű, ha telepítesz egy második erőművet, két különböző villamos hálózatot kell kiépítened, mindegyik erőműhöz külön. Én nem tudtam erről, és egyszerűen hozzáadtam a második erőművet – de mindent egy hálózatra kötöttem, kettő helyett – és ez okozta, hogy a teljes börtönöm kis idő múlva rövidzáratos lett. A probléma megoldása egy kis átvezetékelés volt, így mindegyik erőmű külön hálózatot kapott, az eddigi egy hálózat két erőműhöz felállítás helyett. Belefutottam még pár hasonló problémába, de kis józan ésszel szinte azonnal megoldottam.

A játék grafikájának nincs mivel büszkélkednie, de ha messziről nézed, elég egyszerűnek tűnik, ha rázoomolsz, akkor láthatsz pár elég jól kidolgozott, rajzfilmszerű alkotást, ami néha vicces lehet, de min-

dig informatív. Úgy tűnik egyáltalán nincs zene, sőt egyáltalán semmilyen háttérzene nincs. Amikor távolról nézed a börtönt a hang, amit hallasz halk, de mint a grafikánál, ahogy zoomolsz, a hangok egyre részletesebbé válnak. Például, amikor verekednek, szinte semmit sem hallasz, míg rá nem zoomolsz, ekkor hallod, ahogy az emberek verekednek, és a többiek buzdítják őket.

Összességében a játék nagyon szórakoztató, csak ajánlani tudom, de vedd figyelembe, hogy Alfa stádiumban van. A 30 dollárért minden frissítést megkapsz, beleértve a hivatalos végső változatot is. Ki tudja, addigra talán lesz egy karakter, aki a te nevedet viseli.



Minimális rendszerkövetelmények:

OS: Ubuntu 12.04, vagy frissebb
Processzor: Intel Core2 Duo 2,4 GHz vagy nagyobb/AMD 3 GHz vagy nagyobb
Memória: 4 GB RAM
Videókártya: Nvidia 8600/Radeon megfelelője (2009-es korszak)
Merevlemez: 100 MB tárhely

A GÉPEM PARAMÉTEREI

A saját, normál asztali PC-mel játszottam a Prison Architecttel, amiben egy AMD FX-6100 3.3 GHz CPU, egy Asus M5A97-EVO alaplap, egy Sapphire Radeon HD 5770 videokártya, 8 GB Kingston Hyper X RAM, és egy 1 TB Seagate Barracuda HDD van. A szoftver, amit használtam Ubuntu 14.04.1 LTS Unity-val, és AMD 14.6 Beta Catalyst zárt forráskódú grafikus driverrel.



Oscar a CSUN-n szerzett diplomát, jelenleg zenei igazgató/tanár, béta-teszter, Wikipedia szerkesztő és Ubuntu Fórumok résztvevője. Követheted itt: www.gplus.to/7bluehand vagy küldhetsz neki emailt: www.7bluehand@gmail.com



Múlt hónapban írtam előzetest az X-Plane 10-ről, arra gondoltam, ebben a hónapban megmutatom, hogyan bővíthetjük az X-Plane 10-et Python, és más szkriptek használatával.

Mielőtt bármit is tennénk, telepítenünk kell a Python-t. Azt javaslom, hogy telepítsük a „python” nevű csomagot a csomagkezelővel, (vagy egy terminálban), de győződj meg róla, hogy a Python 2.7 valamelyik verzióját tesszük fel. A cikk írásának idején nekem a 2.7.5-Ubuntu3 verziót listázza a csomagkezelő.

PYTHON INTERFACE

A Python Interface-t Sandy Barbour írta, és itt érhető el: <http://www.xpluginsdk.org/python-interface/latest-downloads.htm>.

Egy ZIP fájlt fogunk letölteni, amit az X-Plane plugins mappába kellene kicsomagolni. Én a Steamről szedtem le az X-Plane-t, így ide csomagoltam ki a ZIP fájlt: /home/ronnie/.local/share/Steam/SteamApps/common/X-Plane 10/Resources/plugins. Ahhoz, hogy lássuk a .local mappát, engedélyezzük a rejtett mappák mutatóját. Az ablakkezelőben megtalálhatod a Nézet menü-



X-Plane 10 beépülők

pontban. Ha belépünk a plugins mappába, látnunk kellene egy PythonInterface nevű mappát.

Az X-plane betöltése közben látnunk kellene a Python Interface-t a Plugins menüben a képernyő felső részén.

REPÜLÉSTERVEZŐ

Teljesen kezdő vagyok az X-Plane, és más repülésszimulátorok terén, szóval szeretem látni a pozíciót valós időben a térképen. Az X-Plane Flight Planner oldala teljesen ingyenes, és a célnak tökéletesen megfelel. Itt van: <http://xplane.anzui.de:3000/flight-planner>. Telepítsük a Python-szkriptjüket, hogy használni tudjuk az X-Plane kimeneteket, a helyzetünk megjelenítésére valós időben, egy Google Maps-szerű térképen.

Az oldalon elég információt kapunk a szkript telepítéséhez: (<https://github.com/der-On/X-Plane-Flight-Planner/wiki/Quickstart-Guide>), de itt vannak az alapok.

Töltsük le a Python fájlt innen: https://github.com/der-On/X-Plane-Flight-Planner/raw/master/python-interface/PI_flight_planner.py, és mentjük/másoljuk a Plugins > PythonScripts mappába. Ha nincs PythonScripts mappa, akkor létre kell hoznunk egyet.

Ugyanebbe a mappába mentjük/másoljuk a https://github.com/der-On/X-Plane-Flight-Planner/raw/master/python-interface/flight_planner_server.sh fájlt, és https://github.com/der-On/X-Plane-Flight-Planner/raw/master/python-interface/flight_planner_server.py.



Ezután nyissunk meg egy terminált és lépünk be a PythonScripts mappába. Ide írjuk be:

```
./flight_planner_server.sh
```

Most indítsuk el az X-Plane-t. Ahogy az X-Plane betöltődött valamennyire, látni fogjuk, ahogy információt kezd küldeni a terminálban.

A szervernek ennek a fájlnak a futtatásával tudjuk leállítani https://github.com/der-On/X-Plane-Flight-Planner/raw/master/python_interface/flight_planner_server_stop.sh (ismét a PythonScripts mappából), de én rendszerint csak megnyomom a CTRL+C-t a terminálban, és így állítom le.

Balra lent, az X-Plane-ben a Glasgow repülőtérén (EGPH) parkolok.

Jobbra lent az X-Plane Flight Planner oldalon (a rózsaszín, a nagy

sárga mellett).

Ha elmozdulnék innen (az X-Plane-ben), és gurulnék a kifutó felé, ezt valós időben látnánk a Flight Planner oldalon.

Győződjünk meg róla, hogy rákattintottunk a + jelre, és bejelöltük a „követés” opciót – így a géped a képernyő közepére teszi.

Most, hogy feltelepítettük a Python Interface -t, és tudjuk, hogy kell használni a Python szkriptet, erősen javaslom, hogy (ha a gépünk megbírózik vele) telepítsük a Fly With Lua beépülő modult (<http://forums.x-plane.org/index.php?app=downloads&showfile=17468>), amely kiterjeszti az X-Plane szkriptelő képességeit. Ezt követően fel tudjuk telepíteni a Real Terra Haze-t. (<http://forums.x-plane.org/index.php?app=downloads&showfile=22387>). Ez fantasztikus légköri

effekteket biztosít. A Fly With Lua megy a Plugins mappába, és a Real Terra Haze megy a Fly With Lua mappába.

Ha jobban is érdekel az X-Plane, a jövő hónapban elmagyarázom az X-Plane Flight Planner oldal használatát útvonal tervezéshez, és hogy vidd be a repülésirányító számítógépedbe (FMC).



Ronnie a Full Circle alapítója, és szerkesztője (még). Részmunkaidőben autodidakta művész, aki mind komoly, mind ostoba dolgokat fest. Munkái megtalálhatóak: <http://ronnietucker.co.uk>.

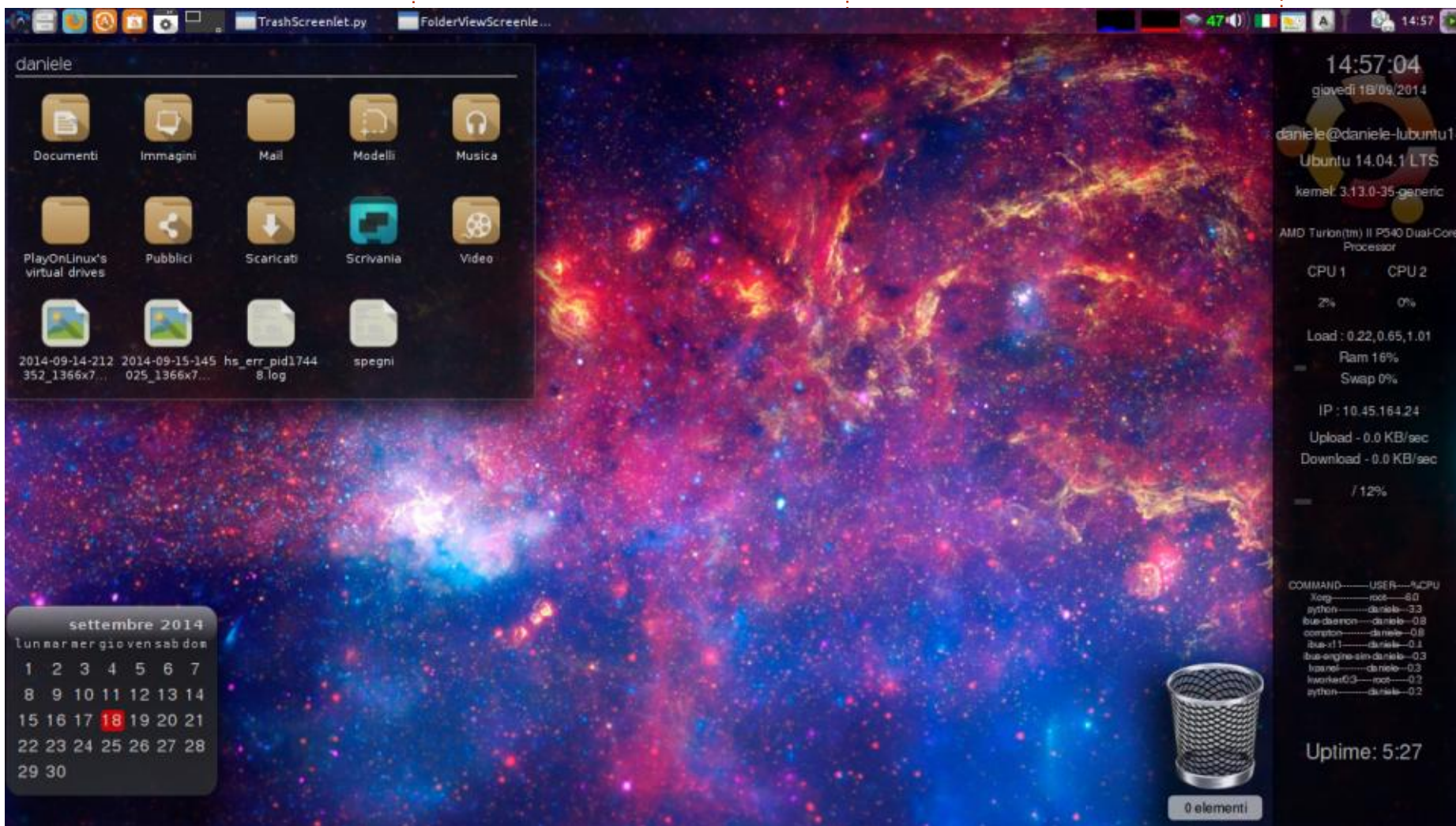




Az én asztalom

Fordította: Molnár Tibor

Itt az alkalom, hogy megmutasd a világnak az asztalodat (desktop) vagy 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.



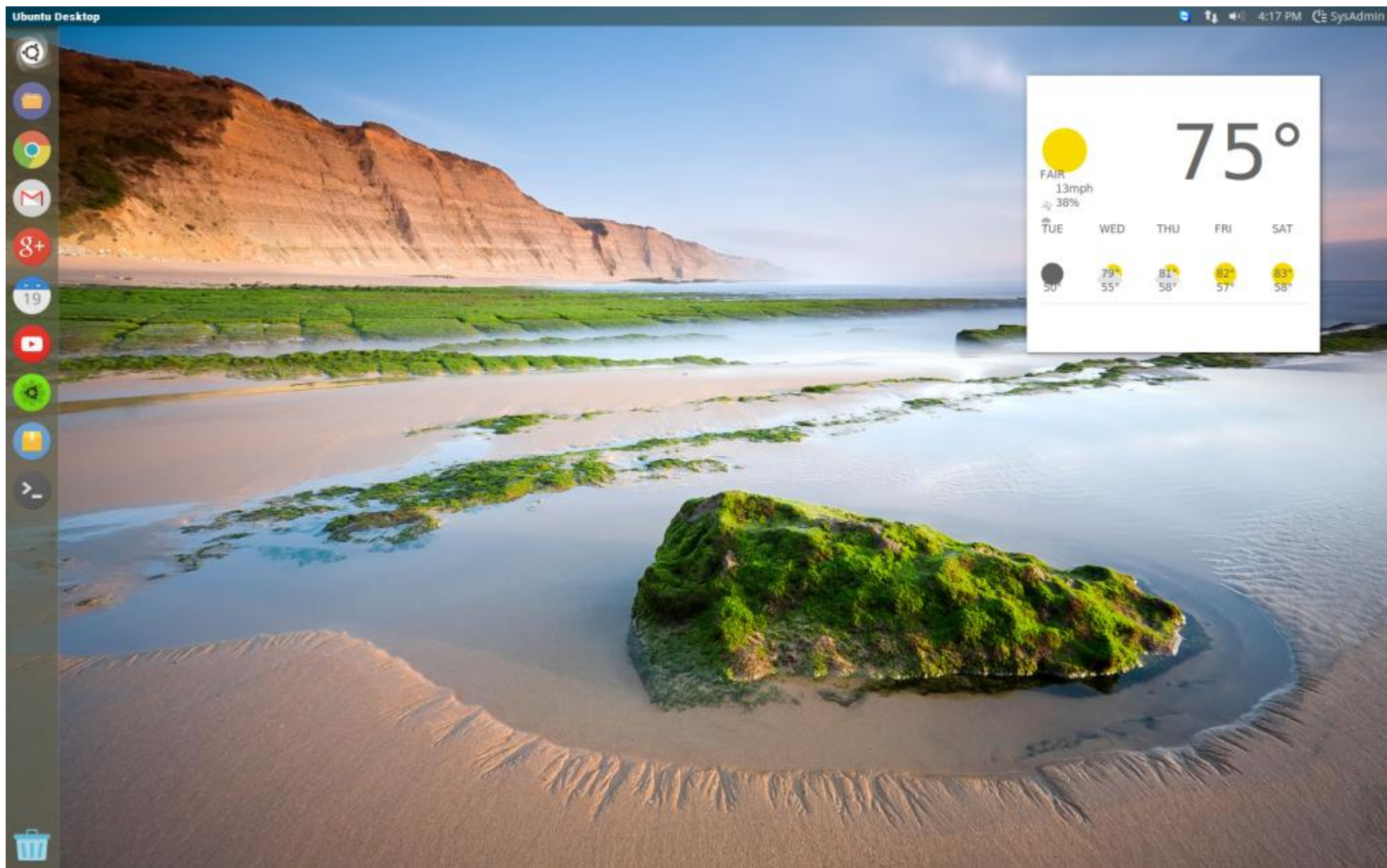
Linux felhasználó vagyok, és olvasom a magazinotokat. Ez egy Ubuntu 14.04.

A PC-m egy HP G62 notebook.

Kijelző: 15,6"-os LCD, 1366x768 felbontással
CPU: AMD Turion 2 P540 (Dual-Core)
GPU: AMD/ATI Radeon HD 4250

RS880 (nyílt driver)
RAM: 4 GB DDRIII
HD: Sata 500 GB
Egyéb OS: Windows 7 Ultimate x64

Daniele Spina



Kérkedni akartam az egyik virtuális gépemmel. 2 magot és 2 GB RAM-ot használ. Az Unity ellenére nem olyan lassú, mint,

ahogy a 13.04 vagy a 13.10 voltak. Lecseréltem a Numix GTK témát, valamint a Numix Circle ikon készletet Google Now Conky

témára, és ChromeOS háttérre.

Ubuntu 14.04.1
VirtualBox

Dual Core CPU
2 GB RAM

Don McCollough



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 91. szám

Lapzártá:

2014. november 9-e, vasárnap

Kiadás:

2014. november 28-a, 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, Lucas Westermann,
Gord Campbell, Robert Orsino,
Josh Hertel, Bert Jerred

Köszönet a Canonicalnek, a fordító-csapatoknak 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 bármi problémád lenne az epub fájljal, küldj e-mailt a mobile@fullcirclemagazine.org címre.



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 magazinról és az Ubuntu Linuxról.



Google Play – Már olvashatod a Full Circle magazint a Google Play/Books oldalán. Keresd a „full circle magazin”-t, vagy kattints ide: <https://play.google.com/store/books/author?id=Ronnie+Tucker>



Full Circle magazin
Magyar Fordítócsapat

Koordinátor:
Pércsy Kornél

Fordítók:

Molnár Tibor
Palotás Anna
Sipkai Gergely

Sipos Zoltán
Takács László

Lektorok:

Almási István

Veres László

Szerkesztő:
Kiss László

Korrektor:
Heim Tibor

