

21. szám – 2009. január



full circle

AZ UBUNTU KÖZÖSSÉG FÜGGETLEN MAGAZINJA

 ubuntu

 kubuntu

 xubuntu

 edubuntu

INTERJÚ:
NICOLAS VALCARCEL

HOGYANOK:
PROGRAMOZZUNK C-BEN – 5. RÉSZ
WEBFEJLESZTÉS – 2. RÉSZ
VIDEÓ MÉRETARÁNYÁNAK
MEGVÁLTOZTATÁSA
UBUNTU ISO RENDSZERINDÍTÓ USB-N

PARANCSOLJ ÉS URALKODJ:
PARANCSOK KIMENETÉNEK FORMÁZÁSA

JÁTÉKTESZT:
TRIBAL TROUBLE 2

A KÖZVÉLEMÉNYKUTATÁS EREDMÉNYEINEK KIÉRTÉKELÉSE





full circle

www.fullcirclemagazine.org



08



11



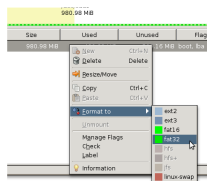
26



29



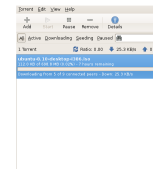
16



20



38



43

Hírek	04
Parancsolj és uralkodj: Parancsok kimenetének formázása	06
Hogyanok: Programozzunk C-ben – 5. rész Webfejlesztés – 2. rész Videó méretarányának megváltoztatása Ubuntu ISO rendszerindító USB-n	08 11 16 20
Az én sztorim: Creative Zen V Plus Ubuntu	23
Az én véleményem: Egy elszalasztott lehetőség	24
Játékteszt: Tribal Trouble 2	26
Interjú: Nicolas Valcarcel	29
Felmérés	31
Játékok Ubuntu	38
Kérdések és válaszok	40
Az én desktopom	41
Top 5: Torrent kliensek	43
Közreműködnél?	45

ikonok: KDE4 Oxygen



Minden szöveg- és képanyag, amelyet a magazin tartalmaz, a Creative Commons Nevezd meg! – Így add tovább! 2.5 Magyarország Licenc alatt kerül kiadásra. Ez annyit jelent, hogy átdolgozhatod, másolhatod, terjesztheted és továbbadhatod a benne található cikkeket a következő feltételekkel: jelezned kell eme szándékodat a szerzőnek (legalább egy név, e-mail cím vagy url eléréssel) valamint fel kell tüntetni a magazin nevét (full circle magazin) és az url-t, ami a www.fullcirclemagazine.org (úgy terjeszd a cikkeket, hogy ne sugalmazzák azt, hogy te készítetted őket vagy a te munkád van benne). Ha módosítasz, vagy valamit átdolgozol benne, akkor a munkád eredményét ugyanilyen, hasonló vagy ezzel kompatibilis licenc alatt leszel köteles terjeszteni.

**A Full Circle Magazin teljesen független a Canonical-tól, az Ubuntu projektek támogatójától.
A magazinban megjelenő vélemények és állásfoglalások a Canonical jóváhagyása nélkül jelennek meg.**



ELŐSZÓ

Köszöntünk a Full Circle Magazin legújabb számában!

2009 első FCM kiadásából megtudhatjátok a 20. számban megjelent közvéleménykutatás eredményeit. Az eredmények többsége várakozásainknak megfelelően alakult, viszont néhány meglepetést okozott, legalábbis számomra. Ezekről az eredményekről olvashattok a [31. oldalon](#), grafikonokkal megspékelve. Az eredményekkel együtt küldtem egy linket is az egyik wiki oldalunkra, mely alapján bizonyos témákkal kapcsolatban cikkeit írókat keresünk. Foglaljátok le őket addig, amíg lehetséges!

A leggyakrabban felbukkanó téma a felmérés kapcsán egy cikk az Ubuntu bootolható USB meghajtóra történő telepítésével kapcsolatban. Mostanában különféle Ubuntu variánsokat telepítgetek az EEE PC-mre, így írtam egy cikket arról, miként is használtam a Gparted és az Unetbootin alkalmazást az Ubuntu pendrive-ra történő telepítése során; következő hónapban pedig bemutatom, hogyan lehet így rendszert telepíteni egy EEE PC-re.

Ebben a hónapban nincs könyvbemutató, mivel nem tudtam határidőre befejezni a könyvről készült cikkemet. Az is megeshet, hogy én (vagy Robert) egy új könyvről ír cikket a következő kiadásba. A két nyertesünknek üzenem: megígérem, hogy hamarosan küldöm nektek a könyveket!

Kellemes időtöltést ehhez a kiadáshoz is, továbbra is sok szerencsét 2009-re!

Minden jót,

Ronnie

szerkesztő, Full Circle Magazin

ronnie@fullcirclemagazine.org

A magazin az alábbiak felhasználásával készült:



Mi az Ubuntu?

Az Ubuntu egy teljes értékű operációs rendszer, mely kiváló laptopokra, asztali gépekre és szerverekre. Mind egy, hogy otthon, iskolában vagy munkában használod, az Ubuntu-ban benne van minden alkalmazás, melyre szükséged lehet: szövegszerkesztő, e-mail program és webböngésző.

Az Ubuntu ingyenes és mindig ingyenes lesz. Nem kell licenccéjkat fizetni. Csak letöltöd és használhatod is, megoszthatod barátaiddal, a családdal, iskolatársaidal vagy munkatársaidal, teljesen ingyen.

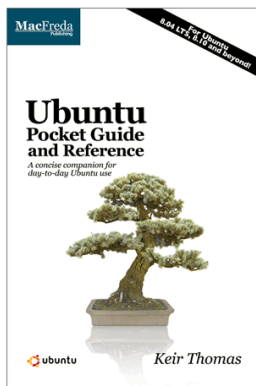
Telepítés után a rendszer teljes hatékonysággal áll rendelkezésedre internettel, rajz- és grafikai programokkal, játékokkal.

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



HÍREK

Ubuntu Pocket Guide And Reference



Az *Ubuntu Pocket Guide and Reference* elérhető nyomtatott és PDF verzióban is. A nyomtatott változat 9,94 dollárért rendelhető az Amazon.com-on, míg PDF formátumban ingyenesen kaphatjuk meg ugyanazt.

A szerző Keir Thomas nyilatkozta az FCM-nek:



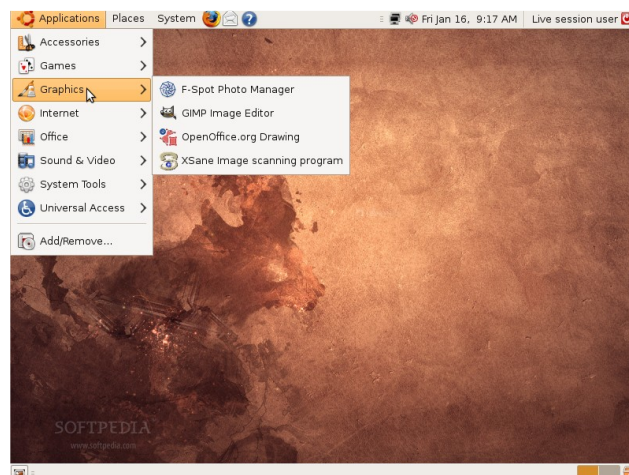
Az oldal indulásától számított 48 órán belül a könyvet több, mint 100 000-szer töltötték le.

Nagyon gyorsan a legszélesebb körben olvasott Ubuntu könyvvé vált és meglehet, hogy minden idők legolvasottabb linuxos könyvévé is! Boldogan mondhatom, hogy az Amazon.com Linux könyvek bestseller listáján is élen jár.

Forrás: <http://www.ubuntu-pocket-guide.com/>

Amazon.com link: <http://url.fullcircle-magazine.org/bce9ea>

Megjelent a Jaunty Alpha 3



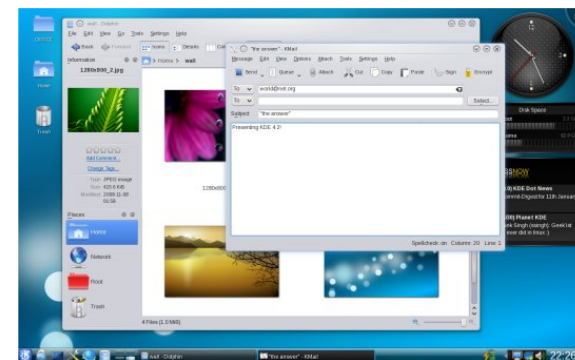
Megjelent a Jaunty Jackalope Alfa 3, a soron következő Ubuntu 9.04 harmadik teszt kiadása. Az alfa 3 a második mérföldkőnek számító CD-kép sorozat, ami a Jaunty fejlesztési ciklusán belül jelent meg. Az alfa képfájlok arról ismertek, hogy érthetően minden CD-és telepítési hibától mentesek, miközben nagyon is hiteles képet adnak a Jauntyról.

Lásd a <http://wiki.ubuntu.com/Mirrors> oldalt a letöltési linkekről.

A Jaunty előzetes kiadásai nem ajánlottak stabil rendszerként való használatra mindazoknak, akik nem szeretnék alkalmankénti, netán gyakori rendszerösszeomlásokkal találkozni. Ezek inkább a fejlesztőknek és a tesztelésben, hibajelentésben ill. hibajavításban részt vállalóknak szánt változatok.

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

KDE 4.2 – „A Válasz”



A KDE Közösség bejelentette „A Válasz” (KDE 4.2.0) közvetlen elérhetőségét a végfelhasználók számára. A KDE 4.2 a 2008 januárjában bemutatott KDE 4.0 technológiáira épít. A 4.1-es kiadást követően, amellyel az alkalmi felhasználókat célozták meg, a KDE Közösség mára már magáénak tudhat egy ellenállhatatlan ajánlatot a felhasználók többsége számára.

Forrás: <http://kde.org>

A 20. SZÁM JÁTÉKÁNAK NYERTESE

Gratulálunk **David Coston**-nak, aki megnyerte az *Ubuntu Kung Fu*-t. Amilyen gyorsan csak tudjuk, eljuttatjuk részedre a nyereményt.

Ha nem Te nyertél, ne szomorkodj, a következő hónapban szintén indul egy játék.



HÍREK

Ubuntu 9.04 – Ragyogó boot-idők

David M. Williams (IT Wire) szerint a legújabb Ubuntu alfa kiadás eredményei lenyűgözőek. A következő fő Ubuntu kiadás áprilisra várható, és az Ubuntu mérnökei, ahogy mindig, most is a legfrissebb Linux kernelt építik be, amely Linus Torvalds kezei alól kerül ki. Miközben a kernel mind több drivert, jobb teljesítményt és javításokat nyújt, azok gyakran elkerülik a figyelmet, mert jelentéktelenek, vagy csak szűk körnek érdekesek. A 2.6.28-as kernel már az ext4 fájlrendszer stabil implementációját tartalmazza. Ez az a fájlrendszer, melyet világszerte türelmetlenül vártak. Az ext4 úgy tűnik, hogy nagyobb fájl-teljesítményt nyújt, nagyobb megbízhatósággal és stabilitással egyetemben. Mi több, amíg az ext3-at jóval az SSD-k megjelenése előtt tervezték, addig az ext4-et már teljesen felkészítették ezen adathordozókra is. A solid state drive-ok élettartamát maximalizáló képességgel rendelkezik, ami elméletileg nagy lökést ad majd a netbookoknak a rövid meghajtó élettartam féltelme nélkül. Itt az új Ubuntu 9.04 és a jobb meghajtó sebesség!

Forrás:

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

Shuttleworth dicséri a Windows 7-et



Gavin Clarke blogger írása Mark Shuttleworth Windows 7 reakciójáról.

Shuttleworth álláspontja szerint egy jó és tiszta netbook-harcnak nézhetünk elébe a Windows 7 kiadásával. Azzal, hogy a Microsoft a Windows 7-et OEM-eknek árulja, ahelyett, hogy az XP-t adná melléjük, meg fogja erősíteni az Ubuntu helyét a piacon – véli Shuttleworth. Úgy gondolja, hogy egy jó Windows verzió véget vetne a jelenlegi hamis háborúnak a Windows és a Linux között a gyorsan fejlődő netbook piacon, és a harcot az újdonságokra és a képességekre helyezné át.

A Windows 7 újdonságai ellenére az Ubuntu 9.04 Jaunty Jackalope tervei szerint megőrzi helyét.

Forrás:

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

valamint:

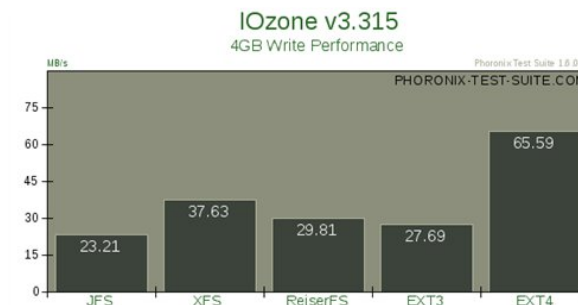
Ubuntu Weekly News

<https://wiki.ubuntu.com/UbuntuWeeklyNewsletter/Issue126>

Jön az Ext4 az Ubuntu 9.04-gyel

Az Ext4 – a Linux Ext3 fájlrendszerének következő generációja – már elérhető a legújabb Ubuntu 9.04 telepítőjében. A stabil verzió hivatalosan a 2.6.28-as kernelbe került be, amit a múlt hónapban adtak ki.

Az Ext4-et jobb teljesítményre és a megbízhatóság növelésére tervezték. Megnöveli a fájlrendszer maximális méretét 1 exabyte-ra és csökkenti az fsck-hoz szükséges munkaidőt.



A Phoronix, a Linux hardveres weboldala tesztadatokat tett közzé (fent) az Ext4 alapos teljesítménytesztjéről egy solid state meghajtón. A leglenyűgözőbb eredményeket az IOzone tesztben láthatjuk, ami a nagy fájlokra vonatkozó teljesítmény mérését mutatja. Ebben a tesztben az Ext4 fölényesen verte a mezőnyt és jelentősen túlszárnyalta az XFS-t, JFS-t, ReiserFS-t és az Ext3-t. Az új fájlrendszer szintén leghagyta társait az Intel IOMeter File Server Access Pattern tesztben is.

Forrás: <http://arstechnica.com>



PARANCSOLJ ÉS URALKODJ

Írta: Lucas Westermann

A 'Parancsolj és uralkodj' ezen részében a *grep*, *sed*, *awk*, *cat* és *cut* kimenetformázó funkciók alapjaival ismerkedünk meg. Ezeknek akkor vesszük hasznát, mikor olyan dolgokat használunk, mint a Conky, vagy szkripteket, amik témainformációkat írnak a terminálra.

Az első parancs, amit megvizsgálunk, a *cut*. Ha például meg akarjuk jeleníteni a disztribúciónk nevét egy témaszkriptben, akkor azt a */etc/issue* helyen találnánk meg. Ha lefuttatjuk a *cat /etc/issue* parancsot, láthatjuk, hogy több sorból áll és tartalmaz escape (különleges) karaktereket is. Tehát ha kiadjuk a *cat /etc/issue|head -n 1* parancsot, azzal eltüntetjük az extra sorokat, úgy, hogy a *cat* eredményét egy pipe segítségével átadjuk a *head*-nek, ami csak az eredmény első sorát fogja nekünk kiírni. Nagyszerű, de mi van az escape karakterekkel? Ez az a pont, mikor a *cut* bejön a képbe. A *cut* használatához meg kell adnunk egy határoló karaktert és meg kell mondanunk, mit csináljon vele. A parancs, amit hasz-

nálnánk:

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

Ez a parancs megmondja a *cut*-nak, hogy a határoló karakter egy space karakter és jelenítse meg az első két mezőt (alapból a *cut* szegmensekre darabolja a kimenetet a határoló karakter alapján, tehát az első és a második mezők az első határoló előtt és után találhatók, a mi esetünkben ezek az Ubuntu 8.10). A *cut*-ot használhatjuk még megadott számú karakterek megjelenítésére is a *-c* opció használatával.

A *sed*-del a következő típusú parancsokat hajthatjuk végre:

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

Ez parancs elsőre zagyvaságnak tűnik, de az első két kifejezés (minden kifejezést egy pontosvessző választ el egymástól) megmondja a *sed*-nek, hogy cserélje a "\n" -t "" -re (semmi), és tegye ugyanezt a "\l" -lel is, eltüntetve ezeket a karaktereket a kimenetről. A "/^\$/d" egy parancs, ami azt mondja a *sed*-nek,

hogy töröljön minden üres sort ("^\$" egy reguláris kifejezés olyan sorokra, amelyek üres karakterrel kezdődnek, ugyanazzal végződnek és nincs közöttük semmi -- egy üres sor). Tehát a 's/\n\b//' egyszerűen azt az utasítást adja a *sed*-nek, hogy helyettesítse ("s/") "\n" -t ("\"") egy "" -el ("//"). Az ok, amiért a parancs kapcsos zárójelek között van: gyakorlatilag három kifejezést alkalmazunk a kimeneten és csak egyszer szeretnénk visszatérési értéket, úgyhogy a kifejezéseket kapcsos zárójelek közé tesszük ("{}") és pontosvesszővel választjuk el őket egymástól.

Végül ugyanezt az eredményt érhetjük el, ha azt *awk*-t használjuk:

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

Ez a parancs szintén reguláris kifejezéseket használ, de sokkal könnyebb megérteni, mint a *sed*-et. Alapesetben *awk '\n/ {print \$1,\$2}'* megtalál minden olyan sort, amiben szerepel a "\n", majd kiírja az első két mezőt (a default mezőhatároló a space, de ezt megváltoztathatod a *-F* opció segítségével). Ez megment minket attól, hogy for-



máznunk kelljen az extra sorokat és a \l-t a kimenetben. Elhagyhatjuk még a cat /etc/issue kimenetének parancsba irányítását is (vagy akár melyik másét is), mert a parancs végén meg tudjuk határozni, hogy az awk melyik fájlból olvasson. Én a cat-et használtam, hogy ne kuszáljam össze a parancsot.

Ez csak egy kis bevezető volt, hogy lássuk milyen dolgokra is képes az awk, a sed és a cut. Rugalmas implementációjuknak köszönhetően nehéz lenne egy, e három parancsot mélységeiben bemutató tutorialt írni. A fenti példákkal csak meg szerettem volna mutatni, hogyan működnek ezek a parancsok, nem pedig teljesen kiaknázni a bennük rejlő lehetőségeket. A való életben ezek a parancsok egy témaszkript első felében találhatóak (a fenti példa információkat is kiírat a témáról, de ez nem tartozik ehhez a cikkhez; azért hagytam benne a kódban, hogy az teljes maradjon). A következő példa egyben kihívást is tartalmaz azok számára, akik esetleg szeretnék gyakorolni: hogy a 3 parancs közül melyikkel tudjátok eltüntetni a behúzást a szkript memóriát kijelző részéből. Amennyiben gyakorolni szeretnének

még, próbáljuk meg helyettesíteni a cut, sed, vagy awk parancsokat egy másik paranccsal, ami ugyanazt teszi (pl.: helyettesítsük a cut parancsot az awk-kal). Nincs nyeremény, de ez egy jó feladat arra, hogy egy kicsit mélyebben megismerd ezeket a parancsokat.

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

További olvasmányok a témával kapcsolatban:

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

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

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

A parancsok man (manual) oldalait a következőképpen érheted el:

```
man [parancs]
```

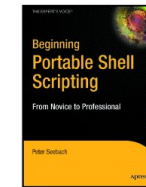
Hasznos, ha nem vagy biztos benne, miként használj egy parancsot.



Lucas úgy tanulta meg, amit tud, hogy folyamatosan tönkretette a rendszerét, és nem volt más választása, mint utánanézni, hogyan hozhatná helyre. Ha van egy kis ideje, blogot is vezet a <http://lswest-ubuntu.blogspot.com> oldalon.

FROM THE DESKTOP TO THE NETWORK

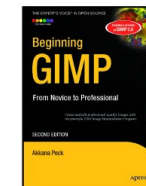
LOOK TO Apress FOR ALL
OF YOUR OPEN SOURCE NEEDS



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



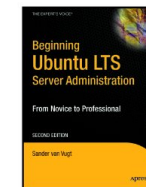
Andy Channelle
978-1-4302-1590-5
\$39.99 | 450 pp | December 2008



Akkana Peck
978-1-4302-1070-2
\$49.99 | 584 pp | December 2008



Keir Thomas & Jamie Sicam
978-1-59059-991-4
\$39.99 | 768 pp | June 2008



Sander van Vugt
978-1-4302-1082-5
\$39.99 | 424 pp | September 2008



Sander van Vugt
978-1-4302-1622-3
\$44.99 | 400 pp | December 2008

Apress books are available at many fine bookstores worldwide.

Don't want to wait for the printed book?
Order the eBook now at <http://eBookshop.apress.com!>

Apress[®]
THE EXPERT'S VOICE™



HOGYANOK

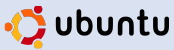
Írta: Elie De Brauer

PROGRAMOZZUNK C-BEN – 5. RÉSZ

ELŐZŐ SZÁMOK:

FCM 17–20.: Programozzunk C-ben 1–4. rész

ITT HASZNÁLHATÓ:

 ubuntu  kubuntu  xubuntu

KATEGÓRIÁK:



Fejlesztés



Grafika



Internet



Multimédia



Rendszer

ESZKÖZÖK:



CD/DVD



Merevlemez



USB eszköz



Laptop



Vezeték nélküli

A legtöbb alapvető C-s témakört az előző négy cikk folyamán megnéztük. Remélem, hogy mostanra sikerült két fontos megállapítást elfogadnod: az első az, hogy a C nem egy borzasztóan nagy és összetett nyelv; a második, hogy ennek ellenére nagyon hathatós, ami lehetővé tesz rengeteg alacsony szintű megoldást. Jelen cikk lesz az utolsó, ami az „alapokkal” foglalkozik; az elkövetkező részekben arra fogunk fókuszálni, hogy mi-

ként oldjunk meg problémákat hatékonyabban, illetve hogyan lehet a C-s alkalmazások hibáit diagnosztizálni és elhárítani.

Függvény-mutatók

Már elmagyaráztuk, hogy ha int a egy integer, akkor int * b=&a a b mutatót úgy definiálja, hogy az az a-ra mutasson. Most pedig nézzük az első mellékletet. Van itt egy divide (oszt) nevű függvény (1–4. sor), a 6. sorban meg egy typedef, ahol definiálunk egy 'mathFun' nevű új adattípust – mely függvény-mutató egy olyan függvényre, ami két integert vár paraméterként és egy integert ad vissza. A 8–12. sorokban pedig egy olyan struktúra fogalmazódik meg, ami egy függvényt rendel egy karakterhez. Ez az úgynevezett „callback” (vagy handler) elv és elég gyakran használjuk (ami azt illeti, ezzel a módszerrel lehet objektum-orientáltságot szimulálni C-ben; definiálsz egy struktúrát valamennyi adattal és függvénnyel, ami gyakorlatilag már majdnem osztály is). A GUI programozásban is sűrűn használjuk ezt – regisztrálsz egy függvényt, amit akkor kell meghív-

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

1. lista: calc.c definíciók

ni, amikor a felhasználó valamilyen akciót hajt végre. Ha telepítetted a manpages-dev csomagot, akkor írd be a 'man qsort'-ot és megkapod a gyorsrendezést implementáló függvény leírását (lásd második melléklet). Láthatod, hogy ezt a szubrutint adatok rendezésére használjuk, de meg kell adnunk neki egy olyan függvényt, ami az összehasonlítást végzi el (jól használható, például pontok



NAME

qsort - sorts an array

SYNOPSIS

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

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

DESCRIPTION

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

2. lista: man 3 qsort kivonat

halmazának a kiindulóponttól való távolság szerinti rendezésére).

Egy egyszerű számológép

Most a callback-ek használatának bemutatása végett – amiket tipikusan eseménykezeléskor szoktunk használni – el fogunk készíteni egy apró alkalmazást, ami a felhasználótól két számjegyet és egy operátort kér be. Ha az operátor ismert, akkor meghív egy függvényt a két számra és kiíratja az eredményt.

A 3. mellékletben láthatjuk ennek egy minimális implementációját; a 3. sorban lefoglalunk négy struktúrát, amit az operátorokkal és a függvénymutatókkal töltünk fel (4–7.

sor). Ezután a 12–18. sorokban foglalkozunk a felhasználó által megadott adatok kezelésével. Amikor a program inputot kap, láthatjuk, hogy a 20–32. sorokban megkeressük a parancstömbben a kapott karakterrel megegyező operátort, ha megtaláltuk, akkor végrehajtjuk a callback-et az olvasott adatokkal és kiíratjuk az eredményt. Ennyi az egész.

Felhasználó input

Habár a `printf()`-et már használtuk, ez lesz az első alkalom, amikor találkozunk a `scanf()` típusú függvényekkel (azért mondom, hogy típusú, mert vannak olyan variációi, mint a `sscanf()`, `fscanf()`, ... lásd a man `scanf`-et a részle-

tekért). Ezek a függvények a `printf()` (és az `sprintf()`, `fprintf()`, ...) elmentéi. Ahol a `printf()` egy formátumdefiníciót kér, amely szerint majd a változókat kialakítja és kiteszi a céleszközre, ott a `scanf()` be fog olvasni egy karakterláncot, majd a formátum szerint szétdarabolva eltárolja a megadott válto-

zókban. Nézzük például a 13. sort: itt egy `'%d'`-t (integer) olvastatunk be, majd ezután eltároljuk az argumentumként megadott változóba (figyeljünk arra, hogy itt mutatók szerepelnek, a `printf()`-nél pedig változók). Több különbség nincs. A formátumsztringek teljesen ugyanazok. Az egyetlen zavaró tényező talán a 17. sor lehet; szükségünk van egy második `scanf()`-re, mert az első az előbbi olvasás új sorát fogja beolvasni. Ami a `printf()`-et illeti, lehetőség van arra, hogy bonyolultabb sztringeket adjunk meg ott, ahol több változót egyszerre olvasunk; ebben az esetben érdekelhet a `scanf()` visszatérési értéke, ami a sikeresen visszafejtett elemek számát adja meg. Erősen



ajánlom, hogy játszadozzunk egy kicsit a `scanf()`-el, a `printf()`-el és változataikkal, mivel ezeket a formátumsztringeket gyakorlatilag mindenhol használni fogjuk, ezért igen hasznos, ha megértjük őket. Van még egy fontos dolog, amire érdemes odafigyelni sztringkezelés közben: figyeljünk a beolvasott adat mennyiségére. Egy olyan egyszerű dolog, mint a `'char s[10]; scanf("%s\n",s);'` is, iskolapéldája lehet a buffer túlcsordulásának, ami csak arra vár, hogy kiaknázzuk; az ilyen dolgok miatt kellene megszabni, hogy mennyi bájtot olvastathatunk be, vagy használjunk kifinomultabb megoldásokat, mint a `getline()` (man `getline`), ami több memóriát foglal le, mint amire szüksége van.

Gyakorlatok:

- Írd meg a hiányzó callback-eket úgy, hogy a program működőképes legyen.
- Módosítsd az alkalmazást úgy, hogy egész számok helyett lebegőpontosakat használjon.
- Írj egy alkalmazást, ami a pontokat az origótól való távolság szerint osztályozza. Használd a `qsort()` függ-

vényt.

- Bővítsd a számológépet úgy, hogy a 'q'-ra kilépjen.
- Módosítsd az alkalmazást úgy, hogy karakterek begépelése helyett a felhasználó be tudjon írni '5 plusz 6'-ot vagy '6 mínusz 5'-öt. Ehhez szükséged lesz az operátorsztringeket tároló struktúrára, a karakterek olvasása helyett pedig sztringeket kell beolvasnod. Bónusz pontot jelent, ha mindezt buffer túlcsordulási és memóriafolyási problémák nélkül tudod elérni (lásd: man `getline`).



Elie De Brauer

egy belga Linux fanatikus, jelenleg beágyazott szoftverfejlesztéssel foglalkozik az egyik piacvezető műholdkommunikációs cégnél. A családjával töltött szabadidő mellett szeret különféle technológiákkal kísérletezni. Emellett lelkesen várja azt a pillanatot, amikor a Blizzard végre kiadja a Diablo III-at.

```
01.int main()
02.{
03.    struct operator  funcs[4];
04.    funcs[0].c='-'; funcs[0].f=&minus;
05.    funcs[1].c='+'; funcs[1].f=&add;
06.    funcs[2].c='*'; funcs[2].f=&multiply;
07.    funcs[3].c='/'; funcs[3].f=&divide;
08.    while(1)
09.    {
10.        int a,b,i;
11.        char c;
12.        printf("Enter a:\n");
13.        scanf("%d",&a);
14.        printf("Enter b:\n");
15.        scanf("%d",&b);
16.        printf("Enter the operator:\n");
17.        scanf("%c",&c); // Get the newline
18.        scanf("%c",&c);
19.        i=0;
20.        while(i<4)
21.        {
22.            if(funcs[i].c==c)
23.            {
24.                printf("Result:
25.                %d\n",funcs[i].f(a,b));
26.                break;
27.            }
28.            i++;
29.        }
30.        if(i==4)
31.        {
32.            printf("Unknown operator:
33.            %c\n",c);
34.        }
35.        return 0;
36.    }
```

3. lista: `calc.c` main ciklus



HOGYANOK

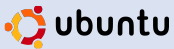
Írta: Brett Alton

WEBFEJLESZTÉS – 2. RÉSZ

ELŐZŐ SZÁMOK:

FCM 20. szám: Webfejlesztés – 1. rész

ITT HASZNÁLHATÓ:

 ubuntu  kubuntu  xubuntu

KATEGÓRIÁK:



Fejlesztés



Grafika



Internet



Multimédia



Rendszer

ESZKÖZÖK:



CD/DVD



Merevlemez



USB eszköz



Laptop



Vezeték nélküli

Beszédek a világméretű gazdasági válságról, esetleg aggodalmak, hogy hackerek, vírusok férhetnek hozzá személyes adataidhoz, állhatnak amögött, hogy Ubuntut használsz. De akármi legyen az oka, nem olvasnád ezt a cikket vagy használnál Ubuntut, ha nem lett volna Internet.

Szóval mi is az az Internet és hogyan jött létre?

Jegyzetek alapján az Internet története elég egyszerű: az Internet az 1970-es években jött létre az ARPANET projektből, amit az US katonai kutató részlege, a DARPA vezetett. Röviddel ezután egyetemeken jelent meg, mint kutatási projekt és olyan tudósoknál, akik növelni szerették volna az interkommunikációt és az adatmegosztást. A korai 1990-es évektől, a TCP/IP protokoll elfogadásával és a modern PC megalkotásával nőtte ki magát az Internet mai formájává.

Az Internet jelenlegi állapota

Az Internet mostani állapota egy elég rettenetes téma, mert majdnem minden területén töredezett és mindegyik töredék egy tankönyvet tudna felölelni. Csak egy rövid ismertetőt adok a weboldalak készítéséről, érintve a technológiáját és történelmét.

Kezdők számára az Internetnek sokrétű nyelvezete van (HTML 4 & 5;

XHTML 1 & 2, CSS 1, 2 & 3; XML; JSON; stb). Ezekkel határozzák meg a szerkezetet, elrendezést, a weboldal formázását és azt, hogy néhány ilyen információ tárolására is alkalmazható (vagy ki-mondottan arra készítették).

Ott vannak még a magas szintű, server-ági web programozási nyelvek, mint a PHP, ASP/ASP.NET, Python, Java (JSP), Ruby, stb. Mindegyik programozási nyelv hasznos egy bizonyos célra; a programozók ezt rendszerint a szakértői csoportok vagy munkáltatók igényei szerint választják ki. Néhányan előnyben részesítik a PHP-t, Pythont és Java-t, mert ingyenesek, nyílt forrásúak, számos operációs rendszeren és processzorarchitektúrán használhatók, míg mások, hasonlóan az ASP/ASP.net-hez, erősen Microsoft által támogatottak és licencdíjat kell fizetni értük. Mutatok majd példákat PHP programozásra a következő cikkekben, de addig is nyugodtan próbáljatok



ki és kísérletezzetek más programozási nyelvekkel is! Csak azért, mert én a PHP-t mutatom be, még nem biztos, hogy az a legjobb vagy a legmegfelelőbb minden célra. Valójában néhány fejlesztő többféle nyelvet használ az alkalmazásaikban (mint egy szoftvermérnök, aki a keverékét használhatja az Assemblynek, C-nek, C++-nak, stb).

A JavaScript (nincs kapcsolata a Java-val) a legnépszerűbb kliensoldali programnyelv. A kliensoldali programnyelvek a webböngészőn keresztül kódokat futtatnak le a felhasználó PC-jén, megengedve a webprogramozóknak, hogy egy sokkal barátságosabb felületet alkossanak a felhasználóknak. Ez természetesen a feldolgozási teljesítményigény növekedésével jár a felhasználók oldalán, tehát az összetett weboldalak, mint a Digg.com lelassítják a régebbi PC-ket, különösen multitasking során (többféle program futtatása egy időben).

A JavaScript nagyon is megfelel bizonyos céloknak, ahogy – Ohloh [1] szerint – a Firefox több, mint

50%-a is JavaScript kódból áll.

Mióta a JavaScript ennyire fontos a webfejlesztőknek, keretrendszereket hoztak létre a JavaScript programozás megkönnyítésére, célorientáltságra törekedve, vagy egyszerű AJAX (Asynchronous JavaScript and XML) támogatást hozzáadva. Ezek magukba foglalják, de nem határolják körül a következőket: jQuery, YUI, MooTools, Prototype & Script.aculo.us, Dojo, etc.

Rakjuk össze ezeket a technológiákat együtt egy közösségi vagy nem nyereségvágyból támogatott oldallá, és kapunk néhány olyan híres weboldalt a világon, mint a Wikipedia, Google, Yahoo, CNN, BBC, YouTube, DailyMotion, Facebook, MySpace, Digg, Ubuntu Forum, Kijiji, Craigslist, ESPN, Flickr és DeviantArt.

Vannak más technológiák is, amelyek használhatók a webfejlesztésben, mint pl. a Java alkalmazások, Flash animációk, de ezek jelen oktatáson kívül esnek.

Tehát mire is van szükségem, hogy egy weboldalt készítek?

- Egy operációs rendszerre, mint pl. az Ubuntu

- Szövegszerkesztőre, pl. gEdit (Alkalmazások > Kellékek > Szövegszerkesztő)

- Webböngészőre, mint a Firefox (Alkalmazások > Internet > Firefox Webböngésző)

- Türelemre és tanulni akarásra

Ha Ubuntu-t használasz, nyisd meg a Firefoxot és a gEditet, majd hagyd is nyitva őket, mert mindkettőt használni fogod a programozásra, nyomkövetésre és weboldalad megtekintésére.

Az első weboldal elkészítése

Ha a gEdit készen áll, másold és illeszd be ezt a kódot, majd mentsd el a Munkaasztalodra 'elso.html' néven.

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

Most kattints duplán az 'elso.html'-re, hogy Firefoxban megtekintsd. Egy üres oldalt látsz? Azt is kell. Hogy miért üres? Mivel én csak bemutattam az alapelemeit



egy HTML 4 weboldalnak. Minden kódnak a `<html></html>` címkék közt kell lennie, a tartalom és a metainformáció a `<body></body>` címkék közt (mint pl. a meta-tagek), belefoglalva más kódokat is (mint a JavaScript) és a megjelenítés információt, mint pl. a CSS a `<head></head>` címké-
ken belül.

Második példaként megmutatom, hogyan tölts ki egy ilyen HTML 4 sablont.

Gépeld a következőket egy új gEdit dokumentumba és mentsd el 'masodik.html' néven.

Most kattints duplán a 'masodik.html'-re a munkaasztalodon, hogy Firefoxban futtasd. Ezúttal tartalmat is kéne látnod.

Ahhoz, hogy megértsük, miért így néz ki az oldal, figyelmesen nézzük végig, amit beillesztettünk és elmentettünk a gEditben.

Amikor a `<title></title>` címke a `<head></head>` címkén belül van, a bekerített címet a webböngésző címsorában jeleníti meg. Nézd meg hogyan néz ki a Firefox címsora „My Writings – Mozilla Fi-

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

2. lista

refox”. Természetesen ezt bármire meg lehet változtatni.

A `<body></body>` címkén belül van a tartalom, ami az oldalon megjelenik. Az első címke az első szintű fejléc

(`<h1></h1>`). Ez rendszerint csak egyszer használatos (bár nincs ellene szabály, hogy többször használd) és az oldal legkiemelkedőbb része. Hét szint érhető el és a `<h7></h7>` lesz az utolsó fejléc. Kiemelt fejlécek láthatóak például a Wikipedia cikkeiben.

A `<p></p>` címke a bekezdés helye, ami rendszerint az oldal fő tartalmát jeleníti meg.

A táblák után egy újonc számára valószínűleg a listák megértése elég nehéz lesz. Az `<ul></ul>` címkét használva (nem rendezett, golyókat használ) a tartalmat a `<li></li>` címkék közt jelenítjük meg, ezzel előírva, hogyan akarjuk látni a listát. `<ol></ol>` (rendezett) címkét használva a `<ul></ul>` számokat hoz létre a golyók helyén. Listát listába is tudsz beágyazni, ha egy második `<ul></ul>` vagy `<ol></ol>` címkét illesztesz be a `<li></li>` címkébe.

Végül megtervezheted a weboldalad a CSS (cascading style sheets) HTML-be való beilleszté-



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

sével.

Mentsd az alábbiakat 'harmadik.html' néven a munkaasztalodra.

Most kattints duplán a 'harmadik.html'-re a munkaasztalodon, hogy megnyisd Firefoxban. Változást kéne látnod a tartalom megjelenését illetően.

CSS-t közvetlenül be lehet ágyazni a <head></head> címkébe a <style></style> címkéket használva, vagy külsőleg lehet linkelni egy másik fájlt, ami a CSS-t tartalmazza. Most a HTML-be fogjuk beírni.

Amint látod, a CSS-nek más

szintaxisa van, mint a HTML-nek. Nyitó és záró kapcsokat {} használnál a <p></p> címkék helyett az elemek meghatározásához. A CSS-ben ezt választónak hívják, ahogy mi kiválasztjuk azokat a címkéket, amiket szerkeszteni szeretnénk.

A fenti példában a <h1></h1> és <p></p> címkéket módosítjuk úgy, hogy megváltoztatjuk a tulajdonságaikat előre definiált CSS kódokkal. Még webszakértőként sem memorizáltam az összeset és gyakran azt keresem, hogyan használjam őket, szóval ne érezd károsnak, ha te is ezt csinálod. Valójában számos weboldal hozott létre HTML és CSS 'súgó lapokat' kifejezetten erre a célra.

A viccesen mutató '#ff0000' számok hexadecimális számok, amik színeket fejeznek ki. Ezzel az eljárással több mint 16 millió színek kombináció érhető el, tehát győződj meg róla, hogy a színösszeállításokhoz egy olyan programot használasz, mint az Agave.

Ez csak a felszíne a webfejlesztésnek, annak, ami lehetséges

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

3. lista

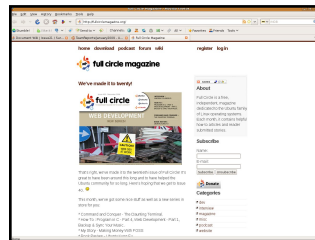


full circle

hogyan lépj kapcsolatba velünk

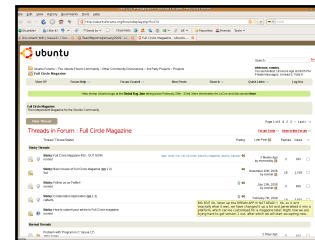
programozásnál vagy tervezésnél. Ha ez felkeltette az érdeklődésedet a webfejlesztés iránt, akkor ajánlom, hogy kövesd nyomon a következő cikkeimet, ahol érinteni fogom a szerveroldali programozást (PHP), kliensoldali programozást (JavaScript, jQuery, AJAX) és még sok más témát. Ezek után ajánlom, hogy menj el a helyi könyvesboltba és vedd meg egy könyvet arról a területről, amely után érdeklődsz (tervezés, szerveroldali programozás, kliensoldali programozás, stb.), vagy kezdj el egy tanfolyamot a helyi közösség főiskoláján vagy egyetemén.

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



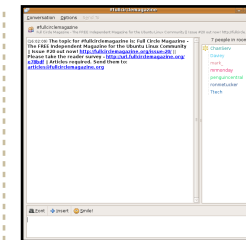
Blog

Iratkozz fel a blogunkra és értesítünk, amint egy új kiadvány megjelenik.



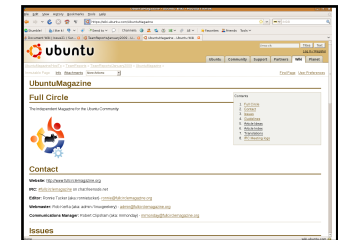
Fórum

Írj a fórumunkra az Ubuntu Forums-on belül, így gyors választ kapsz az olvasótársaktól.



IRC

Csevegj az IRC csatornánkon. Robert is itt él. Nemcsak válaszokat kapsz, de Robertet is boldoggá teszed.



Wiki

Szerkeszd a wiki oldalunkat az Ubuntu.com-on belül, hogy tartálékolj ötleteket cikkekhez és rendben tartsd a dolgokat.



Brett Alton egy Ubuntu rajongó, számítógéptech-nikus és szoftvermérnök Torontóból, Kanadából.

Ha ez mind nem elég, természetesen nekünk is van e-mail címünk. A 45. oldalon teljes listát találsz az e-mail címekről, vagy küldhetsz általános hozzászólásokat, ötleteket a misc@fullcirclemagazine.org címre.



HOGYANOK VIDEÓ MÉRETARÁNYÁNAK MEGVÁLTOZTATÁSA

Írta: Kurt De Smet

ELŐZŐ SZÁMOK:

N/A

ITT HASZNÁLHATÓ:

 ubuntu  kubuntu  xubuntu

KATEGÓRIÁK:



Fejlesztés



Grafika



Internet



Multimédia



Rendszer

ESZKÖZÖK:



CD/DVD



Merevlemez



USB eszköz



Laptop



Vezeték nélküli

Az Avidemux elérhető az Ubuntu tárolókban, keress rá a csomagkezelőben.

Ha rosszul rippelsz egy DVD-t, előfordulhat, hogy rosszak a videó méretarányai. Főként PAL-nál, ahol a natív arány a 4:3-as, de Neked 16:9-re van szükséged. Ha rippeléd a DVD-t, egyszerűen csak újra kell rippelned, viszont ha

nem áll rendelkezésedre a forrásanyag, azzal kell dolgoznod, amid van. A lejátszók ugyan tudják változtatni a méretarányokat, de ez igen fárasztó lehet számodra.

Nézzük, miről beszélek. Itt van egy kép rossz arányokkal, egy pedig a helyessel. Pl.: rossz arányokkal egy kör ellipszisnek fog látszani, tehát próbálj találni egy olyan kör alakú objektumot, ami közel 90 fokos. Ha megváltozik a szög, a kör alakú objektum elliptikus lesz. Emberek fejét ne használj referenciaként – nekik egyaránt lehet kör, illetve ellipszis alakú fejük.

Ez van nekünk:

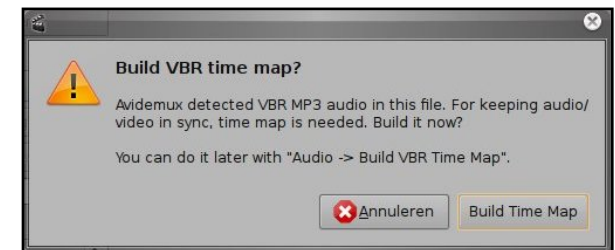


Ezt akarjuk elérni:



Emlékeztetek, hogy az újrakodolástól a minőség nem javul majd, így ahol lehet, használd a méretarány-választót a médialejátszódban.

Ha a fájlod VBR MP3-as hanggal rendelkezik, az Avidemux rákérdez, hogy felépítse-e a VBR Time Map-et, válaszolj Yes-t en-

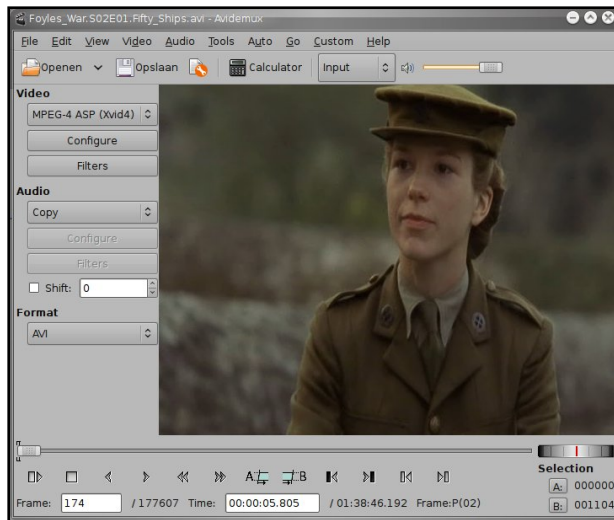




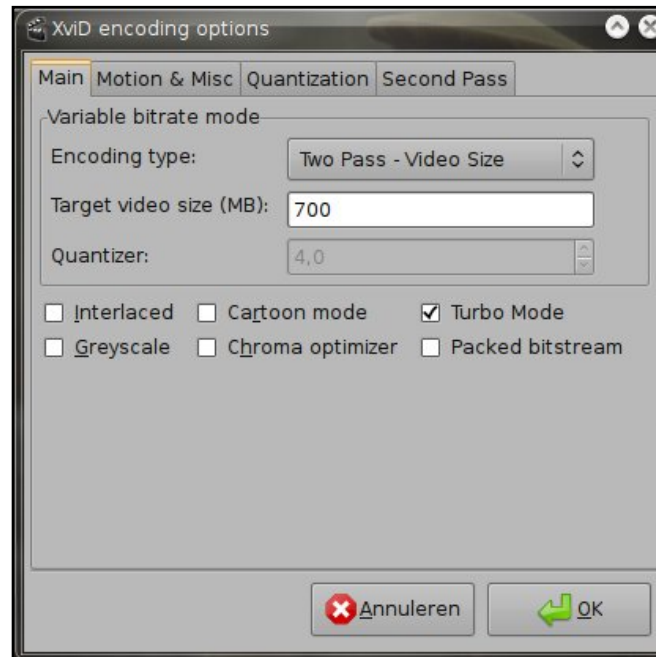
nek elkészítéséhez.

Ha szükséges, a program rákérdez, hogy újraépítse-e a frame indexet. Válaszolj Yes-szel.

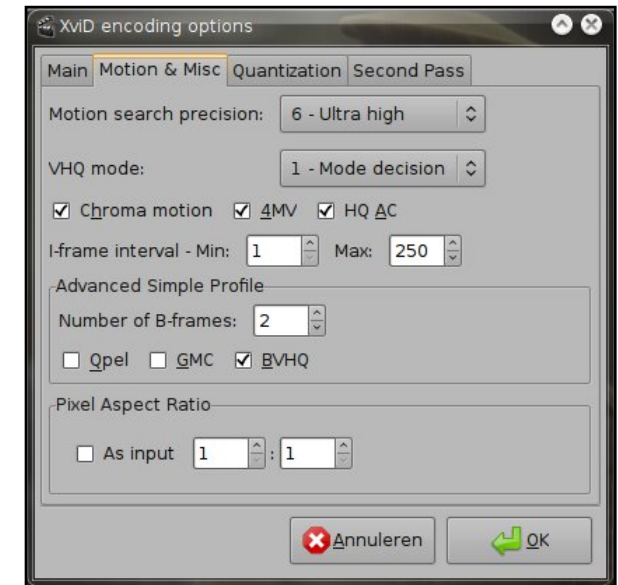
Ha betöltötted a fájlt, válaszd ki az Xvid kodeket, vagy az én esetemben az MPEG-4 ASP-t (Xvid4). Az alsó menüben van két gombod, A és B. Ezekkel tudod beállítani, mely filmrészleten akarsz műveleteket végezni. Segítségükkel készíthetsz egy tesztállományt, ami hamar elkészül. Jobbra lent láthatod a kiválasztott szakaszt, jelen esetben 0-tól 1104-ig. Ha elégedett vagy az eredménnyel, jelöld ki az egész állományt konverzióra.



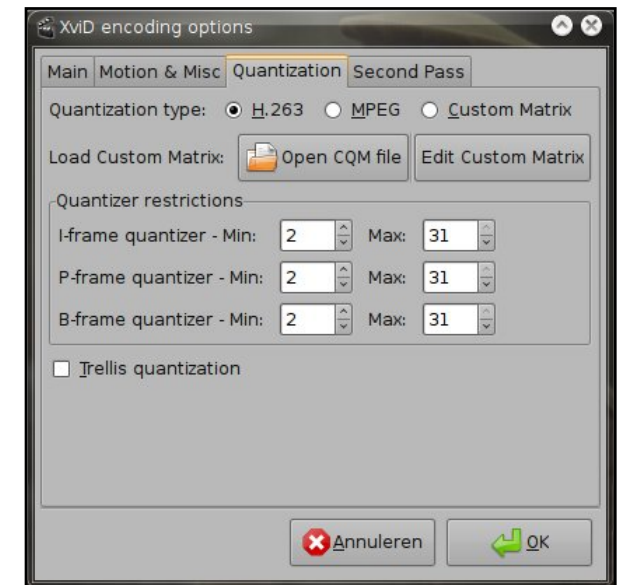
A Configure gombbal beállíthatjuk az Xvid paramétereket. Az általam használt beállítások számomra a legjobbak, de nyugodtan teszteld ki, Neked melyek a legjobbak.



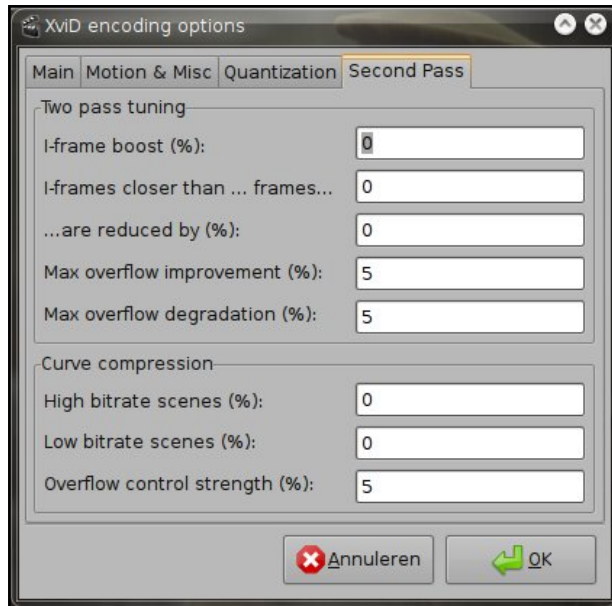
(fentebb) Mindig kiválasztom a videó méretét, valamint megadom a forrásanyag méretét. A végeredmény közel akkora lesz, esetleg kisebb, mint a forrás. A nagyobb méret nem ad jobb eredményt. A Turbo Mode-ot mindig kiválasztom a kódolás első körének felgyorsításához.



(fentebb) Alapbeállítások.

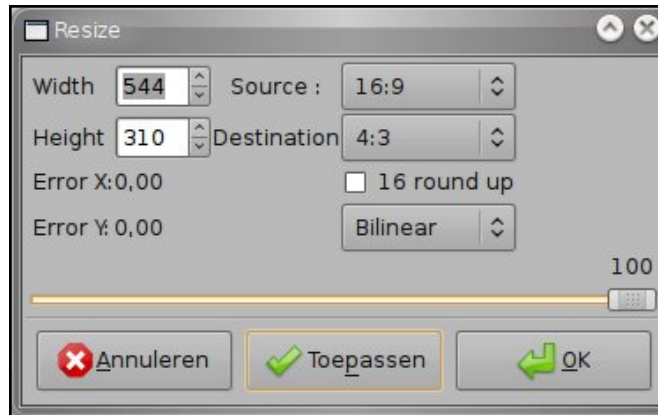
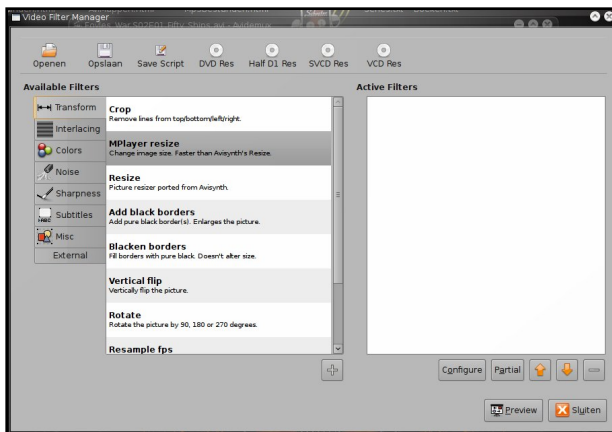


(fentebb) Próbáltam az MPEG-et, de a H.263 adja a nekem legmegfelelőbb eredményt.



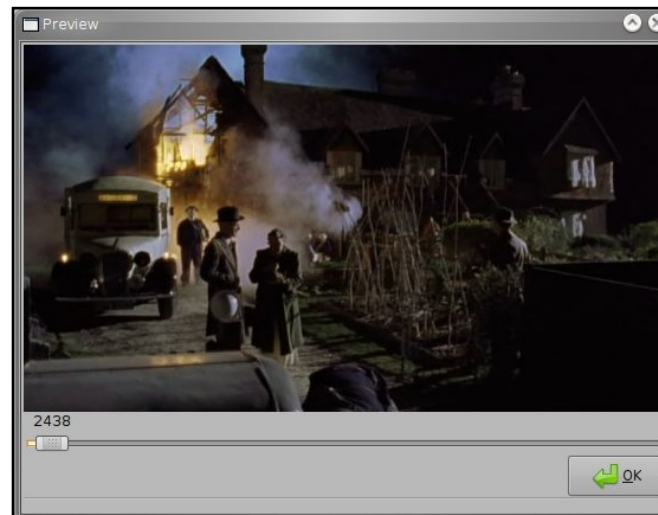
(fentebb) Alapbeállítások.

Válaszd ki a Filter gombot, azon belül pedig a Transform fület és kattints duplán az 'Mplayer resize'-ra.



Most megadhatod az átméretezés opcióit. Válaszd ki azokat, amelyek a képen vannak és kattints az Apply-ra. Most megváltozott a magasság és a szélesség. Kattints az OK-ra.

A filterkezelőben van egy 'Preview' gomb. Válaszd ki és meglátod az eredményt...



Most már konvertálhatod az egész fájlt, vagy egy részét tesztelési céllal, ahogy azt a 3. lépésben kifejtettem. A Save kiválasztásával létrehozhatod az állományodat. A hardveredtől és a fájl méretétől függően ez sokáig eltarthat.

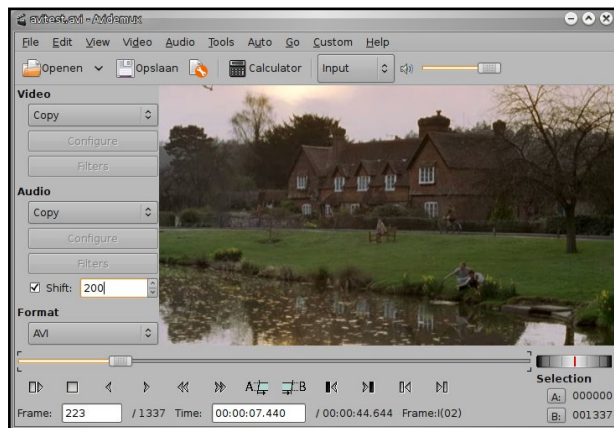
Indítsd el a médialejátszót és ellenőrizd, hogy az audió és a videó szinkronban van-e. A VLC tökéletesen kezelte ezt, de Mplayerben nem volt szinkron. Ha szinkronban van az állományod, végeztél; ha nem, menj a 10. lépésre. Semmi pánik, a VLC továbbra is szinkronban fogja lejátszani a módosított fájlot, talán mert máshogy kezeli a VBR MP3-at, mint az Mplayer.

Az új fájlot nyisd meg Avidemuxban, építsd fel a Time Map-et és készítsd újra az indexet. Mplayerben a + és - gombokat használva kitalálhatod a szükséges eltolást. A kapott eredményt meg kell majd fordítanod: -200-ból 200 lesz, 200-ból pedig -200. Ezenkívül az eredmény nem használható Avidemuxban, de útmutató, merre is kell menned. Vá-



laszd ki a fájl egy kis darabját és azon teszteld a megfelelő eredményt. Például, ha Mplayerben a fájl -600-nál volt szinkronban, Avide-
muxban ugyanez 200 volt.

Figyelmeztetés: ne felejtse el kiválasztani az audiót és a videót másoláskor; kódolás nem kell, tehát így a művelettel gyorsabban végez majd.



Konklúzió: a minőségkülönbség bemutatására itt van egy konverzió lejátszóval, valamint egy újra-kódolással.

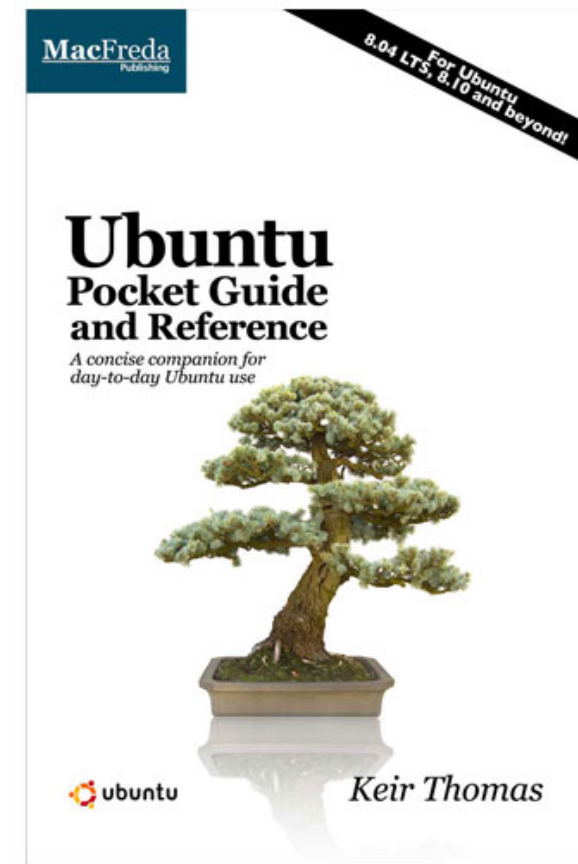


Átméretezve Mplayerrel.



Átméretezve Avidemux-szal.

Linuxban – mint mindig – van parancssoros megoldás is, de az olyanoknak, akik nem használnak nap mint nap szkripteket, ez lehet a megoldás.



Ubuntu Pocket Guide and Reference

\$9.94 from Amazon.com
or
FREE from

www.ubuntupocketguide.com



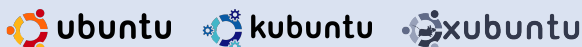
HOGYANOK UBUNTU ISO RENDSZERINDÍTÓ USB-N

Írta: Ronnie Tucker

ELŐZŐ SZÁMOK:

N/A

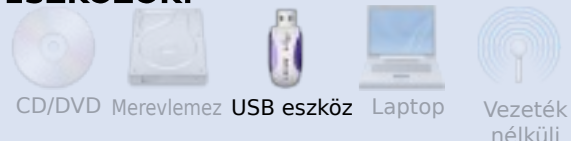
ITT HASZNÁLHATÓ:



KATEGÓRIÁK:



ESZKÖZÖK:



Rendszerindító USB meghajtót készíteni viszonylag egyszerű és nagyon hasznos, nem csak akkor, ha meg akarod mutatni valakinek az USB-ről induló Ubuntut, hanem problémák elhárításánál és hardver tesztelésnél is. Képzeld el, hogy ott vagy a helyi számítógépes boltban és szeretnél meggyőződni róla, hogy az amúgy sem olcsó gép, amit nézegetsz, kompatibilis-e az Ubuntuval. Kérdezd meg, hogy használhatnád-e az USB kulcsod. Ha azt mondják, nem, elvesztettek egy vásárlót, te

pedig megmentetted a pénzed.

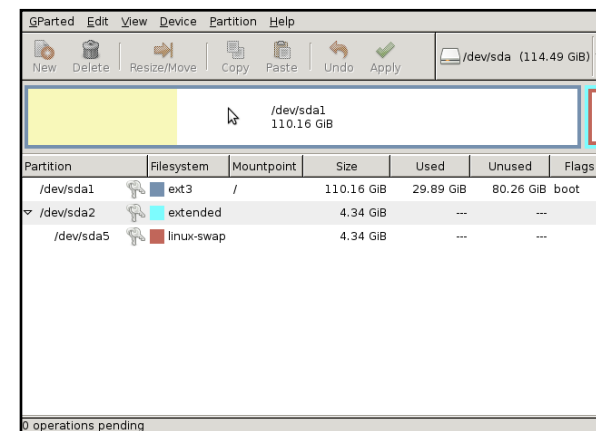
Először is, szükségem van egy USB-s háttérre. Az Ubuntu telepítéséhez legalább 1 GB-osnak kell lennie. Ezen túl szükség lesz egy Ubuntu ISO fájlra. Két választásom van: használhatom a hagyományos telepítőt grafikus felhasználói felülettel (GUI), vagy másik lehetőségként a karakteres telepítőt, ami nagyszerűen alkalmazható kisebb teljesítményű gépeken is. Jelen esetben a hagyományos telepítőt fogom használni, de a folyamat pontosan megegyezik a karakteres telepítéssel.

Tehát, van egy ISO fájlom a számítógépen, de elő kell készítenem az USB háttérteret. Ehhez szükségem van a GPartedre. Egyszerűen nyisd meg a csomagkezelőt és keresd meg ezt a csomagot, vagy használd ezt a parancsot:

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

A GParted a következő módon indítható: Rendszer > Adminisztráció > Partíciószerkesztő.

Fent a GParted mutatja a meghajtóim aktuális listáját. A GParteddel annyit kell tennünk, hogy megformázzuk az USB tárat,

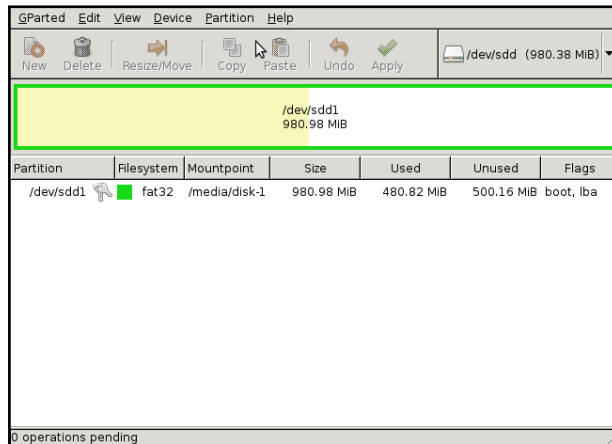


majd bootolhatóvá tesszük.

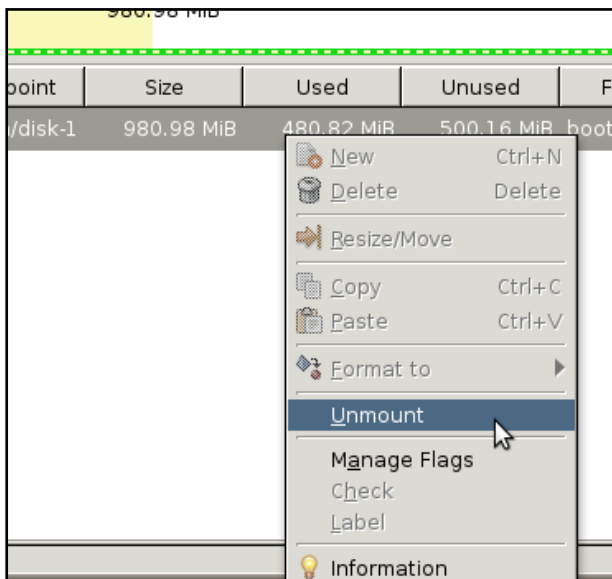
A bootolhatóvá alakítás a legfontosabb rész.

FIGYELMEZTETÉS: teljesen le fogjuk törölni az USB-t, tehát ha bármi fontosat tárolsz rajta, mindenképpen mentsd el!

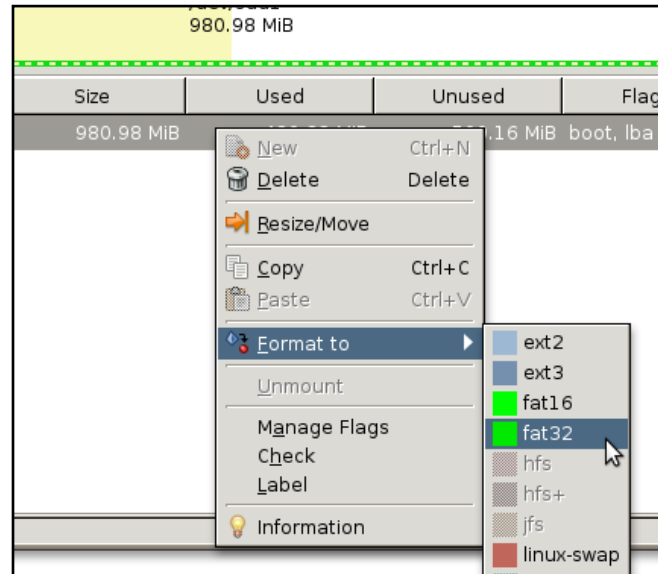
Miután csatlakoztattad az USB meghajtót, menj a GParted menüjébe és válassz a GParted > Eszközök frissítése menüpontot. A GParted most már mutatni fogja az 1 GB USB-t a /dev/sdd elérési úton, mint 980.33 MiB.



A fenti képen láthatod, hogy 480 MB használt. Most le kell formázni. Formázás előtt viszont le kell választanunk a meghajtót. Kattints a jobb egérgombbal a meghajtó nevére, majd válaszd a Leválasztás menüpontot.

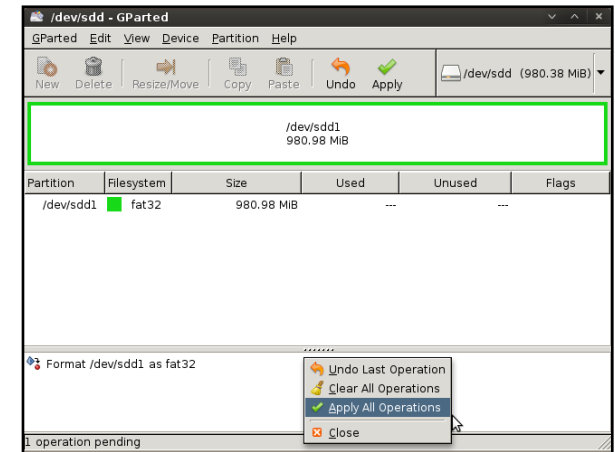


Következő lépésként leformázzuk az USB-t: megint kattints jobb egérrel a meghajtó nevére, majd válaszd a Formázás > FAT32 (ha tudod és ha akarsz, választhatod a FAT16-ot is, hogy több rendszerhez is kompatibilis legyen a meghajtó).



Egy új panelt fogsz látni a GParted alján. Itt tudsz feladatokat előre meghatározni, majd sorrendben futtatni. Most csak a formázásra lesz szükségünk, válaszd a Szerkesztés > Minden művelet alkalmazása menüpontot. A rendszer feltesz egy kérdést, hogy biztosan szeretnéd-e elvégezni a változtatásokat; majd kattints az 'Alkalmaz' gombra (jobbra fent).

Az USB meghajtód most üres, de bootol-



ható? Derítsük ki. Kattints jobb egérgombbal a GParted-ben a meghajtó nevére és válaszd a 'Jelzők kezelése' menüpontot.



Az én esetemben az USB bootolható volt, amit egy kis bejelölt négyzet mutat,

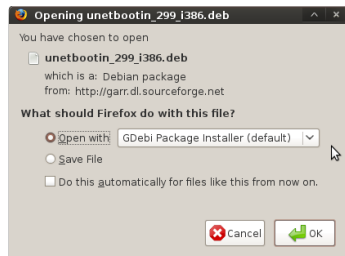
mellette a 'boot' felirat. Felesleges talán mondani, ha ez a négyzet nincs bejelölve, itt az ideje, hogy bejelöld, majd kattints a 'Bezárás' gombra. Az USB meghajtó most készen áll az Ubuntu telepítésére. Húzd ki a meghajtót, majd dugd be újra, hogy újracsatold.

De hogy kerül az Ubuntu az USB-re?



Unetbootin. Ez a grafikus (GUI) alkalmazás másolja át a fájlokat az ISO-ból az USB-re. A legújabb Unetbootin .deb fájlt letöltheted a következő címről:

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

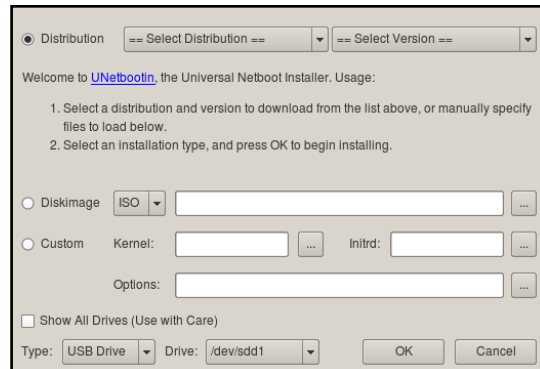


A böngésző – mint a Firefox – megkérdezi tőled, hogy a számítógépedre szeretnéd-e

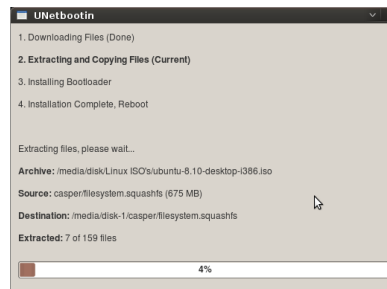
menteni a .deb fájlt, vagy letöltés után telepíted-e a Gdebi programmal. Az egyszerűség kedvéért én a Gdebivel történő telepítést választottam.

A fájl letöltése után megnyílik a Gdebi ablak és telepíti az Unetbootin alkalmazást. Ha ezzel is készen vagy, zárd be a Gdebit.

Az Unetbootint az Alkalmazások > Rendszereszközök helyen érheted el. Az Unetbootin indításakor a következő képernyő jelenik meg:



Az Unetbootin képernyő tetején kiválaszthatod, hogy automatikusan töltsön le egy ISO-t a listából, de nekünk már van egy, ezért kattints a 'Diskimage' felirat melletti kerek ikonra, majd a '...' gombra, így kiválaszthatod az ISO fájlt. Az utolsó feladatod, hogy ellenőrizd, az USB meghajtódat kiválasztottad-e az ablak alján. Ebben az esetben a /dev/sdd1 látszik, ami az én USB meghajtóm, tehát ezzel is készen vagyunk. Az 'OK'-ra kattintva elindul a másolás.



Az én rendszeremen – ami elég gyors – az Unetbootin megállt egy kis ideig a másolás 4%-ánál. Ne aggódj, ha

ez történne. Jusson eszedbe, hogy a rendszernek 1 GB-ot kell az USB-re másolnia.

Ezután választhatod az 'Újraindítás most' gombot az új rendszerindító USB teszteléséhez, vagy kattints az 'Exit' gombra, hogy bezárd az Unetbootint. Ellenőrizd, hogy leválasztottad-e az USB meghajtót, mielőtt kihúzod a gépből.

FONTOS: PC USB-ről történő indításához valószínűleg meg kell változtatnod a BIOS beállításait, hogy az első rendszerindító meghajtónak az USB legyen kiválasztva –

és nem a CD/DVD meghajtó, a hajtékony lemez vagy a merevlemez; a második meghajtó lehet a merevlemez. A legtöbb BIOS a DEL billentyűt használja (a numerikus billentyűzeten és nem a Delete gombot a billentyűzeten) a BIOS beállítások eléréséhez; néhány az F1 vagy F2 billentyűket. Ezt a billentyűt a gép bekapcsolása utáni néhány másodperces időtartam alatt kell megnyomni. Ha nincs tovább szükség USB rendszerindításra, ne felejtse el visszaállítani az eszközök rendszerindítási sorrendjét a merevlemezre.

A KÖVETKEZŐ HÓNAPBAN: Hogyan telepítsünk Ubuntu disztribúciót ASUS EEE PC-re bootolható USB használatával?

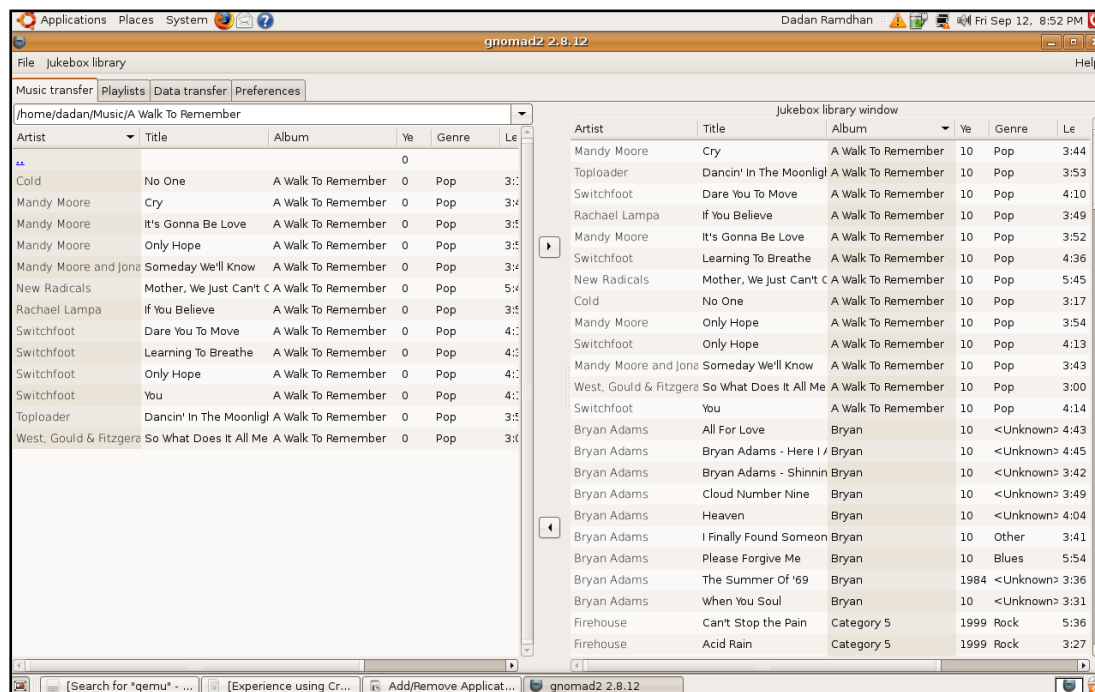


Ronnie Tucker a Full Circle Magazin szerkesztője, újabban GNOME felhasználó és művész, galériája megtekinthető a www.RonnieTucker.co.uk címen.



AZ ÉN SZTORIM A CREATIVE ZEN V PLUS

Írta: Dadan Ramdhan



A mikor tavaly megvettem a 2 GB-os Creative Zen V Plus-omat, még nem tudtam, hogy a lejátszóhoz mellékelt speciális program – amivel rá lehet másolni a zenéket – csak Windows XP alatt hajlandó elindulni. Nem volt más választásom, az öcsém notebookjára telepítettem a Creative szoftverét, mivel az irodai gépem Win 2000 van. Igazi

telepített operációs rendszer nélkül. A nemrégiben érkezett Ubuntu Shipit CD-im egyikéről feltettem rá egy Hardy Heront. Nagyon hamar megtetszett a Hardy kinézete és kezelőfelülete. Nem sokkal ezután olvastam az Ubuntu Forumson, hogy a Gnomad2 segítségével működésre lehet bírni a Creative Zen V Plus-t Ubuntu alatt is. Hozzáadtam a szükséges repót a Synaptichoz és azonnal telepí-

kínszenvedés volt minden alkalommal kölcsönkérni öcsém laptopját, amikor új zenét akartam feltenni.

Jó pár héttel ezelőtt vettem egy Lenovo Thinkpad R61i noteszgépet – elő-

tettem is a Gnomad2-t. Nagyon megörültem, amikor a lejátszó az első csatlakoztatáskor életre kelt. Az alkalmazás hibátlanul mozgatja a zenéket a lejátszó és a számítógép között.

Mellékesen jegyzem meg, ez az első alkalom, hogy Linuxot használtam. Továbbra is maradok az Ubuntu mellett. Ezúton küldeném köszönetemet az Ubuntu és a Gnomad2 fejlesztőknek – szuperek vagytok, srácok!





AZ ÉN VÉLEMÉNYEM Egy elszalasztott lehetőség

Írta: Marc Coleman

Mivel rendszeres követője vagyok a Planet Ubuntu (<http://planet.ubuntu.com/>), a Slashdoton (<http://slashdot.org/>), és a Digg (<http://digg.com/>) megjelenő kommentároknak, feltűnt az a folyamatos és növekvő trend, ahogyan egyes Linux szakértők nevetségessé teszik azokat a PC felhasználókat, akik megemlítik, hogy Ubuntu futtatnak. Kijavítják az Ubuntu felhasználókat és azt mondják helyettük, hogy ők Linuxot futtatnak. Az emberek oktatása egy dolog, de az új felhasználók visszatérítése a Windowshoz megint más. Még más kiadások fejlesztői is beszálltak ebbe a vitába és csalódottságuknak adtak hangot, miszerint a Linux nem csak az Ubuntu jelenti[1]. Nagyon meglepő és kiábrándító ez a visszasság az általános Linux közöség részéről. Vajon mindannyian a sikertől és a főáramlatba való bekeverüléstől félnek? Nagyon úgy tűnik.

Amit egyiküknek sem sikerült megérteni, az az, hogy ha egy népszerű kiadás vírus módjára terjed

szerte az Interneten a híreken, támogatókon, illetve blogokon keresztül is, az nem csak az Ubuntu jó, hanem a Linuxnak is. Ha a Microsoft bármit is megtanított nekünk, az az volt, hogy a legfontosabb dolog nem a stabilitás, a biztonság vagy a használhatóság, hanem az, hogy mi jut egy dologról elsőként az eszünkbe. Amikor az emberek számítógépet használnak, szinte kivétel nélkül az az elvárásuk, hogy Windows legyen rajta, mondhatjuk természetesnek veszik. Miért van ez így? Például azért, mert a Windows szinte mindenütt előfordul. Ez nem probléma?

Ahogy a Microsoft a piaci stagnálás, közönyösség és az újítások elmaradásának hatására veszít a piaci részesedéséből, nem kéne karba tett kézzel néznünk, ahogy az emberek Apple Mac-re állnak át, hanem jobb lenne a Linux felé terelni őket. Nem kéne tétlenül néznünk, ahogy egy monopólium pusztulásával párhuzamosan egy másik keletkezik!

Az Ubuntu sikere kapcsán a közöségben kialakult belharc teljesen haszontalan, sokkal jobb lenne az energi-

ákat inkább a FOSS támogatására fordítani. Hát nem egy jó dolog, ha az Ubuntu segítségével az eddig nem Linuxot használók Linuxra állnak át? Mi tette az Ubuntu népszerűvé? Megmondom: az elérhetőség és a támogatás együtt volt a kulcs a felhasználók átállításához. Semmi sem űzi vissza gyorsabban az embereket a Windowshoz, mint egy leereszkedő „szakértő”, aki kioktatja őket. Vessük az eszünkbe, hogy bármit is mond a propaganda, nem egyszerű a váltás Windows és Linux között, különösen akkor nem, ha a webböngészésnél és az OpenOffice használatánál többre vágyunk.

Az Ubuntu „humanizálása” zseniális húzás volt a Canonical részéről. Hogyan tették megkerülhetetlen rendszerré az Ubuntu? Fogtak egy csomó nyílt forrású szoftvert és elérhetővé tették, továbbá ingyenes és kiterjedt segítségnyújtó hálózatot biztosítottak hozzá. Ez egyben üzenet a többi kiadásnak is, mivel ezt a módszert nem sza-



badalmaztatta a Canonical. Amennyiben az Ubuntuval szeretnének versenyezni, inkább múlják fölül, mint befeketítsék! Szóljon egy üzenet a szakértő felhasználóknak, szerte a világban: ha valaki azt kérdezi: „Nem tudsz egy jó programot Ubuntu-ra rajzolóhoz?” Erre a válasz a GIMP legyen, és nem kioktatás arról, hogy a Linux nemcsak Ubuntu. A hozzászólás kijavításával nem oktatjuk az adott személyt, hanem csak leminősítjük azáltal, hogy

kiemeljük hiányzó ismereteit.

A Canonical vissza nem térő lehetőséghez juttatta a Linux közösséget, amit nem kéne elszalasztani. Ha ennek az az ára, hogy a felhasználók általánosan összekeverik az Ubuntu-t és a Linxot, ám legyen. Nem lenne-e dicséretes dolog, ha az Ubuntu-nak sikerülne „megkapaszkodnia és elterjednie” a Linux közösségen belül? A FOSS közösség konszolidálódik. Ez legalább annyira természetes folyamat, mint az

elágazások, ezért ne küzdj ellene, inkább segítsd előre.

A Linuxra széles körben bonyolult, elaprózott, csak szervernek alkalmas és ezeken túl szűk piaccal rendelkező operációs rendszerként tekintenek, ami csak szakértőknek és hackereknek való, nem pedig otthoni PC-re. Bizonyítsuk be, hogy nem így van!

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



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

Search [Go](#)

User Name ☐ Remember Me?
Password

[Register](#)

[Reset Password](#)

[Forum Help](#) ▼

[Forum Council](#) ▼

[Today's Posts](#)

[Search](#)

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

Full Circle Magazine
The Independent Magazine for the Ubuntu Community

[New Thread](#)

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

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

Threads in Forum : Full Circle Magazine

Thread / Thread Starter

Rating Last Post ☐ Replies Views

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

Full Circle Forum @ Ubuntu Forums



JÁTÉKTESZT

Írta: Leslie Scheelings



TRIBAL TROUBLE 2



Ajó játékok még mindig ritkaságnak számítanak Linuxon. Bár vannak azért lehetőségek, de ezek eltörpülnek a windowsos választékhoz képest. Szerencsére időről időre napvilágot lát egy-egy élvezetes alkotás. Gyermekeim aktuális kedvence a Tribal Trouble 2 beta. Már volt tapasztalatunk az előző verzióval, ami klasszikus, telepítendő szoftverként jelent meg. A második rész megszabadult ezektől a kötöttségektől, immár on-line játszhatunk böngészőnk segítségével.

Pusztán egy linuxos számítógépre van szükségünk Java támogatással. Keressük fel a '<http://tribaltrouble2.com/>' webcímet és hozzunk létre egy fiókot. A játék némileg a Rune Space-re hasonlít, ugyanis van egy ingyenesen játszható része és egy másik, ahol pénzért különféle tárgyakat vásárolhatunk.

A játék teljes képernyős módban indul, de a Beállítások szekcióban visszacsakcsolhatjuk az ablakos megjelenítést. A grafika szép és gördülékeny, igazán kellemes élmény. A képernyő bal oldalán látható instrukciók megmutatják, hogyan használhatjuk az egeret és a billentyűzetet a játék irányítására. Ha például lenyomva tartjuk az F-et, akkor az egér mozgásával szabadon változtathatjuk a kamera szögét. Három ingyenes küldetéssel kezdhetünk: „Boot Camp The Viking chieftain school”, „Oyster Invasion The Enemy Approaches” és „Rotten Eggs Visiting a friend isn't always peaceful”. Ezekkel pontokat gyűjthetünk, amelyekkel később tárgyakat vagy új kinézetet vásárolhatunk.

Ha kedvünk tartja, más játékosokkal szemben is kipróbálhatjuk magunkat. Akár saját csatamezőt is létrehozhatunk, ahol barátainkkal online mérhetjük össze képességeinket. Stratégiánk fejlesztése érdekében a csatákat a Games szekcióban vissza is nézhetjük, így nem követjük el ismét ugyanazokat a hibákat. Ahogy már említettem, a Tribal Trouble 2 ingyenesen játszható, de a szolgáltatásnak van egy kereskedelmi része is. Nézzük most meg ezt közelebbről.

Oddy-k és pontok

Extra egységeket, épületeket, különleges képességeket vagy avatárunknak új ruhát a Shopból szerezhetünk be pontjaink és oddy-jaink segítségével. Az oddykat a Bankban vásárolhatjuk pénzért, míg pontokat küldetések teljesítéséért vagy győztes csatákért kapunk. Ha több pontra van szükségünk, oddy-jainkat is beválthatjuk ezekre a Bankban.



Még többet

A Bankban felszerelkezhetünk a kellő mennyiségű ponttal és oddy-val, amiket a Shopban tudunk elkölteni.

20 oddy ára 4.95 USD.

Pontok vásárlása

Ha esetleg több pontra lenne szükségünk, akkor oddy-jainkat beválthatjuk rájuk. Egy darabért száz pontot kapunk a 'Buy points' gomb megnyomásával.

A játék még mindig béta fázisban van, de a nyílt forrás rajongóiként ehhez már hozzászokhattunk.

E-mailben megkerestük a fejlesztőket, hogy megkérdezzük, hogyan viszonyulnak a nyílt forráskódhoz. Meglepetésünkre azt mondták, hogy az irodában egy Mac kivételével Ubuntut használnak. Itt a levél, amit kaptunk tőlük.

„Köszönjük érdeklődését. Kérdéseire a választ megtalálhatja leve-lünk további részében. Kérjük, cikkének készítése során vegye figyelembe, hogy a szoftver jelenle-



gi állapotában leginkább egy béta előzetesnek tekinthető, a közeljövőben ugyanis számos változtatásra kerül még sor.”

Mikor és ki kezdte el a játék fejlesztését, hogyan zajlott a folyamat, használtak a munka során nyílt forrású szoftvert?

„A Tribal Trouble 2, akárcsak az eredeti Tribal Trouble, házon belül készül az Oddlabs-nél, a grafikai és audio munkákat külsős cégek végzik. A GameDev.net készített velünk korábban egy interjút, ebben számos hát-

térinformációt találhat ró-lunk. A Tribal Trouble 2 fejlesztésébe kb. egy évvel ezelőtt fogtunk bele, amikor is elkezdtük portolni az ré-gebbi játékot az új online platformunkra.”

Milyen készütségi fo-kig marad ingyenes a já-ték? Fizetőssé válik-e, miután lekerül a béta címke? Úgy vettem ész-re, hogy van egy Bank, ahol oddy-kat lehet vásá-rolni. Egy igen fontos kérdés a nyílt forrást kedvelő olvasóimnak.

„Ahhoz, hogy megértsük, ho-gyan lehet a Tribal Trouble 2 'in-gyenesen játszható', át kell látnunk a szoftver pénzrendsze-rét. Kétféle fizetőeszköz van a já-tékban: oddy-k és pontok. Előb-bieket valódi pénzért vásárolhat-juk meg a bankban, utóbbiakra pedig sikeres küldetésekkel vagy győztes csatákkal tehetünk szert. Ha új harcost vagy na-gyobb hajót szeretnénk vásárolni több küldetés elérése érdeké-ben, akkor ezt ezzel a két fizető-



eszközzel tudjuk megtenni. Így ha az árban oddy-k is vannak, akkor ez ténylegesen pénzbe kerül. Szeretnénk ugyanakkor kiterjeszteni a Bank funkcionalitását, hogy a játékosok kereskedhessenek egymással. Így ha valaki hajlandó némileg nagyobb összeget áldozni oddy-kra, eladhatja valakinek, akinek sok pontja van. Ennek segítségével tényleg ingyenesen végig lehet játszani a küldetéseket, ha valaki kellő mennyiségű időt fektet bele.”

A játék remekül működik Linuxon, tervezi-e az Oddlabs további játékok készítését?

„Jelenleg nincsenek konkrét tervek, mert a Tribal Trouble 2-re fókuszálunk, de természetesen van sok ötletünk a jövőbeli projektekhez.”

Elérhető lesz-e az eredeti játék a boltokban? Hollandiában sehol sem találtam a polcon, ezért hitelkártya nélkül gyakorlatilag lehetetlen beszerezni.

„A játék forgalomban volt Németországban és Dániában egy



ideig. Már nem fektetünk energiát a dobozos terjesztésbe, ezért nem várható, hogy felbukkanna a hollandiai boltokban.”

Van esetleg valami más, érdekes információ, amit szívesen megosztanának? Baráti üdvözzettel Hollandiából, egy ubuntu PC-ről, amin a srácok épp az Önök játékát tesztelik.

„Miután az Ön cikke is a nyílt forrást támogató közösséghez szól, ta-

lán elmondhatjuk, hogy magunkat is a nyílt forrás rajongóinak táborába soroljuk. A játékot nagyrészt Linuxon fejlesztjük, csak egy munkatársunk dolgozik Mac OS X-en, Windowst pedig csak tesztelésre használunk. Akárcsak Ön, én is Ubuntu alól írom ezt a levelet.”



MOTU INTERJÚ

A behindmotu.wordpress.com-ról átvéve

NICOLAS VALCARCEL

A Behind MOTU egy website, ahol a „Masters of the Universe”-ként ismert emberekkel készített interjúk is találhatók. Ők a csomagkarbantartók önkéntes serege, akik az Universe és a Multiverse szoftvertárolókat gondozzák.



Élekor: 24

Lakhely: Lima, Peru

IRC becenév: nxvl

Mióta használsz Linuxot és mi volt az első disztród?

Négy-öt éve, RedHattal kezdtem. Néhány hónapig próbálgattam, aztán elkezdtem tesztelni egy csomó disztrót (Gentoo, Fedora, Conectiva, Mandrake) és végül a Debiannál kötöttem ki, amit közel egy évig használtam, míg az Ubun-

tu meg nem jelent. Akkor váltottam és azóta sem használtam más disztrót.

Mióta használsz Ubuntu-t?

A Warty Warthog óta.

Mikor és hogyan kerültél kapcsolatba a MOTU-val?

Közel egy éve. Mindig is részt akartam venni a FOSS közösség fejlesztéseiben, és mikor Ubuntu felhasználó lettem, egy nap láttam egy „Get involved” linket egy weboldalon, ráklikkeltem és már nem volt visszaút. Néhány fúziós feladaton dolgoztam a Hardy korai kiadási ciklusában, aztán a szerver csapatba kerültem, ahol azóta a legtöbb munkámat végzem.

Mi segített a csomagkészítés elsajátításában, és hogyan működnek az Ubuntu csapatok?

Elkezdtem a csomagkészítési kézikönyvet olvasgatni. A leírások is jó se-

gítségként szolgáltak, de a tanulási folyamat kulcsa a MOTU közösség volt – rengeteg kedves és segítőkész embert találtam ott, akik mindig megválaszták a kérdéseimet, és kedves támogatókkal is találkoztam, akik nagy türelemmel ellenőrizték a patch-eimet, rámutattak a hibáimra és tanácsot adtak, hogyan oldhatom meg a problémákat. Valójában itt tanultam meg, mit jelent az Ubuntu-n munkálkodni.

Mi a legkedveltebb része MOTU-beli munkásságodnak?

Az, hogy ez egy befogadó közösség!! Az összes tag segítőkész, kedves és nem ártallja kimutatni a szeretetét. A hibáidra is nagyon udvariasan tudnak rámutatni, de azt is elmondják, ha jó munkát végeztél, és ezt én nagyon szerűnek találom.



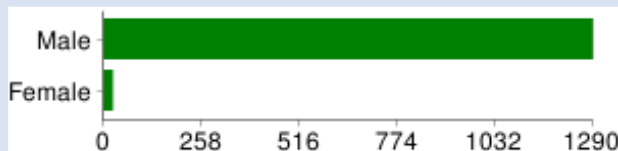
FCM#20 – A KÖZVÉLEMÉNYKUTATÁS EREDMÉNYEI

Írta: Ronnie Tucker

Kissé eltérve a megszokottól arra gondoltam, hogy ebben a hónapban az olvasói levelek helyett a 20. számban található közvéleménykutatás eredményével foglalkoznánk, illetve az ott megfogalmazott néhány kérdésre válaszolnék.

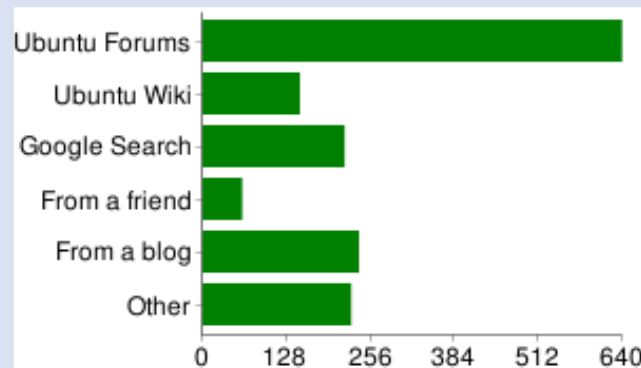
Itt meg is ragadnám az alkalmat, hogy kifejezzem a köszönetemet annak a sok embernek (1000+), akik vették a fáradságot és kitöltötték a felmérést, valamint alapos, részletesen kidolgozott ötletekkel álltak elő.

Nemek:



Férfi	1289	98%
Nő	24	2%

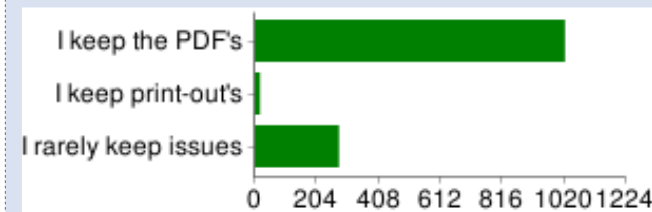
Hol hallottál a Full Circle Magazinról?



Ubuntu fórumokon	639	49%
Ubuntu Wikin	148	11%
Google keresőben	216	16%
Barátoimtól	60	5%
Blogon olvastam	238	18%
Egyéb	226	17%

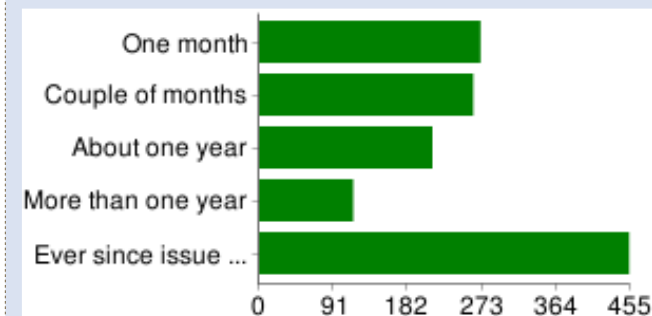
Megjegyzés: néhány kérdésnél több választ is meg lehetett jelölni, így előfordulhat, hogy több, mint 100% az eredmény.

Elmented/megtartod a számokat?



PDF-ben megtartom	1021	78%
Kinyomtatom	16	1%
Ritkán tartom meg	276	21%

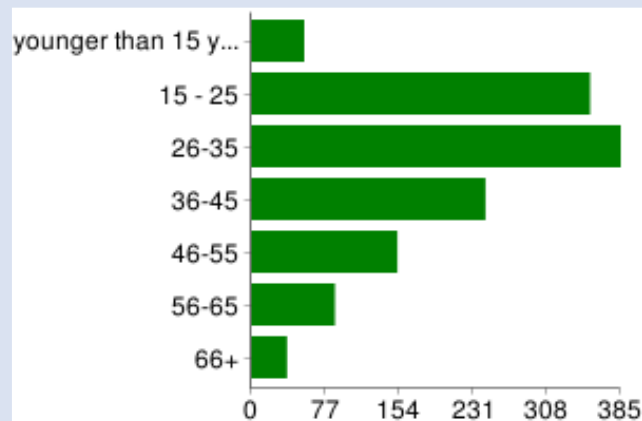
Mióta olvasod a magazint?



Egy hónapja	271	21%
Pár hónapja	262	20%
Körülbelül egy éve	212	16%
Több, mint egy éve	115	9%
Az 1. számtól kezdve	453	35%

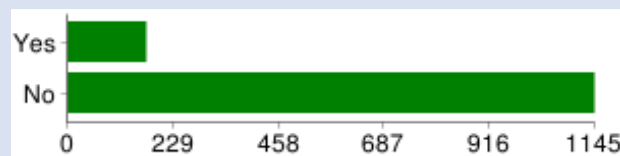


Korod?



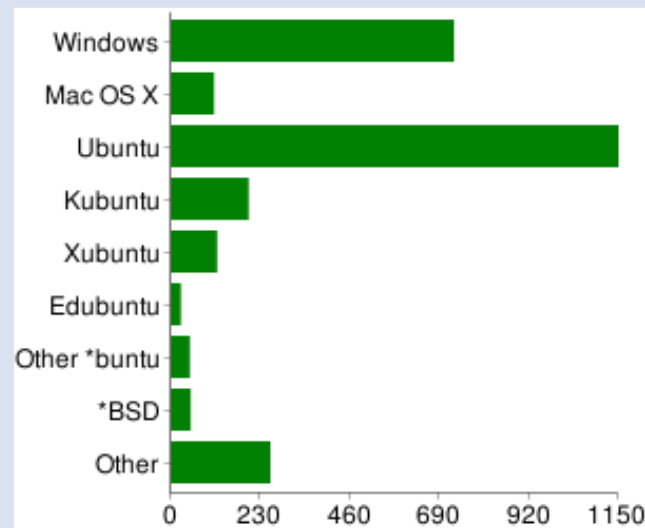
15 évesnél fiatalabb	55	4%
15-25	353	27%
26-35	385	29%
36-45	244	19%
46-55	152	12%
56-65	87	7%
66+	37	3%

Kinyomtatód a magazint, mielőtt elolvasod?



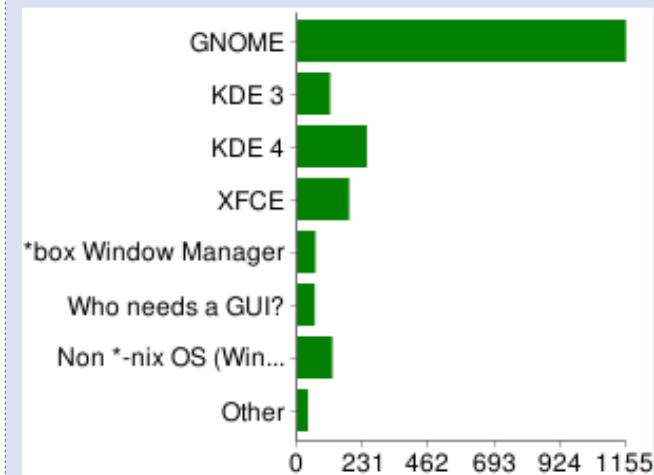
Igen	170	13%
Nem	1143	87%

Milyen operációs rendszer(ek)e)t használsz?



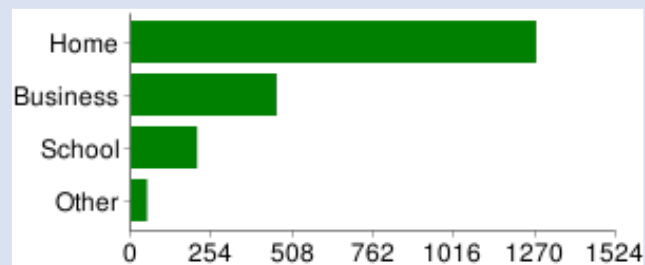
Windows	727	55%
Mac OS X	110	8%
Ubuntu	1150	88%
Kubuntu	199	15%
Xubuntu	118	9%
Edubuntu	25	2%
Más *buntu	48	4%
*BSD	50	4%
Egyéb	255	19%

Amennyiben Linuxot használsz, melyik asztali környezetet részesíted előnyben?



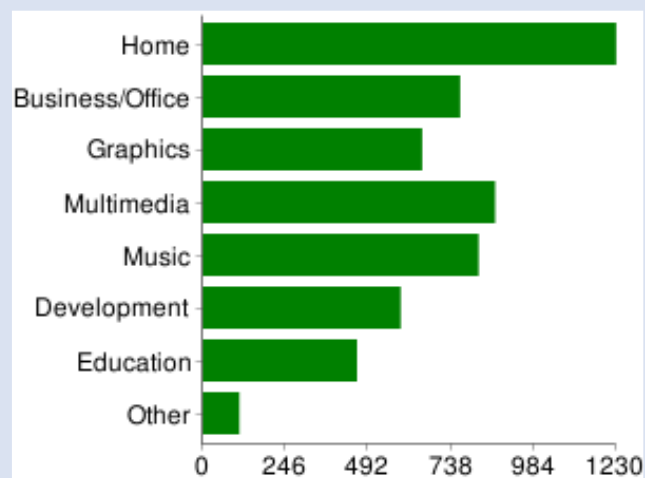
GNOME	1153	88%
KDE 3	115	9%
KDE 4	244	19%
XFCE	182	14%
*box WM	63	5%
Kinek kell GUI?	61	5%
Nem *-nix OS (Windows, Mac, etc)	123	9%
Egyéb	37	3%

Hol használsz Linuxot?



Otthon	1271	97%
Munkahelyen	456	35%
Iskolában	207	16%
Máshol	50	4%

Mire használod a Linuxot?



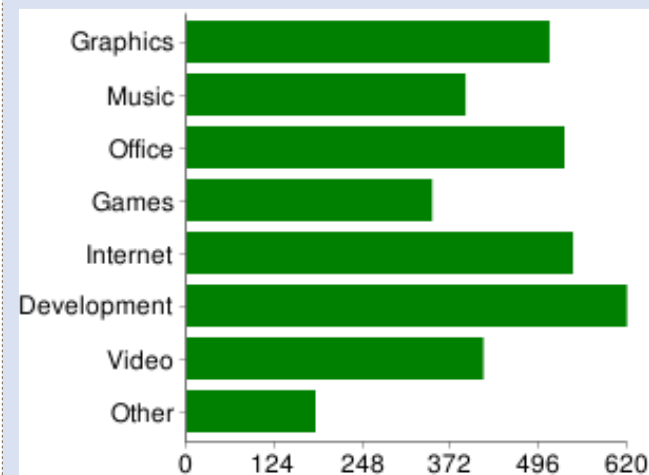
Otthon	1229	94%
Üzlet/Iroda	765	58%
Grafika	652	50%
Multimédia	869	66%
Zene	820	62%
Fejlesztés	588	45%
Oktatás	458	35%
Egyéb	108	8%

Mik a kedvenc cikkeid?



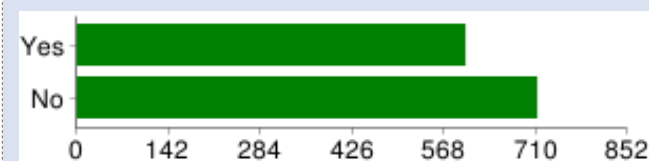
Hírek	830	63%
Parancsolj és uralkodj	602	46%
Az én sztorim	382	29%
Az én véleményem	263	20%
Fókuszban	769	59%
Interjúk	350	27%
Levelek	371	28%
Hölgyek és az Ubuntu	140	11%
Játékok Ubuntu	423	32%
Kérdések és válaszok	618	47%
Az én desktopom	506	39%
Top 5	450	34%
Egyéb	125	10%

Miről írunk többet?



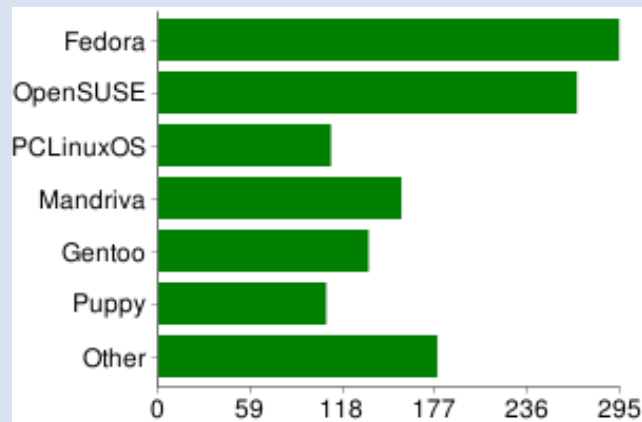
Grafika	510	39%
Zene	392	30%
Iroda	531	40%
Játékok	345	26%
Internet	543	41%
Fejlesztés	619	47%
Videó	417	32%
Egyéb	181	14%

Szeretnéd, ha más disztribúcióval is foglalkoznánk?



Igen	601	46%
Nem	712	54%

Ha igen, milyen egyéb disztróval foglalkozunk?



Fedora	294	51%
OpenSUSE	267	46%
PCLinuxOS	110	19%
Mandriva	155	27%
Gentoo	134	23%
Puppy	107	18%
Egyéb	178	31%

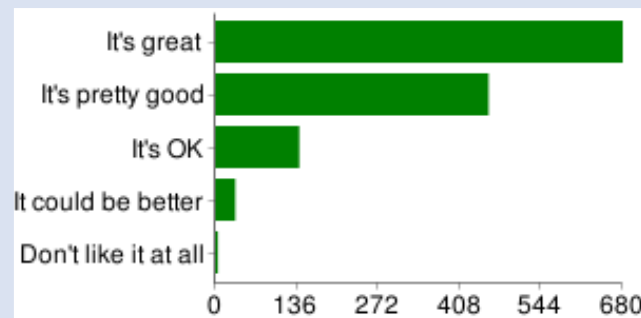
Milyennek érzed a magazinban megjelenő cikkek színvonalát?



Több cikk kéne kezdőknek	282	21%
Nehezebb cikkek is jöhetnek	366	28%
Több haladó szintű cikk kellene	247	19%
Úgy jó, ahogy van	418	32%

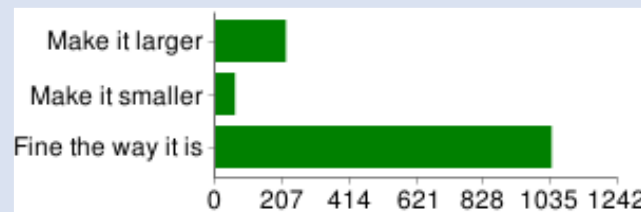


Mennyire tetszik a jelenlegi design?



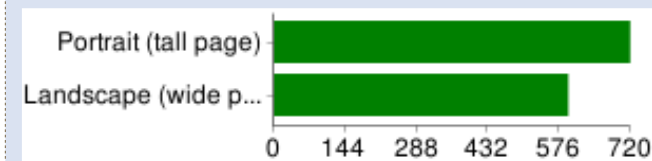
Nagyon jó	680	52%
Egész jó	456	35%
Jó	140	11%
Lehetne jobb is	33	3%
Nem tetszik	4	0%

Mit gondolsz a magazinban használt betűméretről?



Legyen nagyobb	217	17%
Legyen kisebb	60	5%
Így jó	1036	79%

Melyik tájolás tetszik jobban?

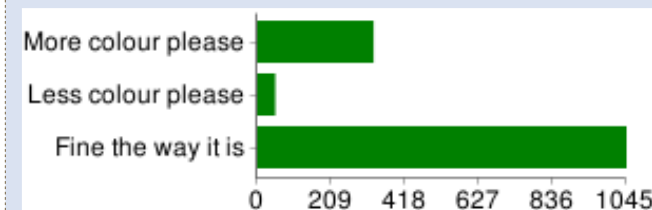


Álló (magas oldal) 719 55%

Fekvő (széles oldal) 594 45%

FONTOS: ez az eredmény nagy valószínűséggel rossz, mivel jónéhányan jelezték, mennyire tetszett nekik, ahogy az álló tájolás betöltötte a teljes képernyőt. Nos, csak a fekvő tájolás képes betölteni az egész képernyőt...

Legyen színesebb a magazin?



Több színt kérnénk 302 23%

Kevesebb színt kérnénk 47 4%

Ez így jó 964 73%

... tehát így állunk. A tömegek megszólaltak. Ubuntu magazin maradunk fekvő lap tájolással, és szerencsére nincs szükség radiká-



lis design váltásra sem, viszont felmerült néhány egyéb kérdés:

Hozzájárulsz valamilyen módon a magazinhoz?

A válaszok (vagy kifogások? csak vicceltem!) a „Nem tudok elég jól angolul”-tól egészen a „Nem értek eléggé a Linuxhoz”-ig terjedtek. Érthető kifogások, de nem elfogadhatóak. Remélem, hogy kis idő elteltével majd megértem ezt a rejtélyt.

Nem elég az angoltudásom

Ha az angol nem az anyanyelved, de valamennyire mégiscsak tudsz angolul, akkor segíthetsz a fordítócsapatoknak, vagy magad is létrehozatsz egyet. Minden fontos információ a wiki oldalon elérhető: <https://wiki.ubuntu.com/Ubuntu-Magazine/TranslateFullCircle>. Itt megtalálhatóak az összes már megjelent szám fájljai, köztük a nyers szöveg is, mely remélhetőleg megkönnyíti a fordítómunkát.

Van egy kis lektoráló csapatunk, mely elolvassa a cikkeket, mielőtt bekerülnének a magazinba, úgy-hogy ne hidd azt, hogy úgy jelenik meg, ahogy beküldted. A lektoráló

csapat végigolvassa a cikket és kijavítja a helyesírási/mondatszerkesztési hibákat. Ha bármi kérdésük van a cikkel kapcsolatban, azt jelzik nekem, én pedig továbbítom a cikkírónak tisztázás céljából.

Nincs elég tapasztalatom

Habár én vagyok a magazin főszerkesztője, közel sem nevezném magam tapasztaltnak Linux terén. Ezek alapján, ha én tudok írni, akkor bárki más is! Íme néhány támpont, amiben segíthetsz a magazinnak:

- A **Hírek** mindig is fontosak az embereknek, úgyhogy ha találsz egy érdekes Linuxos hírt, küldd be a linket nekünk. Címünk: news@fullcirclemagazine.org.
- A **Történetek** átlagos emberekről szólnak. Valószínűsíthető, hogy szereted a Linuxot. Miért ne osztanád meg velünk, hogyan ismerkedtél meg az Ubuntuval? Meguntad a Windowst? Felidegesített? Ámulatba ejtett a Compiz? Írd meg történetedet a misc@fullcirclemagazine.org címre.
- A **Vélemények** rovat a viták helye. Elégedett vagy a Linuxszal? Vagy épenséggel feldühít? Rossz irányba halad? Oszd meg véleményedet és

nyugodtan reagálj más emberek véleményére. Véleményedet a misc@fullcirclemagazine.org címre küldheted.

- A **Fókuszban** bármi lehet, amit te használsz. Nem muszáj a legfrissebb és legjobb hardvernek lennie. Bármiről, amit használsz, írd. Akár egy régi laptopról van szó, amin működik az Ubuntu, akár egy erős vassal bíró játékra szánt gép, mondd el, hogyan működik. Bármilyen alkalmazást használsz, írd róla. Mondd el, mi az, amit szeretsz, mi az, amit nem szeretsz benne. Ez vonatkozhat játékokra, vagy akár könyvekre is! A cikket a reviews@fullcirclemagazine.org címre várjuk.
- **Hasonlítás** össze alkalmazásokat/játékokat. Mindannyian sokat keresgélünk a megfelelő alkalmazásra, kipróbáltunk több-kevesebb programot, hogy aztán ráakadjunk a legmegfelelőbbre. Vizsgáld meg őket! Írd rövid összefoglalót mindegyikről, majd a végén áruld el a győztest és azt is, hogy miért nyerte el tetszésedet. Ehhez írd a reviews@fullcirclemagazine.org címre.



- **Levelek.** Elnézést kérek a viccért, de ha már egy levelet küldesz nekünk, azzal tudunkra adod gondolataid, továbbá azt, hogy mit szeretnél látni a magazinban. Megismétlem, ez szintén egy újabb dolog megvitatására ad okot. Leveleidet a letters@fullcirclemagazine.org címre várjuk.

- Képek a **Desktop**odról. Sok ember szereti „Az én Desktopom” cikket. Minél több ilyen képet kapunk, annál többet mutathatunk be. Ne feledd el megírni, hogyan varázsoltad olyanná az asztalod, mint amilyen a képen. Küldd a képernyőképet (és a szöveget) a misc@fullcirclemagazine.org címre.

- A **kérdésekre** válaszok kellenek. Itt jön képbe a „Kérdések és válaszok” rovat. Persze tudjuk, van több tucat fórum és ott van a Google, aminek segítségével bárki megjelheti a választ, de azáltal, hogy kérdésed elküldöd hozzánk, azt jelenti, hogy a választ több ezer olvasó fogja elolvasni. Kérdésedet a questions@fullcirclemagazine.org címen tedd fel.

- A **Hogyanok** rovat cikkei való-

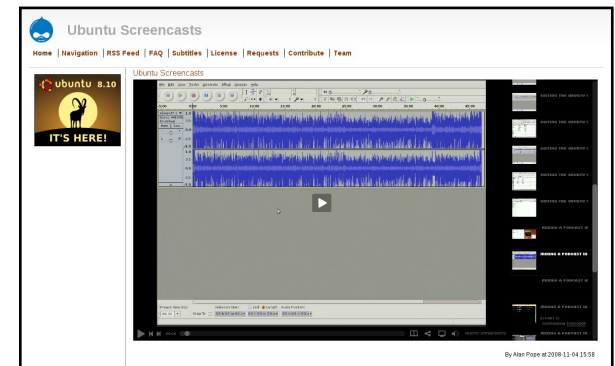
színűleg a Full Circle lényegi magját alkotják, és mindig igyekszünk minél többet közölni belőle. Ha éppen a Blenderrel alkotsz valamit, vagy rengeteget használsz az OpenOffice-t, akkor gondolkodj el azon, hogy akár írhatasz egy cikksorozatot arról, hogyan készíthető el egy projekt. Az emberek szeretnek tanulni, úgyhogy gondolkodj el azon, hogy készítsz egy cikksorozatot. Az ötletet küldd el nekem (Ronnie) a ronnie@fullcirclemagazine.org címemre. Készítettem egy listát az ötletekről egy wiki oldalon: <http://url.fullcirclemagazine.org/798f84>.

Milyen ötleteid vannak a Full Circle Magazinnal kapcsolatban?

Volt néhány javaslat, amit gondoltam megosztok veletek. Íme:

Jó lenne egy szekció, mely a Linux népszerűsítéséről szólna (vagy az arra átállást könnyítené meg). Emberek készíthetnének bannereket, stb...

Ez már megtörtént. Bemutatókat (<http://wiki.ubuntu.com/Presentations>), videókat (<http://screencasts.ubuntu.com>), CD/DVD borítókat (<https://wiki.ubuntu.com/Artwork/Incoming>) és



még Ubuntu képzési anyagot is találhattok (<https://wiki.ubuntu.com/Training>).

Sorozatok egy kötetben való kiadása

Ezen már dolgozunk. Komolyan! Egy probléma azonban akadt: a PDF (egyetlen sorozatról van szó) 40 Mb körül van, ami azért elég nevetséges. Ez annak köszönhető (legalábbis nekem ezt mondták), hogy egy lap rengeteg információt kell, hogy tároljon.

Adjátok ki a Full Circle magazint *** nyelven**

Sajnálom, de mi csak az angol csapat koordinálásáért vagyunk felelősek, viszont a fájlok szabadon elérhetőek bárki számára,



aki fordítani szeretne. Ha szeretnél segíteni a fordításban, látogass el a <https://wiki.ubuntu.com/UbuntuMagazine/TranslateFullCircle> címre. Nem fogjuk a BabelFish-t használni fordításra, mert minden bizonnyal össze-vissza fordítana.

Legyen egy index, melyben megtekinthető a régebbi számok tartalma.

Már dolgozunk rajta itt:
<https://wiki.ubuntu.com/UbuntuMagazine/FullIssueIndex>.

Legyen egy oldal, melyben hibákról/frissítésekről/biztonsági frissítésekről esik szó.

Az Ubuntu Weekly News (Ubuntu heti hírek) erről szól:
<https://wiki.ubuntu.com/UbuntuWeeklyNewsletter/>.

Több oldalt!

Több cikk, több oldal. Úgyhogy hajrá, kezdjétek írni!

Jelenjen meg gyakrabban!

Aha, köszi.

Készítsetek HTML verziót a magazinból.

File Edit View History Bookmarks Tools Help

https://wiki.ubuntu.com/UbuntuMagazine/FullIssueIndex

Stumble! I like it! Send to Channels: How do you rate the current design? Favorites Friends Tools

Document Wiki | Issue21 / Sur... WineHQ - Medieval 2: Total W... UbuntuMagazine/FullIssueInd...

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

Issue 13

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

Issue 14

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

Done

wiki.ubuntu.com

Egy 12 fős csapat dolgozik azon, hogy minden hónapban elkészüljön a magazin PDF változata. A HTML verzió elkészítése még ennyi embert igényelne. Önként jelentkezők?

Legyen egy konkrét megjelenési dátum.

Már van: minden hónap utolsó péntek. Már több, mint egy éve így van.

Jobban figyeljünk, emberek!

Remélem, itt sikerült választ adnom leggyakoribb kérdéseitekre. Ha nem, írjatok nekem (Ronnie) a ronnie@fullcirclemagazine.org címre.



JÁTÉKOK UBUNTUN

Írta: Edward Hewitt



HÍREK A JÁTÉKVILÁGBÓL

- Ingyenes a **Savage 2**!
Mostantól ingyen töltheted le ezt a nagyszerű szerepjátékot.



- A **Myst Online** nevű MMORPG mostantól szabad forráskódú, szabadon letöltheted és játszatsz vele.



Ebben a hónapban az egyik kedvenc PC-s játékomat mutatom be. A Defcon egy több platformon is játszható RTS az Egyesült Királyságbeli Introversion Software-től. A játék témája a nukleáris háború köré épül. Választasz egy népet, majd akár 6 másik nemzet ellen is nukleáris háborút vívhatsz. A játék a War Games filmen alapul. Van egy- és többjátékos módja: a játékmenet ugyanaz, kivéve azt, hogy az ellenséget az M.I. irányítja vagy pedig élő emberek. A játék nem ingyenes, a teljes játék 19.50 dollárba kerül. Azonban a demo jól bemutatja, hogy miről is szól ez a játék.

A játék elindításakor rögtön érezhető a rossz idők hangulata. A vektorgrafika egy 80-as évekbeli katonai számítógépre emlékeztet és az emberek zenéje lassan haldoklik. Ahogy már említettem, lehetőséged van egy- vagy többjátékos módban játszani. Annyiban térnek el, hogy egyjátékos módban 2-5 ellenfeled lehet, míg többjátékos módban akár 6 is. A nemzeteket választhatod Európából,

Észak- vagy Dél-Amerikából, a Szovjetunióból, Ázsiából vagy esetleg Afrikából. Egy mérkőzés 45-60 percig is eltarthat, de van néhány másfajta játékmód is, mint például a Speed Defcon (15 perces menet), az Office mode (6 órás móka) és a Diplomacy mode (mindenki ugyanabban a szövetségben van, amíg valaki nem támad). A demóban azonban ezek a további játékmódok nem elérhetők.

A játszmat egy világtérképpel kezded, amelyen láthatod az összes nemzetet és városaikat. A játék 5 részből áll. Az 5-ös és 4-es számú részben az egységeid elhelyezésével kezdesz. Háromféle épületed van és háromféle egységet tudsz elhelyezni kezdetben. Az épületek: Radar (a rakéták és más egységek helyének észleléséhez), Silo (a nemzeteket megvédeni és megtámadni), Airfield (vadászgépek és bombázók indítására). Az egységek: Submarines (torpedók indítására), Battleship (más hajók elpusztítására) és Aircraft carrier (vadászgépek és bombázók indítására). Amint minden egységedet elhelyezted,



pozícióba is állíthatod őket. Amikor elérted a játékmenet 3-as és 2-es részét, tengeri és légi támadásokat indíthatsz. Végül eléred a játék legjobb (1-es számú) részét, a nukleáris háborút. Válaszd ki a siló (Silos) épületedet a támadáshoz, állítsd a tengeralattjáróidat pozícióba és lődd ki a nukleáris fegyvereidet az ellenség városaira.

Talán egyszerűnek tűnhet, de minden a kedvező alkalmon múlik, illetve azon, hogy az ellenséged mikor és hol tüzelnek rád. Akár el is veszítheted a teljes flottádat a végjáték (1-es rész) előtt, amely rossz hatással van a végeredményre. Ha túl korán indítod el a rakétáidat, védtelen leszel a támadások ellen, amikor a silóid a rakétakilövésével egyidőben nem tudnak védekezni. Ha túl későn lövöd ki a rakétáidat – mikor az ellenség védelme már túl erős –, akkor pedig elfogy az idő. Még akár a saját szövetségeseid is megtámadhat. Bármilyen megtörténhet. Minden játék más, vagyis nincs olyan stratégia, amellyel mindig nyerni tudsz. Egy nukleáris háborúban nincsenek győztesek, a Defcon szintén követi ezt a szemlé-

letet. A győzelemhez nem elég minél több ember megölése, a lényeg, hogy a legkevesebbet veszítsd.

A Defcon egy nagyszerű RTS, legjobb interneten játszani. Könnyű összeismerkedni vele, de nehéz a győzelemhez vezető utat megtalálni. Ha mégis úgy tűnne, hogy nyersz, ez még közel sem biztos. A játék stílusa és kinézete nagyon fontos, de megéri kipróbálni a demót. Ez egy jó módja annak, hogy kipróbáljuk az offline és online játékmenetet is. A játék Linuxra készült, de elérhető Macre és Windowsra is. Mindhárom operációs rendszer játékosai tudnak egymással játszani, szóval gyűjtsd össze maces és windowsos haverjaidat, majd irány játszani. A Defcon-t letöltheted a www.introversion.co.uk/defcon címről. Ez egy .tar.gz fájl, de csak néhány fájlt kell futtatnod terminálban, nem kell telepíteni. A játék tökéletesen fut Ubuntu 7.10, 8.04, és 8.10-en (több Ubuntu verzió nem próbáltam).



Rendszerkövetelmények

Pentium 3 processzor, 600 MHz
128 MiB RAM
GeForce2 videokártya
60 MB HD
internetkapcsolat (többjátékos módhoz)



Ed Hewitt, vagy chewit (a játékbeli neve) lelkes PC játékos, néha konzolon is játszik. Ezenkívül a Gfire projekt (Xfire plugin Pidginre) fejlesztőcsapatában is tevékenykedik.



KÉRDÉSEK ÉS VÁLASZOK

Írta: Tommy Alsemgeest

Ha Ubuntuval kapcsolatos kérdéseid vannak, küldd el őket a questions@fullcirclemagazine.org címre, és Tommy válaszolni fog valamelyik későbbi számban.
Annyi információt küldj a problémával kapcsolatban, amennyit csak tudsz.

K C# és Java nyelven szoktam programozni. Milyen közkedvelt nyelveket lehet használni a GNU/Linux-ban alkalmazások felhasználói felületének készítésére?

V A Linux kernelt túlnyomórészt C-ben írják, de nem feltétlenül ezt a nyelvet a legkönnyebb elsajátítani. A Python elég népszerű, könnyű megtanulni, van hozzá támogatás és nem szükséges lefordítani sem. Ha már ismered a Pythont, továbbléphetsz a PyGTK-ra, és elkezdhetsz GUI-kat készíteni.

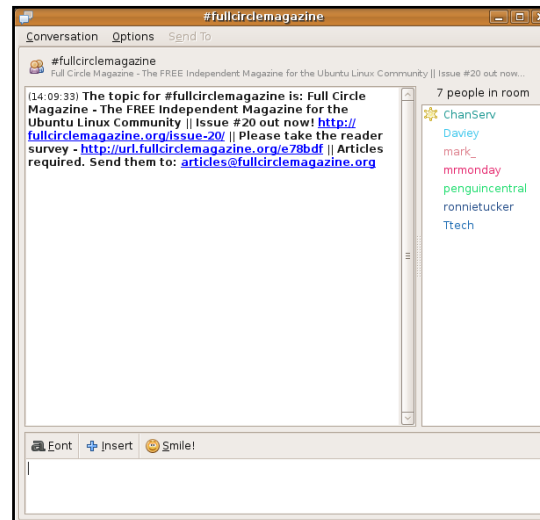
K Létezik ubuntu hírcsoport?

V Volt egy Ubuntu-s hírcsoport, de már megszűnt. Ehelyett levelezési listákat (<https://lists.ubuntu.com>), fórumokat (<http://ubuntuforums.org>) és IRC-t (<https://help.ubuntu.com/community/InternetRelayChat>) használunk. A Pidgin azonnali üzenetküldő (ami az Ubuntu része) kezeli az

IRC-csatornákat is.

K Lehetséges ext3-ról ext4 fájlrendszerre áttérni adatvesztés nélkül? Nyilvánvalóan először biztonsági mentést kellene készítenem, mielőtt megpróbálom, de jó lenne újraparticionálás nélkül átváltani.

V Az egyetlen mód az ext4-re való adatvesztés nélküli áttérésre az, hogy az adataidat először egy másik particióra vagy merevlemezre másolod. Mivel az átváltás teljesen módosítja az adatok elrendezését a lemezen, nincs mód arra, hogy az adatok



érintetlenül maradjanak. Ugyanakkor a legjobb megvárni az Ubuntu 9.04 (Jaunty Jackalope) megjelenését, ami támogatja majd az ext4 fájlrendszert.

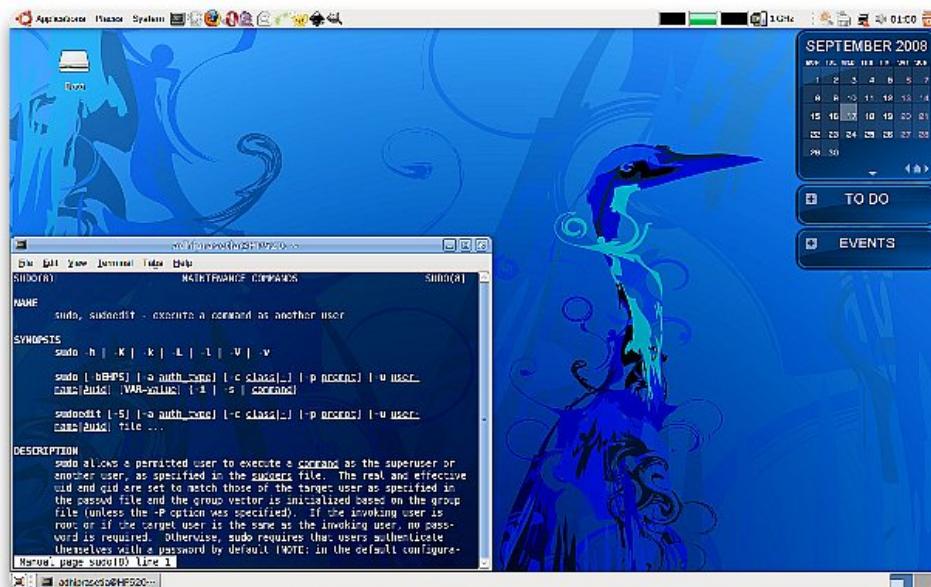
K Gondom van a témák telepítésével. Az ubuntu-art.com-ról (vagy máshonnan) letölthető témák többsége nem telepíthető a gépen. Ezt az üzenetet kapom: „name of theme – does not appear to be a valid theme”. Miért kapom ezt a hibaüzenetet?

V Néhány téma az archív fájlját még egy archívba menti, ezért próbáld meg először kitömöríteni. Ha kitömörítés után csak fájlokat találsz, akkor hagyd az archívot úgy, ahogy volt. Amennyiben egy tar.gz-t tartalmaz, tömörítsd ki ezt és próbáld meg telepíteni. A gnome-look.org is egy nagyon jó oldal különféle témák böngészésére és legtöbbjük minden gond nélkül működik.



AZ ÉN DESKTOPOM

Íme egy lehetőség, hogy megmutasd a világnak az asztalodat vagy a PC-d. Küldj képernyőképeket és fényképeket a misc@fullcirclemagazine.org e-mail címre. Kérlek mellékelj egy rövid, szöveges leírást az asztalodról, a saját gépedről vagy az asztalod ill. a PC-d bármely egyéb érdekességeiről.



Engedjétek meg, hogy bemutassam a Blubuntut, amely az én Ubuntu desktopom kék színben.

Testreszabott Clearlooks témát használok fényes ablakkerettel és Human ikonokkal. A háttérképnek Hardy Blue-t használok a www.gnome-look.org oldalról. A naptár Rainlendar2 Lite. Ubuntut használok immár a Feisty Fawn óta. Jelenleg Ubuntu Hardy Heron fut a HP 520 laptopomon, amelyben Intel Core Duo T2300 @ 1.66 GHz processzor, 1 GB RAM, 80 GB-os merevlemez és Intel 945GM chipset található.

Adhi Praselia

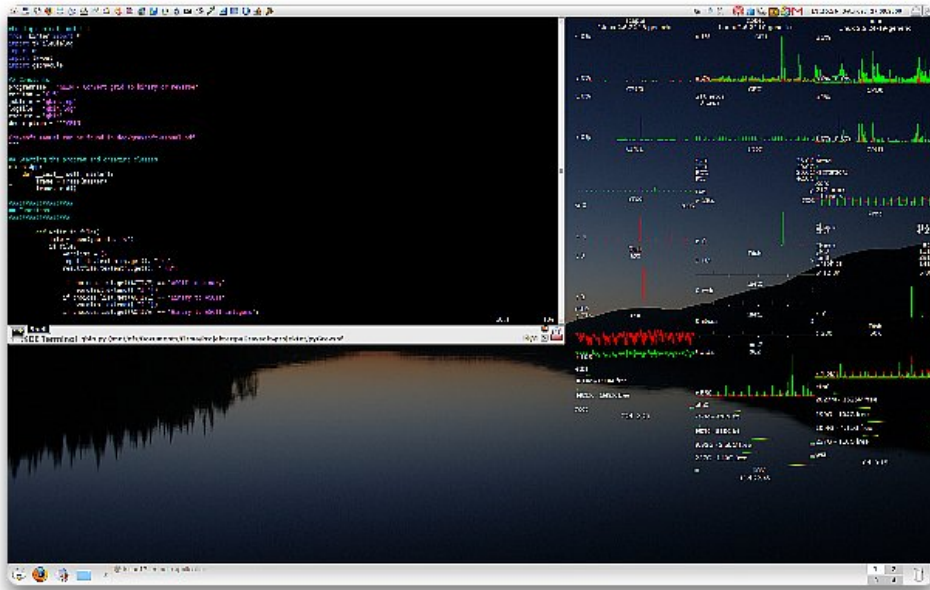


A számítógépem egy Dell Inspiron 1521-es laptop. A képernyő felbontása 1400 x 900, 120 GB-os (7200 ford.) merevlemez és 1 GB RAM van benne. A gép jelenleg dual bootos Windows Vistával és Ubuntu 8.04-gyel, továbbá egy Ubuntu 8.10 Alphával virtuális gépen. Minden módosított téma és ikon az art.gnome.org oldalról, a háttérkép pedig a www.wallpaperstock.net oldalról származik. Az ikonkészlet neve Gorilla, az ablakkeret és a vezérlők pedig NewWave névre hallgatnak. A felső panel áttetszősége 25%, az alsó panelé pedig 0%.

Nick Ellery



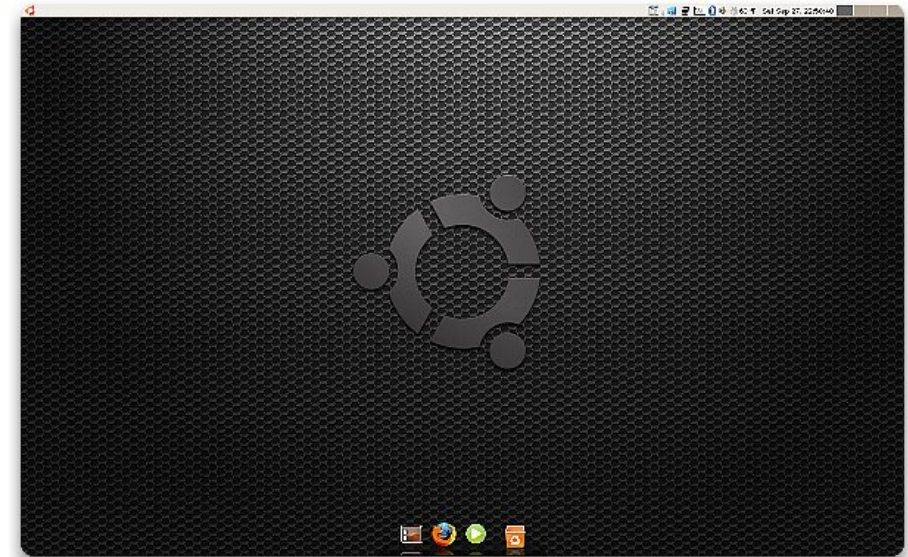
AZ ÉN DESKTOPOM



Linuxot használok 2001 óta, az egyetemi számítógépeken láttam először. Az első tapasztalataimat Mandrake (Mandriva) rendszeren szereztem, aztán kipróbáltam számos másik disztribúciót az évek során, így az Ubuntu mellett döntöttem – főként azért, mert gyakoriak a frissítések és nagyszerűek a fórumok.

Korábban, amikor Linuxot használtam, akkor nem a GUI-t részesítettem előnyben, hanem a parancssort. Az asztalom is ezt tükrözi: három `gkrellm` folyamat fut a számítógépem monitorján és két szerver látszik `ssh` csatornán – továbbá egy lenyíló Yakuake konzol. A `gkrellm` folyamat használhatatlan James Bond csilli-villi, de pillanatnyilag látványos betekintést enged a rendszerbe. A lenyíló konzol nem teszi rendetlenné az asztalom.

Thomas Jansson



Ubuntut használok már egy éve és nagyon szeretem. 32 bites Gutsy-val kezdtem és most 64 bites Hardy-t használok. Az asztalomon testreszabott Human Clearlooks témát használok, továbbá a Compiz Fusion GIT változatát, valamint a GNOME Do stabil kiadását és AWN-t. Ezeken kívül feltelepítettem a Linux Mint menüjét tárolóból és kicseréltem az ikont egy Ubuntu logóval. A számítógépem egy HP, 2 GB memóriával, 350 GB-os merevlemezrel, kétmagos AMD 64 2.3 GHz-es processzorral és egy 20" monitorral, 1680 x 1050-es felbontással. A képernyőn látható alkalmazás az Exaile médialejátszó (igen, megfordítottam a Compiz Fusion GIT feewins plugin-jével.)

Kevin Durbin



TORRENT KLIENSEK

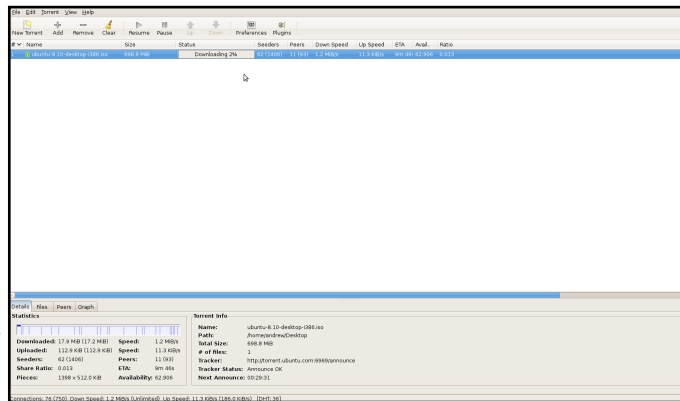
Írta: Andrew Min

Deluge

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

Ebben a Python alapú kliensben minden megtalálható: szép GTK+ kezelőfelület, konfiguráló tündér, proxy-támogatás, mindenféle titkosítás, amire szükséged lehet. Valódi ereje a beépülő modulok támogatásában rejlik. Rengeteg van hozzá, az egyszerű libtorrent naplózótól a nagyszerű webes felületig. A program elég egyszerű ahhoz, hogy lomhább gépeken is jól fusson, illetve a beépülő rendszere még az olyan haladó felhasználóknak is tökéletes, mint én, akiknek több funkció kell.

A Deluge telepítéséhez használd a **deluge-torrent** csomagot az universe tárolóból.

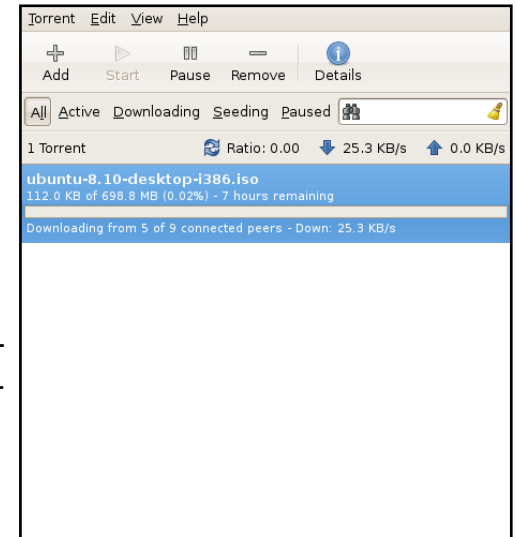


Transmission

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

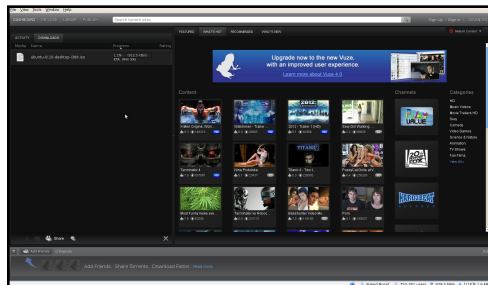
Ha nem szereted a Deluge-t, de a GTK+ programokat igen, akkor adj egy esélyt a Transmissionnek. Bár a felülete nem túl szép, minden porcikája olyan gyors, amennyire csak lehet, így egyszerűbb a Deluge-nél. Keresztplatformos alkalmazás, így ha ugyanazt akarod használni mindenhol, a Transmission jó választás. Mint a Deluge, ez is támogatja a webes felületet, proxy-t, könyvtárfigyelést és a titkosítást. Ami még jobbá teszi, az a nagyszerű parancssoros felülete.

A Transmission az Ubuntuval együtt települ. Ha Kubuntu vagy Xubuntu akarod telepíteni, használd a **transmission** csomagot, továbbá telepíteni tudod a grafikus felületet vagy a parancssorosat a **transmission-gui** és **transmission-cli** csomagokkal.





Vuze (régén Azureus)

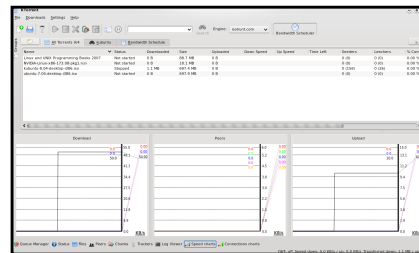


<http://azureus.sourceforge.net/>

A Vuze, vagy jobban ismert nevén Azureus, egy nagyszerű Java alapú torrent kliens. 2003-ban indult Azureus néven, és nagyszerű grafikus felületének köszönhetően népszerű minden platformon. Támogatja az alapfunkciókat, plusz torrentkeresést (Vuze.com-on keresztül felhasználók által készített HD videók is kereshetők), proxy-t (ideértve az onion proxy-kat, mint a Tor) és az egész Vuze.com 'szociális hálóját' kezeli. Bár a kliens maga még szabad forrású, a project osztály alatt van, hogy más részek ne GPL licencűek legyenek.

A Vuze telepítéséhez használd a **vuze** csomagot az universe tárolóból.

KTorrent



<http://ktorrent.org/>

Ha GTK-t vagy Java-t kevésbé kedvelő KDE felhasználó vagy, akkor a KTorrent jó választás. Minden normál titkosítást és proxy-t támogat, nem említve az egyszerű letöltő funkciót, mint a többi kliensnél. Ami mégis naggyá teszi, az a tökéletes KDE integráció, a Plasmától a lenyűgöző KDE 4 grafikus felületig. Támogat még többféle beépülő modult, ideértve az RSS/Atom letöltést, webes felületet, illetve az 'egy fájl több torrentben' funkciót és még sok más is.

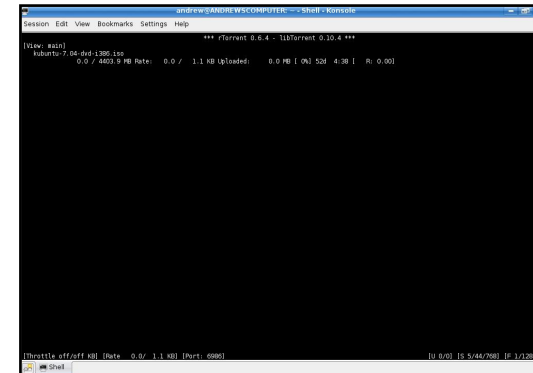
A KTorrent előtelepített a Kubuntu-ban. Más disztribúcióhoz használhatod a **ktorrent** csomagot az universe tárolóból.



Andrew Min azóta Linux megosztott, mióta először telepítette az openSuse-t VMware-be. További információk róla:

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

rTorrent



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

Az rTorrent egy terminál alapú kliens, meglepően nagy tudással, ideértve a gyorsbillentyűket, sorrendkezelést, munkameneteket, felfüggesztést és folytatást, titkosítást és még sok más. Roppant gyors és körülbelül 1.6 MB tárhelyre van szüksége. Összehasonlítva az Azureus 12.9 MB-jával, ez igen nagyszerű. Rengeteg grafikus kliens van hozzá, ideértve az nTorrent-et (Java alapú), wTorrentet (wxWidget alapú), az rtGui-t és az rtWi-t is.

Az rtorrent telepítéséhez használd az **rtorrent** csomagot az universe tárolóból. A cikk írásakor még nem volt egy kliens sem az Ubuntu tárolóban.



KÖZREMŰKÖDNÉL?

Az olvasóközönségtől folyamatosan várjuk a magazinban megjelenítendő új cikkeket! További információkat a cikkek irányvonalairól, ötletekről és a kiadások fordításairól a <http://wiki.ubuntu.com/UbuntuMagazine> oldalunkon olvashatsz.

A magyar fordítócsapat wiki oldalát [itt](#) találod.

A magazin eddig megjelent magyar fordításait [innen](#) töltheted le.

Cikkeidet az alábbi címre várjuk: articles@fullcirclemagazine.org

Ha hírt szeretnél közölni, megteheted a következő címen: news@fullcirclemagazine.org

Véleményedet és linuxos tapasztalataidat ide küldd: letters@fullcirclemagazine.org

Hardver és szoftver elemzéseket ide küldhetsz: reviews@fullcirclemagazine.org

A 'Kérdések és válaszok' rovatba szánt kérdéseidet ide küldd: questions@fullcirclemagazine.org

'Az én desktopom' rovatba szánt képeidet ide küldd: misc@fullcirclemagazine.org

Ha további kérdésed van, látogasd meg fórumunkat: www.fullcirclemagazine.org

A FULL CIRCLE-NEK SZÜKSÉGE VAN RÁD!

Egy magazin, ahogy a Full Circle is, nem magazin cikkek nélkül. Osszátok meg velünk véleményeiteket, desktopjaitok kinézetét és történeteiteket. Szükségünk van a Fókuszban rovatához játékok, programok és hardverek áttekintő leírására, a Hogyanok rovatban szereplő cikkek (K/X/Ubuntu témával); valamint bármilyen kérdés, javaslat merül fel bennetek, nyugodtan küldjétek a következő címre:

articles@fullcirclemagazine.org

A Full Circle Csapata



Szerkesztő – Ronnie Tucker
ronnie@fullcirclemagazine.org

Webmester – Rob Kerfia
admin@fullcirclemagazine.org

Kommunikációs felelős
– Robert Clipsham
mrmonday@fullcirclemagazine.org

Fordítók:

Királyvári Gábor	Csősz Krisztián
Schmied Gábor	Takács László
Németh Dániel	Noficzner László
Talabér Gergely	Rédei Richárd
Palkovics László	Szente Sándor
Gusztin Rudolf	Horányi Viktor
Barabás Bence	Hélei Zoltán
Tömösközi Máté Ferenc	

Szerkesztő:

Tarr Zoltán

Korrektor:

Sári Gábor

Nagy köszönet a *Canonical*-nak, az *Ubuntu Marketing Csapatának* és a fordítócsapatoknak világszerte.

A 22. szám cikkeinek leadási határideje:

2009. február 08., vasárnap

A 22. szám megjelenési ideje:

2009. február 27., péntek