



# Full Circle

НЕЗАВИСИМЫЙ ЖУРНАЛ СООБЩЕСТВА UBUNTU  
ВЫПУСК №41 — Сентябрь 2010



ВИРТУАЛИЗАЦИЯ  
ЧАСТЬ 4: FreeBSD



**ИНТЕРВЬЮ — Leann Ogasawara**  
Лидер группы подготовки ядра для Ubuntu 10.10

Журнал full circle magazine не является частью или проектом компании Canonical.



Моё мнение 21



Программа на Python 08



Инструкция по виртуализации. FreeBSD 13



Бизнес с Ubuntu 16



# Full Circle

НЕЗАВИСИМЫЙ ЖУРНАЛ СООБЩЕСТВА UBUNTU LINUX



Интервью с командами 27

Каждый месяц мы публикуем интервью с LoCo (местными сообществами) и участниками команд переводчиков.



Обзор — TuxGuitar 23



Интервью MOTU 26

В этом выпуске — Julien Lavergne из Парижа, Франция.



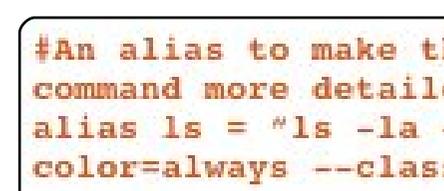
Письма 30



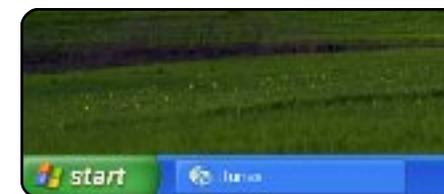
Ubuntu Women 32



Игры Ubuntu 33



Покоряй и властвуй 05



Топ 5 38



Все статьи, опубликованные в данном журнале, распространяются под лицензией Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0 Unported. Это означает, что вы можете адаптировать, копировать, распространять и передавать статьи только при соблюдении следующих условий: вы обязаны ссылаться на оригинальную работу и автора (например, указав имя, адрес email или URL), а также указывать название этого журнала ('full circle magazine') и его адрес [www.fullcirclemagazine.org](http://www.fullcirclemagazine.org). Если вы изменяете, трансформируете или создаёте что-то на основе данного материала, вы обязаны распространять результат вашей работы под этой, похожей или совместимой лицензией.

**Журнал Full Circle является полностью независимым от компании Canonical, спонсора проектов Ubuntu, поэтому взгляды и мнения в журнале могут не совпадать со взглядами и мнениями компании Canonical.**



## Сентябрь

**30-e** — Maverick Meerkat —

Релиз-кандидат — <https://wiki.ubuntu.com/ReleaseCandidate> и крайний срок для сдачи переводов, входящих в пакеты локализации —

<https://wiki.ubuntu.com/LanguagePackTranslationDeadline>

## Октябрь



**10-e** — вышла Ubuntu 10.10 Maverick Meerkat —

<https://wiki.ubuntu.com/FinalRelease>

**Начиная с 10-го** — Ubuntu 10.10 — Release Parties — и это ещё не всё, вот ссылка на LucidReleaseParties, чтобы вы могли получить представление, о чём речь —

<https://wiki.ubuntu.com/LucidReleaseParties>

**11-e — 15-e** — Ubuntu Open Week —

<https://wiki.ubuntu.com/UbuntuOpenWeek>

**5-e — 29-e** — Ubuntu Developer Summit запланирован на последнюю неделю октября 2010, и, даже если вы не можете

присутствовать лично, но хотите знать, как будет происходить разработка релиза на букву «N», у вас всегда есть возможность поучаствовать удалённо — <http://uds.ubuntu.com/>

# ubuntu

Этот журнал создан с помощью :



## Подкаст Full Circle

Выпускаемый каждые две недели эпизод содержит все последние новости из мира Ubuntu, а также мнения, обзоры, интервью и отзывы слушателей. Side-Pod — это дополнительный, нерегулярный и укороченный подкаст — ответвление основного. В нём будет освещаться всё, что напрямую не относится к Ubuntu и специализированным технологиям. То есть всё, для чего нет места в основном подкасте.

### Ведущие:

Робин Кэтлинг (Robin Catling)

Эд Хьюитт (Ed Hewitt)

Дэйв Уилкинс (Dave Wilkins)

<http://fullcirclemagazine.org>





## GNOME бросит вызов KDE и Windows

KDE 4.0 привлекает пользователей улучшениями, сделанными для рабочего стола Linux. Если GNOME не претерпит таких же изменений, его дальнейшая судьба неясна — по меркам современности интерфейса и Windows 7, и KDE 4.0 давно обогнали его как в плане стиля, так и в плане функциональности.

То, что происходит с GNOME, имеет особую важность для Ubuntu, ведь это «первый» рабочий стол Linux, с которым сталкиваются большинство новых пользователей, и важно, чтобы он соответствовал их ожиданиям в плане привлекательного и простого в использовании интерфейса. И в то время, как KDE 4.0, возможно, даже лучше, чем Windows 7, он не устанавливается по умолчанию в Ubuntu.

К счастью, GNOME меняется. Фактически, это первый серьёзный шаг за восемь лет развития. О KDE я много писал в прошлом номере, и справедливо будет взглянуть на то, что принесёт GNOME со следующей важной веткой, и оценить его шансы конкурировать в будущем. В конце концов, исходя из того, что

Canonical тесно взаимодействует с GNOME, именно так будут выглядеть будущие релизы Ubuntu.

Источник: [arcmag.com](http://arcmag.com)



## Британские разведчики лидируют по числу установок Linux

По оценкам отраслевых источников, первое место среди британских госучреждений по числу компьютеров, работающих под управлением Linux, занимает Центр правительственной связи (Government Communications Headquarters, GCHQ) — высокотехнологическая станция наблюдения, располагающаяся в Челтенхэме.

В коридорах Вестминстера, резиденции правительства Великобритании, поговаривают, что британская разведка использует Linux, поскольку он безопасен, легко справляется со сложными вычислениями, и недорог в развёртывании.

[thinq.co.uk](http://thinq.co.uk)

## Опрос читателей Full Circle в 2010 году

### ОСТАЛОСЬ НЕСКОЛЬКО ДНЕЙ!

Мы в Full Circle всегда стараемся сделать журнал лучше и приветствуем ваш вклад в каждый его раздел. В прошлом году мы провели исследование, которое оказалось очень популярным (и полезным), и в этом году мы бы хотели провести его снова, чтобы узнать, что и как мы улучшили, и улучшили ли вообще!

Пожалуйста, уделите несколько минут, чтобы ответить на вопросы нашей анкеты:

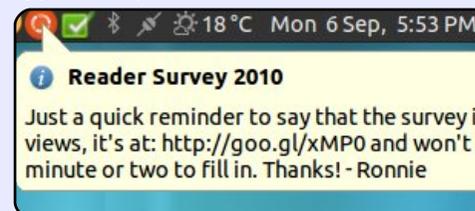
<http://goo.gl/xMPO>

## Будущее Full Circle в ваших руках!

Результаты опроса будут опубликованы в будущем номере FCM. Анкетирование завершится 30 сентября 2010, так что у вас есть всего несколько дней, чтобы принять участие!

## Вышла бета-версия Full Circle Notifier!

Наш Роберт Клипшем (Robert Clipsham, известный как rtrmonday) выпустил первую бета-версию **Full Circle Notifier** — небольшого приложения, которое располагается в системном трее и не только оповещает о выходе новых номеров/подкастов, но и может быть настроено на их автоматическую загрузку! Сейчас несколько человек собирают пакеты FCN для различных дистрибутивов. Дополнительную информацию можно найти в FCN Google Group: <http://goo.gl/4Ob4>





# ПОКОРЯЙ И ВЛАСТВУЙ

Автор — Lucas Westermann

**В** этом месяце я решил провести обзор необходимых инструментов для установщиков, основанных на командной строке (fdisk, mkfs и т. д.), а также полезных инструментов для поиска файлов на жёстком диске, на случай если вы решите найти конфигурационные файлы на только что установленной системе или на старой системе, с которой хотите их перенести. Примерно два года назад я впервые установил Arch Linux и при этом много чего узнал об интерфейсе командной строки. Большая часть из этого, по моему мнению, была очень полезной. Для того чтобы сделать мою серию статей по виртуализации немного понятней для читателей, я решил расширить некоторые понятия в пределах данной серии в одновременной попытке всё это объединить.

## fdisk:

В основном я использую fdisk для просмотра списка разделов на установленной системе. Сделать это можно, набрав:

```
sudo fdisk -l
```

Будет выведен результат, как показано выше справа.

```
Disk /dev/sda: 320.1 GB, 320072933376 bytes
255 heads, 63 sectors/track, 38913 cylinders, total 625142448 sectors
Units = sectors of 1 * 512 = 512 bytes
Sector size (logical/physical): 512 bytes / 512 bytes
I/O size (minimum/optimal): 512 bytes / 512 bytes
Disk identifier: 0x76692ca8
```

Device	Boot	Start	End	Blocks	Id	System
/dev/sda1		2048	30716279	15357116	1c	Hidden W95 FAT32 (LBA)
/dev/sda2	*	30716280	186996599	78140160	7	HPFS/NTFS
/dev/sda3		186996600	625137344	219070372+	f	W95 Ext'd (LBA)
/dev/sda5		186996663	543109454	178056396	7	HPFS/NTFS
/dev/sda6		543109518	570452084	13671283+	83	Linux
/dev/sda7		570452148	625137344	27342598+	83	Linux

Как видите, верхняя часть — это информация о самом жёстком диске, а нижняя — о его разделах.

Если вы хотите внести изменения в структуру разметки жёсткого диска, то введите следующую команду:

```
sudo fdisk /dev/sda
```

Убедитесь, что вместо «/dev/sda» указан именно тот диск, который вы хотите изменить. Прежде чем продолжить, хочу обратить ваше внимание на пункт «Команда (m для справки):». Если вы нажмёте «m», то получите список доступных команд.

**Команды и их действия:**  
**a** — переключение флага загрузки

**b** — редактирование метки диска **bsd**  
**c** — переключение флага dos-совместимости  
**d** — удаление раздела  
**l** — список известных типов разделов  
**m** — вывод этого меню  
**n** — добавление нового раздела  
**o** — создание новой пустой таблицы разделов DOS  
**p** — вывод таблицы разделов  
**q** — выход без сохранения изменений  
**s** — создание новой чистой метки диска **Sun**  
**t** — изменение системного идентификатора раздела  
**u** — изменение единиц измерения геометрии диска  
**v** — проверка таблицы разделов  
**w** — запись таблицы разделов на диск и выход

**x** — дополнительная функциональность (только для экспертов)

Как видите, инструкции довольно простые и понятные. После ввода команды, по мере продвижения вперёд вам будет предложено указать дополнительную информацию. Обратите внимание, что при создании раздела (команда «n») вам будет предложено указать, с какого цилиндра должен начинаться раздел. Значение по умолчанию вполне подойдёт (если нет надобности зарезервировать место перед создаваемым разделом). Также надо будет указать, где должен заканчиваться создаваемый раздел. Можно указать цилиндр. А можно «+1024M» для 1 Гбайта (в результате fdisk сам

вычислит нужный цилиндр), и так далее. В качестве единицы можно указывать и байты, и килобайты, но в наше время принято измерять как минимум в мегабайтах. После создания раздела воспользуйтесь командой «a», чтобы сделать его загрузочным, и «t», чтобы изменить его формат («id системы», [тип файловой системы — прим. перев.]). При выборе типа раздела нужно указать его шестнадцатеричный код, а не имя. Список кодов можно получить командой «L». Например:

## Шестнадцатеричный код (введите L для получения списка кодов): 82

Как видите, в диалоге можно ввести «L», а 82 — код для раздела подкачки. Также с помощью fdisk можно получить сведения о возможных неполадках с текущими настройками. Они просты в понимании и, по крайней мере, дают достаточно наводящей информации для поиска решения в Google. Достаточно освоившись с fdisk, можно продолжать его использование с опциями командной строки и выполнять те же манипуляции за один раз, вместо выполнения каждой операции по очереди.

## mkfs:

Вы, наверное, спросите, зачем вам «make filesystem» (mkfs), если можно использовать fdisk для всего

этого. Всё очень просто — большинству людей не захочется во всех задачах использовать утилиту fdisk, поскольку она местами сложнее, чем надо. Например, если раздел уже создан и вы просто хотите его отформатировать, то mkfs лучше подойдёт для этой задачи. Существуют несколько способов применения mkfs:

```
mkfs /dev/sdXY
```

```
mkfs.ext2 /dev/sdXY
```

```
mkfs -t ext2 /dev/sdXY
```

Каждая из этих команд форматирует накопитель «sdXY» (замените «X» на букву накопителя, а «Y» — на номер раздела) в ext2. Первый способ работает только с разделами файловой системы ext2: если тип файловой системы не указан, то используется ext2.

Утилита позволяет задавать размер блоков, метки томов, процент блоков, зарезервированных для root, UUID и т. д. Для получения полного списка воспользуйтесь man-страницами по mkfs и mkfs.<тип> (замените «<тип>» на нужный формат). Я не стану углубляться в детали по этому вопросу, так как под рукой нет подопытной машины для экспериментов. Если кому-то из читателей хотелось бы получить более детальное описание mkfs — напишите мне.

## find:

Кто-нибудь пробовал искать файлы в Nautilus? Тогда вы в курсе, что у него это не очень-то хорошо получается. Я понимаю, что в графической среде есть несколько альтернатив для этого. Но я также знаю, что утилита find встроена по умолчанию во многие дистрибутивы, что делает её идеальной «мишенью» для изучения.

```
find /home -name "*~"
```

Эта команда выдаст список найденных «тильд-файлов» (резервные копии файлов, создаваемые перед их изменением) в каталоге «/home» (и во всех его дочерних каталогах). Я нахожу её весьма полезной в сценариях для автоматизации удаления определённых файлов. Как вы уже, наверное, догадались, «-name» даёт указание find отображать только те файлы, которые соответствуют шаблону в кавычках. В данном примере я дал указание показать всё, что заканчивается тильдой (звёздочка — это шаблон, обозначающий «что угодно»). Вместо каталога «/home» можно указать любой другой путь для поиска. Обратите внимание, что для поиска по всему компьютеру или в каталогах, к которым у вас нет доступа, вам понадобятся полномочия суперпользователя (используйте sudo перед find). Иначе столкнётесь с ошибками доступа.

“ [...] пробовали искать файлы в Nautilus?... у него это не очень-то хорошо получается.

Если вы хотите применять find в сценариях, но не желаете получать отчёты об ошибках, связанных с недостаточными правами доступа, то вам следует фильтровать вывод с помощью «ггер -v» (инвертирование совпадений). Утилита find заслуживает особенного внимания, если вы хотите углубиться в нюансы поиска. Она может показаться слишком медленной при поиске в больших каталогах, зато вы гарантированно получите достоверные и точные результаты. А для быстрого ответа на вопрос «а где этот файл?» попробуйте locate.

## locate:

Эта утилита использует базу проиндексированных файлов для быстрого поиска. Эта база регулярно обновляется, но вам следует завести привычку обновлять базу перед поиском, чтобы включать в поиск новые файлы. Сделать это можно следующей командой:

```
sudo updatedb
```

Это может занять пару минут, но нет необходимости делать это каждый раз, если вы, конечно, не ищете то, что было только что скачано или установлено. После того как база будет обновлена, вы можете выполнить поиск командой:

```
locate "*~"
```

Как вы, должно быть, уже заметили, locate даёт возможность искать по всем каталогам компьютера (даже в тех, к которым у вас нет доступа). Это объясняется тем, что база обновлялась с правами суперпользователя. Если нужно ограничить количество результатов, то воспользуйтесь услугами `grep`, `head` или `tail`. Есть и другие команды для поиска файлов, но я хочу рассмотреть только `where` и `whereis`.

## which, whereis:

Предназначение этих команд — быстрый поиск исполняемых файлов программ и их конфигурационных каталогов. Например, если вы установите Skype и запустите эти команды, то получите следующий результат:

```
which skype
```

```
результат: /usr/bin/skype
```

```
whereis skype
```

```
результат: skype:
```

```
/usr/bin/skype  
/usr/share/skype
```

Как видите, в результатах фигурируют данные, связанные с исполняемыми файлами. Если вы с помощью `which` и `whereis` попытаетесь найти каталог, то получите 0 результатов. Потому что их призвание — поиск исполняемых и конфигурационных файлов программ.

Надеюсь, что мои разъяснения были понятными и что вы примените некоторые советы на практике, когда вам понадобится найти какой-нибудь файл или отформатировать накопитель. И, как всегда, если у вас есть вопросы, команды или предложения — пишите на [lswest34@gmail.com](mailto:lswest34@gmail.com). И не забудьте добавить к теме письма «C&C» или «FCM», чтобы я не упустил его из виду.

### Дополнительная информация:

<http://www.opennet.ru/man.shtml?topic=mkfs&category=8&russian=0>

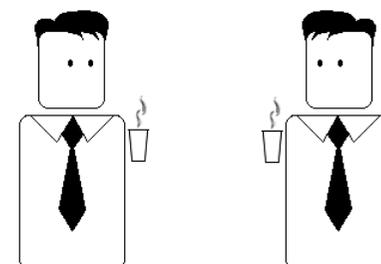
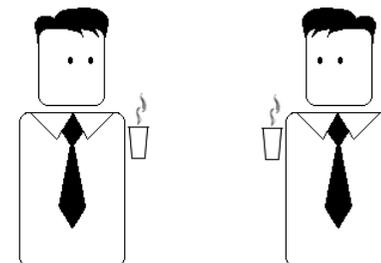
[http://tldp.org/HOWTO/Partition/fdisk\\_partitioning.html](http://tldp.org/HOWTO/Partition/fdisk_partitioning.html) (полезный ресурс по `fdisk`)

Страницы `man` для всех команд — также отличный ресурс для начала.

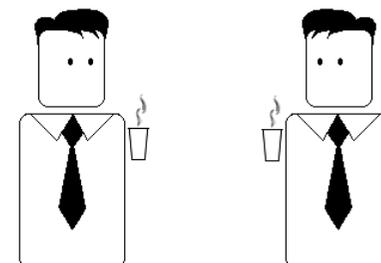


**Lucas** научился всему, что знает, ломая систему, которую приходилось учиться восстанавливать. Вы можете написать Лукасу (Lucas) по адресу: [lswest34@gmail.com](mailto:lswest34@gmail.com).

Я думаю, в жизни каждого работника наступает момент, когда он становится максималистом



Хочет получать максимальную зарплату при минимальных усилиях.



by Richard Redei



**В** этом месяце мы рассмотрим Pygame — набор модулей, предназначенных для написания игр. Сайт — <http://www.pygame.org/>. Как сказано в файле readme, Pygame — это кросс-платформенная библиотека, предназначенная для лёгкого создания мультимедийных программ, таких как игры, на Python. Для использования Pygame требуются язык Python и мультимедийная библиотека SDL. Также могут использоваться другие популярные библиотеки.

Вы можете установить Pygame через Synaptic, выбрав «python-pygame». Сделайте это, чтобы можно было двигаться дальше.

Сначала импортируем Pygame (см. сверху справа). Далее мы задаём `os.environ`, чтобы расположить окно в центре экрана. Затем инициализируем Pygame, устанавливаем размер окна (800×600 пикселей) и задаём его название. И наконец, мы отображаем «экран» (`screen`) и ожидаем ввода с клавиатуры или нажатий кнопок мыши. «Экран» — это объект, содержащий любые элементы, которые на нём размещены. Другими словами — поверхность. Можно представить его в виде листа бумаги, на котором мы рисуем.

Не очень впечатляет, но это лишь начало. Давайте его немного украсим. Можно сделать цвет фона более светлым. Я нашёл программу под названием «colorgame», которую можно установить в «Центре приложений Ubuntu». В ней можно использовать «цветовой круг» для подбора нужного цвета в формате RGB. Если мы не хотим использовать predefined в Pygame цвета, то придётся использовать RGB-цвета. Советую установить эту полезную утилиту.

Сразу после импорта добавляем:

```
Background = 208, 202, 104
```

Эта инструкция помещает в переменную `Background` значение желтовато-коричневого цвета в RGB. А после строчки `pygame.display.set_caption` добавляем:

```
screen.fill(Background)
pygame.display.update()
```

Метод `screen.fill()` задаёт указанный в параметре цвет. Следующая строка, собственно, применяет к «экрану» внесённые изменения.

Сохраняем всё это в файл «pygame1.py» и двигаемся дальше.

```
#This is the Import
import pygame
from pygame.locals import *
import os
# This will make our game window centered in the screen
os.environ['SDL_VIDEO_CENTERED'] = '1'
# Initialize pygame
pygame.init()
#setup the screen
screen = pygame.display.set_mode((800, 600))
# Set the caption (title bar of the window)
pygame.display.set_caption('Pygame Test #1')
# display the screen and wait for an event
doloop = 1
while doloop:
    if pygame.event.wait().type in (KEYDOWN,
    MOUSEBUTTONDOWN):
        break
```

Теперь отобразим в нашем невзрачном окне немного текста. Опять-таки начинаем с импорта и инициализации переменной `Background` из нашей последней программы:

```
import pygame
from pygame.locals import *
import os
Background = 208, 202, 104
```

Теперь добавим ещё одну переменную для цвета переднего плана нашего шрифта:

```
FontForeground = 255,255,255
# White
```

И добавим остаток кода из предыдущей программы (справа).

Если запустить программу прямо сейчас, визуально ничего не изменится, ведь всё что мы сделали — добавили определение цвета переднего плана. Между `screen.fill()` и блоком обработки событий добавим следующие строки кода:

```
font =
pygame.font.Font(None,27)
text = font.render('Here is
some text', True,
FontForeground, Background)
textrect = text.get_rect()
screen.blit(text,textrect)
```

`pygame.display.update()`

Сохраняем программу под именем «`pygame2.py`» и запускаем её. В левом верхнем углу окна вы должны увидеть текст «Here is some text».

Давайте проанализируем новые команды. Сначала мы вызываем метод `Font` с двумя аргументами: имя шрифта, который мы хотим использовать, и его размер. Пока что подставим значения «None» и «27» соответственно. Будет использован системный шрифт с кеглем в 27 пунктов.

Дальше у нас метод `font.render()`, принимающий четыре аргумента: текст для отображения, хотим ли мы применить сглаживание (в нашем случае хотим — `True`), цвет шрифта и цвет фона.

В следующей строке мы присваиваем переменной `textrect` объект прямоугольника (`pygame.Rect`), сгенерированный функцией `text.get_text()`. С его помощью мы отобразим текст на «экране». Это очень важный момент, так как почти всё, с чем нам придётся иметь дело, по сути будет объектом прямоугольника (скоро вы всё поймёте). Затем мы переносим фрагмент растрового изображения (`blit`) на «экран» и обновляем его (`update`) чтобы увидеть наш текст. Но что такое «`blit`» и какого лешего я хочу напугать этим словом? Этимология данного термина

уходит корнями в далёкие 70-е, в научно-исследовательский центр фирмы Xerox (Xerox Palo Alto Research Center). Именно этому месту мы должны быть благодарны за многие технологические достижения. Изначально термин звучал как BitBLT (Bitmap Block Transfer), позже — Blit (наверное, из-за краткости, для удобства). Образно говоря, мы просто шлём изображение или текст на «экран».

А что если нам нужно отцентрировать текст на «экране», чтобы не приходилось искать его взглядом вверху? Поместим между строками с `text.get_rect` и `screen.blit` две строчки:

```
textrect.centerx =
screen.get_rect().centerx
textrect.centery =
screen.get_rect().centery
```

Тут мы получаем `x` и `y` координаты центра «экрана» из соответствующих переменных и применяем их к такому же переменным объектам `textrect`.

Запустите программу. Теперь наш текст в центре «экрана». Можно применить к нашему тексту эффекты «полужирный» и «курсив» с помощью `font.set_bold(True)` и `font.set_italic(True)` соответственно. Эти инструкции должны следовать сразу после строки с `pygame.font.Font`.

```
# This will make our game window centered in the screen
os.environ['SDL_VIDEO_CENTERED'] = '1'
# Initialize pygame
pygame.init()
# Setup the screen
screen = pygame.display.set_mode((800, 600))
# Set the caption (title bar of the window)
pygame.display.set_caption('Pygame Test #1')
screen.fill(Background)
pygame.display.update()

# Our Loop
doloop = 1
while doloop:
    if pygame.event.wait().type in (KEYDOWN,
MOUSEBUTTONDOWN):
        break
```

Как вы помните, мы вкратце обсудили вариант с параметром «None», когда устанавливали шрифт, заданный в системе по умолчанию. Допустим, вы хотите использовать другой шрифт. Как я уже говорил, метод `pygame.font.Font()` принимает два аргумента. Первый — полное имя файла (включая путь) шрифта, который мы хотим использовать, а второй — размер шрифта. И всё бы ничего, вот только как нам узнать, где расположен нужный нам шрифт и под каким именем он хранится на конкретной системе? К счастью, в `Pygame` есть функция `match_font`, которая нам в этом поможет. Вот маленькая программка, которая выводит полное имя файла (файл и путь к нему) для шрифта Courier New:

```
import pygame
from pygame.locals import *
import os
print
pygame.font.match_font('Courier New')
```

На своей системе я получил результат «`/usr/share/fonts/truetype/msttcorefonts/cour.ttf`». Если шрифт не найден, результатом будет «None». Допустим, шрифт найден. Тогда мы можем присвоить полученное значение переменной и использовать в следующем выражении:

```
courier =
pygame.font.match_font('Courier New')
font =
pygame.font.Font(courier, 27)
```

Внесите эти две строчки в вашу программу и запустите её. Залог успеха работы со шрифтами — это или использовать шрифты, которые ТОЧНО будут в наличии у конечного пользователя, или включать их в состав вашей программы и прописывать их полные имена непосредственно в коде. Есть и другие пути решения, но я лучше предоставлю вам возможность самостоятельно заняться их поиском.

Текст — это хорошо, но графика — ещё лучше. Я нашёл неплохое руководство по Pygame, составленное Пэйтоном Макколахом (Peyton McCollugh) и решил, что оно отлично нам подойдёт после незначительной доработки. Итак, нам потребуется рисунок, который мы будем перемещать по «экрану». Такой рисунок ещё называют спрайтом (sprite). Используйте любой графический редактор для создания простейшего изображения человечка. Ничего серьёзного — простую фигурку. Допустим, вы решили использовать GIMP. Создайте новое изображение с шириной и высотой равными 50 точек раstra. В том же диалоге, в секции «Расширенные параметры», установите прозрачный фон. С помощью инструмента «Карандаш» с кистью «Circle (03)» нарисуйте маленькую фигурку и сохраните изображение под именем «stick.png» в каталог с вашей программой. Вот что у меня

получилось. Уверен, у вас он получился лучше.



Понимаю... я далеко не художник. И тем не менее, для наших целей сойдёт. Мы сохранили наш «шедевр» в формате PNG с прозрачным фоном, так что будут видны только чёрные линии фигурки человечка и больше ничего.

Теперь давайте поговорим о том, что мы хотим от программы. Мы хотим отобразить окно Pygame с нашим рисунком в нём. Ещё мы хотим, чтобы наша фигурка двигалась, когда мы будем нажимать клавиши стрелок — вверх, вниз, вправо и влево — так, чтобы она не выходила за границы нашего «экрана». Также мы хотим, чтобы игра завершалась после нажатия клавиши «Q». Кажется, всё довольно просто. Так и есть, но не настолько просто, как это поначалу звучит. Начинаем с создания двух прямоугольников: один — для спрайта, другой — такого же размера, но пустой. Мы отрисовываем спрайт на «экране». Затем, в ответ на нажатие клавиши, мы отрисовываем пустой прямоугольник поверх спрайта, рассчитываем новое положение, в котором отрисовываем спрайт. Очень похоже на то, что мы проделали в игре в предыдущем выпуске. И это должно помочь нам понять, как всё это будет работать.

```
import pygame
from pygame.locals import *
import os
```

```
Background = 0,255,127
os.environ['SDL_VIDEO_CENTERED'] = '1'
pygame.init()
screen = pygame.display.set_mode((800, 600))
pygame.display.set_caption('Pygame Example #4 - Sprite')
screen.fill(Background)
```

Создайте новую программу и назовите её «pygame4.py». Вставьте нашу заготовку, которую мы использовали в этом руководстве. На этот раз фон будет зелёного оттенка (mint green) и его значения в RGB — 0, 255, 127 (см. листинг выше).

Теперь создаём класс для работы с нашим спрайтом (следующая страница, внизу слева). Разместим его сразу после импорта.

Что он делает? Начнём с `__init__`. Тут мы инициализируем модуль `sprite` из `Pygame` строкой `pygame.sprite.Sprite.__init__`. После этого получаем копию «экрана» и помещаем её в переменную `screen`. Это даст нам возможность проверить, не выходит ли спрайт за границы «экрана». Потом создаём переменную `oldsprite` и помещаем в неё предыдущие координаты спрайта. Далее загружаем наше изображение с помощью `pygame.image.load`, указав в качестве параметра имя файла (и путь к нему, если он не в папке с

программой). Затем получаем ссылку (`self.rect`) на спрайт. При этом автоматически получим значения ширины и высоты прямоугольника. Далее замещаем `x, y` координаты прямоугольника теми, что передали в `__init__` посредством параметра.

Метод `update` создаёт копию спрайта и проверяет, не выходит ли он за пределы «экрана». Если выходит, то спрайт остаётся на том же месте. В противном случае позиция спрайта смещается на значение, переданное методу `update` в параметре.

После строки с выражением `screen.fill` разместите код, показанный на странице двенадцать (справа).

Тут мы создаём экземпляр нашего класса и называем его `character`. Потом отображаем спрайт. Далее создаём пустой спрайт и закрашиваем его фоновым цветом. Обновляем поверхность и приступаем к обработке событий.

Пока DoLoop равно «1», мы остаёмся в цикле. С помощью `pygame.event.get()` получаем событие с клавиатуры. Затем проверяем тип события. Если это QUIT — выходим из игры. Если это KEYDOWN — обрабатываем его: полученное значение приравниваем к определённым в Pygame константам. Потом вызываем метод `update` нашего класса. Обратите внимание: в качестве параметра мы передаём список со значениями смещений по осям X и Y, для перемещения

нашего персонажа. Мы передвигаем его на 10 пикселей: вправо или вниз — при положительных значениях, влево или вверх — при отрицательных. Если полученное значение равно клавише «Q», устанавливаем DoLoop равным нулю и таким образом покидаем цикл. После всего этого отображаем пустой прямоугольник в предыдущей позиции, а спрайт — на новой. И затем обновляем на «экране» только два прямоугольника: пустой и спрайт с изображением. Это

экономит огромное количество времени и вычислительных ресурсов.

Как всегда, конечный код программы доступен на [www.thedesignedgeek.com](http://www.thedesignedgeek.com) или на <http://fullcirclemagazine.pastebin.com/DvSpZbaj>.

Pygame ещё много чего умеет. Советую побродить по их сайту, обратив особое внимание на страницу справочника

<http://www.pygame.org/docs/ref/index.html>. Вдобавок можете посмотреть на некоторые игры, любезно предоставленные другими.

В следующий раз мы копнём Pygame поглубже, создавая игру из моего прошлого... моего очень ДАЛЁКОГО прошлого.

```
class Sprite(pygame.sprite.Sprite):
    def __init__(self, position):
        pygame.sprite.Sprite.__init__(self)
        # Save a copy of the screen's rectangle
        self.screen = pygame.display.get_surface().get_rect()
        # Create a variable to store the previous position of the sprite
        self.oldsprite = (0, 0, 0, 0)
        self.image = pygame.image.load('stick3.png')
        self.rect = self.image.get_rect()
        self.rect.x = position[0]
        self.rect.y = position[1]

    def update(self, amount):
        # Make a copy of the current rectangle for use in erasing
        self.oldsprite = self.rect
        # Move the rectangle by the specified amount
        self.rect = self.rect.move(amount)
        # Check to see if we are off the screen
        if self.rect.x < 0:
            self.rect.x = 0
        elif self.rect.x > (self.screen.width - self.rect.width):
            self.rect.x = self.screen.width - self.rect.width
        if self.rect.y < 0:
            self.rect.y = 0
        elif self.rect.y > (self.screen.height - self.rect.height):
            self.rect.y = self.screen.height - self.rect.height
```

```

character = Sprite((screen.get_rect().x, screen.get_rect().y))
screen.blit(character.image, character.rect)

# Create a Surface the size of our character
blank = pygame.Surface((character.rect.width, character.rect.height))
blank.fill(Background)

pygame.display.update()
DoLoop = 1
while DoLoop:
    for event in pygame.event.get():
        if event.type == pygame.QUIT:
            sys.exit()
        # Check for movement
        elif event.type == pygame.KEYDOWN:
            if event.key == pygame.K_LEFT:
                character.update([-10, 0])
            elif event.key == pygame.K_UP:
                character.update([0, -10])
            elif event.key == pygame.K_RIGHT:
                character.update([10, 0])
            elif event.key == pygame.K_DOWN:
                character.update([0, 10])
            elif event.key == pygame.K_q:
                DoLoop = 0

# Erase the old position by putting our blank Surface on it
screen.blit(blank, character.oldsprite)
# Draw the new position
screen.blit(character.image, character.rect)
# Update ONLY the modified areas of the screen
pygame.display.update([character.oldsprite, character.rect])

```



### Грег Уолтерс (Greg Walters)

является владельцем консалтинговой компании «RainyDay Solutions, LLC» (Аврора, штат Колорадо) и программирует с 1972 г. Он любит готовить, слушать музыку, ходить в походы и проводить время с семьёй.



**В** этом месяце мы погрузимся глубже в мир Unix и установим нашу первую систему с инсталлятором на основе интерфейса командной строки — FreeBSD 8.1. Ссылку для загрузки можно найти здесь: <http://www.freebsd.org/ru/where.html>. Нажатие на ссылку «[iso]» перенаправит вас на FTP-сервер, где вы увидите несколько вариантов образов. Вы можете скачать файлы DVD или «-disc1.iso». Образы livefs предназначены для восстановления, не для установки. Остальную информацию о различных видах образов ищите здесь: <http://www.freebsd.org/releases/8.1R/announce.html>.

Я выделил под машину 512 Мбайт оперативной памяти и 6 Гбайт на жёстком диске, но вы можете изменять эти параметры (главное — не опускаться ниже минимальных требований).

## Шаг 1

После запуска машины и выбора правильного образа вы увидите загрузчик FreeBSD. Подождите, пока закончится таймер, или просто нажмите 1 для загрузки из образа.

## Шаг 2

Как только образ загрузится, вам предложат выбрать регион (рис. 1) и раскладку (рис. 2).



Рис. 1



Рис. 2

## Шаг 3

Теперь вы в главном меню (рис. 3). Если вы в первый раз

устанавливаете FreeBSD, я рекомендую пункт «Standard» (стандартная установка), но вы можете выбирать и другие (это, в конце концов, виртуальная машина, которую вы можете неоднократно переустанавливать).

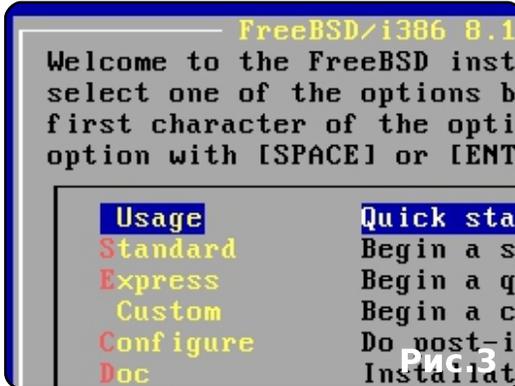


Рис. 3

## Шаг 4

Выбрав стандартную установку, вы увидите пояснительное сообщение fdisk (рис. 4). Поскольку на виртуальной машине ничего нет, вполне подойдет команда «(A)ll» (использовать весь диск). Но если вы планируете устанавливать FreeBSD на реальный компьютер, я советую вам попробовать все доступные команды, чтобы в них разобраться. Меню fdisk показано на рис. 5, и оно не требует объяснений, если вы владеете основами fdisk.

После завершения этого этапа надо выбрать менеджер загрузки, который будет установлен. Если FreeBSD — единственная система,

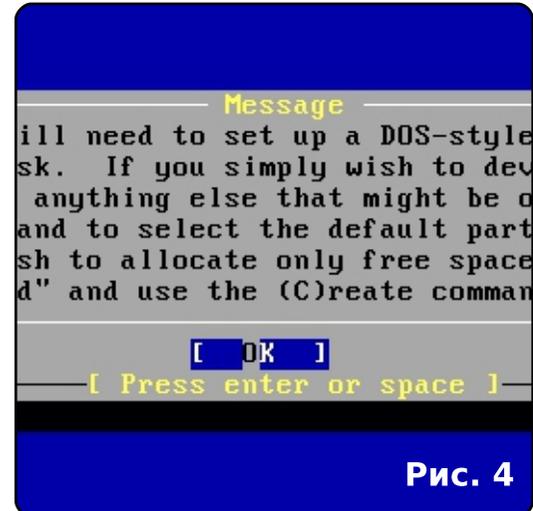


Рис. 4



Рис. 5

подойдёт «Standard» (стандартный загрузчик MBR), а если на диске систем несколько, вам следует выбрать между «BootMgr» (загрузчик от FreeBSD) и «None» (не устанавливать ничего) — если у вас уже установлен какой-либо загрузчик. См. рис. 6.

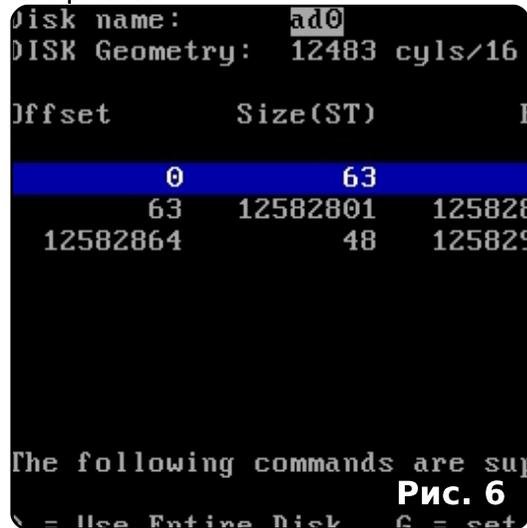


Рис. 6

Затем вам нужно создать несколько томов BSD внутри раздела, созданного с помощью fdisk. По сути, вы разбиваете его на части для системы BSD, и, мне кажется, «(A)uto» (автоматическая разбивка) подойдёт почти в каждом случае, если только вам не нужен дополнительный сегмент, или если какой-то сегмент не окажется невостребованным. И снова, потренироваться на виртуальной машине лучше, чем сразу на реальной системе.

## Шаг 5

Теперь вы можете выбрать,

какие пакеты будут установлены (рис. 7). Я обычно выбираю «Custom» (выборочно) и отмечаю «base» (базовые компоненты), «kernels» (ядро), «dict» (словари), «doc» (документация), «docuser» (документация к базовым пользовательским программам), «games» (игры), «man» (ман-страницы), «catman» (отформатированные ман-страницы) и «ports» (порты) (см. рис. 8).

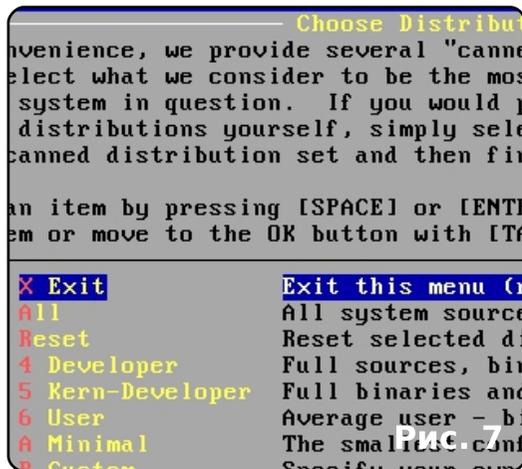


Рис. 7



Рис. 8

После выбора программ для установки определитесь с источником пакетов (рис. 9). CD будет хорошим вариантом, если вы скачали образ disc1 или dvd1, но для bootonly вам надо выбрать FTP. Также используйте FTP, если хотите установить самые свежие версии пакетов. Если выберете опцию FTP, активируйте интернет-соединение и выберите FTP-зеркало (инструкции можно найти в руководстве, ссылку я приведу ниже). На следующие вопросы вы можете ответить «Нет», если вы не собираетесь использовать виртуальную машину как сервер, иначе вам придётся отметить необходимые сервисы. На экране, где у вас спросят, хотите ли вы добавить пользователя, выбирайте «Да» (рис. 10). Сначала создайте группу для пользователя (конечно, можно обойтись группой «user» («пользователи»), но я предпочитаю, чтобы имя группы совпадало с именем пользователя). Когда закончите, всё должно выглядеть, как на рис. 11. После того как группа создана, создайте пользователя (рис. 12): введите имя пользователя, имя группы, которую вы только что создали, в окне «Группы» («group»), установите пароль, введите своё имя и сделайте вашего пользователя членом группы «Пользователи» («users»). Также добавьте пользователя в группу «wheel», если вы хотите установить sudo.



Рис. 9

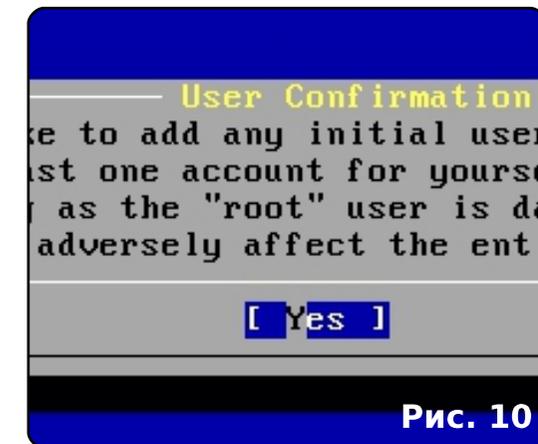


Рис. 10

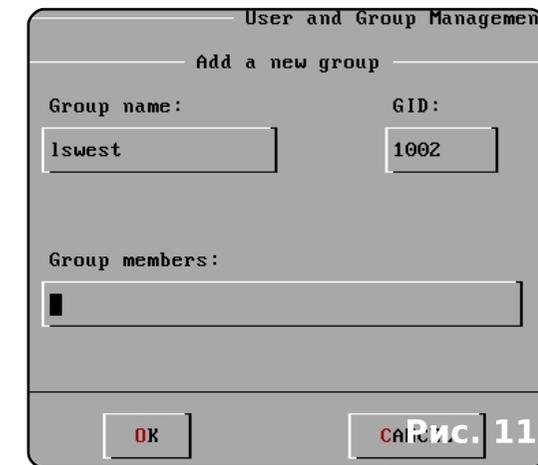


Рис. 11

По завершении этого этапа можно выбрать при желании любые дополнительные пакеты для установки, также нужно будет ввести пароль для учётной записи суперпользователя (root).

## Шаг 6

Найдите в руководстве инструкции по установке пакетов и начинайте ковыряться в системе!

Надеюсь, эта статья была вам полезна, и FreeBSD привлекла ваше внимание. Если вы так же любопытны, как и я, вы увлечённо начнёте разбираться в ней. Если же у вас появятся какие-либо вопросы, проблемы или предложения, вы можете писать мне по адресу [lswest34@gmail.com](mailto:lswest34@gmail.com). Пожалуйста, добавьте «virtualization» или «FCM» в строку темы, чтобы я не пропустил ваше письмо.

### Дополнительные ссылки:

PC-BSD (Основанный на FreeBSD дистрибутив с графическим инсталлятором и предварительно настроенным окружением рабочего стола): <http://www.pcbbsd.org/>.

Руководство FreeBSD: <http://www.freebsd.org/doc/ru/books/handbook/index.html>.



**Lucas** научился всему, что знает, ломая систему, которую приходилось учиться восстанавливать. Вы можете написать Лукасу (Lucas) по адресу: [lswest34@gmail.com](mailto:lswest34@gmail.com).



by Richard Redei



by Richard Redei



**В** 2001 году мой домашний офис состоял, как я понимаю сейчас, из довольно примитивного набора для небольшого бизнеса: сейчас уже устаревший ноутбук Dell Inspiron 2600 с Windows XP Home, ещё более старый «дорожный» Dell Latitude с Windows ME (которая доставила мне немало проблем), несколько флэш-накопителей ёмкостью 32 Мбайт и CD-R диски для резервного копирования.

Я использовал Microsoft Office (насколько помню, Office 2000 на Windows ME и Office XP на Windows XP) для всего — Excel для ведения бухгалтерии, а Word и Блокнот для заметок и работы с документами. Для обработки фотографий я использовал старую версию Adobe Photoshop Elements, при каждой возможности копируя фотографии с

фотоаппарата на Dell Inspiron 2600. Я пользовался недорогими коммерческими антивирусами, пока мог их терпеть, но позже отказался от них в пользу бесплатных аналогов.

Так как я был единственным сотрудником «компании» по ремонту ПК и в основном работал с Windows и их сетями, я был вынужден делать свою работу быстро и эффективно. Но на текущее обслуживание ПК (обновление Windows и антивирусных баз) уходило немало времени, как и на ведение рабочих записей. Работа была неэффективной, и я нередко терял файлы из-за отсутствия резервных копий. Скриптов или напоминаний, которые могли бы мне помочь, не было, для учёта всех задач по обслуживанию ПК я пользовался текстовыми заметками. Терпения на написание bat-скриптов мне не хватало.

Осенью 2006 года я начал эксперименты с Ubuntu Edgy Eft (6.10), затем Feisty Fawn, Gutsy

Gibbon и, наконец, Hardy Heron (8.04). Я полностью перешёл с Windows XP на Hardy Heron, как на ноутбуке, так и сервере. На смену выброшенному ноутбуку с Windows ME пришёл Dell Mini-9. На нём я некоторое время испытывал Ubuntu Intrepid Ibex и Karmic Koala.

Сейчас я использую Ubuntu 10.04 Desktop на рабочем ноутбуке Dell Inspiron E1505, Ubuntu 10.04 Server на файловом сервере и Ubuntu

10.04 Netbook Remix на нетбуке Dell Mini-9, который я беру с собой к клиентам. Также у меня всегда при себе Live CD с Ubuntu и флэш-накопители с ПО для диагностики и ремонта Windows — в основном для удаления вирусов. Dell Mini-9 особенно удобен для работы с клиентскими принтерами и тестирования их сетей.

Я уже успел написать немало скриптов. Один из самых важных —

**Я использовал Microsoft Office для всего...**

```

madmod@madmod-laptop: ~
File Edit View Terminal Help
madmod@madmod-laptop:~$ ./dir

MADMOD COMPUTING - Directory of Scripts

Activity
-----
1 Backup Utility.....13
2 Update MadMod10.ods.....14
3 Update MadModPages.ods.....15
4 Customer Folder Config File.....16
5 Customer Configuration File.....17
6 Customer Contact & Route.....18
7 Existing Customer Files & Folders...19
8 New Customer Folder.....20
9 New Customer Configuration Notes...21
10 Update MadMod Calendar.....22
11 Update MadMod Invoice #.....23
12 Update First Church 'wkg glance'.....24

0 Exit

Enter your number choice (1 - 24 or 0): █

Password Directory
Python Program Directory
Bash Finder Utility
Status of Printers
LaserJet Print Queue
Clear LaserJet Print Jobs
Network Status
Run the iRiver Unit
Run the Logs Menu
VNCviewer Menu
Dir. of Miscellaneous Routines
Next Invoice Number

```

Bash-скрипт, который начинает сессию с уже запущенными OpenOffice.org и GIMP. Я использую скрипты для автоматизации работы со счетами клиентов, проверки сети, резервного копирования, обновления онлайн-календаря, работы с фотографиями, загрузки данных на FTP-сервер. Действия, которые в Windows отнимали много времени, теперь выполняются автоматически, а обновление Ubuntu происходит в фоне, не требуя от меня абсолютно никаких действий.

Я использую большую таблицу Calc, с множеством вкладок, для ведения бухгалтерии. Поскольку все три компьютера соединены сетью, специальный скрипт в конце рабочего дня синхронизирует все данные с помощью rsync. Поэтому каждый раз, когда мне необходимо ехать к клиенту, мой Dell Mini-9 полностью готов.

Сгон отсылает мне напоминания в текстовый файл на рабочий стол, уведомляя о всех текущих делах моего бизнеса, таких как: налоги, платежи по кредитной карте, счета, оборудование. Вот типичная задача сгон на 26-ое число месяца:



**Сгон отсылает мне напоминания в текстовый файл на рабочий стол...**

```
30 8 26 * * /bin/date >>
Desktop/reminders ;
/bin/echo "Credit Card
Payments Due" >>
Desktop/reminders
```

Три 2-гигабайтных флэш-накопителя используются для резервного копирования особо важных данных и меняются каждые 15 дней. Один из накопителей всегда хранится в сейфе. Я также использую портативный жёсткий диск на 60 Гбайт для резервного копирования данных с рабочего ноутбука, что удваивает надёжность.

В моем фотоаппарате Nikon Coolpix установлена карта памяти SD ёмкостью 4 Гбайт, для которой есть разъём в обоих ноутбуках Dell, поэтому я могу работать с фотографиями на любом из моих ноутбуков.

Текущие расходы теперь состоят из замены бумаги и картриджей для принтера, редкой замены батареи ноутбука и приобретения CD-R дисков и флэш-накопителей для резервного копирования информации клиентов. Покупка софта осталась в прошлом, вместо этого я иногда перечисляю деньги на развитие свободного ПО.

Как вы наверняка уже поняли, я полностью

доволен своим рабочим окружением, основанным на Ubuntu!



Подпишись на твиттер-ленту [http://twitter.com/fcm\\_ru](http://twitter.com/fcm_ru) и узнавай о выходе новых номеров первым!





## Основные принципы

**Е**динственное правило — **статья должна быть как-то связана с Ubuntu или с одной из её многочисленных производных** (Kubuntu, Xubuntu, Lubuntu и т. д.).

Пишите статью в любом редакторе (я бы рекомендовал OpenOffice). В любом случае, **ПРОВЕРЯЙТЕ ОРФОГРАФИЮ И ПРАВОПИСАНИЕ!**

## Оформление

В своей статье укажите, где бы вы хотели разместить конкретное изображение. Пожалуйста, не вставляйте изображения в документ OpenOffice.

## Изображения

Изображения должны быть в формате JPEG с низкой степенью сжатия.

Если вы сомневаетесь на счёт размера изображения, то присылайте полноразмерный снимок экрана и мы обрежем его как надо.

При написании обзора, пожалуйста, следуйте этим инструкциям.

Более подробный список правил и распространённых ошибок смотрите здесь: <https://wiki.ubuntu.com/UbuntuMagazine/Style>. Вкратце: никаких смайлов, пишите грамотно, и никакой британской орфографии (только США).

Когда вы допишете статью, присылайте её на адрес: [articles@fullcirclemagazine.org](mailto:articles@fullcirclemagazine.org).

Если вы не умеете писать статьи, но часто бываете на форумах Ubuntu, то присылайте нам интересные темы с форума, которые мы могли бы напечатать.

## Авторам, для которых английский — не родной

Не переживайте, если английский — не ваш родной язык. Напишите статью, и один из корректоров исправит грамматические и орфографические ошибки. Вы поможете журналу и сообществу, а мы поможем вам с английским языком!

## ОБЗОРЫ

### Игры/Приложения

Когда пишете обзор игр или приложений, пожалуйста, чётко указывайте:

- название
- разработчиков
- платное или бесплатное скачивание?
- ссылку на скачивание или домашнюю страницу проекта
- это родное приложение для Linux, или вы использовали Wine?
- вашу оценку по пятибалльной шкале
- итог с указанием плюсов и минусов

### Оборудование

При написании обзоров различного «железа», пожалуйста, чётко указывайте:

- марку и модель
- к какой категории вы бы его отнесли?
- какие проблемы возникают при работе с этим «железом»?
- легко ли добиться его работоспособности в Linux?
- пришлось ли вам использовать драйверы Windows?
- вашу оценку по пятибалльной шкале
- заключение с перечнем достоинств и недостатков

**Не нужно быть экспертом, чтобы писать статьи — пишите о железе, играх и приложениях, которые вы используете каждый день.**

**М**оя жена — профессиональный фотограф и снимает в основном в школах. Она делает групповые снимки классов и индивидуальные портреты учеников. Но она терпеть не может компьютеры, поэтому была вынуждена делать всю свою работу вручную.

Но времена меняются и сейчас всё труднее и труднее заниматься профессиональной плёночной фотографией. И наконец, в апреле этого года, она решила перейти к использованию цифровой фототехники. А это, как нетрудно догадаться, невозможно без применения компьютера.

Но как новичку без навыков работы с компьютером быстро справиться со следующими задачами? Нужно:

- обрабатывать сотни фотографий в день;
- переносить фотографии с камеры (обычно карты Compact Flash, заполняемые за утро в школах) на ПК;
- отбирать фотографии для печати;
- сортировать и группировать фотографии учеников одного класса;

• при необходимости ретушировать фотографии;

• переносить данные изображений (в специальном формате, создаваемом Windows-ПО, разработанным для фотолабораторий) на сменные носители (обычно это USB-флешки, потому что это проще, чем записывать CD или DVD диски), которые будут отправлены в фотолабораторию;

• создавать и распечатывать заказы для фотолаборатории;

• подготавливать и очищать карты памяти для следующих снимков;

• сохранять и обновлять фотоархив (особенно для следующих заказов);

• создавать резервные копии снимков и данных заказа;

• вести переписку по электронной почте с клиентами, школами и фотолабораториями.

Ответ: **Ubuntu**.

Если быть более точным — Ubuntu, GIMP, Evolution, несколько самодельных приложений/мастеров и VirtualBox.

Я знаю, что множество фотографов пользуются Mac или ПК с Windows в сочетании с Adobe Photoshop, но, поскольку в течение нескольких лет в свободное время я работал с Ubuntu, я решил выяснить, смогут ли Ubuntu и её приложения удовлетворить требования моей жены относительно работы с фотографиями.

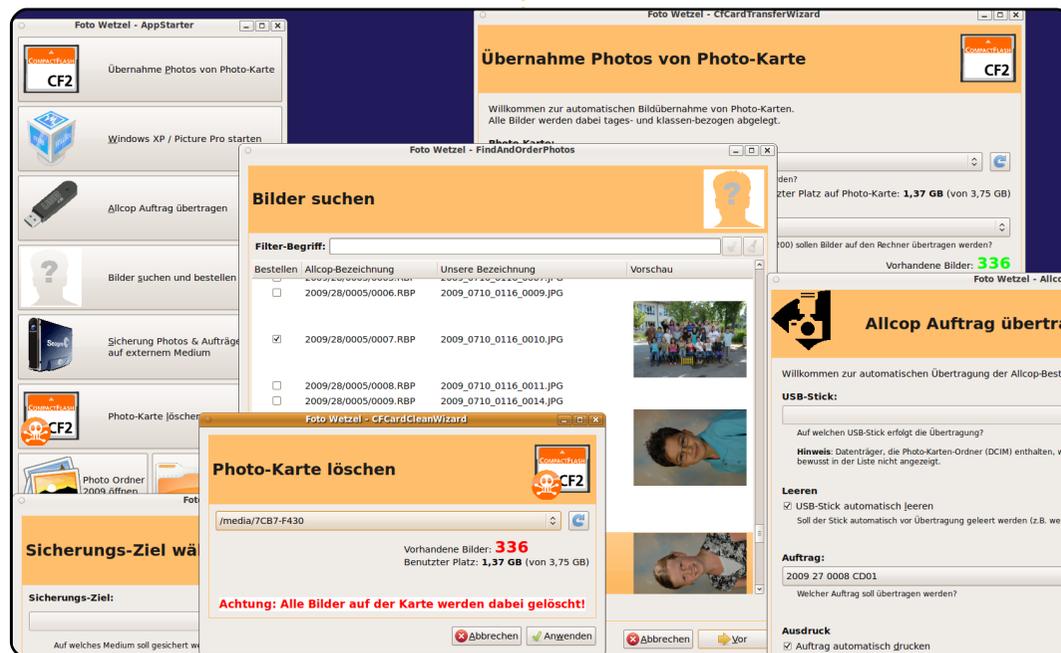
После того, как мы выбрали подходящую аппаратную конфигурацию, я без проблем установил Ubuntu 8.10 на её новый компьютер и начал разрабатывать несколько GTK2 приложений, которые позволили бы моей жене

сконцентрироваться на своих основных задачах.

Ниже приведён графический коллаж с только что написанными приложениями, которые моя жена теперь использует ежедневно.

По прошествии более полугода моя жена очень довольна, что начала свою цифровую жизнь именно с Ubuntu.

И мне очень приятно, когда моя жена счастлива!





Я полностью перешёл на Ubuntu два с половиной года назад. Она стояла на компьютере, который прослужил мне восемь лет и окончательно сломался две недели назад. Она была предустановлена на ПК от Dell, купленном год назад для моей дочери. С тех пор я установил Ubuntu своей матери, тестю, на три подержанных машины, которые затем передали церкви, и трём моим коллегам. Все они пользуются Ubuntu и по сей день, а мои коллеги даже собираются обновиться до версии 10.04. Большинство из них сменили ОС из-за того, что вирусы заблокировали их компьютеры, несмотря на то, что они заплатили за антивирусную защиту. Им не понравилось, что они купили ПО для «защиты», которое её не обеспечило. Остальным же порекомендовали улучшить компьютеры перед обновлением Windows, но их не устроила стоимость такой «модернизации».

Увидев, что я могу сохранять данные с компьютеров других людей с помощью Ubuntu Live CD, что Ubuntu не так сильно отличается от Windows и может открывать документы MS Office, мои коллеги решили попробовать Ubuntu (конечно, не без подталкивания с моей стороны). Они вернулись домой с «новыми» компьютерами,

которые, после подключения репозитория restricted, могли делать то же, что и раньше. Я посоветовал им купить кодеки Fluendo (что я сам и сделал), если они останутся на Ubuntu. Правда, одной из моих подруг пришлось вернуться на Windows — она не смогла открыть файлы Publisher (хотя я установил ей Scribus и немного показал, как пользоваться). Сейчас я снова ставлю на её компьютер Ubuntu, так как Vista почему-то перестала загружаться. Хотя я подключаю дополнительные репозитории, я делаю это, чтобы дать людям возможность узнать систему и полюбить её. Я купил и поставил на компьютеры для церкви кодеки Fluendo из-за их предназначения. Это и привело меня к нынешней проблеме.

Церковь хочет открыть компьютерный класс, чтобы отвлечь детей от улицы и предоставить доступ к интернету и компьютерам для некоторых прихожан. Они попросили меня помочь им, когда класс будет готов. Сам я микробиолог, моя основная работа связана с защитой окружающей среды, а компьютеры — это только хобби. Ubuntu и Linux я изучал по форумам и таким изданиям, как ваш журнал. Я на самом деле не знаю, как мне создать такую рабочую среду.

Что я имею в виду под этим? Вот список:

- Сервер, который будет выполнять роль файлового сервера, шлюза в интернет, принт-сервера, сервера баз данных и почтового сервера (желательно с графическим интерфейсом).
- Сетевые принтеры и сканеры. В качестве сетевых принтеров будет что-то вроде Xerox Documents Centers (скорее всего, производства компании HP, так как принтеры этой марки меня меньше всего подводили, хотя я использовал младшие модели. Сейчас у меня есть HP Photosmart Premium).
- Факс.
- Персональные компьютеры с защитой доступа к серверу паролем.
- Удалённый доступ к почте (web-интерфейс).
- Автоматическое (если возможно) создание резервных копий.

Я прочёл несколько статей по установке LAMP сервера, у меня есть книги об Ubuntu по этой теме, но я не могу понять, как настроить это всё вместе. Я думаю, Ubuntu — хорошая альтернатива для малых

предприятий. Тут есть офисные программы (Open Office), неплохой почтовый клиент (Evolution), надёжный веб-браузер (Firefox), мощный графический редактор (GIMP), программа для чтения PDF, 2D САПР (QGIS) и огромный набор бесплатного программного обеспечения, а также печать в PDF изначально доступна из любой программы. И всё это работает на старых компьютерах. Вот только я не смог найти нормальной программы для ведения бухгалтерского учёта. Я знаю, что она должна быть, просто я сам не смог её найти. Сам я использовал GnuCash и полагаю, что с личными финансами она справляется неплохо.

**[Примечание редактора:** если кто-нибудь может помочь Джесси информацией про идеальную рабочую среду, пожалуйста, отправьте статью по адресу: [articles@fullcirclemagazine.org](mailto:articles@fullcirclemagazine.org)]

**“Nero AG подала антимонопольный иск против MPEG-LA. Немецкая технологическая компания заявляет, что лицензиар злоупотребляет монопольным положением и не выполняет соглашений, заключённых с Министерством юстиции США.**

**Ч**то это — очередной спор из-за лицензионных сборов или смелое противостояние злоупотреблению монополией, подпадающему под закон Шермана?

В своих доводах Него ссылается на соглашение с Министерством Юстиции США, по которому лицензирование аудио- и видеокодеков освобождалось от антитрестовых мер в случае, если:

1) MPEG-LA будет сотрудничать с независимыми экспертами для сохранения только основных патентов, представленных в пакете MPEG-2, состоящем из 53

важнейших патентов. «Эксперт», однако:

- помог создать MPEG-LA;
- помогал в разработке первого лицензионного соглашения MPEG-LA;
- отвечал на вопросы лицензиатов от имени MPEG-LA и принимал участие в деловых встречах по урегулированию от имени MPEG-LA;
- свидетельствовал перед Конгрессом США от имени MPEG-LA;
- присутствует в списке на вебсайте MPEG-LA как «патентный адвокат MPEG-LA в США».

2) Независимые эксперты будут «отсеивать несущественные патенты» из пакета:

• Него также утверждает, что MPEG-LA незаконно расширила свои патентные портфели, добавив несущественные патенты в патентный пакет MPEG-2;

• заинтересованный эксперт добавил более 800 патентов в пакет, продлив тем самым срок действия патентного пакета по истечении действия исходных 53;

• пакеты патентов MPEG-4 Visual и AVC теперь содержат более 1000 и 1300 патентов соответственно.

3) Условия лицензирования будут «справедливыми, разумными и непредвзятыми». Него утверждает, что MPEG-LA:

• «сформировала и навязала несправедливые, неразумные и дискриминационные условия лицензирования», по которым

лицензиаты платят несколько разных взносов за одну и ту же лицензию MPEG-2, и которые не предусматривают сколь-нибудь «быстрого и существенного» снижения в цене за пользование этим стандартом;

• получает отчисления с одного устройства несколько раз (за аппаратную начинку, программное обеспечение, средства контроля и т. д.);

• и не смогла «донести свою политику в равной степени до всех лицензиатов». Например, пробная версия (в которую Него вкладывает значительные средства) всегда была за рамками лицензирования, но в 2004 году MPEG-LA вдруг круто изменила своё мнение и потребовала отчислений в нарушение существующих лицензий.



VS



В результате, утверждает Него, MPEG-LA имеет 100% долю на рынке, поскольку все устройства и программы, связанные с мультимедиа, должны быть лицензированы. Общая сумма отчислений в 2006 году по одному только патенту MPEG-2, в соответствии со статистикой самой MPEG-LA, превысила половину триллиона долларов.

*«В целом, хищническое поведение MPEG-LA несправедливо по отношению к инновациям и здоровой конкуренции. Оно ущемляет права потребителей на важнейших рынках технологий».*

Юрисконсульт MPEG-LA отмечает обвинения и считает это дело очередным спором с лицензиатом из-за лицензионных выплат.

## СМЫСЛ

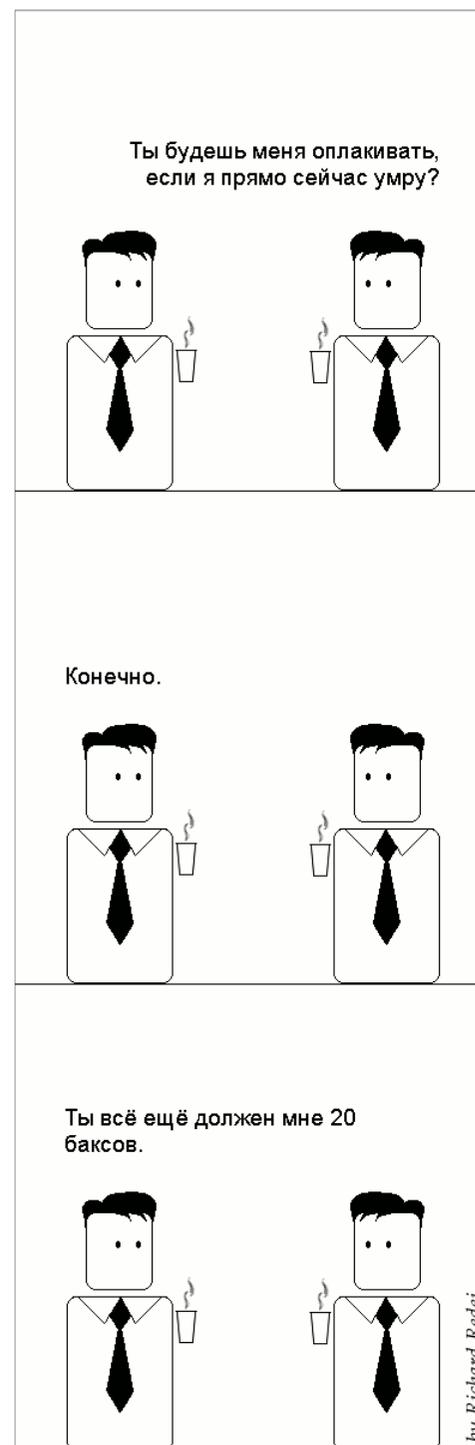
В основе этого дела лежит вопрос о контроле видео в интернете. MPEG-LA изображается как «гангстер-вымогатель» из «клана» рго-Apple/H.264, который, как Него пытается доказать, душит инновации и фактически вымогает чрезмерную прибыль за счёт монопольного положения.

Антимонопольный закон Шермана датируется 19-м веком, и имеет сложную историю судебных дел, в основном из-за того, что

предполагаемые монополисты — всегда крупные корпорации с высокооплачиваемыми юридическими отделами и глубокими карманами. Бремя доказательства часто ложится на юридические тонкости, а американское правосудие, вплоть до Верховного Суда, никогда не хотело оказаться в роли убийцы предпринимательского успеха, учитывая любовь Америки к свободному капиталистическому рынку.

Хорошая попытка, Него, но вряд ли результат будет быстрым и прибыльным.

**Источник:** OSNews.com  
<http://www.osnews.com/story/23346/Nero+Files+Antitrust+Case+Against+MPEG-LA>



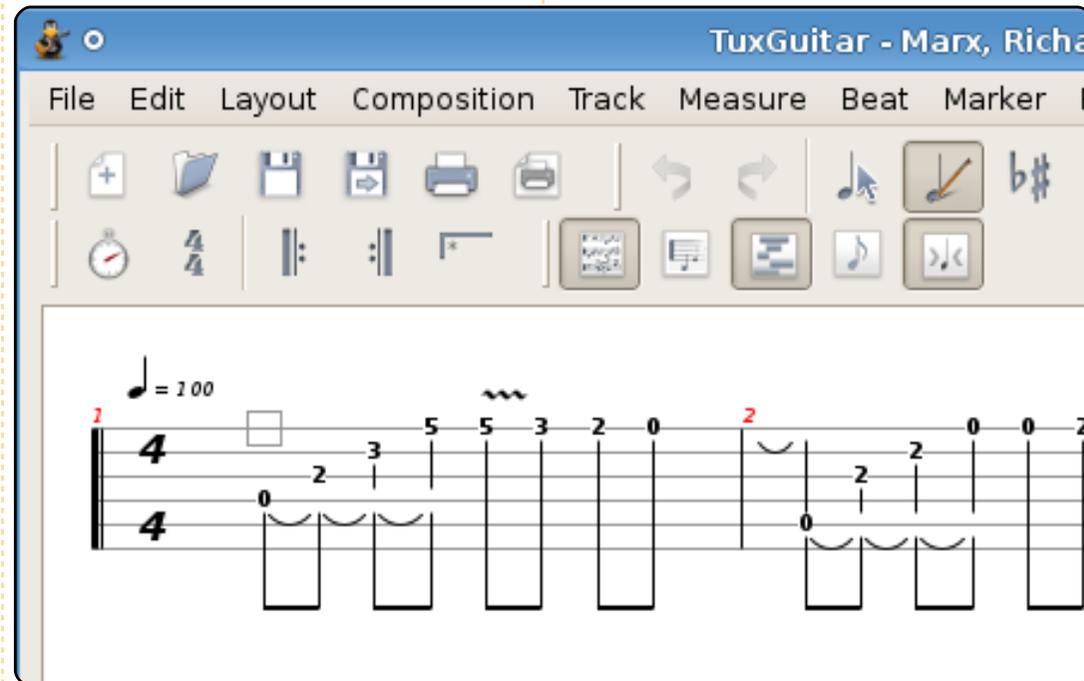


Поскольку я решил сделать годовой перерыв в учёбе, всё больше и больше времени я уделяю гитаре, в среднем около двух часов ежедневно. Я играю музыку по табулатурам, песенникам или по видео с YouTube, и со временем мне потребовалось найти удобный способ записывать табулатуры. Я перепробовал всё — набирал их в gedit, vim, писал от руки, но получалось очень медленно и утомительно. И тогда я решил попробовать TuxGuitar (аналог Guitar Pro и Powertab Editor, кто пробовал — тот знает). Это очень мощная программа, которая может работать с табулатурами, нотами, словами, темпом и многим другим. Она также совместима с файлами из Guitar Pro и, возможно, из Powertab Editor (я не проверял).

Хотелось бы отметить интуитивно понятный (если, конечно, вам знакома нотная запись) интерфейс программы, а также всплывающие подсказки, которые объясняют большинство непонятных пунктов. С такой программой можно отредактировать песню, перегруппировать партии, изменить тональность композиции, или вовсе переписать её заново в несколько кликов мышью. Она может работать с несколькими инструментальными

партиями одновременно, а для переключения между ними, в нижней части окна есть список. Особенно удобно вводить аккорды, их можно добавлять как по названиям, так и по расстановке пальцев, после чего название аккорда появится над соответствующим тактом, а в табулатуре под ним вы увидите нужную расстановку. Это очень помогает если вы пользуетесь табулатурой аккорда как базой для мелодий. Вам не нужно думать: «Ага, вот так ставится аккорд Cadd9, но сыграть нужно только вот эти ноты». Вы просто выбираете нужный аккорд, а потом стираете ненужные ноты и переставляете оставшиеся в задуманном порядке. Постепенно это войдёт в привычку, и вы станете играть лучше. Кроме того, существует версия TuxGuitar для Windows, которая вам пригодится, если музыканты из вашей группы не знают, что такое Linux, или если вы работаете в нескольких ОС.

Конечно, некоторые возможности программы работают не совсем правильно, либо доставляют излишние хлопоты. Одна из них это воспроизведение инструментальных треков. Я не использовал TuxGuitar под Ubuntu с Pulseaudio, но я точно знаю, что в Arch Linux, если какая-либо программа



использовала динамики во время запуска TuxGuitar, он не сможет работать со звуком ни через Pulseaudio, ни через ALSA. Это означает, что вы должны остановить вашу музыку, видео и т. п. и перезапустить приложение. К тому же, звуки инструментов совсем не похожи на реальные, однако это справедливо и для всех остальных известных мне программ. Другая проблема, как я заметил, в том, что когда вы печатаете нотную страницу, очень трудно различить на ней ноты и табулатуры, но есть настройки, которые вы можете

изменить чтобы улучшить качество печатной копии. Это особенно актуально, когда вы сохраняете в PDF-файл. Я выяснил, что изменение типа и размера шрифта по умолчанию помогает, но только если табулатура занимает не больше страницы.

В общем, я нахожу TuxGuitar отличной программой для музыкантов, позволяющей создавать нотные записи или писать свои песни. Она также исключительно полезна для заучивания и тренировки любимых песен или для развития

# ОБЗОР - TUXGUITAR

определённых навыков. Я надеюсь, что другим эта программа будет не менее полезна, чем мне. Особенно это касается новичков, совмещающих ноты с табулатурами и желающих лучше понять нотную запись.

## Оценка: 4,5/5

### Плюсы:

- Интерфейс, схожий с интерфейсом проприетарного ПО
- Формат файлов совместим с Guitar Pro 5
- Поддержка нескольких дорожек
- Поддержка ввода аккордами

### Минусы:

- Проблемы с выводом звука, качество оставляет желать лучшего

• Распечатанные ноты трудно читать при настройках по умолчанию

**Right Here Waiting**  
(Track 1)

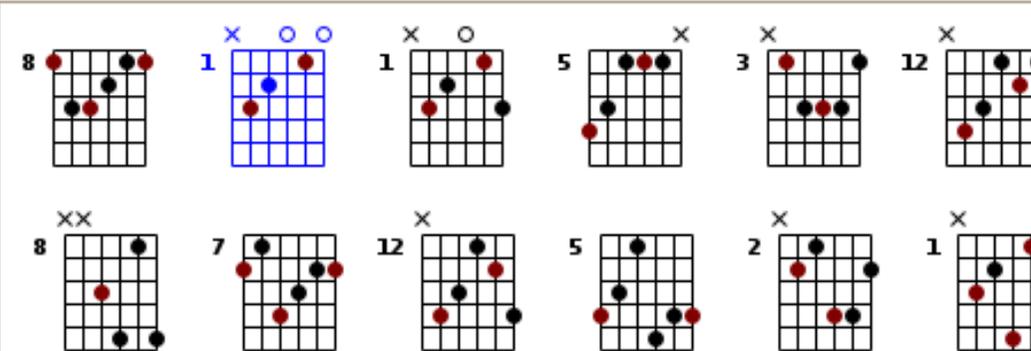
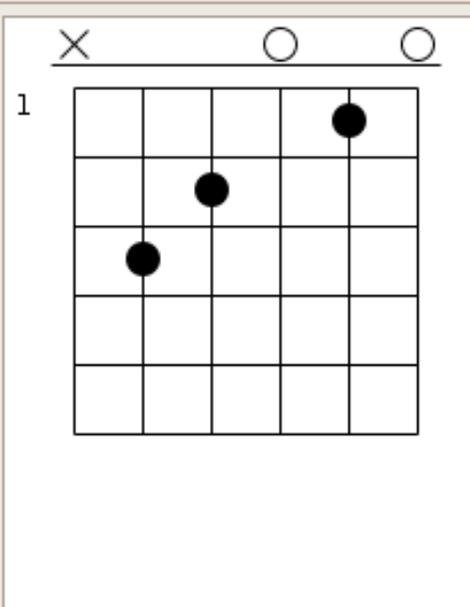


Chord Editor

C	M		
C#	7	9	/5+
D	maj7	11	/5-
D#	6	13	
E	m		
F	m7		/9+
F#	m/maj7		/9-
G	m6	+	
G#	sus2	-	/11+
A	sus4		/11-
A#	7sus2		
B	7sus4		
	dim		
#	dim7	<input type="checkbox"/> add	
b	aug	Bass	
	5	C	

Settings

Name: C





# ИНТЕРВЬЮ

Взято с [behindthecircle.org](http://behindthecircle.org)

# Жюльен Лаверн (Julien Lavergne)

Behind MOTU — это сайт, на котором публикуются интервью с теми, кто известен как «Masters of the Universe» (MOTU). Они — это армия добровольцев-мейнтейнеров, которые заботятся о репозиториях Universe и Multiverse.

**Возраст:** 26  
**Местонахождение:** Франция, Париж  
**Псевдоним в IRC:** gilir



**Как долго ты используешь Linux, и какой был твой первый дистрибутив?**

Моим первым дистрибутивом был Mandriva в 2004 году, но всерьёз использовать Linux я стал с Ubuntu 5.04.

**Как долго ты используешь Ubuntu?**

С Noagy (5.04). Это был первый дистрибутив, который я использовал как основную систему. С тех пор я всегда пользовался Ubuntu, кроме периода, когда у меня был Debian Sid.

**Когда и как ты присоединился к команде MOTU?**

Я начал с Edgy, сообщал об ошибках и немного тестировал. Когда я начинал, у меня не было нужных знаний, я не умел программировать

и плохо знал английский (это до сих пор проблема, хотя уже меньшая).

**Что помогло тебе научиться создавать пакеты и понять, как работают команды Ubuntu?**

В основном, документация, руководства Debian reference и Debian Policy, инструкции к инструментам (cdfs, quit, dh7, python-support...). Мне также помогли мои партнёры по Debian и Ubuntu.

**Что тебе больше всего нравится в работе с MOTU?**

Ничего конкретного. Когда я слишком много работаю над одним проектом, переключаюсь на другой. Так я всегда занимаюсь чем-то интересным.

**Что ты можешь посоветовать людям, желающим помочь MOTU?**

Не начинайте с нового пакета. Вы намного быстрее научитесь, работая с существующими пакетами. Тем более, работы там достаточно. Это также хороший способ найти спонсоров для будущих новых пакетов, которые вы хотите включить.

**Участвуешь ли ты в работе каких-нибудь местных групп Linux/Ubuntu?**

Немного помогаю французской

команде LoCo, устанавливая Ubuntu новым пользователям на встречах Ubuntu в Париже. Приятно иногда поговорить с пользователями, выслушать их проблемы и пожелания.

**На чём бы ты хотел сосредоточиться в Karmic и Lunx?**

В Karmic я буду уделять внимание тем пакетам, которые я поддерживаю (awp, ogmrip, conduit...). В Lunx я больше времени уделю синхронизации пакетов с Debian,

добавлению новых программ, и буду работать над Lubuntu больше, чем во время работы над Karmic.

**Чем ты занимаешься в свободное время?**

Не так уж много времени остаётся после основной работы и работы над Ubuntu, но когда оно находится, я смотрю фильмы и путешествую.





# ИНТЕРВЬЮ С ПЕРЕВОДЧИКОМ

Подготовила Amber Graner



## Ricardo Pérez

Команда переводчиков на испанский

Благодаря огромному сообществу переводчиков-добровольцев, которые неустанно трудятся над локализацией компонентов каждого нового выпуска Ubuntu, люди могут пользоваться этой операционной системой на родном языке. В нашей новой серии интервью мы узнаем о переводчиках, об их языке и о том, как они работают.

**Расскажи, пожалуйста, немного о себе и о языке, на который ты помогаешь переводить Ubuntu.**

Здравствуйте! Меня зовут Рикардо Перес (Ricardo Pérez), мне 35 лет и я работаю учителем информатики в средней школе, на юге Испании, в автономном сообществе Андалузия. Уже несколько лет я являюсь администратором испанской команды переводчиков Ubuntu и одним из её переводчиков. Испанский — один из самых распространённых языков в мире, равно как и в интернете, и лишь английский его опережает. Отсюда огромное количество испаноговорящих пользователей Ubuntu.

**Как и когда ты стал переводчиком Ubuntu?**

Я начал переводить Ubuntu на испанский язык практически с выходом Rosetta, в конце 2005 года. Мне всегда нравилось переводить различные тексты технического содержания на испанский язык, а моя работа учителя дополнительно подстёгивала к этому. Я перевёл на испанский книгу об основах программирования «Как мыслить как программист» («How to think like a computer scientist») и одновременно адаптировал её с Python для Eiffel (если кому интересно, вот

ссылка:

<http://sourceforge.net/projects/httlcs/eifspa/>).

Мне всегда нравилась Rosetta с её простотой и удобством использования, поэтому перевод Ubuntu при помощи Launchpad для меня как приятная игра.

**В каких ещё проектах сообщества ты принимаешь участие?**

Практически 99% времени работы с Ubuntu я провожу переводя и составляя отчёты об ошибках.

**Входишь ли ты в команду Ubuntu LoCo? Если да, то в какую?**

Я вхожу в испанскую команду Ubuntu, но я не участвую в её деятельности.

**С чего следует начать людям, желающим помочь в переводе Ubuntu и её различных компонентов на твой язык?**

Для начала лучше взглянуть на уже переведённые приложения, а затем посетить вики испанской команды переводчиков Ubuntu по адресу: <https://wiki.ubuntu.com/UbuntuSpanishTranslators> и прочесть все рекомендации и инструкции. Есть некоторые вещи, касающиеся

перевода на испанский язык, которые могут показаться странными, когда вы впервые о них слышите.

**Каков интерфейс рабочего стола для пользователей Ubuntu на вашем языке? Ubuntu на твоём языке популярна среди носителей языка?**

Если я не ошибаюсь, а я не думаю что это так, Ubuntu является самым популярным дистрибутивом среди испаноговорящих пользователей. Ubuntu так же была выбрана в качестве базы для Guadalinux — андалузской модификации дистрибутива Linux.

**Какая помощь необходима вашей команде?**

Переводы, переводы и ещё раз переводы. Нам необходимо больше переводчиков и нам нужно качество.

**Знаешь ли ты какие-либо проекты или организации, где Ubuntu используется на твоём языке?**

Наряду с правительством Андалузии (где так же используют свой собственный дистрибутив Linux — Guadalinux), Ubuntu используют в университетах и школах.



# ИНТЕРВЬЮ С ПЕРЕВОДЧИКОМ

Что ты считаешь самым приятным в переводе Ubuntu?

Это большое удовольствие осознавать, что плодами твоего труда пользуются в разных местах по всему миру. Очень приятно видеть переведённые мною строки в книгах и статьях про Ubuntu на испанском.

Хочешь рассказать ещё что-нибудь о своей команде и работе над переводом из того, что мы не затронули?

Нет, думаю это всё. Это было замечательное интервью. Большое спасибо!

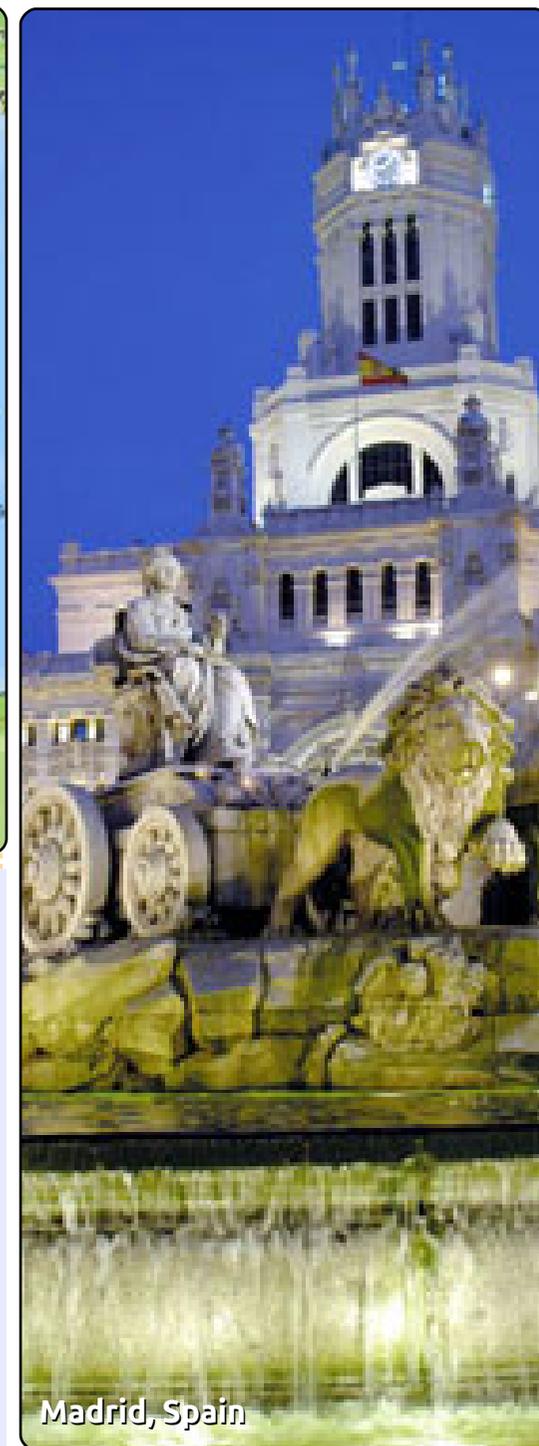


## Станьте переводчиком Ubuntu

Вы знаете языки? Присоединяйтесь к нашему сообществу переводчиков и сделайте Ubuntu доступной каждому на своём родном языке. Вы можете:

Связаться с командой переводчиков (<https://translations.launchpad.net/+groups/ubuntu-translators>), либо создать свою собственную <https://wiki.ubuntu.com/Translations/KnowledgeBase/StartingTeam>.

Помочь в переводе — <https://translations.launchpad.net/ubuntu>.



Madrid, Spain



# LoCo ИНТЕРВЬЮ

Подготовила Amber Graner



# Greg Grossmeier

Команда Ubuntu LoCo штата Мичиган

**Команда LoCo — это локальное сообщество пользователей Ubuntu. LoCo может заниматься популяризацией на местном уровне, предоставлять техподдержку на родном языке, заниматься общей поддержкой местных пользователей и многим другим. Но, самое главное, она позволяет находить других пользователей Ubuntu по соседству и знакомиться с сообществом Ubuntu лично.**



В сегодняшнем интервью команды LoCo из серии US Teams Interview: участники LoCo, лидеры, полученные уроки, разговор Эмбер Грейнер (Amber Graner) с Грегом Гроссмейером (Greg Grossmeier) из Мичиганской команды Ubuntu LoCo. Грег рассказывает об истории команды, ресурсах, мероприятиях, о новом подкасте от двоих участников Мичиганской команды Ubuntu и многое другое!

## **US-Teams: Расскажите немного о себе и о своей роли в команде LoCo.**

**Грег Гроссмейер:** Конечно! Меня зовут Грег Гроссмейер, я работаю в библиотеке Университете штата Мичиган в качестве специалиста по авторскому праву и участвую в таких больших проектах, как Open.Michigan и Scholarly Publishing Office. Я также состою в Creative Commons (там я стажировался, обучаясь в магистратуре). Но самое главное для нашего разговора — я (номинальный) лидер Мичиганской команды LoCo. Я говорю «номинальный», потому что без огромной помощи многих людей из LoCo нечего было бы возглавлять.

## **Когда была создана Мичиганская команда Ubuntu LoCo? Сколько времени ей понадобилось для получения признания?**

Команда на Launchpad для LoCo Мичигана была создана в июне 2007 года. Это было летом, перед поступлением в магистратуру, и я подумал: «О! Я знаю, что будет весьма похвально для начинающего магистра — организовать команду Ubuntu LoCo!». К моему, и всех остальных, удивлению это себя оправдало!

Однако в июне 2007 года команда стартовала не с нуля. Я невольно дал толчок команде, которая уже ранее пыталась начать. Классный парень Хорхе Кастро (Jorge Castro) с другими уже объединились в местную LoCo, но оставались в «спячке» до моего появления. Фактически я «запустил» LoCo ещё до своего переезда в Мичиган. Ещё будучи в Миннеаполисе, Миннесота, я создал канал IRC, вики, список рассылки и команду на Launchpad, создав техническую инфраструктуру.

Но Хорхе (и остальные ребята) помогли заинтересовать участников команды. Мы провели несколько встреч, и LoCo Мичигана вернулась в строй.

## **Какие инструменты вы используете для своей команды? Списки рассылки, форумы, IRC, веб-сайты, сайты микроблогинга и т. д.**

В основном мы используем IRC канал ([#ubuntu-us-mi](#)) и список рассылки ([ubuntu-us-mi@lists.ubuntu.com](mailto:ubuntu-us-mi@lists.ubuntu.com)). Поначалу был некий интерес на форуме, но постепенно активность на нём утихла, за исключением людей, спрашивающих об IRC канале. У нас также есть группа в [identi.ca](#), которая, к сожалению, используется

лишь спамерами, вступающими в неё.

## **Какие проблемы были на пути становления команды и как вы их преодолели?**

В основном проблемы были связаны с концентрацией усилий на конкретных целях, таких как устранение задержек с исправлением багов и выпуском пакетов. Кроме того, на юго-востоке Мичигана, где живут многие из членов команды, много групп пользователей Linux и вообще различных групп технарей. Поэтому первое, что сразу нужно было сделать, это убедить людей в том, что: а) мы не пытаемся увести членов из других групп; б) наша группа вносит что-то особенное и отличается от тех, что уже есть.

## **Какие основные трудности сейчас стоят перед командой и как вы собираетесь их преодолевать?**

Наверное, главная на сегодня задача — придание импульса. В последнее время мы были довольно пассивны в плане проведения собственных мероприятий. Мы принимали участие в таких крупных мероприятиях, как Ubuntu Global Jam и, конечно же, вечеринки по случаю релиза, но собираться

чаще — одна из наших главных целей. Помочь в этом, как недавно выяснилось, может свадьба одного из наших членов (поздравления Хорхе и Джилл!). Это событие собрало большую часть команды LoCo. Мы отлично провели время и даже (только не падайте!) танцевали.

## **В каких видах деятельности участвует команда? Есть ли спонсоры у проводимых вами мероприятий?**

Наряду с вечеринками по случаю Релиза и Ubuntu Global Jam, группа также не пропускает и местные мероприятия, такие как Penguincon, Ohio Linux Fest и PyOhio.

## **Над какими проектами ваша команда работала в прошлом? И каких новых проектов сообщество Ubuntu может ожидать от вашей команды в будущем?**

Хотя слов «Ubuntu» и «Мичиган» нет в названии, новый подкаст Lococast.net, от членов команды LoCo Мичигана Рика и Крейга, это отличный проект, который берёт начало, кроме всего прочего, из разговоров на канале IRC LoCo Мичигана. Очень интересно, как он будет развиваться!

## **Какие способы использует команда для активного привлечения новых участников?**

## **Какие материалы созданы вами или вами используются (например, плакаты, листовки, визитки, баннеры и т. д.)?**

Многого удаётся достичь непосредственным общением: мы посещаем собрания других местных групп (участники LoCo зачастую давно состоят в других группах), разговариваем с новыми людьми на местных мероприятиях и даже рассказываем о нашей LoCo в отличном новом подкасте [Lococast.net](http://Lococast.net).

## **Как вы думаете, что является лучшим аргументом в пользу того, чтобы быть частью команды LoCo?**

Даже просто возможность встретиться и пообщаться с выдающимися в округе людьми. Я не знаю другого верного способа познакомиться с такими хорошими людьми (Penguincon очень ненадёжен в этом плане — раз на раз не приходится).

## **Какой момент был самым приятным и волнующим для команды LoCo за время вашего существования и почему?**

Не могу говорить за всю команду, но когда Совет Сообщества принял от меня и остальных заявку на получение официального статуса LoCo, это было большим достижением.

## **Какие советы вы бы дали недавно сформированным командам LoCo и тем, кто сейчас находится на пути становления?**

Не сидите на месте! Общайтесь с людьми! Поддерживайте активность в списках рассылки и на IRC каналах. Никому не нравится общаться с молчунами. И самое важное: развлекайтесь. Потому что быть скучным едва ли не хуже, чем быть тихоней.

## **Какие советы, приёмы, средства, инструменты, ссылки и т. д. вы предложили бы для руководства команды LoCo?**

Наряду с «выходом в массы» и общением с людьми, не забывайте прислушиваться к своей команде. Не думайте, что вы единственный, кто знает, как сделать что-либо правильно. Вашей целью должно быть привлечение умных и заинтересованных людей, поэтому относитесь к ним так же, как и они к вам.

## **Когда вы говорите о Сообществе и духе Ubuntu, как LoCo воплощает и распространяет этот дух?**

Мы всегда первыми приходим на помощь друг другу, несмотря ни на что. Свадьба Хорхе и Джилл — один из самых ярких примеров того, как наша, относительно небольшая, команда LoCo воплощает

философию Ubuntu. Это действительно было нечто особенное — увидеть, как вся команда LoCo собралась вместе отметить это прекрасное событие.

Чтобы получить представление о том, как веселится команда, посмотрите фотографии с прошлых мероприятий:

Вечеринка выпуска Gutsy: <http://www.flickr.com/photos/7508761@N03/1636244836/in/set-72157602529198873/>.

Вечеринка выпуска Jaunty: <http://www.flickr.com/photos/grqgrssmr/3476604620/in/set-72157617391698128/>.

Вечеринка выпуска Lucid: <http://picasaweb.google.com/brousch/WestMIUbuntuLucidReleaseParty#5466095970570143586>.



## Меньше CLI, больше GUI

**Я** пользуюсь Linux чуть больше одного года. Всё это время я читал блоги, слушал подкасты, и у меня сложилось впечатление о сообществе, которое продвигает эту ОС: все они хотят, чтобы Linux заменила Windows, как основную систему, и почти все считают, что командная строка является частью повседневной жизни и все новые пользователи должны принять это, независимо от того, нравится это им или нет. Для меня же эти два утверждения всегда являлись абсолютно несовместимыми. Когда я представляю себе, что окружающие меня близкие люди перейдут на Linux (в то время, как мать и отец работают в Windows, жена и друзья используют MacOS), я точно уверен, что нужно выкинуть любые мысли о командной строке. И не потому, что они «боятся» или у них не хватает ума, чтобы разобраться, а просто им придётся коренным образом изменить себя, чтобы привыкнуть к консоли после стольких счастливых лет, проведённых с удобным графическим интерфейсом. А по поводу скорости лучше всех высказалась (в Full Circle Podcast №10) Эмбер Грейнер: скорость —

понятие растяжимое, у каждого своё представление о скорости.

Тем не менее, всякий раз, когда я слушаю подкасты, связанные с Linux, я готов услышать такие противоречивые мнения. Но сегодня, слушая мой самый первый Full Circle подкаст, я едва не упал со стула, когда услышал комментарий Роба о том, что в идеале новому пользователю лучше не прикасаться к командной строке. То, что человек, столь долго работающий в ИТ-отрасли, отстаивает эту точку зрения, было весьма неожиданно. Bravo, сэри! Вы сделали из меня преданнейшего слушателя Full Circle.

**Джеймс (James)**

## Потоковое вещание на PS3

**В** ответ на вопрос, который задал Энтони Парр (Anthony Parr): если вы просто хотите воспроизвести аудио- и видеофайлы на приставке, используйте PS3 Mediaserver: <http://code.google.com/p/ps3mediaserver/>. Он написан на Java и отлично работает. Если же вам нужен настоящий медиасервер —

воспользуйтесь MediaTomb (<http://mediatomb.cc/>), но вам нужно будет предварительно перекодировать видео в формат, понятный PS3, так как MediaTomb всего лишь транслирует поток. Используйте HandBrake или последний Avidemux. Создайте mp4-файл, убедившись, что вы используете «Normal Profile» или «High Profile» для видео. Вам, возможно, потребуется изменить размер видео для того, чтобы вертикальный и горизонтальный размеры были кратны 4-м (лучше 16-ти), иначе можно увидеть «бегущие кадры», как на старых телевизорах с отключённым VSync.

Я обнаружил, что маленькой виртуальной машины под управлением Ubuntu Server с 256 Мбайт оперативной памяти более чем достаточно, для вещания потока 1080p из моей мультимедийной коллекции на три различных устройства (одну PS3 и две приставки WD TV HD Live) при загрузке процессора около 40%. Это, конечно, в случае с предварительно перекодированным видео.

**Джейсон Фроби (Jason Froebe)**

**В** ответ на просьбу о статье на тему «Ubuntu/PS3 Медиа Сервер»: у меня получилось создать медиасервер из ПК основываясь на этом руководстве: <https://help.ubuntu.com/community/PS3MediaServer>. Богатство документации сообщества Ubuntu удивительно, даже для проприетарных технологий, и я хотел бы поблагодарить всех, кто этому способствовал. Я и сам надеюсь внести вклад переводя на Ложбан — искусственный язык, изучение которого людьми я бы очень приветствовал.

**Кэмерон Балливант (Cameron Bullivant)**

## Подкаст №11?

**С** нетерпением жду очередного выпуска моего любимого подкаста. Постоянно проверяю — не вышел ли, но увы. Можете сказать, когда следующий выпуск будет доступен?

**NUboon2Age**  
(с форума Ubuntu)

Отвечает Робин: *Full Circle Sidepod подкаст сейчас в работе и может выйти в ближайшие*

несколько дней. Мы же говорили, что выпуски будут иметь случайный и нерегулярный характер.

Редактор: я сейчас расстрою Робина, назвав вам дату выхода 11-го эпизода, — это будет в середине сентября 2010 года!

## Скачать все выпуски

В ижу, многие спрашивают, как загрузить все выпуски, не загружая каждый из них по отдельности. Поэтому я написал простой сценарий оболочки, чтобы помочь людям в этом.

Он просто создаёт папку в вашем домашнем каталоге с названием FullCircleMagazine и скачивает в неё все выпуски, начиная с 37-го и заканчивая 0-м. Он также переименовывает некоторые из выпусков, для их лучшей организации.

Очевидно, вы можете дополнить его своими собственными строчками, добавляя выпуски, вышедшие после этой статьи.

Скачайте сценарий по ссылке, пометьте его как исполняемый и запустите его в Терминале: <http://ubuntuforums.org/showthread.php?t=1513621>.

**Jake007g**  
(с форума Ubuntu)

## Спасибо!

Просто хочется сказать всем вам огромное спасибо за большую работу, которую вы делаете. Я стал вашим фанатом с самого начала, и мне не верится, что прошло уже три года. Уже 4-й год я пользователь Ubuntu GNU-Linux, и вы однозначно помогли мне на этом пути.

Я часто помогаю с переводом и должен признать, что это восхитительный и познавательный для меня процесс в чудесном мире Ubuntu.

Вы помогли найти этот захватывающий путь для меня, далёкого от программирования. А ещё я получил возможность увидеть машины с работающей Ubuntu на моей работе, и это — настоящее блаженство.

Что бы ни было, — ещё раз благодарю вас и продолжайте свою великолепную работу!

**Дэвид (David)**

## Full Circle Side-Pod №3 Где этот Невротический Намбат?

В этом выпуске: с мощной системой получаем огромный счёт за электричество.

Прошло какое-то время. Мы, возможно, в разгаре нашего летнего отдыха от Full Circle Podcast, так что это либо «Прощай, первый сезон!», либо «Привет и добро пожаловать во второй сезон!».

• Новости: Продукты умирают, Развод по-фэйсбуковски, Ещё больше исков.

• Интервью: Мэтт Гров (Matt Grove) из Miserware рассказывает об энергосберегающих возможностях приложения Granola.

• Советы эксперта: Редактирование подкастов Full Circle, часть 3-я — Окружение для редактирования.

<http://fullcirclemagazine.org>





# UBUNTU WOMEN

Автор — Penelope Stowe



Меня зовут **Лиэнн Огасавара** и я работаю в Canonical последние три года. Я занималась контролем качества и сортировкой багрепортов, поддержкой стабильных версий, а сейчас отвечаю за выпуск ядра для Ubuntu 10.10.



## Пенелопа Стоув: Как вы начали работать в Canonical и Ubuntu?

До работы на Canonical и Ubuntu, как и многие здесь, я была пользователем и фанатом этой системы. В то время я принимала участие в проверке качества ядра и его тестировании. Кстати, некоторые мои бывшие коллеги говорили о том, что есть открытая вакансия инженера по отладке ядра в Canonical. Нельзя было упустить этот шанс, поэтому я отправила своё резюме, скрестила пальцы и начала осваивать сортировку ошибок в ядре Ubuntu. Спустя несколько недель я получила

электронное письмо с приглашением принять участие в своём первом собеседовании, и теперь я здесь.

## Каково это быть ответственной за выпуск ядра для Ubuntu 10.10 и как это отличалось от вашей прежней работы в команде по отладке ядра?

Каждая работа отличается важностью и степенью ответственности. Будучи ответственной за выпуск ядра, я контролировала то, что войдёт в него. Эта работа включает в себя намного больше, чем отладка и тестирование. Также я была ответственной не только за выполнение своих собственных задач для этого релиза, ещё я должна была убедиться, что вся команда успешно справляется со своими задачами. Это требует куда больше организации, чем любая другая работа, которой я занималась.

Полагаю, что смена участников команды, выполняющих эту работу, только делает нас сильнее. У нас есть своя «автобусная теория», о которой мы часто упоминаем в команде. Если кого-либо завтра съедёт автобус, мы хотим быть полностью уверены, что другой член из команды сможет плавно включиться в работу и взять на

себя задачи и ответственность за своего коллегу.

## Чем из того, что вы сделали в Canonical/Ubuntu, вы больше всего гордитесь или что вам больше всего понравилось?

Независимо от работы, в которой я принимала участие, наиболее приятными для меня были те моменты, когда я могла исправить чьи-либо ошибки. Будь то просто принятые в апстрим исправления или добавление поддержки для устройства — очень приятно, когда кто-нибудь искренне благодарит вас за решение проблемы, с которой он столкнулся.

## Какое из событий вас больше всего порадовало?

Для меня очевидно, что наиболее волнующим было видеть выход Ubuntu 10.10 Maverick Meerkat! Я совершенно привязалась к ней с момента работы над ядром Maverick, она близка моему сердцу. Это было огромной вехой, ведь я следила за работой на протяжении всего цикла разработки, и я надеялась, что смогу испытать гордость и облегчение, когда она выйдет в свет.

## Над какими другими проектами в области открытого программного обеспечения вне Canonical/Ubuntu вы работали?

Если быть честной, то так много всего предстоит сделать в рамках Canonical/Ubuntu, что я даже не могу найти достаточно свободного времени, чтобы сосредоточиться на других проектах открытого ПО.

## Чем вы занимаетесь в свободное время? Есть ли у вас какие-нибудь увлечения, о которых вы хотели бы нам рассказать?

Я довольно активный человек и люблю проводить время вне дома. Я люблю бегать, кататься на лыжах, играть в гольф и тому подобное. Всё, что связано с активной физической нагрузкой и соревнованиями — это моё.

## Есть ли что-нибудь, о чём я вас не спросила, но вам хотелось бы рассказать?

Я только хотела поблагодарить журнал Full Circle за предоставленную мне возможность рассказать о себе. Я была безумно польщена, когда меня попросили принять участие в интервью, спасибо вам.



## ИГРОВЫЕ НОВОСТИ

Unreal Tournament 3 не выйдет на Linux: Марк Рейн, вице-президент компании Epic Games, подтвердил, что разработка UT3 для Linux прекращена и не будет продолжена в будущем.

**В** этом номере я продолжу обзор игр, отобранных для акции Humble Indie Bundle. Сегодня поговорим о **Gish**.

Gish — это двухмерный платформер, главным героем в котором является шар из смолы по имени Гиш. Он умеет находиться в нескольких физических состояниях: быть липким, скользким или твёрдым, а также он может прыгать. Эти способности позволяют Гишу карабкаться по стенам, прилипнуть к потолку, увеличивать вес, быстро скользить и протискиваться сквозь узкие щели.

Сюжет игры очень прост: Брея, подруга Гиша, была захвачена и спрятана где-то в глубине канализационных ходов. Всё, правда,

закончится хорошо, причём в наличии две альтернативные концовки. В каждой миссии имеется свой уникальный лабиринт и свои головоломки, причём решать их с каждым разом становится всё труднее. Я думаю, что игра поначалу покажется слишком сложной, так как не будет никакого обучающего уровня и технику управления Гишем придётся изучать самим, тем более надо учитывать то, что количество здоровья ограничено. В режиме кампании ограничено и количество жизней. И если вы потеряете их все, то игру придётся проходить сначала. Также вы потеряете одну жизнь при перезапуске уровня и при выходе из игры. Другой режим одиночной игры — Collection Games — является куда более интересным. Здесь вы должны будете пройти на время одну из нескольких карт на выбор. Играть несколько проще, чем в кампании, и намного интереснее. Каждый уровень захочется проходить снова и снова, стараясь улучшить свой рекорд. Если вы пройдёте всю кампанию и вам надоест играть в Collection Games, то, чтобы продлить удовольствие, можно

дополнительно скачать пользовательские карты.

Приятным сюрпризом стало наличие в Gish versus-режима. До знакомства с игрой я предполагал, что она будет только однопользовательской, но, как оказалось, здесь присутствует довольно неплохой мультиплеер. Играть предлагается друг против друга на одном компьютере. На выбор предложено несколько режимов боя — «сумо», «футбол», «жадность», «борцовская яма» и «драгрейсинг». Все они довольно интересные и, надеюсь, вам понравятся.

Графика в Gish хороша, но не более того. Саундтрек великолепный, вот только повторяется слишком часто. А в целом же, всё выглядит довольно симпатично.

Таким образом, Gish — это хороший платформер. Кампания, правда,

ложновата, поэтому лучше выбрать режим «collection games» — миссии будут короче и головоломки полегче. Мультиплеер также хорош и позволит вам наслаждаться игрой в компании с друзьями. По моему мнению, Gish — игра, которую хотя бы попробовать должен каждый.

**Рейтинг: 7/10**

### Плюсы:

Приятный режим «collection games»  
Неожиданно хороший мультиплеер.

### Минусы:

Слишком сложная кампания.



**Ed Hewitt**, (aka chewit в играх), заядлый PC-геймер, но иногда играет и в консольные игры. Он также состоит в команде разработчиков проекта Gfire (плагин Xfire для Pidgin)



# ВОПРОСЫ И ОТВЕТЫ

Автор — Gord Campbell

Если у вас есть вопросы, относящиеся к Ubuntu, присылайте их на: [questions@fullcirclemagazine.org](mailto:questions@fullcirclemagazine.org), и Gord ответит на них в следующем выпуске. Пожалуйста, опишите вашу проблему как можно более детально.

**В** Возможно ли записать потоковое аудио?

**О** Есть несколько способов, но пожалуй самым простым является приложение «Outrec». Инструкцию можно найти введя в Google запрос «outrec Ubuntu».

**В** На моём ноутбуке HP G62 не работает беспроводная связь.

**О** Подключите ноутбук к роутеру используя кабель и зайдите в меню «Администрирование > Драйверы устройств». Выберите драйвер Broadcom STA и щёлкните «Активировать».

**В** Я купил USB-аудиокарту, но после подключения она не заработала. Что мне делать?

**О** Перейдите в меню «Система > Настройки > Звук/Выход» и выберите опцию вывода звука на USB-устройство.

**В** У меня ноутбук Dell Inspiron 9400 с видеокартой ATI Radeon Mobility X1400. Он подключён к монитору с помощью VGA-кабеля. Когда я пытаюсь использовать этот монитор вместе с основным экраном, изображение начинает «дёргаться».

**О** Установите fglrx используя Synaptic, затем перезагрузитесь. ATI Catalyst Control Center теперь должен работать.

**В** Это правда, что Samba в 10.10 будет немного лучше для новичков?

**О** (Спасибо пользователю Dmizer с Ubuntuforums) Я не считаю, что Samba сейчас недостаточно хороша. Большинство проблем не связано напрямую с софтом. Многие проблемы возникают при настройке фаервола, разрешений и/или поверхностного понимания основ работы сетей.

**В** После установки sopcast, программа отлично запускается, но работают только 10% каналов из плейлиста. Среди китайских каналов (которые мне и нужны) работает только CCTV3, все остальные не работают.

**О** Я смог самостоятельно решить мою проблему, изменив сервер с <http://www.sopcast.com/gchlxml> на <http://www.sopcast.cn/gchlxml>. Теперь всё работает!

**В** После обновления Nvidia Xserver перестал распознавать мой монитор, выводя вместо названия монитора фразу «неизвестно». Кроме того, разрешение изменилось с рабочего 1600x1200 на 1024x768. Когда я вхожу под учётной записью гостя, Nvidia Xserver распознаёт монитор и с разрешением всё в порядке. В чём дело?

**О** Откройте терминал и введите:

```
sudo nvidia-xconfig
gksudo nvidia-settings
```

**В** У меня 2 Гбайтный /boot раздел (Ubuntu, Sabayon и Fedora), раздел для Sabayon ёмкостью 77 Гбайт, раздел Fedora ёмкостью 200 Гбайт, раздел для Ubuntu на 200 Гбайт. Сегодня было обновлено ядро Ubuntu, и в очередной раз возникли проблемы с загрузкой. Ubuntu отлично находит Fedora, но не видит Sabayon. Возможно ли сделать так, чтобы при обновлении меню GRUB, Ubuntu добавляла бы в него Sabayon?

**О** Скопируйте строки grub.conf, описывающие Sabayon в «/etc/grub.d/40\_custom». Дополнительную информацию можно найти в «The Grub2 Guide» на Ubuntu Forums.

## Советы

### Эти капризные разделы

Я недавно купил ноутбук HP G62, и Ubuntu на нём отлично работает. Но, чтобы настроить двойную загрузку Windows и Ubuntu,

пришлось хорошенько поработать.

HP (со своей «бесконечной» мудростью) разбивает жёсткий диск на четыре раздела, и все они первичные. Такая конфигурация не даёт нам «места для манёвра». Мы не можем с этим ничего сделать.

В планах было использование программ, которые работают только в Windows, поэтому я не мог просто стереть все разделы.

Названия четырёх разделов:  
Boot  
диск C:  
Restore  
HP\_Tools

В разделе Restore (13 Гбайт) содержатся установочные файлы Windows 7, необходимые для полной переустановки ОС. В разделе HP\_Tools находятся несколько утилит, которые, вероятно никогда не понадобятся. К счастью, у HP есть утилита, позволяющая записать раздел Restore на четыре DVD диска, поэтому раздел Restore мне больше не нужен (если я потеряю DVD, я, конечно, пожалею, что удалил этот раздел, но такова жизнь).

В Windows я запустил Проводник и перешёл к диску E: (HP\_tools). Я выделил все файлы и скопировал их. Затем я открыл диск C: и создал

новую папку «h-p». В неё я вставил файлы с диска E:.

Вернувшись к диску C:, я зашёл в его настройки и выбрал вкладку «Сервис», один из инструментов был — «Дефрагментация». Я запустил её, процесс для нового диска занял всего несколько минут.

Затем я открыл «Панель управления» и ввёл в поиск «диск», один из пунктов был «Создание и форматирование разделов жёсткого диска». Я зашёл в него, выбрал диск C: и нажал «Действие», «Все задачи», «Сжать том». После этих действий появилось 100 дополнительных Гбайт, которые до выполнения вышеописанных действий были не использованы.

Пришло время устанавливать Ubuntu.

Когда я дошёл до этапа подготовки диска, я выбрал ручную разметку диска. Открылся редактор разделов, где я разметил жёсткий диск так, как мне нужно. Я удалил разделы «Recovery» и «HP\_tools» и нажал «Применить». Остался только диск C: ёмкостью 153 Гбайт, остальное место было свободно. Из неразмеченной области я сделал расширенный раздел, который может содержать несколько логических разделов.

Я создал пять логических разделов:

первый, крохотный NTFS раздел «Restore», в котором не будет никаких данных и который будет служить «заглушкой» для имени диска в Windows. Второй, небольшой NTFS раздел (100 Мбайт) — «HP\_TOOLS». Затем я создал раздел для корневой файловой системы Ubuntu ёмкостью 13 Гбайт, отформатированный в ext3. Потом swar-раздел на 3,5 Гбайт. Оставшееся на диске место я целиком отвёл под раздел /home, так же с файловой системой ext3. После нажатия «Применить» процесс занял пару минут.

Я потратил много времени, но больше времени ушло на планирование, чем на осуществление. Если бы в HP правильно отформатировали диск, этого бы не понадобилось.

Я удивился, как быстро прошла установка. Это заняло меньше 20 минут (компьютер не был подключён к интернету во время установки, поэтому дополнительные пакеты не загружались). После установки я скопировал файлы из папки h-p обратно в раздел HP\_tools (диск E:).

Позже я напишу ещё одну статью, связанную со звуком. Но это история для следующего раза.

## Информационный партнёр

Русскоязычный интернет-портал, посвящённый операционным системам семейств UNIX и GNU/Linux, а также Free / Libre / Open Source Software. Уже на протяжении многих лет является одним из популярнейших в рунете новостных сайтов по соответствующей тематике.



# МОЙ РАБОЧИЙ СТОЛ

У вас есть шанс показать всему миру ваш рабочий стол. Отшлите изображение рабочего стола на: [misc@fullcirclemagazine.org](mailto:misc@fullcirclemagazine.org). Добавьте его краткое описание, спецификации компьютера и другие особенности ваших настроек.



Я пользуюсь Ubuntu начиная с версии 5.04. Сейчас я использую версию 10.04 и в общем доволен, хотя мой компьютер и не очень мощный!

Мне нравятся рабочие столы в светлых тонах. Я установил докбар AWN, он хорошо смотрится со светлой темой. Я использую Ubuntu на ноутбуке Toshiba Satellite с процессором Celeron 1,7 ГГц, 1,5 Гбайт оперативной памяти и SATA жёстким диском на 80 Гбайт. Надеюсь, вам тоже нравятся светлые рабочие столы!

**Лонг Нгуйен (Long Nguyen)**



Это моя Ubuntu 9.10 Karmic Koala, которая установлена на ноутбуке Dell 1435 Studio. На этом же компьютере установлена Windows Vista, но я люблю работать именно в Ubuntu — в ней так много возможностей. Тема — New Wave, иконки — Black and White 2 Gloss. Процессор Core 2 Duo, жёсткий диск ёмкостью 320 Гбайт и 3 Гбайт ОЗУ. Обои — Gnome Transparent.

Также я установил несколько скринлетов: часы, системный монитор и значок корзины. Ещё я немного изменил терминал — сделал его более прозрачным и светлым.

**Правин Кумар Сингх (Praveen Kumar Singh)**



Привет, я начинающий пользователь Ubuntu из Индонезии. Я пользуюсь Lucid Lynx на Dell Inspiron 1440. Хочу показать свой рабочий стол всем читателям Full Circle.

Вот как выглядит мой рабочий стол:

- Чёрные обои
- Сопка на правой стороне
- В качестве основного меню я выбрал Ubuntu System Panel
- На верхней панели Gnome Applet Global Menu
- Внизу экрана Gnome-Do

Конфигурация моего компьютера:

- Pentium Dual-Core CPU T4300 2,1 ГГц
- 1,9 Гбайт ОЗУ
- Видеокарта — Intel Corporation Mobile 4 Series Chipset Integrated Graphics Controller (rev 07)
- Версия ядра: 2.6.32-23-generic

**Фахрул Риджал (Fakhrul Rijal)**



Я пользуюсь Ubuntu всего неделю (до этого была Windows 7), но считаю её удобной и даже «элегантной». Ubuntu мне очень нравится.

На моей системе установлена тема Elementary, вместе с доком Docky. Эту тему, а так же обои, можно найти в «Центре приложений Ubuntu». Увы, я до сих пор не нашёл удобного средства ввода иероглифов, вроде Google PinYin (который работает только в Windows среде).

Модель ноутбука — Lenovo Y460, процессор Intel Core i3 M330 (2,13 ГГц), 2 Гбайт ОЗУ, ATI Mobility Radeon HD 5650 и Intel GMA HD, жёсткий диск ёмкостью 320 Гбайт и экран диагональю 14 дюймов. Всё отлично работает, за исключением невозможности переключения на Intel GMA HD.

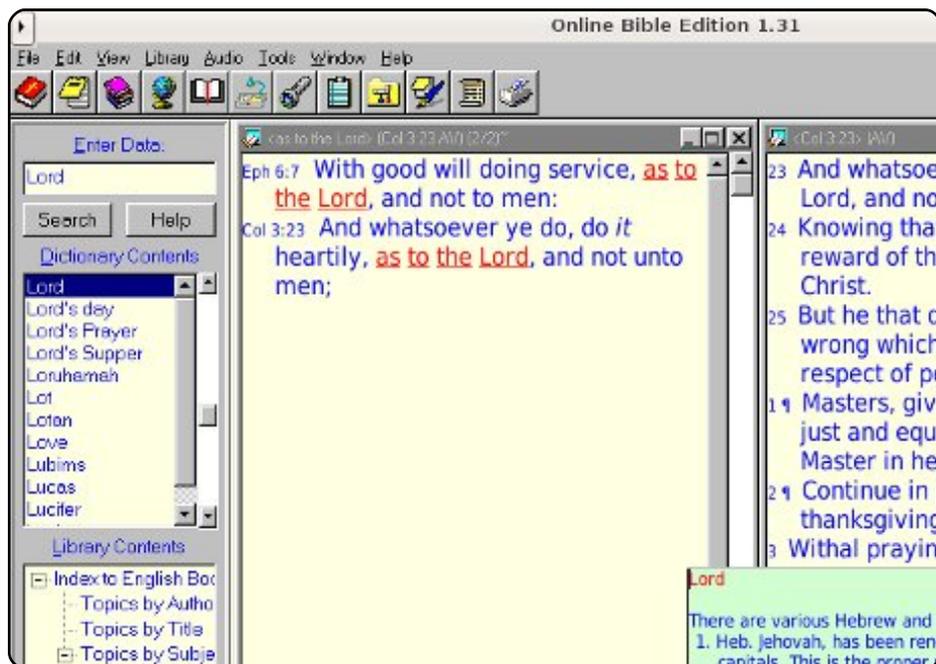
**wangshuo2008**

## Wine

Сайт проекта: <http://www.winehq.org/>.

Wine (раньше расшифровывалось как Wine Is Not an Emulator или, по-русски, Wine — не эмулятор) — это набор программ, который позволяет запускать программы из Windows в Linux без необходимости устанавливать Windows. Теоретически, он помогает сделать любые Windows приложения и игры совместимыми с Linux, взаимодействовать с файловой системой, другими программами, или проще говоря, позволяет программам работать. На практике, необходимы разные патчи, но даже и они не всегда гарантируют нормальную работу. Тем не менее, Wine — единственное необходимое приложение для работы некоторых программ.

Для установки Wine необходим пакет wine из репозитория universe.

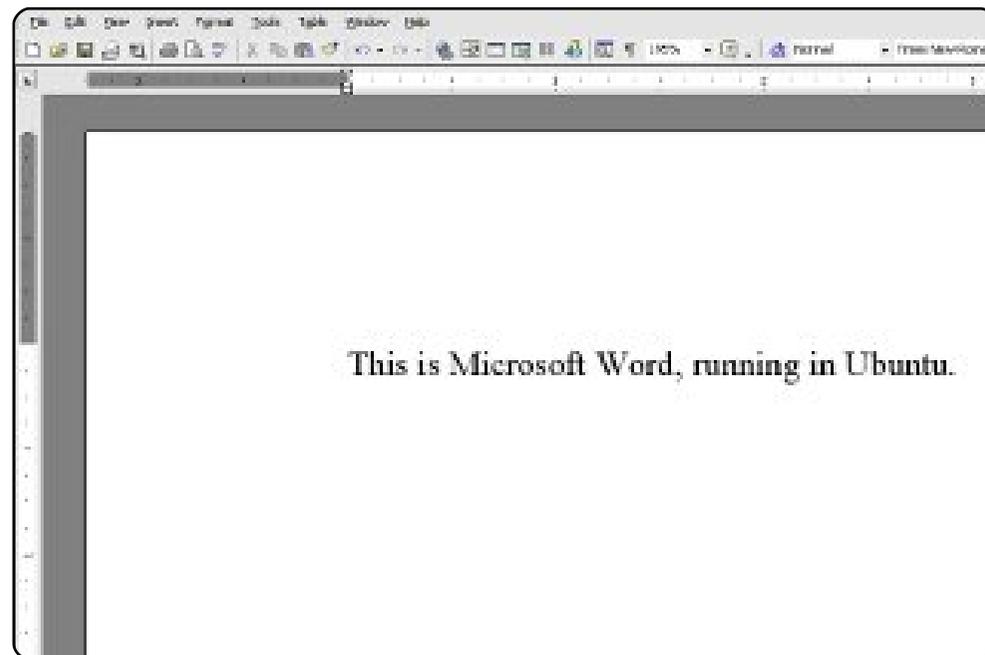


## CrossOver

Сайт проекта: <http://www.codeweavers.com/>.

Если вы разочарованы в возможностях Wine, но не хотите устанавливать ОС Windows, попробуйте CrossOver. Это платная программа, созданная компанией CodeWeavers, одним из главных коммерческих спонсоров Wine. Так как программа платная и использует закрытый код, она может успешно запускать намного больше приложений Windows. Она также поддерживает отдельный реестр и отдельные системные настройки для каждого приложения. Таким образом, если программа перестала функционировать, вы можете её удалить без ущерба для работы других приложений.

Существуют несколько версий Crossover. Их можно купить на сайте проекта. Для простой установки в Ubuntu поставляется deb-пакет.



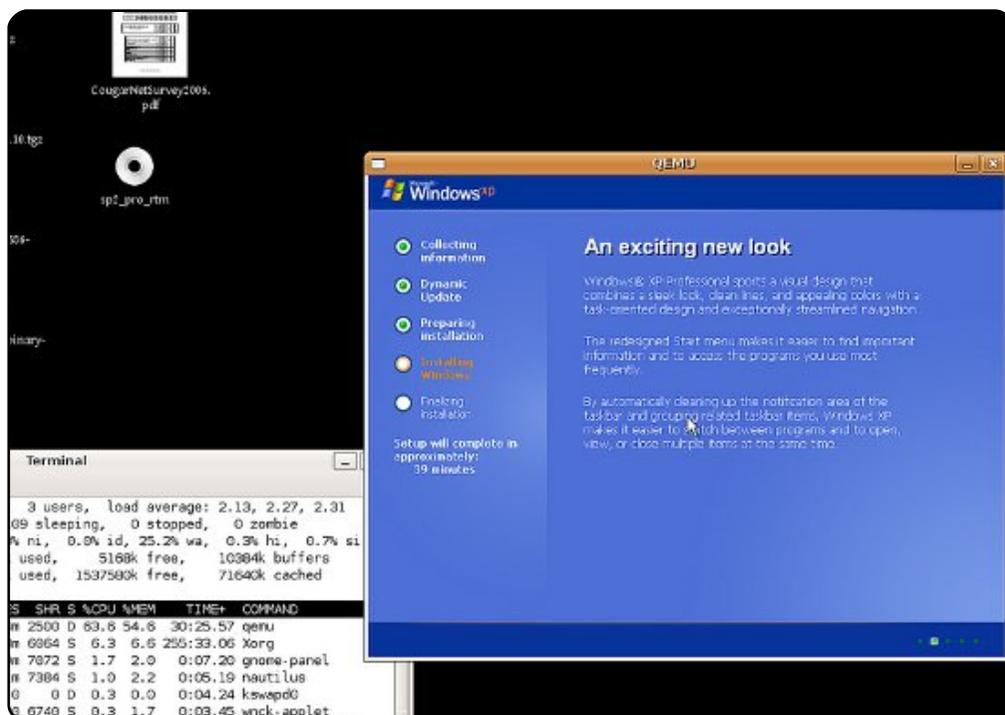


## QEMU

Сайт проекта: <http://www.qemu.org/>.

Для некоторых пользователей, в частности, тех, которые используют архитектуры, не поддерживающие Windows, виртуализации недостаточно. Им придётся перейти к следующему шагу — эмуляции. И в Ubuntu лучшей программой для этого является QEMU. Она поддерживает несколько режимов работы, приостановку и восстановление работы физического оборудования (USB устройства и сетевые карты) и обмен файлами через сетевое соединение. Вы даже можете установить удалённый рабочий стол для создания бесшовной виртуализации, что позволит работать с окнами в другой ОС как с отдельными приложениями Ubuntu.

Для установки QEMU используйте пакет `qemu` из репозитория `universe`. Инструкции по установке Windows XP находятся по адресу <http://url.fullcirclemagazine.org/ffe5fa>.



Русская команда переводчиков приглашает добровольцев для помощи в организации и наполнении русскоязычного раздела журнала Full Circle. На данный момент планируется вести постоянную колонку региональных новостей на тематику `opensource` и всего что с ним связано. Кроме того, хотелось бы порадовать русскоязычного читателя авторскими статьями на разные темы (программирование, переводы, дизайн, вёрстка и прочее), интервью с активистами из мира `opensource`. Будем рады любой помощи в этом направлении. По всем вопросам пишите на [fullcircle@ubuntu.ru](mailto:fullcircle@ubuntu.ru).





# КАК ПОМОЧЬ?

Мы постоянно ищем новые статьи для публикации в журнале Full Circle. Указания по написанию статей и переводу находятся на wiki-странице: <http://wiki.ubuntu.com/UbuntuMagazine>  
Пожалуйста, отправляйте статьи на: [articles@fullcirclemagazine.org](mailto:articles@fullcirclemagazine.org)

Если вы хотите прислать **новость**, пишите на: [news@fullcirclemagazine.org](mailto:news@fullcirclemagazine.org)

Свои **комментарии** об опыте в Linux присылайте на: [letters@fullcirclemagazine.org](mailto:letters@fullcirclemagazine.org)

**Обзоры** ПО и оборудования присылайте на: [reviews@fullcirclemagazine.org](mailto:reviews@fullcirclemagazine.org)

**Вопросы** для рубрики Вопрос-Ответ отправляйте на: [questions@fullcirclemagazine.org](mailto:questions@fullcirclemagazine.org)

**Снимки** Моего Стола следует присылать на: [misc@fullcirclemagazine.org](mailto:misc@fullcirclemagazine.org)

... или вы можете посетить наш **форум**: [www.fullcirclemagazine.org](http://www.fullcirclemagazine.org)

## ВЫ НУЖНЫ FULL CIRCLE!

Журнал — не журнал, если в нём нет статей, и Full Circle — не исключение. Нам нужны ваши Мнения, Рабочие столы и Истории. Ещё нам нужны Обзоры (игры, приложения и железо), статьи How-To (на любую тему о K/X/Ubuntu), любые вопросы и предложения, которые могут возникнуть. Присылайте их на: [articles@fullcirclemagazine.org](mailto:articles@fullcirclemagazine.org)

## Full Circle Team



**Редактор** - Ronnie Tucker  
[ronnie@fullcirclemagazine.org](mailto:ronnie@fullcirclemagazine.org)

**Веб-мастер** - Rob Kerfia  
[admin@fullcirclemagazine.org](mailto:admin@fullcirclemagazine.org)

**Отдел по коммуникациям** - Robert Clipsham  
[mrmonday@fullcirclemagazine.org](mailto:mrmonday@fullcirclemagazine.org)

**Подкаст** - Robin Catling  
[podcast@fullcirclemagazine.org](mailto:podcast@fullcirclemagazine.org)

### Корректоры

Mike Kennedy  
David Haas  
Lucas Westermann

И мы говорим спасибо Canonical, множеству команд переводчиков по всему свету и **Торстену Вилмсу (Thorsten Wilms)** за новое лого Full Circle.



# РУССКАЯ КОМАНДА FULL CIRCLE

## Как нас найти?

Страница журнала на ubuntu.ru: <http://ubuntu.ru/fullcircle>

Страница команды на launchpad: <https://launchpad.net/~fullcircle-ru>

Конференция на ubuntu.ru: [fullcircle@conference.ubuntu.ru](mailto:fullcircle@conference.ubuntu.ru)

Адрес электронной почты: [fullcircle@ubuntu.ru](mailto:fullcircle@ubuntu.ru)

## ВЫ НУЖНЫ FULL CIRCLE RUSSIAN!

Журнал всегда нуждается в переводчиках! Кто такой переводчик? Для Журнала это тот, кто со словарём и прочими вспомогательными инструментами готов переводить с английского на русский. У вас есть возможность переводить? Тогда милости просим в команду!

Журнал всегда нуждается в редакторах! Даже больше, чем в переводчиках! Кто такой редактор? Для Журнала это тот, кто свободно владеет русским языком: грамматика, пунктуация и т. п. У вас есть возможность заниматься редакторской вычиткой? Тогда милости просим в команду!

Хотите рассказать о своём проекте? Знаете новость, которая поразит русскоязычное сообщество Ubuntu и Linux? Может быть, вы знаете человека, который активно участвует в развитии Linux и opensource? Напишите нам! Мы будем очень рады статьям и идеям для нашей региональной рубрики.

Пишите на адрес электронной почты: [fullcircle@ubuntu.ru](mailto:fullcircle@ubuntu.ru)

## Над выпуском работали

- Александр «DarkMasterLonely» Суровкин
- Александр «hammermania» Маркевич
- Алексей Антипов
- Андрей Гадюков
- Андрей Якуш
- Антон «onto» Лашков
- Антон Колоченко
- Антон Рупаков
- Владимир «vladimirp» Полников
- Владимир Германов
- Вячеслав Курёнышев
- Дарья Майорова
- Дмитрий Перлов
- Дмитрий Фролов
- Евгений Бакин
- Иван «simply vankin» Анисимов
- Иван Шишкин
- Илья Дубков
- Илья Серков
- Любовь «Weblamer» Касьянова
- Максим Калинин
- Марина «sky\_cat» Ильина
- Олег «Eleidan» Кулик
- Олег «Yoda» Анисимов
- Руслан Андреев
- Тимур Тимирханов
- jack.swash.fullcircle
- MTiVi
- Nomicos
- Vladislav L Medvedev
- worsediablo