



Full Circle

AZ UBUNTU LINUX KÖZÖSSÉG FÜGGETLEN MAGAZINJA

2012 május - 61. szám.



NEW AUDIO FLUX
ÚJ RÉSZ A
SZABAD CC ZENÉBEN



DVD RIPPELÉS ÉS KÓDOLÁS NÉGY RENDSZER: IDŐZÍTVE ÉS TESZTELVE

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



Hogyanok



Python - 33. rész

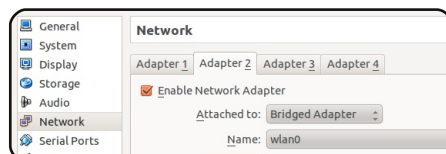
7

```
op - 15:52:05 up 16 days, 17:33, 2 users, load a
Tasks: 243 total, 4 running, 238 sleeping, 0 stc
Cpu(s): 32.0%us, 25.2%sy, 16.2%ni, 26.3%id, 0.2%wa
Mem: 15949272k total, 15835844k used, 113428k fre
Swap: 6048436k total, 1704k used, 6046732k fre
```

```
PID USER PR NI VIRT RES SHR S %CPU %MEM
1980 kevin 20 0 4469m 3.7g 3.6g S 66 24.6
1050 root 20 0 222k 17k 722k B 25 0.2
```

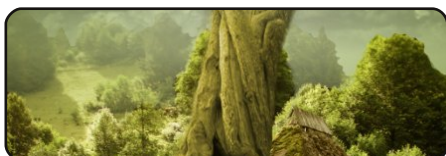
A TOP parancs

10



VirtualBox - Hálózat

15



GIMP - A Paszuly 2. rész

21



Inkscape - 1. rész

24



Grafika



Full Circle

AZ UBUNTU LINUX KÖZÖSSÉG FÜGGETLEN MAGAZINJA

Rovatok



Linux Hírek

4

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

Parancsolj és uralkodj

5



Linux Labor

29



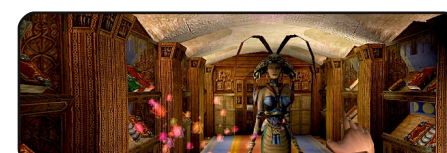
Hölgyek és az Ubuntu

XX



Audio Flux

50



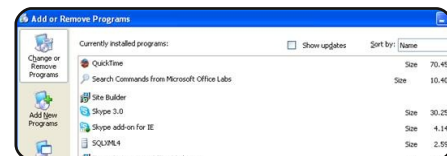
Játékok Ubuntu

51



Kávé

48



Közelebb a Windows-hoz

32

Vélemények

My Story - Full Circle Magazine

by Ronnie Tucker

Since I can't give away free party hats, or slices of cake, I thought I'd spend a page (or three) showing the process of how an issue of FCM is made.

Az én történetem

38



Az én véleményem

42



Szerintem...

43



Könyvajánló

45



Levelek

46



Minden szöveg- és képanyag, amelyet a magazin tartalmaz, a Creative Commons Nevezd meg! - Így add tovább! 3.0 Unported Licenc alatt kerül kiadásra. Ez annyit jelent, hogy átdolgozhatod, másolhatod, terjesztheted és továbbadhatod a cikkeket a következő feltételekkel: jelezned kell eme szándékodat a szerzőnek (legalább egy név, e-mail cím vagy url eléréssel), valamint fel kell tüntetni a magazin nevét ('full circle magazin') és az url-t, ami a www.fullcirclemagazine.org (úgy terjeszd a cikkeket, hogy ne sugalmazzák azt, hogy te készítetted őket, vagy a te munkád van benne). Ha módosítasz, vagy valamit átdolgozol benne, akkor a munkád eredményét ugyanilyen, hasonló vagy ezzel kompatibilis licenz alatt leszel köteles terjeszteni.

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



Köszöntünk a Full Circle Magazin újabb kiadásában!

Bejeztétek már a játszadozást a 12.04-gyel? Én már frissítettem a Kubuntumat 11.10-ről 12.04-re néhány nappal kiadása után, és el kell mondanom, minden gond nélkül ment. Bár, a letöltést ott kellett hagyni éjszakára, gondolom, a szerverek agyon voltak terhelve. Csillagos ötös a Kubuntu csapatnak. Remélem nálatok is rendben zajlott le a frissítés.

Ebben a hónapban nem lesz LibreOffice, Elmer egy kicsit elfoglalt a való életben. Ehelyett kaptok egy kiváló oktatást a TOP parancs használatáról. A top egy terminálban futtatható feladatkezelő alkalmazás. Robin Catling (a hiányzó podcast-ből) egy négyrészes cikksorozatot írt a VirtualBox hálózatkezeléséről. Ahelyett, hogy négy számon keresztül húznánk, belesúfoltam ebbe az egy számba. Ő is dilinyósnak titulált (egyéb más jelzők mellett), hogy egy cikkben adjuk ki. A GIMP-ről szóló cikksorozatomban összeadunk egy falut és az égigérő paszulyt, és amíg még az év elején járunk, az Inkscape-ben hóembert építünk. Szoftverteszt helyett egy könyvet nézünk meg ebben a hónapban. Olvasd el a cikket, és kattints a hivatkozásra a kedvezményért. Kizárólag a Full Circle olvasóinak!

Mint egy csapás a múltból, úgy tér vissza Nicola Capellini. Nicola olvasószerkesztő volt sok holdtöltével ezelőtt, most pedig egy szerzőknek szóló irányelv-gyűjteménnyel állt elő. Szintén hozott egy zenei cikket, ahol a Creative Commons hatálya alá eső muzsikákat (jövő hónap), oldalakat (ebben a hónapban) és szoftvereket mutat be.

Minden jót!

Ronnie

ronnie@fullcirclemagazine.org

A magazin az alábbiak felhasználásával készült:



Full Circle Podcast

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

Műsorvezetők:

Robin Catling

Ed Hewitt

Dave Wilkins



<http://fullcirclemagazine.org>



A „Quantal Quetzal” nevet kapta az Ubuntu 12.10



Mark Shuttleworth egy blogbejegyzésben bejelentette az Ubuntu 12.04 LTS, „Precise Pangolin” után következő 12.10-es Ubuntu változat kódnevét: „Quantal Quetzal”. Mint írta, a „Quality” (minőség) kódnevű fölösleges szószaporítás lett volna, hiszen „*Manapság minden kiadás esetén a minőség alapkövetelménynek számít*”.

A szuruku (quetzal) egyébként egy Nyugat-Mexikóban előforduló madár, jellegzetes irizáló zöld tollazattal rendelkezik.

Forrás: h-online.com

Kis PC, amin Linux és Android 4.0 is fut - csak 74 dollárért

Először megjelent a Raspberry Pi és a Cotton Candy, napjainkban pedig az MK802-es mikro-PC, egy 74 dollárba kerülő USB méretű eszköz.

Van benne egy egy magos 1.5GHz-es AllWinner A10 Cortex A8 ARM processzor, Android 4.0, 512MB-os nagy kapacitású DDR3-as memória és WiFi lehetőség.

Egy MALI400 grafikus feldolgozó egységgel az eszköz [...] 4 GB Flash tárhellyel rendelkezik, microSD slot-tal és két USB csatlakozóval van felfegyverzve: egy normál méretűvel, és egy mikróval. A videó kimenet 1080p-s HDMI, a felhasználó pedig az Android virtuális billentyűzet mellett/helyett használhat akár vezeték nélküli egeret vagy billentyűzetet is. Az egészben a legjobb talán az, hogy Ubuntu, Debian, vagy más Linux disztribúció is futtatható a microSD kártyáról.

Forrás: pcadvisor.co.uk

Megjelent a Linux Mint 13 „Maya” RC!



A Linux Mint 13 két kiadása közül a MATE 1.2 asztali változat egy produktív, stabil és érett csomag, míg a Cinnamon 1.4 egy vadi új, modern külsővel rendelkező rendkívül izgalmas alternatíva. Ez a kettő a létező legjobb asztali kiadás, tökéletesen beleillenek a Linux Mint környezetébe és nagyszerű alternatívát kínálnak a Gnome 2 felhasználóknak. A Linux Mint 13 ugyanakkor LTS (Long Term Support) kiadás, amely támogatása egészen 2017-ig biztosított.

Forrás: linuxmint.com



EPUB

Végre, a Full Circle mobil kiadása elérhető a letöltési oldalon. Jelenleg, van pár hiba az online kiadással, de reméljük, hogy ezek hamarosan megszűnnek. Ha bármilyen hibát találtok az epub fájlban, vagy a formázásban, dobjatok egy levelet Jensnek:

mobile@fullcirclemagazine.org

Nagy köszönet Jensnek, és a béta tesztelőknek, hogy lehetővé tették mindezt.

Google Aktualitások



A **Google Aktualitások** világszerte elérhető, szóval telepítések az Android/Apple eszkozitekre, keressetek rá a „full circle” szavakra (az alkalmazásban) és adjátok hozzá a 55-60-as számokat az apphoz. Vagy kattintsatok a linkekre az FCM letöltési oldalán.



Múlt havi cikkünkben feltettem a kérdést, vajon az olvasókat érdekelné-e egy részletes cikk a konfigurációs fájljaimról. A válaszok alapján úgy tűnt, van némi érdeklődés, így belinkelem a github-ra elhelyezett fájlakat, némi magyarázattal együtt, hogy mit csinálnak, és miért. A szkriptek itt találhatóak:

<https://github.com/lswest/dot-files/tree/master/C&C>

(Ez a könyvtár nem lesz frissítve, kivéve, ha javítanom kell valamit – a valódi fájljaim folyton változásban vannak.)

Egy képernyőmentés a rendszerről, példának:

<http://lswest.deviantart.com/art/March-2012-Screenshots-289550803>

Nem fogok minden egyes beállításról részletesen beszámolni, mert az egy nagyon-nagyon hosszú cikkhez vezetne, és a nagy része nem lenne hasznos a legtöbb olvasónak. Ehelyett, úgy érzem, a fájlok önmagukért beszélnek (és, amikről már szó volt előző cikkekben, azok-

hoz tettem utalást). Bármilyen konkrét kérdést a megadott email címen várok.

Ablakkezelő

Az `.xmonad.hs` fájl az ablakkezelőnek a konfigurációs fájlja (Xmonad), és csak annak fontos, aki ugyanezt használja. Ezt a `.conkyrc_dwm_bar` fájljal kombinálva hoztam létre a tálcámat (ez eredetileg DWM-ben használtam, innen a név).

Általános terminál beállítások:

A többi fájl kicsit általánosabb. Az `.Xdefaults` fájl tartalmazza a színeket és a beállításokat az `rxvt-unicode`-hoz. Használok Zshell-t is, így a `.zshrc` fájl egy kicsit részletesebb, mint egy hasonló `.bashrc` fájl. Amúgy használok Vim-Powerline szimbólumokat is (lásd az 59. számban), ezt ne felejtsetd el, ha használni akarod a PS1 promptomat.

Conky fájlok (az összes lua szkript a `scripts/` mappában van):

A `.conkyl_mpd` fájl létrehoz egy lua-alapú conky folyamatot a Music Player Daemon információival. Ezt

is át lehet venni, de csak annak hasznos, aki az MPD-t használja (habár, miért ne használná!).

A `.conkyrc` fájl a „fő” conky folyamatom egy kis rendszerinformációval. Egy lua fájl használ a félig átlátszó háttérhez, de könnyedén használható anélkül is.

A `.conkyrc_reminders` fájl egy felületet tartalmaz a pythonos Tenablek szkriptemhez (lásd a 46. számot). Felsorolássá formázza a szöveges dokumentumokat, a fájlneveket használva szakasznevekhez.

További szkriptek:

`Wallpapers.sh`, ami kiválaszt egy véletlenszerű hátteret egy megadott könyvtárból minden 15 percen (könnyedén bővíthető).

Mpd-info: egy szkript, ami a zenelejátszás állapotát és zeneszám információkat olvas be, majd megformázza egysoros conkyhoz.

Dvol: hangerőszabályzó szkript (dzen alapú képernyőkijelzéssel)

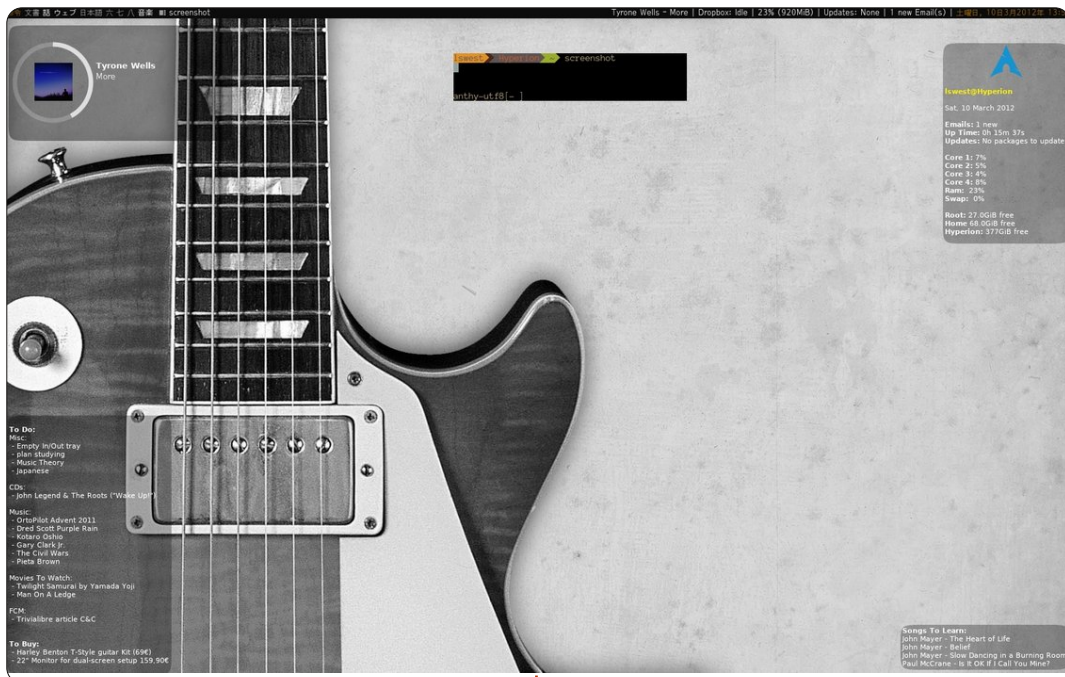
volstate: Egy szkript a hangerő állapotjelzéséhez, ami beolvassa az információkat (némított, vagy a hangerő százalékában megadva).

Mpd-cover: Egy szkript (amit nem én csináltam), letölti egy dalhoz az album információkat az MPD adatok alapján, és elmenti egy `.covers` mappába. Elég jól működik, hacsak nem találkozik fura szimbólumokkal vagy egzotikus zenékkal.

Packages-short: egy frissítés-figyelő szkript (a `pacman`-t használja, ami az `apt-get` alternatívája).

jDate: egy testreszabott japán nyelvű dátum és óra kijelző, amit conkyval és dzennel tálcaként használok.

Nagyjából ezek a konfigurációs fájlok, amiket használok. Soknak tűnhet (vagy kevésnek, attól függ, mihez vagy szokva), de elég sok beállítást tartalmaz. Időnként módosítok egy-egy fájl, vagy hozzáadok egy kisebb szkriptet, hogy megoldjak egy felmerülő problémát, de a lényeg nem változik. Hatékonyságban is ez a legjobb összeállításom



eddig. Tehát, ha szeretnétek minél hatékonyabban végezni a munkátokat, ajánlom a Conky-t a szükséges információk asztra írásához, és egy csempézős ablakkezelőt a munkavégzéshez.

Ha bármi kérdésed, hozzáfűznivalód vagy javaslatod van, küldj emailt az lswest34@gmail.com címre. Kérlek, írd a tárgyhoz, hogy „C&C” vagy „FCM”, így biztosan észreveszem a leveled. Ha bárki használja a konfigurációs fájljaimat, írja meg, miben találta hasznosnak (és miben módosította). Ki tudja? Talán valaki más is hasznosnak találja majd – vagy talán én keresek

régóta ilyen megoldást.



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

16x16 SUDOKU

A 16x16-os hálót töltsd ki 0 és 9 közötti számokkal és A és F közötti betűkkel úgy, hogy minden sor, oszlop, valamint 4x4-es mezőben csak egyszer szerepeljenek a számok 0 és 9, valamint a betűk A és F között.

				2	E	0		5		3	F	7				
				4	6		C		7	2		0	A			
	8	F				D	5					9	6	2		
7	5	D	2	B	9							6	E			
D		6	1	7					C		E	3		9	2	
9	E				8		D	B		4		5		1	7	
	7				9		6		A					8	4	
8					1		2	9		6				C	A	
	9	0			2		B	1		F					6	
5		3				7			6		B			F		
2	B		6		5		8	0		7				3	A	
F	1		7	D		4					A	2	9		B	
				A	6						9	1	D	4	2	5
			7	5	1				6	4				F	B	
			1	4		0	F		A		B	8				
				0	8	4		E		F	D	5				

A megoldás a 41. oldalon van

A rejtvényt a **The Puzzle Club** - www.thepuzzleclub.com - bocsátotta rendelkezésünkre.



Ezzel az Android SDK-t fogjuk beállítani a saját asztali Linuxunkon. Létre fogunk hozni egy virtuális Android eszközt, feltelepítünk rá SL4A-t és pythont, valamint csinálunk egy gyors tesztet is.

Figyelem, ez nem egy olyan dolog, amit 1 GB-nál kevesebb memóriával ellátott gépeken lehet futtatni. Az emulátor memóriaigénye meglehetősen nagy, 512 MB ram egy Ubuntuval felszerelt laptopon kevés volt: működött ugyan, de rendkívül lassan.

Itt egy gyors lista arról, hogy mit fogunk csinálni. Lépésről lépésre haladunk:

- Feltelepítjük a Java JDK6-ot.
- Telepítjük az Android SDK indító csomagot.
- Létrehozuk és beállítjuk az AVD-eket.
- Ellenőrizzük az AVD-t, telepítjük az SL4A-t és a Pythont.

Tulajdonképpen jó lenne az Eclipse és az Android ADT Eclipse plugint is feltelepíteni, de mivel ebben a sorozatban Eclipse-el nem foglalkozunk, ezért erről itt nem lesz szó. Amennyiben mégis szükség lenne rá, hasznos segítséget nyújthat a <http://developer.android.com/sdk/installing.html> honlap.

1. lépés - Java JDK 6

Azok alapján amit olvastam és próbáltam, a Sun kiadására van szükségünk. Az OpenJDK elvileg nem működik. A weben több információt is találsz erről, itt most csak azokat a lépéseket részletezném, amelyekre nekem szükségem volt. Írjuk be az alábbiakat egy terminálba...

```
sudo add-apt-repository
ppa:ferramroberto/java
```

```
sudo apt-get update
```

```
sudo apt-get install sun-java6-jdk
```

Ha ez megvan, módosítsuk a .bashrc fájlunkat: állítsuk be megfelelően a „JAVA_HOME” környezeti változót, hogy a dolgok rendben működjenek. Nyissuk meg mondjuk gedittel és a fájl aljára írjuk be:

```
export
JAVA_HOME="/usr/lib/jvm/java-6-sun-1.6.0.06"
```

Mentsük el a fájlt és lépünk tovább.

2. Lépés - Android SDK Starter Pack

Most kezdődik az igazi „móka”. Érdemes megnézni a developer.android.com/sdk/index.html oldalt, itt található az SDK. Töltsük le a legújabb verziót Linuxra, a cikk írásának pillanatában ez az android-sdk_r18-linux.tgz. Csomagoljuk ki az archívumkezelő segítségével valahová, én a saját home mappámba tettem. Minden közvetlenül ebből a mappából indítható, így nincs szükség külön telepítésre. Az én esetemben tehát az elérési út: /home/greg/android-sdk-linux. Irány tehát ez a mappa, majd ezen belül a tools. Lesz itt egy „android” nevű fájl, ami az aktuális SDK-t futtatja. Az egyszerűség kedvéért létrehoztam egy indítóírkont is az asztalomon.

Most jön az unalmas rész. Fut-

tassuk az android fájlt, ezzel elindítjuk az Android SDK Managert. Ellenőrizni fogja az elérhető platformokat és frissíti azokat. Figyelmeztetlek rá, hogy ez eltarthat egy ideig, így csak akkor indítsd el, ha van rá elég idő. Azt javaslom, hogy csak egyetlen platformot indíts el. Kezdetnek jó lesz mondjuk az Android 2.1, hiszen ha egy régi platformra fejlesztünk, az az újabb változatokon is problémamentesen működni fog (általában). Az eszközök (Tools) beállítására is szükség van, egyszerűen csak jelöljük be a két elemhez tartozó négyzetet és kattintsunk a telepítésre. A platform kiválasztásával és az eszközök beállításával már majdnem elkészítettük az első virtuális gépünket.

3. Lépés - Az első AVD létrehozása és beállítása

Visszatérve az Android SDK Managerhez, válasszuk ki a Tools-t a főmenüből, majd a Manage AVDs-t. Egy új ablak nyílik meg. Mivel ez az első alkalom, nem lesznek előre beállított virtuális eszközeink. Kat-

tintsunk a „New” gombra. Ezzel egy újabb ablakot nyitunk, ahol a virtuális Android eszközünk tulajdonságait állíthatjuk be. Egy egyszerű Android emulátor eszköz beállításához az alábbi lépésekre van szükséged:

- Az eszköz nevének megadása. Ez akkor válik fontossá, ha egynél több eszközt kezdünk el használni.
- A cél platform szintjének beállítása
- Az SD kártya méretének beállítása (lásd alább).
- A Skin felbontás beállítása.
- Az eszköz létrehozása.

A név szövegdobozba tehát írjuk be: „Test1”. A cél combo-boxban válasszuk az alábbi: Android 2.1 - API Level 7. Az „SD Card:” szövegdobozba írjunk 512-t és a legördülő menüben szerepeljen „MiB”. A „Skin” alatt a felbontás legyen 800x600. (Persze játszadózhatunk a többi beépített mérettel is.) Végül kattintsunk a „Create AVD” gombra. Hamarosan megjelenik egy üzenetablak amely tájékoztat arról, hogy az AVD létrejött.

4. Lépés - Az AVD tesztelése, az SL4A és a Python telepítése

Most végre jöhet egy kis szórakozás. Válasszuk ki az előbb létrehozott AVD-t és kattintsunk a Start gombra. A felugró párbeszédablakban kattintsunk a „Launch” gombra. Néhány perc várakozás után a virtuális eszköz létrejön a memóriában, valamint betöltődik és elindul az Android platform. (A folyamat felgyorsításáról később még lesz szó.)

Amint az AVD elindul és megjelenik a „home” képernyő, telepíthetjük az SL4A-t. A böngészőt, vagy a home képernyő google web kereső dobozát használva keressük meg az „sl4a”-t. A letöltések oldalán meg fogjuk találni a megfelelő linket: <http://code.google.com/p/android-scripting/downloads/list>.

Lapozunk az oldalon lefelé, amíg el nem érjük az sl4a_r5 linket. Nyissuk meg és érintsük meg az „sl4a_r5.apk”-t. Igen, érintsük meg és ne kattintsunk rá. Érdemes mos-

tantól így gondolkodnunk, ezáltal könnyebb lesz átállnunk erre a programozási módra. A letöltés most mindenesetre elindult. A felül megjelenő értesítő sávot talán érdemes lesz odébb tenni, hogy a letöltött fájlhoz férjünk. Érintsük meg, majd utána az „install” gombot is.

A fájl letöltése után két lehetőségünk van: megnyithatjuk, vagy a „Done” érintésével kiléphetünk a telepítőből. Most érintsük meg az „Open”-t.

Az SL4A el fog indulni. Valószínűleg egy párbeszédablak meg fogja kérdezni, hogy beleegyezel-e a használati adatok nyomonkövetésébe. Rajtad áll, hogy engedélyezed vagy elutasítod a műveletet. Mielőtt továbblépnénk, érdemes megismerni néhány billentyűkombinációt, amelyek megkönnyítik majd a munkát. Mivel nincs „valódi” Android eszközünk, az olyan gombok mint a Back, Home vagy Menu nem állnak a rendelkezésünkre.

Ezekre azonban szükségünk lesz a menüpontok közötti mozgások során. Itt van tehát néhány hasznos rövidítés:

Back - Escape
Home - Home
Menu - F2

Most a pythont fogjuk letölteni és telepíteni az SL4A-ra. Érintsük meg a Menü-t (nyomjuk meg az F2-t) és válasszuk a „View”-t, majd az „Interpreters”-t. Úgy tűnik, mintha semmi sem történt volna, de menjünk a Menü (F2) belül az „Add”-ba, majd görgessünk le és válasszuk a „Python 2.6.2”-t. Ez le fogja tölteni az alap Python csomagot Androidra. Telepítsük, majd nyissuk meg. Négy lehetőség közül választhatunk: Install, Import Modules, Browse Modules és Uninstall Module. Válasszuk az Install-t. El fog indulni a letöltés és az Androidra készült legújabb Python változat részei fel fognak települni. Eltart egy darabig.

Ha minden kész érintsük meg a Back-et (Escape billentyű) és lépünk vissza az SL4A Interpreters képernyőre. Mindenünk megvan már ahhoz, hogy végre Androidon Pythonozhassunk. Érintsük meg a Python 2.6.2-t és egy „standard”

Python shellt kapunk, ami teljesen olyan, mint amit az asztali gépeken megszokhattunk. Írjuk be az alábbi három sort a shellbe, egyszerre csak egyet. Minden alkalommal várjuk meg a „>>>” promptot.

```
import android

droid = android.Android()

droid.makeToast("Hello from
Python on Android")
```

Ha az utolsó sor után is Entert nyomunk, egy lekerekített dobozt láthatunk a shellen belül alul közepen, amely azt mondja „Hello from Python on Android”. Ezt csinálja a „droid.makeToast” parancs.

Megírtad az első Python scripted Androidra. Király, ugye?

Most készítsünk egy indítóikont az Android home képernyőjére. Érintsük meg a Home gombot (Home billentyű). Ha a 2.1-es platformot választod, megjelenik egy csúszka a képernyő jobb szélén. Más platformot választva lehet ez egy négyzet vagy egy apró négyzetekből álló téglalap is. Mindenesetre ezzel az Apps képernyőre juthatunk. Érintsük meg és keressük meg az SL4A ikont. Most egy

„hosszú érintés” (hosszú kattintás) következik, amellyel a parancsikont létrehozunk a Home képernyőn. Tegyük oda, ahová csak szeretnénk.

Ezután elkészítjük az első elmentett szkriptünket. Menjünk vissza az SL4A-hoz. Lennie kell ott egy minta szkriptnek, ami a Python 4 Androidhoz alapértelmezetten jár. Érintsük meg a Menu gombot és válasszuk az „Add”-ot, majd a listából a „Python 2.6.2”-t. Meg fog jelenni egy szkript szerkesztő. Felül van a fájlnev doboz, ahol „.py” végződés már alapból meg is jelenik. Alatta van a szerkesztő ablak, amelybe a programunk első két sora már be is van írva (dőlt betűkkel ebben az írásban is mellékeltem, ellenőrzés céljából. A mi első min-tánkban is szükség lesz erre a két sorra.)

```
import android

droid = android.Android()

Írjuk be az alábbi két sort a python kódunkba:

uname = droid.dialogGetInput("What's your name?")

droid.makeToast("Hello %s
from Python on Android") %
uname.result
```

Az első sor egy párbeszédablakot fog létrehozni (droid.dialogGetInput()), amely a felhasználó nevére kérdez rá. A választ a programunk az uname.result-ban tárolja el. A droid.makeToast()-ot már korábban is használtuk.

Nevezzük el a fájlt andtest1.py-nak és érintsük meg a Done-t, majd pedig a „Save & Run”-t. Ha minden működik, egy párbeszédablaknak kell felugrania, amely a nevedet kérdezi meg. Miután beírtad, egy figyelmeztetés fog megjelenni alul az alábbi szöveggel: „Hello neved from Python on Android”.

Ennyit mára. Kimeríthetetlenül sok dokumentáció érhető el ingyenesen az SL4A-ról. A következő alkalomig nyugodtan lehet ismerkedni a rendszerrel, kezdésnek ehhez javaslom a <http://code.google.com/p/android-scripting/wiki/Tutorials> címet.



Greg Walters a RainyDay Solutions Kft. tulajdonosa, amely egy tanácsadó cég a coloradói Aurórában. Greg 1972 óta foglalkozik programozással. Szeret főzni, túrázni, zenét hallgatni, valamint a szabadidejét családjával tölteni. Weblapja a www.thedesigntedgEEK.com címen található meg.



Hogyanok

Írta: Kevin O'Brien

A TOP parancs használata

A Linux használatának egyik nagy előnye, hogy elérhető néhány egyszerű eszköz ahhoz, hogy segítsen megérteni, mi történik a számítógépeddel, és diagnosztizálni a lehetséges problémákat. Az egyik leghasználhatóbb eszköz a top parancs. Kitérek majd néhány dologra, amit tehetsz, és talán megemlítek egy vagy két másik parancsot is.

Először is, hogy csak egy kitérőt tegyünk, van egy htop nevű alternatíva, és tervezek később kitérni rá. De a htop-ot általában telepíteni kell, mielőtt használhatnád, míg a topnak már a rendszereden kell lennie, ami jó kiindulóponttá teszi. A parancs használata egyszerű: csak nyiss egy terminált/konzolt, és gépeld be, hogy top. Az eredmény valami olyasmi lesz, mint ami a képen látható.

Sok információ van ezen a képernyőn, így beletelik egy kis időbe, mire végigmegyünk az összes opción. Amit azonnal láthatsz, hogy felsorolja a számítógépeden futó folyamatokat, és láthatod az egyes

```
top - 15:52:05 up 16 days, 17:33, 2 users, load average: 1.87, 1.75, 1.73
Tasks: 243 total, 4 running, 238 sleeping, 0 stopped, 1 zombie
Cpu(s): 32.0%us, 25.2%sy, 16.2%ni, 26.3%id, 0.2%wa, 0.0%hi, 0.2%si, 0.0%st
Mem: 15949272k total, 15835844k used, 113428k free, 308704k buffers
Swap: 6048436k total, 1704k used, 6046732k free, 8081796k cached
```

PID	USER	PR	NI	VIRT	RES	SHR	S	%CPU	%MEM	TIME+	COMMAND
1980	kevin	20	0	4469m	3.7g	3.6g	S	66	24.6	16951:08	VirtualBox
1058	root	20	0	232m	47m	7232	R	25	0.3	822:53.24	Xorg
14712	kevin	20	0	371m	35m	16m	R	16	0.2	3886:56	gtk-gnash
11545	kevin	20	0	371m	35m	15m	S	16	0.2	359:39.98	gtk-gnash
11442	kevin	20	0	722m	239m	32m	S	9	1.5	170:03.41	firefox-bin
11719	kevin	20	0	344m	19m	14m	S	8	0.1	176:54.61	gtk-gnash
4293	kevin	20	0	975m	97m	28m	S	6	0.6	786:30.65	plasma-desktop
8514	kevin	20	0	265m	22m	17m	S	2	0.1	0:00.26	ksnapshot
6745	kevin	20	0	423m	28m	18m	S	1	0.2	0:01.40	konsole
11585	kevin	20	0	341m	17m	12m	S	1	0.1	15:00.51	gtk-gnash
11608	kevin	20	0	343m	17m	12m	S	1	0.1	18:46.56	gtk-gnash
11657	kevin	20	0	342m	17m	12m	S	1	0.1	14:49.67	gtk-gnash
11718	kevin	20	0	343m	18m	13m	S	1	0.1	14:31.60	gtk-gnash
12488	root	20	0	451m	42m	25m	S	1	0.2	70:40.60	ksnapshot

folyamatok azonosítóját PID), ezek mennyi RAM-ot használnak, a CPU hány százalékát használják, a tulajdonosukat, stb. Majd látni fogsz mindenféle rejtélyes számot a lista felett. Mindegyikre kitérünk, vagy ebben a cikkben, vagy egy következőben, de hogy elérjünk addig, el kell kezdenünk!

A CPU-használat

Alapból a top a folyamatokat azok CPU-használatára szerint rendezi, az összes elérhető százalékában kifejezve. Ezt fontos tudni, mivel ha

a CPU-d eléri a maximumot, csökkent teljesítményt látsz. Ez megmutatkozhat a billentyűzetre illetve egérre való válasz késleltetésében, a hang vagy videó lejátszásnál lévő szaggatottságban, stb. A Kubuntu asztalomon beállítottam egy oldalsó panelt a CPU használatát és hőmérsékletét, a memóriahasználatot, a swap-használatot és hálózati forgalmat figyelő monitorokkal - hogy ellenőrizhessem ezeket a kritikus funkciókat, és megelőzhessem a kifogyásból származó problémákat. Láttam eseteket, ahol a CPU használata 100%-ra ugrott, és

ott is maradt (általában a Flash eredményeként, amely nem tud elég gyorsan leállni, de ez más tészta). Amikor ez történik, a top paranccsal gyorsan ellenőrizhetem, melyik alkalmazás problémás, így ki tudom lőni.

Az egyik szép dolog a top parancsban az, hogy interaktív mindaddig, amíg a terminálban futtatod. Így könnyen ki tudsz lőni egy folyamatot a k betű beírásával nyitott terminálban és futó toppal. Ez megnyit egy ablakot a folyamatlista felett, amely megkérdezi tőled, melyik folyamatot kell kilőni. Csak írd be a rosszul működő alkalmazás PID-jét, és eltűnik.

Ha most ránézel a számítógépeden futó top képernyőkéjére, talán észrevettél valamit. Azt mondtam, hogy a CPU-használatot az összes használat százalékaként adta meg. És ha alaposan megnézted, láthattad, hogy a százalékok több, mint 100%-ot adnak ki. Hogy lehet ez, kérdezed? Nos, a válasz az, hogy úgy tekint ezekre, mint annak a magnak a százalékaira, amelyben a folyamat fut. Mivel ez a számítógép



duplamagos, két processzora van, és az egyes folyamatokat arra a magra osztja ki, amelyikre akarja. Így én elméletileg 200%-ot is láthatnék, ha összeadnám az itteni számokat (bár ez rossz lenne, mivel azt jelentené, hogy elértem a maximumot). Ha 4 magos gépem lenne, elérhetném a 400%-ot, stb.

A prioritás és a nice szint

A nice szint ötlete az, hogy meghatározzuk, mely folyamatok kapnak több előnyt futáskor, és melyeket helyezünk háttérbe. Más szóval az, hogy beállítsuk a CPU-hoz való hozzáférés prioritását. Ezt úgy tesszük, hogy nice számot használunk, amely az NI oszlopban jelenik meg. A képernyőképen azt látod, hogy ezek a folyamatok mind 0 ni-

ce számmal futnak. Ez azt jelenti, hogy alapprioritással futnak, amit még sehogyan sem módosítottak. A nice számok -20-tól +19-ig terjednek, és a -20 a legmagasabb prioritás. Azt mondtam, hogy a 0 az alapérték, de ezt ellenőrizheted a rendszereden a nice parancs argumentumok nélküli futtatásával. Amit visszaad, az az alapértelmezett nice szint. Most abba hagyom ezt a témát, de ha többet akarsz tudni, itt van egy jó weboldal erről a témáról <http://www.ibm.com/developerworks/linux/library/l-lpic1-v3-103-6/>. Ez a cikk elmagyarázza, hogyan módosíthatod bizonyos folyamatok nice szintjét, ha ezt akard tenni.

A memória

A képernyőképen közvetlenül a

CPU- használati oszlop mellett van egy oszlop a memóriahasználatról, szintén az összes elérhető százalékában kifejezve. Ebben az esetben az történik, hogy a legtöbb CPU-t használó folyamat egyben a legtöbb memóriát is használja, ami nem szokatlan. De tegyük fel, hogy a folyamataidat a memóriafogyasztásuk sorrendjében akarod látni. Nos, ahogy korábban említettem, a top parancs interaktív. A rendezési sorrend módosításához csak üss egy nagybetűs O-t, miközben a parancs fut a terminálban. Ez egy képernyőnyi igen hasznos rendezési opciót hoz elő.

Ezt a képernyőt megnyitva leütöhetsz egy kisbetűs n-t, majd entert, és megkapod a százalékos memóriahasználat szerint rendezett listát. Vagy rendezheted máshogy, ha szükséges.

Ez is akkor hasznos, ha úgy érzed, hogy kifogysz a memóriából, és tudnod kell, hová megy. Ha egy folyamat váratlanul sok memóriát használ, ez határozottan jelzés lehet. Ez feltételezi, hogy van fogalmad róla, mi számít normálisnak ezekben a helyzetekben. A legjobb módszer ilyen érzék kifejlesztésére, hogy rendszeresen ellenőrzöd, és figyeled, mi történik. Az én esetemben manapság 16 GB RAM-mal építem a gépeimet, így nem várható, hogy tipikus esetben nagyon magas százalékos használatot látsz. Például éppen most tele van az alsó panelem a megnyitott programokra mutató programikonokkal (éppen most 18-cal), és a top kimenetét gyorsan átfutva úgy látszik, hogy az összes memóriát kb. 35-40%-os tartományában használom.

```
Current Sort Field: K for window L:Def
Select sort field via field letter, type any other key to return 
```

a: PID	= Process Id	v: nDRT	= Dirty Pages count
b: PPID	= Parent Process Pid	w: S	= Process Status
c: RUSER	= Real user name	x: COMMAND	= Command name/line
d: UID	= User Id	y: WCHAN	= Sleeping in Function
e: USER	= User Name	z: Flags	= Task Flags <sched.h>
f: GROUP	= Group Name		
g: TTY	= Controlling Tty	Notel:	
h: PR	= Priority		If a selected sort field can't be
i: NI	= Nice value		shown due to screen width or your
j: P	= Last used cpu (SMP)		field order, the '<' and '>' keys
* K: %CPU	= CPU usage		will be unavailable until a field
l: TIME	= CPU Time		within viewable range is chosen.
m: TIME+	= CPU Time, hundredths	Note2:	
n: %MEM	= Memory usage (RES)		Field sorting uses internal values.
o: VIRT	= Virtual Image (kb)		

```
top - 15:52:05 up 16 days, 17:33, 2 users, load average: 1.87, 1.75, 1.73
Tasks: 243 total, 4 running, 238 sleeping, 0 stopped, 1 zombie
Cpu(s): 32.0%us, 25.2%sy, 16.2%ni, 26.3%id, 0.2%wa, 0.0%hi, 0.2%si, 0.0%st
Mem: 15949272k total, 15835844k used, 113428k free, 308704k buffers
Swap: 6048436k total, 1704k used, 6046732k free, 8081796k cached
```

PID	USER	PR	NI	VIRT	RES	SHR	S	%CPU	%MEM	TIME+	COMMAND
1980	kevin	20	0	4469m	3.7g	3.6g	S	66	24.6	16951:08	VirtualBox
1058	root	20	0	232m	47m	7232	R	25	0.3	822:53.24	Xorg
14712	kevin	20	0	371m	35m	16m	R	16	0.2	3886:56	gtk-gnash
11545	kevin	20	0	371m	35m	15m	S	16	0.2	359:39.98	gtk-gnash
11442	kevin	20	0	722m	239m	32m	S	9	1.5	170:03.41	firefox-bin
11719	kevin	20	0	344m	19m	14m	S	8	0.1	176:54.61	gtk-gnash
4293	kevin	20	0	975m	97m	28m	S	6	0.6	786:30.65	plasma-desktop
8514	kevin	20	0	265m	22m	17m	S	2	0.1	0:00.26	ksnapshot
6745	kevin	20	0	423m	28m	18m	S	1	0.2	0:01.40	konsole

A képernyőképen látsz egy nagy memóriazabálót, de ez valójában várható. Ebben a pillanatban nyitva volt a VirtualBox, és futtattam egy virtuális gépet, amit úgy állítottam be, hogy 4 GB RAM-ot (és persze más erőforrásokat is) használjon. Így ebben az esetben azt láttam, amit vártam. De ha azt láttam volna, hogy a Firefox használ ennyi memóriát, tudnám, hogy az probléma, és azonnal leállítanám.

q mint Quit

Ha terminálban futtatod a top-ot, talán tudni akarod, hogy léphetsz ki belőle, és ez egyszerű, csak üsd le a q betűt (mint Quit), és visszajutsz a termináloed parancssorához. Kétféleképpen kaphatsz több információt: a régimódi módszer az, hogy begépeled a man top parancsot a terminálba, de az új, fejlettebb módszer az info top begépelése. Bár úgy gondolom, bármely módszerrel ugyanazt az eredményt kapod majd. A lényeg az, hogy ez egy gazdag parancs sok opcióval.

A rendszeradatok értelmezése

```
kevin@kimball:~$ uptime
14:50:28 up 17 days, 16:32, 2 users, load average: 1.63, 1.85, 1.92
kevin@kimball:~$
```

Megnéztük a top parancs alapjait, és a folyamatlisták vizsgálatára összpontosítottunk, hogy kiszűrjünk és kijavítsunk lehetséges problémákat. Ez persze nagyon hasznos dolog, de sok más hasznos rendszeradat is van a kimenetben. Emlekezz vissza az utoljára használt képernyőképre, hogy megjelenítsük a parancs kimenetét.

Most azokra a lista fölött lévő számokra akarunk összpontosítani, amelyek néhány nagyon hasznos rendszeradatot jelenítenek meg. Tehát induljunk fentről (szó szerint a topról):

1. sor, a fejléc

```
top - 15:52:05 up 16 days, 17:33, 2 users, load average: 1.87, 1.75, 1.73
Tasks: 243 total, 4 running, 238 sleeping, 0 stopped, 1 zombie
Cpu(s): 32.0%us, 25.2%sy, 16.2%ni, 26.3%id, 0.2%wa, 0.0%hi, 0.2%si, 0.0%st
Mem: 15949272k total, 15835844k used, 113428k free, 308704k buffers
Swap: 6048436k total, 1704k used, 6046732k free, 8081796k cached
```

PID	USER	PR	NI	VIRT	RES	SHR	S	%CPU	%MEM	TIME+	COMMAND
1980	kevin	20	0	4469m	3.7g	3.6g	S	66	24.6	16951.08	VirtualBox
1058	root	20	0	232m	47m	7232	R	25	0.3	822.53.24	Xorg
14712	kevin	20	0	371m	35m	16m	R	16	0.2	3886.56	gtk-gnash
11545	kevin	20	0	371m	35m	15m	S	16	0.2	359.39.98	gtk-gnash
11442	kevin	20	0	722m	239m	32m	S	9	1.5	170.03.41	firefox-bin
11719	kevin	20	0	344m	19m	14m	S	8	0.1	176.54.61	gtk-gnash
4293	kevin	20	0	975m	97m	28m	S	6	0.6	786.30.65	plasma-desktop
8514	kevin	20	0	265m	22m	17m	S	2	0.1	0:00.26	ksnapshot
6745	kevin	20	0	423m	28m	18m	S	1	0.2	0:01.40	konsole
11585	kevin	20	0	341m	17m	12m	S	1	0.1	15:00.51	gtk-gnash

Az első sorban a működési idő van. Valójában ezt az információt az uptime paranccsal is megkaphatjuk (fenti ábra).

Ez tehát sejteti, hogy a top parancs olyan információkat gyűjt, amelyek más parancsokból egyenként elérhetők, és összehozza őket egy nagyszerű csomagba. Ez nagyon kényelmes.

Így sorrendben azt látjuk, hogy az időpont 15:52:05, és a számítógép több, mint 17 napja működik. Éppen most két felhasználója van, ami normális. Az egyik felhasználó a root, de sosem szabad a szokásos tevékenységeket rootként végezni.

Ez veszélyes, és nem biztonságos gyakorlat. Amíg rootként vagy belépve, bármely szoftver, ami a gépeden fut, root-szintű jogokkal rendelkezik. A javasolt módszer az, hogy hozz létre egy rendes felhasználót, akinek nincsenek olyan magas szintű jogai, és úgy futtasd. Ebben az esetben ez a felhasználó kevin. Mellesleg az Ubuntu nagyon megnehezíti, hogy ezt bárhogy máshogy csináld. Ha magasabb szintű jogokra van szükséged, a sudo paranccsal adhatsz magadnak átmeneti jogokat.

A sor utolsó része a terhelés. Ez a 3 szám az előző 1, 5 és 15 perc terhelését adja meg. De mi a terhelés? Azoknak a folyamatoknak az átlagos száma, amelyek futtathatók, vagy nem megszakíthatók. Alapvetően, anélkül, hogy túl tudományosak lennénk, azt jelenti, mennyire foglalják le a CPU-t az idő nagy részében. De a csavar az, hogy ez nincs a CPU-k számához igazítva (normalizálva). Ez azt jelenti, hogy egy egyprocesszoros rendszer 1-es terheléssel az egész idő alatt terhelve van. De az én duplamagos rendszeremen soha nem jutottam 2-ig, így rendben vagyok. Ha 4 magos rendszered lenne, a mágikus szám 4 lenne, stb.

2. sor, a feladatok

Itt nincs semmi érdekes látnivaló. Az utolsó kategória, a zombi, úgy hangzik, mintha legalábbis érdekesnek kéne lennie, de valójában nem az. A zombik olyan futó folyamatok, amelyek befejezték a futást és hamarosan bezárulnak.

3. sor, a CPU(k)

Ez megér egy-két pillantást. Legutóbb a top parancs kimenetének alján lévő folyamatokat figyeltük, hogy lássuk, hogy valamelyik folyamat nem jelez-e kiugrást. Ebben a sorban az egyes folyamatok figyelése helyett a történések totálképét figyeljük. És itt nem kell aggódnunk azért, hogy hány magunk van, ezek a számok az összes magra vonatkozó adatokat összesítik.

Az első statisztika az %us, amely ebben az esetben 32.0%. Ez azon CPU-ciklusok százaléka, amelyeket a felhasználói folyamatok foglalnak le. Ez nem feltétlenül azokat jelenti, amelyeket személy indított el, olyan folyamatokat is jelenthet, amelyeket az Apache, MySQL stb. indított el. Ha a százalék nagyon magas, egy probléma

jele lehet, mivel más igényeket kell figyelembe vennünk. Példaként a következő statisztikai adat a %sy, amely azoknak a CPU-ciklusoknak hányada, amelyeket a kernel és más rendszerfolyamatok foglalnak le. Nyilvánvalóan kell néhány ehhez elérhető ciklus, vagy nem fog működni a számítógéped. A harmadik, az %id, az idő azon része, amikor a CPU üresjáratban van és ez minél magasabb, annál jobb (az ésszerűség határain belül, hiszen mindenképpen használd a számítógépet!). Amíg rendelkezésedre áll némi üresjáratidő, valószínűleg nincs gond. Ezt ellenőrizheted a negyedik adat, a %wa figyelésével. Ez annak az időtartamnak az aránya, amennyit a folyamatnak várnia kellett, hogy hozzáférjen a CPU-hoz. Ebben az esetben a .2% jó. Valószínűleg nem sokszor fogod ezt 0.0%-on látni, mivel a számítástechnika természete miatt a folyamatok versengenek a processzoridőért, de itt egy magas szám határozottan problémát jelezne.

A további adatok eléggé hanyagolhatók, mivel nagyon rejtélyes jelenségekkel kapcsolatosak, de utánuk nézhetsz a top man oldalán.

4. és 5. sor, a memória és a lapozás

Ezt a két sort legjobb, ha együtt tárgyaljuk, mivel kombinálnod kell ezeket az információkat, hogy kerrek legyen a történet. Amit tudnunk kell, hogy adott időben mennyi memóriát használunk és mennyi érhető el. Ez fontos, mivel a RAM hiánya a leggyakoribb oka a lassú és lomha számítógépnek. Ez néha teljesen más problémának látszik, ezért fontos, hogy a ránézzünk a valós adatokra. Például ha észreveszed, hogy a merevlemez állandóan "teker" (amit thrashingnek neveznek), azt gondolhatod, hogy merevlemez- vagy I/O problémád van, de valójában ezt leggyakrabban a RAM hiánya okozza. Amikor nincs elég RAM a jelenleg használt összes programkód és adat tárolására, egy részét kimásolja a merevlemezre (ezt kilapozásnak hívjuk), hogy helyet szabadítson fel más kód és adat számára. A helyet, ahová ezt az adatot másolja, swap területnek hívjuk. Így amikor a merevlemez állandóan teker, ez általában azt jelenti, hogy a kódot és az adatot állandóan swap területre írja, és onnan olvassa be, és több RAM megszüntetné ezt a problémát.

Nos, az egyik dolog, amit értened kell ennek az adatnak az értelmezéshez, hogy a merevlemezre való írás és az onnan való olvasás kb. 4 nagyságrenddel lassabb, mint a RAM-ból való olvasás és írás. Így minimalizálni akarod a swap használatát teljesítményi okok miatt. De mivel a RAM sokkal gyorsabb, mint a merevlemez, az operációs rendszer inkább azt használja, amikor csak lehetséges. Az egyik mód a dolgok felgyorsítására, hogy a kódot akkor is memóriában tartod, amikor a programot bezártad. Elvégre lehet, hogy újra megnyitod, és a RAM-ból való elővétele ezt nagyban felgyorsítja. Ezért az operációs rendszer a RAM-ban cache-el sok kódot, amit jelenleg nem használsz aktívan. Emiatt a feltüntetett RAM-használatból úgy tűnik majd, hogy az elfogyás határán vagy, de nem biztos, hogy ez a helyzet. Az összes adatot figyelned kell ennek kiértékeléséhez.

Ebben az esetben annak megjegyzésével kezdjük, hogy ennek a számítógépnek 15,949,272 kB-os RAM-ja van. Más szóval 16 GB, amit azért tudtam, mert épp ennyit telepítettem ebbe a gépbe. A következő szám pedig azt mondja, hogy gyakorlatilag a teljes 16 GB használ-

Hogyanok - A top parancs használata

latban van. Probléma? Nem igazán. Ha a második sorra nézel, azt látod, hogy 6 GB-os swap területem van, de alig használok belőle (Itt csak kevesebb, mint 2 MB RAM-ot használok). És az utolsó szám mondja el a történetet. A 16 GB-os RAM-omból a felét, 8 GB-ot használja a kód cache-eléséhez. Ha meg akarok nyitni egy programot, amely már a cache-ben van, nagyszerű, a kód már ott van, és gyorsan megnyílik. Ha másik programot akarok megnyitni, az operációs rendszer kitöröl némi kódot a cache-ből, hogy felszabadítsa a helyet, így nincs probléma.

Htop, az alternatíva

Én valójában a topot szeretem jobban, de néhány ember a htopot, és szerintem meglátod, miért. Néhány dolog esetén könnyebb vele dolgozni, főleg, ha néhány, folyamatokkal kapcsolatos feladatot kell elvégezned. De jegyezd meg, hogy ez alpból sok gépen nincs telepítve, így először telepítened kell. Ubuntu gépeken ezzel a parancssal telepítsd:

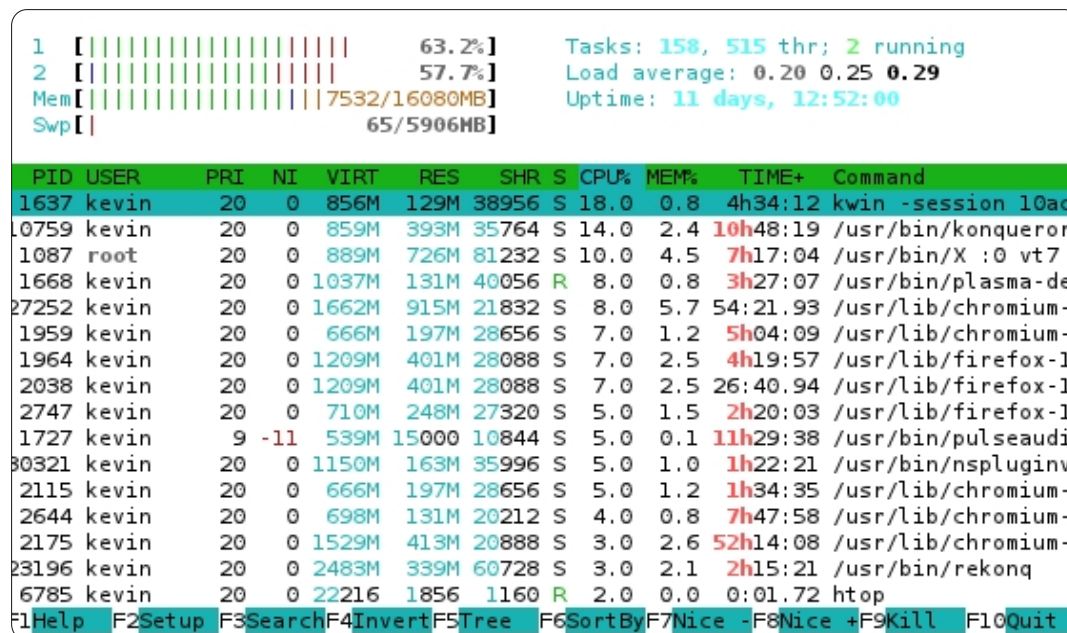
```
sudo apt-get install htop
```

Először is azt látod, hogy nagy-

jából ugyanazokat az adatokat jeleníti meg az egyes folyamatokról, mint a top parancs. A folyamatokat alpból még mindig a CPU-használat sorrendjében sorolja fel, itt is látod a PID-et, a felhasználót, a CPU%-ot és a MEM%-ot, éppen mint azelőtt. Látod a parancsot, amely elindította a folyamatot, a pusztá programnév helyett. A topal szemben a htopot vízszintesen görgetheted is a nyílbillentyűkkel.

A htopban van egy érdekes kiegészítés, amely az egyes CPU-k vagy magok CPU-használatának külön grafikai megjelenítése, ebben az esetben 1 és 2, mivel ez egy duplamagos gép. A memória és swap használatát pedig talán könnyebben olvasható módon láthatod. A működési időt, a terheléseket és feladatokat jobbra fent mutatja.

A htop valódi előnye akkor derül ki, amikor tenni akarsz valamit egy vagy több folyamatoddal. Egyszerűen használd a felfelé és lefelé nyilat a folyamat kijelöléséhez, majd használd az egyik alul látható funkcióbillentyűt. Például ha kijelölsz egy folyamatot, majd lenyomod az F9-et, kilöved a folyamatot. Az F7 (Nice -) leütése csökkenti a nice-szintet, azaz növeli a prioritást (igen, ez nem intuitív). Az F8 lenyo-



mása pedig csökkenti a prioritást a nice-szint növelésével. De légy tudatában annak, hogy egy valóban magas prioritás folyamathoz rendeléséhez root jogokra lesz szükséged, például a következő parancs használatával:

```
sudo htop
```

Személyesen én nem látom sok értelmét, hogy ezzel babráljak, de a legrosszabb, ami megtörténhet, hogy újra kell indítanod a gépedet, ha nagyon eltolod.

A többi funkcióbillentyűvel gyorsan módosíthatod a sorrendet, a rendezendő mezőt stb.

Összességében úgy gondolom, hogy a htop nagyon hasznos, de két okból hajlamos vagyok a topot gyakrabban használni. Az első az, hogy szeretem a részletesebb információkat, amiket nyújt nekem. A második pedig az, hogy tudom, hogy valószínűleg bármely rendszeren elérhető lesz, amihez leülök, míg a htopot telepíteni kell, és ez működő Internet kapcsolatot jelent, ami nem biztos, hogy lesz. De általában ez a két parancs nagyrészt ugyanarra való, és elengedhetetlen kiegészítője a Linuxos eszközkészletednek.



Minden ott kezdődött, amikor egy teszt Wordpress példányt kellett futtatnom. A könnyebbik fele az Ubuntu 11.10 szerver telepítése volt vendégként a Virtualboxba. Majd rájöttem, hogy sokkal kevesebbet tudok a hálózatokról mint gondoltam, ez a téma tele van csomagokkal, switchekkel és útválasztással. Még ennél is kevesebbet tudtam a VirtualBoxon belüli hálózatról, ahol minden dolog szoftveresen virtualizált. Több próbálkozás és hálózat összeomlás után a küldetést teljesítettem és, hogy tanulj a hibáimból, itt van amit csináltam.

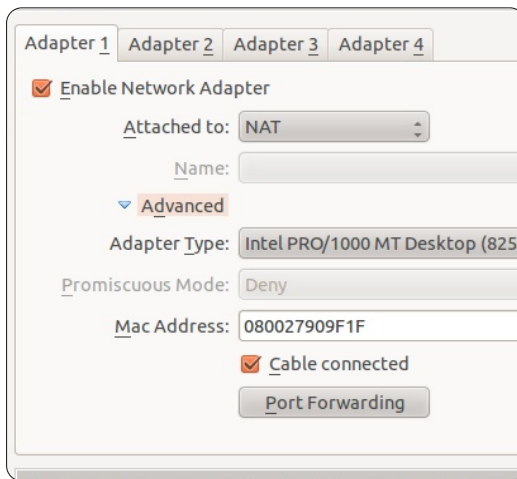
VirtualBox hálózati beállítások

Bármely, 3.0-nál magasabb verziójú VirtualBox telepítésekor hasonló felületet és képességeket fogsz látni.

Kattints rá bármelyik telepített virtuális gépre majd klikkelj a Konfigurálás -> Hálózat pontra. Ez az alapértelmezett nézet. Bármely

lyik virtuális gépnek maximum négy hálózati csatolója lehet - amiket bármikot aktiválhatsz. A legtöbb esetben csak egyre van szükséged. Általában, amikor virtuális gépet készítesz, a beállításokban meg kell adni, hogy láthatja-e az internetet.

Szükséged lehet több, különböző típusú csatolóra vagy ugyanolyanokra csak más beállításokkal, attól függően hogy hogyan és milyen hálózatokhoz - virtuális és fizikai - csatlakozik a gép.



Ahhoz, hogy a virtuális webszerverem futtassa a Wordpresst a dolgok kicsit bonyolultabbak. Tehát kezdjük. A csatoló típusa határozza

meg a hardver típusát a virtuális gépemben (VM). A VirtualBox a lehető legjobban megpróbálja összekötni a virtuális csatolót a gazdagép fizikai csatolójával. Nyisd meg a Haladó panelt a további beállításokhoz. Most sorban végigme gyünk a beállításokon, a csatoló típusával kezdve.

Csatoló típusa: A VirtualBox megpróbálja emulálni a legismertebb hálózati kártya típusokat amikhez vannak elérhető illesztőprogramok. PCnet-FAST III az alapértelmezett választás, ennek ellenére legtöbbször az Intel PRO/1000MT-t választom, ha jobb kompatibilitást akarok az Intel hardverrel. Két verziója van, magasabb átviteli sebességgel, ha éles környezetben akarod használni a VM-edet. Az asztali felhasználóknak nem kell aggódniuk. Ha problémád akad valamelyik csatolóval, próbálj ki egy másik csatolót, akár a Pcnnet-FAST II-t is, régebbi gépekhez.

Mód: A meglehetősen jól hangzó „Kevert mód” (Promiscuous Mode) beállítással fog a virtuális switch megfelelően viselkedni az

Belső csatoló, Bridge-elt kártya és Host-only kártya módban. Itt beállíthatod, hogy a VM-ed hálózati kapuja csak a többi virtuális gépeknek vagy mindenhol elérhető legyen vagy csak egy bizonyos gépről. A kevert módhoz a felhasználók 99%-ának sose kell nyúlni, de van olyan eset ahol diagnosztizálnod kell a hálózati problémákat.

MAC cím: A Media Access Control rövidítése. A MAC cím egy hardveres cím, amivel egyértelműen lehet azonosítani minden hálózati erőforrást vagy a hálózat egy tagját. Ez egy egyedi, megváltoztathatatlan szám, amit minden fizikai hálózati csatoló tartalmaz. A VirtualBox generál egy MAC címet a virtuális gép hálózati kártyáinak.

Van egy kis gomb jobb oldalon, hogy újra generáld a MAC címet. Amikor klónozzod a virtuális gépet, ez a gomb kell, hogy egyedi MAC címe legyen a virtuális hálózati kártyának, hogy az eredeti mellett futhasson.

A kábel bedugva doboz ugyanazt csinálja mintha csatlakoztatnád



vagy kihúznád a fizikai kábelt. Ez a beállítás csatlakoztatja a virtuális csatolódat a virtuális hálózathoz. Ez különbözik a felül lévő Hálózati adapter engedélyezése doboztól, ami beilleszt vagy eltávolít hálózati csatolókat a virtuális gépedből.

Végül a Port továbbítása gomb megnyit egy másik dialógust, amiben megadhatasz forgalmi szabályokat a csatolónak. például a különböző csomag típusokat hogyan irányítsa a gazda és vendég rendszer között. De ez csak akkor lehetséges ha a következőkben tárgyalt hálózati beállításokat használod. Ezt a „Csatlakoztatva ide” opció határozza meg (társával, a Név opcióval együtt). Ez pedig a VirtualBox gyenge pontja, és ezért voltam bajban a kísérletem elkezdésekor.

„Jönnek a sárkányok”

Négyféle hálózathoz csatlakozhatsz, és sok lehetséges kombinációja van a beállításoknak. Itt úgy tűnhet, hogy a VirtualBox hálózatokhoz valamiféle középkori varázslat kell. De a céloknak megfelelő beállításokat követve, a cél elérése egyszerű. Sok, és többféle helyes megoldás létezik a céloknak eléréséhez, de minden más úgy tűnik,

kudarca van ítélve. Én tudom...

Csatlakoztatási lehetőségek

Négy, működő beállítás van:

- Hálózati címfordítás (NAT), ami az alapértelmezett beállítás.
- Bridge-elt kártya
- Host only kártya és
- Belső csatoló.

A „Nem csatlakoztatott” is opció, de ez hibakeresési célokra való. A VirtualBox jelzi a vendég rendszernek hogy a hálózati kártya jelen van, de nincs kapcsolat.

Hálózati címfordítás (Network Address Translation, NAT)

A NAT engedélyezi a vendég gépnek hogy kimenjen az internetre, de mivel privát IP címe van, se a gazda, és természetesen a hálózat többi tagja sem látja. Ezzel böngészheted a netet, letölthetsz állományokat és e-maileket olvashatsz a vendég rendszerben, de a külvilág sosem lesz képes közvetlenül kommunikálni a vendég rendszerrel.

Amikor a vendég rendszer küld egy IP csomagot egy távoli gépnek,

a VirtualBox NAT szolgáltatása elfogja a csomagot, kiválogatja a TCP/IP szegmenseket, megváltoztatja az IP címet a gazda gép IP címére majd elküldi. A külső világ csak a gazda gép IP címét látja. A vendégnek szánt válaszokat a gazda gép kapja, majd továbbítja a vendég gépnek.

Például az otthoni hálózaton a te géped és a többi fizikai gép címe tipikusan a 192.168.x.x tartományba esik. A VirtualBox NAT csatolójának címe 10.0.2.1-gyel kezdődik és egészen 10.0.2.24-ig folyamatosan nő, ez az, amit alhálózatnak hívnak. Ezt általában nem csatoljuk a fő hálózathoz, így az alhálózat elérhetetlen a gazda gépről. A vendég gép kinézhet az internetre szoftver frissítésekért vagy böngészhet a neten, de a hálózatod többi tagjának láthatatlan marad.

A VirtualBox kézikönyve egy kicsit világosabb:

„NAT módban a vendég hálózati csatolója alapértelmezetten a 10.0.x.0/24 IPv4-es tartományba kerül, ahol az x megfelel a NAT csatoló példányának + 2, tehát az x értéke 2 amikor csak egy NAT példány aktív. Ebben az esetben a

vendég a 10.0.2.15 címet kapja, az átjáró 10.0.2.2 és a névszerver a 10.0.2.3-as címen található” (Oracle Corp., 2012, 9. fejezet).

A NAT hasznos, amikor nem igazán érdekel, hogy milyen IP címet használ a vendég, tehát a lényeg hogy egyedi. Több beállítandó opció van, ha továbbítani akarsz forgalmat, vagy elérhetővé akarsz tenni egy szolgáltatást, pl. egy webszervert a kinti világnak. Továbbá nem tudod engedélyezni fájlok és könyvtárak megosztását a hálózaton.

Bridge-elt kártya

A Bridge-elt kártya beállításánál a virtuális géped úgy viselkedik mint bármelyik másik számítógép a hálózatban, ahol a gazda gép lakik. A bridge-elt kártya hidat képez a virtuális és fizikai hálózat között. A külső világ közvetlenül kommunikálhat a vendég rendszerrel.

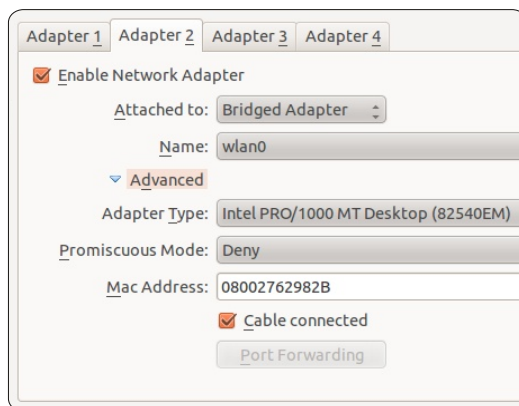
A Bridge-elt kártya a gazda rendszer alapértelmezett hálózati eszközén keresztül kapja az IP címet a fizikai hálózatodban. A VirtualBox csatlakozik az egyik telepített hálózati kártyához és közvetlenül cseréli a hálózati csomagokat:

hidat képez a fizikai és virtuális hálózat között. Átlagos használatkor az általános 192.168.x.x tartományból próbál IP címet kérni a routertől, tehát a virtuális géped a hálózat többi tagjának pontosan úgy néz ki mintha egy valódi vas lenne a hálózatban.

Lehet hogy több aktív hálózati eszköz van a gazda rendszerben: például a laptopomnak van vezeték Ethernet portja (eth0 néven) és van vezeték nélküli kapcsolata (wlan0 néven) is. A név opcióval kiválaszthatod hogy melyik eszközön keresztül építse a hidat a VirtualBox.

Az én esetemben a vezeték nélküli (wlan0) csatolót használtam mert ez csatlakozott a routerhez, míg a az eth0 nem volt csatlakoztatva.

Tehát, az én gazda rendszerem csatlakozott mint 192.168.0.2, amit a router osztott ki. Az áthidalt virtuális gép elkérte a saját IP címét a routertől, ami 192.168.2.6 lett, mit sem tudva arról, hogy a VirtualBox a gazda rendszeren keresztül bonyolítja a forgalmat. A virtuális gépem csak egy újabb eszköznek látszódott a helyi hálózaton. Ha a gazda rendszert is beleszámolom,



akkor a három hidat használó VM géppel együtt négy gép volt látható a fizikai hálózatomban.

Gyere közelebb, van még több is..

A NAT hasznos, mert megvédi a vendég rendszert hogy az internetről a nagyközönség is elérje. De mivel mi el akarjuk érni, ezért be kell állítanunk a port továbbítást, hogy elérjük a gazda rendszerről (néhány vendég rendszeremen kiszolgálók is vannak). A bridge-elt hálózattal ugyan elérhetőek a vendég rendszerek, de így védtelenek is.

Ha az az eszköz, amivel eléred a hálózatod (legyen az router, switch vagy konfigurációs beállítások az internet szolgáltatódnál) nem ad több mint egy IP címet, biztosan nem fogod tudni használni a bridge-elt hálózatot.

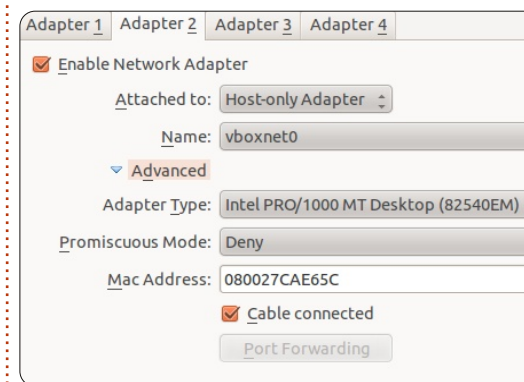
Host-only kártya

A Host-only kártyával a virtuális gépek egymással tudnak kommunikálni és a gazdagéppel de a külvilággal nem. A Host-only kártya a saját hálózati eszközt, a vboxnet0-t használja, hogy beállítsa az alhálózatot és IP címet foglaljon a vendég gépeknek. A vendég rendszerek nem kommunikálhatnak a külvilággal, mivel nincsenek fizikai eszközök csatlakoztatva. A Host-only korlátozott szolgáltatást nyújt, ami akkor hasznos mikor privát hálózatokat építesz VirtualBox-ban a vendégeidnek.

A többi virtualizációs termékkel ellentétben, a VirtualBox NAT nem hidalja át a gazda rendszer alapértelmezett hálózati eszközét, tehát nem lehet közvetlenül elérni a NAT-olt gépet és nem lehet elérni az alkalmazásokat és adatokat a vendégen. Nézzünk meg egy példát.

Általában a gazda rendszernek van egy saját hálózati címe, amivel elérni az internetet, általában 192.168.0.101. Host-only módban a gazda gép lesz a virtuális router, aminek 192.168.51.1 IP címe lesz. A gazda létrehoz egy belső, helyi há-

lőzatot, amire az összes Host-only módban csatlakozó VM kapcsolódik. A vboxnet0 csatoló kér egy IP címet 192.168.56.101-től 254-ig, de ezt az alapértelmezett IP cím foglalást bármikor megváltoztathatod ha akarsz.



A Bridge-elt kártyához hasonlóan, a Host-only más címtartományt használ. Könnyen beállíthatod a vendég gépeknek hogy DHCP-n (dinamikus foglalás, ami eléggé különbözik a manuális beállítástól) keresztül foglalják a VirtualBox által megadott IP címeket.

Továbbá a Host-only hálózatnak a gazda és vendég rendszerben nincs átjárója az Internetre. Egyszerűen csak összekapcsolja a vendég rendszereket a gazdával, mint egy hálózati switch. Mivel a Host-only csatolón nem érik el a vendégek az internetet, a vboxnet0 nem az alapértelmezett átjáró, ráadásul

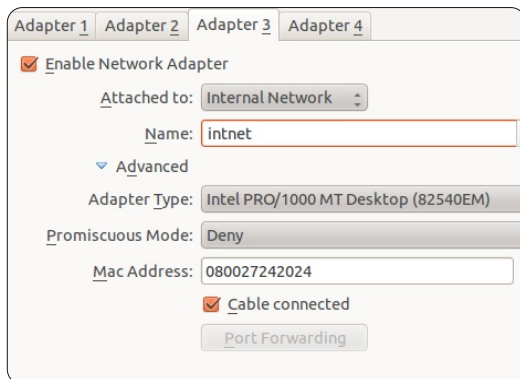
a vboxnet0 jól megoldja a hálózatot a gazda és a vendég gépek között, nem tudod kívülről elérni a gépeket, nincs port fordítás, tehát szükséged van egy NAT-oló vagy Bridge-elt csatolóra, hogy mindent elérjenek a vendég rendszerek.

Belső csatoló

Ha azt szeretnéd, hogy több vendég rendszer kommunikáljon egymással a gazdán keresztül, de semmi mást, akkor a belső csatolót kell használnod. Habár a Bridge-elt hálózatot is használhatod, de a belső csatolóval ez biztonságosabb. Bridge-elt hálózatnál minden csomag, amit elküldött vagy fogadott a fizikai hálózati csatoló a gazda rendszeren, tehát a teljes forgalom egy hálózatvizsgáló szoftverrel megfigyelhető.

A belső hálózat opció a Virtual-Box kézikönyve szerint egy „szoftver alapú hálózat, amiben a kiválasztott virtuális gépek láthatják egymást, de se a gazda rendszer szoftverei, se a külső világ nem férhet hozzá.” Ez biztosít egy hálózatot ami a gazda és a virtuális gépeket tartalmazza, de semmilyen forgalom nem megy át a gazda fizikai hálózati csatolóján – a

VirtualBox hibátlanul szimulálja a hálózati switch-et. Amit így kapsz, egy privát LAN, csak a vendég rendszereidnek, bármilyen külső hozzáférés nélkül, ami nagyon biztonsá-



gossá teszi. A lehetséges használat között lehet talán szigorúan titkos fejlesztői szerver és kliens, szoftverbiztonsági tesztek vagy bármi, aminek egy biztonságos intranet szükséges, egy csapatnak vagy egy szervezetnek. Ez egy ideális módszer hogy elzárjuk a környezetünket a nem megengedett szoftverek telepítésétől, letöltések, feltöltések és Facebook-ozás visszakövetésére munkaidőben.

Ez az, ahol elkezded érteni a különböző hálózati beállítások saját, egyéni céljait. Ami visszairányított a kezdő pontomra: készítenem kell egy virtuális szervert Wordpress fejlesztésre és tesztelésre.

A vendég hozzáfér az internethez.

Először is szükséges, hogy a vendég rendszerem el tudja érni az internetet, hogy telepítem a frissítéseket, letöltsem a csomagokat és bármire amire szükségem van a gazda rendszerről, de nem akarom, hogy a kiszolgáló az egész hálózatról elérhető legyen.

Válaszd ki a virtuális gépet a VirtualBox kezelő ablakából, majd Konfigurálás > Hálózat.

Az alapértelmezett NAT adaptert megtartjuk. Ezzel fog majd hozzáférni a vendég rendszer az internethez a gazda gép kapcsolatán keresztül. A vendég rendszer nem látható mindenki számára a hálózatban, nem tudok hozzáférni a vendég gép minden erőforrásához a gazda rendszerről, ahogy a többi vendég se érheti el egymást.

Host-only csatoló beállítása a VirtualBox kezelőben.

Az egyszerűbb megoldás, hogy az alapértelmezett Host-only csa-

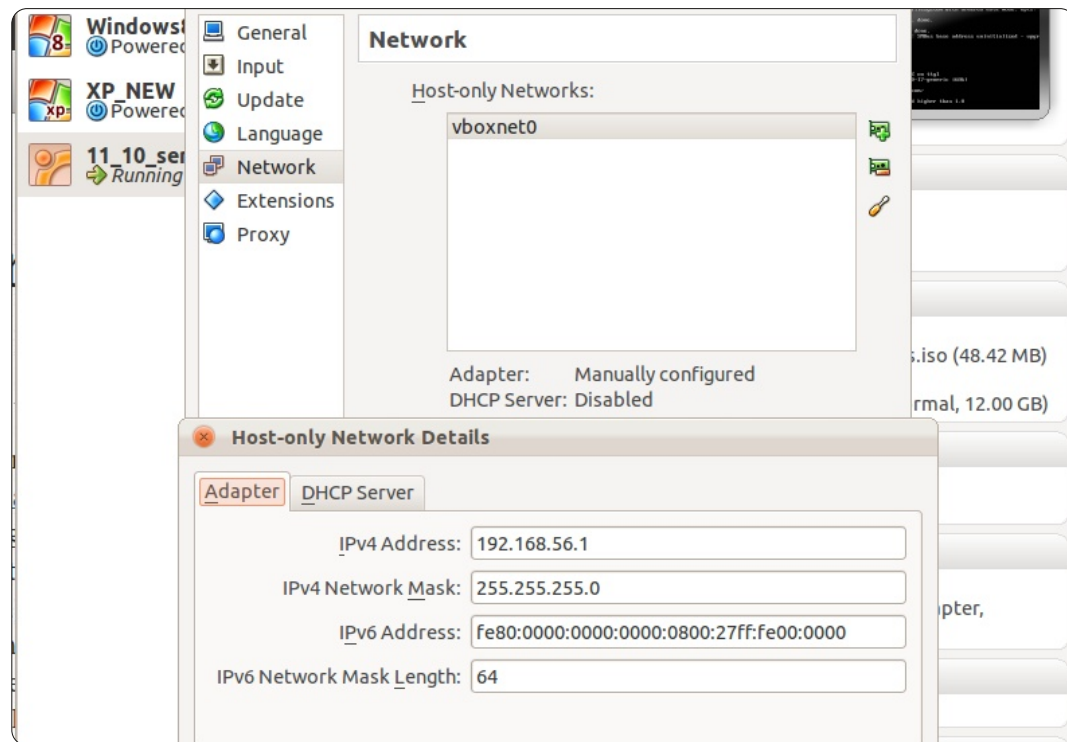
tolód használod, amit a VirtualBox ad, aminek a neve vboxnet0, persze ha szükséged van több, elszigetelt Host-only hálózatra, többet is hozzáadhatsz. A VirtualBox kezelő fő ablakában a Fájl -> Beállítások -> Hálózat opcióban tudod beállítani a vboxnet0-t vagy új csatolókat létrehozni.

Kattints a „Beállítások” gombra, amit a csavarhúzó ikon jelképez és „Host-only hálózat szerkesztése” a címe, és megtalálod az alapértelmezett beállításokat. A vendégek a gazda rendszert a 192.168.56.1 IP címen keresztül érik el, hagyj ahogy van.

Alapértelmezetten, a vboxnet0 tartalmaz DHCP kiszolgálót, hogy a vendégek dinamikusan, munkamenetenként foglalhassanak IP címeket. Én azt akarom, hogy a Wordpress virtuális szerverem statikus IP címet kapjon, tehát a DHCP fülön vedd ki a „Szerver bekapcsolása” dobozból a pipát.

Host-only csatoló hozzáadása a vendéghez

Én hozzáadtam még egy hálózati csatolót a vendég rendszerem-



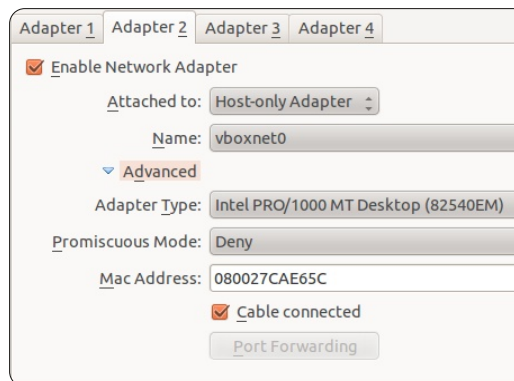
hez, egy Host-only csatolót, amivel egy önmagát tartalmazó, privát hálózatot csináltam ami kizárólag az én gazda és a host-only csatolót használó vendég rendszereket tartalmazza. Minden tag el tudja érni egymást, de kívülről senki.

Tehát, a vendég beállításában a Kártya 2 fülön a Csatlakoztatva ide opciót host-only-ra állítottam, és a név beállítás az alapértelmezett vboxnet0. A kevert mód nem lényeges, de szükséges, hogy a Kábel bedugva dobozban pipa legyen.

A vendég beállítása

A vendég szerveremnek statikus IP címre van szüksége a host-only hálózatban, különben a cím minden indításkor megváltozik és mindig meg kell néznem, hogy hogy érem el a gazda rendszerről. Jelentkezz be a vendég rendszerbe, nyiss egy terminál ablakot és add ki a következő parancsot:

```
ifconfig eth1 192.168.56.101  
netmask 255.255.255.0 up
```



Ez beállítja az IP címet az én host-only csatolómon a vendég rendszernek és aktiválja a hálózati adaptert. A 192 hálózati előtagot használja a belső hálózatoknak, amit 168 követ ami a gazda azonosítója mint host-only tartomány, végül pedig bármilyen azonosítót használhatok, most legyen 1 (az én gépem) a host-only hálózatban. A NAT csatoló neve eth0, tehát logikusan a Host-only neve pedig eth1. Így el tudom érni és be tudok jelentkezni SSH-n keresztül a vendég rendszerre.

Bár ez csak ideiglenes, ha újraindítom a gépet a beállítás eltűnik. Ahhoz, hogy rögzítsük, rendszergazdaként hozzá kell adunk ezeket a sorokat a /etc/network/interfaces fájlhoz:

```
# Host-only hálózati csatoló  
auto eth1  
iface eth1 inet static  
address 192.168.56.101  
netmask 255.255.255.0  
network 192.168.56.0  
broadcast 192.168.56.255
```

Amikor újraindítom a gépet, a csatoló automatikusan beállítódik. Megnézhetem, hogy valóban érvényesek a beállítások az ifconfig paranccsal a vendég rendszerből.

Elnevezések

Mivel én nem vagyok túl jó a számok és IP címek megjegyzésében, inkább nevet adnék a vendég rendszernek, IP címek helyett. Ehhez a gazda rendszer /etc/hosts állományba egy állnevet kell írni, így elérhető lesz névről is a vendég.

Rendszergazdaként adtam hozzá ezt a sort:

```
192.168.56.101 ocelotsvr
```

Ha több vendéget adok hozzá a host-only hálózatához, ugyanezt csinálom, így mindegyiknek nevet adhatok.

Kikötő a viharban?

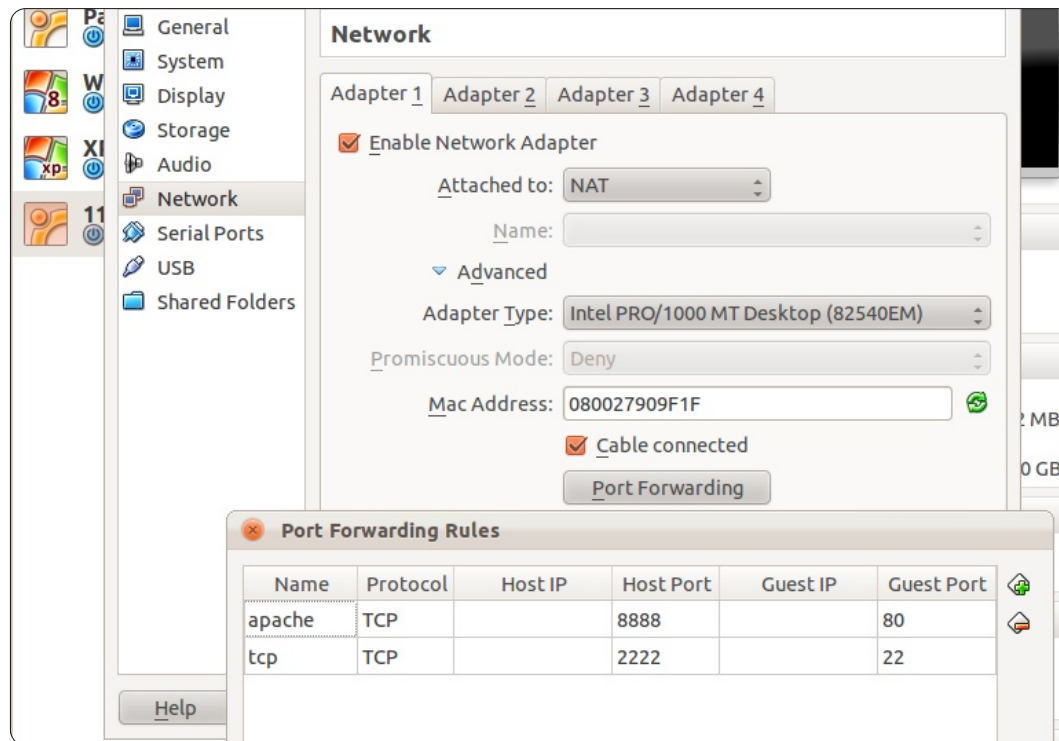
A hálózati szakemberek megmutattak egy alternatív útvonalat, hogy elérjem a virtuális szerverem.

Az alapértelmezett NAT csatolót használva, egy kis extra beállítással el tudom érni a virtuális szerveremet a gazda rendszerről, host-only csatoló nélkül.

Beállíthatod a port továbbítást a VirtualBox-ban a vendég Hálózat beállításai között. Menj a NAT adapterhez, kattints a lenti nagy Port továbbítása gombra. Ez megnyit egy újabb beállító ablakot, ahol beállíthatod a vendégre vonatkozó port továbbítási szabályokat.

Két szabályra van szükségem: egyet az apache szerver eléréséhez és egy másikra ami a többi TCP forgalmat (http kérések leginkább) bonyolítja.

Az egyszerűség kedvéért elneveztem őket Apache és TCP-nek. Mindkettő TCP protokollt használ. Ha maradok a szokványos port számozásnál akkor a gazda 8888-as portját továbbítom a vendég 80-as kapujához amin az Apache van,



majd a 2222-es gazda portot a 22-es vendég porthoz. Így hozzáférék a vendég rendszeren nekem szükséges szolgáltatásokhoz. Minden mást visszautasít a VirtualBox, mivel nincs hova mennie.

Ez azt is jelenti, hogy az összes többi virtuális szerver nem érem el, ha NAT alatt nincs út felé.



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

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

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

podcast.ubuntu-uk.org



Szóval, megvan az átszínezett ég, átúsztatva a háttérbe. A következőben szükségünk van egy kis falura az ég alá.

Forrás:

Falu:

<http://www.sxc.hu/browse.phtml?f=view&id=1215281>

Fa:

http://afoart.com/flash/beanstalk_tutorial/625100_53361668.jpg?http://www.2textured.com/main.php?q2_itemId=281

YouTube Videó:

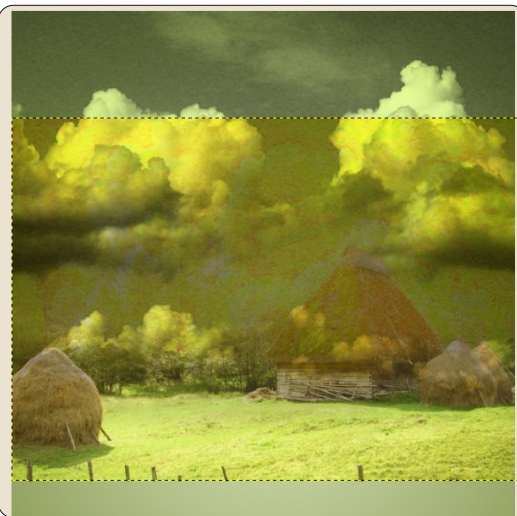
<http://www.youtube.com/watch?v=KTmehu8x2j4>

A falu

Helyezd a falu fotóját a képbe. Hogyan? Itt most teszteltek, hogy elolvastad-e az első részt. Ugyanaz a megoldás. Nyisd meg a falu képét és húzd át a saját jelenetedbe. Valószínűleg át kell méretezned, hogy 750 pixel széles legyen.

Ha valami ilyesmit láatsz, ne ag-

gódj:



Ha megnézed a rétegek listáját, azt látod, hogy a falu rétege az ég és a háttér rétege között van, mint egy szendvics. A listában legfelülre kellene tennünk a falut. Egyszerűen csak húzd a réteget az ég fölé.



Kattints a mozgás ikonra, és

GIMP – A paszuly* 2. rész

*Az égis érő paszuly népmeséből

húzd a falu rétegét a kép tetejére.

Ahhoz, hogy egy szép tájképet kapjunk, néhány felesleges fát ki kell vágnunk.

Kijelölés

A kijelölés eszköz az egyik legfontosabb eszköz a Gimpben, amivel szükség szerinti részletességgel választhatunk ki területet. Ennek az első nagy bemutatásához menjünk a gyors kiválasztáshoz.

Kattints a „Szabadkézi kijelölés” ikonra és rajzold körbe a fa vonalát, megtartva a teljes fát. Rajzold körbe a képet úgy, hogy a kezdőpontig visszamész. Utána nyomj

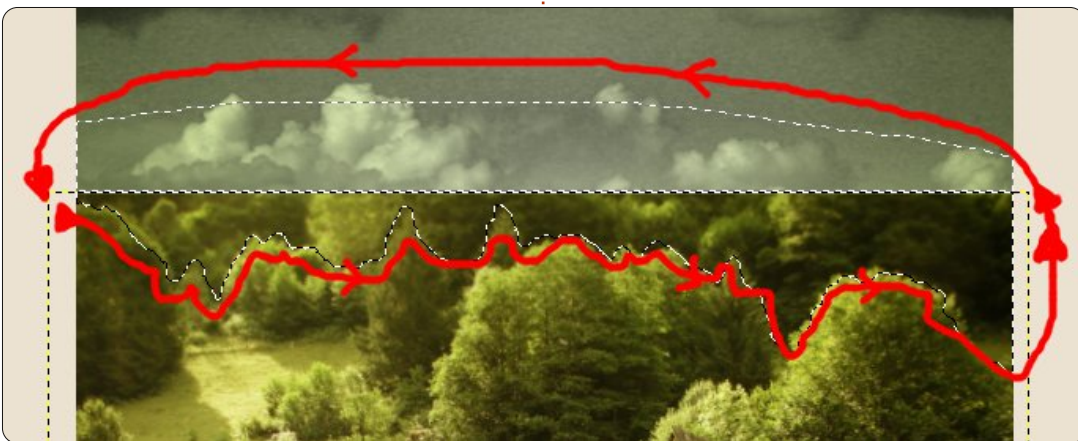


„Enter”-t a billentyűzeten, hogy befejezd a kijelölést.

Ellenkező irányban is csinálhatod, ha az jobban tetszik.

Nyomd meg a „Törlés” billentyűt és minden, ami a kijelölésben volt eltűnik.

Tipp: Ha megnyomod a „Törlés” billentyűt, és a kiválasztott terület fekete lesz, akkor menj a menühöz, kattints a „Szerkesztés > Visszavonás”-ra. Jobb klikk a réteg bélyegképére és válaszd az „Alfa csatorna hozzáadásá”-t. Most nyomd meg a törlést, hogy eltűnjön a kiválasztott rész. Nem mindig kell ezt az alfa csatornát hozzáadni.



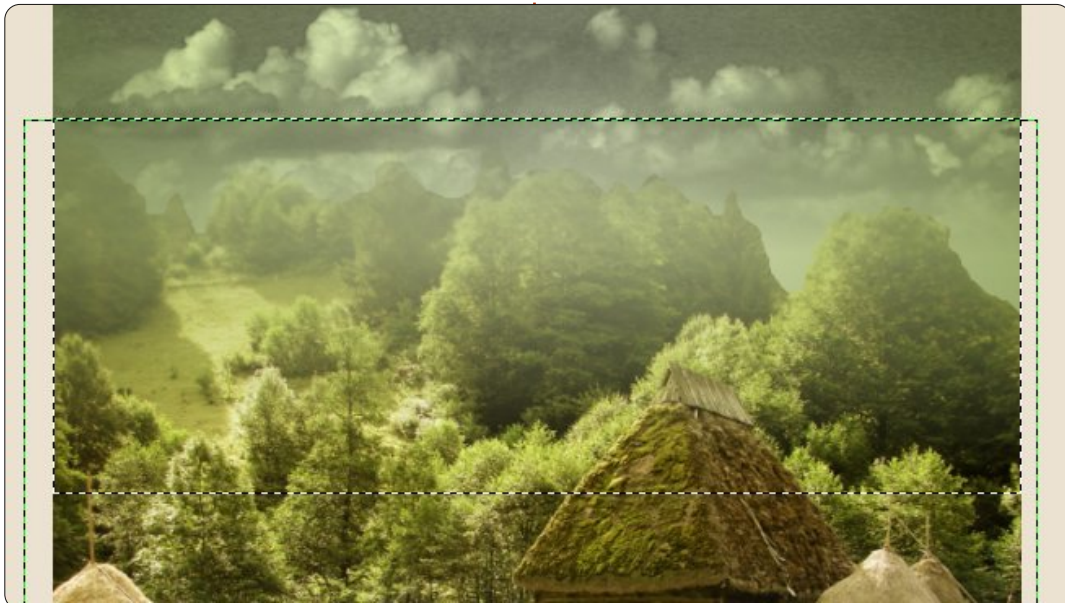


Ha szeretnéd, a törléssel kicsipkézheted a fák vonalát, de most inkább befedjük egy rétegmaszkkal.

Emlékszel, hogy csináltunk rétegmaszkot? Igen, jobb klikk a falu

rétegén és válaszd ki a fehér rétegmaszk hozzáadását.

Használd a téglalap kijelölő eszközt a falu felső részét kiválasztani, úgy mint utoljára, és használj feke-



te-fehér lineáris színátmenetet, hogy ezt a részt átúsztassuk a képbe.

Emlékszel, múltkor azt mondtam, hogy a rétegmaszk, roncsolásmentes? Nos, itt a lehetőség, hogy kipróbáld. Csináltunk egy fehér réteget, ami teljesen átlátszó, vá-



lasszuk az előtér színét fehérnek és kattintsunk az „Ecset” ikonra.

TIPP: Ha szükséges nagyítani/kicsinyíteni az ecsetet, használd a szögletes zárójel billentyűket ([és]).

Néhány előtérben lévő fát festünk át fehérrel (a rétegmaszkon!),

hogy kivegyük őket a háttér köd effektjéből.

Rendben. Helyezzük el az óriási fákat és fejezzük be a második részt.

Bemutatok egy másik gyors módszert a kép beszúrására. Kattints a fa forrásának linkjére. A böngésződben jobb klikk a képen, és másold a képet a vágólapra. Menj a GIMP-ben a főképre és a menüben válaszd a Szerkesztés > Beillesztés másként > Új réteg. Íme!

Méretezd át a képet körülbelül 600 pixel szélesre és mozgasd lefelé, a falu füves területére. Kattints



Hogyanok - Gimp - A paszuly - 2. rész

az átméretezésre, utána a fára, kapcsolod ki az arányok megtartása linket, és torzítsd a fa magasságát körülbelül 650-re.

Ahogy a faluval csináltuk, itt az idő, hogy körbevágjuk a hátteret, mert csak a fát akarjuk megtartani. Kattints a szabadkézi kijelölés esz-



közre, és kezd el.

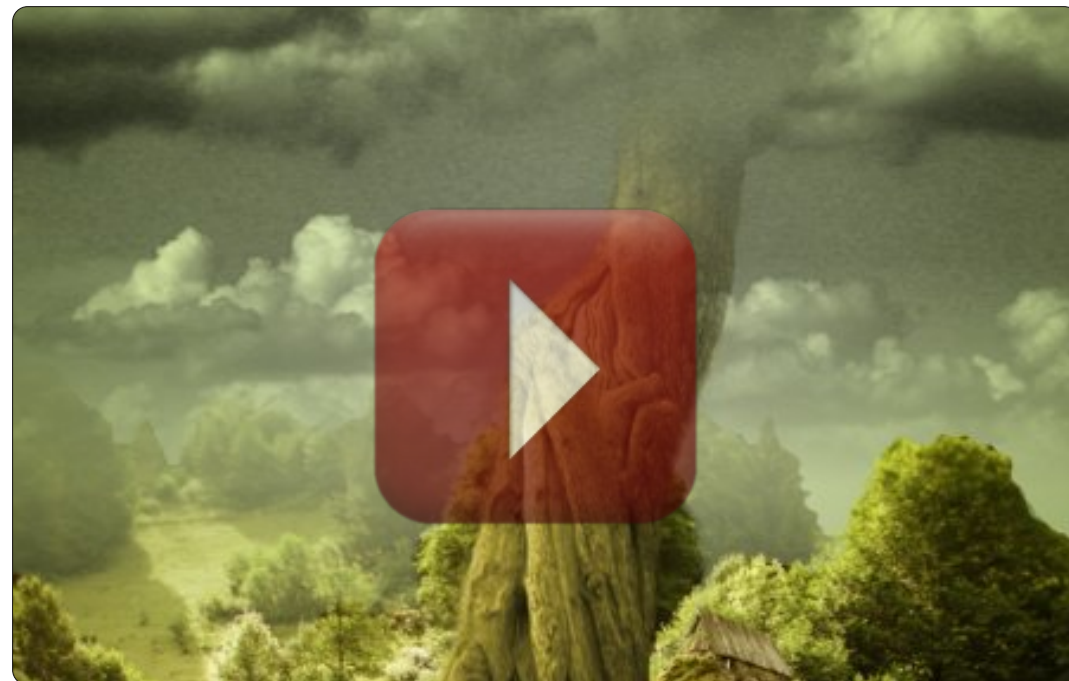
Mi most azt akarjuk megtartani ami a kiválasztáson belül van, ezért a menüben válaszd a Kiválasztás > Invertálás-t és nyomd meg a Törlés gombot. Maradt egy fa. De azt szeretném, hogy jobbra nőjön fel, úgy-hogy kattints a Réteg > Átalakítás >



Vízszintes tükrözés menüre. Azt is szeretném, ha zöldes árnyalata lenne mint a kép nagy részének. Kattints a Színek > Színezés menüre és mozgasd a „Hue” értékét amíg kelően zöldes lesz a fa.

Végezetül adjunk rétegmaszkot a fához, válasszuk ki a felső harmadát és alkalmazzunk elmosást, hogy a fa tetejét átúsztassuk a felhőkbe.

Még egy dolog, házi feladat ehhez a leckéhez: használj „dodge/burn” eszközt a falu rétegen, hogy a fa árnyékát megfessd keresztül a fűvön.



Az utolsó részben egy kis hangulatot adunk a képnek.



Ronnie alapítója és szerkesztője a Full Circle Magazinnak, hivatalos Ubuntu Tag, részmunkaidős művész, akinek a művei megtekinthetők a: <http://ronnietucker.co.uk> honlapon



Hogyanok

írta: Mark Crutch

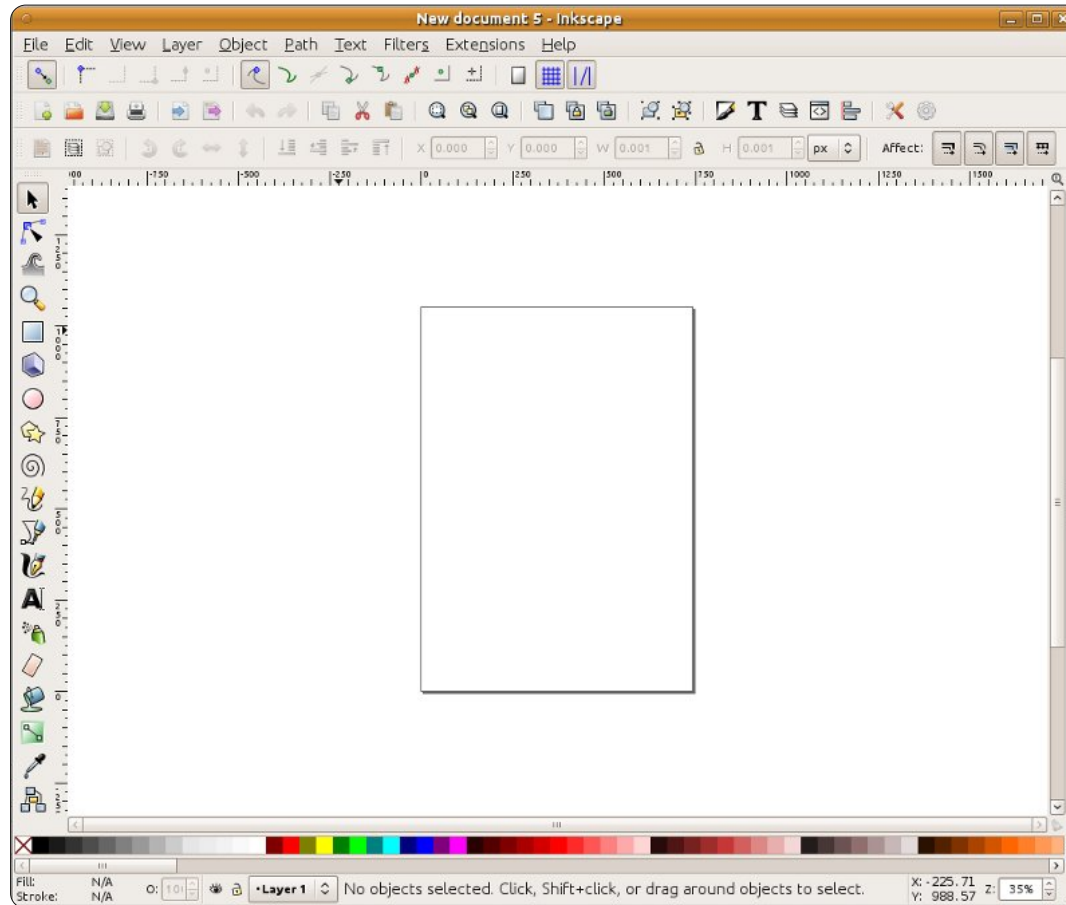
Hadd áruljak el egy titkot, mielőtt átugranád ezt a leírást, azt gondolva, hogy ez nem neked való: nem tudok rajzolni. Ha papírt és ceruzát adsz a kezembe vagy leültetsz a GIMP elé egy drága digitális táblával, akkor egy négyéves gyerek is könnyen leköröz. Mégis valahogy, egy rendszeresen megjelenő internetes képregény egyik rajzolója vagyok. Szóval, hogyan is képes egy ügyetlen barlangrajzoló, mint én művészi alkotást létrehozni? Inkscape-t használok.

Az Inkscape nem helyettesíti a művészi látásmódot vagy egy három éves művészeti képzést, de ha a problémád leginkább a kéz és szem koordinációjával kapcsolatos, akkor olyan segítséget nyújt, amit a ceruza és a GIMP nem. Segítségével minden egyes általad rajzolt vonalat és alakot megigazíthatsz és módosíthatsz, amíg elégedett nem vagy az eredménnyel. Ha a kézzel rajzolt vonalaid majdnem jók, de nem éppen olyanok, mint amilyenek elképzelted őket, akkor az Inkscape segítségével átalakíthatod őket, és nem kell az egész

előlről kezdened. Szóval, miért nem teszel egy próbát, mielőtt figyelmen kívül hagynád ezt a leírást, mert nem vagy egy született művész – még saját magadnak is okozhatsz meglepetést. Ha művészi vénával rendelkezel, akkor előnyvel indulsz, de remélhetőleg akkor is szolgálok néhány Inkscape

trükkal és jó tanáccsal.

Először is szerezzük be az Inkscape-et. A legtöbb asztali Linux disztribúció szoftver tárolóiban megtalálható, ezért használd nyugodtan a szokásos csomagkezelőt. Ezek a leírások a 0.48-as verzióra vonatkoznak, ami már egy



Inkscape - 1. rész

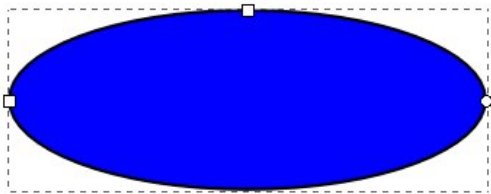
ideje a program stabil változata.

Az Inkscape első indításakor egy üres munkaterület jelenik meg, amit különböző eszköztárak vesznek körül, és egy menüsor az ablak tetején (vagy a képernyő tetején, ha Unity-t használsz valamelyik frissebb Ubuntu verzión). Az eszköztárak elrendezése bizonyos mértékig változtatható: a Nézet > Megjelenítés/elrejtés menü segítségével láthatóvá tehetőek vagy elrejtethetőek, valamint három előre meghatározott elrendezés - Alapértelmezett, Egyéni és Széles - között lehet választani a Nézet menü alján. A mostani leíráshoz az Egyéni beállítást fogom használni (aminek az elnevezése félrevezető, mert egyáltalán nem lehet egyénileg beállítani), ahol az összes eszköztár látható. A főablak végül valahogy így néz ki:



Akkor rajzoljunk valamit! Az eszköztáron (ami a bal oldalon fut végig függetlenül az ablak elrendezésétől) kattints a Körök, ellipszisek eszközre .

Vidd a kurzort a munkaterület fölé, és láthatod, hogy az egérmutató megváltozása jelzi a Kör eszköz használatát. A munkaterületen egy körvonal jelzi a rendelkezésedre álló rajzlapot - bár az Inkscape gond nélkül megengedi, hogy azon kívül is rajzolj - ahol tágas tér áll rendelkezésedre a vázlatolásra, referencia képek vagy bármilyen más elhelyezésére, amit nem szeretnél, ha megjelenne a nyomtatott vagy az exportált verzióban. Kattints a rajzlapra, és húzd az egeret jobbra lefelé az ellipszis megrajzolásához, majd engedd el az egeret, amikor elégedett vagy a méretével és a formájával. A tiéd valószínűleg más színű lesz, de ezt máris orvosoljuk:

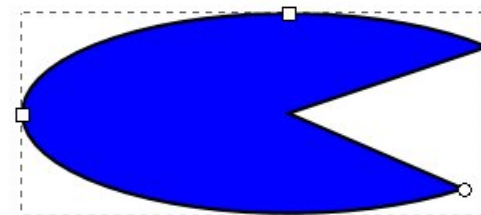
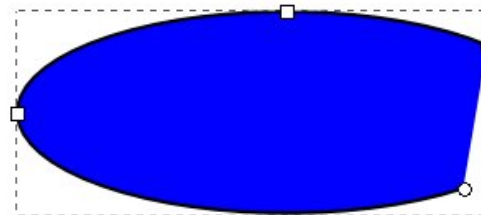


Az ellipszisedet pontozott vonal veszi körül jelezve, hogy nemrég kijelölted. Az Inkscape-ben sok művelet csak azokon az elemeken működik, amelyeket kijelölsz. A leggyorsabb módja az összes kijelölés megszüntetésének, ha a munkafelület üres területére kattintasz, távol az általad rajzolt elemektől. Elég rákattintanod a még

mindig aktív Körök és Ellipszisek eszközzel az ellipszisedre, hogy újra kijelöld.

A pontozott vonal mellett megjelenik két kis négyzet és egy kicsi kör az ellipszised szélén. Ezeket „fogantyúknak” hívják, amelyek segítségével grafikus úton módosíthatod az elem tulajdonságait. Az egérrel húzd arébb az egyik négyzet alakú fogantyút: megváltoztatja az ellipszis sugarát az egyik irányba. A másik négyzet alakú fogantyú pedig a másik sugárt változtatja meg.

A kör egy kicsit másfajta – tulajdonképpen egy pár kör egymás tetején. Segítségével a körből kivághatsz egy körszeletet vagy egy körcikket. Húzd az egyiket végig az ellipszis körvonal körül. Most ugyanígy húzd végig a másikat is. Az Inkscape megpróbálja kitalálni, hogy körszeletet, vagy körcikket szeretnél-e rajzolni, így váltogat a két mód között, ahogy a fogantyúkat mozgatod. Kézzel is átállíthatod őket a rajzoló felület felett található Eszközvezérlő-sávval. A harmadik gombra kattintva a fogantyúk ismét egymásra kerülnek, és visszaáll a teljes ellipszis.



Színezzük ki egy kicsit az ellipszised! Jelöld ki, és nézz az Inkscape ablak bal alsó sarkába. Ott találsz színmintákat: Kitöltés és Körvonal elnevezéssel. A Kitöltés az ellipszis belsejében használt színt mutatja, a Körvonal, pedig a körvonal színét. A Körvonal színminta melletti számra jobb egérgombbal kattintva választhatsz az előre megadott méretek közül, ha a körvonalad túl vastag vagy túl vékony.



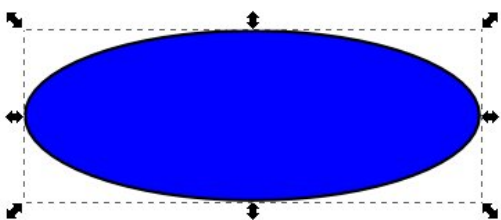
E két minta felett az ablak teljes szélességében találsz még egy csomó másik mintát is. Ez a színpaletta. Kattints a palettában lévő színmintára az éppen kijelölt elem kitöltési színének beállításához. A körvonal színét pedig SHIFT+kattintással tudod beállítani. A paletta bal felső sarkában található egy x-el jelölt minta, amivel a kitöltési vagy körvonal színt átlátszóvá változtathatod. Állítsd a kitöltési színt átlátszóra, a körvonalnak pedig adj valamilyen színt. Aztán játssz egy kicsit a körfogantyúkkal, és a Körszelet és Körcikk eszközökkel – egyértelművé fog válni, hogy miért így nevezték el őket.



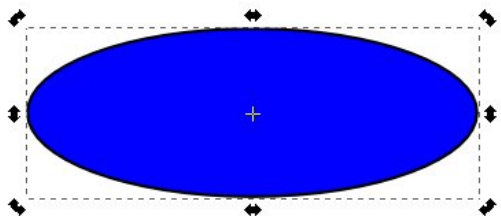
Végül mozgassuk az ellipszist az oldalon. Ehhez rá kell kattintanod a Kijelölés gombra, ami az első gomb az eszköztáron és nyíl formája van.

Ha ez az eszköz aktív, akkor egyszerűen mozgathatod az elemeket: megfogod az egérrel, és húzod. Amikor egy elemet a Kijelölés eszközzel jelölsz ki, akkor szaggatott vonal jelenik meg körülötte, de a kis négyzet és kör alakú fogantyúk helyett, amelyeket az aktív Kör eszköznél láttunk, a szaggatott vonalon kívül elhelyezkedő nyíl for-

májú fogantyúkat találunk.



Ezen nyilak segítségével megváltoztatható az ellipszis szélessége és magassága. Úgy tűnhet, hogy ezeknek ugyanaz a hatása, mint a kis négyzet alakú fogantyúknak az előbb, de egy kicsit más a funkciójuk. Kattints az ellipsziszre még egyszer, mintha ki akarnád jelölni. A fogantyúk más fajta nyilakká változnak, és egy kis kereszt jelenik meg az elem közepén.



A sarkokban lévő nyilak mozgásával elforgathatod az elemet. Az oldalán lévő fogantyúkkal pedig elferdítheted. Próbálgasd őket, hogy ráérezz a működésükre. A kis kereszt mozgásával beállíthatod az elforgatás tengelyét; SHIFT+kattintás kombinációval ismét visszaállíthatod középre. Egyszeres kattintás

az ellipsziszre vált az átméretezés és elforgatás módok között.

Dupla kattintással pedig a Kör eszköztár válik ismét elérhetővé, a kis négyzet és kör alakú fogantyúkkal. Forgasd el az ellipszist a Kijelölés eszközzel, majd kattints rá duplán, hogy megjelenjenek a négyzet alakú fogantyúk, és ezek segítségével változtasd meg az ellipszist. Térj vissza a Kijelölés eszközhöz, és módosítsd a szélességet és magasságot a nyíl alakú fogantyúkkal. Látod, mondtam, hogy nem egyformák!

Ha rajzolsz még néhány kört és ellipszist, és elmozgatod őket a rajzfelületen, akkor látni fogod, hogy fedhetik és eltakarhatják egymást, mintha egymás hegyén-hátán lennének. Ha a Kijelölés eszközzel kijelölsz egy elemet, akkor megjelenik egy négy elemből álló ikoncsoport, amelynek segítségével le- és fel mozgathatod az elemet, hogy egy másik elem előtt vagy mögött jelenjen meg. Az első és utolsó gomb használatával az elem a csoport tetejére vagy aljára ugrik, míg a második és harmadik gombbal egyesével mozgathatod az elemet a különböző pozíciók között.



Néha szükséged lehet egy közelebbi képre az általad létrehozott elemről – vagy távolabbi nézetre az áttekintéshez. Ezt egy későbbi cikkben részletesen megtárgyaljuk, de most egyszerűen használhatod a plusz (+) és mínusz (-) billentyűket a billentyűzeten a nagyításhoz és kicsinyítéshez, és a csúszka segítségével változtathatod a nézetet.

Most már tudod, hogyan kell ellipszist, körszeletet és körívet létrehozni, szint változtatni, és beállítani a körvonal vastagságát. Mozgathatod az elemet az oldalon, és egy csoport elem között le- és fel léptetheted. Kicsinyíthetsz és nagyíthatsz, és mozgathatsz a rajzterületen. Következő alkalommal bemutatok még néhány alakzatot, de a már most rendelkezésedre álló tudással is készíthetsz egyszerű képeket: bár nem éppen a megfelelő évszakban vagyunk, de mit szólnál egy hóemberhez?

Végezetül mentsd el munkádat a Fájl>Mentés (vagy Mentés másként...) menüpont használatával.

Van egy felugró ablak a mentés párbeszéd ablakban, amivel különböző formátumok között választhatsz. Egyelőre válaszd az Inkscape SVG formátumát, ami az első eleme a listának – egy későbbi részben majd kitekerek a többi formátumra.



Mark Linux-ot használ 1994 óta, és az Inkscape segítségével két web képregény alkotója: 'The Greys' és a 'Monsters, Inked'; mindkettő megtalálható a következő címen: <http://www.peppertop.com/>



Irányelvek

Altalános szabály, hogy a cikk témája **valamilyen módon kapcsolódjon az Ubuntuhoz, vagy annak valamelyik változatához** (Kubuntu, Xubuntu, Lubuntu, stb).

A cikket bármilyen programmal írhatod. Én az OpenOffice-t ajánlanám, de **KÉRLEK ELLENŐRIZD A HELYESÍRÁST ÉS A NYELVTANT!**

Szerkesztés

Kérlek jelezd a cikkedben, hogy melyik képet hová szeretnéd beilleszteni, de az OpenOffice dokumentumba ne szúrd be a képeket.

Képek

A képeket alacsony tömörített-ségű JPG fájlokban várjuk. Ha végképp nem boldogulsz a méretezés-sel, küldj egy teljes méretű képernyőképet és mi kivágjuk a megfelelő részt.

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

A stílussal kapcsolatos szabályok és buktatók egy részletesebb listája a következő linken látható:

<https://wiki.ubuntu.com/UbuntuMagazine/Style> – röviden: amerikai helyesírás, mellőzd a l33t szöveget és a hangulatjeleket.

Az elkészült cikket az articles@fullcirclemagazine.org email címre küldd.

Ha nem tudsz cikket írni, de sokat lógsz az Ubuntu Fórumokon, küldhetsz érdekes fórumvitákat is, amiket felhasználhatunk.

Nem angol anyanyelvű szerzők

Ha az anyanyelved nem angol, ne aggódj. Írd meg a cikked és a mi lektorunk majd kijavít minden helyesírási és nyelvtani hibát. Így nem csak Te segíthetsz a magazinnak és a közösségnek, hanem mi is segítünk Neked a helyes angol elsajátításában!

FÓKUSZBAN

Játékok/Alkalmazások

Ha játékokról, alkalmazásokról írsz, szíveskedj érthetően leírni:

- a játék nevét
- készítőjének nevét
- ingyenes, vagy fizetni kell a letöltésért
- hol lehet megtalálni (adj meg letöltési- vagy honlapcímet)
- natív linuxos program-e, vagy kell hozzá használni Wine-t?
- milyen osztályzatot adnál rá egy ötös skálán
- pontokba szedett összefoglaló pozitívumokkal és negatívumokkal

Hardver

Hardver esetén kérlek világosan írd le:

- a hardver gyártóját és típusát
- milyen kategóriába sorolnád
- a hardver használata során fellépő hibákat
- könnyű volt-e Linux alatt működesre bírni
- szükség volt-e Windows driverekre
- osztályzatod egy ötös skálán
- pontokba szedett összefoglaló pozitívumokkal és negatívumokkal

Nem feltétel a szakértelem – írd azokról a játékokról, alkalmazásokról és hardverekről, amiket a mindennapi életben használasz.



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

<https://spideroak.com>

Online
BACKUP

Secure
SYNC

Easy
SHARING

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

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

Download mobile clients
for **iOS & Android**

JOIN SPIDEROAK NOW
Get 2 Free GBs



Figyelmeztetés: Egy kereskedelmi DVD rippelése sok országban még mentési célból is illegális.



Akár az otthon készített médiacenteredet töltöd meg, akár egy videót kódolsz DVD-ről más formátumba, egy bizonyos ponton valószínűleg szükséged van arra, hogy DVD-t rippelj és más formátumba kódolj. Az adathordozódtól és a rendszeredtől függően a folyamat igazán gyors, vagy lassú lehet.

Nos, mire van szükséged a videó rippeléséhez, kódolásához és pontosan milyen gyors a folyamat? Négy tesztrendszer használatával bebizonyítom, hogy találhatóak válaszok a kérdésre. A rendszerek az 512 MB RAM-os, egymagú Athlon XP 2800+-tól a 4 GB RAM-os, Intel Core 2 Quad CPU Q8300-ig terjedtek. A kísérlethez két AMD-alapú és két Intel-alapú rendszert használtam. Néhány eredmény igazán meglepő lett. Az egyes használt rendszerek pontos specifikációja a

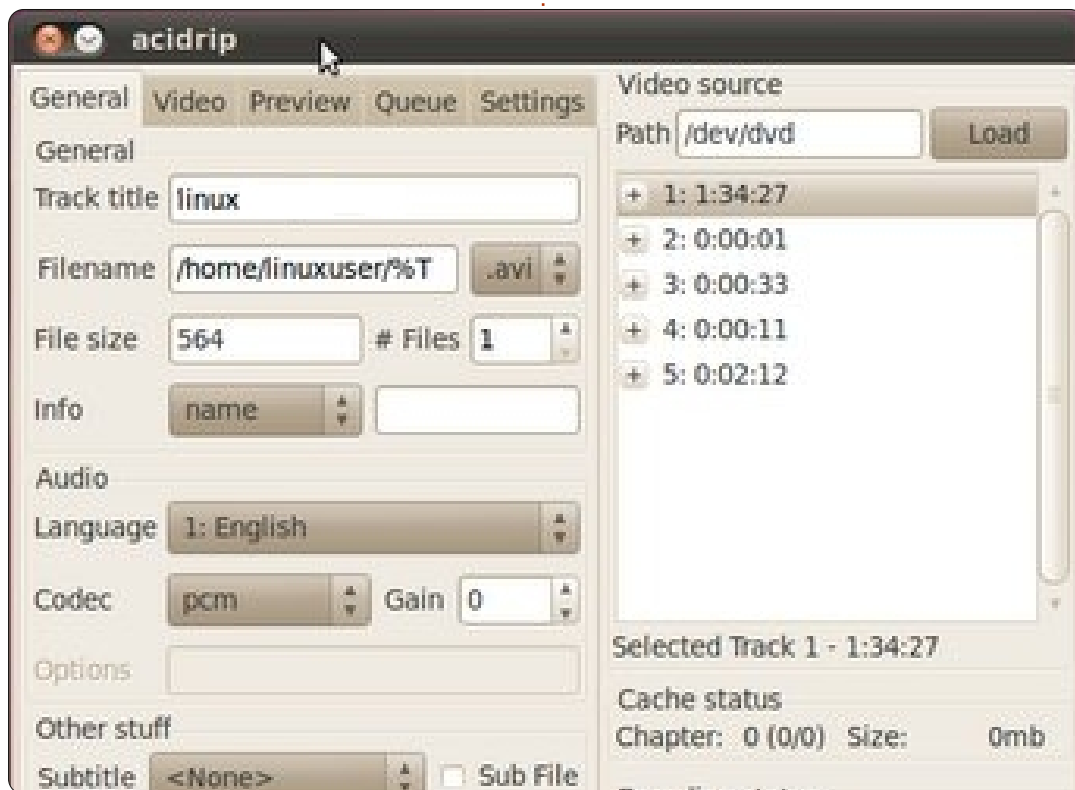
következő:

- **pluto** - (2.1 GHz-es) AMD Athlon XP 2800+, 512 MB (2 x 256 MB) RAM-mal, (128 MB-os) integrált SiS video chippel, LG GSA-H55N DVD íróval és Maxtor 6L040J2 merevlemezzel.

- **venus** - (3.2 GHz-es) Intel Core 2 Duo, 1 GB (2 x 512 MB) RAM-mal, (128 MB-os) alaplapi ATI Radeon X1300 video chippel, Benq DW1650 DVD-íróval, 250 GB-os Western Digital WD2500JS-60N merevlemezzel.

- **saturn** - (2.5 GHz-es) AMD Phenom II X4 905e, 4 GB (4 x 1 GB) RAM-mal, (256 MB-os) ATI Radeon HD3450 videokártyával, TSSTCorp SH-S183L DVD-íróval, és 2 TB-os Seagate ST2000DL003-9VT1 lemez.

- **jupiter** - raktári Dell Inspiron 545, (2.5G Hz-es) Intel Core 2 Quad Q8300, 4 GB (4 x 1GB) RAM-mal, (128 MB-os) ATI Radeon X800 alaplapi video chippel, TSSTCorp TS-H653G DVD-íróval és 500 GB-os Western Digital WD5000AAKS-7 merevlemezzel.



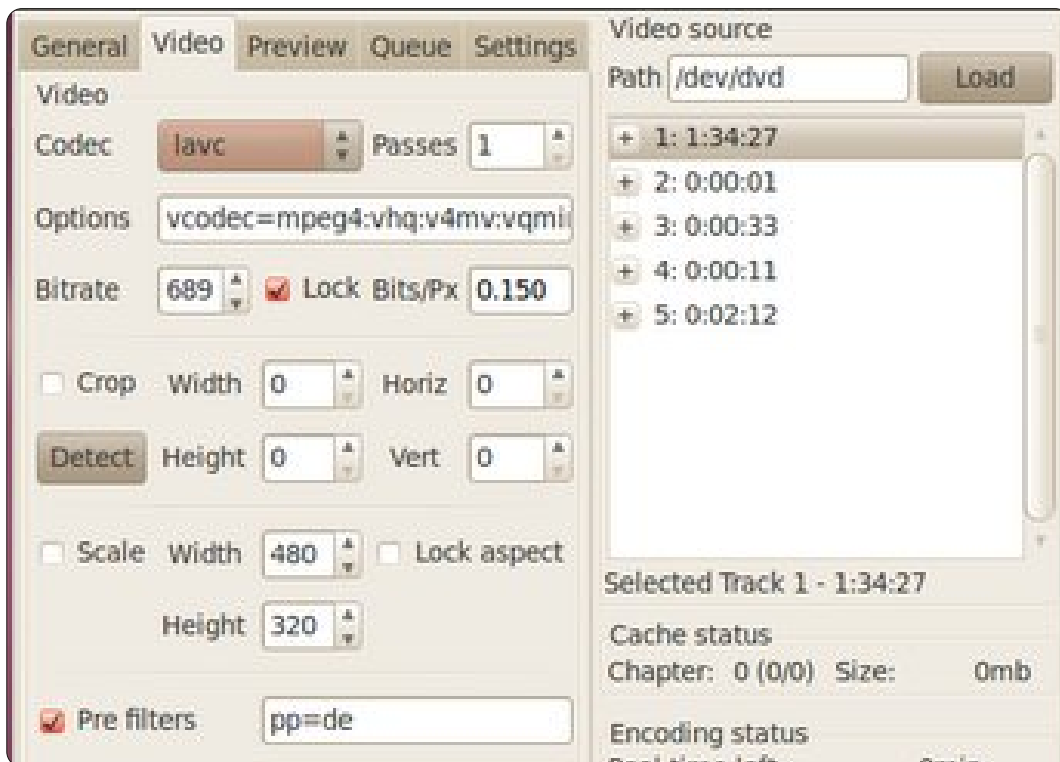
A kísérlet végén gyorsítottam az első rendszert, a plutot is, azaz dupláztam a RAM-ot, kicseréltem a DVD-írót és hozzáadtam egy 256 MB-os videokártyát.

Szoftverként Ubuntu 10.04-LTS-t használtam a pluto, venus és jupiter gépeken, a saturn-on pedig 12.04-LTS-t. Rippeléshez és kódoláshoz imádtam az Acidripet, úgy

találtam hogy jól szinkronizálja a videót és a hangot. Hogy alacsonyan tartsam a teljes folyamathoz szükséges időigényt, némileg igazítottam az Acidrip alapbeállításain.

Az általános képernyőn a fentebb látható beállításokat használtam.

Az itteni beállítások nem

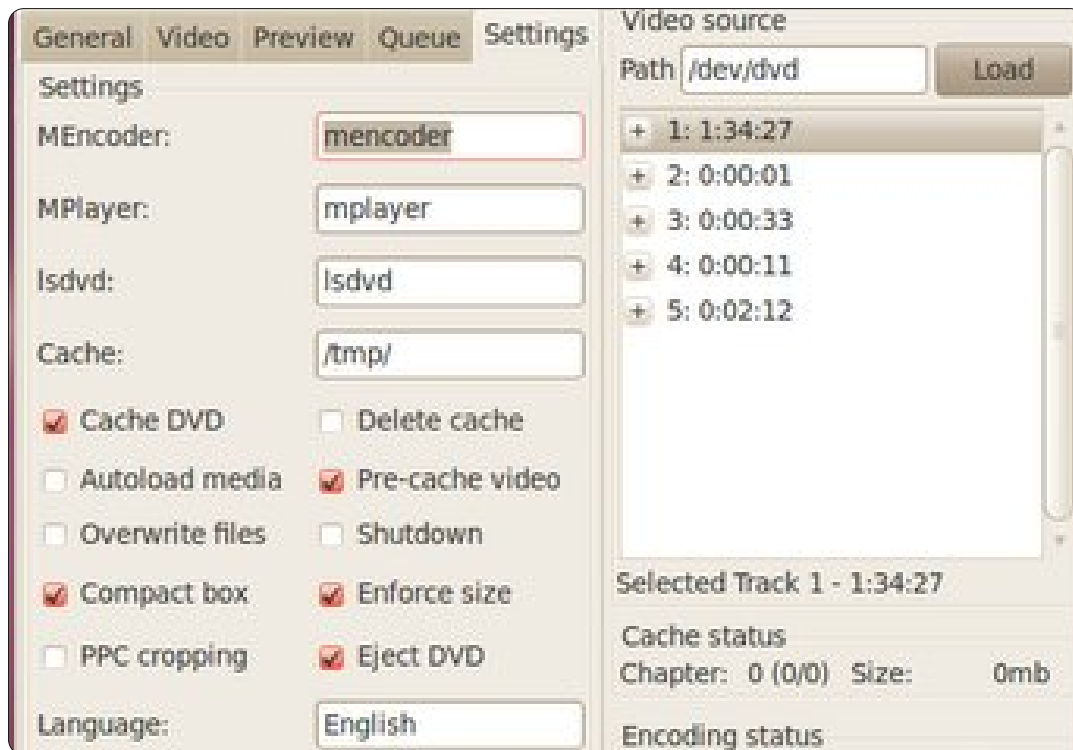


sokban térnek el az alapértelmezettől - abban más, hogy a pcm kodekkel való kódolást és az angolt választottam. A fájl méret változik, amikor a Video beállítások fölön állítom a beállításokat. Az Acidrip Video beállítások füle balra fent.

Az Acidrip alapbeállításain végzett módosításaim többsége a Video beállítások fölön van. Itt fontos megjegyezni, hogy nem állítottam a szélességet és magasságot 480x320-ra, még inkább jegyezd meg, hogy töröltem a scale és crop jelölőnégyzeteket. Amit bejelöl-

tem, az a Lock Bits/Px doboz. Mikor a dobozt beállítottam, felfelé vagy lefelé állítom a bitrátát, hogy a Lock Bits/Px 0.150 és 0.200 között olvasson. Minél nagyobb a szám, annál nagyobb a fájl méret az általános fölön. A Video kodeket is lavc-re állítom. Az utolsó módosításaim a Beállítások fölön voltak ami jobbra fent látható.

A beállítások képernyőn beállítom az Acidripet, hogy Cache-elje a DVD-t és hogy Adja ki a DVD-t, amikor befejezte a cache-elést.



Az egész folyamat valójában két lépés: a DVD ripelés, amely a DVD tartalom merevlemezre való másolásából és tömörített formátumba való kódolásából áll. A DVD ripelési folyamat nagyon gyors lehet a használt hardvertől függően. A kódolási folyamat normálisan sokkal hosszabb. Érdekes módon a hibás, vagy rossz hardver valójában a ripelési folyamatot majdnem ugyanolyan hosszúvá teheti, mint a kódolási folyamat (erről később több szó lesz).

A kísérlethez olyan DVD-t vá-

lasztottam, amely 91 perc hosszú volt, egy tipikus mozifilm hossza.

Ahogy vártam, a pluto, az egy magos, leglassabb rendszer teljesített leglassabban - 12 perc 9 másodpercig tartott a DVD ripelés, és irtó hosszú, 2 óra 39 perc 27 másodpercbe telt a teljes ripelési és kódolási folyamat.

A Venus, a duplamagos rendszer nagyon meglepő eredményeket nyújtott - az időt órával lemérve, ez szolgált a leggyorsabb DVD ripeléssel, 4 perc 52 másodperc

Linux Labor - DVD rippelési és kódolási kísérlet

alatt. A teljes folyamat, a rippelés és a kódolás együtt 51 perc 33 másodpercbe telt.

A másik meglepetés a saturn-tól ért, amely az összes rendszert felülmúlta a teljes folyamat 37 perc 14 másodperc alatti elvégzésével, de a DVD rippelése 11 perc 37 másodpercig tartott.

A Jupiter, a raktári 4 magos Dell, a DVD-t kissé lassabban rippelte, mint a saturn, 3 másodperces különbséggel kettejük között, de több, mint 3 perccel hosszabb ideig, 40 perc 25 másodpercig tartott a teljes folyamat.

Ezekből az eredményekből néhány érdekes következtetést vonhatunk le: egy jó DVD-író sokat számít a folyamatban. A lassabb CPU és a kevesebb memória ellenére a venus, a duplamagos rendszer mindkét négymagos rendszert

felülmúlta kevesebb, mint az idő felével. A Benq DW1650 szó szerint megsemmisítette a többi DVD-írót, amikor beleszólt a rippelési teljesítménybe. Ha egyetlen DVD-t rippelsz, ez talán nem szempont, de szorozd be 10, 20 vagy 50 DVD-vel, és már érezhető időkülönbségről beszélhetünk.

Azon is meglepődtem, hogy a négy magos AMD felülmúlta a négy magos Intel. Alátámasztottam azt a tényt, hogy 256 MB-os videókártyám volt az AMD rendszerben - amíg nem végeztem még egy kísérletet.

Az utolsó teszthez egy 256 MB-os AGP videókártyát adtam a pluto-hoz, az egymagos AMD Athlon XP 2800+ rendszerhez. Hozzáadtam egy 1 GB-os RAM-ot is (valójában 2 GB-osat, de a rendszer csak 1 GB-ot érzékelt annak ellenére, hogy az alaplap kézikönyve azt

jelezte, hogy a rendszer felismeri a 2 GB-ot), és egy Memorex 3202-3269 DVD-írót. Ugyanazt a DVD-t és ugyanazokat a beállításokat használtam.

Sajnos elfogyott a rendszerre vonatkozó gépidőm, de sikerült szerezni néhány eredményt. A DVD rippelési folyamat hosszú, 15 perc 7 másodpercbe telt. Hogy a DVD-író csak lassú vagy rossz volt-e, nem vagyok biztos benne, de messze lemaradt az összes többitől. Egy óra után ez a javított pluto csak a videó 28 perc 7 másodpercét kódolta át. A lassú DVD-író kétségtelenül az egész folyamatot lassította, de ami itt igazán árulkodó, hogy a jobb videókártya úgy tűnik, nem segített, ahogy a több CPU mag sem. Még ha le is vonjuk a rippeléssel töltött 15 percet, 45 percen belül a (91 perces) videónak még mindig csak 28 percét rippelte be.

Ha választhatnék egy jobb videókártya vagy több CPU mag között, több CPU magot vennék. Akár a négy magos AMD nyert a videókártya miatt, akár nem, döntsétek el ti, de szeretném azt hinni, hogy az AMD rendszer egyszerűen jobb volt, mint a raktári Intel-alapú 4 magos Dell. Az egyetlen biztos dolog az, ha nagy DVD gyűjtemény rippelését tervezed, jelentős időt megtakaríthatsz, ha olyan DVD-írót szerzel, mint amit a cikkben említettem.

System Name	Cores / CPU	Rip Time	Encoding Time
pluto	1 / AMD Athlon XP 2800+	00:12.09:475	02:39.27:443
venus	2 / Core Duo 3.2GHz	00:4.52:400	00:51.33:852
saturn	4 / Phenom X4 905e 2.5GHz	00:11.37:524	00:37.14:647
jupiter	4 / Intel Core 2 Quad 2.5GHz	00:11.44:477	00:40.25:240



Charles mostohaapa, férj és Linux rajongó, aki non-profit számítógépjavitó projektet menedzsel. Amikor nem hardvert/szervereket bont szét, akkor blogot üzemeltet a következő címen:
<http://www.charlesmccolm.com/>

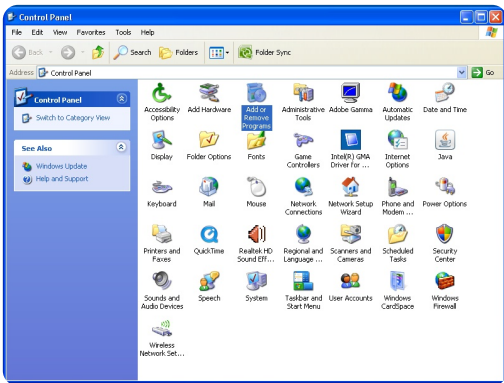


Közelebb a Windowshoz Szoftver hozzáadása/eltávolítása

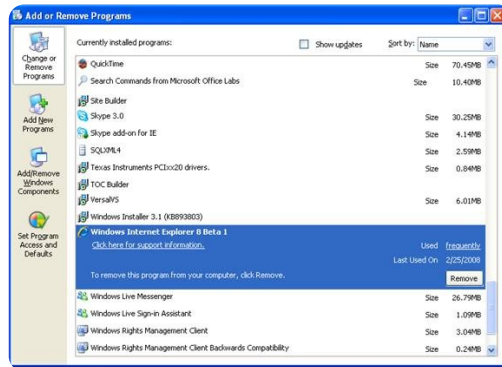
Írták:

Ronnie Tucker (KDE)
Jan Mussche (Gnome)
Elizabeth Krumbach (XFCE)
Mark Boyajian (LXDE)
David Tigue (Unity)

A legtöbb Windowsos alkalmazásnak van egy **Eltávolítás** opciója, amelyet vagy a Start gombról megnyíló megfelelő menüben látsz, vagy a Programok hozzáadása/eltávolítása funkcióban szerepel a listában. Az utóbbit a Vezérlőpultról indítod el:



Majd megajándékoz téged a Windowsra telepített összes alkalmazás listájával:



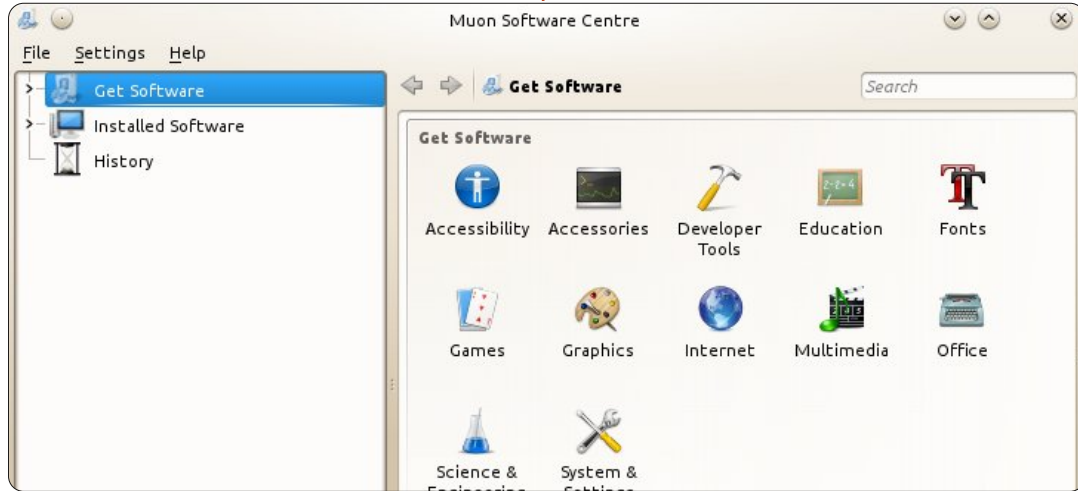
Amint a képernyőképről látod, eltávolíthatsz és telepíthetsz új programokat, sőt Windows-összetevőket is. Nyilvánvalóan vigyázni kell, amikor Windows-összetevőket távolítunk el.

Szoftver hozzáadása/eltávolítása

A Kubuntu

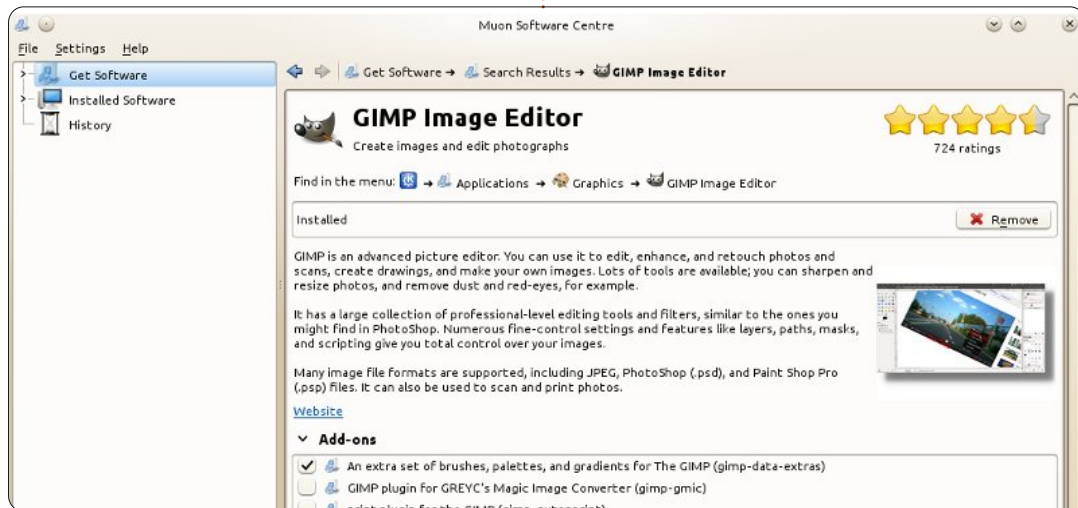
Kubuntuban a szoftver hozzáadását/eltávolítását a Muon szoftverközpont nevű alkalmazás használatával végezzük. Ez a K > Alkalmazások > Rendszer útvonalon található.

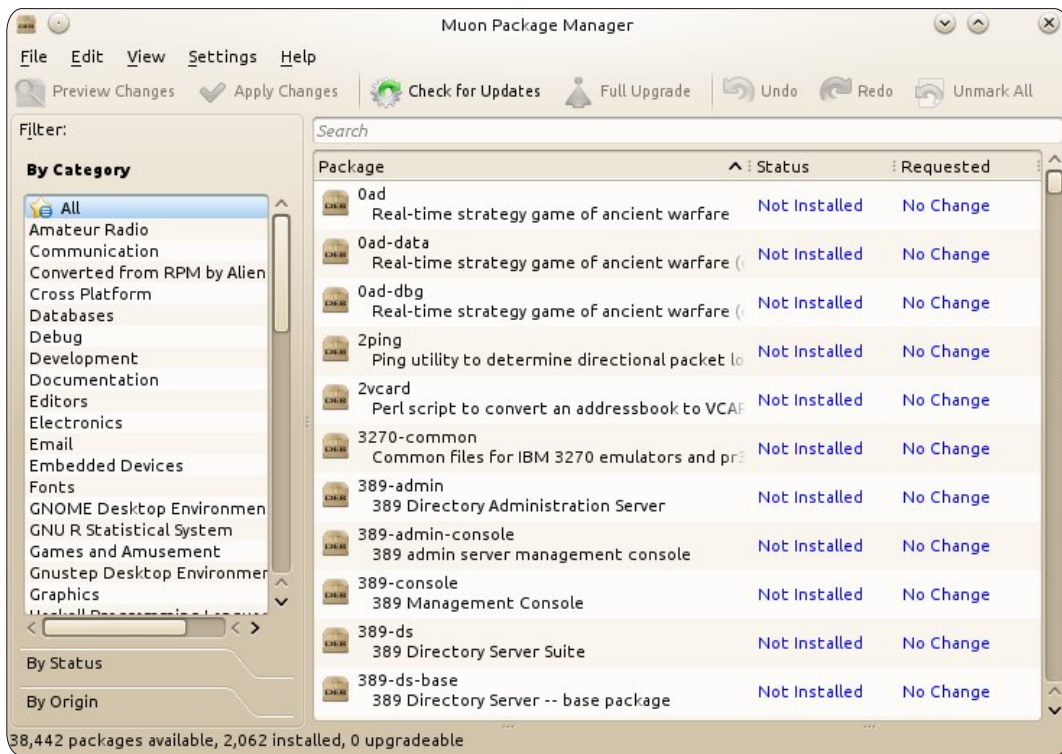
Ez messze nem elegáns, de elévégi az elérhető vagy létező alkalmazások felsorolását (bal panel) és az elérhető szoftverek kategorizálását (jobb panel). Ha akarsz, alkalmazásokat kereshetsz, ha beírsz valamilyen szöveget az ablak jobb felső sarkában lévő keresődobozba.



Ha az alkalmazás nevére, majd az „info” gombra kattintasz, sokkal részletesebb információkat mutat az alkalmazásról, mint például leírás, bővítmények, sőt felhasználói értékelések. Ha az info képernyő tetején lévő telepítés/eltávolítás

gombokra kattintasz, sokkal részletesebb információkat mutat az alkalmazásról, mint például leírás, bővítmények, sőt felhasználói értékelések. Ha az info képernyő tetején lévő telepítés/eltávolítás





gombra kattintasz, a megfelelő műveletet hajtja végre.

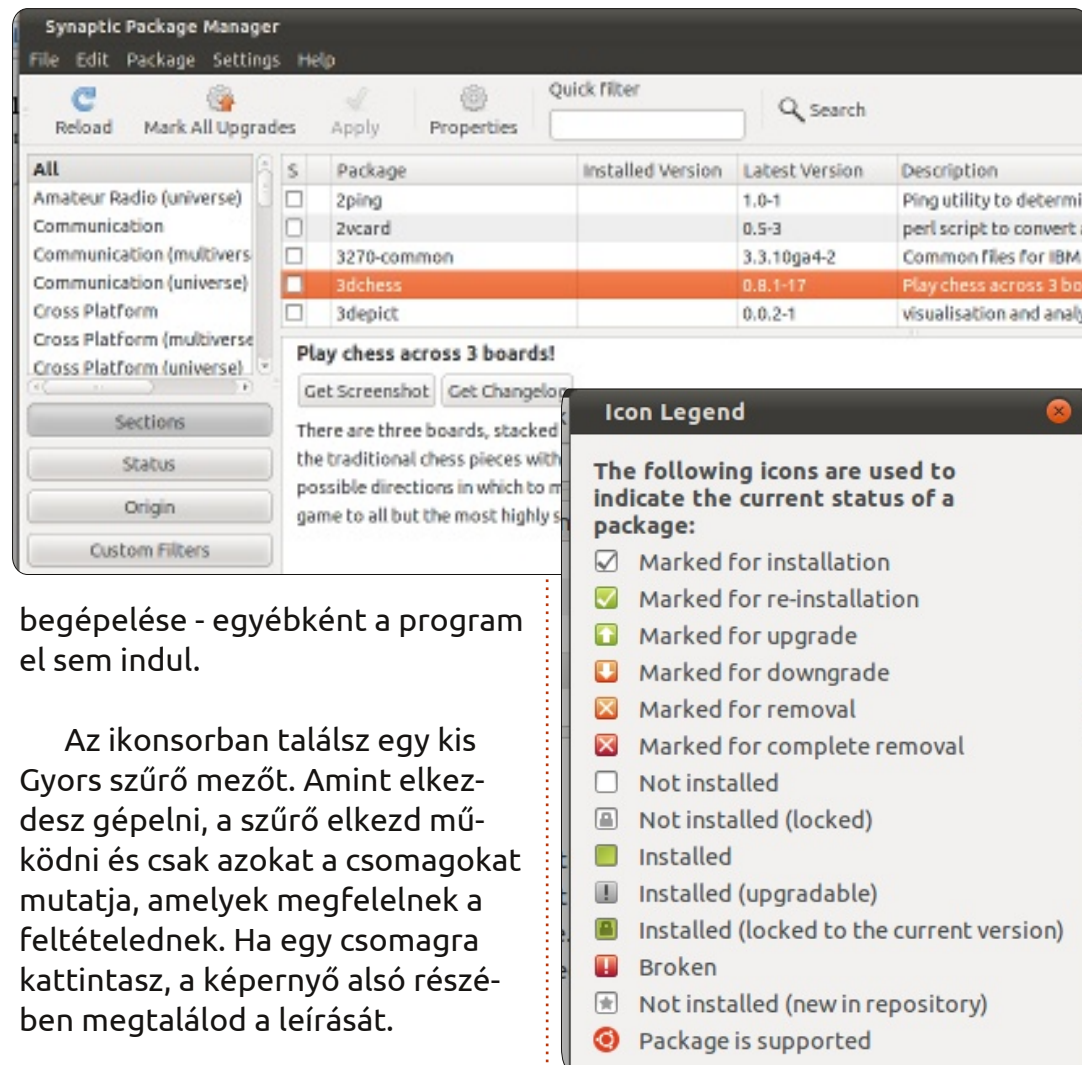
A szoftver hozzáadásának/eltávolításának másik módja a Muon csomagkezelő. Ez szintén a **K > Alkalmazások > Rendszer** útvonalon van és jobban hasonlít a régi Ubuntu csomagkezelőre. Ez a Muon csomagkezelő a fájlok, mint például könyvtárak, törölt fájlok és hasonlóak finomhangolására való.

A Gnome-Shell

Ahogy az előbbi szakaszban

olyan szépen leírtuk, az Ubuntu Gnome-verziójában a Synaptic nevű régi Ubuntu csomagkezelő van. A Synaptic „egyablakos” hely a szoftver telepítésére és eltávolítására, a (következő szakaszban írt) tárolók hozzáadására/eltávolítására és a törölt csomagok javítására.

Ez pont ugyanúgy működik, mint a Muon, bár egy különbséget mindig nagyon különösnek talállok: a Muonban kiválaszthatod a kívánt szoftvert, előkészítéd telepítésre, majd beírod a jelszavadat. A Synaptic-ben az első teendő a jelszavad



begépelése - egyébként a program el sem indul.

Az ikonsorban találsz egy kis Gyors szűrő mezőt. Amint elkezdesz gépelni, a szűrő elkezd működni és csak azokat a csomagokat mutatja, amelyek megfelelnek a feltételeknek. Ha egy csomagra kattintasz, a képernyő alsó részében megtalálod a leírását.

Amikor telepíteni akarsz egy csomagot, egyszerűen rákattintasz a csomagnév előtti kis dobozra, majd kiválasztod a Kijelölés telepítésre menüpontot. A menü sorban találsz az Alkalmaz opciót - amely elindítja a telepítési folyamatot. Ha valamilyen függőséget is telepíteni kell, a program most megmondja

neked.

A telepítés után a csomagnév előtti kis kocka zöld színű lesz, hogy jelezze, ezt a csomagot telepítetted. A különböző színek jelentésének megtalálásához válaszd a Súgó menü > Ikonmagyarázatot a



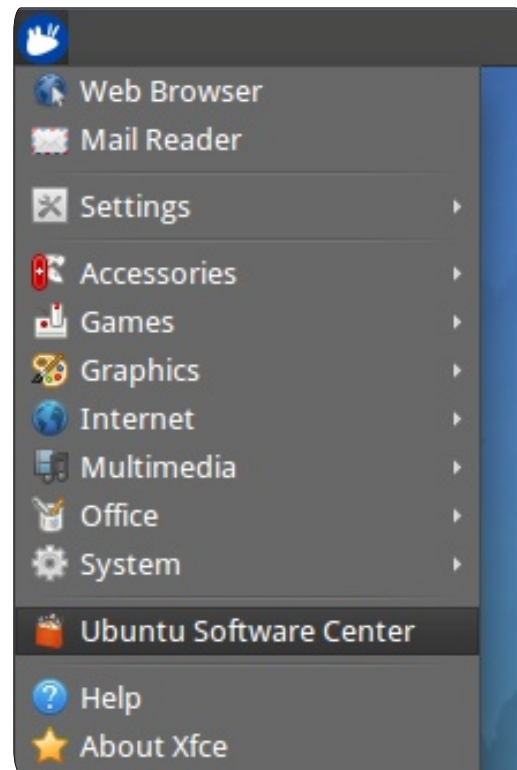
teljes lista megtekintéséhez.

A Szerkesztés menüben van a Törölt csomagok javítása opció. A törölt csomagok lehetetlenné tesz, hogy bármit is telepíts, így először ezeket kell kijavítani.

A másik opció a Tárolók, de erről a szám következő szakaszában írok.

Az XFCE

A Xubuntuban, az Ubuntuhoz hasonlóan az Ubuntu szoftverköz-



pontot használod a szoftver telepítésére és eltávolítására.

Az Ubuntu szoftverközpontot egyszerűen az Egér menü > Ubuntu szoftverközpont útvonalon indíthatod el.

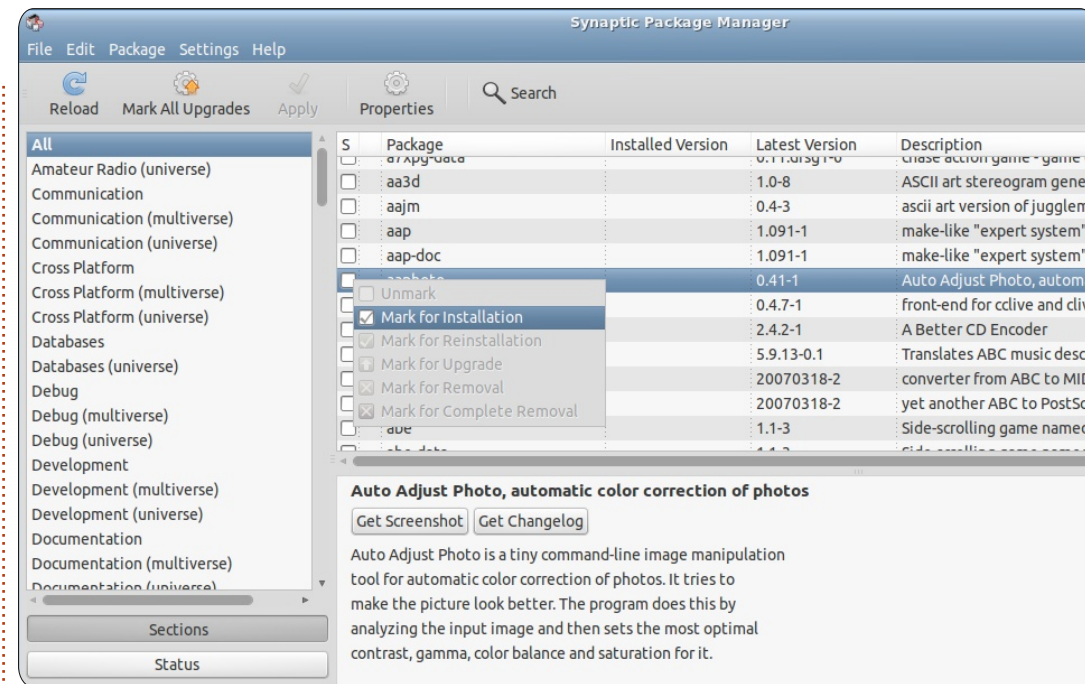
Az Ubuntu szoftverközpont alkalmazások ezreit nyújtja az Ubuntu tárolókból és azokon kívül, ideértve az általa nyújtott ingyenes és fizetős alkalmazásokat és az olyan tartalmakat, mint a könyvek és a magazinok.

Ha egy szoftverre vagy tartalomra kattintasz az Ubuntu szoftverközpontban, akkor megajándékoz egy információs oldallal, rajta pedig leírással és lehetséges bővítésményekkel, egy képernyőképpel arról, amit az emberek „szintén telepítettek”, illetve felhasználói értékelésekkel. Jobbra lesz egy Telepítés gomb is, amellyel könnyen telepítheted a szoftvert.

Nézd meg a Unity szakaszt az Ubuntu szoftverközpontról szóló több információért.

Az LXDE

Amint azt fentebb a többi



„*bunturól” leírtuk, az LXDE is a Synaptic csomagkezelőt használja alapértelmezett szoftverkezelő alkalmazásként. Ezt úgy nyitod meg, hogy rákattintasz a Főmenü ikonra és kiválasztod a Rendszereszközök > Synaptic csomagkezelőt.

Azonnal kérni fogja, hogy írd be a „root” (adminisztrátori) jelszavadat. A Synaptic nem nyílik meg enélkül. Ha beírtad a „root” jelszavadat, a Synaptic megnyílik.

A fenti képernyőkép egy kiválasztott alkalmazást mutat, a felbukkanó menü megjeleníti az opciókat, amely ebben az esetben

csak a „Kijelölés telepítésre”. Ha ezt az alkalmazást már telepítetted, akkor a többi (itt kiszürkített) opció is elérhető lesz.

Illetve, ha kiválasztottál egy alkalmazást (ahogy a „kék kiemelés” jelzi - az LXDE alapértelmezett témájának részeként), nemcsak a program leírását kapod az alsó panelen (az elérhető alkalmazások listája alatti panelen), hanem az eszköztáron lévő „Tulajdonságok” ikon is aktívá válik. Ha a „Tulajdonságok” ikonra kattintasz, megnyílik egy ablak, a kiválasztott programról szóló bővebb információkkal.

Amint látod, az öt fül mindegyike részletesebb információkat nyújt, mint ami a fő Synaptic ablakból elérhető, beleértve az összes programfüggőséget is. A telepítési folyamat megkezdése előtt nagyon hasznos tudni, hogy milyen más szoftverfüggőségeket kell kielégíteni ahhoz, hogy a kiválasztott program működjön a rendszeren. Valójában még azelőtt meg tudod nézni ezt a listát, mielőtt végrehajtod a telepítést, mivel a Synaptic azonosít, megjelenít és megjelöl minden szükséges függőséget, mielőtt elkezdi a tényleges szoftvertelepítést, bár néha anélkül is hasznos látni ezeket a követelményeket, hogy elkezdenék a telepítési folyamatot.

Ismét hangsúlyoznom kell, hogy az LXDE elsődleges célja, hogy „karcsú” kiadást nyújtson minimális erőforrásigényekkel és ez a „kiadás” minden részének fejlesztését egyenesen az alpból telepített szoftverek felé viszi. Ahogy a sorozat előző részeiben is említettem, ez azt jelenti, hogy amíg a Synaptic-ben vagy, más programokat is kereshetsz és telepíthetsz kedved szerint. Ha a számítógéped erőforrásai alkalmazkodnak az erőforrásigényes programokhoz, akkor biztosan kiválaszthatod őket a telepí-

tésre. Például ha az „Ubuntu szoftverközpont” alkalmazást szeretnéd használni, amiről fentebb írtam az XFCE-hez, egyszerűen keress rá a „szoftverközpont” a Synaptic-ben, és ez megtalálja az Ubuntu szoftverközpontot. Ahogy fentebb leírtam, jelöld ki telepítésre és használd a Synaptic mellett, vagy helyett.

Ez a nyílt forrású szoftverek egyik nagy erőssége és öröme, megvan a szabadságod ahhoz, hogy nem csak ingyen (költségek nélkül), hanem szabadon (kompromisszum nélkül) fedezheted fel és használhatod a szoftvereket. És az olyan alkalmazások, mint a Synaptic, az Ubuntu szoftverközpont és mások, vidámmá és könnyűvé teszik az új alkalmazások felfedezését.

A Unity

A Unity-ben, mint az Xfce-ben/Xubuntuban is, az Ubuntu szoftverközpontot használd a szoftver hozzáadására és eltávolítására. Az Ubuntu szoftverközpont kiváló alkalmazás, amelyet hosszú ideje fejlesztenek és a fejlesztők folyamatosan javították minden egyes kiadással. Ok, telepíteni akarsz valami szoftvert? Tedd meg.

Először nyisd meg az Ubuntu szoftverközpontot úgy, hogy rákattintasz a képernyő jobb oldalán található Indítódban lévő ikonra, ami olyan, mint egy narancssárga bevásárlószatyor, amelyből buborékok jönnek elő. Ez megnyit egy ablakot, amely megmutat néhány népszerűbb címet és felettük a képeket. Ezalatt látod néhány, a szoftverközponthoz adott újabb szoftver listáját. Mondjuk, a „Lord of Ultima”-t akarod telepíteni. Meg kell keresned és találnod az alkalmazást. Több lehetőség van erre. Először is beírhatod a „Lords of Ultima”-t az ablak jobb felső sarkában lévő keresőmezőbe. A másik mód erre, ha rákattintasz a baloldalon lévő „Játékok” címkére. Ha megtalálsz az alkalmazást, amit telepíteni akarsz, válaszd ki, és kattints a „További információk” gombra. Ha ezt teszed, megjeleníti az alkalmazás áttekintő oldalát. Látod az alkalmazás rövid leírását, mennyibe kerül az alkalmazás, és egy gombot a jobb oldalon, amely azt mondja, hogy „Telepítés” vagy „Vásárlás”. Ne ijedj meg, a legtöbb alkalmazás ingyenes, de néhány kevés pénzbe kerül. A játék, amit a példában telepítünk, a „Lords of Ultima”, „Vásárlás” gombot kapott, de még ingyenes. Ha a „Vásárlás” gomb baloldalára nézel, észreve-

szed, hogy az alkalmazás költsége „0.00 USD”. Így kattints a „Vásárlás/Telepítés” gombra, írd be a jelszavad, amikor kéri és nézd, ahogy az alkalmazásod települ. Ha az Ubuntu szoftverközpont mutatja az alkalmazást, amikor telepíti, a Dash-ban található meg.

Most azt mondhatod, „Hogyan távolítom el az alkalmazást?”. Nos, ha ezt kérdezed magadtól, ne aggodj, el fogom magyarázni. Az Ubuntu szoftverközpont annyira könnyűvé tette a dolgokat, amennyire könnyen az alkalmazások eltávolítása megy. A rendszeredre telepített összes alkalmazás listájának megszerzéséhez kattints az Ubuntu szoftverközpont felső középső részéhez közeli „Telepített” címkéjű gombra. Ez megmutatja az összes általad telepített szoftver listáját. Ezt a listát szakaszokra bontva adja (pl. Kellékek, Játékok, Internet, stb.). Így távolítsd el a „Lords of Ultima”-t. Mivel most magad előtt kéne látnod a listát, kattints a „Játékok” mellett lévő nyílra, hogy kinyisd. Görgess lefelé, míg megtalálsz a „Lords of Ultima”-t és válaszd ki. Két gombot látsz, amikor kijelölöd a telepített alkalmazást, „További információk” és „Eltávolítás”. Ha csak el akarod távolítani az alkalmazást, kattints

az „Eltávolítás” gombra. Kérni fogja a jelszavad beírását, tedd meg. Ha beírtad a jelszavadat és leütötte az „Enter” gombot, az Ubuntu szoftverközpont elvégzi a többit. Mire megtudod, eltávolítja az alkalmazást és továbbmehetsz a következő alkalmazásra, amit el akarsz távolítani.

A dolog, amit észrevettem az Ubuntu szoftverközponttal kapcsolatban, hogy úgy állították be, hogy elég „bolondbiztos” legyen. Így ne félj, hogy elrontod. Ha fontos alkalmazást próbálsz eltávolítani, az Ubuntu szoftverközpont tudatni fogja veled. Ha olyan alkalmazást próbálsz eltávolítani, amely konfliktust okoz más alkalmazásokkal, azt is megmondja neked és lehetőséget ad, hogy visszavond a telepítést. A legjobb tanácsom az, hogy csak „játssz” vele. Ismerd meg az alkalmazást és ne félj több dolgot kipróbálni vele. Észre fogod venni, hogy van egy „Előzmény” gomb, ez megmutat minden alkalmazást, amit telepítettél vagy eltávolítottál. Van egy „Összes szoftver” gomb is, amely megmutatja az összes elérhető szoftvert. Ezek mellett a gombok mellett kis háromszögek vannak, ha rájuk kattintasz, látsz egy kis lenyíló menüt, amellyel jobban finomíthatod, amit keresel. Csak ne felejtse el, hogy

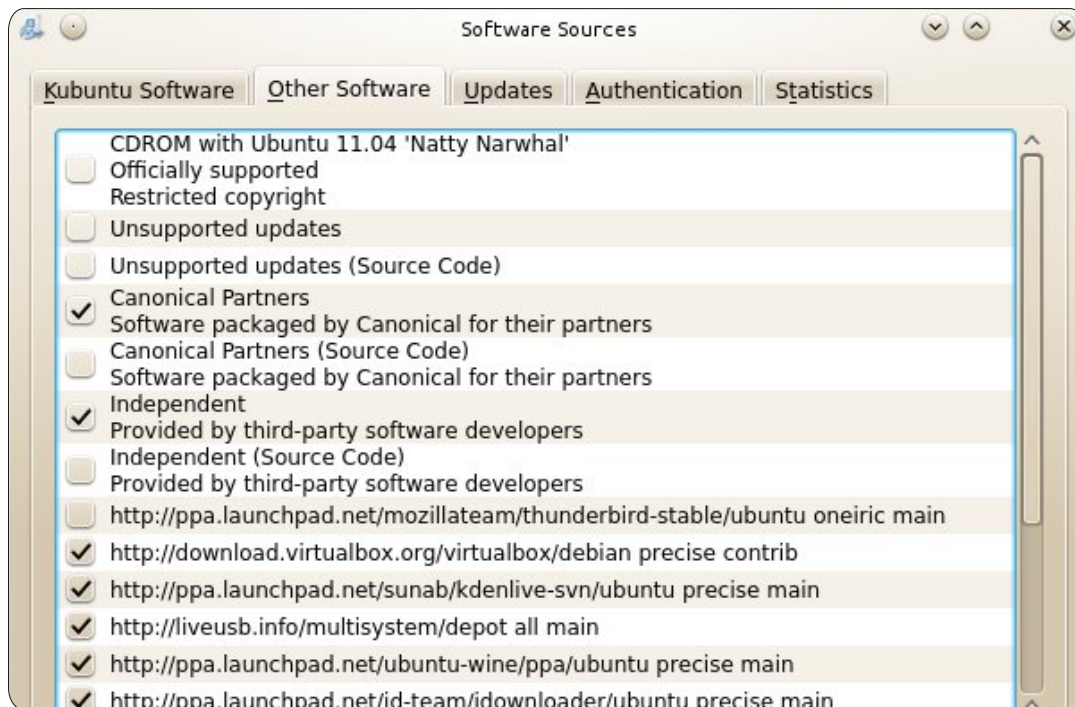
mindig eltávolíthatsz egy alkalmazást, ha úgy döntesz, hogy nem szeretted, így miért ne próbálnád ki bármely alkalmazást, ami érdekesen hangzik.

Tárolók hozzáadása/eltávolítása

Az egyetlen dolog, amely a Windowsból hiányzik, ami Linuxban van, a tárolók. Gondolj úgy a tárolókra, mintha könyvtárak lennének, ahonnan könyveket tudsz kölcsönözni. Ha egy új könyvtár nyílik a szomszédodban, elmehetsz és böngészheted a könyveiket, és talán van náluk valami, ami a másik könyvtárban nem volt. Ugyanez van a tárolókkal is. A kiválasztott *buntud telepítésével hozzáférsz az Ubuntu tárolókhöz, de (ha akarsz), hozzáadhatsz más emberektől származó tárolókat, amelyek hozzáférést nyújtanak a szoftver újabb verzióihhoz, vagy olyan szoftverhez, ami nincs az Ubuntu tárolókban.

A Kubuntu

Mind a Muon szoftverközponttal, mind a Muon csomagkezelővel megnézheted, hozzáadhatsz és eltávolíthatsz tárolókat - ha a menübe mész és a Beállítások >



Szoftverforrások beállítása menüpontra kattintasz.

Mielőtt egyáltalán megnézhetéd a szoftverforrásokat, be kell írnod az admin jelszavadat.

Innentől kezdve hozzáadhatsz egy tárolót, szerkeszthetsz vagy eltávolíthatsz egy jelenlegi tárolót. Ha a „Hozzáadásra” kattintasz, kapsz egy ablakot, ahová beilleszted a tárolót, ahogy a szoftverszállító megadta. Így például ha hozzáadnám a Wine tárolót, ahogy az oldalukon megadták (<http://www.winehq.org/download/ubuntu>),

rákattintanék a „Hozzáadásra” és beilleszteném:

`ppa:ubuntu-wine/ppa`

MEGJEGYZÉS: a tárolók régi formátuma (például a `deb http://ppa.launchpad.net/ubuntu-wine/ppa/ubuntu precise main`) is még érvényes.

Majd kövesd az utasításokat, hogy lehetővé tudd a szoftverközpont (vagy a csomagkezelő) számára, hogy letöltse az új tároló tartalmát és újratöltse az elérhető alkalmazások listáját.

A Gnome-Shell

A Synaptic is úgy használja a tárolókat, ahogy fentebb leírtam. Kattints a Beállítások > Tárolókra, hogy lásd, miket telepítettél már és mit tehetsz ezekkel.

Az első fül megmutatja, mely fő részeket engedélyezted és melyik szervert használod normál esetben, amikor a Synaptic-et használod.

A második fül, az Egyéb szoftver megmutatja, mely tárolók engedélyezettek a letöltésre. Itt manuálisan adhatsz hozzá új tárolókat. Nézd meg a példát a Kubuntus szakaszban, a Synaptic-ben éppúgy működik.

A Frissítések fül megmutatja, hogy a program hogyan kezeli a telepített csomagok frissítéseit. Ha jó formában akarod tartani az OS-edet, légy óvatos, mely frissítési szekciókat engedélyezed. Az előzetesen kiadott és a nem támogatott frissítésekhez olyan szoftververziók tartozhatnak, amelyek nem teljesen teszteltek és biztonságosak, amely veszélyeztetheti a telepítést.

Hogy biztos légy abban, hogy csak biztonságos forrásokból telepítesz, sok tároló hitelesítési kulccsal érkezik, ami idekerül. Amikor a ppa:ubuntu-wine/ppa sor használatával adsz hozzá új tárolót, ez a kulcs automatikusan hozzáadódik.

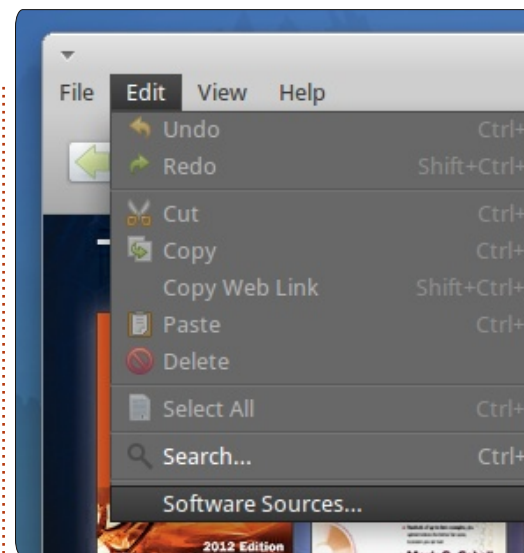
A Statisztikában engedélyezhetsz egy jelölőnégyzetet, hogy információkat tölts fel a rendszeredről.

Egy új tároló hozzáadása, vagy eltávolítása után ne felejtse el használni a főképernyőn lévő Frissítés gombot, hogy szinkronizálja a csomaglistát a tárolók legfrissebb listájával.

Az XFCE

Mivel a Xubuntu az Ubuntu szoftverközpontot használja, új tárolókat úgy adsz hozzá, hogy a Szerkesztés > Szoftverforrásokra mész... az Ubuntu szoftverközpontban.

Ez megnyit egy ablakot egy sor füllel az elérhető különböző tároló-fajtákhoz. Már sok tároló elérhető választásra és a választás visszavonására, és saját tárolókat is hozzáadhatsz.



Az LXDE

Köszönet Jan Mussche-nek a fenti Gnome-Shell szakaszban lévő tárolókezelés kiváló leírásáért, ugyanez az eljárás érvényes az LXDE-re, így hadd ne szenvedjek az ismétléssel. Ez egy nagyszerű lehetőség annak kiemelésére, amit ebből a sorozatból (Közeleb a Windowshoz) megtanultál: egy Linux kiadásban (disztróban) szerzett tudás és tapasztalat hosszú távon más kiadásokkal való barátkozáshoz vezethet. Már mindannyian olvastuk [a Linux és a nyílt forrás] becsmélőitől, hogy „túl sok Linux van, mindez a választék túl zavaró - a felhasználók nem tudják, melyiket válasszák”. Ez olyan, mintha azt

mondanád, túl sok a szabadság vagy túl sok ízesítése van a jégkrémnek! De hogy konkrétan válasszák a vádra, rá kell mutatnom arra, hogy ha hajlandó vagy különböző kiadásokat felfedezni/tesztelni, sok dolog, amit az egyik disztróban megismersz, használható a többiben is. Mint a sorozatban közreműködő szerző, elképedek attól a gazdagságtól, amit ez a tapasztalat okoz a felhasználóknak, illetve az opciók és lehetőségek világától, amelyet ez megenged más technológiai „monokultúrákhoz” képest. Így bátorítsd magad a felfedezésre, a tanulásra és használd ezt a sorozatot nagyszerű kiindulópontként az utazásodhoz!

A Unity

A Unity-val az Ubuntu szoftverközpont használata éppolyan, mint a Xubuntuval/Xfce-vel, hivatkozhat az Xfce-ről szóló szakaszra, hogy lásd, milyen egyszerű extra tárolókat hozzáadni. A szakaszban lévő utasítások pontosan ugyanazok, mint a Unity-ban.



Ahogy Ronnie már említette az előző számban, újabban én (Jens) vagyok a felelős azért, hogy a Kedves Olvasó a Full Circle Magazint táblagépeken és Androidon is olvashassák.

Mire is van szükség, hogy a késztermék az eszközödre kerüljön? Nos, röviden négy különböző dologra:

- IrfanView,
- egy szöveg alapú Web szerkesztő,
- egy program, melyet Sigil-nek hívnak, és utolsóként
- Calibre.

Bizonyosan megbocsátja az olvasó, ha nem megyek bele a részletekbe, hiszen az egy teljes külön számot venne igénybe. Azonban szeretném ha egy kis bepillantást nyernél a munkámba. Ezért leírok egy példát, hogyan jelenik meg egy cikk az EPUB fájlban belül. Ami persze bizonyosan jobb lesz mint Ronnie szülinapi cikke.

Rendben! Kezdjük is! Amint megkaptam a meghívót Ronnie-tól,

<input type="checkbox"/>	TITEL	EIGENTÜMER	ZULETZT GEÄNDERT
<input type="checkbox"/>	☆ FCM60 - How To - Beginning Python 32 Freigegeben	Greg Walters	11. Apr. Gord Campbell
<input type="checkbox"/>	☆ FCM60 - HowTo - Prey.odt Freigegeben	Ronnie Tucker	11. Apr. Michael Kennedy
<input type="checkbox"/>	☆ FCM60 - Q&A Freigegeben	Gord Campbell	11. Apr. Michael Kennedy
<input type="checkbox"/>	☆ FCM60 - Linux Labs Freigegeben	Ronnie Tucker	11. Apr. Michael Kennedy
<input type="checkbox"/>	☆ FCM60 - My Story - FCM Freigegeben	Ronnie Tucker	10. Apr. Gord Campbell
<input type="checkbox"/>	☆ FCM60 - Letters Freigegeben	Ronnie Tucker	10. Apr. Gord Campbell
<input type="checkbox"/>	☆ FCM 60 - Ubuntu Games - SNES Emulation Pt2 Freigegeben	Riku Järvinen	10. Apr. Gord Campbell
<input type="checkbox"/>	☆ FCM60 - My Story - Ubuntu Freigegeben	Ronnie Tucker	10. Apr. Michael Kennedy
<input type="checkbox"/>	☆ FCM60 - Command & Conquer - tricks and tips II Freigegeben	Lucas Westermann	9. Apr. Michael Kennedy
<input type="checkbox"/>	☆ FCM60 - Ubuntu Women Freigegeben	Lyz	9. Apr. Michael Kennedy

le is tölthettem a cikkeket a Google Dokumentumokból. Alapban két formátumban szoktam: a) ODT, és b) mint HTML.

Kérdezhetnéd miért is kell két változatban? Helyénvaló kérdés, amint odaérünk elmagyarázom a cikkben.

Oké, a két letöltés megvolt. Most folytatjuk a következő lépéssel: a fotók szerkesztése. Szükséges, mert a szerzők a képernyő mentéseiket JPG valamint PNG fájl formátumban szolgáltatják. Ezért kell nekem HTML-ben letöltenem. Minden tétel külön könyvtárban van elhelyezve, így könnyedén megszerzem a képeket az „images” könyvtárból.



átméretezéshez, ctrl + s a mentéshez, PNG-ben.

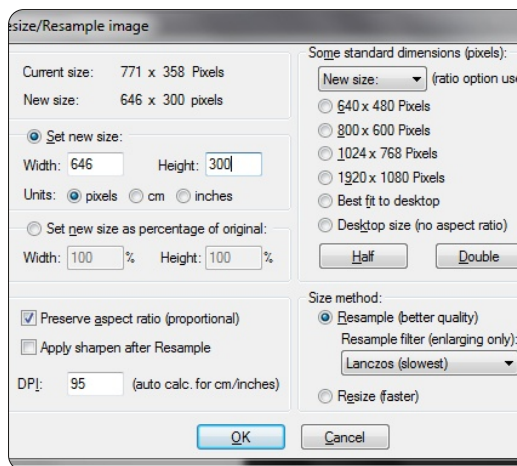
Mikor kész vagyok, még egy végső előkészítés szükséges mielőtt elkezdem az „igazi” munkát, az EPUB kiadás elrendezésére.

De mielőtt itt folytatnánk, szeretnék egy rövid kis kitérőt. Ahogy korábban említettem, a Sigil nevű programmal készítjük az FCM számait. Egy rövid látogatás Google barátunkhoz, aki elmondja mi is az az úgynevezett WYSIWYG (amit látsz azt kapod) szerkesztő. Ez azt jelenti, hogy a számainkat kizárólag ezzel a szerkesztővel tudnánk elkészíteni (elméletileg). Ha közelebbi pillantást vetsz rá, észreveheted hogy a dokumentumban a jelölő nyelv forrás kódja messze nem a legjobb.

Tehát eldöntöttem, hogy a forráskódot egy web szerkesztővel készítem (Windows alatt Scriptly-t, Linux alatt Blue Fish-t használok). Azoknak akik nem jártasak a HTML jelölő nyelvben, használhatják a Kompozer-t, elérhető az Ubuntu Szoftverközpontban.

Azért mert azt szeretnénk, hogy a Full Circle Magazin mobil kiadása a lehető legkisebb méretű legyen, úgy döntöttünk, hogy csökkentjük a képeket a cikken belül max. 300 pixel magasságúra.

Az „IrfanView” programot használom, hogy ezt elérjem. Megnyitom a fájlt, ctrl + r az



Elég az elméletekből. Gyerünk vissza a gyakorlatba.

Még egy utolsó dolog szükséges mielőtt belemerülünk a munkába, mint már említettem. Készítünk egy kis web projektet a gépünkön. Mi kell hozzá? A három könyvtár és a CSS fájl: a könyvtáraknak a következő a nevük: a) Images, b) Styles, és c) Texts. A CSS állomány a stílus könyvtárban van, mi „fcm-design.css”-nek neveztük el.

Mostanra már minden összeállt. Készítsünk is egy új fájlt a web-szerkesztőnkben aminek az alap felépítése a következő:

```
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Strict//EN"
"http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-strict.dtd"><html
xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml" xml:lang="de"
lang="de"><head> <title>Title of the FCM Article</title>
<link href=" ../Styles/fcm-design.css" type="text/css"
rel="stylesheet" /></head><body></body></html>
```

Amint látod, a HTML-be közvetlenül a fejlécben csatoltuk a stíluslapot. A Sigilnek ez nem okoz gondot. Így a továbbiakban

```
Quelltext von: file:///C:/Users/SilverLion/Downloads/FCM60MyStoryFCM.html - SeaMonkey
Datei Bearbeiten Ansicht Extras Fenster Hilfe
<html><head><title>FCM60 - My Story - FCM</title><style type="text/css">ol{margin:0;padding:0}
72pt}.c4{margin:5px;border:1px solid black}.c5{line-height:1.0}.c3{height:11pt}.c0{font-style:
top:24pt;line-height:1.15;text-align:left;color:#000000;font-size:36pt;font-family:Arial;font-
height:1.15;text-align:left;color:#666666;font-style:italic;font-size:24pt;font-family:Georgia
family:Arial}h1{padding-top:24pt;line-height:1.15;text-align:left;color:#000000;font-size:18pt
top:18pt;line-height:1.15;text-align:left;color:#000000;font-size:14pt;font-family:Arial;font-
height:1.15;text-align:left;color:#666666;font-size:12pt;font-family:Arial;font-weight:bold;pa
align:left;color:#666666;font-style:italic;font-size:11pt;font-family:Arial;padding-bottom:2pt
align:left;color:#666666;font-size:10pt;font-family:Arial;font-weight:bold;padding-bottom:2pt}
style:italic;font-size:10pt;font-family:Arial;padding-bottom:2pt}</style></head><body class="c
</p><p class="c2"><span class="c0">by Ronnie Tucker</span></p><p class="c3 c2"><span class="c0
party hats, or slices of cake, I thought I'd spend a page (or three) showing the process
</span></p><p class="c2"><span class="c1">Week 1 - The Deadline</span></p><p class="c2"><span
deadline for the regular folks. But, roughly two weeks before the deadline, I send out my first
it's ignored, but I do it anyway.</span></p><p class="c3 c2"><span></span></p><p class="
```

könnyebben boldogulunk a munkánkval.

Rendben. Elég az elméletből. Rendezzük el a cikkünket.

Első lépés

Nyisd meg a könyvtárat, a „web-

projektedben” amit már elkészítettél, a szerkesztődben amit használsz (mondjuk Blue Fish), és a cikket amit ODT-ben kell elrendezni. Miért ODT és miért nem HTML verzió? Megmutatom:

Mondhatom pokolian zavaros ezt kibogarászni és formázni he-



lyes, olvasható HTML kóddá.

Helyette fogjuk a tiszta ODT alakot mint ez itt középen lent.

Rengeteg időt megspórol nekünk... Higgy nekem!

Szóval, ezzel a három dologgal ami nyitva van, létre hozhatjuk az új stíluslapot a kóddal, ami szövegdo-bozban van alul, és kezdhetjük a munkát.

```
h1.headline {text-align:
center;font-size: xx-lar-
ge;font-family: monos-
pace;font-weight:
bold;text-decoration: under-
line;}p.text {text-align:
justify;font-family: Taho-
ma;font-size:12pt;}div.photos
{text-align:center;}
```

Ezek a legfontosabbak amik szükségesek az EPUB-Layout -ban: a címsorok (h1.headline), bekezdések (p.text) és a tulajdonsághatározó a képernyőmentéseknek vagy képeknek amiket beszúrnál. Most átugrom a részleteket, de ha többet szeretnél a CSS/HTML-ről tudni, a Google jó pár oktató oldalt dob, mint mondjuk a SelfHTML.org vagy a W3C.

Jól van, mindent beállítottunk,

Az én történetem

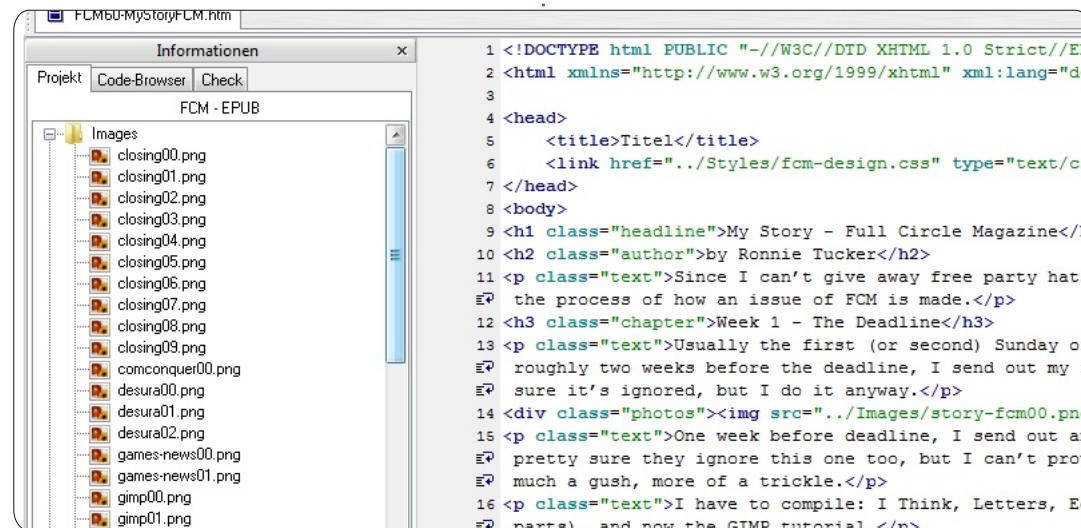
megvan az ODT-nk, szerkesztőnk, CSS tervünk és a képeink.

Második lépés

Most kezdődik a valódi kódolás: az ODT-ben minden bekezdéshez előkészíték egy sort `<p class="text"></p>` szöveggel, és többszörösen másolom, majd ellenőrzöm hány kép van és beillesztem hozzá `<div class="photos"></div>` amennyi-szer csak szükséges.

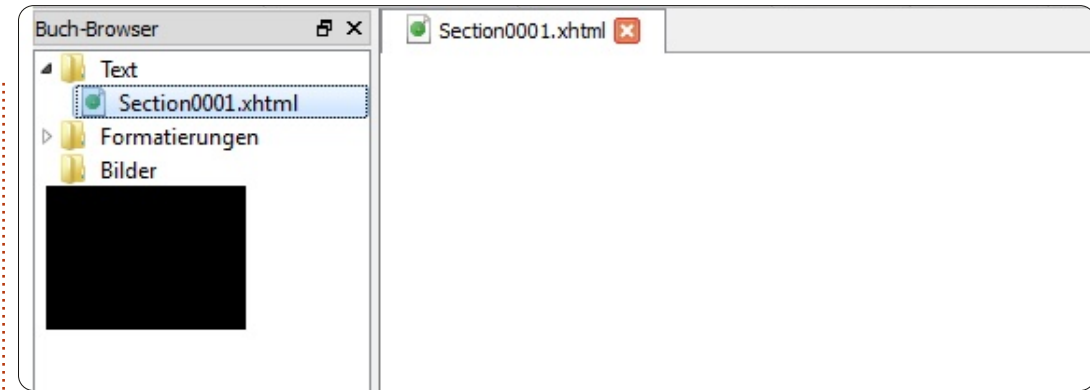
Most akkor válthatunk az ODT és a szerkesztőnk között, hogy másoljuk, majd beillesztjük a cikket a HTML kódba amit előkészítettünk.

Ha kész így néz ki, mint a bal oldali képen.



Amint elkészültem a másolásokkal és készen vagyok a HTML kóddal, elindítom a Sigil-t melyben nagyon hasonlóan néz ki (jobbra).

Hadd mutassam be a programot röviden. Láthatod, három könyvtár szövege található (a képen „Text” hivatkozással van, mert ezt a cikket német nyelvű rendszeren készítettem), stílusok („Formatierung”), és képek („Bilder”) - a bal oldalon. A felső részen látsz két gombot megjelölve: a pirossal tekintheted meg a forráskódot a programban. Ide kell bemásolnod a HTML kódot amit a web-szerkesztődben létrehoztál. Mindenek előtt azonban létre kell hoznod egy új lapot „Section.xhtml” a kékkel jelölt gombra kattintással.



Harmadik lépés

Oké, beillesztettük a HTML kódot a Sigil-be. Egy valamit elfelejtettünk - pontosabban kettőt - amik rendkívül fontosak: a képeink és a CSS állomány melyek megadják a külalakját a cikkünknek. Szóval hogyan is kerülnek ezek bele a Sigil-be? Igen egyszerűen: A Sigil-nek van olyan funkciója, hogy meglévő állományokat belefoglaljon az epub-projektbe amin éppen dolgozol. Ehhez jobb egérgombbal egyszer a könyvtárra kell kattintani „stílus” („Formatierungen”) vagy „képek” („Bilder”) és kiválasztani az „include existing file” parancsot. Egy felugró ablakot nyit meg, hogy tallózhassd a web projektnek a helyét.

Szóval - megcsináltuk! Éppen el is készítetted az első E-könyved. Hát nem éppen E-könyv, de egy

cikk a könyvön belül. Most már csak egy kattintás File => Save (as) és add meg az E-könyv címét.

Befejezésül

Akiknek egy receptben összegezhetem mi kell a munkához, álljanak itt a legfontosabbak:

a) Méretezd át a képeket max. 300 pixel magasságúra (több nem javasolt)

b) Formázatlan szövegbe szedd a tartalmat

c) Hozz létre egy “web-projektet” három könyvtárral: “Képek”, “Stílus” és “Szöveg”

d) Készítsd el a CSS terved az E-könyvedhez (További ismertető W3C Short Reference)

Az én történetem

e) Készítsd elő az (x)html lapot néhány <p> és <div> szelektorral a szövegeknek és képeknek

f) Másold az összes tartalmat a <p> tag-okba, és kapcsold össze a képeket a „Kép” könyvtárból a <div> -ekkel

g) Indítsd el a Sigil-t és készíts néhány „Section.xhtml” fejezetet

h) Másold majd illeszd be a létrehozott HTML-kódot a web-szerkesztőből a Sigil kód nézet ablakába

i) Beleértve a stíluslapot (a Sigil „Styles” könyvtárába) és a képeket (a Sigil „Image” könyvtárába)

j) Mentse az E-könyved

KÉSZ!

Most már van egy kis rálátásod a munkára, miként megy havonta a Full Circle kiadásának eme része. Remélem élvezted a cikket és a megannyi bonyodalmat az FCM elektronikus kiadásának menetében.

Most viszont vissza kell mennem dolgozni és konvertálni ezt a cikket is. Addig is találsz érdekessé-

geket az alábbi linkeken. Ha kérdések merülnek fel benned, ne habozz, dobj egy emailt nekem az alábbi címre: mobile@fullcirclemagazine.org !

My Story - Full Circle Magazine

by Ronnie Tucker

Since I can't give away free party hats, or slices of cake, I thought I'd spend a page (or three) showing the process of how an issue of FCM is made.

Week 1 - The DeadLine

Usually the first (or second) Sunday of the month is the writers' deadline for the regular folks. But, roughly two weeks before the deadline, I send out my first nag-mail reminding writers about the deadline. I'm pretty sure it's ignored, but I do it anyway.

FCM#60 deadline is today.

Ronnie Tucker 1 Apr (6 days ago)

Hi! Just kidding!

Deadline for FCM#60 (9th Birthday Edition) is next Sunday, 09th April

I want to thank all of you for staying with me as long as you have. FCM would never have lasted this long without you!

Here's to another year!

Help yourself to some cake: 

One week before deadline, I send out another nag-mail telling the authors that time's getting on. I'm pretty sure they ignore this one too, but I can't prove it. As time passes, I'll start to get articles coming in. Not so much a gush, more of a trickle.

I have to compile: I Think, Letters, Editorial, My Desktop, Closing Windows (just the Windows and KDE parts), and now the GIMP tutorial.

Hasznos linkek:

web.sigil.googlecode.com/git/intro.html#linux

web.sigil.googlecode.com/git/toc_editor.html

web.sigil.googlecode.com/git/contents.html

16x16 SUDOKU

4	6	A	C	2	E	0	1	5	8	3	F	7	B	D	9
1	3	B	9	4	6	8	C	E	7	2	D	0	A	5	F
0	8	F	E	3	7	D	5	C	B	A	9	6	2	4	1
7	5	D	2	B	9	A	F	4	1	0	6	E	3	8	C
D	A	6	1	7	B	5	4	F	C	8	E	3	0	9	2
9	E	2	F	A	8	C	D	B	3	4	0	5	6	1	7
C	7	5	3	9	F	6	0	D	A	1	2	B	8	E	4
8	0	4	B	E	1	3	2	9	5	6	7	F	C	A	D
A	9	0	8	C	2	E	B	1	D	F	3	4	5	7	6
5	4	3	D	0	A	7	9	2	6	C	B	1	E	F	8
2	B	E	6	F	5	1	8	0	9	7	4	C	D	3	A
F	1	C	7	D	3	4	6	8	E	5	A	2	9	0	B
E	F	8	A	6	C	B	7	3	0	9	1	D	4	2	5
3	2	7	5	1	D	9	A	6	4	E	C	8	F	B	0
6	D	1	4	5	0	F	3	A	2	B	8	9	7	C	E
B	C	9	0	8	4	2	E	7	F	D	5	A	1	6	3

MEGOLDÁS



Különvélemény

Írta: Mattias Nykkel

Érdekes látni azt, ahogy az emberek sokkal inkább ragaszkodnak a rossz eszközökhöz, semmint hogy rájönnének, mi lenne adott helyzetben a legmegfelelőbb. Ez ugyanúgy igaz a Microsoft-fanra, mint a Unixosra. Mitől lett ez olyan egetverően nagy dolog? Miért nem lehet megkérdezni egymástól, hogy miért szeretik az adott dolgot? A válasznak őszintének kell lennie, el kell mondani a Microsoft-közösségben tapasztalt összes előnyt és hátrányt. Aztán mi jövünk, Unixosok. Kérdezzétek meg tőlünk, szerintünk mi lehet a Microsoft nagy előnye. Nem vagyok a purizmus híve, épp ellenkezőleg. De eddig akárhány Linux/Java/Mac felhasználóval beszéltem, egyik sem jutott tovább a nagyképű dicsekvésnél. Ez pedig nem segít nekem abban, hogy megértsem a ti világotok pozitívumait.

Csinálhatnék kérdőívet is akár, de nem lenne sok értelme. Inkább beszéljünk.

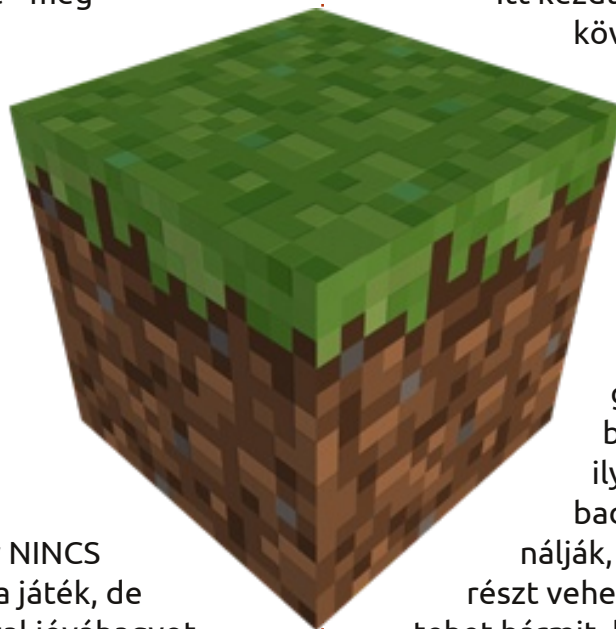
40 éves vagyok, Svédországban élek, Göteborg mellett. A fiam nemrég belebolondult a MineCraftba - ez neki most olyasmi, mint nekem a LEGO volt 8 évesen. Pár nap-

ja játszott vele, amikor felfedezett egy mod nevű valamit. Én láttam, hogy mi az, de először azt hittem, hogy valaki - a szabályokkal szemben - meg-hackelte a játékot. A fiam 8 éves és imád új dolgokat tanulni - mondhatni, túlságosan is imád. De kellő adag türelemmel sikerült túlélnem. Rájöttünk, hogy nemcsak hogy NINCS meghackelve a játék, de a tervezője által jóváhagyott fejlesztői csomag (MCP - MineCraft Coder Pack) meg is jelent! Nemcsak én szerettem volna néhány új, jópofa mod-ot telepíteni, hanem én magam is szerettem volna ilyeneket csinálni! Ez volt az első alkalom, hogy programozóként felvettem a kapcsolatot a Java-val. Én .NET-programozó vagyok és fogalmam sem volt, hol kezdjem. Mindaz, amit odáig sikerült

megtudnom, a http://mcp.ocean-labs.de/index.php/MCP_Mod_System honlapról, az MCP wiki-oldaláról származott.

Itt kezdtem, betű szerint követtem az instrukciókat.

Letöltöttem a jre-t, a jdk, Eclipse és MCP forrást, ez tartalmazott mindent, amire szükségem volt. Az emberek az ilyeneket a szabadidejükben csinálják, ingyen. Bárki részt vehet ebben, hozzátehet bármit, kreatívkodhat, építhet még nagyobb világokat, temérdek jópofa, temérdek eszement dolgot! Ráadásul nagyon élvezetes. Követtem tovább az utasításokat, a forráskódot visszafejtettem és megnyitottam Eclipse-ben. Egy új világ tárult fel... vagy nem... Ez majdnem olyan, mint C#-ben dolgozni. Vannak különbségek, például a base itt super, meg hasonlóak, de ez csak alaki különb-



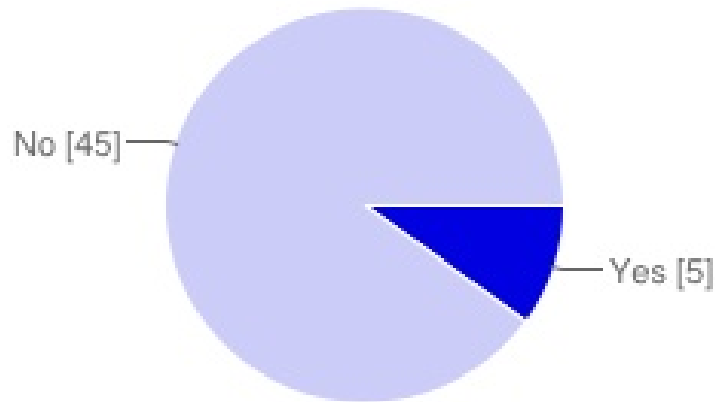
ség. Úgy tudtam kódot írni, mintha csak Visual Studio-ban dolgoznék. Voltak pozitívumok, mint a mappa küldésének egyszerűsége Solution fájl használata helyett, és voltak gyengébb pontjai, mint a Solution fájl helyett mappát küldeni. Ha tudtunk volna beszélgetni, ezeket a problémákat ki lehetett volna küszöbölni! Könnyedén! Hmm...

Most csináltam egy karácsonyi mod-ot rénszarvasokkal. A rénszarvasok felrobbannak, ha megölik őket, a karácsonyi ajándékokkal lehet mindenfélét ügyeskedni és tele vannak a legkülönbözőbb dolgokkal. Bár néha fel is robbanhatnak. Karácsony előtt még csinálok egy Téalapót, a szánján repül, rénszarvasok húzzák és egy csomó ajándékot szór szét, amit össze lehet gyűjteni. Csak még ki kell találnom, hogy tudnám ugyanazt a kódot multiplayer üzemmódban megcsinálni... Van valakinek valami jó ötlete? A kódalap egészen más.

Szóval, ami az eredeti kérdésemre illik: nem lehetne végre befejezni a duzzogást és nem lehetne inkább megtanítani egymást a saját tudományunkra? Na...?



Múlt havi kérdésünk:
**Támogattál-e már pénzzel
kickstarteres játékot?**



KICK STARTER .COM

Igen	5	10%
Nem	45	90%

saját Kickstarter-játék
kiválasztásakor Leisure Suit Larry-t,
illetve a Steel Storm 2-t nevezte
meg.

**Köszönjük mindenkinek a
részvételt, és ne feledjétek, jövő
hónapban ismét lesz kérdőív!**

Ebben a hónapban azt
szerettük volna tudni,
hogy közületek idáig
hányan alapítottak
Kickstarter játékot. A válaszadók
nagy többsége vagy egyáltalán
nem is játszik (számítógépes
játékokkal) és/vagy nem is igazán
tudta, mi is a Kickstarter projekt.
Pár nemmel válaszoló játékos
óvatosabb fajta, ők inkább kívárlják,
amíg kiderül, hogy a projekt
megéri-e a ráfordítandó időt és
pénzt. Ami pedig a címetek illeti,
néhány nagylelkű Ubuntu játékos a

E havi körkérdésünk:

**A magazin mindenkori számának megjelené-
sekor a két változat közül melyiket látnád
szívesebben epub-ba konvertálva?**

A válaszokat itt tudjátok elküldeni: <http://goo.gl/i9CeY>

Beküldési határidő: **2012. június 10-e, vasárnap**

Hamarosan!

**A Fullcircle
Podcast visszatér!**

Megújult csapat, de a forma
nem változott.

Amikről szó lesz: Full Circle
Magazin, hírek, vélemények,
interjúk...

Az új csapat tagjai:

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

A tagok mind a Blackpooli
Linux Felhasználói Csoport
(LUG) tagjai
<http://blackpool.lug.org.uk>

Tartsd szem előtt a
következő részt,
hamarosan
jelentkezik.

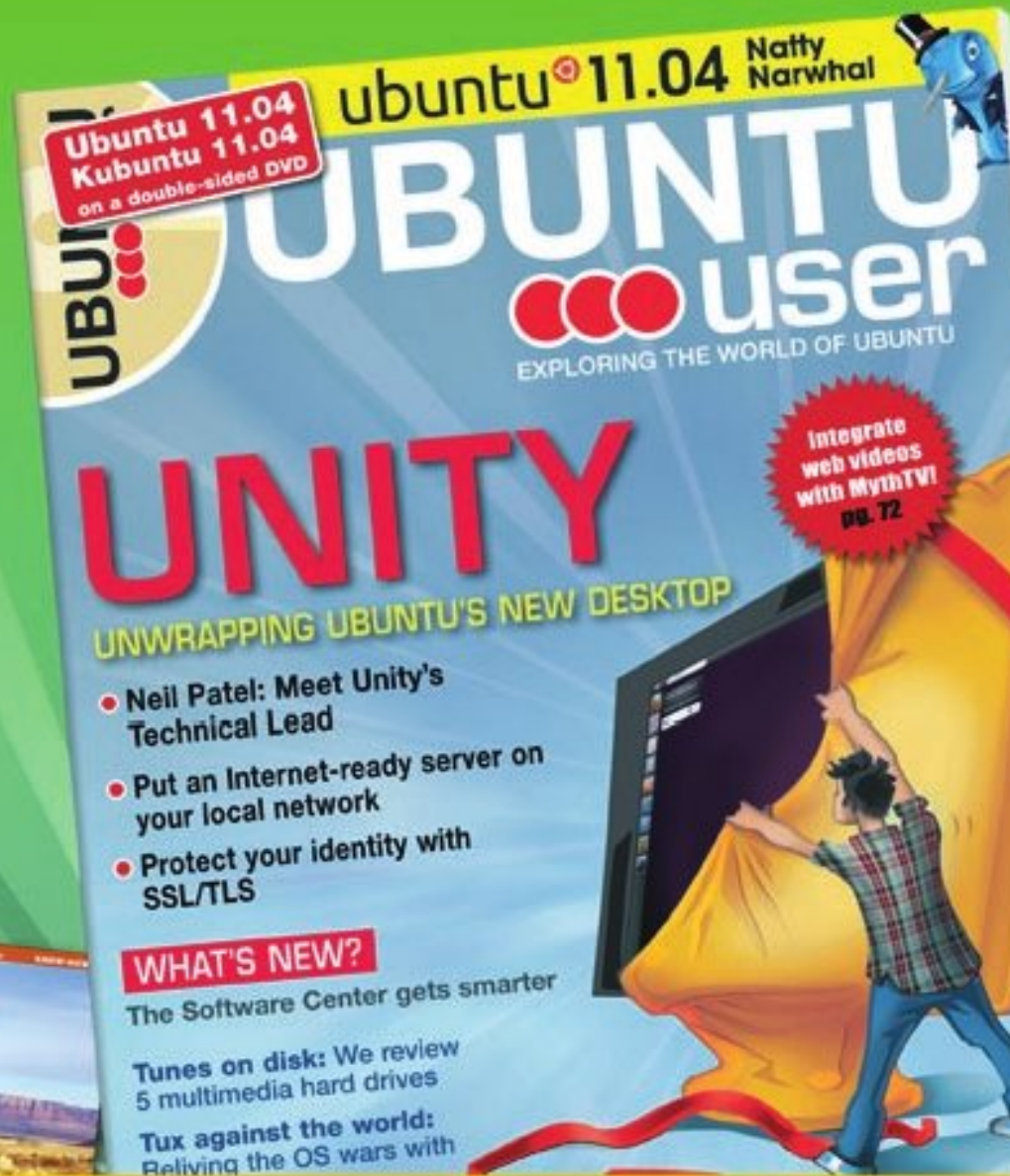


MORE UBUNTU!

Can't get enough Ubuntu?
We've got a whole lot more!

Ubuntu User is your roadmap to the Ubuntu community. In the pages of **Ubuntu User**, you'll learn about the latest tools, best tricks, and newest developments in the Ubuntu story.

DON'T MISS ANOTHER ISSUE!

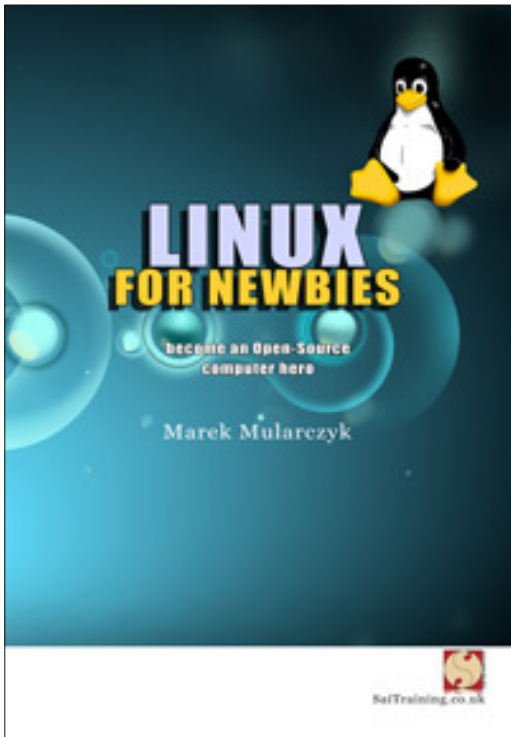


UBUNTU-USER.COM/SUBSCRIBE-NOW

FOLLOW US ON

TWITTER: UBUNTUSER

FACEBOOK: UBUNTUSERMAG



Linux for Newbies válj open-source komputer hőssé

Írta: Marek Mularczyk

210 oldal, kapható nyomtatásban, PDF- és EPUB-változatban: <http://saitraining.co.uk/bookLinux.html>

Nyomtatott ára: £12.99
Nyomtatott és PDF/EPUB-változat együtt: £17.99
PDF/EPUB: £7.99
A könyv a Linux rövid történeté-

vel, illetve bemutatásával kezd, aztán arról olvashatunk, hogy kell előkészíteni a számítógépet a telepítéshez. És ez az a rész, a telepítésről szóló, ami nagyon kellemes meglepetést okozott. Marek kizárólag a Kubuntura koncentrál. Ez a kedvenc disztróm! A kiadványban a 11.04 telepítését részletezi, de én úgy hallottam, hogy a későbbi frissítéseknél már ő is az újabb változatokat fogja említeni. Mindenesetre öröm olvasni egy olyan könyvet, ami nem az Ubuntu-ról szól.

Miután telepítettük a Kubuntut, a könyv sorban végigveszi a virtuális asztali környezet alapjait, a programok telepítését és ehhez hasonlókat. Az alapok elsajátítása után Marek kitér a különböző e-mailes alkalmazásokra, böngészőkre, telefóniára és az archiválásra, illetve az archívumok kibontására.

A hatékonyság érdekében LibreOffice-t javasol, majd gyorsan átvesszi a Docky-t - ehhez Marek több képernyőképet is mellékel. Aki nem tudná, mi az a Docky, ez az a sáv ott alul, a képernyő alján, amitől az operációs rendszer olyan Mac-esen néz ki.

Ezután következik a grafika és a multimédia. Egyszerű példákkal

mutatja meg a GIMP, a DigiKam és az AmaroK működését. A könyv utolsó fejezete a Konsole-ról szól és további alkalmazások telepítéséről.

A legutolsó fejezet főleg azoknak kedvezhet, akik idáig Windows-t használtak. Marek itt megemlíti az Outlook, az Internet Explorer, az MSN, a Skype, a NotePad, a Nero, az Illustrator, a Photoshop és még további Windows-os programok Kubuntus megfelelőjét. Nagyon ügyes.

Összességében ez egy nagyon jó könyv. Vannak persze gyenge pontjai, elsősorban az, hogy elavult verziót magyaráz (11.04), de úgy tudom, a könyv későbbi kiadásai már új verziót fognak kitérni. Ezen kívül Marek hol a sztenderd asztali környezetet mutatja (amit a telepítés után lehet látni), hol a saját asztalát (amin már Docky van), ez megzavarhat pár embert, de ez valójában apróság.

Aki szeretne egy ügyesen összeállított bevezetést a Kubuntuba, de nem akarja magát anyagi romlásba dönteni a könyv megvásárlásával (sem pedig ínhüvelygyulladásra kapni a közel 5 centi vastag kötettől),

akkor ez egy remek választás kezdőknek. Nemcsak egy nagyon jó kézikönyvet tudhatunk a magunkénak, de támogathatunk vele egy szerzőt, aki saját kiadásban publikálta a kötetét.



Speciális ajánlat

Full Circle olvasóként a következő linken keresztül megveheted Marek könyvét EPUB/PDF formátumban, csak 4.99 fontért:

<http://goo.gl/Cyo2l>

Sorsolás

Ha rész akarsz venni a sorsoláson amivel egy ilyen könyvet lehet nyerni csak válaszolj erre a kérdésre: **Melyik disztrót használják a könyvben?**

Erre a címre küldd a választ: competition@fullcirclemagazine.org

A sorsolás június 15-én, pénteken zárul. Sok szerencsét!



THE INDEPENDENT MAGAZINE FOR THE UBUNTU LINUX COMMUNITY.



Csatlakozz:



- goo.gl/FRTMI
- facebook.com/fullcirclemagazine
- twitter.com/#!/fullcirclemag
- linkedin.com/company/full-circle-magazine
- ubuntuforums.org/forumdisplay.php?f=270

Tartalomjegyzék

Szeretnék valami egyszerű módot találni arra, hogy a magazinban cikkeket találjak meg - anélkül, hogy végig kelljen tallóznom egy DVD tartalmát. Nagyon szeretem a cikkeket és az ismertetőket, de nagyon nehéz felidézni, hogy melyik cikk melyik számban jelent meg. Natty-m van (11.04), klasszikus Gnome környezettel, mindez egy régi inspiron 1545-ös laptopon.

Howard

Ronnie üzeni: *Ha megnézed az FCM honlapjának a tetejét (<http://fullcirclemagazine.org>), találasz egy linket „Table of Contents” (Tartalomjegyzék) felirattal. Ezt Robin Catling szokta frissíteni, elég nagy gyakorisággal.*

Kikapcs, elhagy

Az 58. számban található Allan J. Smithie-cikkkel teljes mértékben egyetértek. Kikapcsolás, kihasználás - és a dolgok működnek. Tényleg ez az egyetlen módja annak, hogy hatékonyabban dolgozzunk és még többet megtanuljunk a számítógépekről, legyünk akár otthon, akár a munkahelyen. Viszont nem tudtam még hozzászólni a hirtelen csendhez, hehe.

Rodney Shinkfield

Java nélkül

Az Ubuntu live CD/DVD-je nem tartalmaz Sun/Oracle Java-t, így nem tudom felvenni a bankommal a

kapcsolatot (Európában), emellett egyéb hivatalos dolgot sem tudok intézni. Linux Mint Debian 64 bites Live CD-n viszont működik. Lehet, hogy más Linux disztróval sem lenne gond?

Ez komoly hátrány, amikor Live CD-vel szeretnék bankolni, elsősorban biztonsági okokból.

René Gruneisen

24 órás szabály

Elsőször is, nagyon tetszett az FCM 58. száma. Szeretném viszont felhívni valamire a figyelmet Riku Järvinen cikkével kapcsolatban a bsnes-ről. Nem ismerem az ő lakóhelyének a szabályait, de abban biztos vagyok, hogy a ROM-mal kapcsolatos 24 órás szabály az

Egyesült Államokban nem létezik. A Gamefaqs-nak van egy GYIK-rovata a témával kapcsolatban (<http://www.gamefaqs.com/features/help/entry.html?cat=24>), ugyanígy a Nintedo-nak is (<http://www.nintendo.com/corp/legal.jsp>). Annyit akartam csak megjegyezni, hogy a ROM-mal és az emulátorokkal kapcsolatos cikkeknél jó lenne megjegyezni, hogy az adott cikk csak információközlési célokat szolgál. Nem vagyok ellensége az emulátoroknak, mert ha egy cég megszűnik, az emulátor segítségével így is sok régi kedvencet lehet újra elő-

venni. Viszont mindenképpen fontosnak tartom az óvatosságot, ha az adott témával kapcsolatban információkat szeretnénk közölni.

Thomas Holbrook II

Táblagép-mizéria

Mindig van bennem egy enyhe szkepticizmus, mikor a „Különvélemény” rovatot olvasom, de Art Schreckengost cikke után (60. szám) úgy gondoltam, muszáj megjegyzést fűznöm nekem is a témához.

Először is, szeretném megköszönni, hogy a Full Circle magazinban megjelenhetett egy ilyen cikk is. Tudom, hogy nem könnyű megírni egy-egy cikket, ezen kívül minden cikket nagy örömmel fogadok. Másodsor, nagyra becsülöm Art tapasztalatait és az évek során összegyűjtött tudását. Szerintem tőle mindannyian csak tanulhatunk és mindannyiunknak előnyére válik, ha az ő táblagépekkel kapcsolatos tapasztalatait olvashatjuk. Amiért viszont szót emelnék, az az, hogy noha a cikk egy vélemény a „táblagépekről”, Art következetesen kerüli a piac legnagyobb és legbefolyásosabb játékosát, az Apple-t.

Értem, hogy mi akar lenni a „nem-Androidos táblagép”... de akkor is, ez is egy táblagép és elég jól kezeli mindazokat a problémákat (na jó, a legtöbbjét), amiket Art az Androiddal tapasztalt. Nem lenne egyébként semmi bajom a cikkel és az érveivel, ha nem közel 8 bekezdésen át taglalta volna a Windows-os táblagép részleteit. Én meg azt hittem, hogy leragadtunk az Androidnál, mint a táblagép definíciójánál... Szóval, miért lett olyan hosszasan kitárgyalva a Windows-os táblagép?

Art felteszi továbbá a kérdést: vajon a táblagépek elég gyorsan fognak fejlődni az evolúciójuk során, hogy meglegyen bennük a túlélés képessége, vagy ők is a korábbi, immáron elfeledett technológiák sorsára jutnak? Véleményem szerint azzal, hogy a taglalásból kizártuk az Apple-t és a Microsoftot, a válasz: igen, a „táblagépek” lehet, hogy feledésbe merülnek, de ha megnézzük a teljes piacról szóló elemzéseket, látható, hogy a táblagépek piaca óriási és roppant nyereséges.

Amit még meg akartam említeni, az a Unity. (Már megint!... - a szerk.) Art szerint a Unity „egész jó lehet a táblagépekhez... de súlyos hiányosságai vannak, ha sok prog-

ramot futtató számítógépeken használják őket”. Nem a táblagépekről kezdtünk el beszélni? Szerintem Art ellentmondott önmagának, amikor kijelentette „a Unity egész jó lehet a táblagépekhez”. Remek, pont erről beszélünk, és - az Ubuntu-rajongók kedvéért - ezt is szeretjük volna hallani.

Összegezve, én kétlem, hogy a közeljövőben leáldozna a táblagépeknek. Abban egyetértek, hogy a Canonical részvételi szándéka legalábbis megkérdőjelezhető (bár hivatalosan még nem jelentették be a szándékukat), és véleményem szerint bölcsebb lett volna figyelembe venni a teljes piacot, nem csak egy kisebb szegmensét, ha már egy rohamosan fejlődő technológia piacának jövőjét akarjuk meghatározni.

Brad Tummy

f.lux és Redshift

A 60. szám KáVé rovatában a „Két tipp és technika - Nappal és éjjel” rovat megemlítette a f.lux-ot.



A Linuxhoz sokkal jobb (és ráadásul kifejezetten Linuxhoz tervezett) a Redshift:

<http://jonls.dk/redshift/>

Ludo Beckers



A szomorú postaláda

Szegény postaládám megint nagyon üres mostanában, kedves Olvasók. Biztos, hogy lenne olyan, amit szeretnétek nekünk elmondani. Nem kell feltétlenül Ubuntuval kapcsolatosnak lennie. Lehet bármelyik egyéb *buntu - sőt, igazából bármi, ami Linuxsal kapcsolatos.

Akár alkalmazást készítettetek, akár segítségre van szükségetek, vagy valami gyors, nem kifejezetten technikai kérdéseitek van, vagy csak simán szeretnétek megmutatni valamit, amit Ti csináltatok, itt a helyetek.

Ide írjatok: letters@fullcircle-magazin.org



Kávé

Összeállította Gord Campbell

Ha Ubuntuval kapcsolatos kérdéseid vannak, küldd el őket a questions@fullcirclemagazine.org címre és Gord válaszolni fog rá valamelyik későbbi számban. Kérjük, annyi információt küldj a problémáddal kapcsolatban, amennyit csak tudsz!

K Ki szeretném próbálni az Ubuntut, de félek, hogy baja esik a gépen elmentett képeimnek, dokumentumaimnak, zenéimnek és videóimnak.

V Mielőtt még bármit csinálnál, menj és vedd el egy külső merevlemez és minden fájlodat másold át rá. Vagy vedd el egy csomag DVD-R lemezt és írd ki azokra az álmányaidat.

K Hol találok információt arról, hogy mi történik az Ubuntu bootolásakor?

V <http://upstart.ubuntu.com/cookbook/>

K Ha 12.04 alatt gksudo nautilus-t csinálok, az asztal háttére átvált az általam beállítottól az alapértelmezett Ubuntu-háttérre, a

fájlkezelő kezeli az asztal felületét is.

V Próbáld így:

```
gksudo 'nautilus --no-desktop'
```

K Mint 12 alatt semmilyen hangot nem ad a VLC. Minden más hangalkalmazás jól működik.

V Nyisd meg a VLC-t. Tools > Preferences, ott kattints az Audio fülre. Az „Output Module”-nál válaszd ki az ALSA-t, a „device”-hoz a megfelelőt, majd kattints a „Save”-re és csukd be az ablakot. Vagy a szoftverkezelőben telepítsd a VLC „pulse” bővítményt.

K Bootolásakor, leáll a rendszer és az alábbi képernyő jelenik meg: „40 GB meghajtó hiányzik. Várakozik tovább, vagy nyomjon S-t a csatolás kihagyásához, vagy M-et a kézi helyreállításához”. Hogyan ér-

hetném el, hogy ez az üzenet ne jelenjen meg többé?

V (köszönet **audiomick**nek az Ubuntu Fórumról): Nyiss egy terminált és írd be az alábbi parancsot:

```
gksudo gedit /etc/fstab
```

Keress meg a sort, amiben benne van a „40 GB” és kommenteld ki a sort úgy, hogy első karakternek egy duplakeresztet írsz. Utána mentsd el a fájlt.

K Amikor a Disk Utility-t futtatom, ezt az üzenetet kapom: „A partíció igazítása 1024 byte miatt nem sikerült. Ez nagyon rossz teljesítményt eredményezhet. Újrupartícionálás javasolt.” Új „Advanced Format” meghajtóm van.

V A GParted legújabb verzióját használd a merevlemez partícionálásához. A partíció 4K határértéken kell kezdődjön, ami a régi, 512-es szektorokon 8. Ez befolyásolhatja a rendszer teljesítményt.

K Lenovo laptopom van. A funkcióbillentyűk alapértelmezéskor a képernyő világosságát, a hangot, stb. kezelik. Jobban szeretném, ha ezeket az F1-el, F2-vel, stb. csinálhatnám.

V A BIOS-ban tudod ezeket megváltoztatni. Katt ide: <http://forums.lenovo.com/t5/ThinkPad-Edge-Knowledge-Base/Fn-Fx-re-mapping/ta-p/237588>

K Használhatom az Ubuntuhoz a Skydrive-ot?

V Persze. Van egy webes felület, ahol egérrel be lehet húzni a fájlokat a Skydrive-ba, és ezeket le is lehet tölteni a Skydrive-ról. Kell hozzá egy Windows Live fiók (például egy Hotmail-es mailcím).



K Belkin Components F5D8053 N vezeték nélküli USB adapterem van (v3000). Amikor 12.04-re frissítettem, nem csatlakozott a vezeték nélküli routeremhez.

V (köszönet **Chili555**-nek az Ubuntu Forumról): Nyiss egy terminált és írd be ezt a parancsot:

```
sudo modprobe rt2800usb
```

Ha így működik, add hozzá véglegesen a meghajtót ezzel a parancssal:

```
sudo su
```

```
echo rt2800usb >> /etc/modules
```

```
exit
```

K Androidos telefonon próbálom a VLC-hez a távirányítót használni, de mindig azt az üzenetet kapom, hogy „kapcsolat elutasítva”.

V (köszönet a válaszáért **Steve Beresford**-nak): A VLC „host” állományát kell szerkesztened úgy, hogy tartalmazza az Android tele-

fonod IP-jét. A parancs:

```
gksudo gedit /etc/vlc/http/.hosts
```



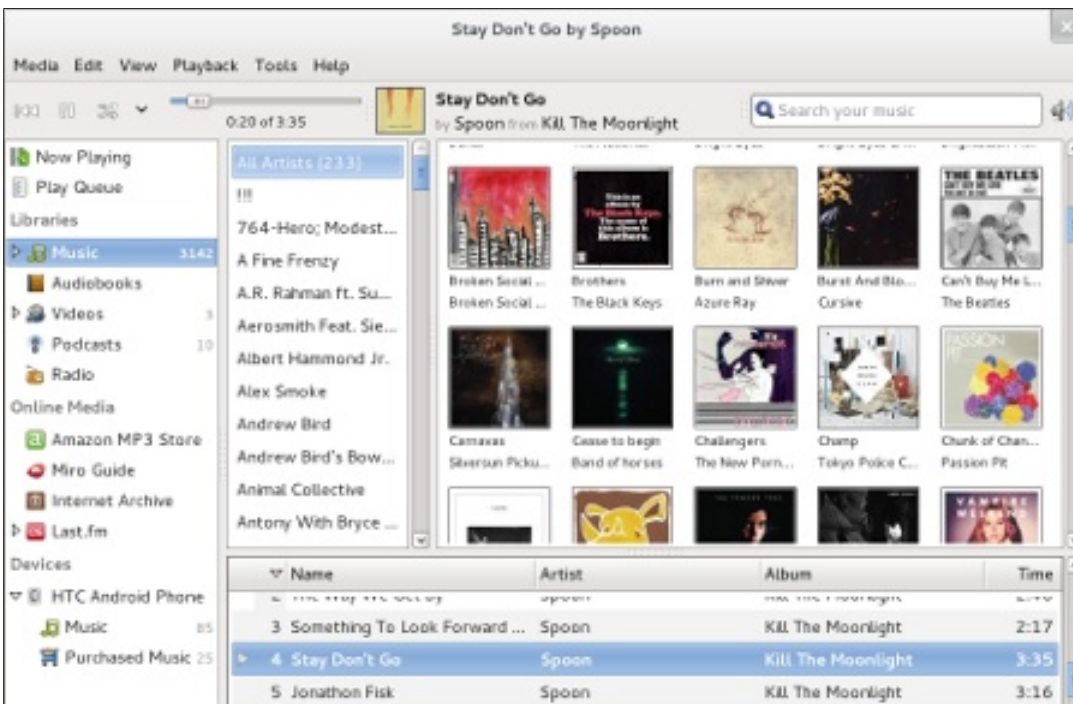
K Ubuntu 12.04-em van, Nvidia 295.40 videokártyával. Amikor a Banshee-t használom, a video - teljesen kiszámíthatatlanul - elkezd szaggatni, a CPU-használat pedig felszökik 50-60 %-ra. VLC-vel még ennél is rosszabb.

V (köszönet a válaszáért **Christopher Stutles**-nek): Én ezt a parancsot futtattam:

```
sudo apt-get install vdpau-driver vainfo libva1
```

A CPU-használat ugyanannyi lesz, mint Banshee alatt, de a video immár gond nélkül fog menni.

K Van Ubuntu 12.04-hez időjárás-alkalmazás?



V Persze, telepítsd a szoftverközpontból az indicator-weather-t. Az első futtatásnál állítsd be a lakóhelyedet és más egyéb preferenciáidat.

K Hogy láthatnám az Nvidia videokártyám hőmérsékletét Conky-ban, Ubuntu 12.04 alatt?

V `§{execi 60 nvidia-settings -t -q GPUCoreTemp} C`

K Kérlek, írjátok meg nekem lépésről-lépésre, hogyan tudnám a Beagleboard-omat az Ubuntu számítógépemhez csatlakoztatni, ad-hoc vezeték nélküli kapcsolattal!

V Első lépés: menj a Google-ra

2. keress rá erre: *ubuntu ad-hoc wireless network*

3. kattints a legelső linkre:

<https://help.ubuntu.com/community/WifiDocs/Adhoc>



Ebben az új rovatban Nicola Cappellini zenei oldalakkal és változatos zeneszámokkal fog minket megismertetni.

Sok zenét találhatunk a neten Creative Commons licenz alatt, az alábbiakban néhány erre szakosodott oldalt szeretnék bemutatni.



CcMixer

(ccmixter.org)

A hangminták és hangfájlok kincstára. Keress a mappákban és tölts le amit csak akarsz, hallgasd meg mások kreatív munkáit. Nagyszerű forrás ez a mixelés és masterelés gyakorlására. A rendelkezésre álló minták nagyon jó minőségűek. Hogyan készítsünk egy remixet: töltsük le a hangfájlt, módosítsuk kedvünk szerint és töltsük vissza a ccMixer-re, váljunk a közösség részévé.



AudioTool

(audiotool.com)

Indítsuk el a weblapon lévő alkalmazást és azonnal hozzáfoghatunk a zenekészítéshez. Húzzuk a loopokat, a synth és a dob hangelemeket az általunk készített effekt láncba. Hogy hangzik jobban, a tube torzítás előtt vagy után? Te döntesz. A felület rendkívül sima, a dobozokat kedvünk szerint rendezhetjük és a keverés során minden paraméter külön állítható. Ha készen vagyunk, exportáljuk a hangfájlt és tekintsük meg a művet az audio tool oldalon.



WolframTones

(wolframtones.com)

Válasszunk egy kezdő mintázatot és egy algoritmust. Ezután játszunk egy kicsit a hangszereléssel és a zenei móddal, majd pedig hallgassuk vissza az eredményt. A honlapon készített elektronikus munkák Attribution-Noncommercial-No Derivative licenz alapján terjeszthetők. Bevallottan korlátozott te-

hát, de mivel az egész nagyon érdekes, ezért mindenképpen szerettem volna írni róla néhány sort. A Midi hangok elmenthetők, elküldhetők emailbe, sőt exportálhatók telefon csengőhangnak is. Ez a „kompozíciós motor” egy nagyszerű eszköz a zene természetéről szóló filozofikus beszélgetések inspirálására, a zenekészítési módszerek, a zenei észlelés és a szándékoság körüli viták megindítására. John Cage ezzel biztosan egyetértene!



SoundCloud

(soundcloud.com)

A hanghullámok játszótere - valószínűleg már találkoztál vele. Kereshetünk a feltöltött zenék között, de válogathatunk címkék alapján is. A felhasználók creative commons licenz alatt bármit közzétehetnek itt, sőt a zeneszámokat akár letölthetővé is tehetik. A zenehallgatás azoknak is ingyenes, akik nem rendelkeznek felhasználói fiókkal, a prémium felhasználók pedig többet is feltölthetnek a hagyo-

mányos felhasználóhoz képest (időben mérve) és további hasznos kiegészítőket is kapnak, úgy mint statisztikákat és további eszközöket, amelyek a megosztást segítik.



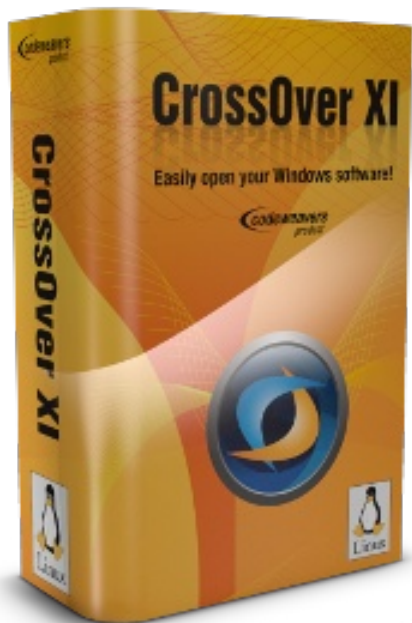
Free Music Archive

(freemusicarchive.org)

Ahogy a rádió mindenki számára elérhetővé tette a zenét, úgy a Free Music Archive is hasonló szolgáltatást nyújt az internet felhasználóknak. Nézelődhetünk az interaktív mappákban és az irányzatok, műfajok alapján aprólékosan rendezett fájlok között új számokat fedezhetünk fel. A zeneszámokról és szerzőkről elérhető információk segítenek megérteni azt a környezetet, amiben az adott mű íródott.



Nicola egy szabadúszó zenész, fordító és web-guru. Megtalálható a színpadon, a színpad mögött és tulajdonképpen mindenütt, ahol éppen szükség van rá.



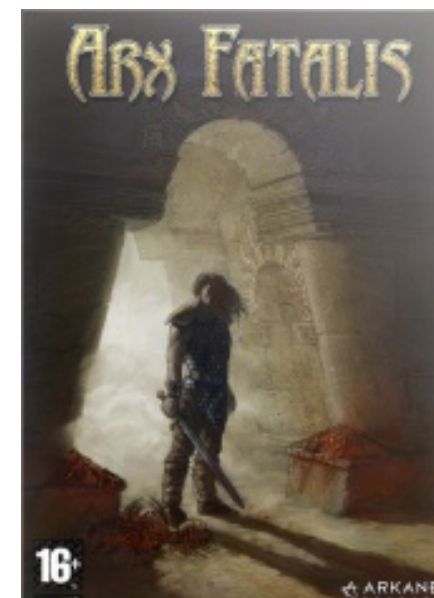
a régi Crossover Games alkalmazást vetted meg, akkor az ár magasabb lesz, azt hiszem, és alacsonyabb lesz mindenki másnak, aki a Crossover Standardot vagy Crossover Pro-t vásárolt: az induló ár 39,95 US\$. Ez nő a támogatási/frissítési idővel, a maximum ár 59,95 US\$, amiért, azt hiszem, 12 hónap jár - <http://www.codeweavers.com/>

A Codeweavers, akik a **Crossover** alkalmazásokért és a nyílt forráskódú WINE projektért felelősek, nem folytatja a Crossover Professional, Crossover Standard, és a Crossover Games (alapvetően a WINE fizetős verziói) fejlesztését, hanem a három réteget egyetlen alkalmazásba gyűrja Crossover néven (találó név, nem?), és csökkenti a megújítás és az új termék vásárlásának árait. Természetesen, ha csak

Arx Libertatis

Nemrég kijött egy csak windowsos játék rajongói portja, az Arx Libertatis Project sikeresen átvitte és frissítette az **Arx Fatalis** című játék grafikáját Linuxra, Windowsra, FreeBSD-re és Macre

(<http://arx-libertatis.org/>). A játék SDK-t hivatalosan nyílt forrással adták ki, de az adattartalmat nem, így kell egy példány a játékból vagy demóból ahhoz, hogy játszhasd. A Gog.com-on lehet megvásárolni a játékot, a kitömörítéshez pedig kövesd az utasításokat. Nem szükséges az Arx Libertatis-t magadnak lefordítani, mivel van PPA.





Ebben a hónapban a 0AD-ról adunk egy rövid áttekintést, egy nyílt forráskódú valós idejű stratégiai játékról, az ókori háborúk korából. A játékot 2001 óta fejleszti a Wildfire games (<http://wildfiregames.com>), az utolsó stabil kiadás egy hónapja jelent meg. A nyugati civilizációk történelmére fókuszálva, ez a játék méltó ellenfelévé válhat a kereskedelemben kapható olyan nagy neveknek, mint az Age of Empires és a Rise of Nations.

Telepítés és szolgáltatások

A Precise 12.04 LTS óta a 0AD közvetlenül a Universe repóból is elérhető. Telepítéséhez a terminálba írjuk be az alábbiakat:

```
sudo apt-get update && sudo apt-get install 0ad.
```

Amennyiben a fejlesztői változatok érdekelnek, nézd meg a PPA-t a 0AD honlapján (<http://wildfiregames.com/0ad/>).

Ahhoz képest, hogy ez egy nyílt

forráskódú projekt, amelyet az emberek hobbiként fejlesztenek, a 0AD meglehetősen sokat tud - több különböző civilizáció közül választhatunk, az egységek változatosak és a játék jól moddolható (a forráskódok GPL licenz alatt vannak és elérhető egy scenárió editor is). Ráadásul sok időt és erőfeszítést fektettek a 3D grafikus modellezésbe, valamint a történelem hű ábrázolására. Nekem különösen tetszett az, hogy az egységek a nyersanyagok gyűjtésére és harcra egyaránt használhatóak, a legtöbb RTS-ben ez általában nincs így.

Játékmenet

Kellemesen csalódtam a 0AD-ban, hiszen alfa verziós programként nagyon simán futott. Érezhetően régóta fejlesztik már ezt a játékot, használat közben jelentős hibákkal nem találkoztam. Ugyanakkor viszonylag kevés választási lehetőségünk van, hadjárat (Campaign) mód például nincs a játékban és az Options panel sem működik még teljesen, így hát az alapbeállításokat kell használnunk. Gyengébb számítógépeknél ez



problémát okozhat, miközben tíz egység harcolt egymással, nálam érezhetően belassult a program (E6750, 4GB DDR2, GTS 8800). A honlapon szereplő minimális gép-igényt (1 GHz proci, 512 MB RAM és GeForce 3) valószínűleg nem frissítették már egy ideje.

Konklúziók

Mindent egybevetve a 0AD egy rendkívül ígéretes standard RTS, ami azonban egyelőre semmi rendkívülit nem kínál a maga kategóriájában. Gyönyörű grafika, hű történelemábrázolás, sima és sokoldalú játékmenet, mindez platformfüggetlen támogatással valószínűleg jó ajánlólevél az olyan játékosoknak, akik szeretik a történelmet és a stratégiát. A projekt azonban még mindig csak alfa verziós és sok munkára van még szükség ahhoz,

hogy egy teljes értékű RTS-sé váljon. Van már néhány scenárió, lehetőség van a testreszabásra, valamint létezik multiplayer támogatás is (peer to peer), a hadjárat mód és egy érdekes történetvonal nélkül azonban a játék semmiképpen sem tekinthető teljesnek. A nyílt forráskódú játékoknál ez a probléma általános. Én mindenestre nagyon remélem, hogy a fejlesztők a jövőben inkább a történetre szentelnek több figyelmet, mint mondjuk a grafikára.



Riku Järvinen (rierjarv) Finnországból - tanulmányokat folytat a számítógéptudományok területén, aki szívesen mélyed el a Linux és a Nyílt forráskódú játékok világában.





Játékok Ubuntu

Írta: Dougn Redhammer

Oil Rush

Az Oil Rush (<http://oil-rush-game.com/>) az Universe valós idejű stratégiai játéka, 2010 őszén jelentették be és idén januárban jelent meg Linuxra, Mac-re és Windowsra.

Érdekes-e az Oil Rush-ra időt szánni több mint két éves várakozás után?

Három játékmódra van lehetőség:

- Hadjárat, avagy történet mód
- Gyors játék (arra az esetre, ha nem szeretnénk túl sok időt tölteni a játékkal)
- Multiplayer, LAN vagy Online módban.

Ez az elemzés az Oil Rush hadjárat módjára kíván koncentrálni. A hadjárat mód összesen négy fejezetből áll - ezek mindegyike háromöt feladatot tartalmaz és a játékstílusodtól és a kiválasztott nehézségi szinttől függően olyan 15-23 óra játékidőt kaphatsz.

Kezdjük azzal, hogy a játék jól néz ki és gond nélkül fut is - amennyiben a számítógéped megfelel a

mai kor igényeinek, egy három-négy éves gép ram/cpu és videokártya csere nélkül valószínűleg szenvedni fog alatta.

Az Oil Rush alapvetően egy egyszerű RTS játék, de az egyszerűség egyben nem jelenti azt is, hogy unalmas.

A többi RTS-hez hasonlóan a já-

tékmenetben előre haladva új típusú egységek felett kapunk irányítást. Ugyanakkor a stílusban megszokottól eltérően a kutatásokat és fejlesztéseket nem vihetjük magunkkal a következő szintre. Az Oil Rushban az egységeink minden új küldetésben a nulláról indulnak. A küldetések során különböző módon kell felhasználnunk a kutatási pontjainkat, van amikor a védelem

és a bázis erősítésére kell koncentrálnunk, máskor pedig inkább a fegyverek kutatását kell előtérbe helyezni, a szabotáció és a sebesség fejlesztésére koncentrálni. Persze olyan is van, hogy a két szélsőérték között kell megtalálnunk az optimumot valahol. Ebben az esetben persze sem a védelmet, sem pedig a támadást nem tudjuk majd annyira kihegyezni, mintha csak az egyikre fókuszálnánk.

Kutatási pontokat harcok és/vagy bázisok/létesítmények sikeres elfoglalásáért gyűjthetünk. Mivel a bázisok és az ellenséges egységek száma korlátozott, jól meg kell fontolnunk mire költjük értékes pontjainkat, ha túlságosan csak a védelemre koncentrálnunk előfordulhat, hogy semmilyen fegyvert sem sikerül kifejlesztünk és erőnkéből csak a saját bázisunk védelmére futja, ami pátthelyzetet eredményezhet. A másik oldalról viszont a támadó fegyverek és az egységeink sebességének eszeveszett fejlesztése a bázisunk elvesztésébe kerülhet, mert egész egyszerűen nem tudjuk majd azt megvédeni.



Ahogy az már korábban elhangzott, az Oil Rush egy egyszerű RTS, a játékon belül így nincs is igazi bázisépítés. Helyette inkább a meglévő bázisok elfoglalására, majd védelmük fejlesztésére van mód. Minden bázis különböző egységeket képvisel, ezeket elfoglalhatjuk és csoportosíthatjuk aszerint, hogy nehéz, közepes vagy könnyű szerkezetűek, vagy hogy éppen bizonyos egységek ellen kifejezetten jók, esetleg sérülékenyek.

A játék neve is sugallja, hogy a túlélés kulcsa az olaj - ettől a nyersanyagtól függ a bázis és az egységek fenntartása. Olaj nélkül nem építhetünk védelmet és nem használhatjuk a kutatások által már megszerzett képességeinket sem. Ilyen képesség például egy ellenséges bázis szabotálása, propaganda tevékenység a saját bázisunk/egységeink védelmének erősítésére, támogató járművek telepítése, amelyek képesek megjavítani a sérült egységeinket, az ellenséges egységek észlelése egy még felfedezetlen területen a térképen, vagy éppen egy atombomba kilövése az ellenségre. Olajat a fúrótornyok elfoglalásával szerezhethetünk. Ugyanakkor ezek köré egyszerűen nem építhetünk védelmi tornyokat, így az esetleges védel-



met járműveinkkel kell biztosítanunk. Az olajkutak feletti uralmat így ennek következtében akár egy szempillantás alatt elveszíthetjük.

Mindent egybevetve az Oil Rush hadjárat módja igazán jó móka, megéri az árát (US\$19.99). A Unigine Store-on keresztül vásárolva a DRM-mentes Linux, a Mac és a Windows, valamint a Steam változatot is megkapjuk.

Előnyök:

- Jó játék, jó kezdés azoknak, akik korábban még nem játszottak RTS játékokkal.
- Gyönyörű grafika.

Hátrányok:

- Modern PC-t/Mac-et igényel, három-négy évnél idősebb gépeken valószínűleg nem fut.
- kevés lehetőség a tapasztalt, veterán RTS játékosok számára.

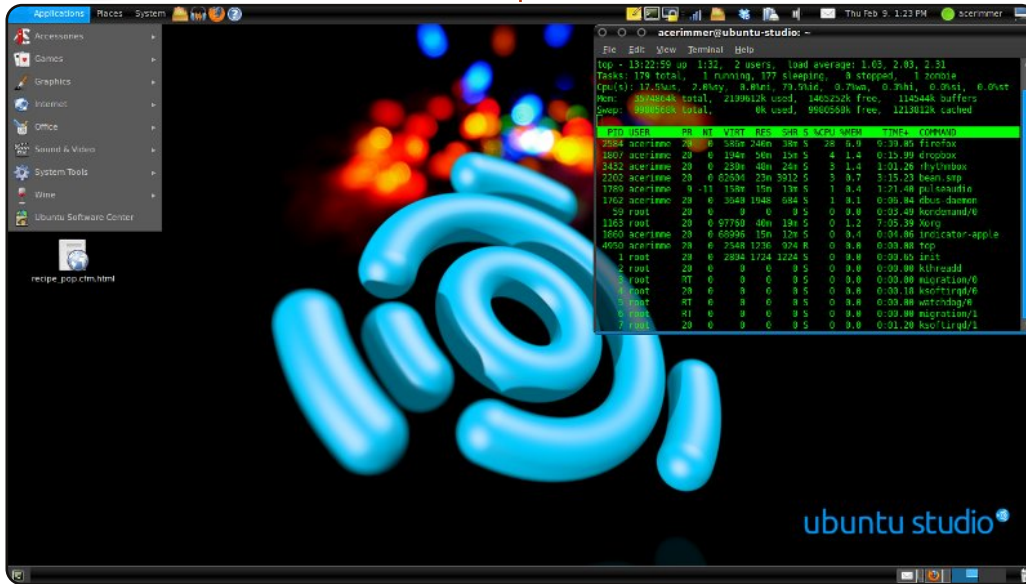
Az **Oil Rush** megvásárolható az Ubuntu Szoftverközponton, a Desura-n (<http://www.desura.com/games/oil-rush>) és a The Unigine Store-on (<http://unigine.com/products/oilrush/>) keresztül.





Az én asztalom

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



A laptopomra Ubuntu Studio 10.04-et telepítettem. Az Audacity-vel podcastokat hoztam létre, az Openshot-al videókat, a Gimp segítségével képeket szerkesztek.

Az Ubuntu Studio témát és annak ikonokjait használom. A háttérkép neve „eternalstudio” és eredetileg a neves ubuntusatanic Garry Parker által készült. Ezt Mr. Parker engedélyével frissítettem és ubuntu logós hátteret is készítettem az új Ubuntu logóval. Ez a háttérkép elérhető a <http://tinyurl.com/Ubuntustudio-Wallpaper> oldalon.

A gépem egy Dell 1545 Inspiron Intel dual-core 2.3GHz processzorral, 4 GB RAM memóriával és egy Intel GMA 450 VGA-val.

Charles F. Howlett



Nagy rajongója vagyok a TRON: Örökség című filmnek, így úgy döntöttem, hogy az asztalomat ennek szellemében alakítom át. Ahogy látható, az ikonok, a vezérlők és az ablak keretek a mozi hangulatát idézik.

Itt szeretném megjegyezni, hogy a betűk az ablak keretben, nem részei az eredeti emerald témának, én cseréltem le őket. Az Avant Window Navigator-t használom, mint panelt, hogy az fájljaimat gyorsabban elérjem. Az operációs rendszerem Ubuntu 10.04 , amelyet egy Comaq Preasrio C700 gépre telepítettem, amelyben 1 GB RAM és egy 120 GB-os merevlemez van.

Christian Ali Morales Hernández (alias: Kerochris)



Készítettem egy egyéni háttérképet az Ubuntu logóval és egy fémszerűen színezett háttérrel.

Ubuntut használok a 11.04 kiadás óta, amely néhány héttel később a legfontosabb operációs rendszeremmé vált. Szeretem ezt a rendszert. Ingyenes, a legjobb és nem kell hozzá semmilyen trükk. Rögtön működik.

A rendszerem:

Ubuntu 11.10 alapértelmezett Unity-vel

Dell Inspiron M5010

AMD Turion x64 2.5 GHz

Mobility Radeon v550 1 GB

4 GB RAM

500 GB HDD

Evgeny Kozlov



Linuxot használok a 7.10-es kiadás óta. Most megmutatom Nektek a Linux Mint 11 alatt az asztalomat.

Szeretem a Mint-et, mivel ez egy Ubuntu leszármazott és rengeteg kodek-et tartalmaz. Szeretem az egyszerűségét és szeretem az Ubuntu Classic asztalt, de a Unity-t vagy a Gnome Shell-t nem. Nautilus Elementary-t használok a sima Nautilus helyett, ez sokkal egyszerűbb és szebb.

A képernyőképek az ASUS A43E gépemen készültek, amelyben 2 GB RAM, és Intel Pentium B950 2.1 GHz processzor van. A Mint-et telepítettem az ACER AOP 531 netbookomra is és PC-re (RAM 2 GB, CPU Dual Core 1.6 GHz, Mainboard ASUS P5G41T) is.

thom



Közreműködnél?

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

Cikkeidet az alábbi címre várjuk: articles@fullcirclemagazine.org

A **magyar fordítócsapat** wiki oldalát itt találod:

<https://wiki.ubuntu.com/UbuntuMagazine/TranslateFullCircle/Hungarian>

A magazin eddig megjelent **magyar fordításait** innen töltheted le: <http://www.fullcircle.hu>

Ha **email**-t akarsz írni a magyar fordítócsapatnak, akkor erre a címre küldd:

fullcirclehu@gmail.com

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

Véleményed és Linuxos **tapasztalataidat** ide küldd: letters@fullcirclemagazine.org

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

Kérdéseket a „Kérdések és Válaszok” rovatba ide küldd: questions@fullcirclemagazine.org

Az én asztalom képeit ide küldd: misc@fullcirclemagazine.org

... vagy látogasd meg **fórumunkat**: www.fullcirclemagazine.org

A FULL CIRCLE-NEK SZÜKSÉGE VAN RÁD!

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

A Full Circle Csapata



Szerkesztő - Ronnie Tucker
ronnie@fullcirclemagazine.org

Webmester - Rob Kerfia
admin@fullcirclemagazine.org

Kommunikációs felelős - Robert Clipsham
mrmonday@fullcirclemagazine.org

Podcast - Robert Catling
podcast@fullcirclemagazine.org



Full Circle Magazin

Magyar Fordítócsapat

Koordinátor:

Pércsy Kornél

Fordítók:

Dorozsmai Ágnes

Nagypál Ildikó

Palotás Anna

Csapó Gábor

Hélei Zoltán

Kiss Gábor

Nyitrai István

Pércsy Kornél

Somogyi András

Szabó Péter

Takács László

Lektorok:

Balogh Péter

Pércsy Kornélia

Szerkesztő:

Kovács Róbert

Korrektor:

Heim Tibor

62. szám cikkeinek leadási határideje:
2012. május 6-a, vasárnap

62. szám megjelenési határideje:
2012. május 25-e, péntek



Köszönet a Canonical-nek és a fordítócsapatoknak világszerte, továbbá **Thors-ten Wilms**-nek a jelenlegi Full Circle logóért.

