



Full Circle

AZ UBUNTU LINUX KÖZÖSSÉG FÜGGETLEN MAGAZINJA

2014 november – 91. szám



Kill Bill: Vol. 2



Kill Bill: Vol. 1



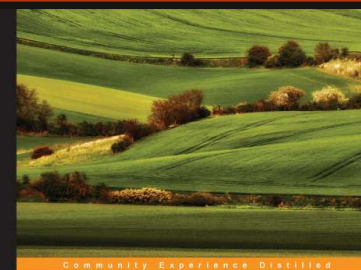
Fight Club



House on Haunte...

Recently added movies

Könyvajánló



Web Development with
MongoDB and Node.js

Build an interactive and full-featured web application from
scratch using Node.js and MongoDB

Jason Krol

[PACKT] open source*

S

VIDEOS

MOVIES

TV SHOWS

Recently Added

Sets

Title

Genres

Years

Actors

KODI (valamikori XBMC)
Néhány szoftverbővítmény

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

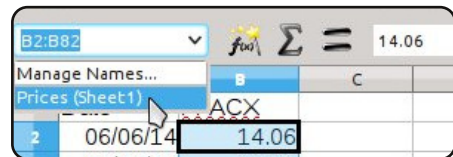
twitch



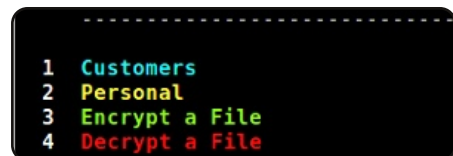
Hogyanok



Python 11



LibreOffice 13



Broadcast WCS-el 16



Blender XX



Inkscape 19



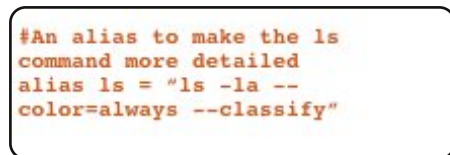
Grafika



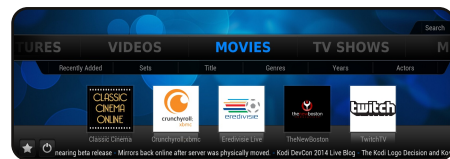
FullCircle

AZ UBUNTU LINUX KÖZÖSSÉG FÜGGETLEN MAGAZINJA

Rovatok



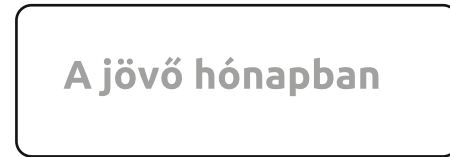
Parancsolj és uralkodj 9



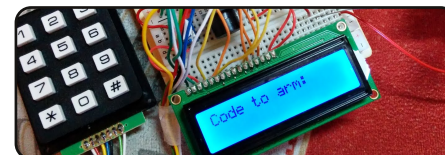
Linux labor 32



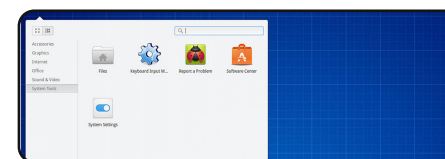
Levelek 44



Biztonság XX



Arduino 23



Fókuszban 39



Tuxidermy 45

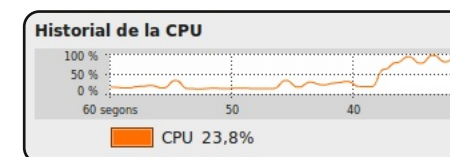


Hölgyek és az Ubuntu XX

Vélemények



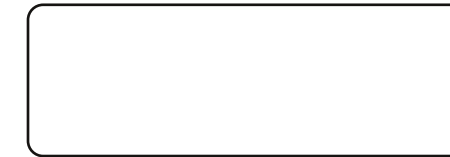
Hírek 4



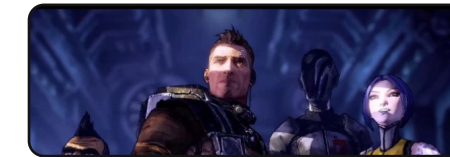
Linux labor 26



Az én történetem 42



KáVé 46



Játékok Ubuntu 48



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

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



ÜDVÖZÖLLEK A FULL CIRCLE LEGÚJABB KIADÁSÁBAN



Ez a Python dicsőséges visszatérésének hónapja, de sajnós a Blendert még mindig nélkülöznünk kell. Ha olvastad az előző számot, akkor tudod, hogy Nicholas apa lett és biztos csak pár órát tudott aludni ebben a hónapban. A szentháromságot (a LibreOffice-szel) kiegészíti egy érdekes cikk a jelszavak kezeléséről Bash szkripttel – micsoda különlegesség!

Az Inkscape szokás szerint folytatódik, valamint itt van a kerneles sorozatunk negyedik darabja, és Charles is visszatért a Kodi (korábban XBMC) sorozatának második részével. Miért is jut eszembe az XBMC Xboxra telepítése? Az első Xbox, az igen! Rendben, most elértem a korom. Ezt akkor be is fejezem.

Van ismertetőnk az Elementary OS-ről és egy könyvről is (a Packt Publishing ajándéka), ez pedig a Jason Krol: Web Development with MongoDB and NodeJS. Lucas már említette a NodeJS-t egy korábbi Parancsolj és Uralkodj cikkben. Ezért természetes, hogy ő írt a könyvről. Ahogy máskor is, most is arra kérlek titeket, hogy támogassátok a Packt-ot, mert ők azon kevesek közé tartoznak, akik könyveket küldenek nekünk.

Ebben a hónapban az aktuális Arduino projektem végéhez érünk, de ne féljete, a következő hónapban valami újjal jelentkezem.

De elég is ennyi a hablatyolásomból. Remélem tetszeni fog nektek ez a szám.

Minden jót és maradjunk kapcsolatban!

Ronnie

ronnie@fullcirclemagazine.org



A magazin az alábbiak felhasználásával készült



Full Circle Podcast

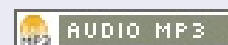
Megjelenik havonta, mindig a friss Ubuntu hírekkel, véleményekkel, áttekintőkkel, interjúkkal és hallgatói visszajelzésekkel. A Side-Pod egy újdonság, egy extra (rendszer-telen) rövid podcast, ami mellé-ága a fő podcastnek. Leginkább általános technikai és nem-Ubuntu cuccokkal foglalkozik, melyek nem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

Műsorvezetők:

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



<http://fullcirclemagazine.org>



Letöltés

UBUNTU ONLINE TALÁLKOZÓ AZ UBUNTU 15.04 (VIVID VERVET) KAPCSÁN

Az Ubuntu Online Találkozó egy olyan esemény, amely lehetővé teszi az Ubuntu közösség számára, hogy a fejlesztőkkel való beszélgetéseken keresztül hozzájáruljanak az operációs rendszer fejlesztéséhez. Rengeteg, a rendszerrel kapcsolatos témát átölel, egyik bonyolultabb mint a másik, de többé-kevésbé a disztribúció összes aspektusát lefedi.

A jelenlegi találkozó várhatóan azután lesz, hogy az Ubuntu 15.04 (Vivid Vervet) fejlesztési ciklusa elkezdődött. A felhasználók előzetes információkat kapnak azokról a funkciókról, melyeket az Ubuntu integrálnak, és kérdezhetnek bármit a fejlesztőktől. Ha valamilyen kérdésed van az Ubuntuval kapcsolatban (nem technikai támogatás vonatkozású), ha szeretnéd megtudni, hogy valamit miért egy bizonyos módon valósítottak meg, vagy csak pár általános információra van szükséged, akkor az Ubuntu Online

Találkozó az a hely ahol megkérdezheted.

Forrás:

<http://news.softpedia.com/news/Ubuntu-Online-Summit-for-Ubuntu-15-04-Vivid-Vervet-Starts-In-a-Few-Days-464323.shtml>

Beküldte: Silviu Stahie

A MOZILLA KIADTA A „FIREFOX FEJLESZTŐI KIADÁST” WINDOWSRA, MACRE ÉS LINUXRA

Ez a Fejlesztői Kiadás pontosan az, amit a neve sugall: egy böngésző, amit a fejlesztők szükségleteinek megfelelően készítettek.

A Firefox csapat célja, hogy összehozza azokat az eszközöket, melyekkel a fejlesztők produktívak lehetnek egy multi-eszköz és multi-platform környezetben, „létrehozva egy gyújtópontot, akadálymentessé téve a fejlesztői munkafolyamatot”. Bár a Firefox Fejlesztői Kiadás egy lehetőséget ismerősnek tűnhet, az átalakított felhasználói felület és más tulajdonságok félel-

metes fejlesztői környezetté változtatják, a teljesen használható böngésző-tulajdonságok, amiket a Firefox használók és szeretőik ismernek, megmaradnak.

A legnagyobb változás, amit észrevehetsz az az ügyes vizsgáló sötét felhasználói felülete, amit a böngészőhöz hozzáadtak. Vagy ez nem a te stílusod? Visszaállíthatod a jól ismert világos témát, kiválasztod a „hamburger” menü alján lévő Személyreszabás opciót, és rákattintasz a „Használd a Firefox Fejlesztői Kiadás Témát” gombra.

Forrás:

<http://www.omgubuntu.co.uk/2014/11/mozilla-releases-firefox-developer-edition>

Beküldte: Sam Tran

DROPBOX 2.11.34 KÍSÉRLETI DOLGOK A LINUX CLIENT ÚJRAÍRT FELHASZNÁLÓI FELÜLETÉBEN

A Dropbox, egy olyan online szolgáltatás kliense, amely lehetővé teszi, hogy fotóidat, dokumentumaidat és videóidat magad-

dal vidd bárhova, a kísérleti ágban előlépett a 2.11.34 verzióra.

A Dropbox fejlesztői rendszerint nem viszik túlzásba a fejlesztést a Linux platformon, és nincs ez másként a legutóbbi frissítéssel sem. Valójában semmi Linux-specifikus nincs benne, de az ág az teljesen más téma. Ha stabillá válik, nagyon érdekes kiadás lesz, de addig is nézzük meg közelebbről mi is várható.

Forrás:

<http://linux.softpedia.com/blog/Dropbox-2-11-34-Experimental-Features-a-Rewritten-U-I-for-Linux-Client-464468.shtml>

Beküldte: Silviu Stahie

A CANONICAL DOBTA AZ APPLE HARDVERNEK DEDIKÁLT LEMEZKÉPÉT AZ UBUNTU 14.10-NÉL

Az Ubuntu 14.10 (Utopic Unicorn) elérhető már pár hete, és a fogadtatás nagyrészt pozitívnak mondható, de van egy pici ér-

dekes információ, amit nem árultak el. Úgy tűnik az Ubuntu fejlesztőknek nem kell speciális képfájlt készíteni az Apple hardverhez. Számos Ubuntu felhasználó emlékezhet rá, hogy volt olyan képfájla az operációs rendszernek, amit amd64+mac felirattal címkéztek, ezt az Apple hardverekhez szánták.

Az Ubuntu fejlesztők jelezték ezt az érdekes fejlődést az Ubuntu 14.10 hivatalos közleményében, de ezt sokan nem vették észre.

Forrás:

<http://linux.softpedia.com/blog/Canonical-Drops-Ubuntu-14-10-Dedicated-Images-for-Apple-Hardware-464174.shtml>

Beküldte: Silviu Stahie

AZ UBUNTU TOUCH MUSIC APP A BIZONYÍTÉK, HOGY AZ UBUNTU KONVERGENCIA EGYRE KÖZELEBB VAN – GALÉRIA

Míg más platformok, mint a Windows vagy iOS még csak közelítenek konvergencia-céljukhoz, addig az Ubuntu elérte azt, és a fejlesztők már rendelkeznek olyan applikációkkal, melyek mindenféle nagyobb modifikáció nél-

kül dolgoznak mind a mobil, mind az asztali platformon. Erre jó példa az Ubuntu Touch Music App, amelyik jól néz ki, és természetesnek tűnik mindkét rendszeren.

Átmenetileg a Canonical dolgozik egy Ubuntun a telefonokhoz, és egy Ubuntun az asztali gépekhez. Nemsokára egyébként a projektek eggyé válnak, feltehetően egy pár éven belül. Addig is a legnagyobb változás, amit ezzel a konvergencia irányvonallal kapcsolatban láthatunk, az a tény, hogy az Ubuntu Touch applikációk gond nélkül futnak az asztali környezetben.

Az Ubuntu Touch Music App 2.0 ugyanaz, mint amit a mobil platformon találhatsz, de asztali környezetben futtatva van némi frissítés. A felhasználók átméretezhetik, így sokkal könnyebben tudnak dolgozni a lejátszási listával, ami szuper jó dolog. Mindenesetre a program csak az Ubuntu 14.10-en (Utopic Unicorn) fut, így csak itt tesztelheted.

Forrás:

<http://news.softpedia.com/news/Ubuntu-Touch-Music-App-Is-Proof-that-Total-Ubuntu-Convergence-Is-Getting-Closer-464595.shtml>

Beküldte: Silviu Stahie

KÍNA ELKEZDTE A WINDOWS KITÖRLÉSÉT, ÁTVÁLT LINUX-RA

Kína jelenleg abban a helyzetben van, hogy teljesen kiirtja a Windowst az országból. Bár ez azonnal lehetetlen, a tervek szerint a Windows operációs rendszer törlése minden komputerről mostantól számítva pár éven belül végbe megy. A SoftPedia egyik riportja szerint Kína, tervei szerint teljesen eltávolodik a Microsoft Windows-tól. Mostanában jelentette be Kína, hogy a Windows 8-at kitiltotta az országból, mert vádjai szerint a Microsoft kémkedik a kínai kormány és vállalkozások ellen, az operációs rendszerén keresztül.

Kína kötelezővé tette minden szervezet számára, hogy váltson át a Microsoft Windows operációs rendszerről más, helyileg fejlesztett, Linux alapú operációs rendszerre.

Kína úgy véli, hogy 2020-ra sikeresen kiirtja a Windowst, és átvált egy erőteljesebb és biztonságosabb, saját operációs rendszerre.

Forrás:

<http://www.deccanchronic->

le.com/141101/technology-latest/article/china-starts-windows-wipe-out-switches-linux

Beküldte: Arnfried Walbrecht

KRITA DESKTOP: EGY INGYENES, NYÍLT FORRÁSKÓDÚ RAJZESZKÖZ, TALÁN VAN OLYAN JÓ, MINT A PHOTOSHOP

Ha bármilyen grafikai munkát végzel, talán rápillanthatnál a Krita Desktopra, ami egy rendkívül hatásos rajzeszköz, és tulajdonságait tekintve a Photoshop riválisa, illetve néhány munkafolyamatot könnyebbé tesz.

Ingyenesen elérhető, nyílt forráskódú szoftver Windowsra (Vista, 7, 8), Linuxra (Ubuntu, Mint, Debian, és a többi), és OS X-re (az oldal szerint csak a 10.9-cel kompatibilis, de én futtattam 10.10 alatt is gond nélkül). A Krita Desktop két fizetős változatban is beszerezhető: Krita Studio és Krita Gemini.

Első benyomások: nagyon király, határozottan megéri megnézni.

Forrás:

<http://www.networkworld.com/ar->

ticle/2841804/software/krita-desktop-a-free-open-source-painting-tool-maybe-as-good-as-pho-toshop.html

Beküldte: Arnfried Walbrecht

LINUX ALAPÍTVÁNY: A NYÍLT FORRÁSKÓD MEGESZI A SZOFTVERVILÁGOT

A technológiai világ minden szektorában mostanra van egy nyílt forráskódú projekt, ami meghatározza azt a bizonyos technológiát. A szoftver értéket visz szinte minden iparágba, és a nyílt forráskódú projektek azok, ahonnan a legnagyobb érték jön.

Ezt Jim Zemlin állítja, a Linux Foundation ügyvezető igazgatója, aki egyike a hét fői kulcsfontosságú felszólalóknak az e heti párizsi OpenStack találkozón – az első Európában. „A nyílt forráskód tényleg megeszi a szoftvervilágot”, mondta Zemlin, adaptálva a híres mondatot, mely a 2011-es Wall Street Journal OpEd-ben jelent meg a merész kapitalista Mark Andreessen tollából: A szoftver megeszi a világot címmel.

Van egy általános eltolódás a

szórakoztató szoftvervilágban egy kis nyílt forráskód felhasználásában imitt-amott, úgy 80-20 arány felé, ahol a 80 a nyílt forráskódú rész, mondta. Az elcsúszás oka elég egyszerű: szoftverrel tud egy vállalat értéket hozzáadni, és a nyílt forráskód a legjobb módszer, hogy rengeteg szoftvert használjanak. „Túlságosan sok szoftvert írnak egy-egy szervezetnek ahhoz, hogy saját maguk írják azokat a szoftvereket,” magyarázta Zemlin.

Forrás:

<http://www.datacenterknowledge.com/archives/2014/11/03/linux-foundation-open-source-eating-enterprise-software-world/>

Beküldte: Arnfried Walbrecht

A GOOGLE CLOUDS TÁMOGATJA AZ UBUNTU LINUX DISZTRIBÚCIÓT

A Google szövetkezett a Canonicalal, és hivatalos Ubuntu lemezképfájlt ad a Google Compute Engine-hez.

A Google Compute Engine 2013 decemberében vált általánosan elérhetővé. Azóta támogatja a CoreOS-t, a Debiánt, a Red Hat Enterprise Linuxot, a SUSE-t, és a Micro-

full circle magazin 91. szám

soft Windows Servert. Habár a Debian és az Ubuntu disztribúciók kompatibilisek, sok fejlesztő az Ubuntu szeret dolgozni. A Canonical szerint az Ubuntu hajtja a nyilvános felhőkben futó Linuxos munkavégzések 85%-át. Az Ubuntu a Linux disztribúciók közül a legnépszerűbb választás, az Amazon EC2-ön, Microsoft Azure-on és a HP Cloudon, illetve a Joyenten.

A Google Cloud Platform csapának egy blogbejegyzése szerint, az Ubuntu által karbantartott lemezképfájlok folyamatosan teszteltek és frissítettek, követve az Ubuntu jó szokását.

Forrás:

http://www.infoq.com/news/2014/11/google-cloud-supports-ubuntu?utm_campaign=infoq_content&utm_source=infoq&utm_medium=feed&utm_term=global

Beküldte: Arnfried Walbrecht

UBUNTU GNOME 14.10: EGYSÉGESÍTI A LINUX ASZTALI KÖRNYEZETET

Talán te is tudsz róla, hogy az Ubuntu 14.10 nagy csinnadrattával jött ki. Ha esetleg bizonytalan vagy benne, hogy ez miért történt, egy-

szerű – az Ubuntu várakozó állásponton van a Unity 8/Mir miatt. Amíg ez meg nem történik az Ubuntu verzió-frissítések csak a bugok kijavításáról szólnak, és semmi több.

Van ennek értelme... miért tennél bele rengeteg időt és erőfeszítést egy olyan interfészbe, ami egy hatalmas változás előtt áll. Egyébként ez nem áll a GNOME-al megspékelt Ubuntura. Az Ubuntu GNOME 14.10-et az eredeti, hivatalos stílusban jelentették meg, és fény derült pár nagyon hatásos tulajdonságra. Ez a kiadás tartalmazza a már nagyon várt GNOME-Maps-ot, és a GNOME-Weather-t – és ami a fejlesztőknek fontos, számos új API- val és widgettel jön.

Forrás:

<http://www.techrepublic.com/article/ubuntu-gnome-14-10-unifying-the-linux-desktop/>

Beküldte: Arnfried Walbrecht

A CANONICAL MEGERŐSÍTETTE BELEKEVEREDÉSÉT AZ UBUNTU LINUX TABLETBE

Mailek szerint, melyek Andrew Bernsteintől származnak, aki úgy tűnt fel mint az UT One tablet

projekt nyilvános arca, a Canonical „biztosan belekeveredik” a tablet előállításába, ami egy Intel x86-os processzort fog kapni.

Mostantól Berstein letakarva tartja kártyáit, titkolva a Canonical pontos szerepét. De azt írja, hogy legalább, „reményeink szerint kapunk hivatalos hardver-certifikációt, és néhány megállapodást az UT One szoftver támogatásával kapcsolatban, úgymint támogatást nyújtani a végfelhasználóknak a hardverrel kapcsolatban”.

Bernstein azt is megerősítette, hogy a hardver decemberre piacra kerül, bár kétségesnek tartja, hogy a működtetéséhez szükséges szoftver kész lesz addigra. Ez a Canonical miatt lehetséges, amely valószínűleg nem fejezi be az Ubuntu Touch munkálatait, ami az Ubuntu azon verziója, melyet a tabletek, telefonok és egyéb mobil eszközök számára fejlesztenek, így az UT One megjelentetését elnapolják bizonytalan ideig az új évben, mondta Bernstein.

Forrás:
<http://thevarguy.com/ubuntu/110614/canonical-confirms-involvement-ubuntu-linux-tablet>

Beküldte: Arnfried Walbrecht

A LINUX MÉG URALJA A SZUPERSZÁMÍTÓGÉPEKET

Ez nem meglepő. Évekig a Linux dominált a szuperszámítógépeken. A 2014 novemberi Top 500 szuperszámítógép értékelése úgy találta, hogy a világ 500 leggyorsabb szuperszámítógépéből 485 Linuxot futtat. Ez 97 százalék, közülük azokkal akiknek nincs kéznél egy számológép.

Ehhez képest a Windows az asztali gépeken, és az Android az okostelefonokon jelentéktelen.

A Linux azóta növeli arányát a szuperszámítógépeken, mióta 1998 júniusában először feltűnt a Top 500 listáján, mert egész egyszerűen kiválóan alkalmas ultragyors számítógépek építésére. A Unix, mely anno a féléves listákat uralta, már csak 13 rendszeren fut, ami 2.6%-ot jelent. A fent maradó két szuperszámítógép olyan rendszerből áll, mely egy összemixelt operációs rendszert és egy egyszerű Windows rendszert futtat.

Forrás:
<http://www.zdnet.com/linux-still-owns-supercomputing-7000035876/>

Beküldte: Arnfried Walbrecht

KIEMELKEDŐ FEJLESZTŐK SZÁLLNAK KI A DEBIANBÓL, JELEZVE, KÖZEL A VÉG

A Debian közösség négy kiemelkedő tagja lépett le, vagy csökkentette részvételét a projektben, a szerfelett befolyásos Linux disztribúció jövőjéről szóló egyre elkeserítőbb vita következményeként.

A csata középpontja a Debiant irányító technikai bizottság egyik döntésére irányul, mely szerint lecserélik a tiszteletreméltó sysvinit startup modult a systemd-re a következő verzióban („Jessie”). A Systemd egy még kifinomultabb, komplexebb szoftver, ami szükségyszerű frissítése a Debian egy nagyon elavult részének, míg a kritikusok vádjai szerint túlságosan is komplex, és pár komolyabb hibától szenved.

Az elmúlt hónapokban a kritika hatalmas méreteket öltött, mely arra kényszerítette Lennart Poetteringet, hogy a Google+-on beszéljen az őt ért halálos fenyegetésekről, és egyéb online gyalázásokról.

Forrás:

<http://www.infoworld.com/article/2849364/linux/prominent-developers-pulling-out-of-debian-as-voting-deadline-nears.html>

Beküldte: Arnfried Walbrecht

CROWDFUNDING JOLLA, EGY GNU/LINUX HAJTOTTA, CSÚCSPARAMÉTEREKSEL RENDELKEZŐ TABLET

Egy Sailfish nevű operációs rendszer fut rajta, ami androidos és a saját eredeti appjait egyaránt képes használni, és egy csapat, a Nokiatól menekült szenior készítette.

A tablet maga csúcscsúcsparaméterekkel és versenyképes árral rendelkezik (és teljesen elérhetetlen jelenleg, vásárlók figyelem). Az operációs rendszer a GNU/Linuxra épült a Qt application frameworkkel. A cég úgy hirdeti magát mint teljesen magánszféra-barát, és igérete szerint sohasem adja el, vagy osztja meg az adatait, illetve nem épít be szándékosan hátsó kapukat.

Én annyira felizgattam magam, hogy előrendeltem egyet.

Forrás:

<http://boingboing.net/2014/11/19/crowdfunding-jolla-a-gnulinu.html>

Beküldte: Arnfried Walbrecht

HOGY TESZI A LINUX FOUNDATION'S CII AZ INTERNETET BIZTONSÁGOSSÁ

A Heartbeat biztonsági rés, amit idén áprilisban fedeztek fel először, néhány vonatkozásban nagy szűgyen volt a nyílt forráskód közössége számára. A Heartbeat egy olyan biztonsági rés a nyílt forráskódú OpenSSL kriptográfiai könyvtárában, ami rendkívüli hatással van az internet infrastruktúrájára. A Heartbeat utóhatásaként egy új szerveződés kezdődött, melynek neve Core Infrastructure Initiative (CII), hogy tökével segítsék azokat a fejlesztőket, akik javítani szeretnék a kritikus nyílt forráskódú infrastruktúra-technológiák biztonságát. Az eWEEK egy videóinterjújában Jim Zemlin, a Linux Foundation ügyvezető igazgatója elmagyarázza, hogyan működik a CII, és mit tehet a nyílt forráskód biztonságának növelése érdekében. Zemlin megjegyezte az OpenSSL esetében, hogy bár kritikus szerepet játszik az internet infrastruktúrájában, nem kapta meg azt a szintű

támogatást, ami a szerepe szerint járna neki. Vannak további nyílt forráskódú erőfeszítések az OpenSSL-en kívül, amik szintén hasznot húzhatnak a megnövelt gazdasági támogatásból, tette hozzá.

Forrás:

<http://www.eweek.com/security/how-the-linux-foundations-core-infrastructure-initiative-is-securing-the-internet-video.html>

Beküldte: Arnfried Walbrecht

A „LESS” TÖBBET JELENT A LINUX HASZNÁLÓKAT CÉLZÓ MALWARE ÍRÓKNAK

Egy biztonsági kutató szerint a „less” parancs használata ahhoz, hogy megnézzük az internetről letöltött fájlok tartalmát, veszélyes művelet, ami „remote code execution”-hoz vezethet.

Első pillantásra a „less” egy ártalmatlan parancsnak tűnik, ami kikeríti a fájl tartalmát egy terminálablakba, ahol a felhasználók előre, hátra navigálhatnak benne. A „less” nem teszi lehetővé a fájlok szerkesztését, ez az olyan széleskörben használt fájl szerkesztők munkája mint a vi, de előnye, hogy azonnal kijelzi az adatot, anélkül, hogy az

egész fájlt betöltené a memóriába. Ez nagyon hasznos, amikor nagy fájlokkal foglalkozunk. A „less”-t általában szöveges fájlok megtekintésére használjuk, de sok Linux disztribúciónál, ide tartozik az Ubuntu és a CentOS, sok fájl típust támogat, beleértve az archívumokat, a képfájlokat, és a PDF-et. Ezen a rendszereken azért lehetséges ez, mert a „less” végrehajtása egy lesspipe nevű szkripten keresztül történik, ami különböző, harmadik féltől származó eszközökön nyugszik, melyek lehetővé teszik a különböző kiterjesztésű fájlok feldolgozását.

Forrás:

<http://www.pcworld.com/article/2851692/less-means-more-to-malware-authors-targeting-linux-users.html>

Beküldte: Arnfried Walbrecht

AZ ANTARKTISZ JEGE VASZAGABB, MINT ELŐZŐLEG GONDOLTÁK, TÁRTA FEL A LINUX HAJTOTTA SEABED-NEVŰ VÍZ ALATTI ROBOT

SeaBEAD, a Linux vezérelte, víz alá meríthető robot mostanában derítette fel az Antarktisz ha-

talmas jégmezőit. Ez segítette hozzá a tudósokat, hogy először kapjanak részletes, nagy felbontású, 3D térképet a fagyott kontinensről.

A British Antarctic Survey kutatói képesek lesznek most már több olyan régió megismerésére, melyekbe korábban a területen uralkodó ellenséges körülmények miatt nehéz volt a bejutás.

A robot 1,2 GHz-es Intel Pentium processzorral fut, és Ubuntut használ, míg a tengeralattjáró-tesztet úgy tervezték, hogy a fotós munkákhoz elég stabilan álljon, hozzásegítve a szonárt a pontos célzáshoz, és hogy képes legyen az így gyűjtött adatot folyamatosan elküldeni.

Forrás:

<http://thewestsidestory.net/2014/11/25/21794/antarctic-ice-might-thicker-previously-thought-reveals-linux-powered-underwater-robot-seabed/>

Beküldte: Arnfried Walbrecht



Parancsolj és uralkodj

Írta: Lucas Westerman
Fordította: Tulipán Attila

Múlt hónapban említést tettem a Zurb Foundationről, amikor a bower volt a téma. Hosszú ideig ez volt a nélkülözhetetlen eszközem, amikor weboldalon rácsos elrendezés formázásáról volt szó – attól függetlenül, hogy mi volt a véleményem a divekkel való sorformázásról és a szigorú formázási irányelvekről. Nem olyan régen találtam egy új keretrendszert, amely nem igényel diveket (de még előredefiniált osztályokat sem). Ez pedig nem más, mint a Jeet. És bár csak egy projekthez használtam, de már nem gondolnám, hogy visszamennék a Foundationhöz, ha rácsos elrendezésű formázásról van szó.

PÉLDAFÁJLOK

Készítettem egy github tárolót, amely tartalmazza az összes példafájlot. Ha bárkit érdekel, akkor megtekinthető a weboldalon, vagy klónozható. A tároló címe:
<https://github.com/lswest/FCM91>.

JEET – AZ MEG MI?

Jeet egy úgynevezett „Arányosan rácsozó”. Az SASS-ben vagy a Stylusban is ezt használják a CSS generálására, amikor oszlopnézetet kell készíteni akármilyen elemen. A „További

olvasnivaló” részénél található link nagyon jól elmagyarázza, hogy mi is valójában a Jeet. Szóval ehelyett inkább arra fókuszálnék, hogy miben különbözik a Foundationtól.

EMMET? KI?

Emmet lényegében a szellemi utódja a Zen Codingnak. Lehetővé teszi, hogy egy sor szelektort beírhasunk (CSS szelektorokat), amelyeket HTML kóddá alakít automatikus kiegészítéssel, amikor a Tab billentyűt lenyomjuk. Rendelkezésre áll egy csomó plugin, a szerkesztőprogramok többségéhez, úgyhogy probléma nélkül meg kellene találnunk a szerkesztőnkhez valót.

AZ EMMET PÉLDA

A Jeet és a Foundation közötti különbségek bemutatására ugyanazt a három kifejezést fogom használni az Emmetben, és abból dolgozok. Minden egyes kifejezés után nyomok egy tabot, és hagyom, hogy az Emmet kiegészítse nekem a kódot, aztán megyek tovább a következőhöz. Ezek pedig:

html : 5

Ez legenerálja az alap HTML5 oldal-

struktúrát (doctype, html tag-ek, head és body elemeket).

link [href="css/foundation.css"] :css

Ez legenerálja a <link rel="stylesheet" href="css/foundation.css"> sort. Cseréljük ki a foundation.css-t az app.css-re a Jeet példa miatt.

header+section>article+aside^+footer

Ez generál egy pár header tag-et, ami után következik („+” szomszédos testvér szelektorral) egy section elemmel, melynek két gyermek eleme van („>” egy cikk és egy oldalrész), és ezután egy („^” egy szinttel feljebb) lábjegyzet tag-gel.

Ezen parancsok futtatása után rendelkezem egy alap HTML5 oldallal. Ha meg akarjuk nézni, hogy mi lett az eredménye, és hogy hogyan néz ki, nézd meg a projekt példakódjában az emmet.html fájlt.

A PÉLDA

Feltételezve, hogy egy két oszlopos oldalszerkezetet akarunk létrehozni, amely kitölti a teljes weboldal szélességét, a következőket kell tenned a Foundationben:

• létrehozni egy divet „row” osz-

Jeet & Emmet

tállyal a body tag-eken belül.

- létrehozni egy további stílust, hogy a sorok szélessége 100%-ra nyúljon
- hozzáadni az oszlop-osztályainkat minden egyes elemhez
- beágyazni a „row” osztályú div tag-be a cikket és az oldalrész elemeket az adott részben.

Ugyanezek a lépések Jeetben (kezdve azután, hogy az emmet-fájlt már létrehoztuk):

- futtassuk a cf() függvényt a fejlécben (header), lábjegyzetben (footer), és a section elemeken (nem kötelező jelleggel, de biztos, hogy nem árt)
- futtassuk az oszlop függvényt a cikken (article) és az oldalrészen (aside) (col(0.75) és col(0.25) értékekkel)
- a fordítóval készítsük el az scss vagy a stylus fájlt.

Mindkét esetben hozzáadtam további formázást, amellyel jobban szerettem volna illusztrálni a végső szerkezetet (layout), de mivel nem szükségesek, ezért a lépések között nem emlitem.

Megjegyzés: a Jeet-függvények futtathatóak scss-ben, de a következő

formában kell megadni őket @include col(0.75);. A formátum, amit én használok fentebb, a Stylushoz kell.

Megjegyzés 2: ha a stylus fájllal szeretnénk dolgozni, először telepítenünk kell a jeetet (legkönnyebben megteheted az npm-en keresztül).

KONKLÚZIÓ

Láthatjuk, hogy az oszlopok beállításai egy stíluslapon vannak konfigurálva, ezáltal jobban lehet fókuszálni az alap html struktúrára, és csak akkor módosítani, ha további formázásra van szükségünk. Nem kell az elemeken egyesével módosítanunk, ami nagy segítség. Egyébként ha állítani akarunk valamit az oszlopon egy CMS-sel való munka során, akkor nehézkes lehet egy HTML fájlban annak beállítása. Egy másik előny, hogy a lefordított CSS fájl tartalmazza, lényegében egyedül a stílust. Bár a Foundation-ben engedi, hogy modult válasszunk a fordításra, de ekkor néhány felesleges sor kerül a kódba.

Remélhetőleg sikerült azoknak a figyelmébe ajánlani a Jeetet, akik még most kezdik ezeket, mert így jobban tudnak fókuszálni a formázásra, amely tömören tartalmazza azt, ahelyett hogy a Zurb Foundation mintáját követnék. Ez nem azt jelenti, hogy a Foundation nem lehet hasznos bizonyos dolgokban, mivel többet tud

mint csak a szerkezet (mint például az előre definiált stílusok gombokra és menükre), és könnyedén kombinálható a Jeet-ráccsal.

Végső megjegyzés: amennyiben szeretnénk, hogy a Jeet a régebbi Internet Explorerrel is menjen, akkor olyanokat kell használni, mint selectivizr, modernizr, vagy HTML5shiv, vagy a kombinációikat.

Remélem, hogy hasznos volt ez a cikk mindenkinek, aki most kezd a webprogramozást. Ha van kérdéseitek, vagy már használtátok az Emmet-et vagy a Jeetet egy érdekes projekthez, akkor nyugodtan küldjétek emailt nekem a lswest34+fc@gmail.com címre. Vagy ha valakinek van témajavaslat a cikkhez, akkor szintén írjon nyugodtan.

TOVÁBBI OLVASNIVALÓK

<http://jeet.gs/> – A Jeet keretrendszer (Jeet Framework)

<https://github.com/mojotech/jeet/tree/master/stylus> – A Jeet Framework Stylus github tárolója, hasznos stylus-projektekkel (ezeket a Protips alatt találjátok)

<http://emmet.io/> – az Emmet weboldala

<https://github.com/lswest/FCM91> – Github tároló a példafájlokkal.

PYTHON KÜLÖNKIADÁSOK:



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



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



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



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



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



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



KERESZTSZEMES MINTAGE- NERÁTOR – 4. RÉSZ – A PYFPDF MEGÉRTÉSE

Először a pár hónapos kimaradásért, de még mindig nem tudok tartósan egy helyben maradni. Úgyhogy ez a cikk is rövidebb lesz, mint amihez általában szoktál. Az eredeti tervem az volt, hogy egyből a PDF generálás témájára ugrok, de olyan sok mindent kell hozzá megérteni ebből a könyvtárból, hogy úgy döntöttem, ezt a részt arra fogom használni, hogy egy bevezetést adjak a pyFPDF-ről. Így aztán a következő alkalommal repülünk rá a PDF generálás témájára. Úgyhogy kezdjük is.

FPDF az ingyenes PDF-et ("Free PDF") jelenti. Egy nagyon minimális példa erre a következő kód:

```
from fpdf import FPDF

pdf = FPDF()

pdf.add_page()

pdf.set_font('Arial', 'B', 16)

pdf.cell(40, 10, 'Hello From Python')
```

```
pdf.output('example1.pdf', 'F')
```

Az első sor beimportálja a könyvtárfájlt. A következő létrehoz egy FPDF objektumpéldányt. Itt az alapértelmezett értékeket fogjuk használni, amelyek a következők:

- Tájolás: Álló
- Mértékegység: milliméter
- Formátum: A4

Ha a „US” szabványra lenne szükségünk, akkor így adhatnánk meg:

```
pdf=FPDF('P', 'in', 'Letter')
```

Ügyeljünk a paraméterekre! FPDF(orientation, units, format):

- A tájolás lehetséges értékei: „P”, az álló („Portrait”); „L” fekvő („Landscape”)
- A mértékegységnél érvényes értékek: „pt” (képpont), „mm” (milliméter), „cm” (centiméter), „in” (hüvelyk)
- A formátumnál érvényes értékek: A3, A4, A5, Letter, Legal, vagy konkrét formátumméret a megadott mértékegységgel megadott hosszúság- és szélességadatokkal.

A harmadik sor létrehozza az oldalt, amibe az adatokat visszük be. Megjegyzendő, hogy az oldal nem automatikusan jön létre, amikor az objektumpéldányt létrehozzuk. Az oldal kiindulópontja a bal felső sarok. Az aktuális pozíció alapértelmezetten 1 cm a margótól számítva. A margó változtatható a Set-Margins függvénnyel.

Mielőtt bármilyen konkrét adatot tudnánk írni a dokumentumba, meg kell hívunk a pdf.set_font() függvényt, amivel megadjuk a betűtípust. A felette levő sorban definiáltuk a formátumot (16 pontos félkövér Arial). Az érvényes szabványos betűtípusok az Arial, Times, Courier, Symbol és ZapfDingbats.

Most tehetünk bele cellákat a pdf.cell() függvény segítségével. A cella egy téglalap alakú terület, lehetőleg kerettel, mely szöveget tartalmaz. Oda teszi be a cellát, ahol az aktuális pozíció van, amit a fenti példában meg is adunk (40, 10 cm). A paraméterek:

```
pdf.cell(Width, Height, text, border, line, align, fill, link)
```

Ahol:

- Width (szélesség): a cella szélességét jelenti. Ha 0, akkor a cella kiér a jobb oldali margóig.
- Height (magasság): a cella magasságát jelöli.
- Text: a szöveg, amit bele akarunk írni.
- Border (szegély): vagy 0 (azt jelenti nincs szegély – ez az alapértelmezett), 1 jelenti, hogy van keret, vagy a következő betűk valamelyike, vagy összessége: „L”, „T”, „B”, „R”
- Line: ahova az aktuális pozíció kerüljön, miután a szöveget kiírta. Az értékek: 0 (jobbra igazít), 1 (a következő sor elejére), 2 (alulra). Alapértelmezett érték 0, az 1 pedig egyenértékű azzal, ha 0 és rögtön utána az ln() függvényhívás.
- Align: segít középre, vagy valamilyen oldalra igazítani a cellán belül. Megadható értékek: „L” (bal), „C” (közép), „R” (jobb)
- Fill: kitölti a hátteret színnel (true), vagy áttetsző (false). Alapértelmezett érték: false.
- Link: egy URL vagy azonosító, melyet az addlink() függvény ad vissza.

Végezetül a dokumentumot lezárja, és fájlba írja az „Output”-tal. A paraméterek a következők: `fpdf.output(név, célmappa)`. Ha nincs megadva fájlnev, akkor az eredményt a böngészőnek küldi. A célhely értékei „I” (inline, azaz böngészőbe), „F” (lokális fájlnevvvel megadva), „D” (a böngészőbe, de fájlletöltés kényszerítésével azzal a névvel, ami meg lett adva), és „S” (a dokumentumot sztring formájában adja vissza).

Mivel a keresztaszemes képünket pdf fájlba küldjük, meg kell értsük a képfüggvényt.

A függvényt a következőképpen hívjuk meg:

```
pdf.image(name, x=None, y=None, w=0, h=0, type="", link="")
```

Ez a függvény illeszti be a képet. A méretet, amit a kép fog elfoglalni az oldalon a következő módokon lehet megadni:

- Explicit: szélesség és magasság megadásával vagy
- Explicit dimenzió megadásával.

A támogatott formátumok JPEG, PNG, GIF. Ha GIF-et akarunk használni, akkor a GD kiegészítőt kell használnunk.

A JPEG minden formája engedélyezett:

- szürkeárnyalat
- true color (24 bit színmélység)
- CMYK (32 bit)

A PNG-nél a következők engedélyezettek:

- szürkeárnyalat legfeljebb 8 biten (256 szint)
- indexelt színek
- true color (24 bit színmélység)

Megjegyzés: interlacing nem engedélyezett, és az 1.7-nél korábbi FPDF-ben nem támogatott az alfa csatorna.

A következő példát a pyFPDF oktatóanyagából (jobbra) emeltem ki.

Most már eleget láttunk, hogy képesek legyünk nagyjából megérteni, mi történik a kódban. De ebben a példában nekünk igazából a negyedik sor a legérdekesebb:

```
this.image('img1.png', 10, 8, 33)
```

Ebben a példányban a képfüggvényt fájlnevvvel hívjuk meg. Az x pozíció azt a helyet jelöli, hogy az oldalon hova fog kerülni a kép, az y pozíció pedig azt jelenti, hogy mi-

```
from fpdf import FPDF
```

```
class PDF(FPDF):  
    def header(self):  
        # Logo - replace with a small png of your own  
        this.image('img1.png', 10, 8, 33)  
        # Arial bold 15  
        this.set_font('Arial', 'B', 15)  
        # Move to the right  
        this.cell(80)  
        # Title  
        this.cell(30, 10, 'Title', 1, 0, 'C')  
        # Line break  
        this.ln(20)
```

```
# Instantiation of inherited class  
pdf=PDF()  
pdf.alias_nb_pages()  
pdf.add_page()  
pdf.set_font('Times', '', 12)  
for i in range(1, 41):  
    pdf.cell(0, 10, 'Printing line number '+str(i), 0, 1)  
pdf.output('example2.pdf', 'F')
```

lyen széles lesz a kép.

Most, hogy már van egy hozzátetűleges rálátásunk a könyvtárra, a következő alkalommal hozzákezdünk a PDF kódolásához.

Addig is minden jót kívánok a következő hónaphoz. Viszlát legközelebb!



Greg Walters a RainyDay Solutions, LLC (Aurora, Colorado) tanácsadó cég tulajdonosa és 1972 óta programozik. Szeret főzni, túrázni, szereti a zenét és idejét a családjával tölteni. Honlapja: www.thedesignedgeek.net.



A táblázatok olyan adatok gyűjtésére alkalmasak, mint például a hőmérsékletek, részvényárfolyamok és sportadatok. Az adatok viszont önmagukban kevésbé hasznosak számunkra. Szükségünk van módszerekre az adatok elemzéséhez. A LibreOffice Calc ellát ehhez minket beépített függvényekkel. Ebben a cikkben néhány, a Calcba beépített egyszerű statisztikai függvényt nézünk meg. Ez nem az ösz-

szes függvény alapos vizsgálatát jelenti, hanem inkább gyakorlást, hogy kényelmesen használhassuk a függvényeket.

AZ ADATOK IMPORTÁLÁSA

Az adatainkhoz kigyűjtöttem pár havi értéket az FFACX befektetési alapban érvényes részvényárfolyamokról. Az adatok a <http://pastebin.com/AeLcyM1t> címen találha-

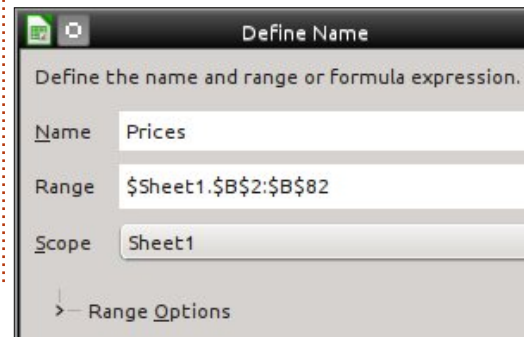
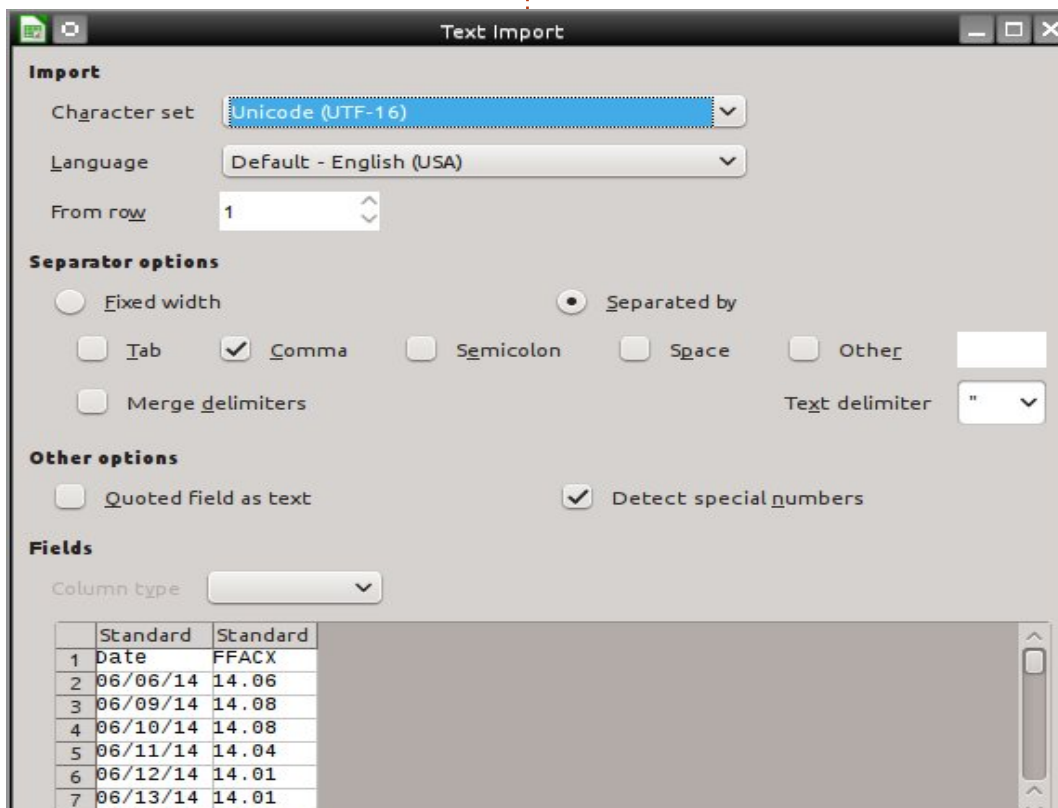
tók. Az adatokat vesszővel elválasztott egyszerű szöveggként mentettem el. Másoljuk le az adatokat a Pastebinről. Bizonyosodjunk meg arról, hogy a „Raw Paste Data” szövegdobozból másolunk. Hozzuk létre az új Calc dokumentumunkat. Kattintsunk jobb egérgombbal az A1 cellára és válasszuk a Beillesztést (Paste). Megjelenik a Szöveg importálása (Text Import) párbeszédablak.

Az Elválasztók beállításai (Separator Options) alatt válasszuk ki az „Elválasztójelet” (Separated by) és engedélyezzük a Vesszőt (Comma). Kattintsunk az OK gombra. Most van két adatoszlopunk, a dátum (date) és az ár (price). Mentsük el a munkalapot.

ELNEVEZETT CELLATARTOMÁNY LÉTREHOZÁSA

Ebben a cikkben mindvégig az árakat fogjuk használni mint adat-tartományt. Mivel többször fogjuk használni a tartományt, el fogjuk nevezni, hogy egyszerűbben hivatkozhatunk rá. Válasszuk ki az összes árat (B2:B82 cellák). A leg-egyszerűbb módszer arra, hogy az összes cellát kiválasszuk az, hogy beírjuk a B2:B82 tartományt a képlet-eszköztáron lévő Névdobozba (cell name box) és leütjük az Entert a billentyűzeten. Válasszuk ki a Be-szúrás (Insert) > Nevek (Names) > Megadás... (Define) menüpontot és megjelenik a „Név megadása” (Define Name) párbeszédablak. Nevez-zük el a tartományt „Árak”-nak. Figyeljük meg az abszolút hivatko-zást a Tartomány (Range) szöveg-dobozban (\$Munkalap1. \$B\$2:\$B\$82). A nevek a cellák egy meghatározott csoportjára vonat-koznak, így a hivatkozás abszolút. A Hatókör (Scope) alatt ennek a név-nek a használatát csak a Munkalap1-re fogjuk korlátozni. Kattintsunk a Hozzáadás (Add) gombra, hogy létrehozzuk a tartománynevet.

Most bármely képletben vagy függvényben, ahol az „Árak” nevet használjuk, ez ugyanazt jelenti, mintha beírnánk a \$Munka-lap1.\$B\$2:\$B\$82 cellatartományt.



MAX és MIN

Az első két statisztikai függvény, amit meg fogunk nézni, a MAX és a MIN. Mindkét függvény értékek vagy tartomány(ok) felsorolását fogadja el. A MAX a felsorolásban szereplő maximális (vagy legnagyobb) értéket adja vissza. A MIN éppen az ellenkezőjét teszi, azaz a felsorolásban szereplő minimális (vagy legkisebb) értéket adja vissza.

Helyezzük a kurzort a D4 cellára. Írjuk be a „Legmagasabb” szöveget. Az E4 cellába írj be a képletet

=MAX (Árak)

A 14,16 eredményt kellene kapjuk. Ha átnézzük az árak listáját, tapasztalni fogjuk, hogy ez a legnagyobb szám a listában.

A D5-be kerüljön az, hogy „Legalacsonyabb.” A képlet az E5-höz a

=MIN (Árak)

Az eredmény 13,57, a legalacsonyabb szám a listában.

Arra is van lehetőség, hogy ezeket, vagy bármely Calc függvényt operandusként használjuk egy képletben belül. Például ha tudni szeretnénk a legmagasabb és a legalacsonyabb ár közötti különbséget, a

következő képletet használhatnánk

=MAX (Árak) -MIN (Árak)

az E6 cellában. A képletben először a függvények eredményeit számolja ki. A MAX(Árak) 14,16, a MIN(Árak) pedig 13,57 lesz. Majd a 14,16-13,57 eredményét teszi az E6 cellába. Tedd a „Különbség” szöveget a D6 cellába címkeként.

ÁTLAG (AVERAGE), MEDIÁN (MEDIAN) és MÓDUSZ (MODE)

A statisztikában sok módszer van annak a meghatározására, hogy éppen mi a tipikus értéke egy számhalmaznak. Ezek között van a számtani közép, a medián és a módusz. A számtani közép, amely a legtöbb ember számára egyszerűen átlagként ismert, egy számsorozat összege, amelyet elosztunk a sorozat elemeinek számával. A Calc-ben az ÁTLAG (AVERAGE) függvényt használjuk arra, hogy megkapjuk a számtani közepet.

A medián sorba rendezi a számokat a legalacsonyabbtól a legmagasabbig. Ha a sorozatban lévő elemek száma páratlan szám, veszi a középső számot. Ha páros, akkor a medián a két középső szám számtani közepét. A Calc a MEDIÁN (MEDIAN)

függvényt használja erre a feladatra.

A módusz (Mode) az a szám, amely a leggyakrabban fordul elő. Ha holtverseny van (több, egyező gyakorisággal rendelkező érték létezik), akkor a legkisebb számot jelenti. A Calc a MÓDUSZ (MODE) függvényt használja, hogy megadja számunkra a móduszt.

Láthatjuk ennek a három függvénynek az eredményeit, ha be tesszük a következő képleteket az E7, E8 és E9 cellákba.

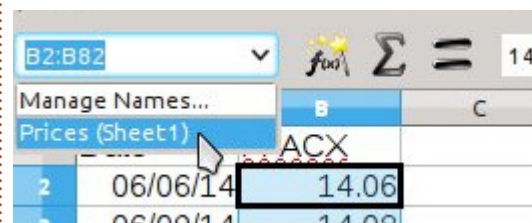
=ÁTLAG (Árak)
=MEDIÁN (Árak)
=MÓDUSZ (Árak)

Észre fogjuk venni, hogy az eredmények néhány századnyira vannak egymástól. Ez nem minden esetben igaz. Azok a számok, amelyek sokkal nagyobbak vagy sokkal kisebbek, mint az összes többi, befolyásolhatják az átlagot. Azokban az esetekben a módusz vagy a medián lehet, hogy egy tipikus érték kiszámításához jobban megfelel az igényeinknek.

A Calc statisztikai függvényei abban segítenek nekünk, hogy adatokat elemezzünk egy Calc munkafüzeten belül. Mi csak pár statisztikai függvényt érintettünk. A Calcban több mint 70 statisztikai függvény

van. Ez csak egy a sok függvénykategória közül, amely számunkra a Calcban elérhető. A súgó dokumentációban kaphatunk egy listát az összes függvényről.

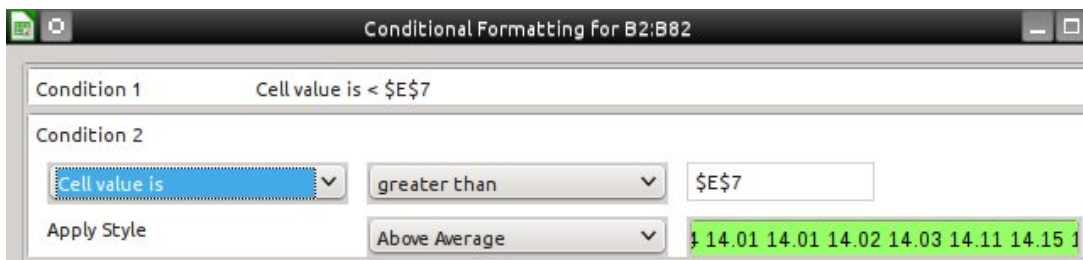
FELTÉTELES FORMÁZÁS



Az adathalmazunkban a legmagasabb és a legalacsonyabb érték elég közel áll egymáshoz, így az átlag jól fog működni számunkra, mint erre az adathalmazra jellemző tipikus érték. A feltételes formázást arra használhatjuk, hogy megjelöljünk minden egyes olyan árat, amely az átlag felett vagy alatt van.

Kezdjük a B oszlopban lévő összes ár (B2:B82) kijelölésével. Mivel elneveztük a B2:B82 tartományt, egy gyors módszer az összes ár kijelölésére az, ha a képlet eszköztáron lévő Névdobozhoz tartozó lefelé mutató nyilat használjuk és kiválasztjuk a „Árak” (Munkalap1) nevet.

A Formátum (Format) > Feltételes formázás (Conditional Formatting) > Feltétel (Condition) menüpont felhossa a Feltételes formázás



(Conditional Formatting) párbeszédablakot. Válasszuk ki a „A cella értéke” (Cell value is) elemet a baloldali lenyíló listából. A középen lévő lenyíló listából válasszuk ki a „kisebb mint” (less than) elemet. Írjuk be a \$E\$7 hivatkozást a jobb oldalt lévő szövegdobozba. Ha a mediánt vagy a módot szeretnénk használni az összehasonlításhoz, akkor használhatjuk a \$E\$8 vagy \$E\$9 cellahivatkozást is. Itt abszolút hivatkozást használunk, mert ugyanarra a cellára akarunk hivatkozni, tekintet nélkül arra, hogy melyik sort formázzuk meg.

Az Alkalmazandó stílusnál (Apply Style) válasszuk ki az „Új stílust...” (New Style) a lenyíló listából. Megjelenik a Cellastílus (Cell Style) párbeszédablak. A Szervező (Organizer) fülön nevezzük el a stílust „Átlag alatti” néven. Lépünk át a Háttér (Background) fülre és válasszuk ki a Vörös (Red) színű mintát. Kattintsunk az OK gombra, hogy bezárjuk a párbeszédablakot és elmentsük az új stílust. Látni fogjuk, hogy az „Átlag alatti” választottad ki mint alkalmazandó stílust.

Kattintsunk a Hozzáadás (Add) gombra, hogy hozzáadjunk egy második feltételt. Ezúttal válasszuk a „nagyobb mint” (greater than) elemet a „kisebb mint” (less than) helyett. Használjuk ugyanazt az \$E\$7, \$E\$8 vagy \$E\$9 abszolút hivatkozást, ahogy a kisebb mint (less than) feltételben használtuk. Még egyszer válasszuk ki az „Új stílust” (New Style) az Alkalmazandó stílusnál (Apply Style). Adjuk az új stílusnak az „Átlag feletti” (Above Average) nevet, a hátteret pedig állítsuk zöldre vörös helyett. Kattintsunk az OK-ra, hogy elmentsük az új stílust.

A Feltételes formátum (Conditional Formatting) párbeszédablakban lévő OK gombra kattintás elmenti a beállításokat. Azokat az árakat, amelyek az átlag felett vannak, zöld színnel emeli ki, az átlag alatti árakat pedig pirossal.

MEGJEGYZÉS: Létrehozhatjuk a feltételes formázási stílusodat a feltétel létrehozása előtt is. Ilyen esetben csak válasszuk ki azt a stílust, amit használni szeretnénk.

Remélem, hogy ez a cikk segített neked abban, hogy megértsd a bemutatott statisztikai függvények, és úgy általában a függvények használatát. Megnéztük, hogyan kell használni az elnevezett tartományokat arra, hogy azonosítsuk az ismételten használt cellatartományokat. A függvényeket önmagukban és egy képleten belül operandusként használtuk. A feltételes formátum használatával kiemeltünk bizonyos cellákat, hogy vizuálisan megmutassuk a cella értékének állapotát. Ez kiküszöböli azt az igényt, hogy vissza kelljen görgetni felfelé a munkalapon ahhoz, hogy ellenőrizzük az átlagértéket. A következő hónapig nézz meg néhány függvényt a ságóban és szűrd be őket, hogy működjenek a számodra. Valamint játszadd a feltételes formátum néhány funkciójával és nézd meg, milyen más vizuális látványt hozhatsz létre.

A következő alkalommal azt fogom megmutatni neked, hogyan kell cellaértékeket ellenőrizni.



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



EXTRA! EXTRA! OLVASS EL MINDENT!

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

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

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

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

Lejétek örömtöket benne!



Terminálban Bash-szkriptet használok a titkosított jelszó-fájlomhoz való hozzáféréshez. A szkript működése egyszerű és gyors. Akik még csak most ismerkednek a Bash-szkriptekkel, ezt egy kicsi, önálló segédprogramnak láthatják, mely a Linux minden erejét felhasználva egyszerűen hajt végre ismétlődő, ezért unalmas és talán nehéz feladatokat.

HOGYAN TÁROLOM A JELSZAVAIMAT

Minden jelszavam egy titkosított szöveges állományban van a számítógépemen, illetve egy nem elérhető, titkosított szöveges állományban a weboldalamat tároló szerveren. Ennek az az értelme, hogy bármikor, könnyedén képes vagyok visszafejtteni bármely titkosított állományt, ha szükség van rá. Továbbá képes vagyok:

- Naponta, rutinszerűen használni.
- Kimenthetem egy USB kulcsra, amit egy betétbe helyezek el. Ezt pedig 15 naponta cserélem – általában, üzleti gyakorlatom. (A titkosí-

tott állományok még felhőbe töltve is teljesen biztonságban lennének.)

HOGYAN VÉGZEM A JELSZÓLISTÁIM TITKOSÍTÁSÁT ÉS VISSZAFEJTÉSÉT?

Először is, a szkriptem egy gyors ellenőrzéssel megnézi, hogy a caps lock billentyű be van-e kapcsolva, így megbizonyosodhatok arról, hogy jól ütöm be a mesterjelszót még akkor is, ha nem látom amit írok.

Majd következik a visszafejtő algoritmus, mely futásának eredménye egy megnyitott, nyílt szöveges (titkosítatlan) állomány, mely az én esetemben a linuxos gedit szövegszerkesztőben nyílik meg. Itt olvashatom az összes jelszavamat a hozzátartozó részletekkel együtt.

Miután megtaláltam amit keresem, bezárom a nyílt szöveges állományt. A folyamat következő lépése, hogy újra titkosítja az állományokat és menti az eredményt.

Végül a szkriptem listázza a titkosított állományok mappáját (sokat használok a napi munkám során), mutatva a fájlokat, azok kiterjesztésével együtt, így megbizonyosodhatok arról, hogy a titkosítás sikeres volt és a titkosítatlan állományok nincsenek jelen.

A titkosított állományok kiterjesztése .cpt, mely a titkosított állapotot jelzi. Minden akció, mely a jelszóállományok titkosításával, visszafejtésével kapcsolatos a pwlog állományba kerül naplózásra. Megjegyzés: a .cpt kiterjesztés eltávolítása nem oldja fel a titkosítást.

A szkriptemmel továbbá lehetőségem van tallózni a fájljaim közt, így bármely állományomat tudom titkosítani vagy visszafejtteni.

A titkosításhoz a ccrypt segédprogramot használom, mely az alapértelmezett tárolókból elérhető:

```
sudo apt-get install ccrypt
```

Megjegyzem, a ccryptet megtalálod a <http://ccrypt.sourceforge.net/#description> oldalon, ahol a

működését is alaposan leírják.

Azért választottam a ccryptet, mert egy egyszerű és gyors program, melyet használni is egyszerű. (Határozottan hiszem, hogy a legtöbb felhasználó a nehézségük miatt nem használ titkosító programokat.) Biztos vagyok benne, hogy majd beszélni fogsz nekem a gpg előnyeiről vagy a gpg publikus/prívát kulcsokról. Azonban nekem olyan dologra volt szükségem, mely teljesen leegyszerűsíti a fájlok titkosítását és visszafejtését, miközben használható a biztonságossága. A ccrypt az egyszerűbb, szimmetrikus kulcsos megoldást használja.

Elképzelem, hogy a gonosz hackerek személyes információkat próbálnak rólam szerezni vagy először azokat a könnyen elérhető állományaimat akarják, melyek a dokumentumaim közt vannak, aztán próbálják meg a nehezebben elérhető, „finomabb falatokat” elérni (amik titkosítva vannak).

Bizonyosan értékelni fogod, ahogy a ccrypttel titkosított fájlok

valójában kinéznek. Nyisd meg a .cpt kiterjesztésű állományt egy szövegszerkesztőben. Azonnal észreveheted, hogy a fájl visszafejtése próba-szerencse módszerrel vagy titkosítást visszafejtő szoftverrel nem egy pillanat műve bárkinek, aki megpróbálja megtörni a titkosítást. Persze beismerem, hogy nincs olyan titkosítás, mely örökké tart. Ezért a megoldásom praktikus, de nem holtbiztos. Emlékezz a könnyen elérhető állományokra.

Legyen a ccrypt alapértelmezett jelszava nehezen kitalálható, így talán jól meg tudod magad védeni. (11+ jelszókarakter vagy szótárban nem szereplő szavak, kis és nagybetűk keverése, számokkal és központozással), például:

mYbroTher#owEmE400\$

A SZKRIPT

A szkript a home mappámban van és a ./dirpw paranccsal indítom. A jelszavakat tároló „pw” mappám az asztalon van. Ebben a mappában vannak a titkosított szöveges állományaim: „vasarlok.cpt” és „szemelyes.cpt”. Ezek tartalmazzák a kapcsolódó weboldal vezérlőpultjának belépési részleteit, e-mail címeit,

biztonsági kérdéseket stb. Minden, a titkosításhoz, visszafejtéshez kapcsolódó akció naplózásra kerül a pwlogba, hogy nyomon tudjam követni a jelszófájlok hozzáféréseit.

A szkript négy választási lehetőséget és egy kilépési pontot mutat. A 0-4 lehetőség a nekik megfelelő vezérlést jelentik. Kifejezetten szeretem a színek használatát a szkriptjeimben, így a mutatott dialógus is színes. Bár általában jól kommentálom a szkriptjeimet, gya-

nítom, hogy a legtöbb olvasónak gondja akadhat a követésével. A szkript futtatása legtöbbször tisztázza a fennmaradó felhasználói, fejlesztői bizonytalanságokat.

Alant a Bash szkriptem módosított változatát találod, amit könnyen adaptálhatsz a saját környezetedbe. A

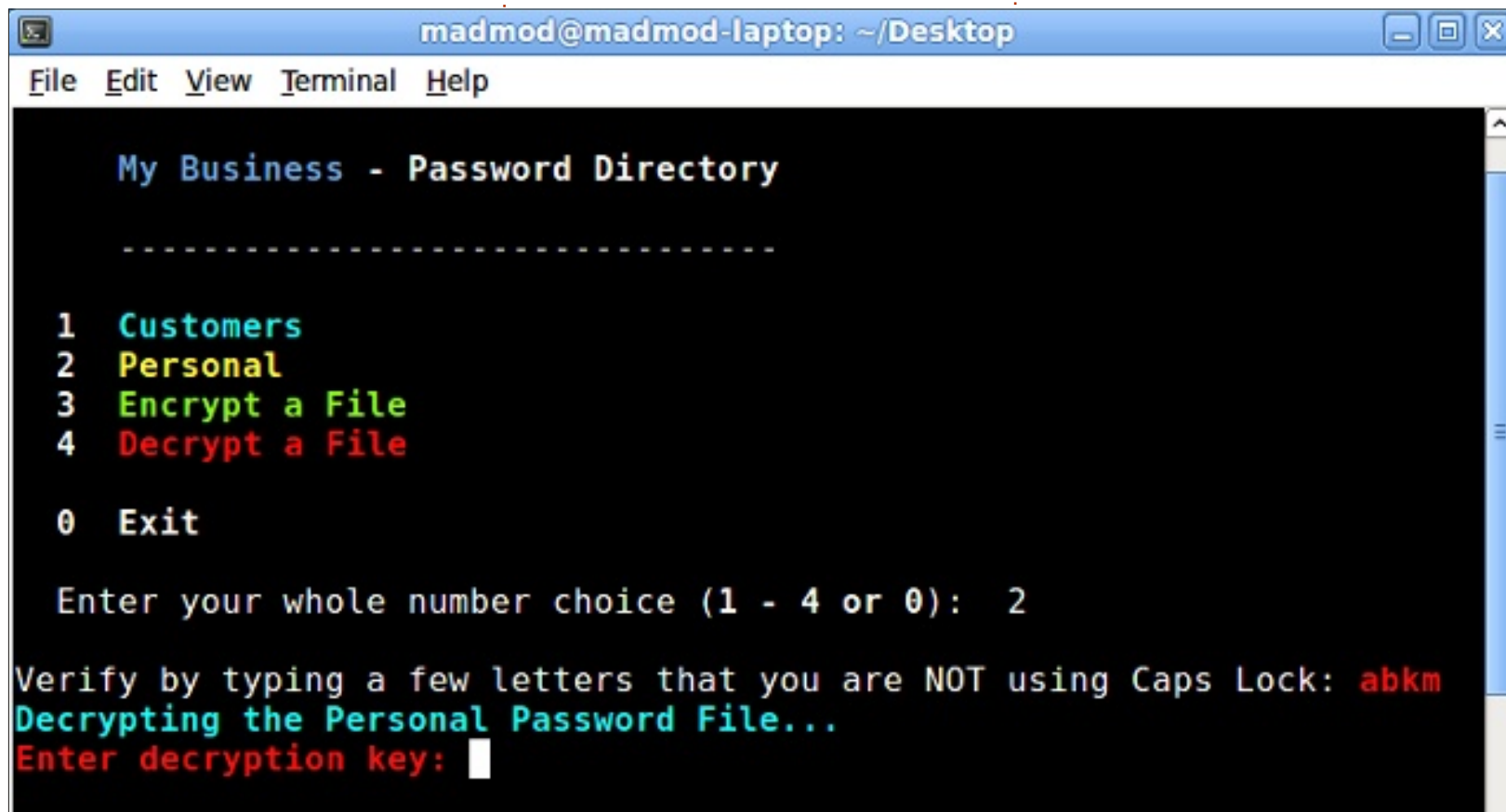
```
chmod u+x <fájlnev>
```

paranccsal tudod számodra végrehajthatóvá tenni.

Az olvashatóság kedvéért, a Bash szkriptekben is identálást használok, így a hosszú sorok esetleg megtörhetnek a kijelzőn.

A LETÖLTHETŐ SZKRIPT:

<http://goo.gl/ockJEj>



```
madmod@madmod-laptop: ~/Desktop
File Edit View Terminal Help

My Business - Password Directory
-----

1 Customers
2 Personal
3 Encrypt a File
4 Decrypt a File

0 Exit

Enter your whole number choice (1 - 4 or 0): 2

Verify by typing a few letters that you are NOT using Caps Lock: abkm
Decrypting the Personal Password File...
Enter decryption key: █
```

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

For **\$199**

YOU GET:

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



www.apress.com |  @apress

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

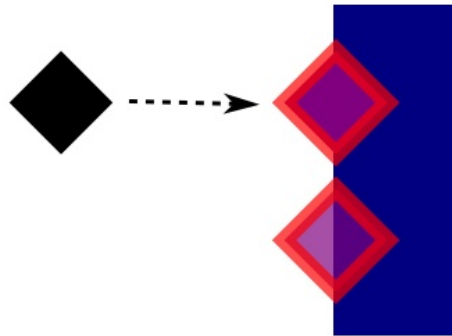




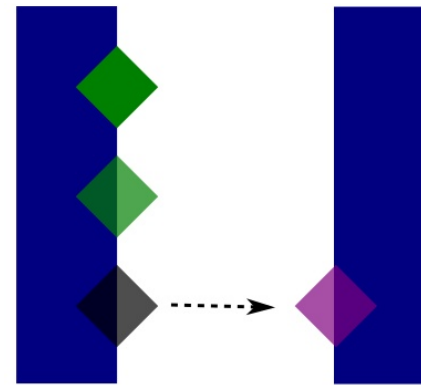
Miután ennek a sorozatnak az előző része nyomdába került, egy érdekes probléma vetődött fel a www.inkscapeforum.com címen, amely közvetlenül kapcsolódik a hatástalanított kitöltések és klónok használatához. Így, mielőtt rátérnénk a következő témára, úgy gondolom, hogy érdemes felhívni a figyelmet erre a hibára és arra, hogyan kezelhetjük.

Tételezzük fel, hogy létrehozunk egy szülőobjektumot és mind a kitöltését, mind a körvonalát hatástalanítjuk. Mint ahogy az előző részből kiderült, most bármely klónon függetlenül állíthatjuk be a kitöltést és a körvonalat. Mind a kitöltésnél, mind a körvonalnál bemutattam a színek, minták és színátmenetek használatát, de úgy tűnik, hogy az egyetlen dolog, amit kihagytam, egy nem-átlátszatlan szín beállítása volt – azaz a Kitöltés és körvonal párbeszédablakban az egyik, alfa (A, Átlátszatlanság) csatornával jelzett értéket valami más, 255-től eltérő értékre állítsam. Kiderül, hogy ha ezt teszem a körvonallal, akkor tökéletesen jól működik, de a kitöltő szín átlátszatlanságát teljesen figyelmen kívül hagyja. Ebben a példában láthatjuk, mire gondolok. A klónon mind a kitöltés, mind a körvonal átlátszatlanságát 177-

re állítottam, de ténylegesen csak a körvonal látszik átlátszónak (az alsó rombusz mutatja azt, hogyan kellene megjelennie a klónnak)



Kiderül, hogy van egy kis hiba az Inkscape-ben (1183400-es hibabejelentés a Launchpaden). Amikor hatástalanítunk egy kitöltést, a programnak nem sikerül eltávolítania a „kitöltés-átlátszatlanság” (fill-opacity) attribútumot az SVG-ben. Bármely, abból az objektumból létrehozott klón átlátszatlansága ezután megmarad annál az értéknél, amely a szülő kitöltéséhez tartozott, mielőtt hatástalanítottuk azt. Ennek bemutatásaként létrehoztam egy klont és kitöltöttem átlátszatlan zöld színnel. Majd 177-re állítottam a zöld kitöltéshez tartozó alfa csatornát. Ezután teljes egészében hatástalanítottam a kitöltést. Végül klónoztam az objektumot és a klónnak teljesen átlátszatlan lila színt adtam.



Amit itt szeretnék látni, hogy a kitöltés hatástalanításának ki kellene kapcsolnia az átlátszatlanságot is, miközben ezt alapértelmezetté teszi a teljesen átlátszatlan SVG szabvány számára. Az alsó szülő még mindig egyértelműen áttetsző, amit a mögötte lévő kék sáv is mutat. Még a kék sáv nélkül is sokkal inkább látszik elmosódott szürke színűnek, mint mélyfeketének, amilyenek általában egy hatástalanított kitöltést várnánk. Azonkívül a klón most kénytelen felvenni a szülő átlátszóságát, így lehetetlen, hogy ennek az objektumnak bármely klónja teljesen átlátszatlan legyen, tekintet nélkül a saját alfa értékükre.

A legtöbb ember számára ez a hiba talán soha nem jelentene problémát, de ha a klónjaid átlátszatlanságát bármilyen más, 100%-tól eltérő értékre

szeretnéd állítani, van egy megoldás erre a hibára. Ez azt fogja jelenteni, hogy az Inkscape XML-szerkesztő párbeszédablakát fogjuk használni, amely olyan téma, amelyről azt reméltem, hogy mellőzhetem egy későbbi időpontig ezen a sorozaton belül, de mivel meg lett kötve a kezem, úgy döntöttem, hogy most mutatom be. De ahhoz, hogy megértsük az XML-szerkesztőt, először egy kis betekintést kell nyernünk egy Inkscape-fájl felépítésébe.

Az SVG formátum, amelyet az Inkscape natívan használ, egy XML fájl, amely azt jelenti, hogy követi az ilyen fájlok szabályait, konvencióit és felépítését, amelyeket a W3C – a web szabványügyi szervezete meghatároz. Az XML a „Kiterjeszthető Jelölő Nyelv” (eXtensible Markup Language) vitatható rövidítése. Ez röviden azt jelenti, hogy minden Inkscape fájl („elemeknek” vagy „csomópontoknak” is nevezett) „tagok” hierarchikus gyűjteményéből épül fel, amelyek mindegyikének lehetnek „attribútumai” ahhoz, hogy további definíciót adjanak róluk. Például egy egyszerű téglalap egy SVG dokumentumban „rect” tagként jelenhet meg, a méretének és helyének meghatározására szolgáló attribútu-

mokkal:

```
<rect height="300" width="400"
x="50" y="100" />
```

Mi a helyzet a hierarchikus nézőponttal, amit említettem? Mit szólnánk ehhez a bonyolultabb példához:

```
<svg
xmlns="http://www.w3.org/2000/s
vg">
```

```
<g>
<rect id="r1"
height="300" width="400" x="50"
y="100" fill="red" />
```

```
<rect id="r2"
height="500" width="100"
x="200" y="50" fill="blue" />
</g>
```

```
</svg>
```

Mint az látható, most két téglalapot kaptunk, azok pedig kaptak még néhány attribútumot, hogy beállítsuk a kitöltési színüket és hogy mindegyiküknek adjunk egy ID-t, így önállóan tudjuk őket azonosítani. Ezek mindketten egy <g>...</g> tagkészleten belül vannak, amely egy csoportot definiál az SVG fogalmai szerint. A csoport viszont az <svg>...</svg> tagok legkülső párja között van. Úgy gondolhatunk ezekre mint egy jelzésre az alkalmazásnak, hogy a benne lévő tartalmat sokkal inkább SVG-ként, mint HTML-ként vagy sima szöveggént kell megje-

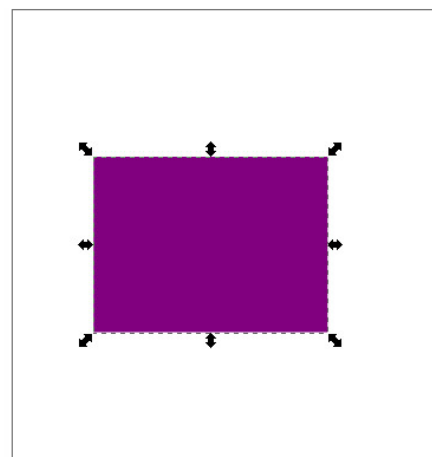
leníteni (renderelni).

Mivel az „r1” téglalap az első a fájlban, ezt rajzolja ki először a rajzvászorra. Az „r2” téglalapot azután rajzolja le, így az átfedi az első. Az eredmény egy egyszerű SVG kép egy kék téglalappal a piros felett, ahol mindkettő egy csoporton belül van. Próbáljuk ki: másoljuk be a fenti kódot egy szövegszerkesztőbe és mentjük el „svg” kiterjesztéssel, majd töltsük be a fájlt egy webböngészőbe vagy az Inkscape-be.

Mi történne, ha másik téglalapot szeretnénk, a csoporton kívül? Csak beletehetnénk egy további <rect> elemet, de úgy, hogy a nyitó <svg> tag után, de a nyitó <g> tag elé helyezzük. Ezt a csoport mögé tenné, amikor megjeleníti a képet. Ha a záró </g> tag után és a záró </svg> tag elé tesszük, akkor a csoport felett fog megjeleni. Próbáljuk meg önállóan, de ne felejtsük el módosítani az új téglalap pozícióját, méretét és színét, hogy ne takarja el a meglévőket. Miközben szerkesztjük a fájlt, mi lenne, ha hozzáadnánk az „rx” és „ry” attribútumokat, hogy beállítsuk a sarokkerekítés sugarának méretét. Vagy cseréljük ki a <rect> tagot <circle> tagra, miközben kicseréljük a méret és pozíció attribútumokat „cx”-re, „cy”-ra és „r”-re, hogy beállítsd a középponti koordinátákat és a sugarat.

Most már biztosan kedvet kaptunk egy SVG dokumentum felépítéséhez. Persze azok, amelyeket az Inkscape létrehoz, sokkal bonyolultabbak, általában még több elemet és attribútumot tartalmaznak, de az alap ugyanaz marad. Ha szeretnél egy pillantást vetni néhány egyszerűbb fájlra a szövegszerkesztődben, akkor a Wikipedián lévő különböző zászlóképeket javasolom, amelyekre jellemző, hogy kézzel levágják és minimalizálják őket, eltávolítva bármely szükségtelen struktúrát vagy metaadatot. Ha megvizsgálunk ezek közül néhányat, az gyors betekintést fog nekünk nyújtani az XML fájlok felépítésébe.

Váltsunk most vissza az Inkscape-re, és hozzunk létre egy nagyon alap rajzot – csak egyetlen lila téglalapot a rajzvásznon.



Az SVG-ről újonnan szerzett ismereteinkkel tudnunk kellene, hogyan kódoljuk ezt kézzel mindössze három sorban, amikor még én mentettem el a példányomat az Inkscape-ből, az eredményfájlban 62 sor volt! Ezek közül kétségkívül sok annak volt köszönhető, hogy minden attribútumot saját sorába tett – ez egy olyan opció, amelyet az Inkscape Beállítások (Preferences) párbeszédablak SVG-kimenet (SVG Output) mezőjében lehet beállítani. Ha engedélyezem is a „Sorok belüli (Inline) tulajdonságok” beállítást, még akkor is 19 sort eredményezett. Mi folyik itt?

Nézzünk meg egy Inkscape SVG fájlt egy szövegszerkesztőben és gyorsan észre fogunk venni sok olyan tulajdonságot, amelyeknél előtag (prefix) tartozik a névhez. Így a label="Layer 1" helyett inkscape:label="Layer 1" tulajdonságot fogunk látni. Ez az XML „névterek (namespace)” nevű funkciója, és alapvetően olyan mechanizmus, amellyel egy XML fájlban anélkül lehetnek más XML-nyelvekből származó elemek és tulajdonságok, hogy aggódnunk kellene az ütközésektől. Ebben az esetben ez azt jelzi, hogy a „címké” (label) tulajdonság nem az SVG specifikáció része, hanem inkább az „inkscape” névtérből származó tulajdonság. Ez lehetővé teszi az Inkscape számára, hogy egy fájlban al-

kalmazás-specifikus adatokat tároljon, miközben még mindig kompatibilis marad az SVG specifikációval, és ezáltal más olyan alkalmazásokkal is, amelyek képesek olvasni az SVG fájlokat (bár általában mellőzni fogják az Inkscape-specifikus kiegészítéseket).

Egy Inkscape fájlban tipikusan az „inkscape” és a „sodipodi” névtereket láthatod, amelyeket arra használhatunk, hogy alkalmazás-specifikus adatokat tároljunk (az Inkscape-et egy Sodipodi nevű, régebbi SVG-szerkesztő elágazásaként hozták létre – amely önmaga egy még régebbi vektorgrafikus program elágazása volt). Látni fogsz „dc”-t is, amely a Dublin Core metaadat-szabványt jelenti, és a fájlról szóló metaadatok tárolására használt definiált kifejezőkészlethez tartozó névteret mutatja be. Ezeket az Inkscape-ben található Fájl (File) > Dokumentum Metaadatok (Document Metadata) menüelem használatával állíthatjuk be, és azt javasolják, hogy legalább néhány mezőt töltsünk ki, ha úgy tervezzük, hogy online terjesztjük az SVG fájlunkat. Mivel a metaadatok egy jól ismert névteret használó szabványos formában tárolja, ez megnöveli annak az esélyét, hogy a dokumentumainkat egy napon majd online keresőgépek indexelhetik.

Egy utolsó dolog, amit észre kell vennünk a fájlban az, hogy bár maga a

téglalap névtér nélküli tulajdonságokkal rendelkező tiszta SVG, egy kicsit különbözik azoktól, amelyeket korábban létrehoztunk. Míg mi a fill=„red” szintaxist használtuk, hogy megadjunk egy kitöltőszínt, az Inkscape egy általánosabb célú „stílus” (style) attribútumot használ arra, hogy sok részletet hordozzon a téglalap színéről és stílusáról. A hexadecimális RGB számokat használja inkább a színre is, mint egy nevet – az Inkscape Beállítások (Preferences) menüpontjában rákényszeríthetjük, hogy ahol lehetséges, színneveket használjon, de általában nem érdemes vele foglalkozni, hacsak nincs különösebb okunk arra, hogy ezt tegyük, a legtöbb színnek nincs megfelelő neve, tehát még így is hexadecimális számokban fogja tárolni, és a nevek használata néhány Inkscape-kiterjesztéssel problémákat okozhat.

Az itt megszerzett összes háttérinformációval végre eljött az ideje annak, hogy megnézzük a fájlt az Inkscape XML-szerkesztőjében. Ezt a CTRL-SHIFT-X lenyomásával, vagy a

menüsorból a Szerkesztés (Edit) > XML-szerkesztő (XML Editor) kiválasztásával nyithatjuk meg. A párbeszédablak elsősorban a baloldalon lévő fastruktúrából épül fel, amely az SVG fájl felépítését mutatja, és egy jobboldali panelből, amely a kiválasztott elem tulajdonságainak felsorolására és szerkesztésére szolgál. A fastruktúrában lévő kis háromszögek kapcsolgathatóak, hogy mutassa vagy elrejtse azt a bizonyos részt, a behúzást pedig arra használja, hogy megmutassa az elemek hierarchiáját. Ezen a képernyőképen kinyitottam az összes háromszöget, hogy a metaadat elemek láthatóak legyenek a Dublin Core névterükkel együtt. Az expliciten meg nem jelölt záró tagok ellenére azonban láthatod, hogy az alul lévő téglalap az éppen felette lévő csoport (g) „belsejében” van – amely valójában egy Inkscape réteg, ahogy azt az Inkscape-névterrel ellátott „címké” (label) attribútumból is kiolvasható. Ez a réteg viszont a gyökér svg elem belsejében van. Az egyetlen dolog, amelyet észre kell vennünk, hogy az XML-szerkesztő

az SVG névteret mutatja az elemeken (így az svg:svg, svg:g, svg:rect... elemeket láthatod) akkor is, ha az exportált fájl csak az elemi neveket használja (Az XML fogalmai szerint az SVG névteret állította be alapértelmezetten a dokumentumhoz, így nem kell explicit módon minden elemhez hozzáadni).

Amikor egy bejegyzést kijelölünk a fastruktúrában, az attribútumai megjelennek a jobboldalon. Ha egyetlen elemet vagy csoportot választunk ki a rajzvászonon, automatikusan kiválasztódik az XML-szerkesztőben, így egyszerűen nyitva hagyhatjuk a párbeszédablakot és rákattinthatunk különböző objektumokra a rajzban, hogy lásuk a részleteket. Hasonlóképpen, ha a fastruktúrában választunk ki egy bejegyzést, az kijelöli a megfelelő objektumot is a rajzvászonon.

Itt a téglalapot választottam ki, de valami furcsa dolog történik. Ha vizsgázzuk a rajzvászonon lévő téglalap képére, látni fogjuk, hogy a mérete 400x300 pixel, és a x=140, y=500 koor-

The screenshot shows the Inkscape XML Editor interface. On the left, the XML tree structure is visible, showing the hierarchy from the root <svg> element down to a specific <rect> element. On the right, the 'Attribute Value' table lists the properties of the selected rectangle.

Attribute	Value
height	300
id	rect4658
style	color:#000000;fill:#800080;fill-opacity:1;fill-rule:nonzero;stroke:none;stroke-width:10;ma
width	400
x	140
y	252.36218

dinátákon helyezkedik el. Most nézzük meg az XML-szerkesztő képét: a szélesség, a magasság és az x mind helyes, de azt állítja, hogy az y értéke 252.36218 – ami elég messze van az 500-tól!

Az SVG a kezdőpontját a dokumentum bal felső sarkába helyezi. Ennek értelme, feltéve, hogy a web világából származik, ahol egy dokumentum magassága és szélessége drámai mértékben változhat, de a bal felső sarok mindig bal felső sarok marad. Az x-tengely tehát balról jobbra fut, ahogyan azt várnánk, de az y-tengely fentről lefelé fut, az oldalon lejjebb kerülő pozitív értékekkel együtt. Az Inkscape viszont hagyományosabb rajzolási nézőpontot mutat be, ahol az origó a bal alsó sarokban van, az y-tengely pedig lentől felfelé fut végig a lapon. Így az 500-as érték, amit a fő Inkscape ablakban látsz, az oldal aljától a téglalap aljáig mért különbséget ábrázolja, míg az XML-szerkesztőben látható érték (és az az érték, amely az SVG fájlban megjelenik) az oldal tetejétől a téglalap tetejéig mért különbség. Általában ennek a képtelenségnek kevés hatása van, de ha megpróbálsz egyedi koordinátákat találni egy SVG képben, tisztában kell lenned a különbséggel.

A még mindig kiválasztott téglalap mellett kattintsunk a jobboldali

„stílus” (style) attribútumra. Az attribútum nevét és értékét a párbeszédablak alján lévő mezőkbe teszi. A stílus attribútum esetében az érték valójában egyetlen hosszú karakterlánc (sztring), amely önmagában név:érték párokból épül fel. Ha jártasak vagyunk a webes világból származó CSS-ben, akkor fel fogjuk ismerni a formátumot – ha nem is az összes tulajdonság nevét (az SVG sok szabványos CSS tulajdonságot használ, amelyet talán ismerünk a HTML írásából, de néhány sajátot is hozzátesz). A szerkesztésre betöltött stílus attribútummal most megcélozhatjuk azt a kitöltés-átlátszatlansággal és klónokkal kapcsolatos bosszantó hibát.

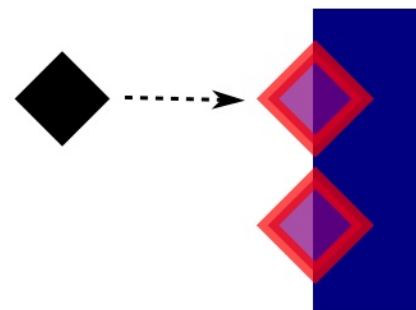
Látjuk a „fill-opacity:1;” szekciót a kiindulási pont közvetlen közelében? Ezt el kell távolítanunk. Ez csak egy többsoros szöveges mező, így egyszerűen kattintsunk rá, hogy belekerüljön a kurzor, majd mozogjunk a nyíl billentyűkkel és szerkesszük a szöveget úgy, ahogy normálisan tennénk. Ha elkészülünk a szerkesztéssel, rá kell kattintanunk a „Beállítás” (Set) gombra, hogy érvénybe léptessük. Ha azt feltételezzük, hogy a kitöltés-átlátszatlanság (fill-opacity) értéke 1 volt, akkor semmilyen változást nem kellene észrevennünk, mivel az 1 itt a Kitöltés és körvonal párbeszédablakban lévő 255-nek felel meg és ez az SVG alapértel-

mezett értéke, ha nem változtattuk meg.

Most klónozzuk a téglalapot és próbáljuk meg módosítani a klón színét. Természetesen nem tudjuk, mivel a szülő téglalap kitöltése még mindig lila, nem pedig hatástalanított – de ha adunk a klónnak egy kitöltő színt, hozzáférést kapunk a Kitöltés és körvonal párbeszédablakban lévő alfa csúszkához (slider). Csökkentsük ezt az értéket és látni fogjuk, hogy befolyásolhatjuk a kitöltés átlátszóságát, ha a színét nem is. Válasszuk ki ismét a szülőt (nyomjuk le a SHIFT-D-t, ha a klón még kijelölt állapotban van), majd hatástalanítsuk a kitöltést. Most szabadon módosíthatjuk a klón kitöltő színét és átlátszatlanságát. Ugyanolyan egyszerű, mint kijavítani ezt az Inkscape hibát és visszaállítani azt a képességet, hogy a szülőjétől függetlenül módosíthassuk egy klón kitöltési átlátszatlanságát, csak el kell távolítanunk a fill-opacity tulajdonságot a szülő style attribútumából. Ha ezt tesszük az ere-

deti tesztképpemmel, pontosan azt az eredményt fogja adni, amit várnánk.

Talán észrevetted, hogy nem beszéltem az XML-szerkesztőben lévő eszköztákról és ennek jó oka van. Az ott lévő gombok képessé tesznek téged arra, hogy jelentősen módosítsd az SVG fájlod felépítését – potenciálisan katasztrófális következményekkel, ha nem vagy biztos abban, mit csinálsz. Mindenesetre játszadozz az XML-szerkesztőben. Mozgass csomópontokat, szüntesd meg a behúzásukat, módosítsd az attribútumaikat vagy távolítsd el őket teljes egészében. Nagyon érdekes betekintést nyújt egy Inkscape fájl felépítésébe, és példátlan hatalmat ad neked arra, hogy olyan dolgokat csiszolgass, amelyet az Inkscape felhasználói felülete nem mindig mutat meg. De ha úgy döntesz, hogy kísérletezel, kérlek bizonyosodj meg afelől, hogy ezt átmeneti fájlra teszed, vagy olyanon, amelyet máshová elmentettél.

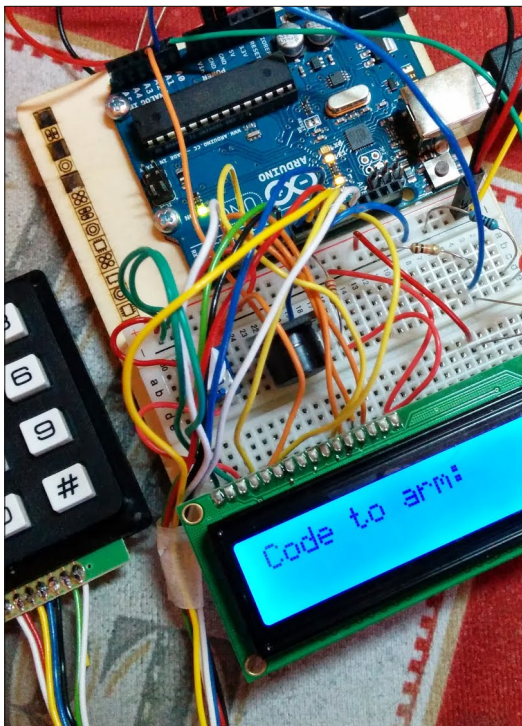


Mark Inkscape-et használ három webes képregényének elkészítéséhez, a „The Greys”, „Monsters, Inked” és „Elvie” címűekhez, amit a következő oldalon nézhetsz meg: <http://www.peppertop.com/>



Ebben a hónapban befejezzük az első jelentősebb Arduino szerkentyűnkét. Én lézeres botlódórnak nevezem. Jelenleg be- és kikapcsolni tudjuk a rendszert, és az LDR érzékeli a lézersugár megszakadását. Adjunk most hozzá még egy alkatrészt: a zümmert.

De előtte kell valami, amit a zümmer le tud játszani. Ehhez egy új könyvtárra – a „pitches”-re – lesz szükségünk. Találtam egy új módszert a könyvtárak létrehozására,



ahelyett, hogy készítenénk egy új fájlt és belemásolnánk a cuccot. Kattintsunk az IDE ablakának jobb felső sarkában levő kis lefelé mutató nyílra és válasszuk az új fület. Illesszük be a könyvtár szövegét és íme, kész is vagyunk.

A „pitches” kódját és az új fül ötletét innen szedtem: <http://arduino.cc/en/Tutorial/Tone>

Kibővítettem a kódot néhány beállítással:

```
const int buzzer = A2;
// a zümmer az A2-es lábra megy
int notes[]={
// lejátszható hangok
  NOTE_A4, NOTE_B4, NOTE_C3
};
```

és:

```
pinMode (buzzer, OUTPUT);
// a zümmer kezdetben
analogWrite(armedLed, 0);
// ki van kapcsolva
```

Hozzáadtam még egy if utasítást is, hogy az LDR-rel ellenőrizsem a lézer be van-e kapcsolva:

```
if (sensorHit < 700 && armed == 1){ // ha a sugár megsza-
```

```
kadt és a rendszer élesített
tone(buzzer, notes[3], 200);
// játszd le a 3-as hangot
}
```

Kiderítettem (a soros ablakkal), hogy az LDR 600-at ad ki, ha nem éri a lézer. Ezért az if utasításban és a fő ciklusban azt mondom: „ha a rendszer élesítve van és az LDR 700-nál kevesebbet érzékel, akkor a lézersugár megszakadt, ezért játsza le a 3-as hangot a zümmeren.”

A rossz jelszóhoz is megadtam egy hangot:

```
tone(buzzer, notes[1], 200);
// bíp! rossz jelszó
```

ez lejátszsa az egyes hangot – bíp –, ami tudatja velünk, hogy rossz jelszót adtunk meg.

Használhatjuk a while utasítást is, hogy több különböző hangot lejátszson, amivel bonyolultabb riasztást/csengést tudunk létrehozni.

Van hasonló ötleted, amit szeretnél, ha kipróbálnék? Akkor írd meg egy üzenetet a ronnie@fullcirclemagazine.org címre. De emlékeztetlek, hogy kezdő

vagyok, ne kérj a következő NASA marsautó megtervezésére!

A teljes program elérhető itt: <http://pastebin.com/yVeZuAY2>

A kész rendszer működése megtekinthető itt: https://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=efA9lwmE5zA



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





IRÁNYELVEK

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

SZABÁLYOK

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

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

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

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

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

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

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

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

FORDÍTÓKNAK

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

Hogyan írjunk a Full Circle-be

FÓKUSZBAN

JÁTÉKOK/ALKALMAZÁSOK

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

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

HARDVER

Ha hardverről írsz, világosan írd le:

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

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



Online
BACKUP

Secure
SYNC

Easy
SHARING

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

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

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

<https://spideroak.com>

Download mobile clients
for **iOS & Android**

JOIN SPIDEROAK NOW
Get 2 Free GBs

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



Vége sikerült a Linux kernel fordítása az Ubuntu soroza-
tunk legutóbbi részében konfigu-
rálunk egy új kernelt. Lefordítottuk
magát a kernelt és a hozzá tar-
tozó modulokat. Végül mindezt
telepítettük a megfelelő mappákba
– /lib és /boot –, létrehoztunk egy
új initrd tömörített fájlrendszert és
úgy módosítottuk a GRUB konfigu-
rációt, hogy el tudjuk indítani az új
kernelt.

A sorozat negyedik részében
meg fogjuk nézni hogyan kell vál-
toztatásokat és egyszerű, haté-
konyságjavító módosításokat alkal-
mazni a kernelünkön és ezek mi-
lyen hatással vannak a rendszer tel-
jesítményre. Egy egyszerű példa-
ként létre fogunk hozni egy kernelt
a 2007-es évekből származó úttö-
rőnek mondható Asus eeePC 701-
es modellhez. Már hét év – de új
életet lehelhetünk a netbook hó-
bort eme nagyon korai leszármazottjába.

Mivel a művelet sokáig tartana,
nem meglepő, hogy a fordítást
nem magán az eeePC-n fogjuk vé-
gezni. Valamint a korlátozott me-

revlemez-méret miatt a forrást át
kellene vinni egy USB-n keresztül
csatlakozó külső meghajtóra és a
fordítást ott kellene elvégeznünk,
ami szintén komoly sebességcsök-
kenést okozna. Ehelyett egy másik,
erre sokkal alkalmasabb számítógé-
pen fogjuk a kernelt lefordítani,
majd amikor ez elkészült, az eeePC-
re visszük a modulokat és a kernelt.

A CÉLSZÁMÍTÓGÉP MEGISME- RÉSE

A 701-es cél számítógép-model-
lünk a legelső sorozatok egyike. Így
ez egy nagyon alapszintű konfigu-
rációval érkezett, ami a Microsoft
Windows XP-t vagy a Xandros GNU/
Linux disztribúció egy speciális vál-
tozatát futtatta. Mielőtt belekez-
denénk a fordításba és bármit is
csinálnánk a billentyűzetten, szakít-
sunk egy kis időt arra, hogy meg-
nézzük mit is rejt pontosan az
eeePC a motorháztető alatt.

Még szétszerelés nélkül is – ami
nem ajánlatos, ugyanis egy kissé
nehézkés szétszerelni és még ne-
hezebb újra összerakni, hogy min-
den csavar a megfelelő helyére

kerüljön – elég sok információt
gyűjthetünk az internetről. Néhány
akkori ismertető még elérhető,
mint például a Notebook Review,
4 GB-os modellről írt ismertetője az
„Asus Eee PC 4G Review”
(<http://www.notebookreview.com/notebookreview/asus-eee-pc-4g-review/>) vagy Marc Spoonauer Lap-
top Guide számára írt ismertetője
az „Asus Eee PC 701 Review”
(<http://www.laptopmag.com/review/laptops/asus-eee-pc-701.aspx>).
Az Ubuntu felhasználók is bősége-
sen el vannak látva segítő cikkekkel
a közösségi wikin
(<https://help.ubuntu.com/community/EeePC>).

Végül pedig, ha problémák
adódnak az Ubuntu friss verziójá-
nak felrakásával és futtatásával, ak-
kor az FCM 68-as számában
(<http://fullcirclemagazine.org/issue-68>) megjelent „Telepíts 12.10-et
egy EEE PC-re” írásom még elég
friss ahhoz, hogy segítségül szol-
gáljon a kedvenc disztribúciód egy
frissebb verziója esetén is. A Linux
Mint 17 például elég szépen fut az
SD kártyáról.



Az eredeti modell specifikációja
a következő: Intel Celeron M 900
MHz processzor, 512 MB RAM, 2
vagy 4 GB SSD meghajtó, 800x480
felbontású, 7 colos kijelző és nincs
optikai meghajtó.

Azonban néhány dolgot le kell
szögeznünk. A CPU valójában egy
alacsonyabb órajelen, 667 MHz-en,
futó Pentium-III leszármazott. A
/proc/cpuinfo szerint 630 MHz,
nem kétséges a túlmelegedés elke-
rülése meg az akku időtartamának
növelése. A /proc/cpuinfo-ból az is

látszik, hogy az én processzor-moddell tartalmazza a PAE kiterjesztést, de más felhasználók erről másként számoltak be (például nagyra becsült szerkesztőnk, Ronnie). Talán mert a Mobile Celeron-III kissé eltérő verziói is gyártásba kerültek.

A RAM típusa 667 MHz sebességű DDR2. Az alaplapon két RAM-foglalatnak van hely, bár ténylegesen csak az egyik van beforrasztva. Az eredeti 512 MB-os RAM könnyen kicserélhető egy ugyanolyan típusú 1 GB-os PC2-5300-as darabra, ha éppen van kéznél egy belőle.

A merevlemez egy SSD modell. Az alaplaphoz ténylegesen egy PCI Express modulon keresztül csatlakozik, ami szintén be van forrasztva. Ez azt jelenti, hogy kicsi az esélye az eredeti lemez valami újabbra cserélésére. Az USB 2.0-ás portok azonban jól működnek a külső meghajtókkal, a BIOS-nak meg nincs problémája egy USB-s meghajtóról vagy az integrált SD-kártyaolvasóról való indulással. Egy 8 GB-os SD memóriakártyából egy elég költséghatékony merevlemez-helyettesítőt lehet csinálni, így megduplázódik az eredeti kapacitás, ami a modern GNU/Linux igényeit nézve nem egy nagy luxus. De

ha ezt az utat választod, akkor próbáld meg egy 10-es osztályú eszközt használni, a gyengébb minőségű kártyáknak lassabb az írási sebessége, ami a rendszered észrevehető lassulását fogja okozni.

Az Xubuntu 14.04 vagy a Linux Mint 17 Mate asztali kiadás indulási ideje a legnagyobb jóindulattal is csak „öreges”-nek nevezhető. A futás alatt a Mate rendszermonitora egy kicsivel több információt ad és segít megtalálni, hogy hol érhető el némi javulás.

Az világosan látszik, hogy nem a memória a probléma, mert a teljes Mate desktop futásakor csak 252

MB van használatban. Mivel valószínűleg nem fogunk komoly feladatokat végezni ezzel a processzorral és meghajtóval (videoszerkesztést, valaki?), az eredeti 512 MB memóriának elégnek kell lennie. Az 1 GB, mint ami ebben a modellben is van, valószínűleg több, mint elég.

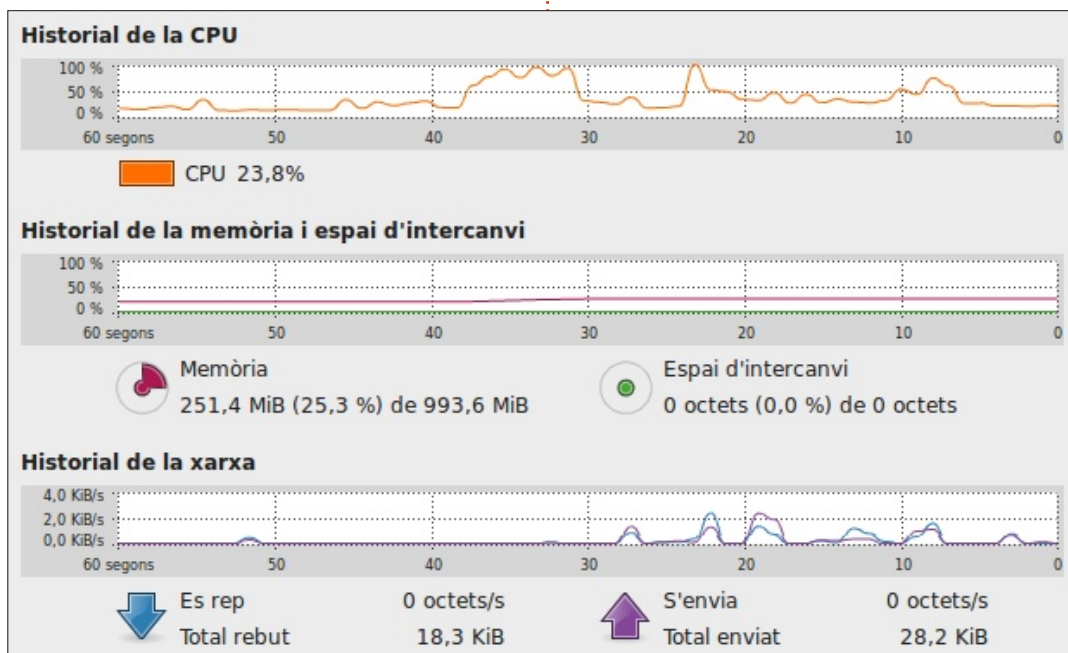
A másik, hogy a processzor a ritkaságszámba menő egy maggal rendelkezik. Tehát semmilyen dupla- vagy négymagos processzor. A virtuális magokat adó hyper-thread sincs jelen. Így amikor kevés a teljesítmény, akkor az itt lesz valószínűleg a CPU-nál. Az, hogy egy lényegében nagyon könnyed

webböngészés alatt a CPU használat 100%-ra kúszik fel, megerősíti ezt a feltevésünket.

EGY SPECIÁLIS CÉLÚ KERNEL KONFIGURÁLÁSA

Mi egy konkrét hardverplatformra fordítunk kernelt, így nem ütközünk olyan korlátokba mint amivel egy disztribúciónak kell megküzdenie, például maximális számú hardver-összeállítások támogatása. Ez az, amiért a megközelítésünk egy kicsit kritikusabb lehet. Egyfelől teljesen ki fogjuk gyomlálni a kernelt, eltávolítva minden olyat, amiről tudjuk, hogy nem lesz rá szükség a célrendszeren. Másfelől odafigyelünk, hogy minden képesség bekerüljön, ami segíthet a legtöbbet kihozni az elég halovány csipekből.

Mielőtt belekezdenénk, jusson eszünkbe, hogy a 32 bites kernelt egy 32 bites operációs rendszeren fordítsuk, ahogy sorozatunk előző részében már kitárgyaltuk. Bár a kernel kereszt-fordításának működnie kellene egy 64 bites rendszeren, azonban a valóságban a 64 bites Ubuntu 14.04-en a 3.13.11.2 verziójú kernelforrással mégsem működik – a kernel lefordul ugyan,



de a futása megghiúsul a célgépen. Mindezek után, semmi probléma nem származik abból, ha a fordítást végző gépre az Ubuntu egy 32 bites verzióját telepítjük (például a fő operációs rendszertől eltérő partícióra), még akkor sem, ha ez egy modernebb, 64 bites proceszorral rendelkezik.

Biztosítani akarjuk, hogy a konfigurációs beállítások egyetlen darabja sem marad hátra az előző projektekből, ezért kiadjuk:

```
$ make mrproper
```

Most pedig lépünk be valamilyen konfigurációs szkriptbe. Én a „make menuconfig”-ot fogom használni, de ahogy a sorozatunk előző részében láttuk, a többi konfigurációs szkript is ugyanazokat az opciókat fogja biztosítani.

A fő menü legfőtetjén fogunk kezdeni és fokozatosan haladunk lefele a listában. Kezdsnek ki kell iktatnunk a „64-bit kernel” opciót mert a Pentium-III és a konkrét Celeronunk csak 32 bites. Ez egy kicsit lentebb további 32 bites opciókat fog életre kelteni.

A „General setup” almenüben nem lesz szükségünk a „Cross com-

piler” a „Compile also drivers which will not load” és a „Local version” opciókra. Mint ahogy a „Kernel Compression mode”-ra sem, ami a vmlinuz fájl tömörítésére vonatkozik. Ennek alapértelmezett értéke a „Gzip” az elterjedtebb „Bzip” helyett, ami jó nekünk mert a Bzip-pel tömörített adat egy kicsivel nagyobb és így lemezhelyet takarítunk meg. De még a kitömörítéshez is lényegesen több számítási teljesítményt igényel – és a CPU teljesítmény az, amiből hiányt szenvedünk a célgépen. Így a „Gzip” kell nekünk.

Az „Arbitrary version signature”-t is konfigurálni fogjuk valami releváns tartalmat írva erre a helyre. Ebben az almenüben a további opciók legtöbb része maradhat úgy ahogy van: egyébként meg ha kétség merül fel egy képességgel kapcsolatban, hagyd bejelölve mert az operációs rendszer egyes részeinek szüksége lehet rá.

Ki fogom iktatni a „Support for paging of anonymous memory”-t, vagyis a „swap”-et mert 1 GB-nyi memóriám van – és egyébként sem szeretem használni a swapet. Az 512 MB-os modelltulajdonosok valószínűleg jobban járnak ha a swapet bejelölve hagyják.

Kicsit lentebb az initrd fájl konfigurálhatjuk, amit úgy fogunk beállítani, hogy csak a gzip-et használja ugyanazon okból kifolyólag mint amiért a vmlinuz-t gzip-en hagytuk.

Visszatérve a fő menühöz, hagyd az „Enable loadable module support”-ot bejelölve. Elméletileg az is lehetséges, hogy a teljes kernel és a szükséges modulok egyetlen vmlinuz fájlba kerüljenek, de ez azt is jelentené, hogy az összes illesztőprogram az indulás során kerül betöltésre a memóriába. Ez mindenképp memóriapocsékolás, kivéve ha nagyon pontosan tudjuk, hogy mely modulokra lesz szükségünk.

Az „Enable the block layer”-t is bejelölve hagyhatjuk, mert ez szükséges az olyan blokkeszközök eléréséhez, mint a merevlemez.

Most a „Processor type és features” következik. Ez az, ahol néhány specifikus teljesítményjavító beállítást hajthatunk végre. Egy népszerű szokással ellentétben a „Symmetric multi-processing support”-ot ki fogjuk kapcsolni. Erre azért kerül sor, mert mai viszonylatban egy ritka esettel állunk szemben, amikor is egy olyan processzorra fordítunk, aminek egy magja van, virtuális magok nélkül.

Tehát nem kell. A „Support for extended (non-PC) x86 platforms”-ot is kikapcsoljuk, mert az eeePC-nek egy elég szokványos PC architektúrája van. Nem lesz szükségünk az „Intel Low Power Subsystem Support”-ra, mert nem rendelkezünk a hardverrel és a „Linux guest support”-ra sem, mert ez a kernel egy fizikai gépre készül és nem virtuális gépre. A „Memtest” szintén nem kell.

Megérkeztünk a „Processor family” opcióhoz. Válaszd a „Pentium-III/Celeron(Coppermine)”-t. Ezzel támogatást szerzünk a Pentium-III-as utasításkészlet teljes terjedelmére, ami nem történne meg a disztribúció alapértelmezett kernelének használatával. A disztribúciók „csomagolói” ezt az opciót rendszerint a „Pentium-MMX”-en hagyják, ami rendben van, mert így működni fog a Pentium-I 166 vagy 200 MHz-től fölfelé bármin. Azonban egy Pentium-III-as esetében a hardverben rejlő néhány képesség, nem lenne elérhető. Ha benne van és elérhető, akkor használjuk is: minden rendelkezésre álló teljesítményre szükségünk van.

Hagyjuk az általános „Generic x86 support”-ot kikapcsolva, mert pontosan ismerjük a számítógépet,

amire fordítunk. Tovább lépve kiiktathatjuk az olyan opciókat, mint „Toshiba Laptop support”, „Dell laptop support” és „CPU microcode loading support” – kivéve ha szándékodban áll frissíteni a CPU mikroódot. A legtöbb felhasználónak nem lesz rá szüksége.

A „High Memory Supprt” almenü egy kis odafigyelést igényel. Nyilvánvalóan nem lesz szükségünk a 64 GB RAM opcióra, ami bonyolítja a dolgokat, mert bevezeti a PAE-képesség kernelbe fordításának lehetőségét. A célgépünkben lévő 1 GB maximális memóriával nyugodtan elfelejtethetjük a 64 GB, valamint a 4 GB opciókat és a „High Memory”-t egyszerűen „off”-ra állítjuk. Azonban tudatában kell lennünk, hogy a legtöbb alsó kategóriás számítógépes rendszerek megosztják a memóriájuk egy részét az alaplap és a grafikus kártya között. Ez azt jelenti, hogy 1 GB RAM-mal rendelkező gép körülbelül 993 MB használható területről fog számot adni az operációs rendszerben – ahogy

fentebb is látható az eeePC képernyőmentésen. A „High Memory Support” kikapcsolásakor a kernel a futás alatt saját használatra le fogja foglalni a RAM felső 128 MB-ját – és így a felhasználói memóriaterület elég jelentősen, 863 MB-ra fog csökkenni, ahogy a következő képernyőmentésen is látható (lent) egy eeePC a módosított kernellel, amit épp most fordítunk. További részletekért kérlek nézd meg a következő címen található oldalt:

<http://unix.stackexchange.com/questions/4929/what-are-high-memory-and-low-memory-on-linux>.

Természetesen ugyanúgy a PAE is maradhat kikapcsolva.

A fennmaradó opciók legtöbbje ebben az almenüben nyugodtan maradhat az alapértelmezett beállításán. Csak ellenőrizd, hogy az „MTRR support” be van kapcsolva – ez a képesség része a Penium-III utasításkészletnek és gyorsíthat a működésen – az „EFI runtime service support” pedig ki van kapcsolva

mert ez a képesség csak olyan számítógépekbe lett beépítve, mint az Apple Macintosh vagy a mostanság használatos Windows 8-at futtató gépek.

A főmenüből belépünk a „Power management and ACPI options” almenübe. Itt a „Suspend to RAM and standby” opció kiiktatható, kivéve ha altatni akarjuk a számítógépünket. A „Power Management Debug” csak összeomlás esetén szolgáltat információkat, tehát nem kell. A „CPU Frequency scaling” szintén ki lesz kapcsolva, mert úgy találom a kis eeePC-nk már kellőképpen visszalassított az én igényeimhez.

A főmenüben a „Bus options” almenüben a „PCCard” és „RapidIO” opciók kikapcsolhatóak.

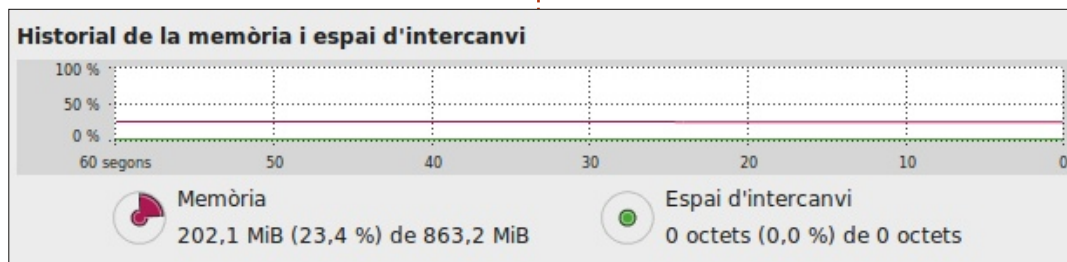
A főmenüben továbblépve a „Networking support”-ban egy rakás képesség kikapcsolható, úgy mint „Amateur Radio”, „CAN bus”, „IrDA”, „Bluetooth”, „WiMAX”, „Plan 9”, „CAIF” és „NFC subsystem” – kivéve persze, ha használni kívánod ezeket a hardver- (egy USB eszközön keresztül?) vagy szoftverelemeket.

A főmenü „Device drivers” szakaszában szintén kikapcsolhatók az

olyan opciók, mint a „Parallel port support”. Azonban hajlok rá, hogy ezek közül sokat bejelölve hagyjak kivéve, ha elég biztosan tudom, hogy soha nem lesz rá szükségem, mert a legtöbb eszközmeghajtó valójában modul, ami nem fog betöltődni. Az „M” jelöli itt a modul módot.

A „File systems” szakaszban nagy részben ugyanez az elv alkalmazható. A legtöbb felhasználó eltávolíthatja majd a „Reiserfs”, „JFS”, „XFS”, „GFS2”, „OCFS2”, „btrfs” és „NILFS2” fájlrendszer támogatását, valamint a „CD-ROM/DVD Filesystems”-et. A „DOS/FAT/NT Filesystems”-ben a „VFAT” néha hasznos lehet, például amikor egy külső USB-s flash meghajtót ezzel a fájlrendszerrel tervez majd használni.

A „Kernel hacking”-hez talán legjobb nem nyúlni: itt a legtöbb dolog leginkább a fejlesztés alatt a kernel hibakereséséhez használatos. A „Security options”-ban személy szerint én nem használom a SELinuxot, így kikapcsolom az „NSA SELinux” opciót. Hasonlóan járok el a „Tomoyo Linux Support”, „AppArmor”, „Yama” és „Integrity Measurement Architecture” opcióval is. Ezek az eszközök speciális helye-



tekre valók, ahol az átlagos felhasználó nem találja fel magát.

A főmenüben található „Cryptographic API”-ban semmit sem kell módosítani. Mint az illesztőprogramoknál, kétség esetén legjobb a dolgokat bejelölve hagyni mert a kernelnek vagy más programkönyvtárnak szüksége lehet rá, még ha csak az apt csomag aláírásellenőrzése is az. A „Virtualization”-ban viszont mindent kikapcsolhatunk mert a rendszerünk nem lesz kernelszintű virtualizációhoz host sem és kliens sem. A „Library routines”-okat szintén az alapértelmezett értékeken hagynám.

FORDÍTÁS, TESZTELÉS ÉS TELEPÍTÉS

Amint minden kernelopciót beállítottunk elmentjük a konfigurációt a „.config” alapértelmezett fájlneven és a fordítással folytatjuk:

```
$ make
```

Egy idő múlva – bár a kernel alapértelmezett konfigurációval való fordításához képest egy kicsivel hamarabb – a rendszer közli, hogy minden rendben ment. Most

elkezdjük telepíteni az új kernelünket arra a számítógépre amelyiken a fordítást végeztük. Ezt azért, mert ha valami félresikerülne, akkor könnyebb kitesztelni, és szükség szerint újrafordítani a kernelt még az eeePC-re helyezés előtt. Így hát belépünk adminisztrátor mód-ba és a telepítéssel folytatjuk:

```
$ sudo bash
# make modules_install
# make install
```

Ha minden jól ment, indítsd újra a számítógépet és teszteld le az új kernelt. Ha a fordítást végző gépnek a Celeronhoz képest egy újabb processzora van, akkor mindennek rendben kell lennie. Ha induláskor egy kernelhibát kaptál, például egy kernelpánikot, mert valami hiányzott, akkor gondosan olvasd át az üzenetet. Ha tanácstalan vagy, akkor a Google adhat némi segítséget a hibával kapcsolatban – biztos nem te leszel az első, aki ilyen hibába ütközik. Indítsd újra a számítógépet és a GRUB-menüben válaszd ki a „Haladó opciók az Ubuntuhoz” sort (vagy hasonló) és indítsd el az előző kernelt.

Néhány esetben a kernel rendben elindul, majd összeomlik a következő hibával:

```
Starting init: /bin/sh exists
but couldn't execute it (error -8)
```

Ez általában azért van mert a számítógépben elfogyott a memória, maga a kernel betöltődött, de a tömörített initrd fájl valamiért nem tölthető be. A lehetséges okok között lehet egy GUID partíciós táblával rendelkező merevlemez vagy tényleg kevés a memória, mert 512 MB rendkívül kevésnek tekinthető egy modern rendszer számára.

Másik lehetőség, amikor hatalmas az initrd fájl. Ez utóbbi az Ubuntu rendszernél és kernelforrásnál fordul elő, de könnyen beazonosítható ha futtatjuk

```
ls -lh /boot
```

Azt kellene látnod, hogy az eredeti initrd.img fájl mérete körülbelül 19 MB (a 3.13.0-24-generic esetén). Ha az általad létrehozott initrd.img fájl eléri a 100 MB-ot akkor túl méretes initrd-vel állsz szemben. Ez annak a ténynek köszönhető, hogy a fordítás alatt egy halom debug szimbólum maradt a kernel és programkönyvtár kódjában. A kíváncsi olvasó többet tudhat meg erről a következő címen:

<http://unix.stackexchange.com/questions/30345/why-is-my-initial-ramdisk-so-big>. A linken javasolt megoldás az, hogy a fordítónak közvetlenül meg kell mondani, hogy hagyja el a debug szimbólumokat. A következő parancsok elegendő eredménnyel szolgáltak. A fordítás előlről:

```
$ make INSTALL_MOD_STRIP=1
```

és kernel telepítés:

```
$ sudo bash
# make INSTALL_MOD_STRIP=1
modules_install
# make INSTALL_MOD_STRIP=1
install
```

Ennek eredményeként a vmlinux kernelfájlnak az eredetihez képest körülbelül 10-15%-al kisebbnek kellene lennie. Az initrd tömörített fájlrendszer méretének pedig a kikapcsolt moduloktól függően 16 MB-nak vagy még kevesebbnek.

Amikor kipróbáljuk az új kernelt a fordítást végző számítógépen, érdekes lehet ránézni a rendszermonitorra. A következő képernyőmentésen egy Core i5 futtatja az új kernelt. Azt vehetjük észre, hogy a RAM 863 MB-nak látszik, pedig a gép valójában a teljes 4 Gbyte-al rendelkezik. Ez azért van mert a

Fordítás alatt kikapcsoltuk a High Memoryt. Ehhez hasonlóan, mivel kikapcsoltuk a párhuzamos feladatvégrehajtást, a következő lapon egyetlen CPU mag figyelhető meg és nem négy, ahogy az általános kernelek mutatják. Mellékesen láthatjuk, hogy az Ubuntu 14.04 disztribúcióból fordított új kernel nagyszerűen elvan egy előzőleg telepített Linux Mint 17-el.

Végül telepítenünk kell az új kernelt az eeePC-re. Az esetemben én egyszerűsítettem a dolgokat és nem használtam az eeePC belső meghajtóját. Ehelyett fő merevlemezként egy 8 GB-os SD kártyát használok, így csak be kellett helyezni a kártyát a fordítást végző számítógépbe és csak át kellett másolni a fájlokat. Behelyezett SD kártyával és rendszergazda-módban, továbbá feltételezve, hogy az új kernel verziószáma 3.13.11.2:

```
$ sudo bash
# cp /boot/*3.13.11.2 /media/<your-user-name>/<volume-name>/boot/
# cp -r /lib/modules/3.13.11.2 /media/<your-user-name>/<volume-name>/lib/modules/
```

Az első másolási művelet átmásolja a kernelképet és az initrd fájlt, a második pedig átmásolja a teljes

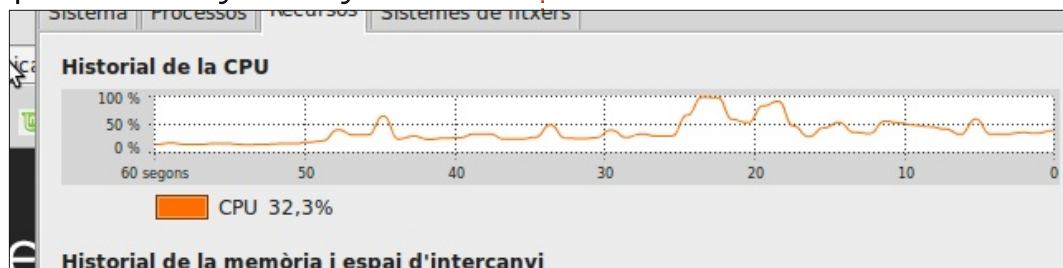
modul könyvtárat a /lib-ből az új rendszerre.

Most távolítsd el az SD kártyát a gépből – jusson eszedbe leválasztani először! – helyezd be az eeePC-be és indíts újra. A GRUB-konfiguráció az SD kártyán még nincs frissítve, így ez még az eredeti kernelt fogja betölteni. Most nyiss egy terminált és rendszergazdaként frissítsd a GRUB-konfigurációt:

```
$ sudo bash
# update-grub
```

Ennyi, mostantól a GRUB-menü alapértelmezett opciója az új kernel és initrd kell legyen. Ahogy előzőleg már megbeszéltük a második menüpont továbbra is hozzáférést biztosít a disztribúció által telepített eredeti kernelhez, tehát egy kis szerencsével nem kerülsz olyan helyzetbe, hogy ki vagy zárva a saját rendszeredből (valaki reménykedik!)

Amikor kipróbáljuk az új kernelt, például néhány nem olyan számí-



tásigényes Javascriptet és mozgó képeket tartalmazó oldal böngészésével, a processzornak nem kellene olyan gyakran 100%-on kiakadnia. Általános rendszerhasználat közben észlelhetőnek kellene lennie egy apró, bár észrevehető sebességnövekedésnek. Járulékos előnyként a processzor most már a Pentium-III bővebb utasításkészletét használja. A kiegészítő utasítások között van néhány beépített párhuzamosítás, így a CPU-nak egy adott feladat befejezéséhez kevesebb utasítást kell futtatnia, ami kevesebb hőfejlődést eredményez és talán egy kicsivel hosszabb akkuidőt. Azonban az eredmények különbözhetnek, ezért a saját konkrét munkafolyamatodon kell majd kipróbálnod.

Amint az új kernel feltelepült és működik az SD kártyáról vagy esetleg egy külső USB meghajtóról, akkor az eeePC 4 GB-os belső meghajtójára telepítéshez csak át kell másolni a /bootban lévő fájlokat (vmlinuz, initrd, System.map) és a

/lib/modules-ban lévő teljes programkönyvtárat, majd frissíteni kell a GRUB-ot a célrendszeren az elindítás után.

Ebben a részben végigmentünk a kernelfordítás egy konkrét esetén, lényegében végrehajtottuk a konfigurálást, fordítást és a telepítést, amit ezen sorozat harmadik részében tárgyaltunk. Az eeePC egy kicsi könnyű notebook, ami néhányunknál még nem vesztett a várásból, emellett időnként tényleg hasznosnak bizonyul. A külső borítása tényleg masszív, összehasonlítva néhány modernebb géppel, ami mindig jól jöhet amikor menet közben kell használnunk egy mobil számítógépet.

A következő részben a forráskódban végrehajtott apró változtatásokkal belekezdünk a kernelkód matatózásába és megnézzük, hogy mi sül ki belőle.



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



A Kodi/XBMC szórakoztató központ egy elég bámulatos szoftver. Nem csak Linuxon érhető el hanem Windowson, OS X-en, Androidon, iOS-en (Apple TV-n), valamint olyan hardvereken mint a Raspberry Pi, Android telefon vagy tablet. A 13.2-es kiadás az utolsó, amelyik az XBMC nevet viselte; a jövőbeni kiadások mind Kodi néven lesznek elérhetőek, részben mert az XBMC sohasem működött az újabb Xbox-okon és mert a Kodi azóta több lett, mint egy médiaközpont. Ebben a cikkben a régi nevet fogjuk használni, mert a Kodinak még nincs hivatalos kiadása.

Az XBMC lejátsza a legtöbb zenei fájlformátumot: flac, mp3, wav, wma meg egy halom videófájl-formátumot. Az XBMC-vel lehet streamelni is. Vegyük azt az esetet amikor valaki televíziót akar nézni (ahova az XBMC rendszered is csatlakozik) te pedig egy, a rendszeren tárolt filmre vagy kíváncsi, csak felkapod a tableted vagy telefonod az XBMC meg streamel a tabletre. Meglátogatott a család, akit jó ideje nem láttál? Az XBMC-vel létrehozatsz egy diavetítést a régi családi

fényképekből és zenét hallgathatsz a háttérben – a trükk az, hogy elsőnek a zenelejátszást indítsd el majd a távirányítón nyomd meg a Pictures gombot, keresd meg a fényképeket és a diavetítés elindításához nyomd meg a Play gombot. Az XBMC sokoldalúsága az elérhető témék kiegészítőknél köszönhető – ami dalszöveg-letöltő kiegészítőktől internetes videókat lejátszó kiegészítőig terjed (Twitch.tv és Youtube például). Ha tudod, hogyan kell egy PVR kiszolgálót működésre bírni mint a Myth TV, NextPVR vagy Tv-head, akkor még kezelőfelületként is használhatod az XBMC-t a kedvenc televíziós műsorod felvételéhez és megtekintéséhez (egy tv tuner kártya szükséges ehhez a képességhez).

Az otthoni szórakoztató rendszerünkhöz az XBMC-t egy atom alapú netbookon, egy Android alapú PIVOS XIOS DS Media lejátszó boxon és egy felfejlesztett Linux PC-n használtuk. A rugalmassága miatt az utolsó megoldás szolgálta ki legjobban a családkunkat. A XIOS DS és a netbook sem volt rossz a mérete miatt de a lemezeinket USB-n keresztül kellett csatlakoztatni és ez több konnektoralizatot igényelt. Építhettünk volna egy

külön NAS gépet valahol máshol de ez megint egy újabb gép, egyszerűbbnek tűnt XBMC-t építeni egy gépből több lemezzel.

A netbookunk megfelelő volt a normál felbontású videókhoz, de küzdenie kellett a nagy felbontásúakkal. A HD-hez kétféle rendszerre lesz szükséged. A mi rendszerünkben egy Intel Core 2 Quad Q8300-as processzor működött, ami gyönyörűen vitt minden videót 1920x1080-as felbontáson. Szoftveroldról az xbmc.org Linux disztribúcióját + XBMC-t használtunk a telepítésre, közismertebb nevén az XBMCbuntu-t.

Az XBMCbuntu telepítése elég sima ügy. Ha már telepítettél valamilyen Ubuntut, a telepítési folyamat pontosan ugyanaz. A telepítés egy kicsit trükkös lehet, ha a géped DVI vagy HDMI kábellel csatlakoztatod a televíziódhoz. Az XBMCbuntu-nak néha nem sikerül detektálni a helyes EDID-et (Extended Display Identification Data) ami torzulásokat eredményez (a mi esetünkben apró szöveg és megnyúlt kezelőfelület). Ha ismered az Ubuntu-telepítés minden lépését, akkor kikerülheted az EDID

problémát és az XBMC végül szépen fog betöltődni, de amikor visszalépsz az ablakkezelőhöz akkor az torzítva fog megjelenni.

Egy Nvidia GeForce 210-es kártyát használunk, aminek VGA (DSUB), DVI és HDMI kimenete is van, így a torzításmentes felületen való telepítéshez csak annyi kellett, hogy a VGA kábelt csatlakoztattuk a TV-nkhez (aminek szintén van VGA bemenete). Ha az ablakkezelőt is akarod használni akkor keress rá az Ubuntu manpages-ek között a get-edid-re és a read-edid-re:
<http://manpages.ubuntu.com/manpages/lucid/man1/get-edid.1.html>

Furcsa mód a gyári Xubuntu gyönyörűen felismeri a televíziókat a HDMI-n keresztül, a probléma úgy látszik csak az XBMCbuntura korlátozódik. Ha úgy döntesz, hogy gyári Ubuntut vagy Xubuntut, vagy bármit használsz, akkor több mindent kell még tenned, például konfigurálni a LIRC-cel a távirányítót, telepíteni a videómeghajtókat és be kell állítani az SSH-t pár apró dolog elnevezéséhez amiről az XBMCbuntu máskülönbben gondoskodik.

Legegyszerűbben talán úgy alkotunk képet az XBMC fontosabb képességeiről, ha az alapértelmezett témában (Confluence) végigjárjuk a fő menüpontokat. A Confluence-ben a menüpontok Időjárás, Képek, Videók, Zene, Programok, és Rendszer. A Filmek és TV Műsorok menüpontok akkor jelennek meg, amikor a Videók menün keresztül egy film vagy TV-műsor mappát adsz hozzá. Különböző témák (a Rendszer > Beállítások menüből érhető el) különböző menüpontokat jelenítenek meg. Néhány téma további funkciókat is tartalmaz. A legtöbb menü almenükkel is rendelkezik. Például a Videók menü a Fájlok, Gyűjtemény és Kiegészítők menüpontokkal. Amikor legelőször kattintasz ezekre a menüpontokra az XBMC biztosít egy első használatkor megjelenő segítséget.

Az Időjárás menü addig nem jeleníti meg az időjárást, amíg nincs beállítva egy kiegészítőn keresztül. Az időjárás legegyszerűbben úgy állítható be, ha rákattintasz a Rendszer > Kiegészítők > Kiegészítő Beszerzése > XBMC.org Kiegészítők > Időjárásra és választasz a Met Office (UK), Oz Weather (Ausztrália), Weather China, Weather Underground, World Weather Online, vagy Yahoo! Weather közül. A tárolóban a Weather Underground mostanában egy nem működ-

dik jelölést kapott, a World Weather Online pedig nem kompatibilis az XBMC 13.x verzióval. Kanada/USA számára a Yahoo! Weather jelenleg kitűnően működik. A kiegészítőt a telepítés után be kell állítanod. Kattints a kiválasztott kiegészítő nevére (a mi példánkban Yahoo! Weather) majd a Konfigurálásra. Három tartózkodási helyet állíthatsz be. Egy hely beállításához kattints a három közül az egyikre: Hely 1, Hely 2, Hely 3 és írd be a helyzetedet, vagy egy nagyobb várost a közeledben. Az időjárásnak most már meg kell jelennie amikor rákattintasz az Időjárás menüpontra.

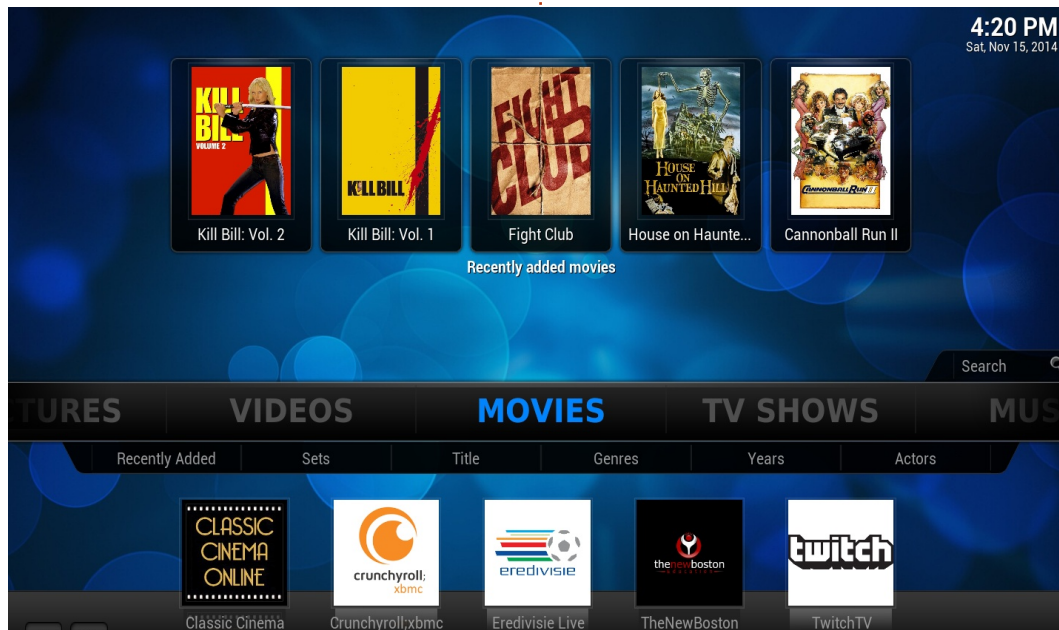
Alapból az XBMC a következőket jeleníti meg: mennyi a pillanatnyi hő-

mérsékletet, az idő napos, felhős vagy esős, stb., mennyinek érződik a hőmérséklet (mondjuk 7 Celsius fok ami 2 foknak érződik) mennyi a páratartalom, az UV érték és honnan, milyen erősséggel fúj a szél. A Yahoo! Weather kiegészítő egy hét időjárás-előrejelzést is megjelenít a pillanatnyi hőmérséklettől jobbra. Egy másik hely kiválasztásához kattints a távirányítón a bal nyíl gombra (vagy a képernyő bal oldalán lévő bal nyílra). A bal oldalon megjelennek az időjárás menühöz tartozó Nézet menüpontok. A menüpontokkal válthatsz a beállított városok között, frissítheted az időjárást és megváltoztathatod a beállításokat (Yahoo! Weather kiegészítőben a helyet, más beépülőkben az időjárás térképeket), el-

rejtheted a hőmérséklet mellett megjelenített rajongói alkotást vagy megadhatod az útvonalát.

Korábban a hőmérsékletet Celsius fokban említettem de az alapértelmezett XBMC beállítás eredetileg Fahrenheitben van. A Celsiusra módosításhoz rá kellett kattintanunk a Beállítások > Megjelenés > Nemzetközi menüpontra és Kanadára kellett változtatni a Terület beállítást (vagy arra országra ahol élsz). Eredetileg US-re volt állítva.

A Képek menüre kattintva feljönnek a Kép Kiegészítők, Képek és Képek Hozzáadása menüpontok. Mi SSH használatával másolunk képeket, de az XBMCbuntu SAMBA gépként van konfigurálva így a hálózaton lévő Windowsos gépek fájlokat helyezhetnek egy mappába, amit képforrásként adhatsz hozzá. Mi, a fényképeinket események szerint rendezzük mappákba. Mint az időjárás-menünél, a távirányítón vagy a Képek képernyő bal oldalán lévő bal nyíllal válthatsz a különböző képmenüpontok között. A menüpontok a következők: Nézet, pár rendezési lehetőség, szűrők, diavetítés és véletlen. A nézet menüpontot több menünél is láthatod még (filmek, TV műsorok és zene). A nézet váltása lehetővé teszi a képek vagy mappák



képernyőn való megjelenési módjának megváltoztatását. Alapértelmezetten a Confluence a képeket listanézetben mutatja, ami a bal oldalon a fájlokat és mappákat, a jobb oldalon pedig néhány bélyegképet jelenít meg. A nagy listanézetre váltás csak a fájl-, mappaneveket jeleníti meg. A bélyegkép-nézet négy bélyegképet mutat mappánként és magát a bélyegképet a képekhez. A Betekintő nézet újra csak felosztja a képernyőt és egy bélyegképet jelenít meg az egyik oldalon és a kép egy nagyobb változatát a másikon. A képlapozás a bélyegképeket lent jeleníti meg a képernyő közepén pedig egy nagyobb képet. Ezek közül sok menüpont megjelenik a film, TV műsor és zene menükben is. Egy diavetítés elindításához a nyíl gombok használatával válassz ki egy képet és a távirányítón nyomd meg a Play gombot. Ha egeret használsz akkor a nézet menüben használd a diavetítés menüpontot.

A videók menün keresztül filmeket és TV-műsorokat adhatsz hozzá. Filmek és TV-műsorok hozzáadása majdnem ugyanaz a művelet. Kattints a Videók > Fájlok > Videók hozzáadására. Megjelenik a videóforrás hozzáadása. Ha ismered az útvonalat ahol a filmed vagy televízió műsorod található, akkor beírhatod a mezőbe

amiben a <None> látható vagy rákattinthatsz a Keresés gombra és addig keresel a mappáid között, amíg meg nem találsz egy multimédia-anyagot tartalmazó mappát. Amint végeztél az útvonal hozzáadásával adj neki nevet, például: Anime vagy Régi Filmek. Következőnek a tartalom típusát kell beállítanod; a lehetőségek: Nincs, Zene videók, TV Műsorok és Filmek. Az Anime-hez használd a TV Műsorok scraper-t. Amikor kész kattints az OK-ra.

A scraper egy program, ami egy weboldaltól „vadássza össze” az információkat. A fenti példában az Anime műsorunkkal kapcsolatban az XBMC az információkat a The TVDB weboldaltól vadássza össze (Anime vadászathoz állítsd a médiát TV Műsorok-ra). Aztán az XBMC megkérdezi, hogy az összes elemre akarod-e frissíteni az infókat. Attól függően, hogy mennyi elemed van ez néhány másodperctől akár több percig is eltarthat. Az XBMC-ben minden médiatípusra kiválasztható a scraper képesség.

A Videó kiegészítőket majdnem olyan gyakran használjuk mint a filmek és TV műsorok menüket. Rengeteg nagyszerű kiegészítő érhető el olyan tartalmakhoz, mint TED Talks, Revision 3, Twitch.tv, sportműsorok,

NASA tartalom, zenevideók, mozibemutatók vagy a végtelenül izgalmas VIMcasts (VIM oktató). Én csak kacsagok a VIMCastson de azért van néhány nagyon jó, VIMCastshoz hasonló kódolást tanító műsor. Mielőtt használnál egy kiegészítőt először be kell azt szerezned. A kiegészítő beszerzéséhez először menj a Rendszer > Kiegészítők menübe és kattints a Kiegészítők Beszerzésére. Az XBMC-ben tömérdek kiegészítő érhető el, de további kiegészítő-tárolókat is hozzáadhatsz, pont úgy, ahogy egy Linux disztribúciónál (a további szoftverekért). Rengeteg youtube videó létezik, ami a tárolók XBMC-hez adásáról szól, így ezt itt most átugorjuk.

A filmek menüre kattintva feljön a filmek listanézete (már ha van telepítve). Listanézetben a távirányító jobb gombja fogja felhozni a nézet menüt. Ha átváltod a nézetet Poszter Lapozás nézetre – ami jobbra és balra görgeti a DVD borítókat – akkor a távirányítón a fel gombot kell megnyomnod, hogy feljöjjön a nézet menü. Az alapértelmezett nézetek a filmeknél: Lista, Nagy Lista, Bélyegkép, Poszter Lapozás, Rajongói Alkotások, Média Infó, Média Infó 2, és Média Infó 3. A filmekről a Rajongói Alkotások és a Média Infó nézetek jelenítik meg a legtöbb információt,

míg a Bélyegképek és a Poszter Lapozás csak a képeket mutatják. Ha Guide gombbal ellátott távirányítóval rendelkezel, akkor egy filmet kiválasztva a Guide gombot is megnyomhatod, hogy feljöjjenek a film-menüpontok: Elem sorbaállítása, Lejátszás innen, Kedvencekhez adás, Filminformációk, Nézettnél jelöl vagy Kezelő. Mi a filmek és folytatásaik lejátszásához időnként az Elem sorbaállítást használjuk.

A TV-műsorok menü hasonló a Filmek menühöz de van még egy Széles nézete is, ami az alkotást reklámbannerhez hasonlóan jeleníti meg. A film-menüpontokhoz hasonlóan többféleképpen rendezhetsz, szűrheted a tartalmat, elrejtethed a már megtekintett műsort, rákereshetsz egy műsorra, frissítheted a műsorok gyűjteményét vagy megjelenítheted a jellegzi lejátszólistát.

A filmeket, zenevideókat, és TV-műsorokat egy adott szabály szerint kell elnevezni, hogy a scraper helyesen azonosítsa be a műsorokat. Például fontos megkülönböztetni, hogy a Dr. Who első évadának vagy a kilencedik évadának nézed az első epizódját. A Kodi/XBMC wiki a legjobb hivatkozás ha a videók elnevezéséről van szó: http://kodi.wiki/view/Naming_video_files

A zene különbözik a videótól, mert pontos id3 tag-ekre van szükség, hogy az XBMC helyesen ismerje fel a zenét. Az Easytag egy népszerű GTK+-os id3 tag-szerkesztő. A KDE számára a kid3 használható.

Easytag:

<https://wiki.gnome.org/Aps/EasyTAG>

Kid3:<http://kid3.sourceforge.net/>

A zene menünek sokkal több menüpontja van még: Műfaj, Előadók, Albumok, Kislemezek, Zeneszámok, Évek, Top 100, Mostanában hozzáadott albumok, Mostanában játszott albumok, Összeállítás, Lejátszási lista, Keresés és Zene kiegészítők.

Amikor a zenegyűjteményt nézgeted, akkor a nézet menüpontokat a képernyő bal oldalán lévő nyílra kattintva vagy a távirányító bal nyílát használva jelenítheted meg. A zene-nézetnek van néhány menüpontja, ami nem érhető el a többi médiatípushoz: Gyűjtemény mód vagy Parti mód. A Gyűjtemény mód az, aminek látszik, vagyis a zenegyűjteményed egy listája. A Parti mód pedig album- és háttérképpel együtt, véletlenszerűen játszik a gyűjteményedből. Nekünk a CU LRC Lyrics kiegészítő is telepítve van, így a dalszövegek is megjelennek.

Egy zenekiegészítő hozzáadásához navigálj a zene menüponthoz; a menü alatt megjelenik a fájlok és kiegészítők. Kattints a zene menüre majd a Zene Kiegészítőkre vagy csak a zene menüpont alatt megjelenő kiegészítők almenüpontra. A gyári kiegészítőkből való válogatáshoz kattints a kiegészítők beszerzésére. Néhány alapértelmezett kiegészítő, ami felkeltette az érdeklődésünket, az Apple iTunes Podcasts (nem kell iTunes fiók a lejátszásukhoz), Grooves-hark XBMC, High Voltage SID gyűjtemény (jelenleg nem működik de nagyon jó, ha szereted a Commodore 64-es korszak hangzásvilágát), Internet Archive, JamBMC (Jamendó rádió), NPR (Nemzeti Közzolgálati

Rádió), Pandora rádió, Shoutcast 2, Soundcloud és TwiT. Ennél több kiegészítő létezik és a Rendszer menün keresztül még többet adhatsz hozzá további XBMC kiegészítőtárolók felvételével.

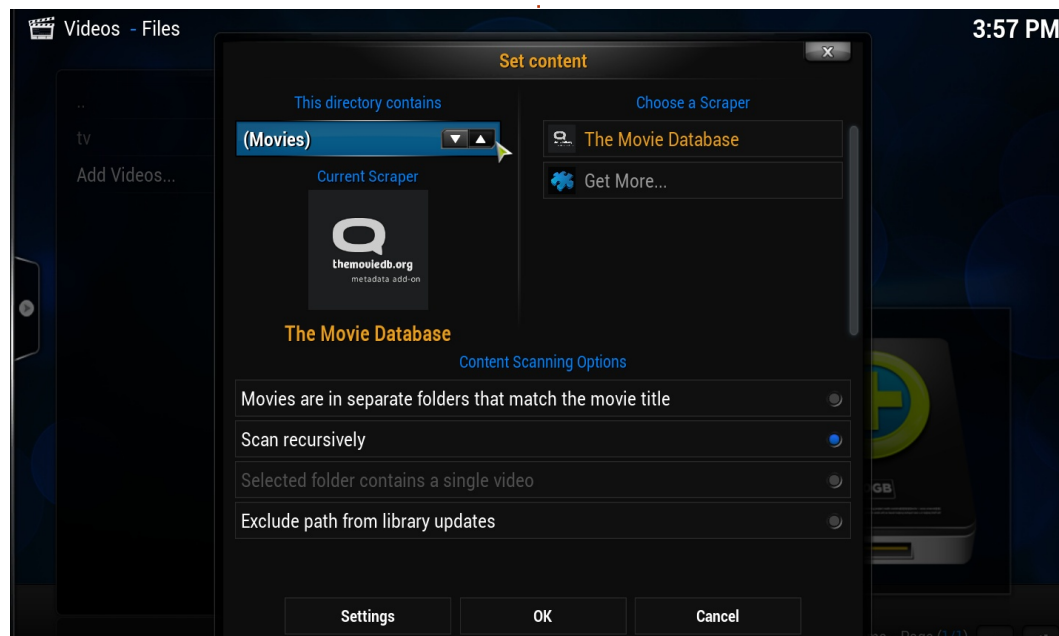
A programok menü üres addig, amíg nem adsz hozzá néhány kiegészítőt. Otthon mi az Artwork Downloader kiegészítőt használjuk, ami extra alkotásokat tölt le a televízióműsorokhoz és filmekhez, a Movie Quiz-t – egy szórakoztató kvíz, ami végigmegy a filmgyűjteményeden és a gyűjteményre vonatkozó kérdéseket tesz fel, TV Tunes-t – ami a televíziós tartalmaidhoz letölti a címadó dalokat és lejátssza, amikor a műsor-

évadokat és fájlokat böngészed, és az XBMC Library Auto Update-et – ami automatikusan frissíti a zene/tv műsor/klip/film gyűjteményedet.

Nagyon sok más érdekes kiegészítő is található a gyári kiegészítők között, például Facebook média-megjelenítő, egy XBMC fórumböngésző az XBMC fórumok megjelenítéséhez, egy Gmail-ellenőrző, irc-Chat, Linphone támogatás, egy ROM gyűjtemény böngésző azoknak, akik szeretik a régi játékokat, egy beépülő a Sonos tulajok számára, egy Transmission beépülő a torrentezéshez és egy PBX beépülő az Asterisk-hez.

A Rendszer menü az ahol egy csomó más XBMC hókuszpókusz történik, például tárolók engedélyezése, kiegészítők beszerzése, nyelvterület és SAMBA beállítása, távirányító más formáinak engedélyezése, új felület beszerzése és engedélyezése vagy többfelhasználós működés beállítása.

A Rendszer almenü – a fő XBMC képernyőn lévő Rendszer menüszeveg alatti menü – különbözik attól a menütől amit akkor kapsz, amikor a Rendszerre kattintasz. A Rendszerre kattintás a Rendszer > Beállításokat hozza fel, ami valójában az egyik al-



menüpont. A Fájlkészítő almenü beállításai a fájlrendszer böngészésére és tárolóhivatkozások hozzáadására valók. A Profilok lehetővé teszi, hogy úgy állítsd be az XBMC-t, hogy különböző felhasználókhoz különböző beállítások tartozzanak. Tipikusan ezt a felnőtt tartalomhoz való hozzáférés korlátozására használják a felhasználók, de akkor is hasznos lehet ha valakihez egy egyszerűbb kezelőfelületet (téma) vagy olyan kiegészítőkészletet akarsz hozzárendelni, ami jobban illeszkedik az igényeihez. A Rendszer infó almenüvel hardvertípusonként tagolt további hasznos információkat tartalmazó menü jön fel, többek között összegzés, tárolóinformációk, hálózati információk, videóinformációk, hardverinformációk (CPU-k és RAM) és ha van PVR képes kiépítés (Személyi Videó Felvevő – gondold a MythTV-re) akkor a PVR szolgáltatással kapcsolatos információk. Időnként mi ránézünk a hálózati információkra, amikor problémánk akad a hálózatunkkal. A Tároló is hasznos, amikor úgy gondolsz, hogy a vége felé jár a tárhelykapacitás.

A Rendszer menü igazából felhossa az XBMC beállítások legnagyobb részét és van egy csomó beállítás, ami több szintmélységű. Az XBMC óriási és, hogy rövidre fogjuk, csak a beállítások menüpontot érint-

jük, meg néhányat, amit még használunk. A fő Rendszer beállítások a Megjelenés, Videó, Live TV, Zene, Képek, Időjárás, Kiegészítők, Szolgáltatások és Rendszer. A Megjelenésre kattintva feljön egy menüpontokkal teli új menü, ami lehetővé teszi, hogy fontméret-változtatástól kezdve rejtett fájlok és mappák megjelenítéséig bármit beállíts. A Nemzetközi menüt már érintettük amikor a Fahrenheit Celsiusra változtattuk. A Felület menü az a menü, amit a legtöbb felhasználó kipróbál. A Felületre kattintva majd jobbra navigálás után a Felület > Confluence > Továbbiak beszerzésére kattintva további XBMC témák szerezhetők be. A felületek drámaian megváltoztathatják a megjelenést és az XBMC néhány funkcióját, ami az induláskor megjelenített fő menüre is vonatkozik. Amikor átváltunk például az Ace-re, a fő menüpontok a következőkre változnak Filmek, TV Műsorok, Koncertek, Zene, Kedvencek, Játékok, Képek, Időjárás, Beállítások és Kilépés. Amíg néhány menü egyszerűen ugyanaz a menü, csak más néven, addig más menüpontok, mint a Kedvencek a Confluence alatt, almenükbe lettek helyezve. A témák azt is megváltoztathatják, hogyan jelenjen meg a tartalom (a nézet). Néhány téma több információt jelenít meg a nézetben mint a többi. Figyelj oda a

témaváltásoknál, mert becsapós lehet a visszanavigálás a következő téma kiválasztásához. Az Ace téma esetén a Rendszer menünek Beállítások a neve logikus módon. Ha a téma megváltoztatása nem lenne elég a számodra, akkor módosíthatod a témák beállításait a Rendszer > Megjelenésből a Felület fülön a Felület neve alatt a Beállításokra navigálva. A Felület beállítások egy újabb almenüt hoz fel a felület módosításához. A kiegészítő parancsikonok fület arra használjuk, hogy megjelenítsük a kedvenc kiegészítőinket a kiinduló képernyőn a menü nevek alatt.

A Rendszer > Videó felhoz egy másik menüpontokkal teli almenüt. Ami szót érdekel az a Gyorsító fül, ami biztosítja, hogy kihasználj a videokártya gyorsító képességeit és a Feliratok fül, ami olyan beállításokat tesz lehetővé, mint a feliratok helye (a képernyőn és az útvonal, ahol a leltöltött feliratok tárolásra kerülnek), a méret, stílus vagy a font.

A Rendszer > Live TV-nek egy csomó menüpontja van a PVR funkciók kezelésére. Ezt nézd meg ha az XBMC-n keresztül akarod vezérelni a TV-tuner kártyádat. Mi nem használjuk az XBMC ezen képességét, de létezik és megéri megemlíteni, mert van aki használja.

A Rendszer > Zene a zenegyűjteményed kezeléséhez jelenít meg egy almenüt. Ha nem szereted ahogy az XBMC igényli a zenék elnevezését, akkor megváltoztathatod az elnevezéseket. Kiválaszthatod a hang CD XBMC rendszerbe helyezésekor következő alapértelmezett műveletet (az alapértelmezett művelet a hang CD lementése, lame-mel való kódolása és a művelet befejezésekor a CD kiadása. Azt is megváltoztathatod, hogy melyik látványterv (OpenGL Spectrum) jelenjen meg alapértelmezetten amikor elindítod a zenelejátszást. Rengeteg felfedezendő menüpont van még, mint keresztelhalkulás vagy karaoke támogatás.

A Rendszer > Képek egy üdítően rövid menüt jelenít meg, de még ennek az almenünek is körülbelül hét különböző menüpontja van – ezek a diavetítés közbeni eltolástól és nagyítástól kezdve addig terjed, hogy a videófájlok megjelenjenek-e a képek listában vagy sem.

A Rendszer > Időjárás menü még szellősebb és csak pár beállítást jelenít meg, mint a használt időjárás kiszolgáló és az ehhez tartozó beállításokat. Ez talán azért szellős, mert néhány menüpont, aminek itt lenne a helye (a Nemzetközi menü az ország és a Celsius / Fahrenheit kivá-

lasztására) az XBMC -n belül máshol található.

Már érintettük a Rendszer > Kiegészítők menüt. A Rendszer > Kiegészítők kibővíti az XBMC képességét azzal, hogy kiegészítők beszerzését teszi lehetővé különböző tárolókból. Van egy csomó youtube videó arról, hogy hogyan adj hozzá különböző kiegészítőket, de nem árt itt egy figyelmeztetés; mentsd el az XBMC beállításaidat. Az XBMC által jóváhagyottól eltérő tárolók és kiegészítők használata annyira összekuszálhatja az XBMC-t, hogy egyszerűbb kiadni az `rm -rf ~/.xbmc/` parancsot és nulláról kezdeni az egészet.

A Rendszer > Szolgáltatások olyan menüpontokat tartalmaz, mint az XBMC UPnP-n (Universal Plug and Play) vagy http-n keresztüli vezérlése (szoftveres távirányítók által használt néhány Android alkalmazásban) valamint Apple AirPlay és SAMBA-beállítások.

Végül a Rendszer > Beállítások menü a hang- és videóparaméterek beállítására használatos. Ha problémáid lennének az EDID megjelenítésével és az XBMC beállításakor egy VGA kábelt használtál majd HDMI-re váltottál, akkor átválthatsz a felbontást a Rendszer > Beállítások > Videó

Kimenet > Felbontással. Ha a hang nem működik megfelelően, akkor ebben a menüben ellenőrizd le a Hangkimenet fület. Időnként használtuk az Internetelérés fület, hogy proxyt állítsunk be az XBMC számára.

Végigmentünk az XBMC összes fő menüpontján és még így is csak a felszínét érintettük annak, amire az XBMC valójában képes. Az XBMC azon programok egyike, amibe minél

jobban beleásod magad, annál több lehetőséget találsz és amiben a barátok igazán bámulatos dolgokat művelnek néhány XBMC kiegészítővel és egyéb szoftverekkel: például a Flexgettel és a Transmission webes kezelőfelületével.

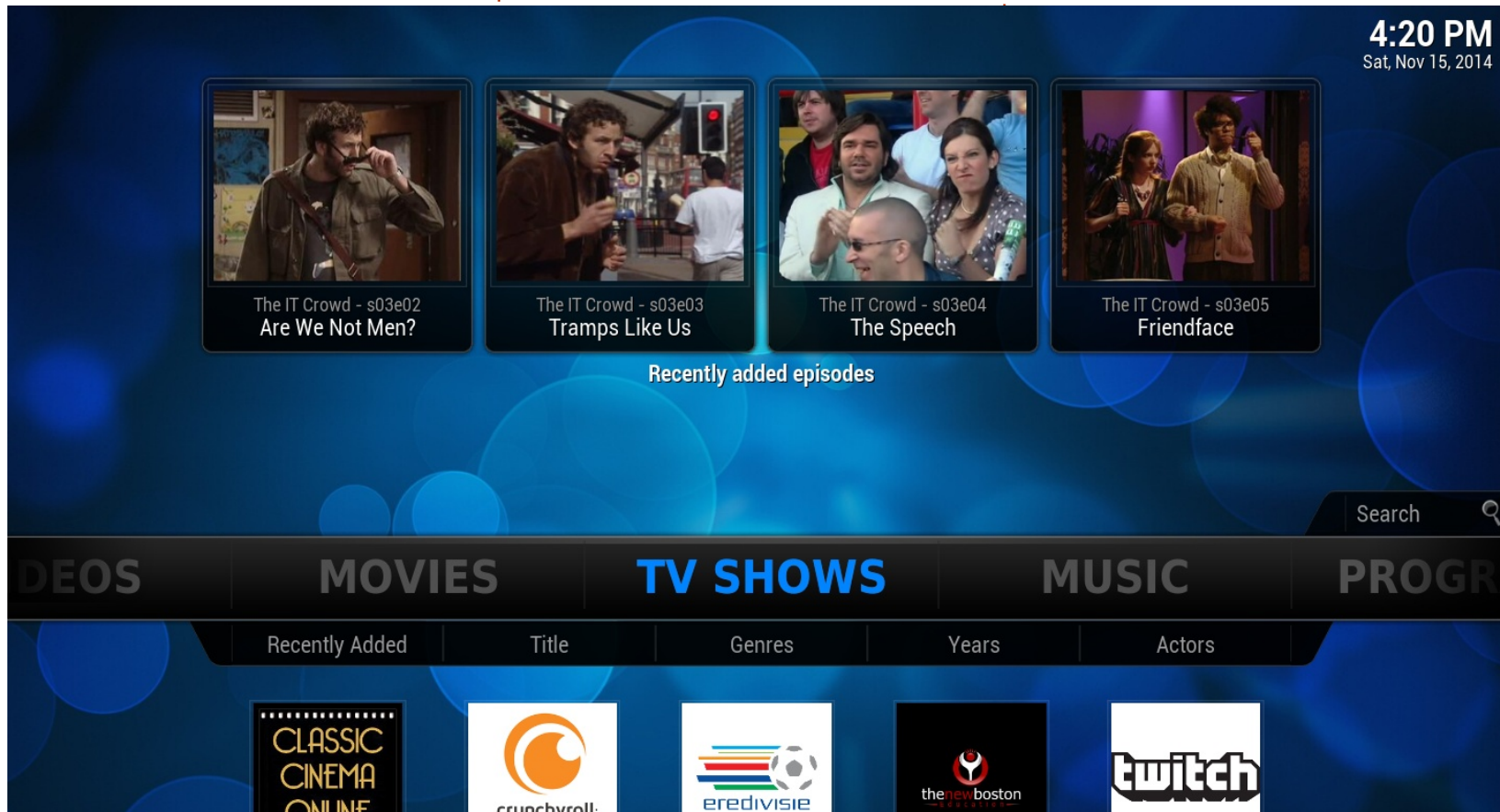
Az XBMC egy AJV program, vagyis „A Jártasságod Változhat”, attól függően mennyit foglalkoztál a testreszabással, hogy olyan legyen ahogy te szeretted. Mi úgy gondoljuk,

hogy ez igen bámulatos.

HASZNOS LINKEK:

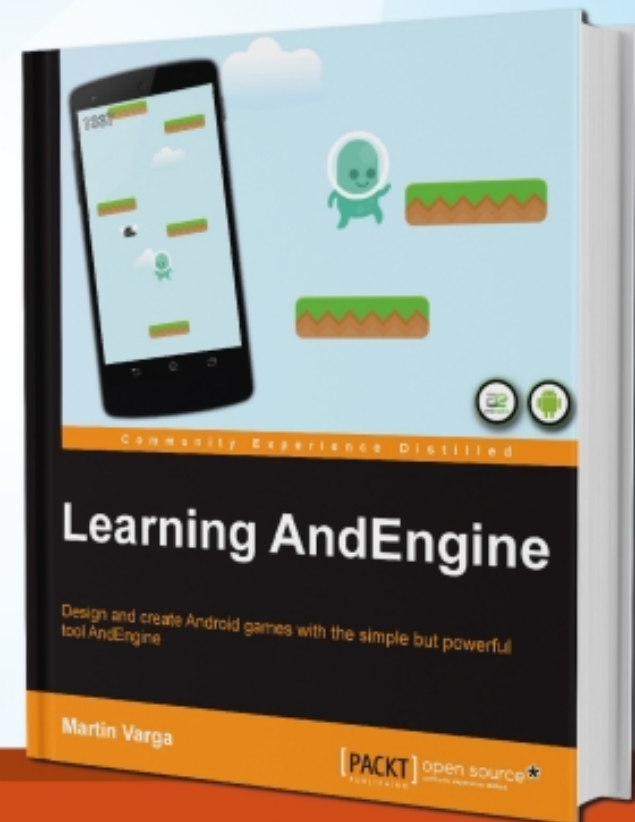
Kodi/XBMC billentyűzet parancsok: http://kodi.wiki/view/Keyhoard_controls

Kodi/XBMC – <http://xbmc.org> – valószínű változni fog a jövőben





[PACKT]
PUBLISHING



Offer Valid till - 21st November 2014

Use Discount Code - gUdb4pzLI

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



A 90. számban Arnfried Walbrecht adott egy hivatkozást az Elementary OS ismertetőjéhez. Ez felkeltette a kíváncsiságomat, mert már régóta szerettem volna kipróbálni ezt a disztrót, de ritkán jelentkeznek új kiadásokkal és kevés kiadás is van eddig belőlük. A brit cikkíró úgy foglalta össze a véleményét, hogy „a legjobb választás kezdő Linuxosok számára”.

Tetszett, hogy a letöltött ISO kisebb volt, mint sok más disztribúció – kevesebb, mint 1 GB. Gond nélkül készítettem belőle bootolható rendszert egy 8 GB-os pendrive-ra. Teljes telepítést választottam, ami az Ubuntu telepítőjét használta, így nem is ütköztem semmi problémába. Fél óra alatt végeztem. Aztán a frissítéskezelővel minden csomagot telepítettem, ami 2014. november elsejéig frissült.

Az Elementary rövid bootolása után egy mutatós bejelentkezőképernyő fogadott. Kevés az előre telepített alkalmazás, de szerintem ez nem gond, mert mindenki felrakhatja a neki tetszőket az Ubuntu

tárolóiból. Az asztal könnyen átlátható és gyors. Az egyetlen hiba az volt, hogy a felső panelről eltűnt a dátum és nem is tudtam visszavarázsolni – de ne feledjük, hogy ez egy béta kiadás. A képernyő alján helyezkedik el a dokk, ahol néhány állandó elem mellett a megnyitott ablakok kapnak helyet. Jobb gombbal kattintva egy ikonra kiválaszthatod, hogy a dokkhoz rögzíteni szeretnéd azt vagy eltávolítani. Csak az a gondom ezzel, hogy egy ikonon nem látszik, hogy az egy alkalmazás indítója vagy egy nyitott ablak. Én szeretem, ha az ikonok a felső panelen vannak, hogy helyet takarítsak meg, de ez persze ízlés dolga.

Az előretelepített alkalmazások nagyon sokfélék. Több közülük az Elementary csapat fejlesztése és a Pantheon nevet használja. Számológép, naptár, képernyőmentés, lapolvasó – ezek mind alapvető alkalmazások, melléjük megkapjuk az Evince-t a PDF fájlok megnyitására. A Gnome Font Viewer is jól működik, de nem értem miért lett az alaptelepítés része, hiszen nehezen tekinthető létfontosságúnak.

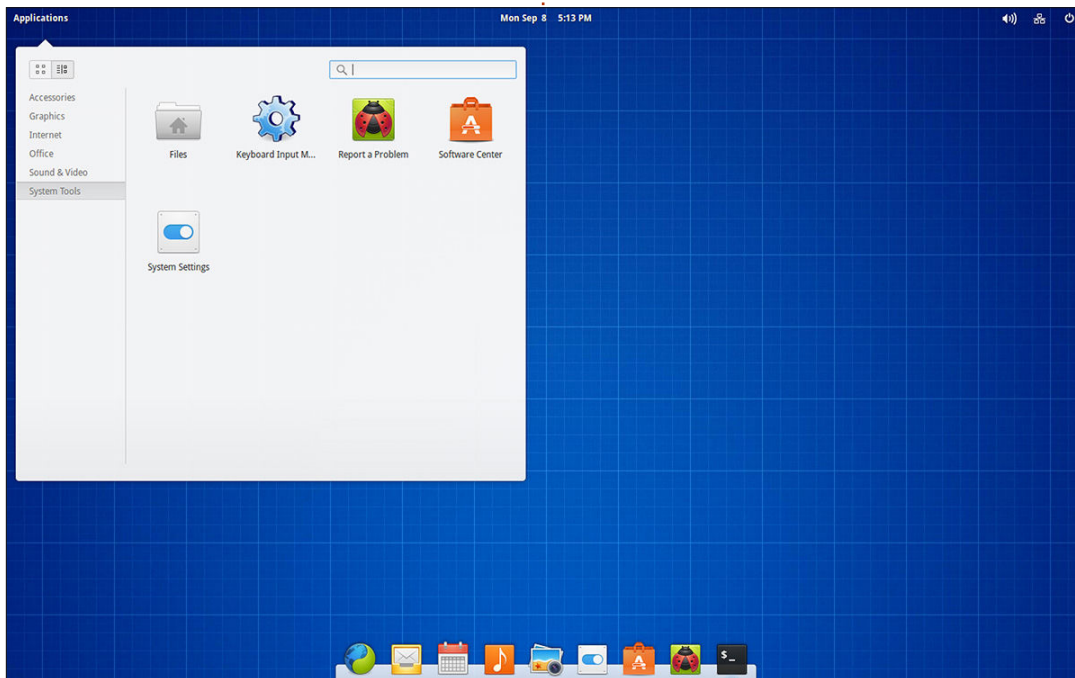
A Pantheon Photo a Shotwell forkja, ami az én személyes kedvencem, ezért örülök, hogy itt is megtalálni. Egyszerű átnevezésnek tűnik, mert semmi látható változás nincs az eredetihez képest.

A Pantheon Music jól kezelte a .flac fájljaimat, rendelkezik a szokásos lejátszólista-lehetőségekkel.

A Pantheon Videóval már más a helyzet. Csak az .flv fájloknak játszotta le a hangját, az .mp4-ekhez kép csak akkor volt, ha az idővonal

főlé vittem az egeret.

Csalódás volt a Pantheon Fájlkészkezelő a konfigurálhatóság hiánya miatt. Nem határozhatod meg, hogy melyik oszlopot szeretnéd megnézni és nem állíthatod be a lista- vagy ikonnézetet alapértelmezettként. Még a fogd-és-vidd technikát sem alkalmazhatod a fájlok másik mappába másolására vagy a megnyitásukra. Nem készíthetsz könyvjelzőket és a jobb kattintásra felbukkanó menüben nagyon kevés lehetőség van. Ez



még nagyon kezdetleges, de remélhetőleg folyamatosan fejlődik a program.

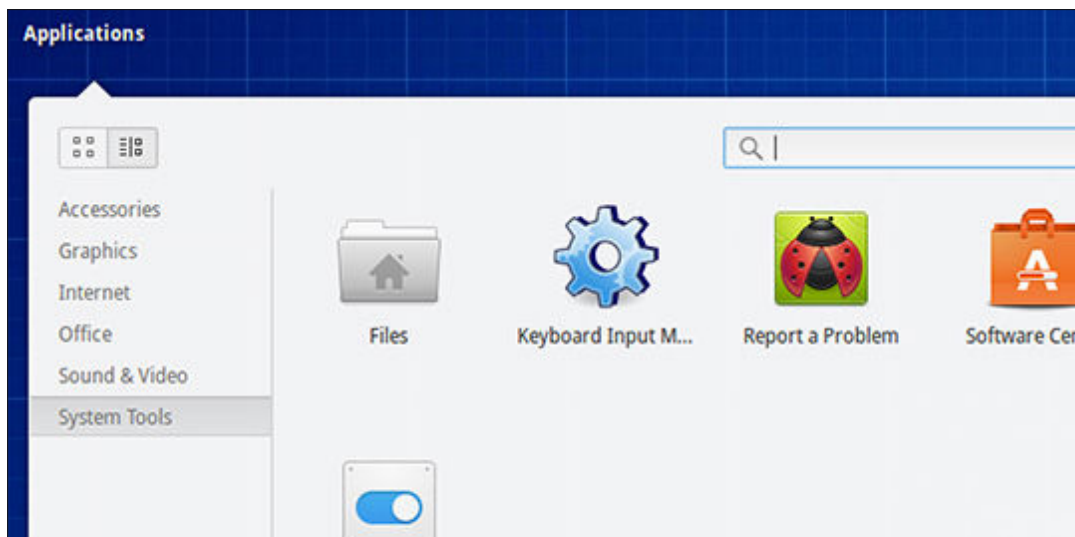
A Pantheon terminál megfelelően működött, több fület is tudtam nyitni, csak sajnos a szöveg szürke volt fekete alapon, fekete kerettel. Nem volt lehetőség átkonfigurálni. Inkább feltettem az RxTermet.

Az alapértelmezett szövegszerkesztő a Scratch, ami jól működik, de a sorok tördelése funkció furcsa módon a szavakat félbevágja.

Az emaileket a Geary kezeli, amivel nem tudtam POP3-as fiókot regisztrálni. Gmaillel és Hotmaillel tudtam fiókokat létrehozni, de ha az Other opciót választottam és beírtam az email címemet, akkor a Next gombra nem lehet kattintani. Talán IMAP címekkel működik.

Midori az alapértelmezett böngésző, aminek gondja van az Adobe Flashsel. Az ezt használó oldalak azt jelzik, hogy nincs telepítve, de ha a szoftverközponttal szeretné telepíteni, akkor azt jelzi, hogy már fent van a gépen. A Firefox felrakása után minden megfelelően működött ugyanazokon az oldalakon.

A Pantheon alkalmazások az



asztalhoz vannak kötve. Nincs névjegyünk a menüjünkben, de elérheted azt, ha jobb gombbal kattintasz az ikonjukra. Nem tudod eltávolítani őket. A szoftverkezelőben az asztali környezet összetevőiként jelennek meg. Megszüntettem ezek kijelölését, de frissítés után is ott voltak.

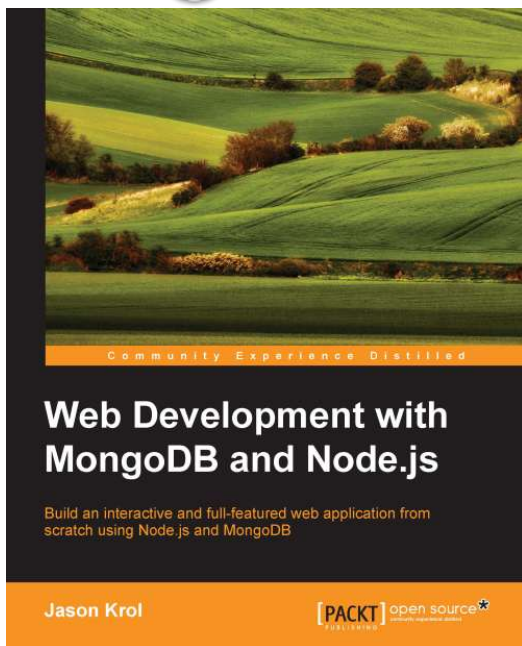
Az ablakkezelő nem követi a szokásokat, ikonok a jobb felső sarokban a minimalizálásra, maximalizálásra és bezárásra. A bezárás a bal felső sarokban van, a maximalizálás a jobb felsőben, a minimalizálás pedig teljesen hiányzik.

Az ubuntu Rendszerbeállítá-sokból több elem is hiányzik – csak 19 van, szemben az LMDE-s változat 31-ével szemben. Ez rávilágít a tényre, hogy a testreszabásra kevés lehetőségünk van. Ízlés dolga, de én szeretném a panel színét megváltoztatni vagy kisalkalmazásokat hozzáadni/eltávolítani. Nincsenek témák, de kapunk néhány háttérképet. A legnagyobb gondom a nyelvek hozzáadásával volt, de úgy gondolom ez az Ubuntuból fakadó probléma, nem csak az Elementaryra jellemző. Három különböző helyen adhatunk meg további billentyűzetkiosztást. Ebből kettő-



nél nem tudtam a thai nyelvet választani, de aztán találtam egy harmadik lehetőséget.

Értékelem mindenkinek az erőfeszítéseit, aki új disztribúciót hoz létre. Ez egy béta szoftver, de olyan sok *buntu változat van és az Elementary nem nyújt semmi újdonságot. Rászánhatnának egy kis időt az Asztalra és lecserélhetnék a Pantheon alkalmazásokat olyanokra, amik jól beváltak és leteszteltek.



Korábban, ebben a hónapban adódott egy lehetőség, hogy beszerezsem **Jason Krol Web Development with MongoDB and NodeJS** című könyvét. Mivel korábban már volt tapasztalatom a NodeJS-szel, azonnal kaptam az alkalmon, és gyorsan átrágtam magam a könyvön. Miután végeztem vele, csak annyit mondhatok teljesen lenyűgözött a minősége, valamint az író tanítási módszere.

Ahogy korábban már mondtam, ez az ebook képes majdnem min-

dent jól kezelni. A végére képesek leszünk végigmenni egy webes applikáció tervezésének, és tesztelésének teljes folyamatán a Node.js. és a MongoDB használatával, valamint az utolsó pár fejezetben található néhány extra információ. Az egyetlen probléma, amivel találkoztam az a 4. fejezetben volt (Express.js). Az npm jelenlegi verziója (az írás idején: 2.1.2) nem engedte telepíteni az Express.js 3.5.1 működő verzióját, a függőségi csomagok alapján. Helyette követtem az utasításokat, figyelembe véve a 4. fejezet végén található információt (az Express.js 4. verzióról). Azonban az, hogy a könyv tartalmazza a szükséges információt a fejezetben, plusz pontnak számít.

Ettől az egyetlen kis problémától eltekintve (ami, őszintén nem az író, vagy a könyv hibája) a könyv nagyon érthető, és olyan úton vezet végig, amit bárki megérthet. A könyv szerkezete tisztán érthetővé teszi az olvasó számára, mely kódrészek tartoznak a magyarázathoz, és a hozzáadott letölthető tartalmak működő példákat adnak minden fejezethez (bár némi változta-

tás szükséges lenne az Express.js fájlokhoz). A könyv végére világossá válik számunkra, hogyan közelítsünk a témához, valamint működő applikációnk lesz. Onnantól kezdve lesz egy kiváló alapunk, ahonnan elkezdhetjük a saját tervezésű projektünket. Még ha kevésbé érdekel a NodeJS, és inkább arra vagyunk kíváncsiak, hogyan kell egy projektet megközelíteni, ez a könyv ehhez is kiváló forrás, és példa lesz.

Továbbá, ha a könyv önmagában nem lenne elég, találunk benne megfelelő linkeket, és annyi extra információt, amennyit csak bele lehetett tenni anélkül, hogy a tényleges tartalmától eltérítene. A bőséges információkkal együtt, a könyv tartalmaz egy nagyon alapos tartalomjegyzéket, és linkelt index-részt a végén. Ehhez párosul még a keresési lehetőség az ebookban, így minden releváns információt képesek leszünk megtalálni olyan gyorsan, és hatékonyan, amennyire csak lehetséges.

Link

<https://www.packtpub.com/web-development/web-development-mongodb-and-nodejs>



Az én történetem

Írta: Roland Hunt

Fordította: Jancsek Árpád

Vissza az Ubuntuhoz

Bár az elsőszámú gépem egy Acer C720-as ChromeBook, van egy második laptopom is, amin eredetileg Windows fut, és legutóbb a Windows 8.1 Pro és a Windows 10 Technical Preview volt rajta dual-bootba állítva. Ma viszont elhatároztam, hogy törölöm a merevlemez tartalmát és a Windows 8.1-et, vagy a Windows 10 Technical Preview-et teszem vissza csak rá, de még az is lehet, hogy ugyanúgy dual-bootban lesznek.

Miközben a Windows 8.1 partíciót mentettem (főleg személyes fájlok és letöltések), rátaláltam az Ubuntu 14.04 LTS .iso fájlra, amit régebben töltöttem le. Így hát a Windows telepítése helyett készítettem egy telepítő DVD-t és a második számú gépemre feltettem az Ubuntu 14.04-et.

Ez a folyamat olyan simán ment, mint ahogy az Ubuntu telepítése mindig is szokott, még az internet-csatlakozást is érzékelte, ami régebben nem történt meg Ubuntu telepítése közben. Amikor újraindítottam a gépet, arra gondoltam kiírok egy videót DVD-re, ezzel Win-

dows alatt nem volt gondom. Megnyitottam a Brasero CD/DVD-író szoftvert és itt kezdődtek a problémák.

Úgy tűnik, hogy a Brasero-ban alapesetben számos követelmény nem teljesül ahhoz, hogy DVD-re írassunk, és a DVD-írás indításakor hibaüzeneteket dobál. A Brasero-hoz szükséges az mplex (ez egy GStreamer Plug-in) és a dvdauthor (ez egy alkalmazás) telepítése ahhoz, hogy videó DVD-ket írassunk. Az Ubuntu Szoftverközpontban történő gyors kereséssel nem találtam a szükséges kiegészítő szoftvereket, ezért a `sudo apt-get install` paranccsal próbálkoztam a terminálban, ami egy hibaüzenetet adott, mivel elég régen használtam a parancssort programok telepítéséhez (még a Saucy Salamander fejlesztési idejében). Elfelejtettem a parancssori `apt` parancs pontos használatát, köszönhetően annak, hogy Chrome OS-t használok, ami az egyetlen Linux-alapú operációs rendszer a Mac OS-en kívül, ami nem igényel túl sok munkát a Terminálban (olyannyira, hogy a Terminál el van rejtve a Chrome OS fej-

lesztői módjában). Ezután telepítettem a Synaptic csomagkezelőt és a kereséssel megtaláltam a dvdauthor, viszont nem találtam az mplexet.

Így hát visszavettem a kezdeti lendületből, hogy Ubuntut használjak a második számú laptopomon, mivel teljesen bele kellett magam ásni a Synaptic, és a Szoftverközpont használatába, vagy mondha-

tom azt is, hogy belemélyedtem az `apt` parancs használatába, mert terminálból töltöttem le, és telepítettem az mplexet. Mivel október 24-ig mindenképpen ki kellett írnom a DVD-t, valamint egy másolat is kellett október 28-áig, ezért – a sok próbálkozás után – az egyetlen biztosan működő lehetőséget választottam és telepítettem a Windows 10 Technical Preview változatát. Hajlamos vagyok elsősor-



ban csak a ChromeBook-omat használni, így nem tudom, hogy a másik gépen meddig hagyom rajta a Windows-t.

Szeretek Ubuntut és Linuxot használni Windows helyett, viszont az idő, míg nem használtam Ubuntut, valamint a tapasztalat hiánya problémákat okozott, amik rádöbentettek arra, hogy a Google a Chrome OS-szel milyen egyszerű és könnyű, valamint felhasználóbarát rendszert tudott készíteni. A Windows jó azoknak, akik olyan rendszert akarnak, ami működik, viszont a Windows licenrdíjas termék és eléggé gyenge a vírusokkal szemben. A Chrome OS egy Linux-alapú rendszer és ez is olyanoknak készült, akik azt akarják, hogy jól működjön, és nem jelent problémát az, ha a „felhőben” tárolódik minden. A Mac OS-nek is működnie kell, de jóval kifinomultabb a Windowsnál és egyedi Linux-alapú operációs rendszer, viszont nem kell kockának lenni a használatához, nem kell terminállal bajlódni, és nem kell órákat szenvedni ahhoz, hogy valami működjön.

Én a kockák közé tartozom, de amióta Chrome OS-t használlok nem kell rengeteg időt fórumoznom és terminált használnom ah-

hoz, hogy meg tudjak csinálni valamit, aztán még kétszer annyi idő tölteni azzal, hogy miért nem működik az adott parancs.

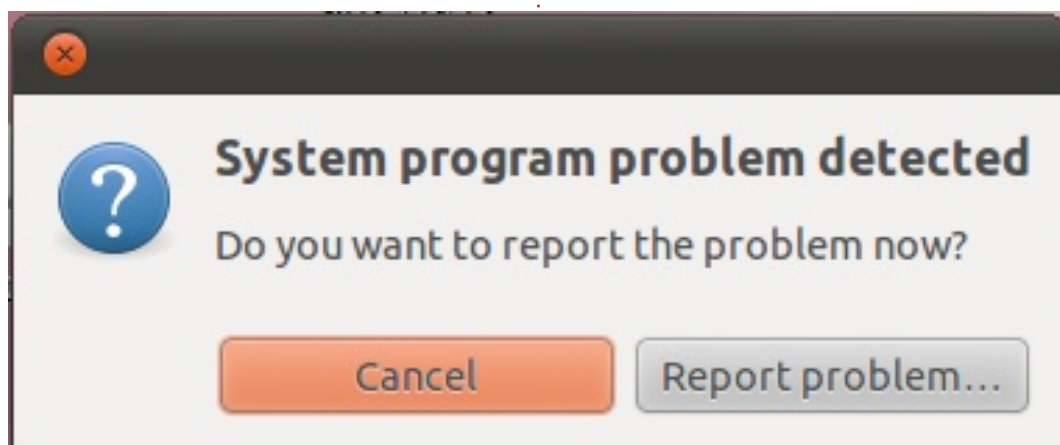
Nagyon szeretem az ingyenes és nyílt forráskódú operációs rendszert a második laptopomon, de amennyiben – hosszas hibakeresés és a hiányzó bővítmények keresése nélkül – olyan egyszerű dolgokat nem tudok megtenni, mint a DVD-írás, akkor nem tudom bármikor is vissza kell-e térnem Ubuntura. Ez most rendben van (a másik gépe-men Windowszal), amíg van arra időm, hogy Ubuntun kitaláljam a megoldást, vagy leközelebb, amikor belevágok, mindent letörlök és újakezdem Ubuntu + Windows dual-boottal, vagy esetleg megpróbálkozom egy Ubuntu - Windows 10 Technical Preview - Windows 8.1. triple-boottal is.

BALJÓS ÜZENETEK

Ubuntu 14.04-et használok és időnként egy rosszat sejtető üzenetet kapok, miszerint probléma van a rendszerrel. Utána egy kérdés, hogy szeretném-e jelenteni a problémát. Erre mindig igennel válaszolok majd az úgynevezett problémáról riasztást küldő ablak bezáródik.

A kérdésem: pontosan mi történik, amikor az igenre kattintok? Ki kapja a riasztást? Mennyi felhasználónak kell jelentenie ugyanazt a problémát, hogy az elég komolyan minősüljön és beavatkozást váltson ki?

John Niendorf



Ronnie válasza: *megkérdeztem Alan Pope-ot a Canonicaltól és ő örömmel elmagyarázta, hogy minden hiba a <http://errors.ubuntu.com> címre továbbítódik és, hogy az elküldött jelentéseket megtalálhatod a Rendszerbeállítás > Biztonság & személyes adatok > Diagnosztika > Előző jelentések mutatása alatt. Bőséges információ található még a <https://wiki.ubuntu.com/ErrorTracker> címen egy nagyon informatív videóval a <https://www.youtube.com/watch?v=PPQ7k0jRUE4#29m50s> címen (a YouTube-on).*

Köszönet Alannek a felvilágosításért.

Full Circle Podcast 41. rész Biztos a kudarc!

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

Házigazdák:

- Les Pounder
- Tony Hughes
- Oliver Clark

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

Letöltés



Csatlakozz:



goo.gl/FRTMI



facebook.com/fullcirclemagazine



twitter.com/#!/fullcirclemag



linkedin.com/company/full-circle-magazine



ubuntuforums.org/forumdisplay.php?f=270

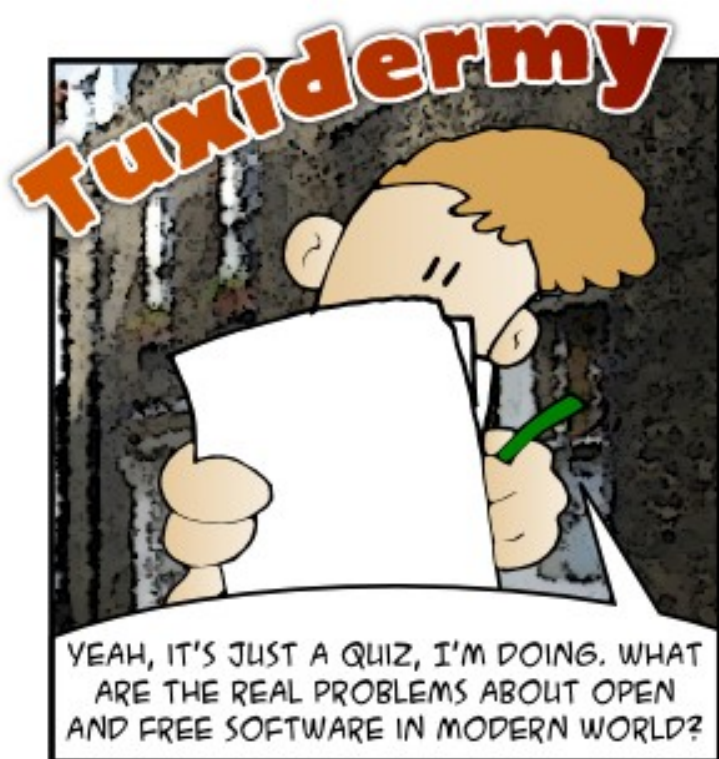
A FULL CIRCLE-NEK SZÜKSÉGE VAN RÁD!



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

Az irányelveinkről a **24. oldalon** olvashattok. Ha betartjátok ezeket, garantált a siker.

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





Kávé

Összeállította: Gord Campbell
Fordította: Molnár Tibor

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 Hogy tudom megszerezni a Sound Converter legfrissebb verzióját az Ubuntu Szoftverközpontban lévő standard verzió helyett?

V Add hozzá a getdeb.net-et a szoftverközponthoz. Ha rá-mész a weboldalára, ott találsz utasításokat, hogyan csináld.

A getdeb nem csupa öröm és boldogság. Gyakran lelassul, ami percekkel lelassítja a frissítések telepítését.

K Ubuntu 14.04-et használok. Tud valaki segíteni, vagy esetleg van bármilyen infója arról, hogy tudnék futtatni egy Powerpoint-szerű programot?

V Telepítsd a LibreOffice-t. Az egyik része, az Impress „lejátszik” sok Powerpoint prezentációt, és képes olyan prezentációk készítésére, amit lejátszik a Powerpoint.

K Acronis használatával csináltam egy képet a merevlemezről, amit aztán egy másik, nagyobb lemezen tároltam. Most így néz ki a lemezem:

sda1 246 GB EXT4
sda2 extended partition
sda5 4 GB swap
--- 70 GB nem használt hely

Hogy tudnám azt a 70 GB-ot használni?

V Használd a Gpartedet, készíts másik partíciót, és formázd. Indítsd a programot a következő paranccsal: `gksudo gparted`

Ezután szerkesztheted az fstab-ot, így induláskor a partíció automatikusan csatlakozhat.

A másik megközelítés az lenne, hogy a telepítőmédiaáról bootolsz, futtatod a Gpartedet, töröld a swap és az extended részeket, kiterjeszted az sda1-et az egész merevlemezre, 4 GB-ot kihagysz, és csinálsz egy új swap partíciót.

Kérlek győződj meg arról, hogy van-e megfelelő mentésed, mielőtt módosítod a partíciókat.

K Képtelen vagyok kirakni az alkalmazásaim ikonjait az asztalra, csak az oldalsávról indulnak. Az oldalsáv már zsúfolásig megtelt. Van rá lehetőség, hogy az ikonokat kirakjam az asztalra?

V (Köszönet **CantankRus**-nak az Ubuntu Forums-ról) A `/usr/share/applications` mappából másold ki az alkalmazás indítóját az asztalodra.

K Ubuntu 14.04 LTS-t (32-bit) telepítettem. Nem vagyok biztos benne, milyen formázást választottam a merevlemeznek. Hogy tudnám kitalálni?

V Ez a parancs írja ki: `df -T`

K Hogy tudok belépni egy távoli gép megosztott mappájába?

V Keress rá „sshfs tutorial”-ra a Google-n, és találsz pár választ, ami lépésről lépésre elmagyarázza.

K Milyen csomagot használjak egy PhD tételben levő nagyon

nehéz statisztikai analízishez?

V (Köszönet **monkeybra-in20122**-nek az Ubuntu Forums-ról) Nézz rá az R-re.

AZ ASKUBUNTU LEGJOBB KÉRDÉSEI

* Szemmozgást követő egérkurzor az Ubuntuhoz

<http://goo.gl/y6px4d>

* Hálózat létrehozása egy windowsos PC és egy Ubuntu 14.04-et használó laptop között

<http://goo.gl/s9qu32>

* Mi a „command” parancs, és mire használható?

<http://goo.gl/8ibebf>

* Windows Phone 8.1 csatlakozása Ubuntu 14.04-hez

<http://goo.gl/MFWpHi>

* A chubuntu ugyanaz mint az Ubuntu, és lehet frissíteni?

<http://goo.gl/YeVR7J>

* Hogyan változtassuk meg a Unity Dashben az alapértelmezett Kategóriákat és a Forrásokat?

<http://goo.gl/iAf91o>

* Vissza tudom állítani a parancssorban törölt fájlokat a kukából?

<http://goo.gl/s6fjKE>

* Az Assembler olyan mint a TASM az Ubuntu-n?

<http://goo.gl/bD7r9C>

* Kéretlen felugró reklám a Chrome-ban és a Firefoxban

<http://goo.gl/cFJcgQ>



TIPPEK ÉS TRÜKKÖK

Erőforrás elosztási hiba

Az én szemszögemből, pár évvel ezelőtt a Microsoft, a Gnome projekt és a Canonical teljes sebességgel galoppozott a bokrok felé, mindegyik olyan új felhasználói felülettel állt elő, amelyik csökkentette a kreatitásomat.

Mivel a Gnome részben felhasználói felület, ezért ez számomra lényegtelené vált. A Linux számos választási lehetőséget ad az Ubuntu/Unity-n túl, így én az XFCE-t az Xubuntu-n, vagy a Cinnamont Minten használok rendszeresen, attól függően milyen erős a gép.

Talán meglepetés, a „közösség” adott egy teljesen kész javítást a

Windows 8-hoz, Classic Shell formátumban. A felhasználói felületet leszámítva, a Windows 8 a legstabilabb Windows idáig, így van egy jó megoldás azon ügyfeleknek, akik a Quickbooks, a Sage, vagy valamilyen más számviteli szoftvert akarnak használni.

De a Canonical nem állt meg a Unity-nél, az Ubuntu más részein is dolgozik, például a Miren. Lehet, hogy jó dolog az, hogy ezeken dolgoznak, de úgy vélem nem fordítanak elég erőforrást arra, hogy az Ubuntu masszív számítógépes platformmá váljon. A heti megjelenésű Ubuntu-News Digest tartalmaz bugstatisztikát, és nem túl régen a kritikus bugok száma kilencven körül volt, jelenleg több mint 220.

Ez engem is érint. Az elsődleges számítógépem egyik Canonical operációs rendszerrel sem fut megbízhatóan, kezdve a 14.04-el és folytatva a 14.10-el. Ideig óráig működnek, aztán leállnak. Ezzel szemben a rendszer kőkemény a Linux Mint 13-mal, és a 3.13.5-0-ás kernel számomra szokatlan telepítésével.

Szóval itt van a kérésem a Canonical felé: először a hibákat javítsák ki, azután gondolkodjanak a többi dolgon...



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



Játékok Ubuntu

Írta: Oscar Rivera

Fordította: Molnár Tibor

2014 szeptember 30-án, két évvel a Windows PC-re való megjelenést követően, a Steam kiadta a Borderland 2 linuxos változatát.

Játszottam az eredeti Borderlands-sel, így elég izgatott lettem, amikor hallottam, hogy a következő rész, a Borderlands 2 megjelenik Linuxra. Utána olvastam, és semmilyen jel nem utalt arra, hogy a játék futna PC-n AMD (vagy Intel) videokártyával, csak az Nvidiát támogatta. Ennek ellenére újra elolvastam a cikkeket az AMD-tulajdonosoktól, és szinte azonnal megnyugodtam, a játék elég simán fut AMD videokártyákkal. Így elhatároztam, adok neki egy esélyt, és játszom vele.

A Borderland 2 egy belső nézetes lövöldözős játék, amit a Gearbox Software fejlesztett, és a 2K Games adott ki, a Linuxra az Aspyr Media hozta el. A Borderland 2 linuxos megjelentetését nem is lehetett volna jobban megtervezni, mert a „Borderlands: The Pre-Sequel” alig két héttel előtte jelent meg Microsoft Windowsra, OS X-re, Playstation 3-ra, Xbox 360-ra, és Linuxra. A Pre-Sequel az eredeti Borderlands folytatása, és a Border-

lands 2 előzménye, így alapjában, valahol a kettő között helyezkedik el. Ha ez zavarbaejtőnek hangzik, ne izgulj, mindenki így van ezzel.

A Borderland 2-t lehet játszani egérrel, billentyűzettel, vagy controllerrel. Nem számít milyen vezérlőeszközt használsz a játékhoz, a működése ugyanaz, mint a legtöbb belső nézetes lövöldözős játéknak. Sétálsz, futsz, legugolsz, ugrasz, lősz, stb. ahogy a többi FPS játékban teszed, de ugyanakkor a karakterednek speciális mozgása van. Valójában, rengeteget haladtam a tutorial használata nélkül, mire rájöttem a különleges mozgásokra, merthogy annyira hasonlít ez a játék a többi belső nézetes lövöldözős játékra.

Ami a Borderland 2-t megkülön-

bözteti a többi FPS játéktól, az az ábrázolás módja, és a humora. Az illusztráció egyfajta átmenet a rajzfilm, és a realisztikus stílus között. A Borderlands óta a fejlesztők „cel shading” grafikát használnak, ez az, ami megkülönbözteti a játékot a többi FPS játéktól, melyek realisztikusabbnak néznek ki. A képregényes, rajzfilmes hatások ténylegesen illenek abba az elképzelésbe, amerre a Borderlands sorozat halad. Nemcsak, hogy beleillenek, de teljesen megkülönböztetik a műfajban lévő többi játéktól. A humora nem csak kiemelkedő, de sokszor teljesen őri, nagyon szokatlan humor, ami alapján elgondolkozol, ki az, aki józan ésszel ilyet kitalál.

A Borderland 2-t játszhatjuk egyjátékos kampány módban, vagy

Borderlands 2

lehet többjátékos módban játszani négyesben, co-op-ban. Ahogy mondtam, négy játékosból, vagyis Vault Hunterből lehet választani. Mindegyik Vault Hunternek van saját stílusa, képessége, és speciális mozgásai. A játék Pandora bolygón játszódik, ahol meg kell találnunk egy sor páncéltermet (vault) – mielőtt Handsome Jack (a gazember) találja meg, ördögi tervei érdekében. Az utunk során egy robot vezet minket végig a pályán, aminek a neve CL4P-TP (ClapTrap), és ami egy ütődött R2D2-ra emlékeztet. A kis barátunknak van pár hasznos trükkje, például segít nekünk kinyitni sok ajtót és kaput, vagy átjuttat pár fucsa alakon, akik egyébként nem engednének át. Bárki, aki játszott az eredeti Borderlandsszal biztos fog emlékezni ClapTrapre, és még sok visszatérő karakterre. Bár sok ismerős arcot láthatunk a játékban, de megismerhetünk legalább annyi, ha nem több új karaktert is. A történetben rengeteg váratlan fordulat és csavar van, de végig leköt, ahogy haladunk az elhagyatott Pandorán. Nagyon jól megcsinált játék, ami folyamatosan szórakoztatja a játékost.

Ahhoz, hogy a Borderlands 2-vel



játszunk feltétlenül szükség van Steam fiókra. Ha nincs fiókunk, akkor csinálnunk kell egyet. A Steamen keresztül jelenleg 19.99 dollárért szerezhető be a játék, vagy egyéb speciális ajánlat keretében más forrásból, bár ha így vetjük meg, akkor is kell Steam fiók.

VÉGKÖVETKEZTETÉS

Mióta elkezdtem játszani a Borderlands 2-vel, csak nagyon kevés és pici hibával találkoztam. Kétségeim voltak, vajon az AMD Radeon HD5770-es videokártyámmal tudok-e játszani, mert a minimális követelményekben csak az Nvidia kártyák szerepelnek, de tanúsíthatom, hogy az AMD kártyák is remekül működnek. Eltekintve az alkalmoszerű, és nagyon ritka 2-3 másodperces késéstől, mellyel kétszer találkoztam idáig, nincs egyéb gond a játékkal. Az igazi buggal akkor találkoztam, amikor képernyőfotót készítettem. A képernyőfotó maga az jól sikerül, de a bal oldala mindig megnyúlik, ezáltal a kép nagyobbak tűnik a valóságosnál. Rászántam az időt, hogy javítsak a képen a cikk kedvéért, egyszerűen kivágtam azt a részt, amire szükségem volt. Ez nagyon kicsi részlet, mert nem olyan, amivel a játék köz-

ben találkozhatunk, úgy vélem, csak az AMD kártyám miatt tapasztaltam, szóval ez nem is kérdés.

Nem vagyok a belső nézetes, lövöldözős játékok nagy rajongója, de ez a játék páratlan a maga nemében, és nagyon élvezetes volt a játék. Határozottan ajánlom a játékot akár szereted az FPS műfajt, akár nem. Talán a kinézete; realista fel szín helyett, cel-shading rajzfilmes kinézetet kapott. Talán a humora, mert abból van bőven, és némelyik elég kiemelkedő. Vagy talán ez csak egy nagyszerű játék, ahogy sok kritikus állítja.

Az öt csillagból négyet adok, az AMD kártyák teljes támogatásának hiánya miatt.



A BEÁLLÍTÁSAIM

A mindennapi használatra épített PC-mel játszottam a Borderlands 2-t, amely egy AMD FX-6100 3.3 GHz-es processzorból (felhúzva 3.5 GHz-re), egy Asus M5A97-EVO alaplapból, egy Sapphire Radeon HD 5770 videokártyából, 8 GB-os Kingston Hyper X RAM-ból, egy 1 TB-os Seagate Barracuda merevlemezről áll. Ubuntu12.04.1 LTS-t használok, Unity asztallal, és AMD 13.1 zárt forráskódú drivert.

Minimális Rendszerkövetelmények:

OPERCIÓS RENDSZER: SteamOS, Ubuntu 14.04
CPU PROCESSZOR: Intel Core 2 Quad, AMD Phenom II X4
CPU SEBESSÉG: 2.4 GHz
MEMORIA: 4 GB RAM
MEREVLEMEZ: 13 GB
VIDEÓKÁRTYA (NVIDIA): Geforce 260
VIDEÓ MEMÓRIA (VRAM): 1 GB

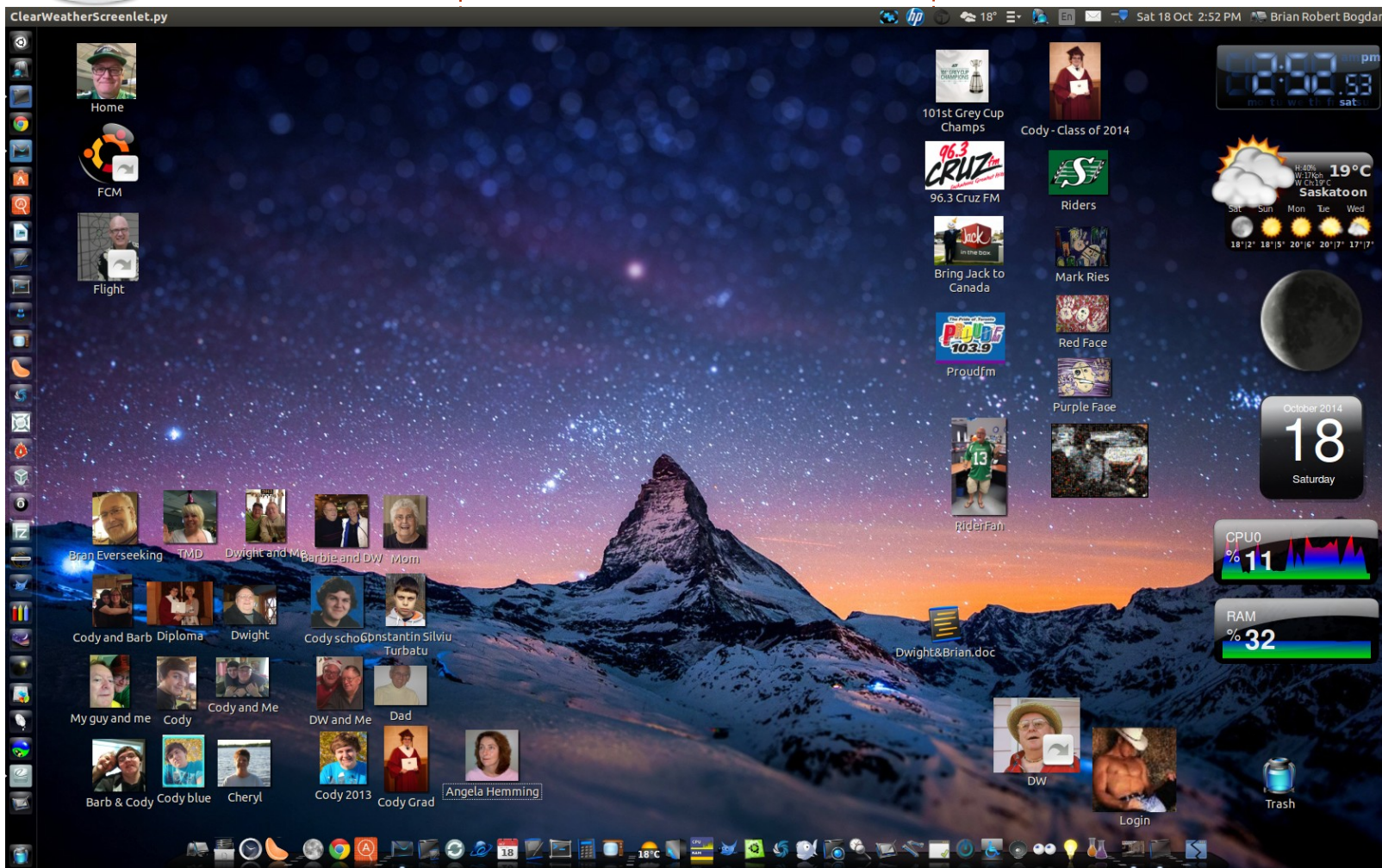


Oscar a CSUN-n szerzett diplomát, jelenleg zenei igazgató/tanár, bétateszter, Wikipedia-szerkesztő és Ubuntu Fórumok résztvevője. Követheted itt: www.gplus.to/7bluehand vagy küldhetsz neki emailt: www.7bluehand@gmail.com



Az én asztalom

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



- Cairo – Dock
- Wallch háttérképcserélő
- Asztali ikonokat használok „Fotóalbum” gyanánt, azokról az emberekrekről, akik fontosak számomra

A Unity indítóját használom az appok 90%-ának az indítására, stb. Az alsó sáv egy extra hely, ahol néha ránézek az éppen futó programokra. Későn, 45 évesen keztem használni a Linuxot. Érdekeséggként jegyezném meg, hogy a gépemet néha használja egy 68 éves férfi, jelezve azt, hogy az Ubuntu egyre népszerűbbé válik.

Brian Bogdan

Az elmúlt pár hónapban tényleg megváltoztattam ezt. Itt van pár info, amit „Az én asztalom” rovatba posztoltam, ha érdekel.

- HP TouchSmart Core Duo P7450 (2.13 GHz), 4 GB DDR3 RAM, 1.5 TB HDD, 23" Touchscreen Desktop PC
- Ubuntu 14.04
- Unity (természetesen!)

Azenis icon téma, (ezen a képen láthatod őket az alsó sávban).

Screenlets 0.1.6 információt jelenít meg, kevés erőforrás használatával.



- OS : Kubuntu 14.04 LTS
- PC Specifikációk: Intel Dual CPU @ 1.8 GHz és 2 GB RAM

Szeretem a Kubuntut. Személyre szabható, és benne van az összes eredeti compiz-jellemző, ami elsősorban a GNU/Linuxhoz vonzott.

Desktop Cube: Henger

Christo A Van Wyk



Közreműködnél?

A FULL CIRCLE-nek szüksége van rád!

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

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

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

FCM 92. szám

Lapzártá:

2014. december 7-e, vasárnap

Kiadás:

2014. december 26-a, péntek



A Full Circle Csapat



Szerkesztő – Ronnie Tucker
ronnie@fullcirclemagazine.org

Webmester – Rob Kerfia
admin@fullcirclemagazine.org

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

Szerkesztők és Korrektorok
Mike Kennedy, Lucas Westermann,
Gord Campbell, Robert Orsino,
Josh Hertel, Bert Jerred

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



A Full Circle Magazin beszerezhető:

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



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



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



Full Circle Magazin

Magyar Fordítócsapat

Koordinátor:

Pércsy Kornél

Fordítók:

Jancsek Árpád
Molnár Tibor
Palotás Anna
Sipkai Gergely

Sipos Zoltán
Takács László
Tulipán Attila

Lektorok:

Almási István

Veres László

Szerkesztő:

Kiss László

Korrektor:

Heim Tibor

