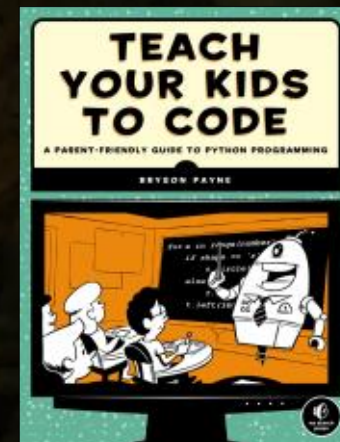




Full Circle

AZ UBUNTU LINUX KÖZSÉG FÜGGETLEN MAGAZINJA

98. szám – 2015 június



VERACRYPT

Cserélje le a törött TrueCryptjét!

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



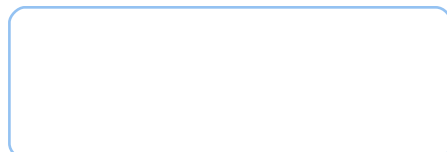
Hogyanok



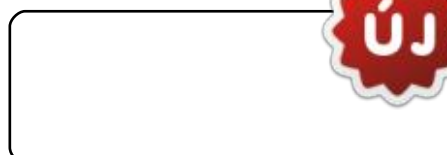
Conky emlékeztető 13



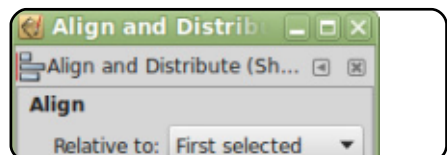
LibreOffice 15



... XX



JavaScript programozás 18



Inkscape 21



Grafika

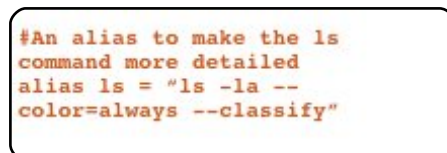


Full Circle

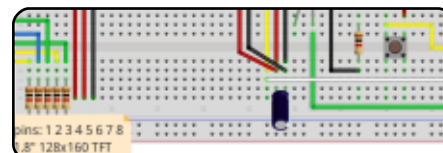
AZ UBUNTU LINUX KÖZÖSSÉG FÜGGETLEN MAGAZINJA



Hírek 4



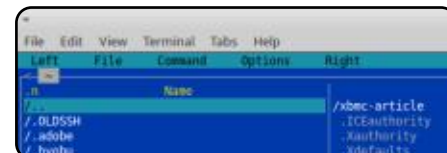
Parancsolj és uralkodj 11



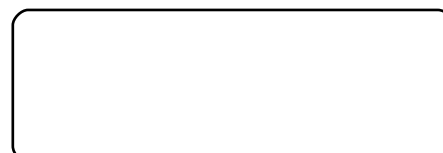
Arduino 25



Chrome kultusz 27



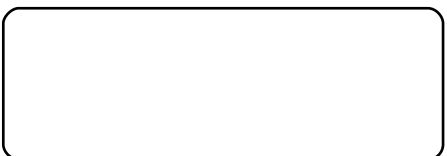
Linux labor 31



Ubuntus telefonok 34



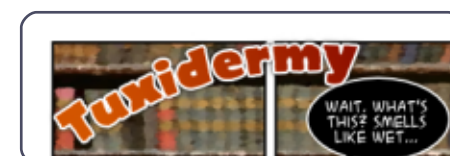
Fókuszban 35



Különvélemény 41



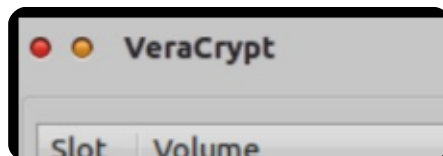
Levelek 42



Tuxidermy 44



Kávé 45



Biztonság 47



Játékok Ubuntu 50



Minden szöveg- és képanyag, amelyet a magazin tartalmaz, a Creative Commons Nevezd meg! - Így add tovább! 3.0 Unported licenc alatt kerül kiadásra. Ez annyit jelent, hogy átdolgozhatod, másolhatod, terjesztheted és továbbadhatod a cikkeket a következő feltételekkel: jelezned kell eme szándékodat a szerzőnek (legalább egy név, e-mail cím vagy url eléréssel), valamint fel kell tüntetni a magazin nevét („Full Circle magazin”) és az url-t, ami a www.fullcirclemagazine.org (úgy terjeszd a cikkeket, hogy ne sugalmazzák azt, hogy te készítetted őket, vagy a te munkád van benne). Ha módosítasz, vagy valamit átdolgozol benne, akkor a munkád eredményét ugyanilyen, hasonló vagy ezzel kompatibilis licenc 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 ÚJABB KIADÁSÁBAN

Sajnálom emberek, attól tartok, ebben a hónapban sem lesz Python, de van számotokra egy csomó más programozós cuccunk. Elmer megvitatja a makrókat, mint függvényeket az e havi LibreOffice-ban (ez programozás, nem?), és a JavaScript pörög tovább. Ha még több cuccot akarsz, van két könyvelőzetünk: Automatizáld az unalmas dolgokat Pythonnal (Automate The Boring Stuff With Python), és Tanítsd meg a gyerekeidet kódolni (Teach Your Kids To Code).

Az én Ubuntu Mobilom szekcióm felsorolja a legutóbbi frissítéseket, és javításokat az Ubuntu Phone OS-hez, és egy röpke megjegyzést a BQ következő Ubuntu Mobiljáról, az Aquaris E5 HD-ről.

Ha a játékokért vagy oda, Oscar hozott neked ingyenesen játszható játékokat, én pedig vetek egy pillantást a Minetestre. Hasonlít a Minecraftra, de teljesen ingyenes, és nyílt forráskódú. Dick Thomas hozott nekünk egy előzetest az eléggé különleges Saitek Yoke rendszeréről. Őszintén, ha még vesz valami X-Plane hardvert, akkor egy egész műszerfala lesz a lakásában. Komolyan!

Ha mostanában rápillantottál az FCM oldalára, akkor láthattál egy cikket a **Patreonról**. Mivel az adminunk engedély nélkül van távol, ezért Lucas segít átköltöztetni és újraépíteni az oldalt az új hostra, nekem kell fizetnem az FCM oldaláért és a domainéért. Ilyet még soha nem kellett csinálnom. Ez az oka, amiért egy Patreon oldalt készítek. Hogy segítséget kérhessek az oldal fenntartásához. **Ne izgulj, az FCM működni fog, történjen bármi!** Egy PayPal gombot is hozzáadtam, azoknak, akik egyszeri hozzájárulást akarnak adni.

Minden jót és tartsuk a kapcsolatot!

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 (rendszertelen) rövid podcast, ami mellékéga 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



100. FCM FELMÉRÉS

A kérdés:

Melyik a legkedvesebb és leggyűlöltebb változat és kiadás a számodra?

Töltsd ki a felmérést, és az eredményt megjelentetjük a 100. kiadásban.

<http://goo.gl/DPT2q0>

**Már nem aktuális a kérés!
(A magyar fordítócsapat.)**

AZ ANIME- ÉS MANGA FUNK- OKNAK KÉSZÜLT GYÖNYÖRŰ UBUNTU-ALAPÚ MANGAKA LINUX BÉTÁBA LÉP

A z Animesoft International ma korábban kiadta a Mangaka Nyu második mérőföldkövét, egy szabad és GPL licenccel rendelkező, Ubuntu- és Debian-alapú operációs rendszert, amelyet kifejezetten a világ minden tájáról származó anime- és manga közösségek számára terveztek.

„Hogy továbbra is egy gyors, szép, teljes és nagyon testre szabható asztali környezetre összpontosítsunk, amely most a japán nyelv teljeskörű támogatásával, az egész rendszerben található hibák javításával és szoftverfrissítésekkel rendelkezik, büszké vagyunk arra, hogy bemutassuk neked a rendszerünk BÉTA verzióját” mondja az Animesoft International.

A disztribúció profi szabad szoftverekkel érkezik, amelyeket előtelepítettek a rajongók általi feliratozáshoz (fansubbing) és szinkronizá-

láshoz (fandubbing), a 2D-s grafikus alkotásokhoz, a multimédia-lejátszáshoz és a webböngészéshez. A felhasználók egy teljes asztali környezet élményét kapják, hála a beépített kodekeknek, a Java és a Flash támogatásának.

Forrás:

<http://linux.softpedia.com/blog/Georgious-Ubuntu-Based-Mangaka-Linux-for-Anime-and-Manga-Fans-Enters-Beta-483540.shtml>

Beküldte: **Arnfried Walbrecht**

A 9 DOLLÁROS SZÁMÍTÓGÉP ELÉRI A KÉTMILLIÓS TÁMOGA- TÁST A KICKSTARTEREN

A Raspberry Pi-nek új konkurenciája van az ultraalacsony költségű számítógépes univerzumban. A CHIP állítólag a világ első 9 dolláros számítógépe, és a Kickstarteren való pályafutása a végéhez közeledik, miután meghaladták a közel 40,000 támogatótól remélt közösségi finanszírozási (crowdfunding) cél több mint 40-szeresét, 2 millió dollárt.

A CHIP könnyen elfér a tenyeredben, és egy 1 GHz-es processzort, 512 MB RAM-ot, valamint egy Linuxot betöltő és gördülékeny 4 GB-os tárolót csomagol egybe. Ebben van beépített WiFi, Bluetooth és egy kompozit videócsatlakozó, VGA és HDMI adapterek is hozzáadhatók. A LibreOffice és Chromium böngésző lehetővé teszi az azonnali webböngészést és produktivitást – éppen olyan gyorsan, mint amilyen gyorsan a rendszert egy kijelzőhöz és beviteli eszközök-höz csatlakoztatod.

A CHIP alacsony árának kulcsa, hogy a CHIP a kínai Allwinner Technology céggel, egy chipgyártóval kötött partnerségi kapcsolatot, amely rendkívül népszerű lett a nyílt forráskódú és alacsony költségvetésű projektek számára ahhoz, hogy leszorítsák az alkatrészárakat a több tízezer chip egyidejű tömeges megrendelése által. Tekintettel a közösségi finanszírozási kampány átütő sikerére, úgy látszik, hogy a CHIP csapata képes lesz ezekre a tömeges megrendelésekre.

Forrás:

<http://www.gizmag.com/chip-9-computer-linux-kickstarter-raspberry-pi-killer/37474/>

Beküldte: **Arnfried Walbrecht**

AZ OPEN SUSE LINUXSZAL ÜZEMELTETETT OKTATÁSI KÍSÉRLETI PROGRAM ORSZÁGOSSÁ VÁLIK INDONÉZIÁBAN

A szinkronizált Információs és kommunikációs technológia (IKT) hasznosítása az oktatás minőségének fejlesztésére Yogyakarta tartományban a kísérleti projekt azt ígéri, hogy számos indonéz diák számítógéphasználati ismereteit fejleszti, amint ez országos oktatási programmá válik.

Mr. Mohammad Edwin Zakaria, az indonéz kísérleti program linuxos és informatikai tanácsadója, rendkívül bízik abban, hogy a projekt Indonézia oktatási ágazatában az IKT hasznosításának modellje lesz. „Egyre több oktatási szakember és tisztviselő jön Yogyakarta-ba, hogy megtanulják, hogyan válósítsák meg az információs technológiát az alapfokú oktatásban”, nyilatkozta Mr. Zakaria az openSUSE projektről.

Singgih Raharjo, a Yogyakarta Tartomány Oktatási Kommunikációs és Technológiai Hivatal osztályvezetője hozzáteszi, hogy ők is hasonló programot nyújtanak a tanároknak, amelyben arra oktatják őket, hogyan készíthetnek tananyagot a diákok számára. A program igazi siker Indonéziában, és a diákok számos, a tanárok által létrehozott anyaghoz hozzáférhetnek.

Forrás:

<http://news.softpedia.com/news/openSUSE-Linux-Powered-Educational-Pilot-Program-to-Become-Nationwide-in-Indonesia-482649.shtml>

Beküldte: **Arnfried Walbrecht**

FUTTASD A KALI LINUX BEHATOLÁS TESZTELŐ DISZTRIBÚCIÓT BÁRMELY PLATFORMON A DOCKEREN KERESZTÜL

A hivatalos Kali Linux Docker lemezképekkel, amelyek tartalmaznak egy minimális Kali Linux 1.1.0a alap rendszert, szinte bármilyen platformon könnyen futtatható a legjobb behatolás tesztelő disztribúció, beleértve a Mac OS X,

SUSE, Gentoo, CentOS, RackSpace és Azure platformokat.

A Docker egy forradalmian új, nyílt forráskódú szoftvermegoldás, amely lehetővé teszi a rendszergazdák és az alkalmazásfejlesztők számára az alkalmazások virtuális konténerekbe való csomagolását, terjesztését és futtatását bárhol, különösebb veszély nélkül.

Kezdetnek telepítened kell majd a Docker szoftver legújabb verzióját a választott operációs rendszereden. Ha már sikeresen feltelepítetted és konfiguráltad a Dockert, a következő parancsokat használhatod arra, hogy letöltsd a Kali Linux lemezképeket a Docker tárolóból és futtasd a behatolás-tesztelő disztribúciót...

Forrás:

<http://news.softpedia.com/news/Run-the-Kali-Linux-Penetration-Testing-Distro-on-Any-Platform-via-Docker-Images-482656.shtml>

Beküldte: **Arnfried Walbrecht**

HIVATALOSAN KIADTÁK A MALWARE-EK ELEMZÉSÉRE SZOLGÁLÓ UBUNTU-ALAPÚ REMNIX 6.0 LINUX DISZTRÓT

A kiadási megjegyzések szerint a REMnux 6.0 Linuxnak az a feladata, hogy szinte az összes nagyszerű szoftveres eszkögyűteményét frissítse, amelyek segítenek neked a rosszindulatú programok elemzésében, és számos olyan új és hasznos segédprogramot mutatnak be, amelyek a disztribúciót egy teljesen új szintre emelik.

Az új eszközök közül, amelyeket hozzáadtak a REMnux 6.0-hoz, megemlíthetjük a pedump, readpe.py, virustotal-tools, Nginx, VolDiff, Rule Editor, Rekall, m2elf, Yara Rules eszközöket, az Office-Dissector MASTIFF bővítményeket, a Docker, AndroGuard, vtTool, oledump, libolecf, tcpflow, passive.py, CapTipper, oledump, CFR és update-remnux programokat.

„Izgatott vagyok, hogy bejelenthetem a REMnux disztribúció v6-os kiadását, amely abban segít az

elemzőknek, hogy egy Linux környezetben szabad eszközök használatával vizsgálják meg a rosszindulatú programokat. A REMnux V6 azokat az eszközöket frissíti, amelyek jelen voltak a disztró korábbi verzióiban, és bevezet néhány újat. Ezenkívül nagyobb architektúrális módosításokat valósít meg a háttérben azért, hogy lehetővé tegye a REMnux-felhasználók számára, hogy egyszerűen alkalmazzák a jövőbeli frissítéseket anélkül, hogy a teljes REMnux környezetet az elejétől kezdve kelljen letölteniük.”

Forrás:

<http://news.softpedia.com/news/Ubuntu-Based-REMnux-6-0-Linux-Distro-for-Malware-Analysis-Officially-Released-483709.shtml>

Beküldte: **Arnfried Walbrecht**

PRAGMATIZMUS A GNU, A LINUX ÉS A SZABAD/NYÍLT FORRÁSÚ SZOFTVEREK TÖRÉNÉLMÉBEN

Ha több embert megkérdezel arról, hogy Linus Torvalds és a Linux kernel, amelyet ő írt, miért lett minden idők egyik legjelentősebb nyílt forráskódú projektje,

míg Richard Stallman GNU projektje sokkal kevesebb figyelmet kapott a hacker körökön kívül, azt fogják mondani, hogy a különbséget Stallman túlzott elkötelezettsége jelenti egy megalkuvást nem ismerő ideológiához. Ez valóban pontos?

Az alábbiakban érvelni szeretnék Stallman és a Free Software Foundation árnyaltabb értelmezései mellett, – amelyek gyakorlatiasabbak voltak, mint az a sok megfigyelő, akik értékelték.

Először vessünk egy pillantást arra, hogy mit mondtak az emberek Stallmanról és a GNU projektről, amelyet ő indított 1984-ben. (A Free Software Foundationt egy évvel később alapította.) Itt van az, amit Torvalds írt Stallmanról a 2001-es önéletrajzában: „A dolog, amely megőrjít engem Richardban az, hogy mindent fekete-fehérben lát. És ez szükségtelen politikai megosztottságot teremt. Ő soha nem érti meg senki más nézőpontját. Ha vallásos lenne, akkor vallási fanatikusnak neveznéd.”

Forrás:

<http://thevarguy.com/open-source-application-software-companies/060915/pragmatism-history-gnu->

[linux-and-freeopen-source-software](#)

Beküldte: **Arnfried Walbrecht**

AZ APPLE DÖNTÉSE, HOGY NYÍLT FORRÁSKÓDÚVÁ TESZI A SWIFTET, ELNYERTE A FEJLESZTŐK TETSZÉSÉT

Az Apple ezen a héten tett egy tapsra méltó bejelentést és valóban, a hír kapta a WWDC megnyitó napjának lehangosabb tapsát. A cég azt mondta, hogy nyílt forrásúvá teszi Swift programozási nyelvét és lehetővé teszi a fejlesztők számára, hogy a Linuxon programokat fordítsanak.

Ez egy okos lépés az Apple, és nagy győzelem a fejlesztői közösség számára. Az Apple-nek régóta vannak értékes fejlesztői, de ezen a héten elfogadott egy kulcsfontosságú stratégiát, amely de facto megközelítés lett a programozási nyelvek számára: a nyílt forráskód.

Forrás:

<http://www.linux.com/news/featured-blogs/158-jim-zemlin/834610-apples-decision-to-open-source-swift-met-with-developer-applause>

Beküldte: **Jim Zemlin**

A BQ AQUARIS E5 HD UBUNTU EDITION MOST ÉRTÉKESÍTHETŐ

ABQ spanyol cégtől származó legújabb Aquaris E5 HD Ubuntu Edition most megvásárolható a hivatalos honlapon. Ezt a legújabb ubuntu telefont csak pár héttel ezelőtt jelentették be, és végre itt van.

A BQ gyorsan kiadott még egy ubuntu telefont a korábbi e4.5 Aquaris Edition után, amely nagyon sikeres modellnek bizonyult. Az első gyorsértékesítések nagyon jól mentek, és úgy tűnik, hogy sok ember már megrendelte ezt a bizonyos modellt. Most a vállalat arra törekszik, hogy kiterjessze üzletét az ubuntu piacra, legalábbis Európában, egy új, némileg javított modellel, amely nagyobb képernyővel és jobb kamerával érkezik.

Ha abban reménykedtél, hogy hamarosan megkapod postán a BQ Aquaris E5 HD Ubuntu Edition telefont, akkor valószínűleg egy kicsit csalódott leszel, mert eltarthat egy ideig, amíg megkezdődik a szállítás. Mindenesetre most előrenedhelheted azt.

Forrás:

<http://news.softpedia.com/news/BQ-Aquaris-E5-HD-Ubuntu-Edition-Is-Now-Available-for-Sale-483773.shtml>

Beküldte: **Silviu Stahie**

AZ APACHE BEJELENTÉSE: BIG DATA ÉS APACHECON: CORE

Másfél évvel ezelőtt szorosabbra fűztük a partnerséget az Apache Software Foundation-nel, hogy a hivatalos ASF eseményeik producerei lehessünk. Az ASF már régóta utat nyitott az innovációnak a nyílt forráskód terén, és a velük együtt végzett munkánk eredményeket hozott a sikeres fejlesztői együttműködésben és az eseményeken. Ez véleményünk szerint nagyszerű partnerség volt, amelyet részünkről kolléganőm, Angela Brown vezetett.

Az Apache Software Foundation közösséggel folytatott kiterjedt kutatás és megbeszélések után az ApacheCon most két egyidejűleg megtartott eseményből fog állni, amelyek neve Apache: Big Data és ApacheCon: Core. Ezt idén ősszel Budapesten kezdjük és most az Apache: Big Data eseményt kínál-

juk az ApacheCon: Core mellett. Az Apache: Big Data az Apache Big Data-központú projektjeinek széles skálájára fog összpontosítani, beleértve a Bigtop, Crunch, Falcon, Flink, Hadoop, Kafka, Parquet, Phoenix, Samza, Spark, Storm, Tajo, és más projekteket.

Forrás:

<http://www.linux.com/news/featured-blogs/167-amanda-mcpherson/834560-announcing-apache-big-data-and-apachecon-core>

Beküldte: **Amanda McPherson**

A SYSTEM76 BEMUTATJA A BOLYGÓ LEGGYORSABB ÉS LEGERŐSEBB UBUNTUS LAPTOPJÁT

A System76 egy hardvergyártó cég, amely jól ismert a világ legnépszerűbb ingyenes operációs rendszerével, az Ubuntu Linuxszal működtetett egyedülálló laptopokról, és éppen most mutatott be egy ServalWS nevű új terméket.

A System76 Serval WS laptopját a neves cég a piacon lévő legerősebb és leggyorsabb ubuntu laptopjának nyilvánította – a teljesítmény csúcsa, ahogyan a hardver-

gyártó írja a projekt weboldalán. Kivételesen jó minőségű kivitelezésben a Serval WS laptop olyan erős, mint egy játék céljára készült munkaállomás, amely olyan élményt nyújt a felhasználóknak, amely más hasonló termékekben nem található.

Forrás:

<http://news.softpedia.com/news/System76-Unveils-the-Fastest-and-Most-Powerful-Ubuntu-Laptop-on-the-Planet-483840.shtml>

Beküldte: **Marius Nestor**

NÉGY ÚJ LINUX-KERNEL SEBEZHETŐSÉGET FOLTOZTAK BE AZ UBUNTU 14.10-BEN (UTOPIC UNICORNBAN)

Miután tájékoztatta a felhasználókat az Ubuntu 14.04 LTS (Trusty Tahr) operációs rendszerhez kiadott új kernelfrissítés azonnali elérhetőségéről, a Canonical azt is bejelentette, hogy az Ubuntu 14.10 (Utopic Unicorn) fontos kernelfrissítést kapott.

Az új kernelfrissítés négy biztonsági problémát (CVE-2015-2150, CVE-2015-2666, CVE-2015-2830 és CVE-2015-2922) foltoz be, amelye-

ket különböző fejlesztők fedeztek fel az upstream Linux 3.16 kernel-csomagokban, és amelyeket mind az Ubuntu 14.10, mind az Ubuntu 14.04.2 LTS operációs rendszerekben használunk.

Forrás:

<http://news.softpedia.com/news/Our-New-Linux-Kernel-Vulnerabilities-Patched-in-Ubuntu-14-10-Utopic-Unicorn-483730.shtml>

Beküldte: **Marius Nestor**

HÁROM PÉNZÜGYI VÁLLALAT FOLYTAT NYÍLT FORRÁSKÓD-DAL KAPCSOLATOS INNOVÁCIÓT

A pénzügyi szektor a nyílt forráskód terén az áttörés küszöbén áll, mondja három vállalat az élvonalbeli trendről. A technológiájukról hagyományosan nagyon titkolózó bankok, fedezeti alapok és egyéb pénzügyi szolgáltatásokat nyújtó vállalatok az elmúlt években elkezdtek beszélni arról, hogy hogyan használnak nyílt forráskódú szoftvereket az infrastruktúra- és termékfejlesztésük során. A felső szinteken megvalósuló (upstream) projektekben való közreműködéseiket is folyamatosan növelték

felhasználói visszajelzések és programozás formájában. Néhány vállalat pedig saját nyílt forráskódú projekteket kezdeményezett, vagy közzétette a saját kódjának részeit a nyílt forráskódú közösség számára.

Bár sok pénzintézetnek ugyanazok az alapvető infrastrukturális követelményei – nagyrészt Linux-alapon – ők már régóta saját mérnöki csapatokat alkalmaztak arra, hogy az alaptól kezdve és nagy költséggel felépítsék ezeket a rendszereket. De a 2007/08-as pénzügyi válság után a pénzügyi szektorra érvényes szigorúbb előírások azt okozták, hogy az informatikai részlegeknek szorosabbra kellett húzniuk a nadrágszíjat. Így az informatikai vezetők kezdik növelni a nyílt forráskódú eszközök és komponensek arányát, hogy csökkentsék az egyéni fejlesztési és karbantartási költségeket.

Ez a tendencia a nyílt forráskódú automatizálási eszközök átvételében a legnyilvánvalóbb, amint az intézmények a felhőbe költöznek, mondja Vinod Kutty, CME Group vezető igazgatója. A vállalkozások most a saját felhőbe való migrációjuk modelljeként tekintenek az olyan nagy internetes cégekre,

mint például a Google, az Amazon Web Services és a Facebook – miközben ugyanazokat a nyílt forráskódú eszközöket veszik át a fejlesztéshez és üzemeltetéshez (devops) és a folyamatos integrációhoz, mint például a Puppet, Chef és Ansible.

Forrás:

<http://www.linux.com/news/featured-blogs/200-libby-clark/833979-3-financial-companies-innovating-with-open-source>

Beküldte: **Libby Clark**

VÉDD MEG AZ ADATAIDAT EZZEL AZ ÖT LINUXOS TITKOSÍTÓ ESZKÖZZEL

Ha úgy gondolod, hogy az adatok értékesebbek, mint valaha, akkor minden bizonnyal prioritásnak kellene tekintened a biztonságát. És egyre több, többféle platformmal dolgozó vállalkozással együtt kell felkészülnöd arra, hogy szinte minden elérhető üzleti operációs rendszeren titkosítással dolgozz. A Linuxot is beleértve. Szerencsére rengeteg titkosításra alkalmas eszközből választhatsz.

De milyen eszközöket kellene fontolóra vened? Ha mondjuk

megnyitod az Ubuntu Szoftverközpontot, akkor megtalálod az elérhető eszközök többségét (a „titkosítás” keresési eredmények alatt), amelyek nem mások, mint a függőségek feloldására szolgáló könyvtárak. Viszont ha kicsit mélyebbre ásol, mindent megtalálsz, amire szükséged van a könnyen használható titkosításhoz. Öt ilyen titkosításra szolgáló eszközt fedeztem fel a linuxos platformon.

Forrás:

<http://www.techrepublic.com/blog/five-apps/protect-your-data-with-these-five-linux-encryption-tools/>

Beküldte: **Arnfried Walbrecht**

SC KONGRESSZUS: HASZNÁLJ LINUXOT A MALWARE- EK ELLEN ÉS HAGYD, HOGY A CÉG MEGTANULJON BESZÉLNI A BIZTONSÁGRÓL

Amikor aggódott a több ezer IBM-es rendszergazda által használt munkaállomások sebezhetősége miatt, akik hozzáfértek az ügyfelek termelési rendszereihez, a cég körülbelül négy évvel ezelőtt elvette a windowsos számítógépeiket és mindannyiukat linuxos PC-

kre költöztette.

Az, akiknek szüksége volt Windowsra, egy KVM virtuális környezetben tudta azt futtatni. Ezen túlmenően az adminoknak azt mondták, hogy nem végezhetnek személyes böngészést vagy elektronikus levelezést a Linux platformon.

Koos Lodewijkx, az IBM biztonsági vezetője (CISO) elismerte, hogy ez „nagyon népszerűtlen” döntés volt, de „jelentősen csökkentette a rosszindulatú programmal történt fertőzések arányait” azoknak a felhasználóknak a gépein.

„Sokáig engedékenyek voltunk”, mondta, amivel arra ösztönözték az embereket, hogy kísérletezzenek a számítástechnikával. De hozzátette, hogy sokkal kevesebb linuxos rosszindulatú program van. Plusz, ha a munkahelyi környezet fertőzött volt, virtuális gépként a lemezképet gyorsan kicserélhetik.

A felső vezetés felismerte, hogy milyen fontos volt, mondta, ha egy ügyfél rendszere fertőzött volt, és ez a megközelítés megtisztította.

Hogyan adták át ezt a személyzetnek? „Nem akarták ezt lenyomni

a felhasználók torkán?”, kérdezte a közönség egyik tagja. „Megtettük”, válaszolt Lodewijkx.

„Elmondtuk nekik, hogy milyen fontos szerepük van a cégünk és ügyfeleink túlélése szempontjából.” A többségük elfogadta ezt.

Forrás:

<http://www.itworldcanada.com/article/sc-congress-use-linux-to-fight-malware-and-let-business-learn-security-speak/375337>

Beküldte: **Arnfried Walbrecht**

A LINUX SZERVEREK SZÁMA NÖVEKSZIK, A VÉKONY KLIENSEK SZÁMA CSÖKKEN

Az EMEA szerverpiac évről-évre továbbra is pozitívan növekedett, az IDC elemzője szerint.

Az EMEA piac egy évről-évre mért 3,5 százalékos növekedésnek volt tanúja 2015 első negyedében, miközben 3 milliárd £ gyártási bevételt jelentett.

Különösen a Linux látott évről-évre 15,9 %-os stabil növekedést a szállításokban 2015 első negyedében.

Eckhardt Fischer, az IDC-nél működő Európai Infrastruktúra kutatóelemzője azt mondta: „A Linux továbbra is pozitív lépéseket tesz Nyugat-Európában, és az évről-évre bejelentett 15,9 %-os növekedése 2015 első negyedében a magasabb szintű vonzerőnek tulajdonítható, amelyet ezzel a felhőben lévő operációs rendszerrel, a HPC-vel és a Big Data forgatókönyvekkel tapasztalunk.”

Az EMEA szerverpiac is évről-évre mért 29,2 százalékos bevétel-növekedést jelentett 2015 első negyedében, de a gyengülő eurónak köszönhetően egyes gyártók kénytelenek voltak új árképzési struktúrákat elfogadni.

Az IDC azt nyilatkozta, hogy HP került az első helyre az első negyedévben 1,08 milliárd dolláros (701 millió fontos) szervereladási bevétellel, míg a Dell a második helyre került az 534 millió dollárt (345 millió fontot) elérő bevételével.

Forrás:

<http://www.pcr-online.biz/news/read/linux-servers-up-as-thin-clients-decline/036373>

Beküldte: **Arnfried Walbrecht**

A CANONICAL MINDEN TÁMOGATOTT UBUNTUS OPERÁCIÓS RENDSZERBEN BEFOLTOZZA A LINUX KERNEL-SEBEZHETŐSÉGET

A Canonical kiadott egy új biztonsági közleményt minden támogatott Ubuntu Linux operációs rendszeréhez, amelyben arról tájékoztatja a felhasználókat, hogy befoltozott egy, a Linux-kernelben lévő biztonsági rést és arra sürgeti őket, hogy a lehető leghamarabb frissítsék a rendszert.

A biztonsági hiba, amelyet Philip Pettersson a Linux kernel OverlayFS fájlrendszerében fedezett fel, az Ubuntu 15.04 (Vivid Vervet), Ubuntu 14.10 (Utopic Unicorn), Ubuntu 14.04 LTS (Trusty Tahr) és Ubuntu 12.04 LTS (Precise Pangolin) operációs rendszereket, valamint azok származékait érinti.

Jelenleg minden fentebb említett Ubuntu operációs rendszer ki van téve ennek a biztonsági hibának, mivel egy helyi felhasználó ezt könnyen kihasználhatná és adminisztratív jogosultságokat szerezne ahhoz, hogy rendszeradminisztrátorként futtathasson programokat.

További részletek találhatóak a CVE-2015-1328 elérésével.

„Philip Pettersson felfedezett egy privilégium eszkalációt, amikor az overlayfs csatolási pontokat a felhasználói névtereken belül használta. Egy helyi felhasználó kihasználhatja ezt a hibát, hogy rendszergazdai jogosultságot szerezzen a rendszer felett”, jelzi a Canonical által 2015. június 15-én közzétett Ubuntu biztonsági közlemény (Ubuntu Security Notice).

Forrás:

<http://news.softpedia.com/news/Canonical-Patches-Linux-Kernel-Vulnerability-in-All-Supported-Ubuntu-OSes-484412.shtml>

Beküldte: **Arnfried Walbrecht**

A LINUX ALKOTÓJA A NÉLKÜLE JÁTSZÓDÓ JÖVŐRŐL

Ez egy morbid, de fontos vita. Torvalds a Linux operációs rendszert a finnországi főiskolai kollégiumi szobájából adta ki 1991-ben. Azóta a szoftver meghódította a világot. Az Internet nagy része – beleértve a Google, Amazon.com, és a Facebook szervereit – Linuxon fut. Több mint egy milliárd Android okostelefon és táblagép fut

Linuxon, ahogy több milliárdnyi minden más is, a berendezésektől és az orvostechikai eszközöktől egyenesen az autókig és rakétákig. Míg a Linux nyílt forráskódú, amely lehetővé teszi az emberek számára, hogy úgy változtassák meg, ahogy nekik tetszik, Torvalds marad a szoftver egyetlen hivatalos ura, aki eldönti, hogyan fejlődik a Linux. Amikor olyan szoftverről van szó, amely szinte mindenben fut, Torvalds A Döntő.

Mi több, Torvalds lehet az elmúlt 20 év legbefolyásosabb egyéni gazdasági ereje. Nem tervezett nyílt forráskódú szoftvert, de a Linuxon keresztül felszabadította a gondolat teljes erejét. Torvalds bebizonyította, hogy a nyílt forráskódú szoftvert gyorsabban lehet építeni, jobb és népszerűbb, mint a szabadalmazott termékek. Mindennek az eredménye az, hogy a nyílt forráskódú szoftver meghaladta a védett kódot az új termékek szabványaként, és általában a szoftver ára zuhan. Torvalds gyakorlatilag ugyanolyan hasznos volt a modern gazdaság gyártóinak átállításában, mint amilyen Henry Ford volt 100 évvel korábban.

Forrás:

<http://www.bloomberg.com/news/articles/2015-06-16/the-creator-of-linux-on-the-future-without-him>

Beküldte: **Arnfried Walbrecht**

A BLACK LAB LINUX GNOME 2015.6 MÉG MINDIG AZ UBUNTU 14.04 LTS-EN ALAPSZIK ÉS 2020-IG TÁMOGATOTT

Talán a legjelentősebb változás ebben a kiadásban az új verziókezelési rendszer. A Softpediat arról tájékoztatta Mr. Dohnert néhány héttel ezelőtt, hogy a Black Lab Linux disztribúciók küszöbön álló kiadásai ejtenék a szokásos 6.x vagy 7.x verziószámokat az aktuális évből és hónapból felépülő új rendszer javára, amely egyre népszerűbbé válik a szoftverforgalmazók körében.

Az Ubuntu 14.04 LTS 3.16.0-40-es Linux kernelével üzemeltetett Black Lab Linux GNOME 2015.6 a 3.10.4 GNOME asztali környezettel, GCC 4.9.2-vel, Mozilla Firefox 38.0-val, a Lightning bővítménnyel ellátott Mozilla Thunderbird 31.7-tel, Abiword 3.0-val, Gnumeric 1.12-vel, Steam for Linuxszal, Shotwell-lel,

Pintával, valamint Ubuntu-kompatibilis Linux kernel 3.13.0-53 csomagokkal érkezik.

„Elláttuk ezt egy egyedi elrendezéssel, amely ideálissá teszi ezt a hagyományos billentyűzettel és egérrel működő asztali környezetet használók, valamint az érintőképernyős rendszerekkel dolgozó felhasználók számára”, mondja Robert Dohnert a Black Lab Software nevében. „Ez a kiadás csak 64 bites – bár megfontolunk egy 32 bites kiadást is, ha a közösség kéri. Ez a kiadás 2020-ig teljesen támogatott, ahogyan más kiadásaink is.”

Forrás:

<http://news.softpedia.com/news/Black-Lab-Linux-GNOME-2015-6-Is-Still-Based-on-Ubuntu-14-04-LTS-Supported-Until-2020-484520.shtml>

Beküldte: **Arnfried Walbrecht**



A múlt hónapban azt a feladatot kaptam, hogy készítsek egy prezentációt egy web design projektről. Ennek a bemutatónak tartalmaznia kellett külső oldalak és eszközök bemutatását. Néhány opció közül választhattam: Google Slides, LibreOffice, LaTeX Beamer, és egyéb más prezentációs szoftverek közül. Néhány weboldalt való időben akartam bemutatni, de ugyanakkor egy modern szoftvert akartam hozzá használni. Ekkor fedeztem fel a Reveal.js programot. Ez egy Javascript prezentációs keretrendszer, HTML-ben íródott, ami azt jelenti, hogy támogatja az iFrame-et (és ezzel együtt egyéb más médiatartalom-megjelenítő lehetőséget). Miután használtam és az elkészült prezentáció olyan lett, amilyennek akartam, úgy gondoltam, hogy nagyszerű lenne a Reveal.js-t ebben a hónapban bemutatni.

HASZNÁLHATOM HTML-ISMERET NÉLKÜL?

Gyakorlatilag a Reveal.js formátuma tisztán HTML. Azonban a

demo fájlból részletek másolása, és szükség szerinti módosítása elegendő lehet. Ha egy grafikus felhasználói felületre vágyunk, akkor létezik egy „vizuális szerkesztője”, a Slides. A Slidesnak 3 szintű árazása van: ebből az első az ingyenes. Az igényeinktől függően az ingyenes verzió elegendő lehet. Bárhogyan is van, az én javaslatom mindig az, hogy a „nehezebb út” elvén tanuljunk (azaz kódolj, és használd a parancssort). Aztán áttérhetünk a segítő lehetőségekhez, mint például az IDE (Integrált fejlesztői környezet), vagy vizuális szerkesztők használatához, miután már megértettük, hogy hogyan is működik minden. Ezért is helyezem mindig a hangsúlyt a „kézi” módszerre.

KEZDÉS

Gyakorlatilag nem kell mást tennünk, mint letölteni a git tárolóból a programot. Bár néhány funkció (külső markdown, előadói megjegyzések) igényli, hogy a program szerveren fusson (de ez ezt is tartalmazza). A következő utasításokat kell követni:

- Telepítsük a Node.js-t

```
sudo apt-get install nodejs
```

- Telepítsük a Gruntot

```
sudo npm install -g grunt-cli
```

- Klónozzuk a tárolót

```
git clone
https://github.com/hakimel/reveal.js.git
```

```
cd reveal.js
```

- npm install (telepít minden függőséget, amit a package.json fájl tartalmaz)
- grunt serve (végrehajtja a grunt „serve” feladatot, ami a szerver futtatása)
- Nyissuk meg a <http://localhost:8000> oldalt, a prezentáció megtekintéséhez.

A PREZENTÁCIÓ MEGTEKINTÉSE

Amint látható, a github tároló tartalmaz egy demo prezentációt, ezzel bemutatva néhány lehetőséget. Javasolom, hogy nézd át a

demót, hogy el tudd dönteni, hogy melyik animáció, átmenet, technika tetszik.

SAJÁT PREZENTÁCIÓ KÉSZÍTÉSE

Ez két módszerrel végezhető. Vagy írunk egy index.html fájlt kézzel, követve a demo fájl formázását, vagy pedig vegyük egyszerűen az eredeti index.html fájlt (vagy annak másolatát), és azon végzük el a szükséges módosításokat. A fő, hogy ügyeljünk a bemutató diák szintakszisára, amit utánozni, szerkeszteni szeretnénk. Például, ha vertikális diákat szeretnénk készíteni, akkor a <section> tag-eknek a <section> </section> tag-eken belül kell elhelyezkedniük.

Itt egy gyors lista, hogy mire kell figyelni:

- a legkülső szülő tag a <div class="reveal"></div>
- a második szintű szülő tag-nek <div class="slides"></div> kell legyen
- minden egyes dia egy

<section></section> (a vertikális beágyazott diák)

- Minden szöveg, ami nem cím, vagy nem lista, legyen bekezdés tag-ek között (<p></p>)
- Megjegyzések (az előadói nézetben) a <aside class="notes"></aside> tag-ek között kell legyenek a <section></section> (dia) tag-ek között, amihez tartoznak.

Attól függően, hogy mennyi funkcionalitást integráltálunk a prezentációnkba, szükség lehet a függőségi lista módosítására is a <script></script> tag-ek között. Ez az a hely, ahol minden egyéb beállítás is konfigurálható. A teljes beállítási leírásért látogassuk meg a github tárolót. Ne felejtsük el: PDF-be való exportálás csak Chrome-ban (és valószínűsíthetően a Chromiumban) támogatott. Amennyiben nem akarunk url címeket integrálni, akkor ha egyszerűen megnyitjuk a <http://localhost:8000/?print-pdf> címmel a prezentációt, akkor a megfelelő stíluslappal betöltve, egy nyomtatói nézetet kapunk, amit már csak el kell mentened PDF-ként.

Remélhetőleg ez a cikk segítség néhány olvasónak – főleg olyanoknak, akik szeretnek új izgalmas

eszközöket használni a mindennapi feladataikhoz. Amennyiben kérdésed, problémád, vagy kérésed van, akkor tudasd velem a lswest34+fc@gmail.com. Mint mindig, nyitott vagyok olyan kérésekre is, amelyek jövőbeni cikkekre vonatkoznak.

TOVÁBBI OLVASNIVALÓK:

<http://lab.hakim.se/reveal-js/#/>
Reveal.JS honlapj

<http://slides.com/>
Vizuális szerkesztő



Lucas minden ismeretét rendszere többszöri tönkretételével szerezte, így nem volt más választása, mint-hogy felfedezze hogyan javítsa meg azt. Ide írhat szívesen: lswest34@gmail.com.



EXTRA! EXTRA! OLVASS EL MINDENT!

Nagy becsben tartott hírtudósítói most posztolják a rendszeres hírfrissítéseket a Full Circle weboldalára.

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

Vagy tekints 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.

Leljétek örömeitöket benne!



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

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

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

podcast.ubuntu-uk.org





Ha olyan vagy mint én, akkor sok teendő van, és néha elfelejtetted, hogy mit kell csinálnod.

Néhány évvel ezelőtt írtam egy cikket a remind használatáról, de annyira megváltoztattam a beállításaimat, hogy úgy gondoltam, érdemes egy újabb cikket írni. Nagyon sok módja van a feladatok követésének, ez az egyik, ahogy én tartom rendezetten a dolgaimat – pillanatnyilag.

Ez a megoldás a megjegyzendő dolgok időrendbeni listáját adja, az esedékesség sorrendjében. A lista azt is megmutatja, hogy mennyi idő van hátra. Az idő automatikusan frissül, és az asztalon jelenik meg. Ha ez érdekesnek hangzik, akkor olvass tovább.

–COUNTDOWN–

Reminders for Thursday, 9th April, 2015 (today):

Bristol Street Review tomorrow (in 18 hours and 53 minutes)

Minecraft Party in 2 days' time (in 1 day and 22 hours and 53 minutes)

VC Appointment in 15 days' time (in 14 days and 23 hours and 38 minutes)

Second Draft in 25 days' time (in 24 days and 23 hours and 53 minutes)

```
INCLUDE /home/john/Reminder-files/remindershollidays
# Helper functions
FSET _days(x) iif(x>1, x + " days", x==1, "1 day", "")
FSET _hrs(x) iif(x>1, x + " hours", x==1, "1 hour", "")
FSET _mins(x) iif(x>1, x + " minutes", x==1, "1 minute", "")
FSET _smush(x, y) iif(x != "" && y != "", x + " and " + y, x + y)
# Main function
FSET _countdown(x) _smush(_smush(_days(x/1440), _hrs((x - 1440*(x/1440))/60)), _mins(x%60))
```

Lent egy képernyőkép látható a listámról, amely az asztalom sarkában csücsül.

A szükséges programok:

- remind
- conky

A remind egy nagyon kocka naptárprogram, amelyet David Skoll írt. A remind szinte bármit meg tud tenni, amely dátumokkal kapcsolatos. Felolvassa az emlékeztető fájlokban található információkat,

amelyek olyan formátumban íródtak, amelyet a remind megért.

Az emlékeztető fájl első része kritikus. A fájl, amit én használok a következőt tartalmazza (fent látható).

Ezt megnézve, láthatjuk hogy az első sor egy „include” blokk, amely megmondja a remindnak, hogy vegye be a munkaszüneti napok listáját egy másik fájlból. Ezzel lehetséges bevenni más fájlokat a követett események/dátumok közé. A segítő függvények szolgálnak arra, hogy a remind kiszámolja a percek, órákat és napokat. A fő függvény az a kód, amely lehetővé teszi, hogy a remind megadja a konkrét napokat, órákat és percek az eseményig. Ez mindaz, ami a zárójelek között látható a képernyőképen.

```
REM 2015-04-11 +30 AT 13:00
MSG Minecraft Party %b (in
[_countdown(trigdatetime()-
current())])
```

Ez egy példa emlékeztető, olyan formátumban, amely ahhoz szükséges hogy a remind megértse az eseményt.

A formátum REM-mel kezdődik, amelyet egy dátum követ, aztán pedig hogy hány nappal az esemény előtt szeretnénk megjeleníteni az emlékeztetőt. Ebben az esetben azt szeretném, hogy 30 nappal előtte emlékeztessen. Az AT azt mondja meg a remindnak, hogy mikor kezdődik az esemény. Ezt az MSG követi, a tényleges üzenet, amit látni szeretnénk. A záró %b megmondja a remindnak, hogy az „x nap múlva” szöveggel zárjon, és a zárójelek közti kód mondja meg pontosan, mennyi idő

van hátra. A fenti képernyőképen az látható, hogy két nap van hátra a gyerekeim Minecraft bulijáig, egész pontosan 1 nap, 22 óra és 53 perc.

Beírhatunk minden emlékeztetőt egyesével, vagy használhatunk kódrészleteket, amelyek meggyorsítják a folyamatot, de azt túl sok munkának éreztem. Így írtam egy parancsfájlt, hogy egyszerűbbé tegyem.

Alapvetően a parancsfájl feltesz néhány kérdést a felhasználónak, aztán megformázza a válaszokat a remind formátumába, valamint hozzáadja az emlékeztetők fájljához.

Az egyetlen probléma, hogy ez egy olyan listát eredményez, amely nincs az esedékesség szerint rendezve, hanem csak az események felvételi sorrendjében.

Hogy kitaláljam hogyan rendezem őket, az Ubuntu fórumokhoz

fordultam. A Lars Noodén és ofnuts fórumtagok által adott tanács a helyes irányba terelt. Egy kis keresés után találtam egy odalt (<http://unix.stackexchange.com/questions/75366/sort-part-of-a-file>), amely elmagyarázta hogyan rendezzem a fájlt egy részét.

Módosítottam a példát, és hozzáadtam az emlékeztetőt készítő parancsfájllhoz.

```
(head -n 12; sort -k 2,2
-k5,5n) <~/reminders 1<>
~/reminders
```

Figyeljük meg a kód „(head -n 12” részét. Ez azért szükséges, mert megmondja a rendezésnek, hogy a 12-es sor UTÁN kezdje a rendezést. Ennek az oka, hogy nem akartam rendezni a függvényeket és a „include” tömböt. Az emlékeztetők fájljában a tényleges emlékeztetők a 13. sorban kezdődnek. Így mindent, amit a 12. sorban vagy előtte van, békén akartam hagyni.

Nagyszerű, így most már van egy egyszerű módja, hogy emlékeztetőket készítsek, és esedékességük szerint rendezzem őket: a következő emlékeztető a lista tetején, a legtávolabbi pedig a lista alján található. Hogyan kerülnek az asztalra?

Lépünk be a conkyba. A conky beállítása egy külön cikk témája lehetne. Keresd fel az Ubuntu fórumokat a részletekért, ha szükséges, de alapvetően a conky beolvassa, ami egy conkyrc fájlban található, és megjeleníti az asztalunkon. Minden conkyrc fájlban két része van. A felső része – a TEXT fölött, tartalmazza a konfigurációs beállításokat, az alsó része – a TEXT alatt, tartalmazza a változók beállítását, amiket meg szeretnénk jeleníteni a képernyőn.

Szóval, hogyan vesszük rá, hogy a remind a conkyba kerüljön? Itt látható a conkyrc fájlom TEXT

része:

TEXT

```
${execpi 60 remind -q -r
/home/john/~.reminders}
```

Ez azt mondja a conkynak, hogy futtassa a remindot minden 60 másodpercben. Köszönet mobil-dieselnek az ötletért, hogy adjam hozzá a -q és -r jelzőket a remindhoz. A -q hatására a remind nem adja a sorhoz az időzített emlékeztetőket későbbi végrehajtásra. Az -r kikapcsolja a RUN direktívákat és a shell() függvényt. Nem tudom miért, de ezen jelzők nélkül a conkym lefagy. A hozzáadásuk megoldotta a problémát.

TOVÁBBI OLVASNIVALÓ:

http://conky.sourceforge.net/config_settings.html

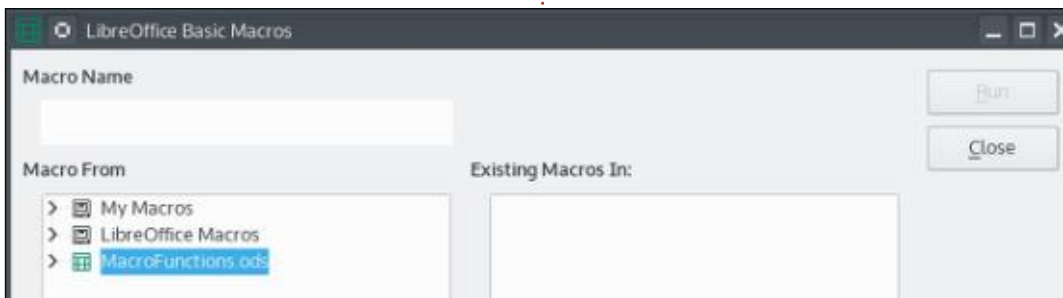
<http://conky.sourceforge.net/variables.html>

```
#!/bin/bash
echo "GENERAL REMINDERS"
read -p "What is the trigger date/day of the reminder? (NO Default):" triggerdate
date="$(date -d "$triggerdate" +%F)"
read -p "How many days in advance should this appear? The default is 30. " daysadvance
daysadvance=${daysadvance:-30}
read -p "What is the trigger time of the reminder? The default is 09:00:" triggertime
triggertime=${triggertime:-09:00}
read -p "What will the reminder say?:" message
echo "REM $date +$daysadvance AT $triggertime MSG $message %b (in [_countdown(trigdatetime()-current())])" >> ~/.reminders
```



A LibreOffice Calcban több száz beépített függvény van. Ezek lefedik a matematikát, beleértve a geometriát, trigonometriát és a számítást; a logikai függvényeket; a cellafüggvényeket; és a szöveg-függvényeket. Miután éveken át használtam a Calcot, nem volt olyan igényem, amit nem tudtam volna megoldani, vagy olyan kép-let, amit ne tudtam volna újra létrehozni a Calcban lévő függvények használatával.

Ugyanakkor tisztában vagyok vele, hogy eljőhet az a nap, amikor kifejezetten különleges függvény-re lesz szükségem, egy olyan függvényre, amely olyasmit csinál, amit a beépített függvények nem tudnak, vagy amely egy rendkívül bonyolult képletet számol ki. Szerencsére a Calc lehetővé teszi számod-ra, hogy makrókat használj függvényekként. Létrehozhatod a saját függvényeidet, és meghívhatod őket egy cella képletéből. Még a cellák vagy akár cellatartományok értékeit is átadhatod a függvénye-idnek.



FELHASZNÁLÓ ÁLTAL MEG- ADOTT FÜGGVÉNYEK LÉTRE- HOZÁSA

Annak érdekében, hogy felhasználó által megadott függvényeket hozz létre, először szükséged van egy modulra a makrók tárolásához. Hozz létre egy új Calc fájlt és mentsd el MacroFunctions.ods néven. Nyisd meg a LibreOffice Basic-makrók párbeszédablakot: Eszközök > Makrók > Makrók rendezése > LibreOffice Basic. A Makró forrása listadobozban válaszd ki a fájld nevét, a MacroFunctions.ods-t. Kattints az Új gombra! Az Új modul párbeszédablakban add meg a modulnak a UserFunctions nevet és kattints az OK gombra! A LibreOffice a LibreOffice Basic IDE-ben fogja megnyitni az új modulodat. A modul automatikusan definiál egy

üres main szubrutint. Ezt ott hagyhatod vagy kitöröltheted. A választás a tiéd. Ebben az esetben nem fogod használni. Az IDE egy mini programozási szerkesztő. Az irodai programcsomagba beépített makrószerkesztőként tényleg egész jó. Vannak eszközök a makrók tesztelésére és nyomon követésére, de mindez túllépi a mai megbeszélésünk hatáskörét. Az IDE-ben meg fogod írni az első függvényedet. Nagyon egyszerű. A függvény csak visszaadja az 5-ös számot.

```
Function NumberFive()  
    NumberFive = 5  
End Function
```

Az első sor a függvény definíciója. Ez a „Function” szóval kezdődik, amely azt mutatja, hogy ez inkább egy függvény, mintsem szubrutin (Sub). A fő különbség egy függvény és egy szubrutin között

az, hogy egy függvény visszaad egy értéket. A következő a függvény neve, a NumberFive, amelyet zárójelek követnek. A zárójelek akkor is szükségesek, ha üresek. Ennek a függvénynek a második sora a függvény törzse. Egy függvény törzse bármennyi sort tartalmazhat. Ez a függvény egyszerűen visszaadja az 5-ös számot. Úgy adunk vissza egy értéket egy függvényből, hogy beállítjuk azt, hogy a függvénynév (a zárójelek nélkül) egyenlő legyen azzal az értékkel, amelyet vissza szeretnénk adni. Végül van az „End Function” sorunk, amely a függvény végét jelöli. Ha már begépelted az új függvényt, kattints a Mentés gombra.

Ahhoz, hogy a munkafüzetünkben lévő makrókat használd, válassz ki egy cellát és írd be a következőt:

```
=NumberFive()
```

Amikor leütöd az Enter billentyűt, az 5-ös szám abban a cellában fog megjelenni, amelybe azt a képletet írtad, amely a függvény nevét használja. A függvényt még olyan nagyobb képlet részeként is

használhatod, mint például

```
=2 + NumberFive() - 3
```

amelynek 4-et kellene neked visszaadnia.

ARGUMENTUMOK ÁTADÁSA

Ha van egy általad létrehozott makró és azt egy képletben használhatod, az nagyszerű. Hogy egy függvényt valóban hasznossá tégy, képesnek kell lenned arra, hogy adatokat küldj a függvény számára. Adatokat az argumentumok használatával küldesz. Argumentumokként használhatsz szöveget, számokat, cellahivatkozásokat és cellatartományokat. Először létre fogsz hozni egy függvényt, amely egyetlen argumentumot ad át, legyen ez akár cellahivatkozás, akár érték.

```
Function SqrIt(x)
    If IsNumeric(x) Then
        SqrIt = x * x
    Else
        SqrIt = 0.0
    End If
End Function
```

Az új függvényed szignatúrája hasonlít az elsőéhez, kivéve hogy van egy x változója a zárójelek között. Az x azt az értéket jelöli, amelyet átadsz a függvénynek. A függ-

vény a törzsében ellenőrzi az x-et, hogy meggyőződjön arról, hogy ez egy szám. Ha ez egy szám, akkor a függvény megszorozza x-et önmagával és visszaadja az eredményt. Ha x nem szám, akkor 0,0-át ad vissza.

Beégetett számokat is használhatsz x-ként, amikor a függvényt használod:

```
=SqrIt(3)
=SqrIt(2.4)
```

Vagy x-ként hivatkozhatasz a cellákra:

```
=SqrIt(A1)
=SqrIt(B4)
```

Vagy egy nagyobb képlet részeként:

```
=NumberFive() + SqrIt(C4)
```

A LibreOffice Basicben alapértelmezetten érték szerint adjuk át az argumentumokat. Amikor egy cellahivatkozást adsz át egy függvénynek, a függvény nem a tényle-

ges cellára mutató hivatkozást kapja meg. Ehelyett a függvény a cella értékét vagy a benne lévő képlet eredményét kapja meg. Ha az A1 cella a 3-as számot tartalmazza, vagy olyan képletet tartalmaz, amely 3-at ad eredményül, akkor az SqrIt függvény a 3-as eredményt és nem az A1 cellára való hivatkozást kapja meg.

TÖBB ÉRTÉK ÁTADÁSA

Bár egyetlen érték függvénynek való átadása hasznos, néha szükség van arra, hogy több értéket adj át. Például olyan függvényt hozol létre, amely kiszámolja egy téglatest térfogatát. Ennek a függvénynek a leegyszerűsített változatát a Vol függvény mutatja (lent).

A Vol függvényben a téglatest térfogatának kiszámításához szükséges három értéket adsz át. A zárójelek három, vesszővel elválasztott változót tartalmaznak. Az If utasításban a függvény ellenőrzi, hogy az egyes változók számok-e, majd, ha igen, visszaadja az értékek

szorzatát. Egyébként 0,0-át ad vissza.

Ezt a függvényt annyiszor használhatjuk, mint a többit.

```
=Vol(2, 3, 4)
=Vol(A1, A2, A3)
=Vol(SqrIt(A1), A2, A3)
=SqrIt(Vol(A1, A2, A3))
```

CELLATARTOMÁNY ÁTADÁSA

Eddig egy cellából álló hivatkozásokat adtál át a függvényeidnek, de lehet, hogy jobban szeretnél cellatartományt átadni, mint egy cellából álló hivatkozást. Egy cellatartományt tömbként adsz át a Basic függvényeinek. Egy tömb értékek gyűjteménye. A cellatartományok többdimenziós tömbként kerülnek át, azaz x(Sor, Oszlop). Használhatod az IsArray nevű függvényt annak meghatározásához, hogy az átadott érték egy tömb-e. A SumIt függvény bemutatja egy cellatartományi hivatkozás használatát. A SumIt egyetlen értéket vagy cellatartományt fog elfogadni. Ha az argumentum egyetlen

```
Function Vol(a, b, c)
    If IsNumeric(a) AND IsNumeric(b) AND IsNumeric(c) Then
        Vol = a * b * c
    Else
        Vol = 0.0
    End If
End Function
```


érték, akkor az értéket adja vissza. Ha az argumentum egy cellatartomány, akkor összeadja a tartományban lévő összes cella értékeit.

A függvény törzse három változót ad meg, ezek a TheSum, iRow és iCol. Az iRow-t és iCol-t Integer típusúként adtuk meg, amelyek egész számok, azaz 1, 2, 3. Ez a két változó a sor és oszlop helye. A TheSum-ot Double típusúként adtuk meg, amely egy valós, lebegőpontos szám, például 2,34, és a göngyöltett összegünket fogja tartalmazni. A TheSum-hoz hozzárendeltünk egy 0,0-s kezdeti értéket.

Csak egyetlen argumentum van a függvénydefinícióban, az x. A felhasználó küldhetne egyetlen értéket, egyetlen cella hivatkozását vagy egy cellatartományt. A függvény ezt egy If utasítás használatával teszteli. Az IsArray függvényt használja annak ellenőrzésére, hogy x egy tömb-e. Ha az, akkor a SumIt beállít két ciklust. A külső ciklus végigmegy a soron a kisebbtől a nagyobb értékekig. A belső ciklus végigmegy az oszlopon a kisebbtől a nagyobb értékekig. A kisebb értékeket az LBound, a nagyobb értékeket pedig az UBound függvényen keresztül kapjuk meg.

Mindkét függvény veszi a tömbre mutató hivatkozást, az x-et, valamint a tömb dimenzióját, ami 1 vagy 2. Ne feledkezz meg arról, hogy az értékekre hivatkozik az x(Sor, Oszlop) argumentumon keresztül. A sor az első, az oszlop pedig a második szint. A két ciklus közepén a SumIt veszi a jelenlegi összeget, a TheSum-ot és hozzáadja a tömbben lévő aktuális cella értékét, az x(iRow, iColumn) értéket. Ha az első sor már készen van, és az iColumn elérte az UBound határát, az iRow növekszik eggyel, és a belső ciklus újratekődik. Ez az eljárás addig folytatódik, míg mind az iRow, mind az iColumn el nem érték az UBound határaikat. A két Next utasítás befejezi a két ciklust, ha már elérték a tartományukra vonatkozó UBound határt. Az Else utasítás kezeli azt az esetet, amikor az x nem tömb, hanem egyetlen érték. Ez beállítja, hogy a TheSum egyenlő legyen az egyetlen argumentum értékével.

Végül a függvény visszaadja a TheSum értékét.

Ez a függvény lehetővé teszi számodra, hogy ténylegesen cella-

```
Function SumIt(x)
    Dim TheSum as Double
    Dim iRow as Integer
    Dim iCol as Integer

    TheSum = 0.0

    If IsArray(x) Then
        For iRow = LBound(x, 1) To UBound(x, 1)
            For iCol = LBound(x, 2) To UBound(x, 2)
                TheSum = TheSum + x(iRow, iCol)
            Next
        Next
    Else
        TheSum = x
    End If

    SumIt = TheSum
End Function
```

tartományt használj argumentumként. Használhatsz argumentumként egyetlen értéket vagy cellát is. A függvényt használhatod akár nagyobb függvény részeként is.

```
=SumIt (A3:C6)
=SumIt (A1)
=SqrIt (SumIt (A1:A5) )
```

Bár a Calc több száz függvényt biztosít számodra a táblázataidban lévő adatok kezeléséhez, alkalmanként szükséged lehet egy különleges függvényre, amelyet nem könnyű másolni a Calc-ba beépített függvények használatával. Ha már létrehozol egy függvényt Basicben, egy képlet használatával meghívhatod azt egy cellából. Megtervezheted a függvényeidet úgy,

hogy elfogadjanak egyetlen értéket, cellahivatkozást vagy cellatartományt. Ez lehetővé teszi számodra, hogy rendkívül sokoldalú függvényeket hozz létre.



Elmer Perry számítógép felhasználói és programozói múltja tartalmaz egy Apple][E-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.



A második részben beszéltünk a JavaScript-objektumokról és a függvényekről, és bevezettük a Kérdések és Megoldások részt, ebben a részben tovább megyünk és csinálunk néhány alap programot szerveroldalon a NodeJS használatával (ne ijedj meg, könnyű lesz).

A NodeJS (<http://nodejs.org>) egy JavaScript futtatókörnyezet, ami a Google V8 JavaScript motorján alapszik. Gondoljunk rá úgy, mint a Java vagy a .NET futtatókörnyezetére, csak hogy ez JavaScriptet hajt végre és jó a teljesítménye.

A csomagkezelő használatával tudjuk telepíteni bármely platformra, ugyanis a NodeJS elérhető majdnem minden tárolóból, Ubuntu a szokásos módon csináljuk:

```
sudo apt-get install nodejs
```

A telepítés után a következő paranccsal ellenőrizzük le, hogy minden korrektül települt:

```
nodejs -v
```

Ennek a parancsnak az ered-

```
console.log('Program will generate 5 lotto numbers between 1 and 90.');
```

```
var predefinedNumbers = [];
```

```
for(var index = 0; index < 90; index++) {
```

```
    predefinedNumbers[index] = index + 1;
```

```
}
```

```
console.log('Initialized the set of numbers.');
```

```
var lottoNumbers = [];
```

```
for (var counter = 1; counter <= 5; counter++) {
```

```
    var isCorrectNumber = false;
```

```
    var selectedNumber = 0;
```

```
    while(!isCorrectNumber) {
```

```
        var selectedNumberIndex = Math.floor(Math.random() * 1000) % 90;
```

```
        selectedNumber = predefinedNumbers[selectedNumberIndex];
```

```
        isCorrectNumber = lottoNumbers.indexOf(selectedNumber) == -1;
```

```
    }
```

```
    lottoNumbers.push(selectedNumber);
```

```
}
```

```
console.log('The 5 lotto numbers are: ' + lottoNumbers);
```

ménye valami olyasmi kell hogy legyen, mint v0.12.4 (a megjelenés időpontjában ez a legfrissebb NodeJS verzió).

Mi egy lottószám-generátor alkalmazást fogunk írni, ami öt darab véletlen számot képes generálni egy és kilencven között, ezeket aztán később meg is játszhatjuk egy szelvényen. :-)

Fent láthatod a forráskódot.

Az első sorban egy üzenetet írunk a konzolra, jelezve a felhasználóknak, hogy a program mit fog csinálni. Ezután definiálunk egy predefinedNumbers nevű tömböt. Tömböket az index [] operátor segítségével tudunk létrehozni JavaScriptben, vagy a new operátorral meghívjuk a tömb konstruktort: new Array(item1, item2, item3). A predefinedNumbers tömb fogja tárolni a kezdőszámokat egytől kilencvenig, és ez lesz az a tömb, amelyből majd kiválasztjuk a gene-

rált számokat.

A kód következő sora egy számláló ciklus (for ciklus), ami feltölti a predefinedNumbers tömböt az egy és kilencven közötti számokkal. A számláló ciklus JavaScriptben teljesen hasonló, mint a C-szerű nyelvekben. Miután feltöltöttük a tömböt számokkal, logolunk egy üzenetet (A számok inicializálásra kerültek.) Ezután készítünk egy új üres tömböt (lottoNumbers), amely az eredményeket fogja tartalmazni.

Ezután következik a program legösszetettebb része, a random számok generálása (jobbra).

Van egy számláló ciklusunk ami öt iteráción kersztül fut, mivel öt darab lottószámot szeretnénk generálni. Készítünk két ideiglenes változót, az `isCorrectNumber` fogja jelezni, hogy az éppen generált számot generáltuk-e már korábban, és arra használjuk, hogy addig generáljunk, amíg az jó nem lesz nekünk. A másik változó a `selectedNumber`, amely a kiválasztott (generált) számot tartalmazza, amely a `selectedNumberIndex` változó alapján kerül kiválasztásra a `predefinedNumbers` tömbből.

A `selectedNumberIndex` kiszámolása kicsit furának tűnhet, de vizsgáljuk meg egy kicsit. Azt mondjuk, hogy a `selectedNumberIndex` egyenlőnek kellene lennie egy olyan számmal, amit a `Math.random()` metódussal generáltunk, majd megszoroztunk ezerrel, vettük a matematikai alsó egész értékét, és kiszámoltuk a 90-el való moduló osztás adta maradékot (azaz 0-89).

Lássunk egy konkrét példát:
A `Math.random()` a 0.7323351332452148 értéket adja

```
for (var counter = 1; counter <= 5; counter++) {  
  var isCorrectNumber = false;  
  var selectedNumber = 0;  
  while(!isCorrectNumber) {  
    var selectedNumberIndex = Math.floor(Math.random() * 1000) % 90;  
    selectedNumber = predefinedNumbers[selectedNumberIndex];  
    isCorrectNumber = lottoNumbers.indexOf(selectedNumber) == -1;  
  }  
}
```

vissza, ezt megszorozva 1000-el az eredmény 732.3351332452148, aminek az alsó egész része 732, és ennek 90-el való osztás után vesszük a maradékát, ami 12.

Ezt a kalkulált számot (12) indexként használjuk, kiválasztunk egy számot a `predefinedNumbers` tömbből és kitaláljuk azt, ha esett már erre a választásunk korábban akkor `false`-ra állítjuk az `isCorrectNumber` változó értékét, máskülönben `true`-ra. Abban az esetben ha a `predefinedNumbers` tömbből választott szám már korábban kiválasztásra került, újraindítjuk a folyamatot, és generálunk egy új számot: `Math.random()`, szorzás, alsó egész érték, 90-el maradékos osztás, szám kiválasztása, és korrektség vizsgálata. Amikor befejeztük a számok generálását, kiírjuk az eredményt a konzolra.

A szkriptet parancssorból futtathatjuk, a következő begépelé-

sével:

```
nodejs lottoGenerator.js
```

vagy:

```
node lottoGenerator.js
```

Boldog lennék ha hallanék rólatok! Kérlek tudassátok velem, hogy milyen téma érdekel benneteket!



A nevem **Bogdán Gergő**, szoftvermérnök, blogger és tech rajongó Budapestről, az örökké változó IT óceán tengerén lovaglom a hullámokat :) Megnézheted a weboldalam: <http://grelution.com>.

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



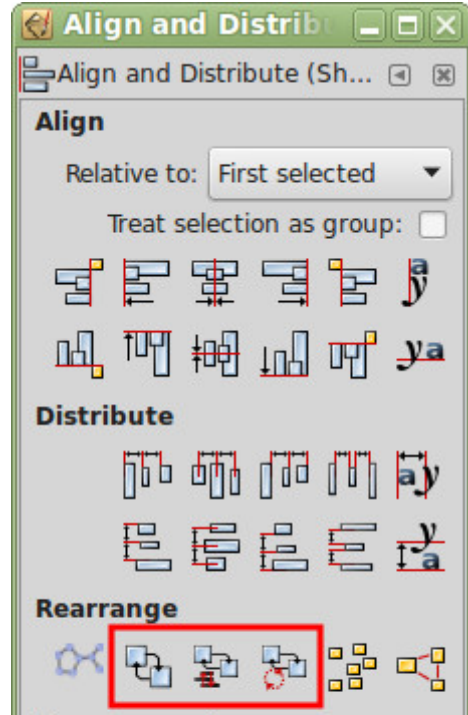
www.apress.com |  @apress

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





Az egyik gyakori követelmény vektorrajzok létrehozásakor, hogy az objektumokat összehangoljuk egymáshoz képest. Szükség lehet egy négyzet közepén belülről igazított körre, vagy egy háromszögre, ami érinti a lap tetejét. Szintén követelmény lehet néhány azonos objektum felosztása egymástól azonos távolságra. Az ilyen típusú elrendezéseket könnyen megvalósítja az Inkscape igazítás és elrendezés dialógja.



A párbeszédablak az Objektum menün keresztül nyitható meg, az ikonok jobbra vannak a főmenü eszköztáratól, vagy a CTRL + SHIFT + A lenyomásával érhető el. A képernyőmentés a 0.91-es verzióból való és van néhány apró eltérés a 0.48-as verzióhoz képest: a pirossal bekeretezett gombok újak a 0.91-ben és néhány ikon új pozícióba került. Ebben a cikkben a dialógus tetején lévő Igazítás részre fogok koncentrálni, ami nem változott a verziók között jelentősen.

Kezdjük egy nagyon egyszerű igazítás feladattal: a lap közepére igazított körrel. Rajzoljunk egy kört a munkaterületre – nem baj ha kilóg a munkaterületről. Most a kör kiválasztásával nyissuk meg az „Igazítás és elrendezés” dialógot, és válasszuk a „Lap” értéket az „Ehhez viszonyítva” lenyíló menüből. Nincs lehetőség egyszerre vertikális és horizontális igazításra, így muszáj először a „Középre igazítás a függőleges tengelyhez” gombra kattintani, majd folytatni a „Középre igazítás a vízszintes tengelyhez” gombbal (vagy fordítva, ahogy neked jobb). Ezek a gombok

egymás alatt találhatók az „Igazítás” dialógon belül.



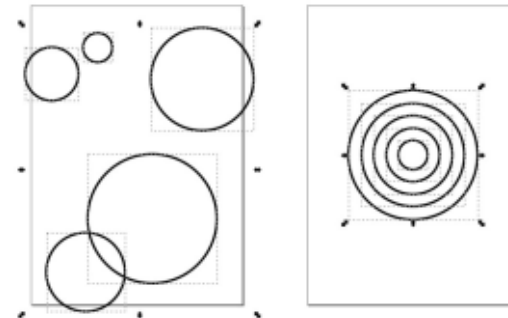
Align on vertical axis



Align on horizontal axis

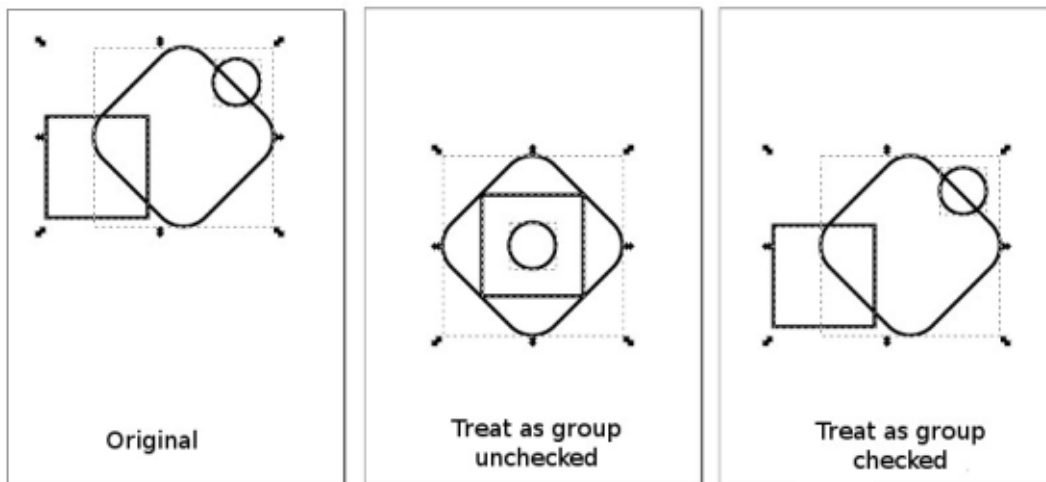
Ez elég egyszerű, ugye? Most hozz létre három vagy négy eltérő méretű kört, kitöltés nélkül, jelöld ki ezeket, majd ismételd meg az előző lépést. Ha minden jól ment, akkor most van egy koncentrikus körök sorozata a lap közepén. Ez a példa megmutatja az ezzel a módszerrel végzett „előtte” és „utána” elrendezést.

Fontos megérteni, hogy egy időben több objektumot is tudsz igazítani. Általában ez csökkenti az elvégzendő lépések számát, de



néha zavaró lehet, amikor egy véletlenül kiválasztott objektum eltűnik egy nagyobb mögött az elrendezés során. Amikor több objektummal dolgozol, van, hogy középre szeretnéd rendezni ezeket úgy, hogy néhány egyedi elem egymáshoz való elrendezését megtartsad. Egyik megközelítés az elemek csoportosítása: a dialógon levő gomb csak a csoportot fogja igazítani, az egyedi elemeket nem mozditja el. Ugyanez a hatás érhető el a „Kijelölés kezelése csoportként” jelölőnégyzet engedélyezésével a dialógon az igazítás előtt, megkímélve magadat a csoportosítással járó kellemetlenségektől.

Vessünk egy pillantást a bejelöltelen „Kijelölés kezelése csoportként” egyéb lehetőségeire. A középre igazító gomb mindkét oldalon talál szimbólumokat az objektumod felső, alsó, bal és jobb éléhez való igazításhoz. A gyakorlatban ez hivatkozik az objektumokat határoló négyzet élére – a vizuális és geometrikus határoló négyzetre, attól függően, hogy mi van beállítva az Inkscape tulajdonságokban. A legtöbb esetben ez a megkülönböztetés

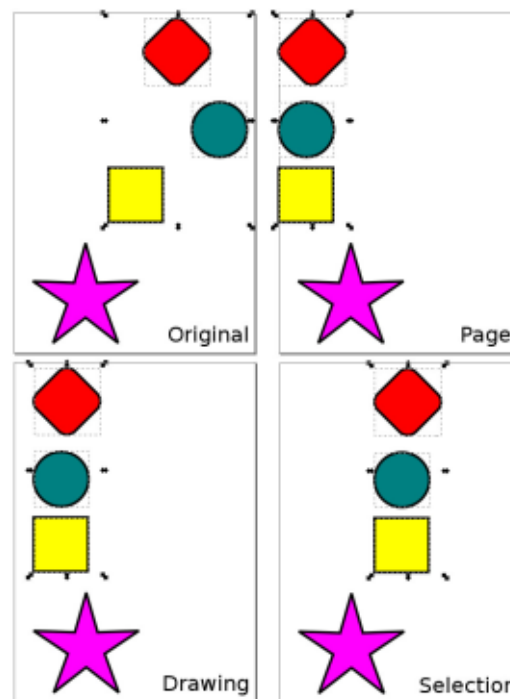


tetés nem fontos, de drasztikusan megváltoztatja az eredményt, ha ez a szűrő alkalmazva van az objektumodon, és a vizuális határoló négyzet használatban van.

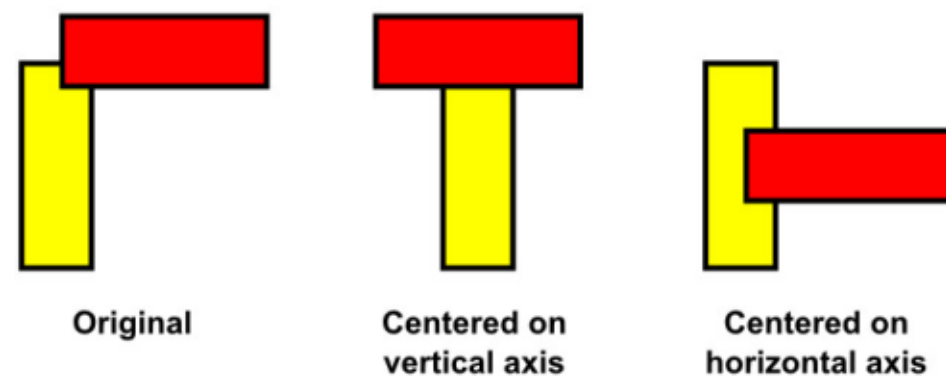
Eddig csak relatívan rendeztünk dolgokat a lapon. A lenyíló menüben számos lehetőség kiválasztható. Most megnézzük a „Rajz” és „Kijelölés tartomány” (csak „Kijelölés” a 0.48-ban) részt. A „Rajz” egy képzeletbeli határoló négyzetre hivatkozik ami magába foglal mindent amit a képbe rajzoltál, függetlenül attól, hogy a laphatáron belül vagy kívül van. Ez a legbaloldali objektumtól húzódik a legjobboldali objektumig, és megegyezik a magassággal. Másrészt a „Kijelölés” csak hivatkozik a határoló négyzet által jelenleg kiválasztott foglalt objektumokra.

Ebben a példában készítettem néhány objektumot és kiválasztottam mindegyiket, kivéve a bíbor csillagot. Figyeld meg a különbséget ahogy használtam a „Bal szélek igazítása” gombot először a lappal aztán a rajzzal majd végül a kijelöléssel.

Valamint a laphoz, a rajzhoz és a határoló négyzethez igazításkor a objektumok igazodni tudnak egy másik objektumhoz. Ehhez ki kell választani legkevesebb két objektumot: egy ami lehorgonyozva marad az eredeti pozíciójában, és egy másikat amelyik igazítva lesz ehhez képest. Az Inkscape négy lehetőséget közüli választást ad, hogy melyik objektum lesz lehorgonyozva: az első amit választottál, az utolsó, a nagyobb vagy a kisebb objektum.



A választási lehetőségek közül javaslom az „Először kijelölt” vagy a „Legutóbb kijelölt” használatát. Ezekkel könnyebb behatárolni, hogy mi fog mozogni, és mi nem. Amikor objektumokat igazítasz általában van egy elképzelésed az



eredményről, amit próbálsz megvalósítani, ezért pontosan határozd meg a lehorgonyozni kívánt objektumot ami célra vezetőbb, mint a nem túl világos „Legkisebb” vagy „Legnagyobb” opció.

Például tételjezzük fel, hogy van egy téglalapod, amit duplikálsz és elforgatsz 90°-al. A kettő közül melyik a „nagyobb” a lehorgonyozáshoz? Mindkettőnek pontosan ugyanakkora a területe, az egyik szélesebb, a másik magasabb. A válasz attól függ, hogy melyik igazítást választottad: a felső sorban levő gombok, melyek horizontálisan mozgatják az objektumokat a legszélesebbet tekintik a „legnagyobb”-nak”, a második sorban levő gombok, melyek a vertikális mozgatót végzik a legmagasabb objektumot tekintik a „legnagyobb”-nak”. Ebben a példában a vörös téglalap a sárga 90 fokos elfordítással

tott másolata, és az igazítási mód a „Legnagyobb objektumra” volt állítva a középre mozgó gombok megnyomása előtt.

Világos, hogy a „Legnagyobb objektum” és a „Legkisebb objektum” használata problémát és zavart okozhat, ha több objektum ugyanolyan méretű, de az is lehet félrevezető, ha azt gondolod (például), hogy a sötét objektum nagyobb mint az ugyanolyan méretű világos. Van egy hasonló probléma, ha az „Először kijelölt” vagy a „Legutóbb kijelölt” használatával több objektumot jelölsz ki egyszerre (az Inkscape a horgonyt a kiválasztott elemek z-indexére alapozza) ami az igazítási szabályaim megalkotásához vezet:

- „Először kijelölt” használata
- Kijelölés megszüntetése minden (munkaterületre kattintani, elkerülve az objektumokat vagy Szerkesztés > Kijelölés megszüntetése)
- Objektum kiválasztása, amit igazítani akarsz (a horgonyhoz)
- Shift nyomva tartása mellett a mozgatni kívánt objektum fölé húzni egy téglalapot
- Hozzáadni/eltávolítani további objektumokat a kijelöléshez a SHIFT nyomva tartása mellett az objektumra kattintással

- Rákattintani az igazító gombokra a felső és/vagy az alsó sorban az objektum mozgatásához.

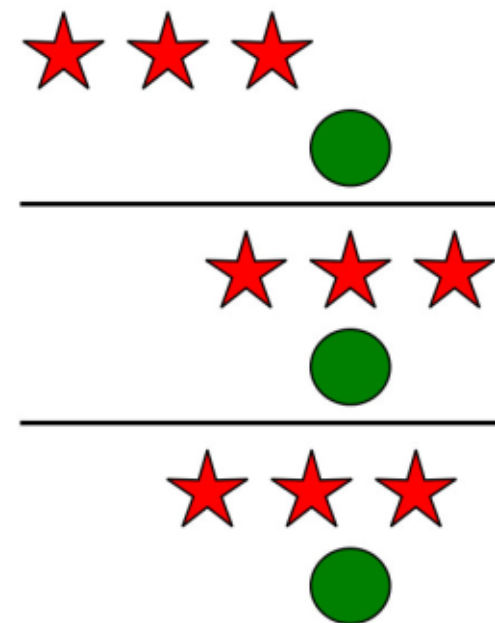
Ezzel a megközelítéssel mindig az ellenőrzésed alatt tartod, hogy melyik objektumok mozognak, és merre. Az egyetlen eltérés, amikor már a kijelölt objektumokat akarom mozgatni, különösen, ha ez egy bonyolult kijelölés. Ebben az esetben érdemes használni a „Legutóbb kijelölt” értéket és a SHIFT nyomva tartásával hozzáadni a horgony objektumot a kijelöléshez. Ha a horgony már benne van a kijelölésben, akkor csak a SHIFT-et nyomva tartva kattints az objektumra a kijelölés megszüntetéséhez, majd újra kattints rá, hogy ez legyen az utoljára kijelölt objektum.

Érdemes megjegyezni, hogy a Kisebb/Nagyobb/Legelső/Legutolsó érték használatánál a „Kijelölés kezelése csoportként” viselkedése némileg megváltozik – gyakran elmentmondásosan. Ebben az üzemmódban a horgony-objektumnak muszáj a csoport részének lenni, és várható, hogy minden együtt mozog annak érdekében, hogy megmaradjon az objektumok relatív helyzete (ahogy láttuk a lap/rajz/kijelölés módoknál). Azonban az történik, hogy a horgony-objektum

mozdulatlan marad, annak ellenére, hogy a csoport része, és a többi kiválasztott objektum mozog. Más szavakkal ez lesz a „Kiválasztottak kezelése mint csoport kivéve a horgony-objektum” jelölőnégyzet.

Továbbá a jelölőnégyzet hatása függ az objektumaid elrendezésétől. Ebben a példában rajzoltam három vörös csillagot és egy zöld kört a jobboldali kép szerinti elrendezésben. Az „Először kiválasztott” használatával a körre kattintok, majd a SHIFT nyomva tartásával egy négyzetet húzok a csillagok fölé. A „Kijelölés kezelése csoportként” négyzetet bejelölve és a „Középre igazítás a függőleges tengelyhez” gomb megnyomásával a csillagoknak kellene mozogni, a körnek meg a helyén maradni. A logika szerint a második képet kellene kapnom, de a harmadikon látható lesz az eredmény. Mi történik itt?

Játszunk el még egyszer a jó öreg határoló négyzet barátunkkal. Tartalmának pedig tekintsük az első képen látható csillagokat, plusz a kört teljes szélességében. Középre igazításkor a határoló négyzet tartalmával történik a számítás, annak ellenére, hogy a kör nem mozog a többi objektummal.



Az eredmény az, hogy a csillagok az eredeti határoló négyzet közepére mozogtak, úgy, hogy középen van a kör, és a határoló négyzetünk mérete kisebb lett.

Két megoldás létezik erre a problémára: a legkézenfekvőbb, csoportosítani a csillagokat, majd a csoportot igazítani a körhöz a „Kijelölés kezelése csoportként” jelölőnégyzet bejelölése nélkül. Ez feloldja a négy bonyolult objektum elrendezését egy egyszerű csoport és kör rendezésére. Ezt a megközelítést használtam a második képen látható elrendezéshez. Egy másik megközelítés lehet, hogy kattint-

sunk még egyszer a "Középre igazítás a függőleges tengelyhez" miután az első kattintás után a kijelölő négyzet mérete megegyezik a csillagok szélességével, igazítsunk megint (a jelölőnégyzet bepipálásával) és így az elvárt viselkedést kapjuk.

Az eddig olvasottak alapján már értened kell a legtöbb gomb viselkedését a dialógon, de akad itt mindkét sor végén egy-egy, ami csak kizárólag a szövegek igazítására való.

Ezek a gombok csak szöveges objektumokat igazítanak más szöveges objektumokhoz. Figyelmen kívül hagyják a nem szöveges objektumokat és nem foglalkoznak a

„Kijelölés kezelése csoportként” jelölőnégyzettel, sem az „Ehhez viszonyítva” lenyíló menü értékeivel. Ha az Inkscape-t egyszerű publikációs munkára használsz – esetleg plakát vagy szórólap készítésre – akkor a különböző szövegrészek azonos alapvonalra igazításához használhatod (a szöveg alatt futó vonal figyelmen kívül hagyja a lenyúló részeket, mint az „y” szára). Ez még professzionálisabb megjelenést adhat. Egy másik megközelítés a segédvonalak használata (lásd 16. részt) és a „A szövegek alapvonal-horgonyainak vízszintes igazítása” bekapcsolása. Függetlenül az általad használt módszertől, a többsoros szövegnél a szöveged első sora fog az alapvonalhoz igazodni, megvédve az elszeparált szövegeket, és lehetővé téve egy alapvonal igazításhoz való megosztását mint egy DTP programban mint a Scribus.

A legfontosabb dolog az Inkscape-ben való igazítások használata során, ha az igazított objektumok elrendezése nem sikerült jól, akkor csak egyszerűen nyomd meg a CTRL + Z gombot, vagy a Szerkesztés > Visszavonást. Van logika az Inkscape igazítás funkciójában, annak ellenére, ha nem is mindig az elsőre elvárt eredményt kapjuk.



Mark az Inkscape használatával hozott létre három webképregényt, „The Greys”, „Monsters, Inked” és „Elvie”, melyeket itt találsz: <http://www.peppertop.com/>



Hogyanok

Írta: Ronnie Tucker – Fordította: Horváth Albert

Automata csirkeetető

Legújabb projektem gyanánt, megpróbáltam elkészíteni egy Arduino-meghajtású automata csirkeetetőt.

Kezdetben nagy dolgokat képzeltem el, de ezt végül egy egyszerűbb megoldásra kellett leszűkíte-

nem. Az eredeti terv az volt, hogy egy érzékelőkkel megrakott rendszert rakok fel a hálóra (WiFi/kábel), melyet az interneten keresztül irányítok, valamint az éppen aktuális körülményeket is látom, mint például a hőmérsékletet.

Nos, ez az ötlet gyorsan meghalt. Az egyik ok, hogy a WiFi hatókörén kívül voltam, így egy powerline adaptert kellett volna használnom (ha még soha nem láttál, használtál ilyet, nézd meg a múlt havi powerline adapterekről és IP-kamerákról szóló cikket). Elég egyszerű, de aztán kezdtem kifogyni a

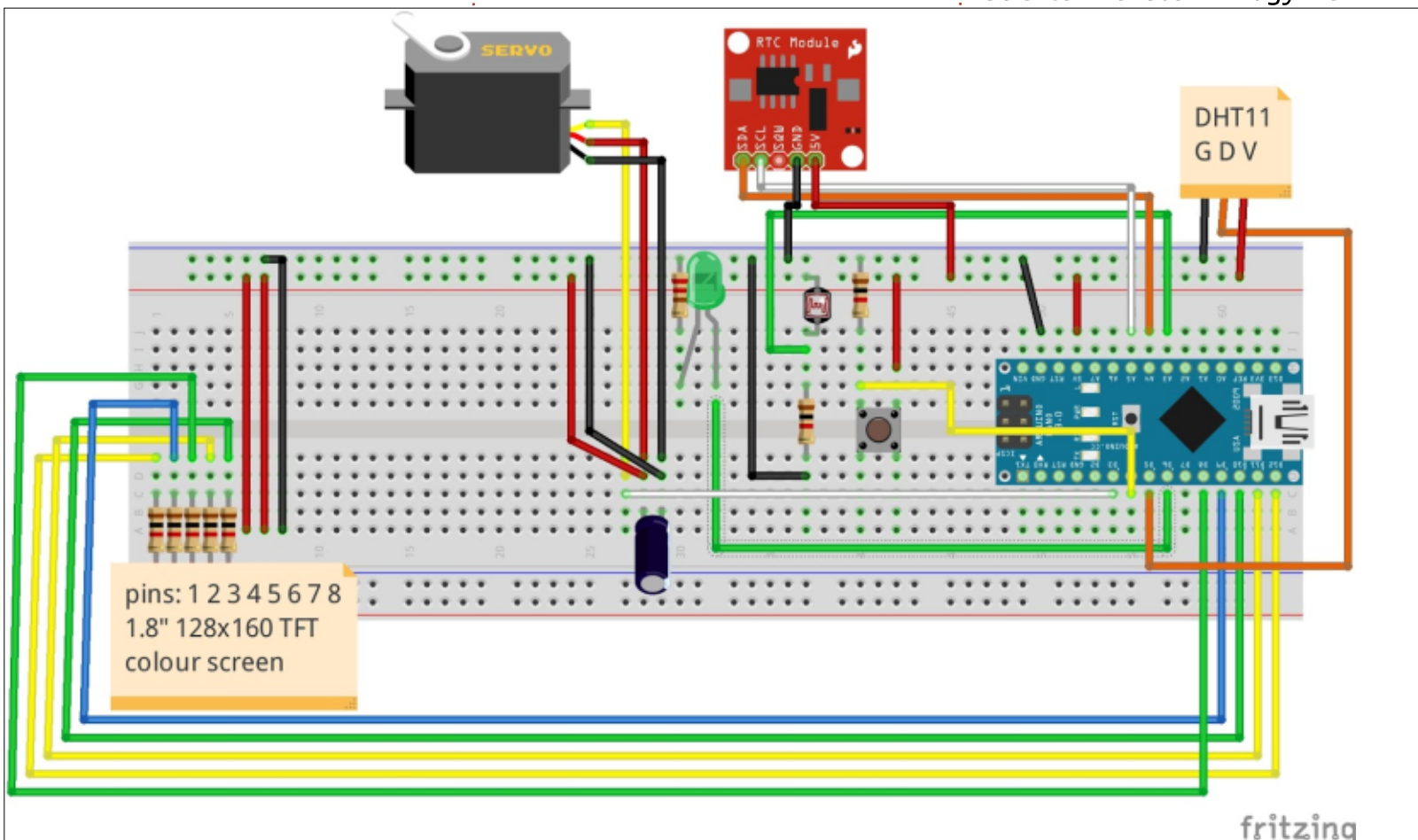
konnektorokból. Végül a szenzorokat megtartottam, de elvettettem a internet ötletét, és helyette egy színes LCD kijelzőt használtam.

Íme a működése nagyvonalakban: a nap bizonyos időszakában, a szervo egy rövid pillanatra 90 fokot fordul, így a takarmány leesik, majd a szervo visszafordul 90 fokot, megakadályozva ezzel a takarmány kiömlését. Eközben a képernyő mutatja az aktuális hőmérsékletet, páratartalmat, fényerőt, a pontos időt, valamint a következő etetés időpontját. Van egy gomb a kézi etetés számára is.

Végül a jobbra látható áramkörhöz jutottam.

A jövő hónapban majd elkezdünk kódolni, de már eddig is elég sok gondom akadt a folyamat során:

- **Idő** – a DS3231 RTC-t (valós idejű óra) használtam, amely egy egyszerű modul, de pokoli nehéz beállítani. Mikor először megkapjuk (a beszállítótól), akkor elkerülhetetlenül a rossz időt és dátumot mutatja. Sok dolgot kipróbáltam a



beállításra, de nem jártam sikerrel. Végül egy korábbi projektben használt DS3231-t alkalmaztam, de az óra -1 óra eltérést mutatott, így ezt a kódban korrigálni kellett.

- **Riasztás** – Szerencsére a „time” könyvtár az Arduino oldalon tartalmaz egy riasztási funkciót, mely egy áldás volt. Máskülönben mindig ellenőrizni kellett volna az időt, hogy mikor kell etetni, és ez egy rémálom lett volna!

- **Ál-pozitív** – A rendszer hirtelen megállt, s fogalmam sincs, hogy miért történt ez meg többször is. A szervo véletlenszerűen nyílt / zárt, amikor nem kellett volna. Valamilyen ismeretlen okból viszont ez a gond magától megoldódott.

- **Képernyőfrissítések** – Van még egy kis „hiba” a kijelzőn. Az RTC alapértelmezés szerint egyetlen számjeggyel – 1-től 9-ig – tér vissza, így amikor (például) óra 3 perccel mutat, akkor csak a 3 jelenik meg a 03 helyett. Ez azt jelenti, hogy a kijelző egy kicsit furcsa kinézetű időnként, de ezt nem tudtam kijavítani ... mert ...

- **Tárhely** – Egy Arduino Nanot szerettem volna használni. Kezdetben minden rendben volt, de ahogy közeledik a projekt vége, egyre többet kellett kivagdosnom a kódból. A jelenlegi program csak 200 bájt üres helyet hagy a Nano

memóriájában.

- **Áramellátás** – Hogyan tudom az eszközt árammal ellátni, ha nincs a laptopom közelében? Szerencsére volt egy régi 12 voltos, 0.9 amperes hálózati adapterem, ami pont megfelelt, mikor azt az Arduino VIN tűjére rákötöttem.

A következő hónapban megmutatom a kód egyes részleteit, és megvitatjuk, hogy mi mit csinál.



Ronnie a Full Circle alapítója és szerkesztője (még!). Részmunkaidőben kézműveskedik, és mostmár Arduinót is bütyköl.

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/>

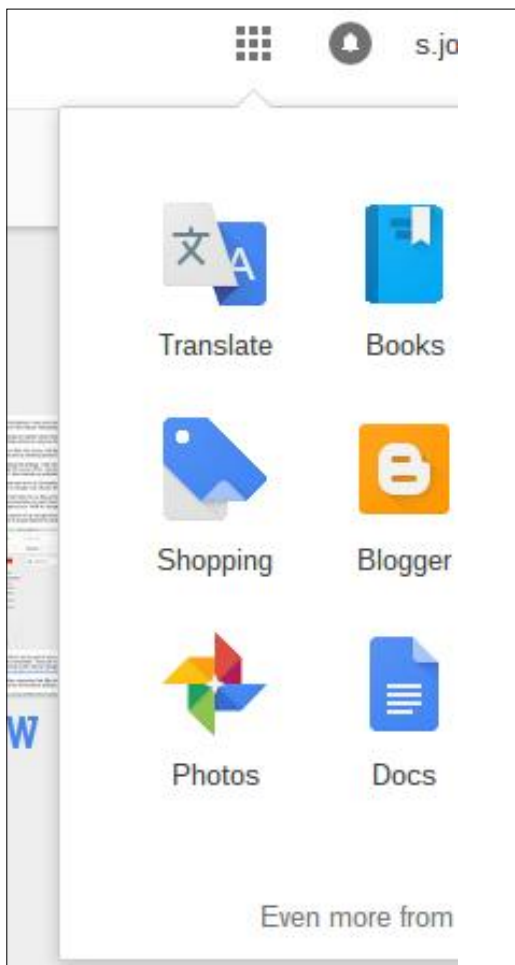


<http://fullcirclemagazine.org/python-special-edition-volume-six/>





Napi szinten használom a Google Docst. Általánosságban ez egy egyszerű, minimalista szövegszerkesztő program. Kevesebb menüopció van benne, mint a LibreOffice Writerben. Már írtam körülbelül 10, vagy 12 cikket a Docs használatával. Ezek a cikkek doku-

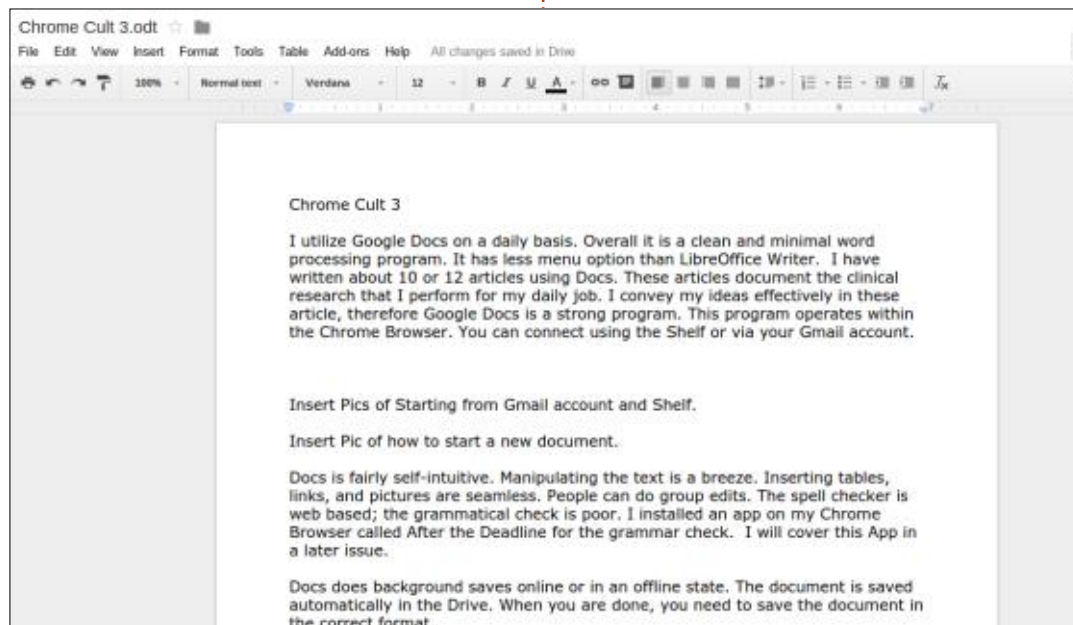


mentálják a klinikai kutatásaimat, melyeket a napi munkám során végrehajtok. Az ötleteimet hatásosan ki tudom fejteni ezekben a cikkekben, ezért a Google Docs egy erős program. Ez a program a Chrome böngészőn belül dolgozik. Kapcsolódhatsz a Polc segítségével, vagy a Gmail fiókodban levő Google Appson keresztül. A Google Apps a Gmail fiókodban a jobb felső sarokban van. A Google Docs a böngészőben fog megnyílni. A piros gomb megnyomásával kezdheted is gépelni.

Balra ez a Gmail-fiókos hozzáférés a Docshoz. Alul a polcos hozzáférés a Docshoz.



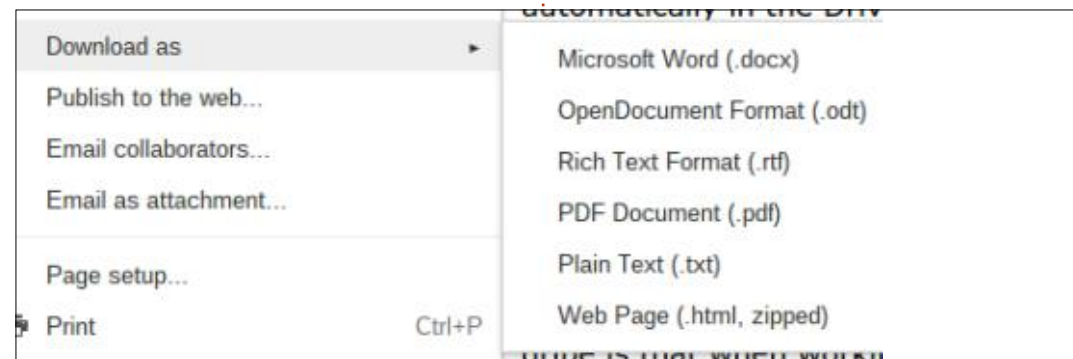
A Docsra ösztönösen ráérez az ember. A szöveg alakítása lehet könnyű. Zökkenőmentesen lehet behelyezni táblázatot, linket és képeket. Az emberek csoportosan szerkeszthetik a dokumentumokat. Úgy néz ki, mint egy tipikus szövegszerkesztő program. Különböző



menüopciók vannak. Minden menüről legalább tíz oldalt tudnék írni.

A Docs a háttérben online vagy offline állapotban ment folyamatosan. A dokumentumot automatikusan a Drive-ba menti, Gdoc formá-

tumba. Ez a formátum csak a Google Docs számára elérhető. Amikor végeztél, a helyes formátumba kell mentened a dokumentumot. Ezután letölti a fájlt a Chrome böngésző Download mappájába. Valószínűleg ODT, vagy



DOCX fájlformátum használata a legjobb.

Minden dicséret ellenére, némileg csalódtam benne. A helyesírás-ellenőrző webalapú és eléggé szegényes. Telepítettem egy After the Deadline nevű nyelvhelyesség-ellenőrző appot a Chrome böngészőbe. Egy későbbi cikkben beszámolok erről az appról. A Docs roszszul nyitja meg az ODT és DOCX dokumentumokat. Amikor elmentettem egy natív Docs fájlt ODT formátumba, nehéz volt megnyitni azt a fájlt a Docsban. Egyébként a LibreOffice és az MS Word meg tudja nyitni a Google Docs által kreált ODT és DOCX dokumentumokat. Egy másik fájdalom, hogy amikor offline dolgozol a Docsszal, a program opciói lecsökkennek. A kép az eszközök menüről jól ábrázolja az offline-ban lecsökkent opciókat.

Összességében, egy kellemes online szövegszerkesztő. Nagyszerűen teszi a dolgát, ugyanazok a funkciók megvannak benne, mint a LibreOffice-ban, de én jobban szeretem a LibreOffice-t, bármelyik szövegszerkesztőnél.



SJ Webb hobbi linuxos és kutatáskoordinátor. Szeret pecázni, imádja a hotrodozást, valamint a gyermekével és a feleségével töltött minden percet. Hálás Mike Ferrarinak a pártfogásáért.



IRÁNYELVEK

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

SZABÁLYOK

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

- Segítségül olvasd el a **Hivatalos Full Circle Stílus iránymutatást**:

<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 (OpenOffice) 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 feltöltheted a Full Circle magazin weboldalára.

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 használsz.



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**



Néhány évvel ezelőtt egy barátom a keresés fontosságáról kezdett el beszélni, valamint arról, hogy hogyan fogja a keresés megváltoztatni a számítógép-használatunkat. Érdeklődéssel figyeltem, de DOS-os (Disk Operating System) múlttal a hátam mögött egy kicsit furcsa volt a beszélgetés. Mindig is nagy híve voltam a fájlrendezett-ségnek, és egy kupac fájl, amiben keresni kell, nem töltött el jó érzéssel.

A barátomnak igaza volt, a keresés nagyban megváltoztatta a számítógép-használatunkat. A desktop keresés nagy lendülettel érkezett meg számos operációs rendszerbe. Eleinte a keresés megvalósításánál az indexelés rengeteg CPU-időt vett igénybe, így aktivált keresés mellett a számítógépek igen lassúak voltak. Ahogy csökkent a komolyabb processzorok, nagy RAM-ok és nagy merevlemez-ek ára, úgy vált a keresés egyre elérhetőbb eszközzé. Amennyire hasznos a keresés, annyira fontos a fájlkezelés. Amikor kereséssel nem sikerül megtalálni egy fájlt akkor nagyon fontos a struktúra.

Egyik nap az egyik családtagom egy mobiltelefon-problémával keresett meg. A probléma az volt, hogy nem találta a videókat és képeket, amiket a Whatsapp-on keresztül küldött a telefonjára. A valódi probléma az volt, hogy a telefon belső tárolója betelt és fogalma sem volt, hogyan oldja meg a problémát. A családtag még a fájlkezelő eszközt is megnyitotta a telefonján de nem tudta, hogy át-helyezheti a fájlokat a belső tárolóról egy külső microSD kártyára. Mivel az Android OS elrendezése egy adott módon történik, így elég

egyszerű volt fájlkezelővel belépni és törölni a szükségtelen fájlokat.

Ezzel a nagy lélegzetvételű bevezetővel el is jutottam a kedvenc fájlkezelő eszközömhöz a Midnight Commanderhez (mc). A Midnight Commander egy hagyományos karakteres fájlkezelő, ami úgy néz ki, valamint hasonló módon működik, mint a DOS-os Norton Commander, amit John Socha írt 29 évvel ezelőtt és Peter Norton tett elérhetővé.

A hagyományos fájlkezelők há-

rom panellel rendelkeznek, két felső panel a grafikus fájlkezelő részére és egy parancssoros panel az alsó részen. Az egyik dolog, amit szeretek a Midnight Commanderben az, hogy karakteralapú környezetben biztosít egy grafikushoz hasonló felületet, így használható desktop felület (GUI) nélküli rendszereken.

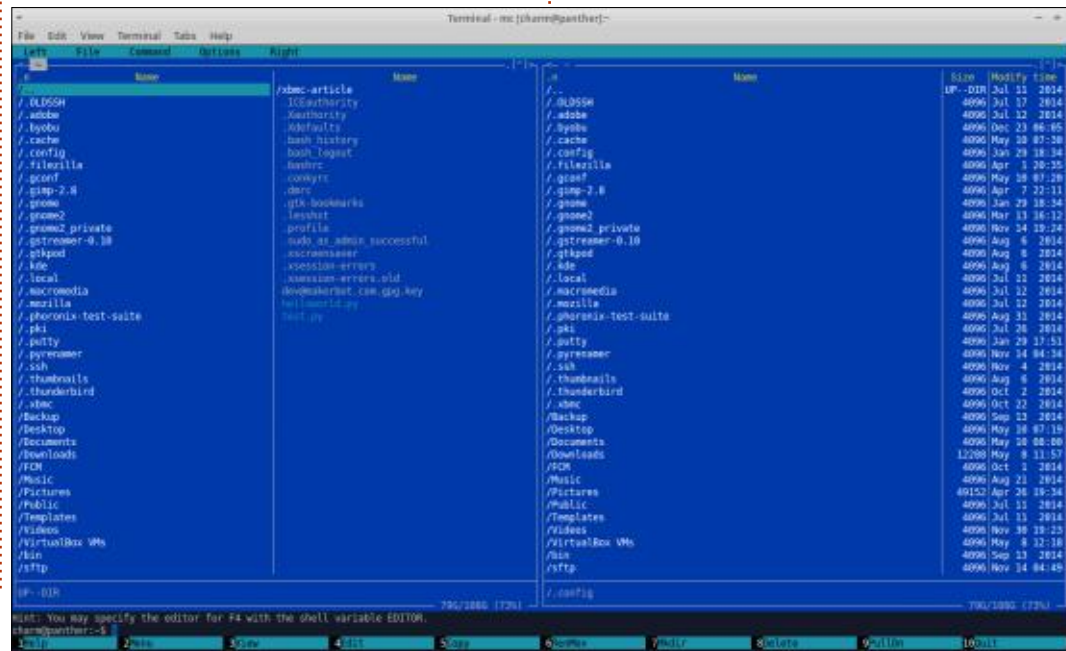
A Midnight Commander nincs telepítve alapértelmezetten az Ubuntu-n, neked kell majd telepíteni, de a csomag nevét könnyű megjegyezni: mc.

```
sudo apt-get install mc
```

ALAP DOLGOK

Ubuntuban a Midnight Commander egérrel kezelhető, tehát rákattinthatsz a felső menü elemekre: Bal, Fájl, Parancs, Beállítások és Jobb. Karakteres módban a menü eléréséhez csak nyomd meg az F9-et. A Bal és Jobb menüpontok azonosak és a műveletek a bal és a jobb panelre vonatkoznak.

A Bal és a Jobb panel közötti



váltáshoz nyomd meg a Tab billentyűt. Az Insert billentyű a fájlok kiválasztására/kijelölésére használatos. A kijelölt fájlok színe sárgára változik (az mc alapértelmezett színsémájában, de a színsémát meg lehet változtatni). Egy mappában lévő összes fájl kiválasztásához nyomd meg a „+”-t (ami általában shift 3) majd írd be egy „*”-ot az összes fájl kiválasztásához. A „-” megnyomásával az ellenkezőjét érhetjük el.

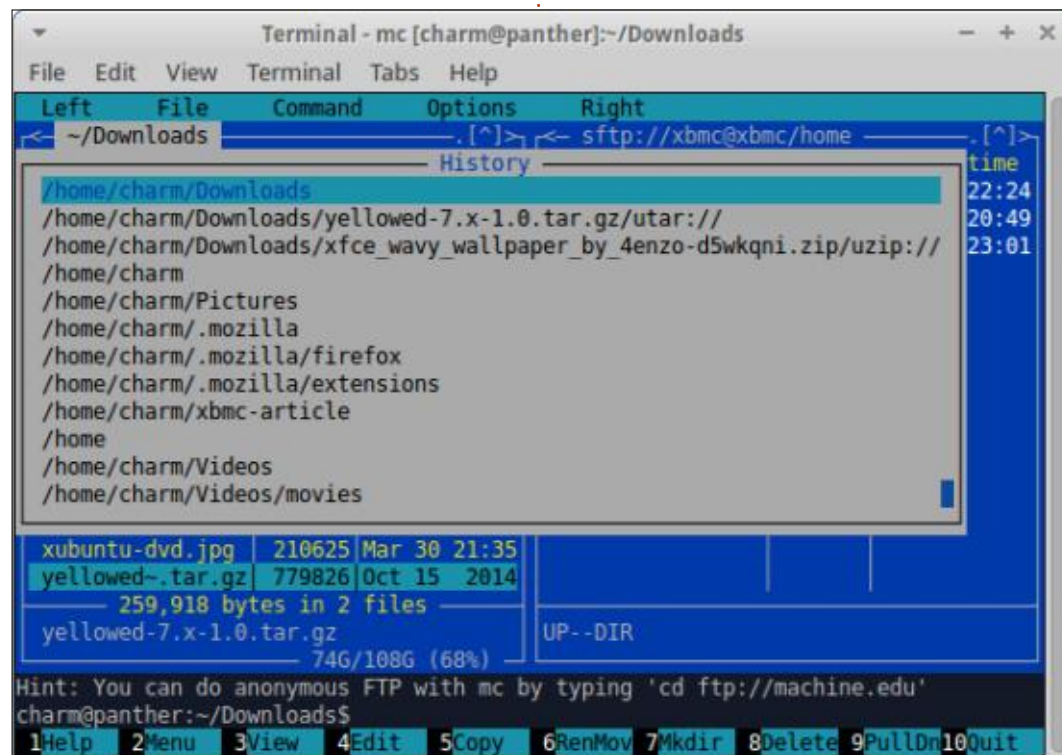
Egy tömörített fájlra állva az enter billentyűvel megtekinthetjük a tömörített fájl tartalmát. Az F5 billentyű az egyik panelről a másikra másolja a kijelölt fájlokat, míg az F6 áthelyezi őket. Ha egyetlen fájlra állunk, akkor az F5 és F6 a jelenleg kiválasztott fájlt másolja/helyezi át (fordított háttér). Egy új mappa létrehozásához nyomd meg az F7-et. Az F8 törli a kijelölt fájlokat vagy a pillanatnyilag kiválasztott fájlt. Végül az F4 billentyűvel szerkeszteni lehet azt a szöveges fájlt, amelyiken éppen állsz (választani lehet az ed, nano, mcedit vagy vim.tiny közül).

A bal és a jobb menüben lévő hasznosabb menüpontok a listázási mód, rendezési mód és az ftp/sftp linkek. A listázási mód néhány beál-

lítása: teljes fájllista, tömör fájllista, duplaszemes fájllista és felhasználó által meghatározott lista. A Midnight Commanderben a teljes fájllista az alapértelmezett. A legelső oszlopban a fájlok és mappák találhatóak, a következő oszlop a fájl méretét mutatja, amit a fájlok módosításának dátuma követ. A Midnight Commanderben sokféleképpen lehet rendezni: rendezetlen, név, verzió, kiterjesztés, méret, módosítás ideje, elérés ideje, metaadat módosítási ideje vagy inode. Ezek a beállítások tovább finomíthatók a futtathatók előre, kisbetű nagybetű számít és a fordított sor-

rend lehetőségekkel. Gyakran rendezek kiterjesztés szerint, így könnyen bejelölhetem (az insert billentyűvel) a hasonló fájlokat a törléshez (F8).

A panelek tetején van egy kisebb mint < és egy kalap ^ szimbólum. A kalap szimbólumra kattintva feljön a beírt útvonalak rövid előzménylistája. A kisebb mint szimbólum mellett található az aktuális mappa útvonala. A lenti példában a bal panel útvonala ~/Downloads, a jobb panelben pedig kapcsolódtam egy xbmc nevű gép /home mappájához az xbmc felhasználónévvel.



A Midnight Commander megkönnyíti a fájlok sftp-vel (secure ftp) való továbbítását valamely szerverre. Csak kattints a Bal vagy a Jobb menüre és válaszd az SFTP-t. Ezután add meg a gép nevét. Ha egy olyan géphez kapcsolódsz ahol eltérő felhasználónevet használsz, akkor ne felejtse el megadni a @ jel előtt. Tehát a fenti példában: xbmc@xbmc ahol xbmc a felhasználónév és a gépnév. Ha a felhasználónevem mondjuk charles azon a gépen ahova belépek, akkor ez charles@xbmc lenne. A Midnight Commander megkérdezi majd a jelszót és felcsatolja a távoli gép csatlakozási pontját.

Be is lehet gépelni az MC alján lévő harmadik panelbe: sftp felhasználónév@gépnév, de ez egy mappa felcsatolása helyett csak egy közönséges interaktív sftp munkamenetet indít.

Ha sokat adsz a kinézetre és nem tetszik a Midnight Commander alapértelmezett színe, akkor megváltoztathatod. Sajnos néhány dokumentáció, amit a Midnight Commander kinézetével kapcsolatban találtam, egyszerűen nem működött (a ~/.mc/ini fájl szerkesztésével). Ez abból eredhet, hogy a Midnight Commander weboldala

már több mint hat éve nem volt módosítva. Ami működött az a Puskás Zoltán blogján található leírás volt:

<https://sinustrom.info/2014/03/23/midnight-commander-dark-color-scheme/>

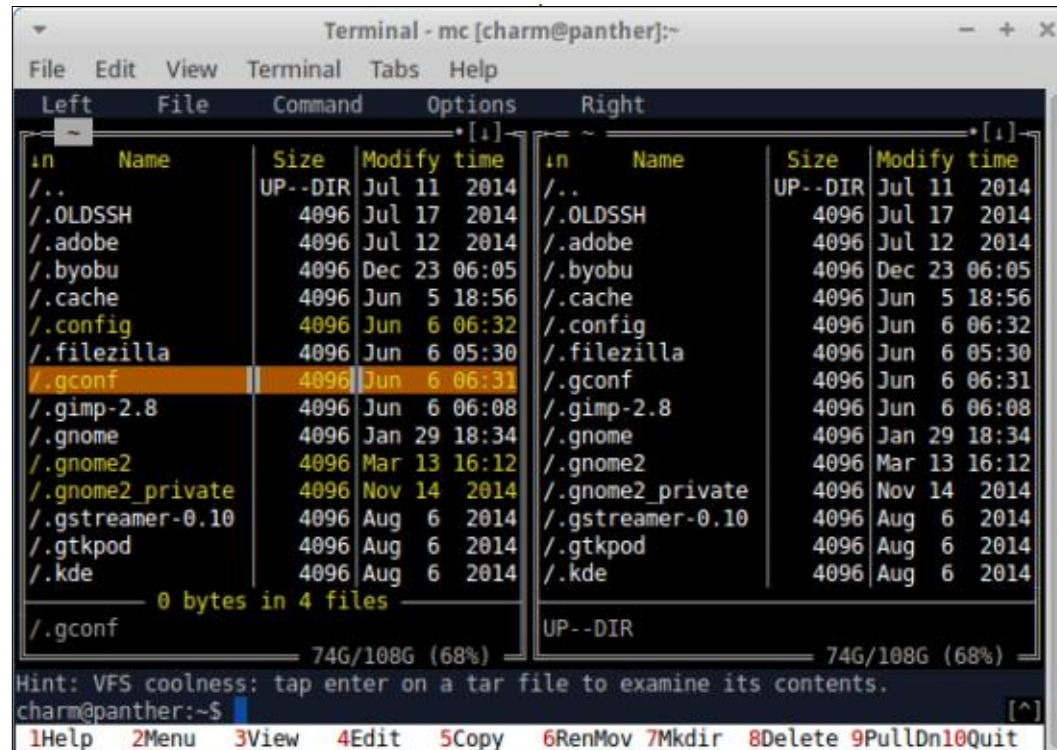
A leírás szerint kell egy akarmi .ini fájl a ~/.local/share/mc/skins mappába majd be kell állítani ezt az akarmi.ini fájl a ~/.config/mc/ini-ben (ini nélkül) ahol a változó neve skin. Egy példa:

`skin=akarmi`

Az akarmi.ini fájl különböző [szakasz]-okból áll, ami néhány dolgot határoz meg: kinézet neve, sor kinézete, a legalapvetőbb dolgok kinézete, dialógus ablak, hiba, fájl-kiemelés, menü, segítség, szerkesztő, nézőke és egy csomó más dolog.

Csak néhány alapvető dolgot érintettem azok közül, amire a Midnight Commander képes. Az MC visszaállítja a törölt fájlokat (parancs menü), összehasonlítja a fájlokat, mappákat, részleteket biztosít a fájlokról, megváltoztatja a fájlok engedélyeit és tulajdonosát és még sok egyéb más is.

Ha azon az állásponton vagy, hogy kell a grafikus felhasználói felületet de a konzol nyújtotta sebésséget sem veted meg, akkor a Midnight Commander egy kitűnő eszköz a számodra.



Charles az Instant XBMC szerzője és egy számítógépeket újrahasznosító project menedzsere. Amikor éppen nem PC-ket épít, és nem az embereket bátorítja a GNU/Linux használatára, olyankor egy blogot ír: charlesmccolm.com.



Ubuntu telefonok

Írta: Ronnie Tucker – Fordította: Jancsek Árpád

MÁJUS VÉGI FRISSÍTÉSEK:

Jelzések

- Most már az összes ikon egyszínű

Webböngésző

- Az alsó szegélyen csúsztatással előhozható tabs-nézet
- Új kezelői felület az adatvédelmi beállításoknak
- Továbbfejlesztett interakció és megjelenés a gyakran látogatott oldalakkal
- Keresési javaslatok kiemelése a címsorban
- Teljes képernyő módból kézmozdulattal is ki lehet lépni az alsó élen
- A nem biztonságos honlapok hangsúlyosabb megjelenítése
- Mentések és visszaállítások futtatása közötti könnyű navigálás
- Működő Window.close() kérések
- Észrevehető teljesítménybeli fejlesztések
- Privát böngészés
- Keresési javaslatok a címsorban

Névjegyek

- SIM kártyáról importálható névjegyek
- Új beállítások panel
- Továbbfejlesztett felhasználói

élmény első használat során, a névjegyek szinkronizálásakor, importálásakor

Üzenetküldő alkalmazás

- Csoportos csevegés

Toolkit v1.3

- A Qt 5.4 verziójára megtörtént a migrálás (<https://wiki.qt.io/New-Features-in-Qt-5.4>)
- A Toolkit 1.3 bemutatása
- Teljesen új ListItem, különleges tulajdonságokkal és nagy teljesítménnyel
- Újragondolt UbuntuShape a jobb teljesítményért
- Új, dedikált átlapolási alakzat (overlay shape), ami az új UbuntuShape architektúrára épül, és a kiterjesztett alakzat készítését hatékony átlapolási rendereléssel éri el
- Fejlesztett riasztási szolgáltatások
- Új szövegkezelő
- Optimalizált slider és folyamatjelző sáv
- PageStack header animációk a MainView 1.2-höz
- Újrakészített OrientationHelper
- Egyszerűsített és erőteljesebb animációs kód

Scope-ok

- Scope-címkézés. Ezzel az újonnan telepített scope-ok automatikusan összeállnak, ha a kezelője összeköti őket
- Jobb kulcsszó támogatás a „Ma”, „A közelben” és „Hírek” scope-okhoz
- Új és fejlesztett elrendezés a Hírek scope-hoz

Qt 5.4

- A Qt WebSockets bemutatása (a fejlesztők kérésére)
- Két új QML modul: Declarative State Machine, QML Models
- OpenGL ES 3.0/3.1 támogatás
- Több nyelvhez továbbfejlesztett betűtípus-támogatás
- QQuickRenderControl a frame-buffer objektumokba történő hatékony rendereléshez
- QStorageInfo
- Rengeteg teljesítménybeli fejlesztés és hibajavítások

A BQ kínálatában megjelent az Aquaris E5 HD Ubuntu Edition

A BQ és a Canonical közösen

jelentette be az Aquaris E5 HD Ubuntu Editiont, ami az év korábbi részében már sikeres Aquaris E4.5 Ubuntu Editiont követi a piacra lépéssel.

Az új eszköz pár ígéretes felszereltséggel érkezik, ilyen az 5 colos IPS HD kijelző, a 720x1280 pixeles HD felbontás és a 380cd/m² maximális fényerősség. Egy MediaTek négymagos Cortex A7 processzort kapott, ami max. 1,3GHz-n pörög, és van benne 16 GB belső tárhely és 1 GB RAM is. Ezeken kívül felszerelték egy 5 megapixeles előlapi és egy 13 megapixeles hátlapi, Larga lenscékkel és BSI szenzorral rendelkező kamerával. További megemlítendő tulajdonsága a dupla villanófény és a Full HD (1080p) videórögzítési lehetőség. Az Aquaris E5 Ubuntu Edition egy kártyafüggetlen, Dual SIM-es készülék.

A telefon 2015 június közepétől lesz megvásárolható az EU teljes területéről a BQ online áruházában (<http://store.bq.com/en/>), 199,9 eurós áron.





Az egyik legnehezebb dolog ezzel a kormányval kapcsolatban a „vásárlás” gombot megnyomni a weboldalán – tekintettel az árára.

A telepítés egyszerű, van egy USB csatlakozó a PC-hez, és egy csatlakozó a tolóerő-szabályzóhoz. KDE4 alatt és az X-Plane-ben nekem mindkettőt szabványos joystick/gamepad-nek ismerte fel, de a számos gomb és kontroll feladatainak meghatározása nem volt egyszerű.

A kormány és a tolóerő-szabályzó műanyag rögzítőkkal érkezik, melyek az asztalon tartják. Amint rögzítettük őket, normál használat mellett nem mozdulnak el, és nagyon robusztusnak tűnnek. Az egész egységen van húsz gomb vagy kapcsoló, egy joystick, három tolókar, kronográf gombok, és egy módkapcsoló – plusz a szokásos X/Y tengely a csűrőkormányhoz, és az emeléshez. Az X-Plane-ben, és még fontosabb, a Linuxban minden tengely, gomb és joystick konfigurálható a felhasználó igénye szerint.

A kormány az asztalom nagy ré-

szét elfoglalja, mert a monitoromhoz igazítottam, a jobb szimulációs élmény elérésének érdekében – egyik oldalon sem maradt sok hely a billentyűnek, és az egérnek. A gombok és kapcsolók érintése elég lágy, de határozottan kattannak aktiválás közben, van egy „módkapcsoló”, ami sajnos Linux alatt csak mint folyamatosan aktív gombként működik, én a külső/belső nézet

kapcsolására használtam – más haszna nem volt.

A csűrőkormány és emelő tengely nem ragad egyáltalán, egy kis ugrással visszapattan a semleges pozícióba, nem érződik nehéznek, vagy merevnek. Elég jól reagál szimuláció közben, ahogy elhagyja a nulla zónát, körülbelül 5 fok balra, vagy jobbra, körülbelül 1 cm nyo-

más vagy húzás. A repülőgépben egy kicsit lassan reagál, de ez lehet az időjárás miatt, vagy amiatt, hogy ritkán használok kormányt a joystick helyett.

A kormány elején van egy kronográf, Linuxban az óra funkció nem működik, de az időzítő igen és ez a fontos!

A tolóerő-szabályzón három kar van, melyek műanyagból készültek, de nagyon szilárd érzetűk van és a feladatra bőven megfelelnek. Mindegyikbe beépítettek egy kapcsolót a nulla pont alatt, mely aktiválhat egy fordított tolást, vagy motorleállítást. Minden kar tetején van egy levehető színes gomb melyekkel személyre szabhatjuk az egységet – ha venni akarunk egy második tolóerő-szabályzót vagy csak nem tetszik a sorrendjük. Az egység elején, az alján van pár háromállásos kapcsoló, minden karnál egy-egy – hasznosak olyan dolgokra, mint szárnyvezérlés és billentés. A tolóerő-szabályzó, amit a kormányval kapunk, nem rendelkezik USB-s csatlakozóval (mint az önálló verzió), hanem PS/2



csatlakozó van rajta, amit a fő egység oldalába csatlakoztatunk – így egy USB port felszabadul.

A kormány házán van három USB-csatlakozó, melyek azonnal működnek, de sok kísérletezgetés után úgy találtam, haszontalanok – kellene hozzájuk egy 5V-os táp, hogy elég áramot szolgáltatassanak a Saitek rádióhoz, a kapcsolóhoz és a multikijelző működéséhez és bármilyen adaptert próbáltam, egyik sem passzolt mert egy bicskával el kellett távolítanom pár keretet a csatlakozóról – ezáltal a kábel hosszabb lett. Ahogy ezzel végeztem, a hub tökéletesen működött, köszönhetően egy gyors kirándulásnak a helyi műszaki boltba.

Az ár változó lehet, 100 £-tól 140 £ felett, de a Google jó barátod! – ha úgy döntesz, belevágysz és megveszed!

Hasznos megjegyzés, a kormányt pedállal kiegészítve használhatod az Euro Truck Simulator 2-höz, vagy más autós szimulátorhoz.

Saitek:
<http://www.saitek.com/uk/prod/yoke.html>

Flight store:
<http://bit.ly/1tzFuTn>

Maplin PSU:
<http://bit.ly/1tliGGI>

A CH Pro Pedalst azért hívják így, mert ez egy tényleg professzionális hardver. Egy kicsit (jobb szavak híján) szolidnak, és nehézkesnek tűnik – nem olyan díszes külsejű, mint a Saitek féle – de tartósnak és jól megépítettnek tűnik – Mexikóból.



Ezt nem csak repüléshez építették. Két műanyag „dudorral” érkezik, melyeket a pedálok útjába lehet helyezni, megakadályozva, hogy átforduljon, így a fennmaradó útján hagyományos autós pedálként funkcionál.

A pedálhoz nem jár driver, ezért HID-ként (Human Interface Device) kell, hogy a gép felismerje. Sajnos, míg a KDE felismerte és működött, addig az X-Plane nem. Hála Istennek, ez könnyen javítható. A terminálban futtassuk a parancsot:

```
sudo gedit  
/etc/udev/rules.d/99-X-  
plane.rules
```

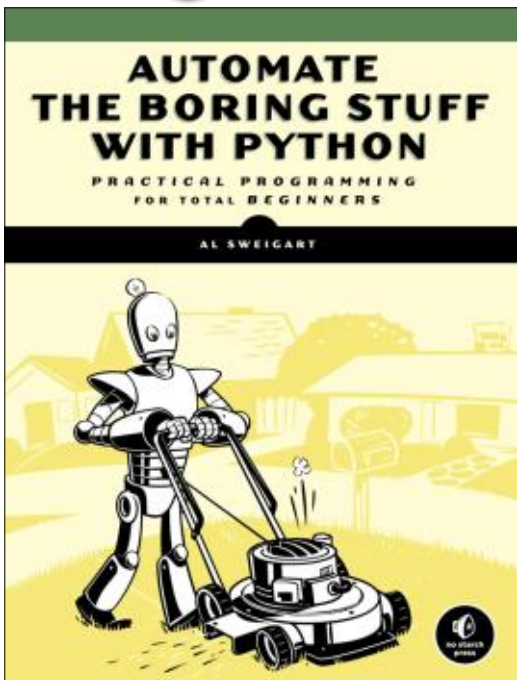
majd gépeljük be a következő szöveget (egy sorban)

```
KERNEL=="event*", ATTRS{id-  
Product}=="00f2", ATTRS{id-  
Vendor}=="068e", MODE="0666"
```

Ezután mentsük, és indítsuk újra vagy indítsuk újra az udevet és az X-Plane már felismeri a pedált.

Szóval, vezess vagy repülj, ez egy csodálatos pedál és kapja majd az ütezt minden értelemben.

<http://www.chproducts.com/Pro-Pedals-v13-d-716.html>



Automate the Boring Stuff with Python: Practical Programming for Total Beginners
Írta: Al Sweigart

Április 2015, 504 pp.
ISBN: 978-1-59327-599-0

Ha a könyv célközönségébe tartozol (nem vagy programozó, de érdekel a dolog és szeretnél tanulni a programozást vidámmá és hasznossá tennéd az életedben), akkor ez a könyv segít elérni ezt a célt.

A szerző a könyvét egy egyszerű és hatékony, valós példával indítja, majd tovább lép, hogy bemutassa és megtanítsa a programozási szaknyelv alapjait és fogalmait. Majd arra is rávezet, hogy hogyan építs hasznos programokat a Python programozási nyelv segítségével. A könyvnek két fő része van: „Python programozási alapok” és „Feladatok automatizálása”, hozzávetőleg egyharmad illetve kétharmad arányban.

A feladatok és a példaprogramok a Python 3 segítségével vannak bemutatva, ezért ezeket nem kellene a korábbi, Python 2 verzióval használni, mert elképzelhető, hogy nem fognak rendesen működni.

A Feladatok automatizálása részben speciális feladatok programozásán és a feladatok programozási folyamatán van végigvezetve az olvasó. Minden fejezet egy sor gyakorlati kérdéssel ér véget (mellékelve a megoldás is), hogy az olvasó nyomon tudja követni a saját haladását és, hogy mit értett meg belőle, ahogy halad előre az olva-

sásban. A feladatok (nem teljes) listája a következő:

- Fájlok olvasás és írás
- Hibakeresés
- Webes adatkinyerés
- Együttműködni Excel-fájlokkal
- Együttműködni PDF- és Word-fájlokkal
- Együttműködni CSV-fájlokkal és JSON adatokkal
- Email és szöveges üzenetek küldése
- Képek kezelése
- És sok más...

Ez egy „felhasználóbarát” könyv, nem úgy, mint néhány másik a programozási témában. A programozás alapjai és a példák tisztán és érthetően vannak megmagyarázva. A könyv 450 oldalból áll – rengeteg, de nagyon jól bemutatott tanulnivalóval, hogy megbarátkozzon vele az ember.

Mint olyan valaki, aki belefér a könyv célközönségének a keretébe, öt csillagot adok a könyvnek és ajánlom azoknak, akik meg szeretnék tanulni, hogy hogyan használják a programozást Pythonban, azért, hogy néhány mindennapi kihívásukat megoldják.

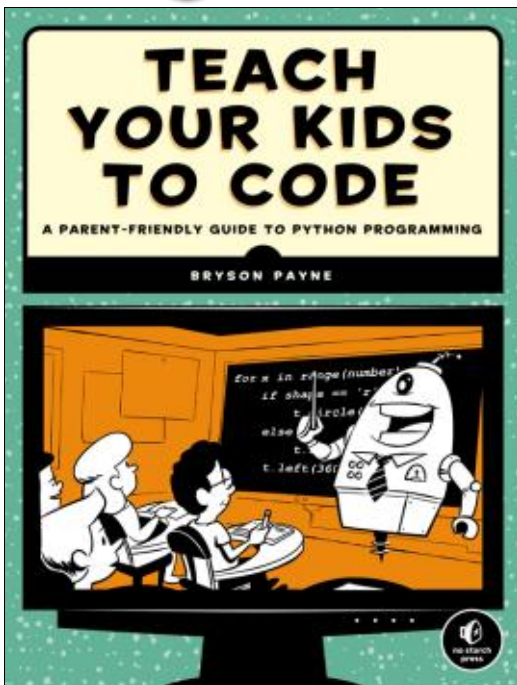
Tartalomjegyzék:

Introduction
Part I: Python Programming Basics
Chapter 1: Python Basics
Chapter 2: Flow Control
Chapter 3: Functions
Chapter 4: Lists
Chapter 5: Dictionaries and Structuring Data
Chapter 6: Manipulating Strings
Part II: Automating Tasks
Chapter 7: Pattern Matching with Regular Expressions
Chapter 8: Reading and Writing Files
Chapter 9: Organizing Files
Chapter 10: Debugging
Chapter 11: Web Scraping
Chapter 12: Working with Excel Spreadsheets
Chapter 13: Working with PDF and Word Documents
Chapter 14: Working with CSV Files and JSON Data
Chapter 15: Keeping Time, Scheduling Tasks, and Launching Programs
Chapter 16: Sending Email and Text Messages
Chapter 17: Manipulating Images
Chapter 18: Controlling the Keyboard and Mouse with GUI Animation
A: Installing Third-Party Modules
B: Running Programs
C: Answers to the Practice Questions



Jim Dyer egy nyugdíjas vegyészmérnök, aki éveken keresztül DOS-t, Macintosh-t és Windowst használt, és most, szerencsére, Ubuntu 14.04 felhasználó.





Teach Your Kids to Code: A Parent-Friendly Guide to Python Programming

Írta: Bryson Payne

Kiadó: No Starch Press

ISBN-10: 1-59327-614-1

Oldalszám: 336

Gondoltál valaha arra, hogy létrehozz egy iskola utáni programozói klubot az iskoládban? Vagy csak szeretnéd programozásra oktatni gyerekedet, miközben te magad is tanulsz. Talán egy olyan felnőtt vagy, aki egy gyengéd ismer-

tetőt keres a számítógépes programozás világába. Hol kezded? Már nézegetted a könyvesboltban a könyveket, de nem vagy biztos benne, melyik nyelvvel kezdj C, C#, C++, Python, Java vagy más nyelvvel. Az egyik lehetséges kiindulópont a tanulóid utazásához a számítógépes programozásba a Tanítsd a gyerekeidet kódolásra, Bryson Payne tollából. Könyvében Dr. Payne nagyon módszeresen közelít a programozáshoz. Nem csak a Pythont tanítja, de a módszereket is, melyeket a programok fejlesztéséhez használnak – amiket bármelyik programnyelvhez használhatsz. Nem kell aggódnod, hogy nem értesz a kódoláshoz. A könyv a tanuljunk együtt alapelvre épül. Szórakoztatóan és érthetően adja elő mind a tanulóid, mind a te részedre.

Dr. Payne azzal kezdi könyvét, hogy megindokolja, miért oktasd a gyerekeket kódolásra. Míg a programozás egy olyan készség, melyet később használhatnak az életben, a kódolás egy szórakoztató mód a problémamegoldás tanulására. Dr. Payne túlmegy azon, hogy a kódokat átmásold a könyvből, és

megismerteti a gyerekeket a program-algoritmusok fejlesztéséhez szükséges gondolkodásmóddal. A könyv egy, a programozásban kezdők számára írt könyv.

Minden fejezet egy új témát mutat be. Dr. Payne végigvezet az új program létrehozásához szükséges matematikán és logikán. Megosztja a gondolatfolyamatot, amit a végső kód megalkotásához használ. Egy program-algoritmus megalkotásához szükséges képesség az egyik kulcsa a kódolásnak. A folyamaton végighaladni segít a problémamegoldó képesség fejlesztésében. Dr. Payne ezután prezentálja a végeredményt, melybe be tudsz lépni, menteni, és a saját gépeden tudod futtatni. A problémamegoldó képesség értelmének további fejlesztéséhez Dr. Payne bemutat pár lehetséges trükköt, vagy változtatást, melyeket végrehajthatsz. Ezeket nem mindig magyarázza el, hanem rád hagyja a megoldást. Minden fejezet két-három kihívással végződik. Megismétlem, ezek a problémamegoldó képesség javítására szolgálnak, valamint felméri, mennyire sajátítottad el az ismeret-

anyagot. Megtalálod a rejtvények, kihívások megoldásait, ha letöltöd a kódfájlokat a könyv weboldaláról.

A kódolás olyan alacsony szinten kezdődik, ahogy az elvárható. Fokozatosan ad hozzá új adattípusokat és programozói koncepciókat. Minden alkalommal, ahogy egy új adattípust, vagy egy új koncepciót bemutat, elmagyarázza mi is az, és hogyan kell használni. Lépésről lépésre építkezik az eddig tanultakra. A későbbi fejezetekben, ahogy a kódblokkok egyre hosszabbakká válnak, feldarabolva magyarázza el a kódokat, majd a végén összerakja. A könyv végére kifejlesztesz két teljesen működőképes arkade stílusú játékot.

Dr. Payne beszél a legalapvetőbb Python típusokról és eszközökről, beleértve az osztályok bemutatását is. Ahogy használja őket, leírja a funkcióikat, és használatukat, két eset kivételével:

Az egész könyvben tuple adattípust használ, de nem magyarázza el, mik is ezek.

Egy másik példában a list comprehensiont használja, és bár elmagyarázza a kódot, magyarázata alapján nem vagyok biztos benne, hogy magamtól tudnám-e lemásolni.

Ezek egyike sem rontja a könyv értékét. Annyi jó dolog van benne, hogy két ilyen kis apró vétség miatt kár lenne kidobni.

A könyv jó kezdés lenne egy kódoló klubnak vagy egy gyerekeknek való komputerprogramozó szakkör részére. Az egész könyvben teknős-grafikákat és Pygame-et használ a programokhoz. Ezzel a kettővel nagyon vizuális lesz a tanulás, és ez nagy segítség a gyerekek tanításában. Általános iskolai szinten tartja a nyelvezetet, és ha komputeres vagy programozói zsargont használ, elmagyarázza a jelentésüket. Minden új kódsort úgy részletez, hogy a tanuló újrahasznosíthassa egy másik programban. Valójában az egész könyvben újrahasznosítja és kibővíti a kódokat. Dr. Payne nem csak elmagyarázza, mi történik a kódban, de keresztül vezeti az olvasót az algoritmus alkotásának folyamatán, mely a végeredményhez vezet.

A könyv nem csak gyerekeknek szól. A programozás irányába érdeklődő felnőttek, vagy akik úgy gondolják, hogy érdekes lehet, használhatják ezt a könyvet bevezetésképpen a számítógépprogramozásba. Nem főiskolai szintű anyag, de felkészíthet téged magasabb szintű osztályokra.

A függelékben részletes információt találsz a Python és a Pygame telepítéséről Windowsra, Linuxra és Macre, és egy rövid lelkét is a modulok létrehozásáról. A könyvben szereplő kód a Python 3.2 32 bites verzióján alapul. 32 bites verzió kell a Pygame használatához. Mivel az Ubuntu-ban az alap Python a 2.7-es verzió, ezért először telepítened kell a 3.2-t a Szoftverközpontból. A függelékben található utasítások alapján képes voltam a Python és a Pygame telepítésére, kubuntus és windowsos gépekre. Nincs Mac gépem a telepítés teszteléséhez. A modulok létrehozását taglaló függelék kitűnő extraként szolgál, melynek segítségével elsajátítható az újrahasznosítható kódok készítése.

Nem tudsz kódolni, de a gyerekeidnek vagy tanulóidnak szüksége lehet rá? A Tanítsd a gyere-

keidet kódolásra című könyvet neked írták. Dr. Payne végigvezet a folyamaton. Bátorítja az együtt tanulás folyamatát. A könyvben minden lépéssel tanulsz valami újat és segít megérteni egy program létrehozásának folyamatát. A teknős-grafika és a Pygame használatával a programozás inkább szórakoztató, mint tudományos lesz. Együtt, gyermekeid, tanulóid és te megtanuljátok a kódolás mulatságát.



Elmer Perry számítógép felhasználói és programozói múltja tartalmaz egy Apple][E-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.

Tartalomjegyzék

Introduction:

What Is Coding and Why Is It Good for Your Kids?

Chapter 1: Python Basics: Get to Know Your Environment

Chapter 2: Turtle Graphics: Drawing with Python

Chapter 3: Numbers and Variables: Python Does the Math

Chapter 4: Loops Are Fun (You Can Say That Again)

Chapter 5: Conditions (What If?)

Chapter 6: Random Fun and Games: Go Ahead, Take a Chance!

Chapter 7: Functions: There's a Name for That

Chapter 8: Timers and Animation: What Would Disney Do?

Chapter 9: User Interaction: Get into the Game

Chapter 10: Game Programming: Coding for Fun

Appendix A: Python Setup for Windows, Mac, and Linux

Appendix B: Pygame Setup for Windows, Mac, and Linux

Appendix C: Building Your Own Modules

Glossary

Index

Able2Extract PDF Converter 9

All-in-one PDF solution

- ✓ Convert PDFs to Microsoft Word, Excel, PowerPoint, Text, Images, OpenOffice and more with precision.
- ✓ The most accurate converter for PDF tables to spreadsheet format.
- ✓ Generate industry standard PDFs with powerful PDF creations options.
- ✓ Protect and Secure your PDFs.
- ✓ Resize, rescale, delete and move pages inside PDF.

Works with:



Ubuntu



Fedora



@able2extract



www.investintech.com

 **INVESTINTECH.COM**
PDF SOLUTIONS



Az én történetem

Írta: Roland Hunt – Fordította: Molnár Tibor

Teljes átállás Linuxra

Az utolsó cikk, amit írtam, az a duál-boot-os Windows 8.1 Pro/Ubuntu 15.04 laptopom és az Acer Chromebook beállításáról szólt. Nos, azóta átálltam egy, csak Kubuntut futtató laptop és Acer Chromebook kombinációra, az egyedüliként Windowst futtató számítógépemmel, ami egy HP Stream 7 Windows 8.1 tablet.

Egyszer kipróbáltam az Arch Linuxot a laptopon, ami azzal járt, hogy a délután java részét az Arch Linux telepítésével és konfigurálásával töltöttem, és hasogató fejféjással, illetve befejezetlen telepítéssel végződött. Ekkor döntöttem el, hogy kipróbálom a Netrunner éppen megjelenő kiadását, mert az Arch az alapja és tényleg látni szerettem volna, milyen az Arch, mivel az OpenSuse-on, Fedorán, és Ubuntu kívül mást még nem próbáltam. Lényegesen könnyebb volt telepíteni, de így sem sikerült.

Ekkor határoztam el, hogy megnézem az Ubuntu Studio 15.04-et. Bár az Ubuntu Studio egészében nagyon polírozott, az XFCE asztal nem tűnt annyira polírozottnak,

mint más asztali környezet. A jelenlegi asztali környezetek közül a KDE Plasma 5.3 tűnik a legpolírozottabbnak, másodikként a Unity, harmadikként a Gnome jön.

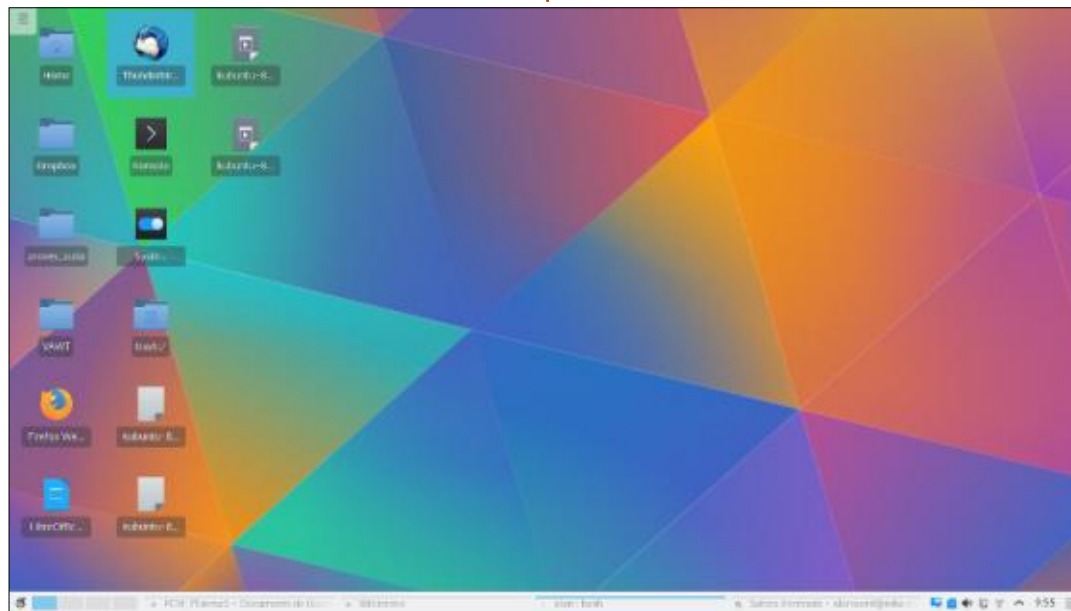
De a KDE asztal valami furcsa hibájának következtében a kép vibrál a laptopom kijelzőjén és külső monitorra csatlakoztatva is. Meglátom, együtt tudok-e élni a KDE Plasma 5.2 különös hibájával, vagy térjek vissza az Ubuntu Studióra – az alatt a kis idő alatt, amíg használtam, nem volt gondom a kijelzővel. Ez lehet az Ubuntu által használt alacsony késleltetésű ker-

nel és az XFCE, a KDE-hez képest, alacsony memóriahasználata miatt.

Szerencsére megvan az Acer C720 Chromebookom, a Gentoo-alapú Chrome OS-szel, amit használhatok míg eldöntöm mit tegyek a fő Linux laptopommal, de valószínűleg egy újabb cikk tárgya lesz kalandom a Linuxszal, ha már eldöntöttem, ragaszkodom a Kubuntu 15.04-hez, vagy átváltok az Ubuntu Studio 15.04-re. De amíg eldöntöm, melyik utat választom, addig valószínűleg letöltöm az Ubuntu Studio 15.04 ISO-t, mert csak egy 32 GB-os SD kártyára telepítettem az

Ubuntu Studiót, amikor kutyaftában kipróbáltam, aztán újra használtam a Kubuntu 15.04-hez.

Mivel próbálok Youtube tartalmakat összehozni, és a jövőben még többet is, így az Ubuntu Studio jó ötletnek tűnik.





LTS FRISÍTÉSEK

Ubuntu használó vagyok már a 9.04 óta. Az LTS verziókhoz ragaszkodom. Amúgy az egyik dolog, ami a legjobban idegesít az, hogy a hosszú távon támogatott verziók szoftverközpontja általában nem tartja a lépést a szoftverfrissítésekkel az olyan programokhoz, mint a GIMP, az Audacity, a Digikam, a Libre Office, stb. Ezek gyakran nagyon fontos frissítések, amire nem kellene három évet várnunk. Néha máshonnan is be lehet szerezni a frissítéseket, keresnünk kell, és hozzá kell adnunk egy PPA-t, hogy megkapjuk őket, mert a Canonical nem adja hozzá a Szoftverközpont-hoz. Van valami módja, hogy meggyőzzük a felelősöket, ezeket a programokat is frissítsék az LTS verziókban? Például az Audacity most a 2.1.0 verziónál tart. A Szoftverközpontban még a 2.0.5-nél. A Digikam jelenlegi verziója a 4.9, ezalatt a Szoftverközpontban a 3.5.

Jerry Reed

EPUB FONTOK

Fel szeretném hívni a figyelmeteket egy dologra – a magazin ePub verziójának valamilyen technikai problémája van, mert mobiltelefonon nem lehet állítani a betűméretet. Normálisan, ePub dokumentumok olvasására Androidon az FBReadert használok, így azt gondoltam, hogy ez az applikáció hibája. Megerősíthetem, a betűmérettel kapcsolatos hiba két másik Androidos app-ban is jelen van, ami kizárja, hogy az FBReader lenne a hibás.

Jan Henkins

Brian válasza: *megvizsgálva az ePub-okat, ezekben a betűméret nincs zárolva.*

Ahogy azt valószínűleg tudod, a zoom nem működik a képeknél vagy a szövegeknél az ePub-okban, a legtöbb készüléken. Az egyetlen módja a zoomszerű hatás elérésének a szövegben, a betűméret változtatása.

Android telefonokon ez a sajá-

tosság néha megáll a legkülönbözőbb ePub olvasót tartalmazó appokban. Tudomásom szerint, csak egy módon lehet ismételt működésre bírni, a telefon ki-bekapcsolásával.



100. FCM FELMÉRÉS

A kérdés:

Melyik a legkedvesebb és leggyülöltebb változat és kiadás a számodra?

Töltsd ki a felmérést, és az eredményt megjelentetjük a 100. kiadásban.

<http://goo.gl/DPt2q0>

**Már nem aktuális a kérés!
(A magyar fordítócsapat.)**

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, teszteket, vagy bármit. Még az olyan egyszerű dolgok, mint egy levél, vagy egy képernyőkép is segít megtölteni a magazint.

Az irányelveinkről a „**Hogyan írjunk a Full Circle-be**” oldalon olvashattok. Ha betartjátok ezeket, garantált a siker.

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

MÉG TÖBB L^AT_EX

Szeretném megköszönni, hogy elfogadtad javaslatomat a TexStudióval kapcsolatban. Valóban van pár király jellemzője és azt hiszem sok olvasó egyetért ezzel.

Figyelembe véve a ShareLaTeX-re vonatkozó javaslatot, lenne még javaslatom, remélem tetszik nektek:

- Ahogy említetted, a ShareLaTeX ingyenes fiókjaiban nagyon korlátozott lehetőségek vannak. Amúgy, megvan a lehetőséged, hogy egy professzionális tervvel egyenértékű terved legyen azáltal, hogy embereket hívsz meg: nézd meg ezt a linket:

<https://www.sharelatex.com/user/bonus>

- Amikor a közös munka jön szóba a LaTeX-ben, én csak a ShareLaTeX-et használom, de pár kollégám az Overleaf-et használja (<https://www.overleaf.com/>), ami még a ShareLatex-nél is komplettebbnek tűnik. Talán, hasznos lenne ezt is megemlíteni az olvasóknak.

Tiago Azevedo

John válasza: Köszönjük leveled. A LaTeX által nyújtott online szolgáltatások önmagukban megérnek egy teljes cikket. Tervezem is, hogy írok egy cikket, rögtön azután, hogy sikerült teljesen kiismernem magam benne. Vagy, ha valaki addig üt, míg meg nem írom, ez is megteszi.

Nem tudok a LaTeX-nek jobb ajánlólevelet elképzelni mint azt, hogy az akadémiai intézmények megvásárolták a LaTeX online szolgáltatásait. Van ott valami, amiről mi nem tudunk? Nem tagadhatjuk a fontosságát annak a javított képességnek, melynek a segítségével tudósok közösen dolgozhatnak a LaTeX online szolgáltatásaival.

Ha már szóba került, van egy új LaTeX online szolgáltatás, a Simple LaTeX: <http://www.simplelatex.com/>. Úgy csinálták meg, hogy e-mailben tudunk egymásnak küldeni LaTeX snippeteket. Nem egy rossz hely, hogy tesztelj pár LaTeX kódot.

Ha már a LaTeX témánál tartunk, néha van egy kis gond a TexStudio ikonjaival. Ha az ikonok nem tűnnek fel a TexStudio menüsorában, ez megjavítja a problémát:

```
sudo apt-get install libqt4-svg
```


Tuxidermy



WAIT. WHAT'S THIS? SMELLS LIKE WET...



DOG!!!

GRRRRRRRRRR

SURPRISE, MY LITTLE PENGUIN FRIEND. THIS IS MY NEW HELL HOUND



I'M TIRED OF BEING BOTHERED BY YOU AND YOUR SO CALLED "FREE WORLD", SO I'VE BUILT ROVER HERE TO TAKE CARE OF YOU.

GET OUT OF MY HOUSE, OR ELSE!

OR ELSE WHAT, MIDGET? OR ELSE YOU'LL BLEED ALL OVER MY PET?



WELL, YOU'VE BEEN WARNED.



DO YOUR WORST!

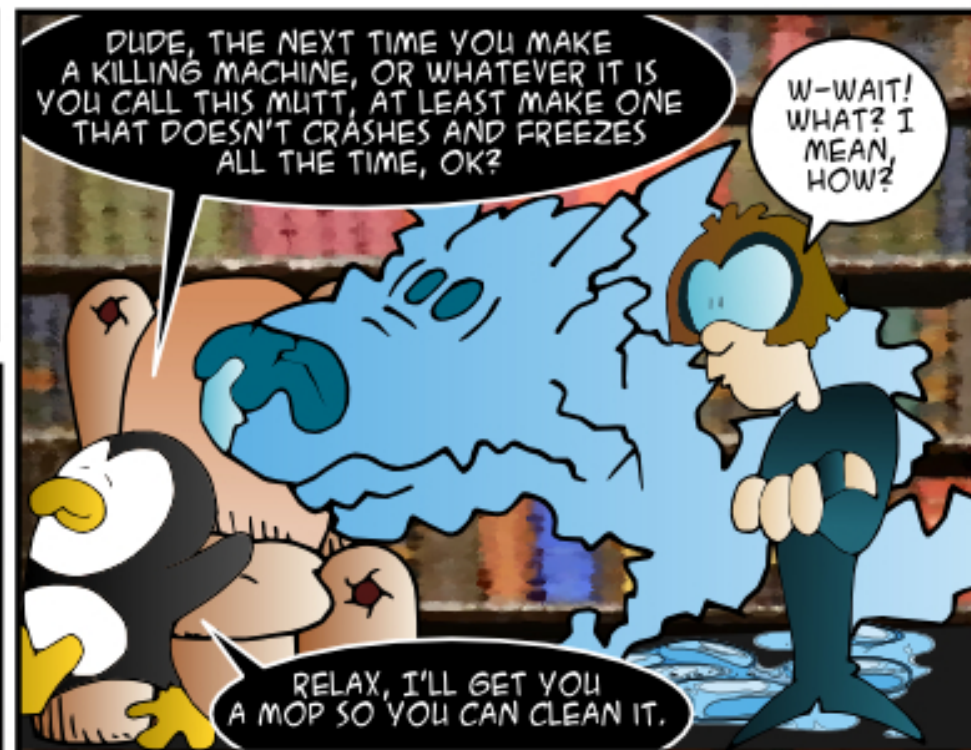


OK.

PING
CRASH!



NO!! STOP!!!



DUDE, THE NEXT TIME YOU MAKE A KILLING MACHINE, OR WHATEVER IT IS YOU CALL THIS MUTT, AT LEAST MAKE ONE THAT DOESN'T CRASHES AND FREEZES ALL THE TIME, OK?

W-WAIT! WHAT? I MEAN, HOW?

RELAX, I'LL GET YOU A MOP SO YOU CAN CLEAN IT.



K Hogyan tudom a vendég munkamenetet eltüntetni az Ubuntu való bejelentkezésnél?

V Futtasd ezt:

```
gksudo gedit
/usr/share/lightdm/lightdm.conf.d/50-ubuntu.conf
```

Majd add a szöveg végére ezt:

```
allow-guest=false
```

Mentsd és lépj ki.

K Úgy hallottam, hogy a Skype elérhető Ubuntu alatt is. Hogyan tudom telepíteni?

V (Köszönet **craig10x**-nek az Ubuntu Forums-ról) A Szoftver és Frissítésekben, az Egyéb Szoftver fül alatt ki kell pipálnod az első két jelölőnégyzetet, ahol az áll, hogy Canonical Partnerek... Majd bezáráskor frissítésre fog kérni a program. Ezek után az Ubuntu Szoftverekben rákereshetsz a Skype-ra... és telepítheted is.

K Indításkor ezzel az üzenettel találom szemben magam: „ACPI PCC probe failed starting version 219”.

V Ne is vegyél tudomást róla, ez csak egy figyelmeztetés.

K Szeretnék egy szerveralapú projektmenedzsment rendszert beüzemeltetni, ahol a kliensek feladatokat tudnának kiosztani nekem, és ahol mindannyian tudnánk a feladatok állapotát látni.

V (Köszönet **tglati4**-nek az Ubuntu Forums-ról) Trackszet használtam erre a feladatra: getontracks.org

K Hogyan láthatom a hálózatom jelenlegi beállításait?

V Add ki ezt a parancsot:

```
ifconfig -a
```

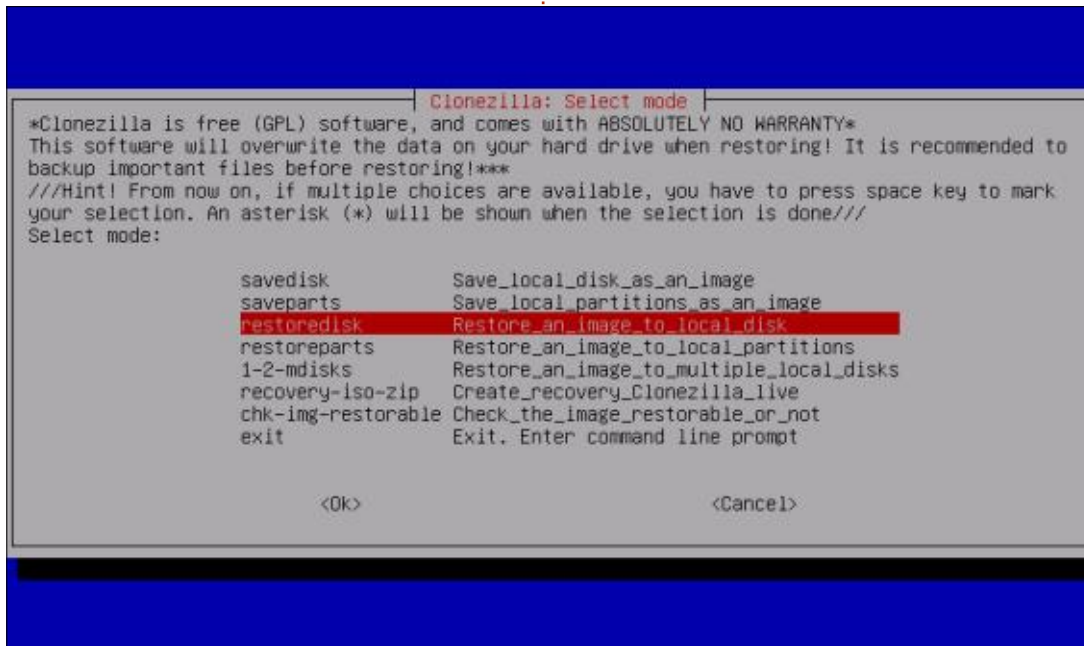
K Windows 7 és Ubuntu 14.04 van a gépemen. Tervezem, hogy amikor elérhető lesz a Windows 10, frissíteni fogom a Windows rendszeremet. Valós az a veszély, hogy el fogok valamit veszíteni a rendszerereimről?

V Minden frissítésben benne van az is, hogy problémák merülhetnek fel. Azt javaslom, hogy készíts egy külső tárolóra teljes backupot. Windowsra telepítsd a Macrium Reflect Free-t, és a Windows partícióról (vagy partícióiról) készíts egy lemezképet a külső tá-

rolóra. Készíts egy Macrium helyreállító DVD-t. Csatold a lemezképet, és győződj meg, hogy a legutóbbi fájlaid láthatóak-e.

Az Ubuntu-n használd a Clonezilla lemezkép készítésére. Legyél biztos abban, hogy van kéznél egy Ubuntu Live CD vagy USB.

Olvass a Boot Repair után a közösségi dokumentációkban. Akár készpénznek is veheted, hogy a Windows frissítés le fogja törölni a GRUB-ot.



AZ ASKUBUNTU LEGJOBB KÉRDÉSEI

* Parancs, mely olyan fájlokat talál meg, melyek csak a fájlnevek töredékével vannak megkeresve
<http://goo.gl/Esv41n>

* Probléma a fájlnevekben található szóközzel
<http://goo.gl/zzVsc>

* Hogyan töröljünk ki minden fájlt egy mappából, kivéve egy előre meghatározottat
<http://goo.gl/lXj7y7>

* Terminál „rejtőzködő mód”?
<http://goo.gl/tppzZe>

* Hogyan tudom véglegesen megváltoztatni az ablakcímet?
<http://goo.gl/HstaCR>

* C++ program automatikus futtatása USB meghajtók elérésére, akkor amikor a meghajtót csatlakoztatjuk
<http://goo.gl/RygG6z>

* Csak a MAC-cím megjelenítése az ifconfig -a parancs futtatásakor
<http://goo.gl/JOdPwM>

* Miért szolgáltatja az Ubuntu a Multiverse tárolót?
<http://goo.gl/q6nGam>

* Hogyan lehet áram alatt hagyni az USB portot a gép lekapcsolása után, hogy a telefont tölteni tudjuk?
<http://goo.gl/dvCKXC>

TIPPEK ÉS TRÜKKÖK



Eltávolítás?

Meglepően sok kérdés jön azzal kapcsolatban, hogy hogyan távolítsuk el az Ubuntut. Az egyszerű válasz az, hogy nem szükséges letörölni az Ubuntut, csak futtasd a Gpartedet egy telepítési adathordozóról, és töröld le a partíciót.

Sajnos sok esetben, mikor dual boot van a gépünkön, ez nem jó megoldás. Ha a GRUB lett a Boot Manager, akkor több mint valószínű, hogy rá kell keresni a „change grub defaults”-ra a Google-ben. Kövesd az Askubuntun talált utasításokat, hogy megváltoztasd az alapértelmezett Ubuntut. Majd futtatthatsz a Gpartedet, vagy a Windows partíciónálót.

Más megközelítés lehet, hogy kijavítsd, az, hogy újra telepíted a rendszert vagy telepítesz egyéb más rendszert, bármi is okozta az eltávolítási szándékot. A KDE túl nagy megterhelés volt a régi gépnek? Próbáld ki az Xubuntut.



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



Biztonság

Írta: Oscar Rivera – Fordította: Takács László

Körülbelül egy éve történt, hogy csúnyán elhalálozott a TrueCrypt titkosító szoftver. A TrueCrypt éveken át vitathatlanul az azonnal titkosító programok királya volt. Átlagos felhasználók, hackerek, kémek és még különböző kormányzatok is használták, sőt arra támaszkodtak, hogy a benne tárolt érzékeny, bizalmas információk rejtve és biztonságban vannak. Tehát nem meglepő, hogy mikor 2014 májusában a TrueCrypt Foundation bejelentette, hogy a TrueCrypt fejlesztése leállt és se karbantartás, se támogatás nincs többé hozzá, a bolygó minden pontján mozgolódás támadt és az emberek elkezdtek olyan alternatív megoldások után kutatni, melyek teljesítik a titkosítással szembeni elvárásukat. Mi itt a Full Circle magazinnál mindent megteszünk azért, hogy a különböző alternatív adattitkosítási megoldásokról tájékoztassuk az olvasóinkat. A 87-es FCM kiadásban Iain McKeand hasznos, Linux felhasználóknak elérhető CLI alkalmazásokat mutatott be. Mi most meg szeretnénk ismertetni veletek a VeraCryptet, ami egy nyílt forrású TrueCrypt reinkarnáció. Ha hozzám ha-

sonlóan te is hiányolsz egy grafikus felületű, multiplatform titkosítási megoldást, akkor a VeraCrypt pontosan az, amit keresel. Habár ott-hon Ubuntut használok, a munkahelyemen nem adatott meg a Linux használatának luxusa. Valójában Mac OS X és Windows is van a mun-

kahelyen. Ezért is fontos számomra a multiplatformitás.

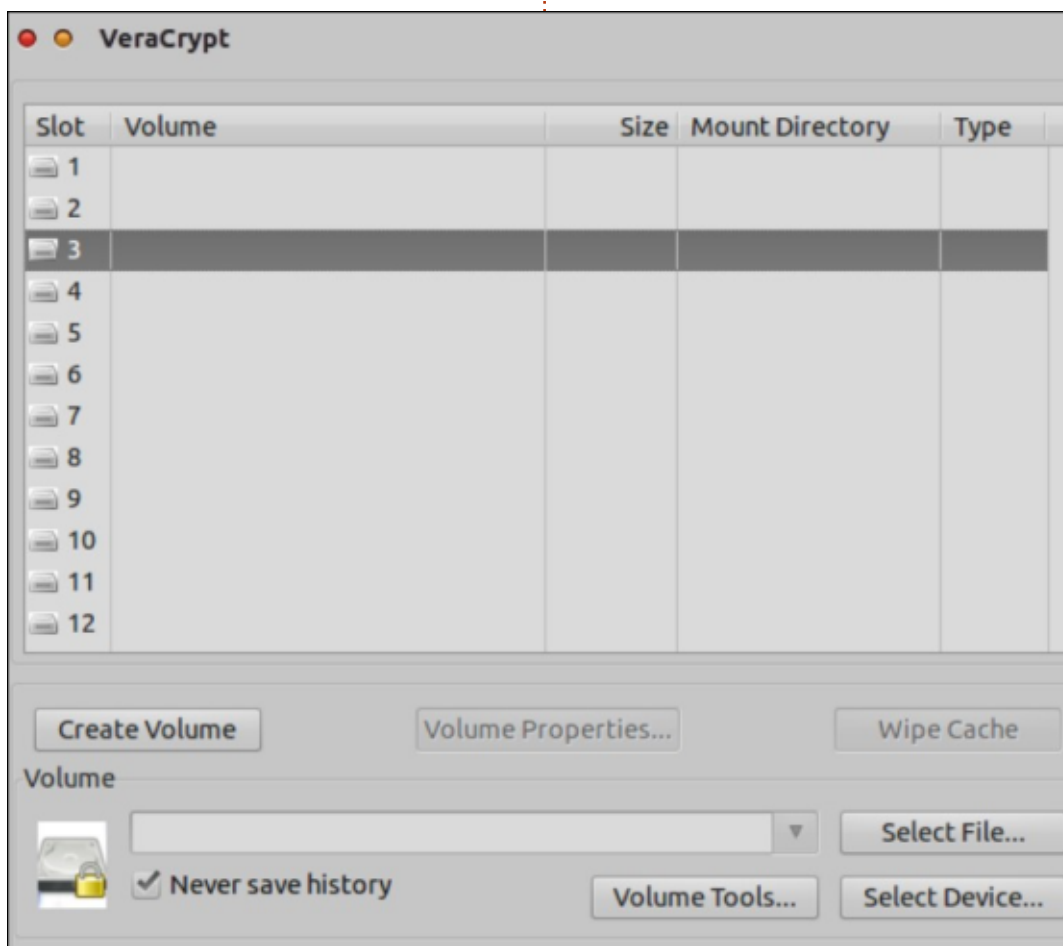
A VeraCrypt egy szabad forrású forkja a TrueCryptnek, amit volt TrueCrypt fejlesztők tartanak karban, és ez teszi a VeraCryptet lényegében egy új, frissített, javított

verziójú TrueCryptté.

A VERA-CRYPT HASZNÁLATA

A VeraCryptet majdnem pontosan úgy kell használni, mint a TrueCryptet. A VeraCrypt grafikus felülete majdnem pontosan megegyezik a TrueCryptével.

A kezdéshez létre kell hoznunk egy VeraCrypt tárolót, melynek folyamata önmagyarázó és egyszerű addig, amíg követjük a lépésekhez adott utasításaimat. A VeraCrypt fogja a kezünket és elkalauzol addig, amíg létrehozuk az első tárolónkat. Az első választás, hogy hagyományos titkosított kötetet vagy rejtettet akarsz-e létrehozni. A rejtett kötetekről később. Ezután ki kell választanunk a tárolónk helyét. Majd azt, hogy melyik titkosítási algoritmust szeretnénk használni az új kötethez. A lehetőségek: AES, Serpent, Twofish és ezek öt permutációja. A VeraCrypt felülete egyszerűen elmagyarázza az algoritmusokat, de ha jobban érdekel a téma, akkor a „More Information” gombra kattintva a böngésződben megnyílt oldalon részletesebben is



le van írva a kiválasztott algoritmus. Például olvashatunk arról, hogyan fogadta el és használja az AES-t az Amerikai Nemzetbiztonsági Ügynökség (NSA), amit egy technológiai magyarázat követ arról, hogy miért fogadta el és használja az NSA.

Miután kiválasztottuk a titkosítás algoritmusát, itt az ideje, hogy a tárolónk méretét is kiválasszuk. Ezután el is érkezünk a VeraCrypt konténer létrehozásának LEGFONTOSABB lépéshez, amikor is jelszót kell választanunk a tárolónkhoz. A világ legjobb titkosító szoftvere sem ér semmit, ha a jelszavunkat

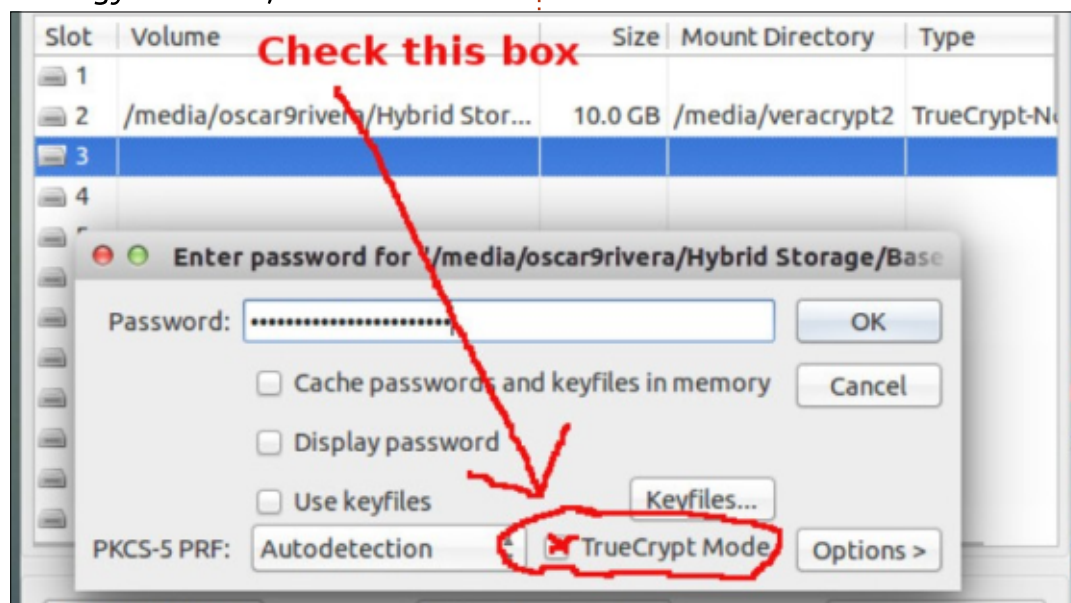
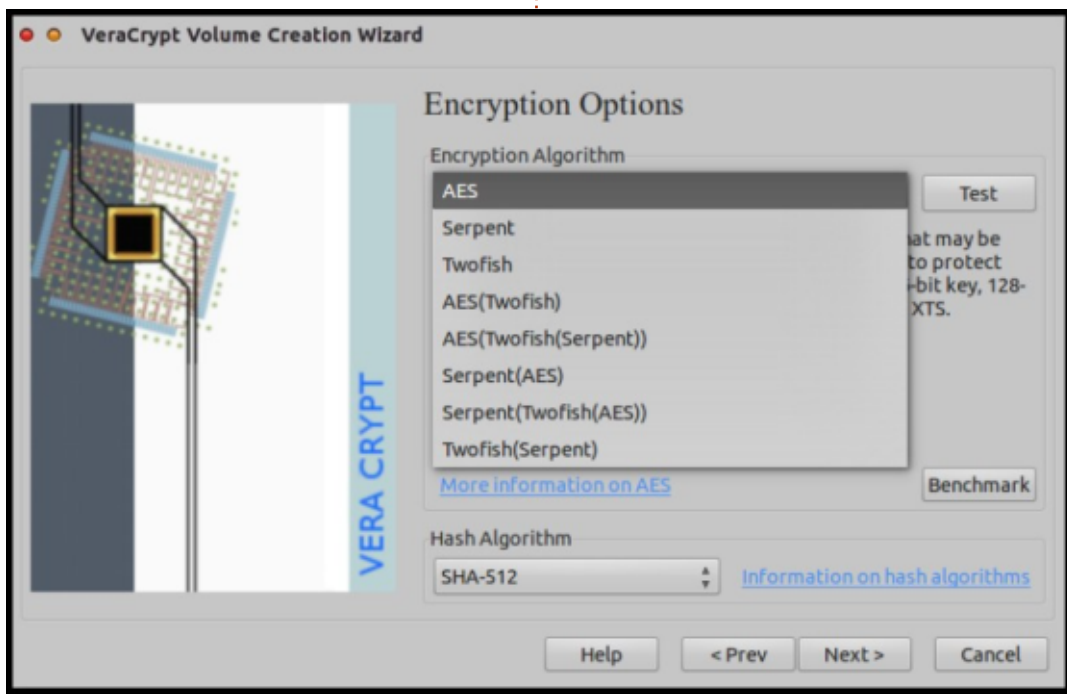
egy percen belül fel lehet törni, ezért a megadott jelszó a legfontosabb dolog. Ugyanakkor a jelszavunk az EGYETLEN eszköz arra, hogy visszafejtsük a létrehozott tárolónkat. Ez azt jelenti, hogyha elfelejtjük a jelszavunkat, akkor azt is felejtjük el, hogy bármikor is hozzáférhetünk a tárolóban titkosított adatainkhoz. Azaz a jelszavunknak nem csak erősnek kell lennie, de el sem szabad veszítenünk azt. Ami igazán megbízhatóvá teszi a VeraCryptet az az, hogy a jelszavunkon kívül nincs se hátsó ajtó, se VeraCrypt támogatás, se bármi más, ami vissza tudná fejteni a tárolód tartalmát. Nem tudom eléggé hangsú-

lyozni, hogy használjunk erős jelszót, de sose felejtsük el azt. A VeraCrypt azt javasolja, hogy 20-64 karakter hosszú jelszót használjunk. Miután megadtuk a jelszót, formáznunk kell a tárolót. Ha több operációs rendszeren is használni szeretnénk a tárolót, olyan fájlrendszerrel formázzuk, amelyet mindegyik ismer. Talán a FAT fájlrendszer a legjobb multiplatform fájlrendszer, mert használható Linux, Windows és OS X alatt is. Persze vannak korlátai. Ha csak Linux alatt fogjuk használni, akkor az Ext4 a legjobb választás. Most létrehozuk és titkosítjuk a tárolónkat. A tároló méretétől függően ez a folyamat akár nagyon sokáig is eltarthat. A tároló létrehozása közben úgy nézhet ki, mintha a Vera-

Crypt lefagyott vagy összeomlott volna, de ez a viselkedése teljesen normális. A legjobb, amit tehetünk, hogy magára hagyjuk és csinálunk valami mást, míg ő elvégzi a saját varázslatát. Ígyunk meg egy csésze kávé, olvassunk könyvet, szörfözzünk a neten, a VeraCrypt majd szól, ha elkészült. Most, hogy elkészült az első konténerünk, készen állunk a csatolására és a fájlok hozzáadására.

A KÖTETEK CSATOLÁSA

Most, hogy van egy VeraCrypt kötetünk, fájlok hozzáféréséhez/hozzáadásához csak csatolnunk kell a kötetet, mellyel vissza is fejtődik a tartalma. Ez egy igen egyszerű



művelet. Mindössze annyi a dolgunk, hogy a „Select Volume” gombra kattintva megkeressük a csatolandó kötetet. Mikor megvan, kattintsunk a „Mount” gombra. A program most kéri be a kötethez tartozó jelszót. Ha egy régi, TrueCrypt tárolót akarunk megnyitni, akkor a „TrueCrypt Mode” szöveg előtti dobozba tegyünk egy pipát, különben nem fog működni. Ha nem pipáljuk be a dobozt, a VeraCrypt nem fogja tudni, hogy TrueCrypt tárolót akarunk megnyitni, ehelyett állandóan a jelszavunkat fogja bekérni, mert azt hiszi, rosszul írtuk be.

A VERA-CRYPT TELEPÍTÉSE

A VeraCrypt telepítése nagyon egyszerű. Menjünk a VeraCrypt Letöltések oldalára és keressük meg az operációs rendszerünknek megfelelő verziót és töltsük le a telepítőt. Letöltés után ki kell csomagolni a fájlokat és utána telepíthetjük is a VeraCryptet. Ha további segítségre van szükségünk a telepítésben, nézzük meg ezt a könnyen követhető videót a VeraCrypt telepítéséről. Néhány weboldalon részletes leírás olvasható a VeraCrypt telepítésének mikéntjéről. Vagy egyszerűen csak kövessük ezeket

az utasításokat:

```
mkdir veracrypt
cd veracrypt

wget
"sourceforge.net/projects/veracrypt/files/VeraCrypt
1.0e/veracrypt-1.0e-
setup.tar.bz2"

tar -xjvf "veracrypt-1.0e-
setup.tar.bz2"

rm veracrypt-1.0e-
setup.tar.bz2

./veracrypt-1.0e-setup-
console-x64
```

MEGJEGYZÉS A REJTETT KÖTETEKHEZ

A rejtett kötet akkor lehet hasznos, ha valaki megtalálja a titkosított VeraCrypt tárolónkat és zsarolással, kínzással, vízbe fojtással vagy bármi mással kényszeríti a jelszavunk megadására. Ha titkosított kötetet hozunk létre, akkor egyszerűen nincs lehetőség arra, hogy bárki megállapítsa, hogy a duplán rejtett titkosított fájljaink jelszava helyett csak a kamu tároló jelszavát mondtuk el. Rejtett tároló létrehozásához ezt az opciót kell választanunk a tároló létrehozásánál. A létrehozás folyamata az egyszerű tárolóhoz képest kétszer hosszabb

ideig fog tartani, ugyanis nem egy, hanem két kötet jön létre, a nagy kamu és benne a kisebb, rejtett tároló.

ZÁRÓ GONDOLATOK

A TrueCrypt halott és az egyik fő oka az elhalálozásának, hogy az alkalmazás javítatlan biztonsági hibákat tartalmazott. A VeraCrypt mellett további forkok is születtek a TrueCrypt hamvaiból. A másik említésre méltó a CipherShed, ami még mindig további tesztelés alatt áll, még mindig béta és nincs stabil kiadása. Egy hosszú auditálási folyamat végeztével a VeraCrypt lett a legjobb, a TrueCrypt auditja során felfedezett biztonsági problémákat pedig javításként hozzáadták az immár halott TrueCrypthez. A VeraCrypt ugyanazon forráskódon alapul mint a TrueCrypt, ugyanazt a GUI-t használja. Biztonsági megfontolásból a hetedik stabil TrueCrypt kiadáson alapul, ami immár mégis támogatott és karbantartott, azaz ezt a szoftvert logikus választani azoknak, akik a múltban is használták a TrueCryptet. Magam is használom a VeraCryptet az elmúlt négy hónapban és ezalatt az idő alatt képes voltam új titkosított köteteket létrehozni pont úgy,

ahogy azt a TrueCryptben tettem. Továbbá hozzá tudtam férni azokhoz a régebbi köteteimhez is, melyeket még TrueCrypttel csináltam. A tudat, hogy a VeraCrypt auditálásra és javításra került, megnyugvást ad, hiszen a bizalmas fájljaim bizalmasak maradnak és könnyű őket elérnem addig, míg emlékszek minden kötet jelszavára. Használtát mindenkinek ajánlom, aki törődik a magánéletével.



Azt hiszem, biztonsággal állíthatom, hogy a Minecraft rajongók jó része megdöbben, amikor kiderült, hogy a Mojang eladta a játékot a Microsoftnak. Sok játékos egyenesen bojkottálta a játékot pusztán azért, mert „ők” lettek a játék tulajdonosai. Szerencsére a Minecraftnak több alternatívája is akadt. Például a Minetest.

MINETEST

A Minetestet olyanak kell elképzelni, mint a kreatív módban lévő Minecraft. Alapból a Minetestben nincsenek ellenfelek (vagyis

rossz fiúk) vagy NJK-k (nem játékos karakterek), de kiegészítőkkel ezek is hozzáadhatók.

A Minetestet ráadásul C++ nyelven írták. A Minecraftot pedig Javában. Így elméletileg a Minetest még régi gépeken is gyorsabban fut.

A Minetestet úgy a legkönnyebb telepíteni, ha hozzáadunk egy PPA-t és onnan telepítjük. Tehát a következőket kell beírni a terminálba:

```
sudo add-apt-repository  
ppa:minetestdevs/stable
```

```
sudo apt-get update
```

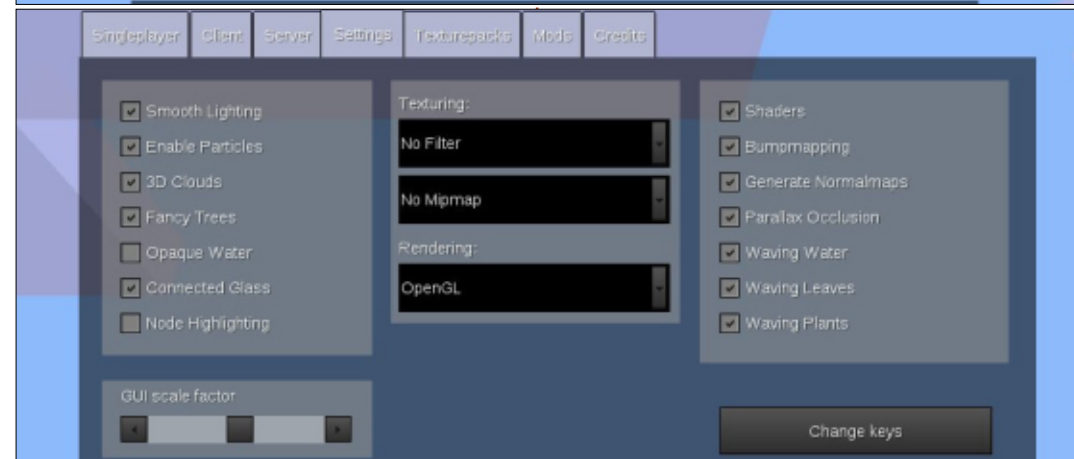
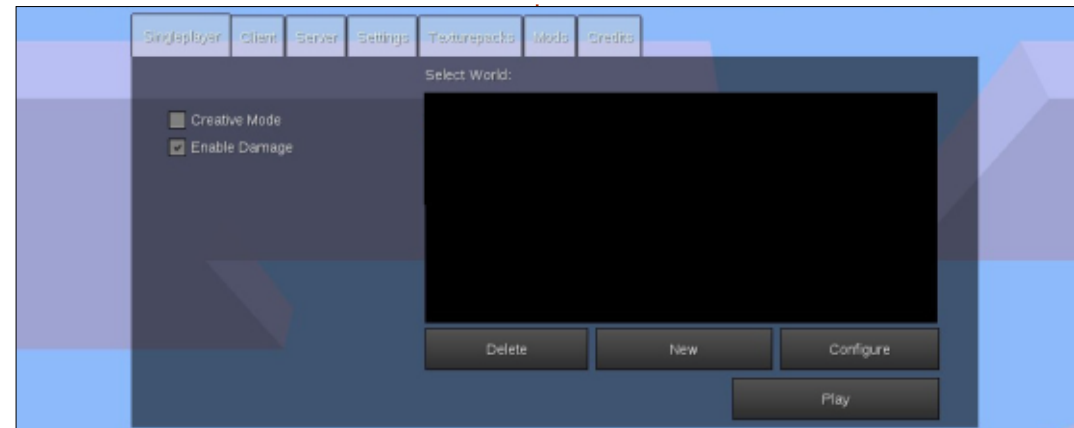
```
sudo apt-get install minetest
```

A Minetest nemsokára megjelenik az asztali menüben a Játékok menüpont alatt. Értelmszerűen csak rá kell kattintani a játék elindításához.

ELSŐ INDULÁS

Az első indulásnál természetesen még nincsenek mentett játékok vagy világok, így az egész kicsit üresnek tűnhet.

A NEW gombra kattintva új világot hozhatunk létre, és nekiállhatunk az építkezésnek. De vessünk egy pillantást a SETTINGS fülre (az egyik a képernyő tetején), hogy



felfedezzünk néhány izgalmas lehetőséget, amelyek az alap Minecraftban nem találhatóak meg.

Bármit be- vagy kikapcsolhatunk: a bucka leképzést, a hullámzást (a fák tetejénél stb.), a részecskék hatásait, és még sok minden mást is. Ha egy régebbi gépet használunk, akkor jobb, ha ezeket addig nem próbáljuk ki, amíg ki nem derül, hogyan fut az alapjáték a gépen. Ha gond nélkül működik, akkor el lehet kezdeni a játék megjelenését javító beállításokat bekapcsolni.

Később visszatérünk a többi földre is.

Hozzunk létre egy új játékot, és próbáljuk ki. Minden ugyanúgy működik, mint a Minecraftban,

kivéve egy dolgot: az elejtett tárgyak felvételét. Ha egy fáról leesik egy rügy vagy egy alma, akkor bal gombbal kell rákattintani ahhoz, hogy fel lehessen venni. Az nem elég, ha átszaladunk felette. Nekem tetszik ez a megoldás, mert így válogathatok, hogy mit akarok felvenni.

És a játék automatikusan ment, így nem kell kétségbe esni, ha nem találjuk a mentőpontot.

TEXTÚRÁK

Az alap textúrákat megunva vágyhatunk valami magasabb árfekvésre. A Minetestben van erre lehetőség. Ahol a Minetest megcsillogtatja a kiválóságát, hogy nem kell örült szerkesztésbe/javításba fogni, hogy nagy felbontású tex-

túrákat kapjunk. Elég egyet letölteni, és már lehet is használni.

Például itt megnézhető a Sphax testBDCraft textúra csomagja: <http://bdcraft.net/purebdcraft-minetest>; kattints hogy letölthesd a 256*256 vagy 512*512 textúrát. Töltsük le a zip-fájlt valahová.

Nyissuk meg a Minetest mappát a gépen. Valószínűleg rejtve van a /home/ [username]/ alatt (/home/[username]/.minetest/ néven), ezért meg kell jeleníteni a rejtett fájlokat is. Ha még nincs ott egy textures mappa, akkor ideje egyet létrehozni.

Most menjünk a letöltés mappába, és dupla kattintással nyissuk meg a letöltött zip-fájlt.

Csomagoljuk ki a .minetest/textures/ mappába. Ebben a mappában most már kell lennie egy Sphax TestBDCraft 256x MT04 (vagy 512x) nevű mappának.

Indítsuk el a Minetestet, és kattintsunk a TEXTUREPACKS földre a képernyő tetején. A listában fel kell tűnnie a textúrának. Kattintsunk rá, hogy használni tudjuk a játékban.

Töltsük be a játékot, és örvendezzünk az új szépségnek.

ELLENFELEK, ÁLLATOK ÉS NJK-ÁK

Ha azt szeretnénk, hogy még jobban hasonlítson a Minecraftra, akkor modokat kell hozzáadnunk. Itt válnak a dolgok egy kicsit fur-



csává, mert az állatok, ellenfelek, NJK-k minősége különböző lehet az egyes csomagoknál és készítőknél. Néhány NJK nagyon jól néz ki, míg egyes állatok furán és idegenül hatnak. Szóval ne a Minecraft disznóinak, birkáinak másolatára számítsunk.

Az a mod, amivel én próbálkoztam egyszerűen a Creatures 1.1.4. nevet viselte. A készítő fórumbejegyzéséről lehet letölteni: <https://forum.minetest.net/viewtopic.php?f=11&t=8638>. Ezzel zombik, szellemek és birkák kerülnek a játékba. A többi modtól eltérően, ezek beleillenek a játék általános kinézetébe, tehát nem hatnak idegenül.

A modot ugyanúgy kell telepíteni, mint a textúrát. Nyissuk meg a

.minetest mappát, és hozzunk létre egy mods nevű mappát. Itt csomagoljuk ki a letöltött fájlt, és már kész is.

Indítsuk el a Minetestet, és kattintsunk a MODS gombra a képernyő tetején. Innentől tér el az út a textúra-csomagokhoz képest.

A MODS fül megmutatja, hogy milyen mod-ok vannak fenn.

Válasszuk ki a világunkat, de ne nyomjuk meg a PLAY gombot. Hanem a CONFIGURE gombra kattintsunk.

A bal felső részen láthatjuk, hogy melyik világot konfiguráljuk éppen (Tesztvilág az én esetemben), a jobb oldalon pedig azt, hogy melyik modok vannak bekapcsolva

abban a világban. Kattintsunk az ENABLE ALL gombra. A listának zöldre kell váltania. Kattintsunk a SAVE gombra. A kékkel jelölt módosítások a játékhoz tartoznak, és ne aggódj, ha nem változik meg a színük.

Most már kiválaszthatjuk a világot, és megnyomhatjuk a PLAY gombot.

Tudom ajánlani Farming Redo modját is, ami többfajta gabonát ad a beépített mezőgazdasági rendszerhez.

KONKLÚZIÓ

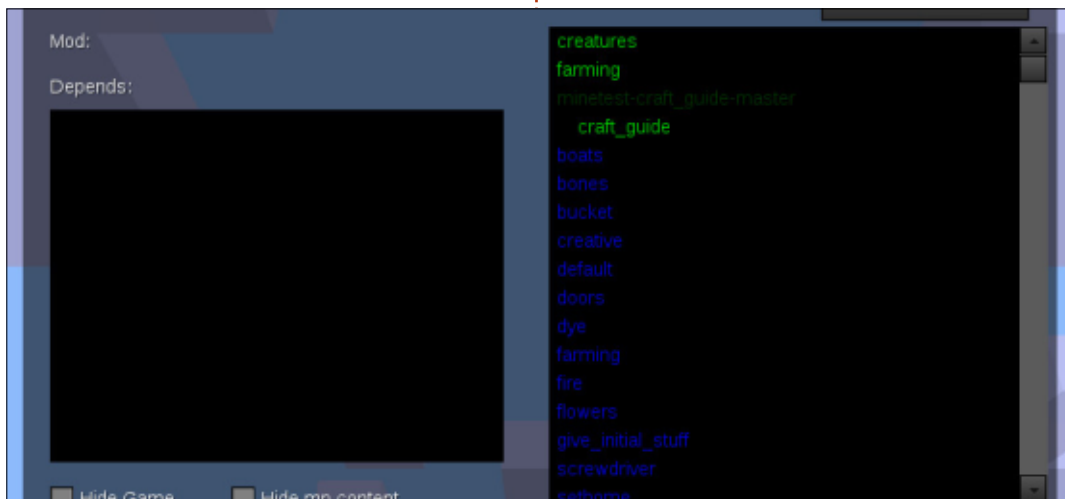
Talán némi munkába kerül, hogy a Minetest olyan legyen, mint a régi jó Minecraft, de megéri. A nagy felbontású textúrák és ugyanazok a dolgok, receptek olyanok amilyenek, de ingyen vannak. Egy kellemes kis közösségi fórum is elérhető a modok, textúra-csomagok és térképek témájában. Mivel a Minetest C++ és nem Java nyelven íródott, ezért gond nélkül fut – még akkor is, amikor egy három képernyőre kiterjedő széles ablakban futtatam, egy a 256*256 mintázatcsomaggal és az összes lehetséges dolog engedélyezésével.

Mindenképpen próbáld ki, ha imádod a Minecraftot, de nem szeretnél a Microsoft egyik játékával játszani. Vagy ha a Minecraft túl lassú a gépeden, akkor is próbáld ki a Minetestet.

Természetesen a fent elmondottak nem vonatkoznak a szerver és a többrésztvevős modokra.

TOVÁBBI INFORMÁCIÓK:

<http://www.minetest.net/>
<https://forum.minetest.net/index.php>
<http://www.minetest.net/texture-packs>
<http://www.minetest.net/mods>





Folyamatosan szerzem be az újabb játékokat, főleg azért, mert havonta egyszer előzetest írok róluk az FCM-be. Habár azt nem mondhatom, hogy mindig fizetek az új játékokért. Valójában gyakran egy árva fityinget sem fizetek a játékaimért. Ez részben annak az új jelenségnek köszönhető, ami az elmúlt pár évben lett egyre népszerűbb: az ingyenesen játszható modellnek (Free-To-Play modell, vagy F2P ahogy szélesebb körben ismerik.) Általánosságban, a Free-To-Play játékok gyakran, de nem mindig, valamilyen online multiplayer kategóriába esnek, MMORPG-k és MOBA-k a leggyakrabban, de egyéb műfaj is beletartozik. A múltban a legtöbb F2P játék Free-To-Play volt, de sajnos egyúttal Pay-To-Win (Fizess, hogy nyerj), ami azt jelentette, hogy ha nem fektettél pénzt kiegészítők vásárlásába a játékban, akkor képtelen voltál versenyezni a többi játékoskal, akik pénzhegyeket toltak bele, hogy szintet lépjenek. Szóval a kérdés, hogy megéri-e Free-To-Play játékkal játszani, nagyon is idevágó. A válasz kedvező, de csak a saját nevemben beszélek, én őszintén kijelenthetem, hogy IGEN,

a Free-To-Play játékok határozottan megérik a ráfordított időmet.

Habár eredetileg a Free-To-Play egyúttal azt is jelentette, hogy Pay-To-Win, ez mostanában már nem így van. Az elmúlt években a Free-To-Play modell elmozdult a Pay-To-Win-ről egy teljesen működő, 100%-ban Free-To-Play irányába, sőt még Free-To-Win felé is. Napjainkban úgy játszhatunk a Free-To-Play játékokkal, hogy bármennyit is költenünk kellene, mialatt képesek vagyunk lépést tartani a többi játékoskal. Szóval felmerül a kérdés, hogy képesek a fejlesztők, vagy a terjesztők profitot termelni, vagy legalábbis talpon maradni egy ilyen modellel? A válasz egyszerű. Ingyen adják a játékot, és azt a pénzt, amit eredetileg a játékra szántunk, gyakran elköltjük a játékban kozmetikai dolgokra, amik nem feltétlenül szükségesek de a karakterünket megkülönbözteti a többiekétől. Hosszú távon a legtöbb ember végül több pénzt költ el a Free-To-Play játékokban, mint amennyit elkölthettek volna, ha megveszik a játékot. Egy bizonyos értelemben ez egyfajta fordított pszichológia. Le-

töltjük, telepítjük és ingyen játszunk a játékkal, aztán egyszer, ha úgy döntöttünk tetszik, akkor elkezdünk pénzt költeni, mert arra gondolunk, nem fizettünk ezért a csodás játékért, akkor „miért ne költenénk pár forintot, hogy más színe legyen a járművünknek? Vagy mi van azzal a vicces kalappal, a karakterünk számára?” A kozmetikai dolgok mellett a legtöbb játék alternatív zenét, alternatív töltő képeket, vagy alternatív narrátor hangokat is ajánl. Ezeknek a lehetőségeknek, hogy mit vehetünk a Free-To-Play játékokban, csak a fejlesztőinek és a terjesztőinek a kreativitása szab határt. Az tény, hogy ha a játékosok szeretnek egy bizonyos játékot, akkor pénzt költenek a számukra sürgősszerű dolgok megvásárlására. Sok kicsi sokra megy, a pár forint, amit itt-ott elköltünk felhalmozódik, és végül több pénzt költünk el mikro-tranzakciókon keresztül, mint költöttünk volna, ha egyben kifizetjük az eredeti 50 egynéhány dollárt. Nem minden játék követi pontosan ezt a modellt, de a legtöbb egyfajta variációja ennek. Olvass tovább és megtudhatod, honnan szerezheted

be ezeket a játékokat, rövid leírást kaphatsz a jelenleg legnépszerűbb Free-To-Play játékokról.

Kétségtelenül jó forrása a Free-To-Play játékoknak a Steam, egy videojátékokra specializálódott digitális terjesztő platform, amit a Valve Corporation fejlesztett. A Steam's Store oldalon, ha rákattintunk a Games menüre, a legördülő menüben az egyik választási lehetőség a Free-To-Play lesz. Miután kiválasztottuk a Free-To-Play-t, annak érdekében, hogy a Linuxra elérhető játékokat láthassuk, a beállításokat át kell állítanunk a „Popular New Releases”-ről a „Most Popular”-ra, aztán jobb kéz felől, görögcsük le az aljáig, a „Narrow by Operating System”-ig, és válasszuk a „Linux/Steam OS”-t, így az összes, nem Linux játékot kiszűrtük, és több mint 5 oldalnyi játék maradt, amivel játszhatunk. A lista tetején a DOTA 2-t találhatók, ezt követi a Team Fortress 2, mindkettő a Valve játéka. Meglátogathatjuk a <https://www.gog.com/> oldalt is, vagy a disztribúciónk Szoftverközpontját, további lehetőségeikért. Szóval milyen fajta játékokat

szereshetünk be ingyen? Nézzünk meg egy párat belőlük.

Kétségtelenül, talán a legtöbbet játszott Free-To-Play játék, ami Linuxra elérhető jelenleg, az a Valve **DOTA 2**-je, amit részletesen tárgyaltunk a 79. Full Circle magazinban. A DOTA 2-re úgy tekinthetünk mint Többjátékos Online Csatátér (Multiplayer Online Battle Arena) vagy MOBA, melyben két, öt fős csapat küzd egymás ellen. A cikk írásának időpontjában több mint 108 választható hős volt – ez 2-3 évente gyarapodik. Ez a játék teljesen ingyenes, és semmit nem kell a győzelemhez vásárolni. Egyébként ez a Valve legnagyobb pénztermelője, mivel úgy tekintenek rá, mint sportra, egyszerű videójáték helyett. Különböző DOTA 2 vonatkozású versenysorozatokat rendeznek világszerte, egész évben, a The International a legnagyobb. Tavaly az International 4 akkora esemény volt, hogy az utolsó meccset az ESPN élőben közvetítette. A nyertes csapat több mint 5 millió dollárt nyert, és az összdíjazás 10,93 millió dollár volt – és ez az összeg napjaink legnagyobb elektronikus sporteseményévé léptette elő. Idén a The international 5 már úton van, hogy megtörje a tavalyi rekordot. A The International

pénzösszegei a The International Compendium és a Compendiummal kapcsolatos eladásokból származnak. A The Compendium egy kis interaktív elektronikus könyvecske, ami a versenysorozathoz társul. A teljes összeg 25%-t használják a díjazásra, ami azt jelenti, hogy a tavalyi TI4 40 millió dollár felett termelt. Versenysorozat félre, a DOTA 2-ben mindig vásárolhatunk kozmetikai elemeket, töltő képeket, alternatív HUD-okat, alternatív hangokat a játék különböző aspektusaihoz, alternatív animációkat néhány hőshöz, stb. Ez egy olyan játék, amit gyakran hasonlítanak össze az olyan nagyokkal, mint a World of Warcraft, és különösen a League of Legendsszel. Ha még nem játszottál a DOTA 2-vel, talán kedvet kaptál hozzá; de ne felejtse el, a kemény játékosok nagyon komolyan veszik a játékot, és annak érdekében, hogy ne érjen inzultus, nem csak intenzíven kellene gyakorolnod botok ellen, de egyúttal meg kellene nézned pár gyakorló videót és el kellene olvasnod párat a rengeteg útmutatóból, amit az újoncok segítésére szántak

Másik játék, amit érdemes lenne megnézni a **Strife**, szintén egy MOBA. A Strife sok mindenben hasonlít a DOTA 2-re, ami várható,

mivel mindkettő ugyanaz a műfaj, de ahhoz eléggé különbözik, hogy megálljon a saját lábán. A Strife-ot az S2 Games fejlesztette és terjesztette, és 2015 májusában jelent meg. Az egyik legfőbb különbség ami miatt a Strife jobban megfelel az embereknek az az, hogy egy tipikus meccs nagyjából feleannyi ideig tart, mint egy DOTA 2 meccs. A legtöbb Strife meccs kb. 20-30 percig tart; a DOTA 2-ben egy meccs gyakran 40-60 percig is el-tart. Lévén hogy még gyerekcipőben jár a MOBA világában, a Strife jelenleg 32 választható hőssel rendelkezik. Mindkét oldalon öt fős csapatok vannak, de a DOTA 2-vel való hasonlatosság itt véget is ér. A Strife-ban mindegyik hősnek saját kisállata, mindegyiknek saját küldönce van, ami a dolgait viszi, míg a DOTA 2-ben a küldönc megosztott az egész csapat között. A grafika a Strife-ban meglehetősen színes, és rajzfilmszerű – ez egy eléggé üdítő változás. Úgy érzem, a jövőben fogunk még többet hallani erről a játékról különösen, mert egyre több ember kezd el játszani vele. Még többet megtudhatsz a Strife-ról, ha ellátogatsz a <https://strife.com/> oldalra, de ahhoz, hogy játszass vele, a Steamre lesz szükséged.

Ha a MOBA nem a te világod, érdemes megnézni a **War Thunder**, melyről a Full Circle magazin 94. számában cikkeztünk. A War Thunder egy harci Masszív Többjátékos Online (Massively Multi-player Online (MMO)) játék. Amelyben repülőgéppel kell repülni, vagy tankot kell irányítani a 2. Világháború történelmi hadszínterein. Ebben a játékban vásárolhatunk olyan repülőket vagy tankokat, melyeket a sztenderd játék nem tartalmaz. Amúgy a War Thunderben beszerezhető nagyobb csomag is, mellyel hihetetlen megtakarításokat érhetünk el – ha figyelembe vesszük, hogy egyenként mennyibe kerülnének. Azzal, hogy új járműveket adnak hozzá bizonyos időközönként, sok ember számára csábító ez az ajánlat. Ezen csomagok legdrágábbika 99,99 \$, míg a „Kezdő Csomag” (Starter Pack) jelenleg 4,99 \$. A War Thundert a Gaijin Entertainment fejlesztette és terjesztette, Linuxra 2014 novemberében jelent meg. Habár a Steam-en keresztül tölthető le és játszhatunk a War Thunderrel, letölthetjük a War Thunder honlapjáról is: <http://warthunder.com/en/game/>.

Váltsunk át a gyorsan mozgó autóversenyek világába. Nagy

örömömre szolgál, hogy beszámolhatok arról, hogy Tux Racerhez képest, a **Need for Madness?** (igen, a ? része a névnek) játékban már nemcsak versenyezhetsz a többi kocsi ellen, de össze is törheted azokat. Ezt a játékot a Radical Play fejlesztette és terjesztette, és ahhoz, hogy beszerezhessük, el kell látogatnunk a <http://multiplayer.needformadness.com/> oldalra és kattintsunk a tetején levő „Play Game”-re, ami elvisz a letöltő oldalra. Ez a játék rajzfilmszerű – mind a grafikáját, mind a tartalmát illetően. Az utasítások egyértelművé teszi, hogy megnyerjünk egy versenyt, vagy el kell érünk a célvonalat elsőnek, vagy el kell pusztítanunk a többi autót. Ha a járművünk megsérül, vagy csak gyorsabbat szeretnénk, megpróbálhatunk csinálni pár kaszkadőrmutatványt, ahogy a járművünk elhagyta a rám-pát. Ha sikerül és szabályosan érünk földet a kaszkadőrmutatvány után, az autónk erősebb, és gyorsabb lesz (vagy megjavul, ha előzőleg összetörtük). Ezzel a játékkal nagyon nagyon könnyű játszani, és ezidáig semmilyen hibával, vagy buggal nem találkoztam játék közben.

Ha inkább a zombi-túlélős, belsónézetes, lövöldözős játékokat

szeretjük, akkor érdekes egy próbát tenni a **No More Room In Hell**t, ami a Half-Life 2 kiváló módja. Az NMRIH-t a Steam greenlight közössége választotta. Jó kis FPS zombi játék, és a hagyományos FPS dizájnt követi. Kezdekör keresnünk kell valamilyen fegyvernek látszó tárgyat a saját védelmed érdekében, mert ha nem, pusztán kézzel kell megküzdenünk a zombikkal. Lévé, hogy többszereplős (co-op) játék, a játék indulásakor megpróbálhatjuk a „Keress egy szervert” („Find a Server”), vagy a „Hozz létre egy szervert” („Create a Server”), hogy elkezdhesz játszani.



Én még nem próbáltam létrehozni szervert, de a Steamen, a játék fórumában van pár használható leírás. Javasolom, hogy próbáljunk először egy ismertetőt a játékról, mert az első pár alkalmat elég nehéz túlélni. Egy jó bemutatónélkül még nehezebb játszani az első alkalommal. Amúgy a korai legyilkoltatásom csak még megszállottabbá tett, újra és újra kezdtem állandóan, mert a vereséget nem tudtam elfogadni.

A Steam oldaláról be lehet szerezni a No More Room In Hell játékot.

Ezekon kívül még rengeteg Free-To-Play játék van jelenleg, amit érdemes megnézni, csak egy maréknyit soroltam fel, melyekkel ténylegesen is játszottam. Az összes megemlített játékot könnyű telepíteni, és kellemes szórakoztatást nyújtanak. Mindegyik játék szinte zökkenőmentesen szalad a linuxos gépem, ez volt az egyik oka döntésemnek, hogy felvettem őket itt.

AZ ÉN EGYEDI LINUX GÉPEM:

- AMD FX-6100 3.3 GHz CPU (túlhúzva 3.5 GHz-re)
- Asus M5A97-EVO alaplap
- Gigabyte Windforce GeForce GTX 960 grafikus kártya 346.59 driverrel
- 8 GB Kingston Hyper X RAM és 1 TB Seagate Barracuda merevlemez
- Ubuntu 14.04.2 LTS asztali környezettel



Oscar a CSUN-n szerzett diplomát, jelenleg zenei igazgató/tanár, béta tesztelő, Wikipedia szerkesztő és az Ubuntu közösség aktív tagja. Követheted őt itt: www.gplus.to/7bluehand vagy írhatod neki: www.7bluehand@gmail.com



Mecénásaink

PÁRTFOGÓK

Bill Berninghausen
Jack McMahon
Linda P
Remke Schuurmans
Norman Phillips
Tom Rausner
Charles Battersby
Tom Bell
Oscar Rivera
Alex Crabtree
John Malon
Ray Spain
Richard Underwood
Charles Anderson
Ricardo Coalla
Chris Giltane
William von Hagen
Mark Shuttleworth
Juan Ortiz
Joe Gulizia
Kevin Raulins
Doug Bruce
Pekka Niemi
Rob Fitzgerald
Brian M Murray

ADOMÁNYOZÓK

John Niendorf
Daniel Witzel
Douglas Brown
Donald Altman
Patrick Scango
Tony Wood
Paul Miller
Colin McCubbin
Randy Brinson



VÁLTOZÁSOK

A rendszergazdánk hónapokra eltűnt és fogalmam se volt, hogy mikor lesz kifizetve az oldal. A eredeti terv az volt, hogy átmozgatom az oldalt és a domain-nevet az én szolgáltatómhoz, de végül csak megtaláltam őt, és megszerkeztem az FCM domain-nevet és az oldal kiszolgálása átkerült hozzám.

Az új oldal most már megy. **HATALMAS** köszönet **Lucas Westermannak** (Mr. Parancsolj és uralkodj) a munkájáért. Teljesen újraépítette az oldalt a semmiből, a saját szabadidejében.

A Patreon oldal, amelyet összeraktam, arra szolgál, hogy segítsek nekem a domain és kiszolgálói költségekkel. Az éves célt gyorsan elértük, köszönhetően az oldalon felsoroltaknak. Az FCM nem tűnik el, nincs ok az aggodalomra.

Néhány ember PayPal (egyszeri adomány) lehetőséget kért, így hozzáadtam egy gombot az oldalhoz.

Nagy köszönet azoknak, akik használták a Patreont és a PayPal gombot. Nagy segítség ez.

<https://www.patreon.com/fullcirclemagazine>





Közreműködnél?

A Full Circle-nek szüksége van rád!

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

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

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

FCM 99. szám



Lapzártá:

2015 július 12-e, vasárnap

Kiadás:

2015 július 31-e, péntek

A Full Circle Csapata



Szerkesztő - Ronnie Tucker
ronnie@fullcirclemagazine.org

Webmester - Lucas Westermann
admin@fullcirclemagazine.org

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

Szerkesztők és korrektorok

Mike Kennedy, Gord Campbell, Robert Orsino, Josh Hertel, Bert Jerred, Jim Dyer és Emily Gonyer

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

A Full Circle Magazin beszerezhető:



EPUB Format - Az utóbbi kiadások megtalálhatók epub formátumban a letöltési oldalon. Ha bármi problémád lenne az epub fájlal, 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 magazine”-t, vagy kattints ide: <https://play.google.com/store/books/author?id=Ronnie+Tucker>

 **Full Circle Magazin**
 **Magyar Fordítócsapat**

Koordinátor:
Pércsy Kornél

Fordítók:

Bozóki András
Horváth Albert
Jancsek Árpád
Kovács Róbert
Meskó Balázs

Molnár Tibor
Palotás Anna
Sipos Zoltán
Takács László
Tulipán Attila

Lektorok:

Almási István

Veres László

Szerkesztő:
Kovács Róbert

Korrektor:
Heim Tibor

