



ceronimooo!

Pardus'08 Yolda!

-Önizleme- Yalı4

-Paketler

- Kaffeine
- KDE Bilgi Merkezi

-PyQt Dersleri

-A. Murat Eren ile Röportaj

-Escort'tan

Pardus 2008 Atağı

Alien Arena'08



Oyun
incelemesi



Seyit Gönenç Çalıcı

Editörden...

Hazır mısınız?..

Bundan neredeyse bir yıl önce bir siteye girdim ve hayatım değişti. Evet, iddialı bir cümle olduğunun farkındayım. O site, öyle bir site ki benim damarlarıma özgür yazılımı aşıl原因, başka işletim sistemlerinde "sürünürken" görselliği ve performansı, yüksek güvenliği üst düzey bir dünyaya taşıyan bir site. O site özgürlüğü için.

Geçen bir yılda değişen sadece ben değilim. Topluluğumuz da gelişti, büyüdü ve güçlendi ben ve benim gibi gönüllüler sayesinde. Bir yıl öncesinde Linux hakkında neredeyse hiçbir şey bilmezken bugün, Türkiye'deki özgür yazılım topluluklarının en büyüğü özgürlüğü için topluluğunun e-dergisinin bu ayki sayısının editörlüğünü yapıyorum. Bunu bana layık gören herkese teşekkürü bir borç bilirim.

Özgürlüğü için'in özgür yazılım dünyasına kattığı bir gönüllü olarak sanırım bir şeyler başardığının en güzel örneklerinden biriyim. Ben Pardus kurmaktan korkmadım, özgür yazılım denemekten çekinmedim. Siz de çekinmeyin, korkmayın.

Sizleri de aramızda görmekten büyük mutluluk duyarız. Pardus kurulumu, sormak istediğiniz sorular ve düşünceleriniz için sitemize davetlisiniz.

Özgürlüğü için e-derginin bu sayısında da sizler için güzel bir içerik hazırladık. Geçen ay özgür yazılım dünyasında olan gelişmeler ile haberler dergimizde yer alıyor. Seçme tanıtım yazılarımız ile ayrıca "Pardus'ta oyun yok mu?" diyenlere iki adet denediğinizde vazgeçemeyeceğiniz oyunumuz bulunuyor.

Bu aydan itibaren e-dergimizi PcMagazine dergisi ile beraber dağıtıyoruz. Dergide tanıtımını yaptığımız Alien Arena'yı, Uğur Çetin'in PyQT dersleri ile ilgili örnek kodları ve derginin ilk sayısında incelediğimiz Urban Terror'ü PcMagazine DVD'sinde bulabilirsiniz. Yeni tanışanlar için yepyeni bir dünya, Pardus kullanıcıları için sürprizler sizleri bekliyor. Hayatınızın geri kalanını tamamen değiştirecek özgür yazılımın tadına varacağınız bir yolculuğa hazır mısınız? Özgürlük için... Pardus kullanın



İÇİNDEKİLER

- 03. [Pardus Staj Başvuruları Sonuçlandı](#)
- 04-06. [Haberler](#)
- 07. [Linux ve Güvenlik](#)
- 08-09. [Ön İzleme: YALI4](#)
- 10-11. [KDE Bilgi Merkezi](#)
- 12. [Kaffeine](#)
- 13-17. [Alien Arena 2008](#)
- 18-19. [LinCity-NG](#)
- 20-23. [Şikayetçi, küfreden, değerli kitle](#)
- 24-29. [PyQt Dersleri-1](#)
- 30. [Escort'tan Pardus atağı](#)

Bu yayın, Türkiye'nin en büyük özgür yazılım topluluğu olan Özgürlüğü için tarafından hazırlanmaktadır.

Bu sayının editörü:

Seyit Gönenç Çalıcı

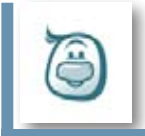
Bu sayıda katkıda bulunanlar:

Ahmet Hiçılmaz, Akın Ömeroğlu, Ali E. İmrek, Ali İşingör, Cihan Okyay, Deniz Ege Tunçay, Fahri Dönmez, Gökmen Görgen, Gökem Çetin, Hakan Öztaş, Hande Güner, H. Gökhan Sarı, Necmettin Begiter, Samed Beyribey, Seda Akay, Serhat Özkıray, Uğur Çetin, Umut Pulat

Tasarım:
artistanbul

Özgürlüğü için e-dergisi,
Creative Commons
(by-nc-sa) 3.0 ile lisanslanmıştır.

Pardus ismi ve logosu, TÜBİTAK
UEKAE'nin tescilli markasıdır



Pardus Staj Başvuruları Sonuçlandı

Pardus Projesi'nde yaz stajı yapacak olan öğrenciler belli oldu.

Türkiye'de bir ilki gerçekleştirerek büyük kitleleri özgür yazılım ile tanıştıran Pardus, eğitime verdiği destek ile de ön plana çıkmaya devam ediyor. Bu yıl ikincisi düzenlenen staj programı dahilinde, Pardus geliştiricisi sevgili A. Murat Eren'in ağ günlüğünde yayınladığı istatistikler çerçevesinde staj başvurularında şu özellikler dikkat çekiyor:

114 kişinin başvurduğu programda ilk sırayı üniversite öğrencileri büyük bir çoğunlukla oluşturmakla birlikte, lise öğrencilerinin de Pardus staj programına başvuru yaptığı göze çarpan ilk istatistik olarak karşımıza çıkıyor. Bu başvurulara GSoC başvurularının dahil olmadığını ayrıca belirtmekte fayda var.

Başvurularda erkek aday sayısı oldukça fazla iken, bayanlardan da başvuru olduğunu görebiliyoruz. Bu senelik böyle olsun ama gelecek sene için "haydi bayanlar özgürlük için" diyoruz! ;-)

Başvurular için gönderilen belgelerin büyük çoğunluğu PDF biçiminde iken, ikinci sırada OpenDocument biçimindeki belgelerle birlikte, AbiWord (abw) biçimindeki başvuru belgeleri göze çarpan bir özellik olarak karşımıza çıkmakta.

Başvuran adaylardan %60'ın üzerindeki kesimin başvurusuyla birlikte örnek çalışma gönderdiği istatistiklerde dikkati çeken ayrı bir husus olarak önümüze çıkıyor. Nitekim istatistikler adayların, programın ciddiyetinin farkında olarak örnek çalışmalarını da beraber sunmaktan çekinmediğini gözler önüne seriyor. İstatistiklere göre staj programına başvuran adayların bildiğini söyledikleri programlama dilleri arasında ilk üç sırada, C, C++ ve Java dilleri yer alıyor.

Haberin başında da değindiğimiz üzere, staj programında üniversite öğrencileri ilk sırayı alıyordu. Üniversite bazında istatistiklerde, ilk üç sırada, Bilkent Üniversitesi, Kocaeli Üniversitesi ve İstanbul Teknik Üniversitesi yer alırken, yurtdışından University of Essex ve Worcester Polytechnic Institute'den başvurular da göze çarpıyor.

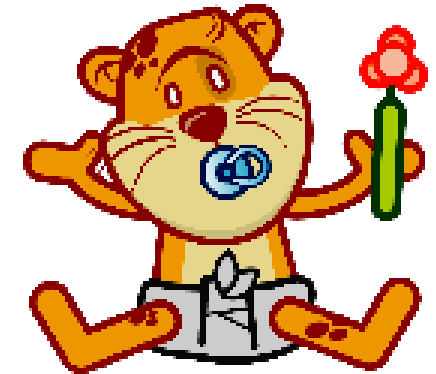
Sonuç olarak Pardus staj programına kabul edilen isimler:

- ✓ Ahmet Emre Aladağ (Işık Üniversitesi)
- ✓ Burak Alkan (Kocaeli Üniversitesi)
- ✓ Çağlar Kilimci (Anadolu Üniversitesi)
- ✓ Ender Demirkaya (Bilkent Üniversitesi)
- ✓ Fatih Arslan (Hacettepe Üniversitesi)
- ✓ Fatma Ekici (Boğaziçi Üniversitesi)
- ✓ Fethican Coşkun (İzmir Ekonomi Üniversitesi)
- ✓ Furkan Çalışkan (Sakarya Üniversitesi)
- ✓ Hakan Kaynar (Sabancı Üniversitesi)
- ✓ Hüseyin Berberoğlu (Ege Üniversitesi)
- ✓ Mehmet Akmanalp (Worcester Polytechnic Institute)
- ✓ Mehmet Özgür Bayhan (Ege Üniversitesi)
- ✓ Mustafa Çolpan (Balıkesir Üniversitesi)
- ✓ Okan Türkeş (Yeditepe Üniversitesi)
- ✓ Sami Arpa (Bilkent Üniversitesi)
- ✓ Tolga Günkut (Kocaeli Üniversitesi)
- ✓ Uğur Tutar (Anadolu Üniversitesi)

Kendilerini Özgürlük için ekibi olarak tebrik ediyor, başarılı ve eğlenceli bir staj programı geçirmelerini diliyoruz. Staj için Pardus'u ve dolayısıyla özgürlüğü seçtikleri için kendilerine teşekkür ediyoruz.

Ayrıca A. Murat Eren'e de yayımladığı istatistiklerden dolayı teşekkürü bir borç biliriz.

Detaylı istatistiklere ulaşmak için adres: <http://cekirdek.pardus.org.tr/~meren/blog/2008/05/07/282/>





Haberler...

Özgürlük için Fatih'te



Üniversitelerde bahar şenliklerinin yapıldığı bu yoğun dönemde biz de Özgürlük için ekibi olarak birçok üniversiteden düzenledikleri etkin-

liklere katılma daveti alıyoruz. Fatih Üniversitesi'nin bu yıl sekizincisini düzenlediği "Bilişim Günleri" etkinliği çerçevesinde 30 Nisan tarihinde biz de Özgürlük için ekibi olarak seminer verdik.

Özgürlük için editörlerinden Ali Işingör ve Akın Ömeroğlu'nun verdiği seminerde Pardus'tan, özgür yazılım süreçlerinde topluluğun öneminden ve topluluğun nasıl organize edildiğinden bahsedildi. Topluluk süreçlerinin etkin işletilmesine ülkemizde en iyi örnek olarak gösterilebilecek olan

Özgürlük için.com'un yapılanmasının ve altyapısının anlatıldığı seminerin sonunda Pardus 2008 sürümünde yaşanacak temel değişiklikler ve özgün Pardus teknolojilerinin 2008 ile hangi değişikliklere uğrayacağı konusunda katılımcılara bilgi verildi.

Semineri, Hakan Uygun'un Uygun Teknoloji adına verdiği "Özgür Yazılım Ticari Firmaların Yaklaşımı" sunumu izledi.

Fatih Üniversitesi'ne yaptıkları davet için teşekkür ederiz.

GSoC Projeleri Belli Oldu

Daha önce duyurduğumuz üzere Google Summer of Code'a kabul edilen Pardus projesinde staj yapacak öğrenciler de belli oldu. Pardus geliştiricilerinin İngilizce bloglarını barındıran Planet Pardus'ta Çağlar Onur'un belirttiği üzere; Mehmet Ozan Kabak, Türker Sezer, Cihangir Beşiktaş, İşbaran Akçayır ve Serdar Dalgıç'ın projeleri Google Summer of Code'a kabul edilmiş durumda. Buna göre;

- ✓ Mehmet Ozan Kabak'ın "Pardus için Sistem Geri Yükleme Projesi" Gökmen Göksel danışmanlığında,
- ✓ Türker Sezer'in "Pardus CD/DVD/USB Dağıtım Sihirbazı" S. Çağlar Onur danışmanlığında,
- ✓ Cihangir Beşiktaş'ın "İnternet Bağlantısı Paylaşım Aracı" Pınar Yanardağ danışmanlığında,
- ✓ İşbaran Akçayır'ın "Ağ Yöneticisi için 802.1x Desteği" Gökçen Eraslan danışmanlığında,
- ✓ Serdar Dalgıç'ın "PiSi - Paket İmzalama Mekanizması" Faik Yalçın Uygur danışmanlığında gerçekleştirilecek.

Öğrencileri 26 Mayıs - 18 Ağustos tarihleri arasında haftada tahmini 40 saatlik yoğun bir çalışma bekliyor. Biz de Özgürlük için ekibi olarak kendilerine başarılar diliyoruz.

Avrupa Parlamentosu Test Sürecinde

Avrupa Parlamentosu'nun İngiliz üyesi James Nicholson'un geçen hafta İtalyan üye Marco Cappato'ya verdiği bilgiye göre, Avrupa Parlamentosu'nun bilişim teknolojileri departmanı, bir GNU/Linux dağıtımı olan Ubuntu, ofis paketi OpenOffice.org ve diğer açık kaynak uygulamalarının kullanımını deniyor.

Nicholson'ın söylediğine göre bu deneme, açık kaynaklı bir yapılanmanın Parlamento'nun ihtiyaçlarını karşıladığını göstermiş. Ubuntu'nun yetenekleri, Avrupa Parlamentosu bilgi-işlem departmanının bu tür bir geçişi ciddi ciddi düşünmesine yol açmış. Başlangıçta bazı uygulamaların web tabanlı bir yapıda

sunulması, açık kaynak yazılımlara geçiş hızlandırabilir.

Bununla birlikte, ne yazık ki, hızlı bir değişim mümkün görülüyor. Böylesi bir geçiş, bilişim departmanının altyapısında ciddi sorunlar doğurebileceği için açık kaynaklı yazılımlara taşınmanın bilişim hizmetlerini kesintiye uğratmayacak şekilde, ihtiyatlı bir biçimde yapılması gerekiyor. Ancak Parlamento'nun açık kaynak cephesindeki gelişmeleri gözlemleyeceği ve eğer mümkünse bu tip yazılımları kullanacağı da belirtiliyor.

Parlamento'nun İtalyan üyesi Cappato'nun da gündeme getirdiği gibi, Avrupa Komisyonu Microsoft'u hâkim durum oluşturmaktan iki kez cezalandırmışken bütün Avrupa kurumlarının hâlâ Microsoft ürünlerini kullanıyor olması, kurumların kendilerini hâkim durumdaki tek bir



sağlayıcıya bile bile mahkum etmeleri anlamına geliyor. Cappato, belgelere erişilebilirlik ve birlikte çalışabilirlik konusunda pek çok sorun çıkarabilecek bu bağımlılıktan kurtulmayı öneriyor. İtalyan parlamento'ya göre açık kaynak teknolojisine geçmek, özgür yazılım için olumlu bir sinyal olmasının yanı sıra harcamaları azaltacak iyi bir yöntem.



Şehirdeki Yeni Tavşan

Açık kaynak kodlu üç boyutlu (3B) modelleme programı Blender'ın geliştirilmesi, yaygınlaştırılması ve sürdürülmesi amacıyla kurulmuş Blender Vakfı'nın son kısa animasyon filmi projesi Big Buck Bunny tamamlandı. İlk açık kaynak kodlu film projesi Elephant's Dream'in başarısının

ardından kurulan Blender Enstitüsü'nün filmi Big Buck Bunny'nin ilk gösterimi 10 Nisan'da Amsterdam'da gerçekleştirildi.

Bilgisayar ortamında tamamen özgür ve açık kaynak kodlu yazılım kullanarak üretilmiş, 3B animasyon film Big Buck Bunny'nin tamamında da açık içerik felsefesi benimsenmiş. Filmin kendisiyle birlikte kaynak kodlarını ve yapımda kullanılan tüm dosyaları da edinerek tüm süreçlere müdahale edebiliyor, istediğiniz değişikliği yapabiliyor ve hatta filmi yeniden yaratabiliyorsunuz. Herhangi bir özgür lisanslı eserden farklı olmak üzere Big Buck Bunny'nin sadece kopyalanması ve düzeltilmesi değil, aynı zamanda tüm ürün dosyaları da (ayarlar, karakterler, dokular, animasyon verisi) insanların çalışması, kendilerini geliştirebilmeleri, animasyonları

yeniden canlandırabilmeleri için kodları Creative Commons lisansı altında serbest bırakılmış.

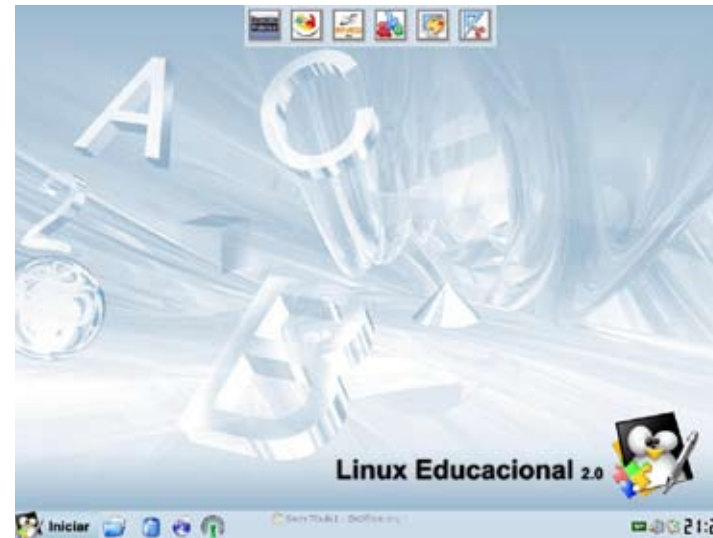
İçinde filmi, yapım dosyalarını, özgün senaryoyu, storyboardları, belgelendirme ve video eğitimlerini bulabileceğiniz filmin 34 dolardan satılan DVD setini sipariş etmeniz de mümkün.

www.bigbuckbunny.com

Linux ile 52 Milyon Öğrenci

Brezilya hükümetinin eğitimde reform programı çerçevesinde devlet okullarında öğrencilerin bilgisayara erişimini amaçlayan Eğitimde Enformatik Projesi (ProInfo) başarılı bir şekilde devam ediyor. Brezilya Eğitim Bakanlığı, Linux aracılığıyla 52 milyona yakın öğrenciye ulaşacak.

Debian tabanlı bir Linux dağıtımı olan "Linux Educacional 2.0" şu ana dek 29.000 bilgisayar laboratuvarına kurulmuş ve yaklaşık 36 milyon öğrenciye hizmet vermekte. 2009 yılının sonuna kadar 53 bin laboratuvar ve 52 milyon öğrencinin bu projeden yararlanıyor olması planlanıyor.



Bu projenin ve bahsettiğimiz laboratuvarların ilginç yanı ise her laboratuvarında tek bir sunucuya bağlanan çok sayıda ekran, fare ve klavyelerle 7 ayrı çalışma biriminin (istemci) doğmuş olması. Bu, aynı zamanda donanım ihtiyaçlarında da muazzam bir tasarruf demek. Kırsal kesimler içinse sunucu gereksizdir, bir işlemciyle 5 çalışma birimine olanak sağlayan, daha düşük güç harcayan bir çözüm düşünülmüş. Ayrıca proje kapsamında, özel ihtiyaçları olan öğrencilerin de, onlara uygun sistemlerle, bilgisayarla tanışabilmeleri sağlanmaya çalışılmış.

Linux'un böylesi bir projeye olanak vermesinin yeterince heyecan verici olmasının yanı sıra başarı da sağlaması, onunla neler yapılabileceğini göz önüne seriyor. Brezilya Milli Eğitim Bakanlığı da bu çalışmadan memnun kalmış olacak ki, ellerindeki içeriği gerek Latin Amerika'da gerek dünya çapında, diğer ülkelere paylaşmak istiyor.

Umarız, ülkemizde de buna benzer projelerin başladığı, yazılım tekellerinin "okullara kutu satmadığı" günleri görürüz...



Haberler...

VIA, Linux Desteğini Geliştiriyor



HP, VIA ve Linux tabanlı yeni 2133 Mini-Note PC'sini yapmaya hazırlandığı gibi, bu projedeki iş ortağı VIA da

Linux ve açık kaynak topluluğu için olan desteğini geliştirmek için adım atacağını duyurdu. Tayvan firması, Austin-Texas'ta Linux Vakfı başkanları arasında yapılan zirvede Linux ve geliştiricileri için resmi bir web sayfası oluşturacağını açıkladı. Yeni sayfanın adresi www.linux.via.com.tw olacak ve sürücülere, belgelere, kaynak kodlarına, beta programlara, hata takip sistemine ve VIA'nın çekirdek ürünleri için gerekli diğer muhtelif bilgilere ev sahipliği yapacak. VIA, Linux'un çekirdek güncellemeleri ve yeni sürümleri ile eşzamanlı çalışacak yeni programlar için üç ayda bir yayınlanan sürüm

çevrimine de sahip olacak. Ek olarak şirket, VIA işlemci platformlarındaki açık kaynak topluluğu tecrübelerinde var olan en iyi 2D-3D ve video playback (geri oynatım) hızlandırıcısını sağlamak için açık kaynak topluluğuyula çalışmaya niyetleniyor.

Intel'in Atom ve VIA'nın C7 ve Isaiah işlemcileri taşıyan dizüstülerin bu yıl pazardaki değeri 500 doların altında oldu. O yüzden pazarın artık hatırı sayılır miktarda Linux tabanlı olanakları içermesi gerekmektedir. Yakın zamanda duyurulan HP 2133 Mini-Note PC, şimdiden buna iyi bir örnek.

Dışın Dışın Opua!

Pardus kullanıcısı oyun severler için iyi bir haberimiz var. Kendi alanında en başarılı oyunlardan biri olan UrbanTerror'un sizler için hazırladığımız çoklu oyunculu sunucusu erişime açıldı. Çeşitli oyun türlerinin ve haritaların oynanabildiği sunucu güçlü bağlantısı ve düşük ping değerleri ile oyun severlerin kısa süre içinde gözdesi haline gelecek. An itibari ile Türkiye'nin en hızlı oyun sunucularından biri olan sunucu, yakın zamanda istatistik desteğine de kavuşacak.

Sunucumuza bağlanabilmek için "Get New List" seçeneğine tıklayarak sunucu listesini yenileyin, sunucumuzu kesinlikle fark edeceksiniz!

Sizleri duman, barut ve aksiyona bekliyoruz...



Almanya OOXML'e Karşı

Alman Dışişleri Bakanlığı Bilişim Teknolojileri Dairesi başkanı Rolf Theodor Schuster, platform ya da Linux dağıtımı önem taşımaksızın ve hiçbir kısıtlama bulunmadan kullanılabilecek bir açık kaynak uygulamasının olması gerektiğini söyledi. "Platformdan bağımsız olarak ulaşılabilir olmadıkça OOXML'i kullanıma sokmayacağız." dedi.

Schuster ayrıca, az sayıda GNU/Linux dağıtımının OOXML'i desteklemesi durumunda, Dışişleri Bakanlığı'nın OOXML kullanmayı yine kabul etmeyeceğini belirtti. Schuster'a göre, bir Alman Linux dağıtımı olan Novell Suse Linux'un OOXML'i sunması bile tek başına yeterli değil.

Schuster; Dışişleri Bakanlığı'nın, hali hazırda Microsoft ürünleriyle bile tam anlamıyla desteklenmeyen OOXML'in tamamen uyumlu hale getirilmedikçe kullanımının göze alınmayacağını, Microsoft'un kiler de dahil tüm uygulamaların OOXML ile tamamen uyumlu olmak zorunda olduğunu söylüyor. Bunun yanında; ISO OOXML standardının değişik yorumlarına olanak verilmemesi, OOXML resmi belgeler için kullanılmaya başlanmadan önce bu eksikliklerin giderilmesi gerektiğini ekliyor.

Bakanlık daha önce, Almanya ve yurtdışı ofislerindeki 11 bin masaüstü bilgisayarını GNU/Linux'a geçirme kararını almıştı. "Geçişin gelecek yıl tamamlanmış olması planlanmaktayken, OOXML için gerekli koşullar gerçekleşmemesine rağmen fiili olarak bir standart haline gelirse Dışişleri Bakanlığı Microsoft Windows ve



Office'e geri dönmek yükümlülüğünün altına sokulacaktır. Bu da bizim seçme özgürlüğümüz ve bilişim teknolojileri alanındaki rekabetin ihlali olacaktır." diyen Schuster, böylece OOXML'e Almanya'da sıcak bakılmadığını açıklamış oldu.



Linux ve Güvenlik

“Açık kaynak ve Linux’un sizi nasıl korur? Cevaplar yazımızda!”

Genellikle bahsedilir, “Linux alternatiflerine nazaran daha güvenli bir sistemdir.” diye. Evet, böyle bir genelleme doğru olabilir, peki bunun sebebini hiç düşündünüz mü? Yani, kaynak kodları açık bir işletim sistemi için virüsler ya da farklı türlerde zararlı yazılımlar üretilmez mi ki Linux güvenli olsun?

Elbette, Linux’un açık kaynaklı oluşu zararlı bir yazılımın kodlanmasını kolaylaştırır, ancak açık kaynağın güvenlik üzerindeki etkisi yalnızca bu değildir ve hatta pozitif yönü daha ağır basar. Uygulamaların kaynaklarının açık olması kodlama bilgisi olan herhangi birinin bu kodu yorumlayıp zararlı olabileceğini tespit etmesine imkân sağlar ki bu Linux’un güvenli oluşunun en büyük sebeplerinden biridir. Bir dağıtımın üreticisi dahî, istediği zararlı betiği/uygulamayı sistem içerisine öylece yerleştiremez. Uygulamaların kaynakları yayınlanmak durumunda olduğundan, herhangi bir “gizli kısım” yoktur. Dolayısıyla, kimse sizi arkaplanda “gizlice” çalıştırılan bir uygulama yoluyla izleyemez, takip edemez ya da verilerinize izniniz olmaksızın ulaşamaz.

Kaynağın açık oluşunun haricinde, disk üzerindeki yetkilendirme sistemi de Linux’u güvenli kılan önemli etmenlerden biridir. Kullanıcının disk üzerinde erişebileceği kısımlar yetkisiyle sınırlandırıldığından, kullanıcı sistemin geneline zarar verecek herhangi bir kodu kazayla ya da istemli olarak çalıştıramaz. Örneğin bir virüsü ele alırsak; kullanıcı olarak virüs çalıştırılmaya teşebbüs edildiğinde virüs ev dizininden (“\$HOME”, yani /home/<kullanıcı>/) yukarı erişemeyeceğinden sistemin geneline bir zarar veremeyecektir. Ancak, kullanıcı dizinine erişebilir ki, bu izin genelde kullanıcıların tercih ve ayarlarının saklandığı kısımdır, herhangi bir çalıştırılabilir dosya içermez. Dolayısıyla, virüsün kasten çalıştırıldığında dahî ciddi bir zarar verme olasılığı çok azdır. İşte bir kullanıcının konsol üzerinden yetkisi olmayan bir dizin üzerinde değişiklik yapmaya çalıştığında aldığı sonuç:

```
akin@ekinezya ~$ rm -rf /usr/bin/firefox
rm: '/usr/bin/firefox' silinemedi: Erişim engellendi
akin@ekinezya ~$
```

Elbette KDE üzerinden denendiğinde de sonuç farklı olmuyor.

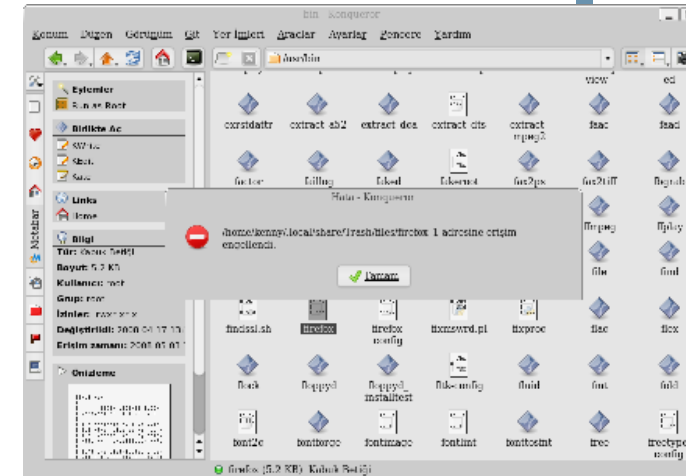
Zararlı yazılımın çalışmasının önüne şimdiden büyük oranda geçtik. Peki olası bir açığa ne olacak? Linux’un bir sahibi olmadığına göre, yamaları kim tarafından, ne şekilde hazırlanacak? Bu ne kadar süre alacak?...

Dünya çapındaki yirmi dokuz milyon Linux kullanıcısı herhangi bir açık fark ettiklerinde bunu gidermeleri çok uzun sürmeyecektir :) Şu şekilde...

Sıradan bir Linux kullanıcısının açığı fark ettiğini düşünelim. Öncelikle bunu hata listeleri ve e-posta listeleri yoluyla kullandığı dağıtımın geliştiricilerine ve diğer kullanıcılarına bildirecektir. Bu noktadan sonrası, tahmin edilmesi güç bir hızla gerçekleşir. Geliştiricilerden ya da kullanıcılardan biri açığı giderecek yamayı hazırlar. Yama depoya eklenir, bu tahminen birkaç saat bazen bir ya da iki gün sürer. Yama eklendiği günün -genellikle- gecesinde derlenir, sonrasında uygulamayı edinenler yamayı uygulamak için ekstra efor sarf etmezler, uygulama hâlihazırda yamayla birlikte gelir. Bu süreç sonrasında açık uygulamanın geliştiricilerine bildirilir ki, bir sonraki sürümde yamaya gerek kalmaksızın açık giderilmiş olsun. Uygulamanın geliştiricisi hazırladığı yama ile yeni bir sürümü birkaç gün içinde duyurur ki, hiçbir kullanıcı muzdarip olmasın. Görüldüğü üzere, bir açığın Linux üzerindeki ömrü yaklaşık birkaç gün :)

Açıklar bu şekilde günü gününe giderilip, olası problemlere anında müdahale edildiğinden Linux dağıtımlarında “service pack”ler yoktur.

İşte Linux bu yüzden, bu şekilde güvenlidir...





Ön izleme: YALI4



Bu yazımızda Pardus 2008 ile gelecek olan, Pardus'un kurulum arayüzü YALI'nın yeniliklerini inceleyeceğiz. Yeni YALI'nın gelişim halindeki sürümünü haftalık Pardus 2008 test CD'lerinde siz de görebilirsiniz.

Arka Plandaki Gelişmeler

YALI4, adından da anlaşılabilir gibi PyQt 4 ile geliştirildi. Yani arayüzü tamamen yeniden kodlandı ve tasarlandı. Qt4, bir kurulum CD'si için oldukça fazla yer kaplayan bir pakettir. Bu nedenle Pardus 2008 Kurulan CD'de YALI'nın kullanmadığı yerleri kırılmış Qt4 ve PyQt4 paketleri kullanıldı. YALI'nın büyük oranda yeniden kodlanması geliştiricilere de çeşitli kolaylıklar sağladı. Geliştiriciler artık daha kaliteli hata ayıklama çıktısı elde edebiliyorlar.



Hadi Kuralım Pardus'umuzu

Pardus 2008 kurulumunun başında, önceki YALI sürümlerinde de olduğu gibi bir Hoşgeldiniz ekranıyla karşılanıyoruz. Bu ekranda ve diğer ekranlarda bulunan en büyük yenilik yeni turuncu ağırlıklı tema oluyor. Gözümüze çarpan ikinci yenilik ise yine her ekranda bulunan yardımcı gizle/göster düğmesi oldu. YALI4, son Pardus sürümlerinde olduğu gibi önce soruları sorup sonra kurulumla geçiyor, bu sayede başka sorular cevaplamak için kurulumun sonunu beklemenize gerek kalmıyor.

Lisans antlaşmalarını kabul ettiğimizde, CD doğrulama ekranı ve klavye seçim ekranı geliyor. Ardından sistem tarihini ve saatini seçmemizi sağlayan yepyeni bir ekranla karşılaşıyoruz. Devam ettiğimizde ise yine eski YALI'dan

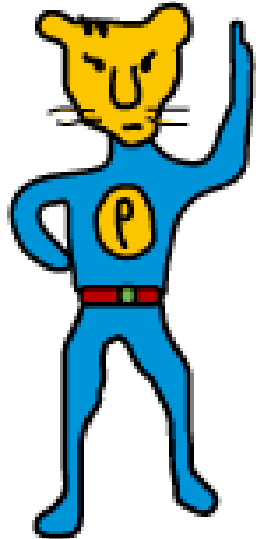
hatırladığımız kullanıcı oluşturma ve sistem yöneticisi parolasını belirleme ekranları geliyor. Bunları tamamen değişen disk bölümlendirme ve açılış yöneticisi kurulumu ekranı takip ediyor...

Disk Bölümlendirme Ekranı

Kurulumun en önemli bölümünü oluşturan bu ekranda gözümüze çarpan ilk önemli gelişme "Otomatik olarak boş alanı ya da diğer bölümleri yeniden boyutlandırmayı dene" seçeneği oluyor. Bu seçenek, eğer diskinizde boş bir bölüm varsa bu bölümü otomatik olarak biçimlendiriyor ve kurulumu gerçekleştirmeye başlıyor.

Eğer disklerinizde yeterli boşluğu sağlayacak bölüm yoksa "Otomatik olarak bölümlendir ve biçimlendir" seçeneği seçilmiş oluyor. Bu seçenek tüm diskteki bilgilerinizi silerek Pardus kurulumunu otomatik olarak yapmayı sağlıyor.

Elle bölümlendirme seçeneğinde ise diskinizin bölümlerini boyutlandırmanızı, silmenizi ve yeni bölüm oluşturma işlemleri oldukça kolay bir şekilde gerçekleştirebiliyorsunuz. Bu ekranda yapılan, boyutlandırma dışındaki, tüm işlemleri istediğiniz anda geri alabiliyorsunuz.



Açılış Yöneticisi Kurulumu

Yeni YALI'da açılış yöneticisinin kurulumu eskisine göre daha başarılı bir hale getirildi. YALI artık önyükleyici kurulumunu çeşitli disk yapılandırmalarında sorunsuzca gerçekleştirebiliyor ve diğer işletim sistemlerini de açılış menüsüne ekliyor.

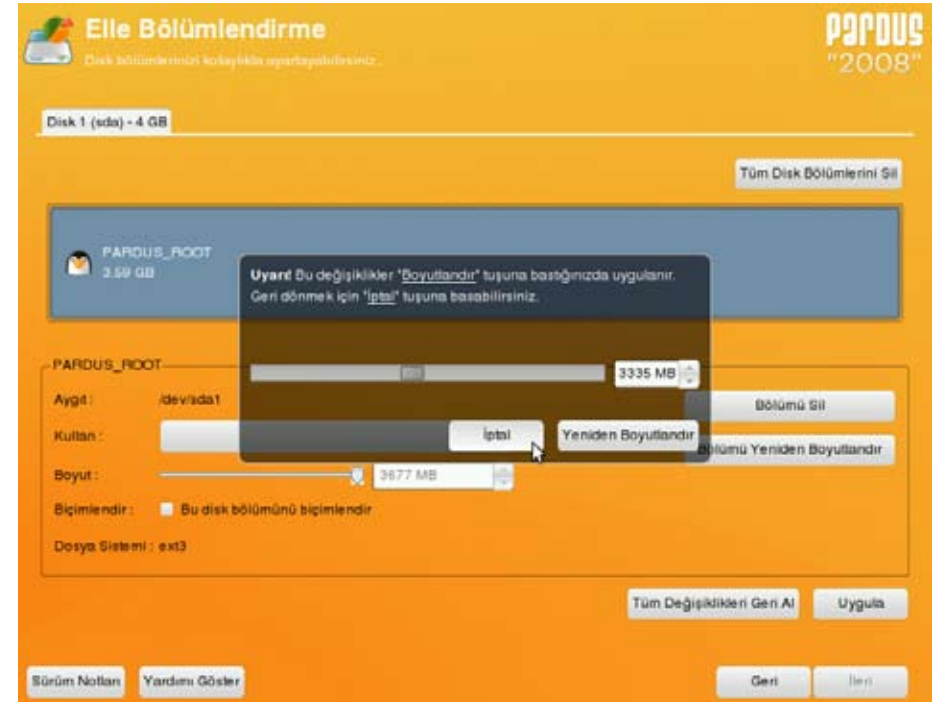
Pardusman Yine İş Başında

Yalı'nın sürpriz yumurtası olan Pardusman, Pardus 2008 kurulumunda da bize eşlik etmeye devam ediyor. Eğer iyi bir Pardus kullanıcısı olursanız belki bir gün Pardusman'ı kurulum sırasında nasıl görebileceğinizi öğrenebilirsiniz. Sonuç olarak Pardus 2008'de bizleri çok daha güzel görünen ve gelişmiş bir YALI karşılıyor olacak.



Biliyor musunuz?

YALI4'ün tüm metinleri Özgürlük için topluluğu tarafından hazırlandı





Ali E. İmrek

KDE Bilgi Merkezi

“Donanımınız ile ilgili bilgi alabileceğiniz harika bir araç”

KDE Bilgi Merkezi sisteminiz ve donanımlarınız hakkında ayrıntılı bilgi alabileceğiniz harika bir programdır. KDE Masaüstü ortamının bir parçası olan KDE Bilgi Merkezine Programlar->Sistem menüsünden ulaşabilirsiniz.

Programı çalıştırdığınızda iki panele ayrılmış bir pencere sizi karşılar, soldaki panelde sistem kaynakları ve aygıtların ait oldukları kategoriler bulunur, bu kategoriler seçildiğinde de o kategoriye ait kaynakların ayrıntılı bilgileri sağdaki panelde görüntülenir.

Bu program ilk bakışta Windows'daki Aygıt Yöneticisi'ne benzetilse de aslında çok farklı bir yapıdadır. KDE Bilgi Merkezi sadece sistem hakkında ayrıntılı bilgi alma amacıyla kullanılabilir. Yönetim işlemleri için Tasma'yı kullanmalısınız.

Şimdi programdaki kategorilere ve içerdiği bilgilere kısaca bakalım;

Ağ Arayüzleri: Bu kategori sisteminizdeki kablolu veya kablosuz arayüzleri görüntüler. Arayüzlerin o andaki IP adresleri ve çalışıp çalışmadıkları yanında MAC adresleri de görüntülenir.

Aygıtlar: Bu kategori aygıtları üç gruba ayırarak sınıflandırmıştır; Karakter, Blok ve Diğer Aygıtlar. Bu sınıflar sağ panelde bir ağaç yapısında görüntülenir. Bu kategorilerin ne anlama geldiği ve bu aygıtlar ile sistem kaynaklarının neler olduğu konusu Linux sisteminin nasıl çalıştığı ile ilgili teknik bir konudur.

Bellek: Bu benim en çok sevdiğim kategoridir. Adı üzerinde sistem belleğinizin o andaki durumunu ayrıntılı bir şekilde görebilirsiniz. En sevdiğim bölüm olmasının nedeni sağ paneldeki grafik ve bellek değerlerinin anlık olarak güncelleniyor olması. Panelde yüzde oranlarını gösteren üç tane grafik ve bunların üzerinde de ayrıntılı miktarları gösteren bir tablo göreceksiniz. Bu grafikleri doğru okuyabilmek için tek tek inceleyelim;

✓ **Toplam Bellek:** Sisteminizdeki RAM ve Takas alanını bir bütün gibi gösterir.

✓ **Fiziksel Bellek:** Sadece RAM belleğin durumunu rapor eder, kırmızı renkte gösterilen oran o anda çalışmakta olan programların sisteminizin RAM belleğinde ne kadar yer kullandığını gösterir. Yeşil olarak gösterilen oran da program çalıştırmak veya dosyaları okumak için sabit diskinizden okunan son verilerin geçici olarak tutulduğu alanı gösterir. Bu ön bellek alanı sabit diskten okunan her veride büyür ve sonunda RAM belleğinizin hemen tüm boş alanını geçici olarak kullanır, bu da RAM belleğiniz ne kadar büyükse Sabit Disk ön belleğinizin de o kadar büyük olacağı anlamına gelir. Bir bilgisayarın

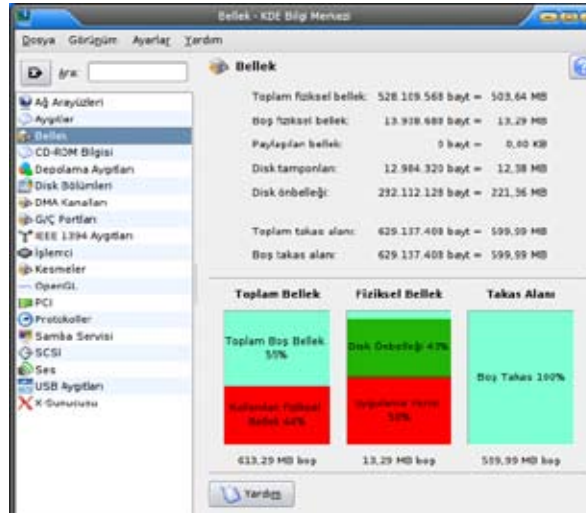
en yavaş parçaları her zaman Sabit Diskler olduğundan bu sayede önemli performans artışı sağlanır.

✓ **Takas Alanı:** Bu alan aslında Sabit Diskinizdeki sistem tarafından açılmış bir dosyayı gösterir ve uygulamalar için RAM bellek tükendiğinde bu dosya RAM bellekmiş gibi kullanılmak üzere hazır bekletilir. Genellikle basit ofis ve internet uygulamaları kullanan bir kullanıcının günümüz şartlarındaki bir

donanımda (minimum 512MB RAM) sistemin takas alanına pek ihtiyacı olmaz.

CD-ROM Bilgisi: Bu kategori ile optik medya cihazlarının hangi medyaları okuyabildiği veya hangi işlemleri desteklediği gibi bilgileri görüntüleyebilirsiniz.

Depolama Aygıtları: Bu kategori ile sabit diskler, USB bellekler gibi



donanımların kapasiteleri, doluluk oranları, dosyalama tipleri ve sistemde bağlı olduğu dizinin adresi gibi bilgilere ulaşabilirsiniz. Aynı bilgileri daha hoş bir stilde Masaüstündeki Sistem simgesini açınca da görebiliyorsunuz.

Disk Bölümleri: Bu ilk bakışta Depolama Aygıtları kategorisiyle aynı gibi görünse de temel bir fark var. Depolama Aygıtları kategorisi sisteminize bağlı olan ya da olmayan tüm depolama bölümlerini gösterirken bu kategoride sadece sisteme bağlı bulunan depolama bölümleri ve nasıl bağlandıkları hakkında ayrıntılı bilgi alabilirsiniz. Disk bölümlerinin bağlanması konusundaki yönetim görevleri için Tasma->Disk Yönetim Arayüzü'nü kullanabilirsiniz.

DMA Kanalları: Bu kategoride iletişim için DMA kullanan aygıtları görüntüleyebilirsiniz.

G/Ç Portları: Yani Giriş/Çıkış portları. Bu kategori ile sisteminizdeki okuma yazma işlemleri için kullanılan her türlü aygıtı ait bellek adreslerini görüntüleyebilirsiniz.

IEE 1394 Aygıtları: Bu kategori ile adı üzerinde IEE 1394 standardı ile iletişim kurulan aygıtlar için ayrıntılı bilgi görüntüleyebilirsiniz.

İşlemci: Bu kategori ile sisteminizdeki işlemcinin önbellek boyutu, modeli, hızı gibi teknik verilerini görüntüleyebilirsiniz.

Kesmeler: Bu kategori ile donanım kesmelerinin hangi aygıtlar tarafından kullanıldığını görebilirsiniz.

OpenGL: OpenGL, geliştiricilerin 2 ve 3 boyutlu grafikleri donanımdan ve işletim sisteminden bağımsız olarak yönetebilmeleri için hazır fonksiyonlar sunan özgür ve gelişmiş bir yazılımdır. Bu kategori ile bu yazılımın sürümü, yüklü olan eklentileri gibi ayrıntılı bilgileri görüntüleyebilirsiniz.

PCI: Bu kategori ile sisteminizdeki PCI kartları ve PCI arabirimi üzerindeki anakart kaynaklarının ID'leri, bellek adresleri, kullandığı kesmeler gibi teknik bilgilerini görüntüleyebilirsiniz.

Samba: Bu kategori ile Samba servisinin durumu hakkında ayrıntılı bilgi alınabilir. Kategori seçildiğinde sol panelde verilen, alınan, kayıt ve istatistikler olarak 3 tane sekme açılır. Bu sayede Samba servisi üzerinden diğer bilgisayarlarla yapılan veri alış veriş ve istatistik bilgilerine ulaşabilirsiniz. Eğer Samba servisinde yolunda gitmeyen bir şeyler olduğunu düşünüyorsanız Kayıt sekmesinden Güncelle düğmesini tıklayarak Samba'nın günlük dosyasındaki kayıtları incelemek işinize yarayabilir.

Ayrıntılar
Lisans: GPL
Paket boyutu: 1.5MB
Kurulu boyutu: 3.1 MB



Ses: Bu kategori ile sisteminizde kullanılan MIDI, karıştırıcı, ses aygıtı ve buna bağlı özellikleri görüntüleyebilirsiniz.

USB Aygıtları:
Bu kategori ile sisteminize USB arabiriminden bağlanan aygıtlara ait bağlantı hızlarını, üretici bilgilerini, sürüm numaralarını ve diğer bazı teknik verileri görüntüleyebilirsiniz.

Sonuçta KDE Bilgi Merkezi ile masaüstünden ayrılmadan sistemde hızlı bir tur atarak donanım ve sistem kaynakları hakkında bilgilere hemen ulaşabilirsiniz.





Fahri Dönmez

Kaffeine

“Kaffeine ile tüm çoklu ortam dosyalarınızı izleyebilirsiniz”

Kaffeine, KDE'nin çoklu ortam oynatıcısı olup kolay arayüzüyle kullanıcı dostu bir programdır. Diğer işletim sistemlerinde kabus haline gelen çoklu ortam dosyalarınız için codec ve oynatıcı arama Pardus'ta Kaffeine ile son buluyor. Kaffeine arka planda xine-lib ve Gstreamer motorlarını kullanarak tüm ses ve video dosya türlerini sorunsuz bir şekilde çalıştırıyor.

Kaffeine, Pardus'un varsayılan video oynatıcısıdır. CD-ROM ya da DVD-ROM aygıtınıza VCD ya da DVD yerleştirdiğinizde “Ne Yapmak İstersiniz” penceresindeki seçenekler arasında Kaffeine otomatik olarak gelir ve tek bir tık ile çalışmaya başlar.

Kaffeine oynatıcınızı ilk açtığınızda sisteminizdeki aygıtları tarar (DVD, DVB, CD ve codec kütüphaneleri), DVB kartınız var ise DISECQ ayarlarını yaptırır. Daha sonra size kalan Kaffeine'in basit ama kullanışlı arayüzü ile özgür yazılımın nimetlerinden faydalanmaktadır.

Özellikleri

- ✓ WMV, MPG, MPEG, AVI, DivX, Xvid, MP4, flv gibi birçok video tipini çalıştırabilir.
- ✓ Audio CD, MP3, OGG gibi birçok ses dosyasını çalıştırabilir.
- ✓ “MMS” protokolünü destekler.
- ✓ Dijital TV kartlarını destekler.

İpuçları

- ✓ Digital TV seyredirken herhangi bir noktada kayda başlamak isterseniz “R” harfini kullanabilirsiniz.
- ✓ “CTRL+S” kombinasyonu ile ekran görüntüsü alabilirsiniz.
- ✓ Ses CD'lerini “MP3” ya da “OGG” biçimine çevirebilirsiniz.
- ✓ Dosya -> Adres Aç menüsünden bir “MMS” protokolü adresi girdiğinizde, internet üzerinden radyo ve görüntü yayınlarını oynatabilirsiniz..
- ✓ DivX altyazı biçimini ve puntosunu değiştirmek için, Ayarlar menüsünden “Xine Motoru Seçenekleri” 'ni seçiniz. Ekrana gelen pencerede “Subtitle” kısmından değişiklik yapabilirsiniz.

- ✓ DivX filme altyazı eklemek için üst menülerden oynatma listesine gelin. Film üzerinde farenin sağ tuşuyla , “altyazı yükle” seçeneğini tıklayın. Açılan pencerede yüklemek istediğiniz altyazıyı (.srt) seçin.
- ✓ DivX dosyanız ile alt yazı (.srt) dosyanız aynı klasör altında ve aynı dosya adına sahipse Kaffeine altyazınızı otomatik olarak çalıştıracaktır.

Kaffeine kullanarak video dosyalarınızda sesi filminden ayrı olarak bir dosyaya kaydedebilirsiniz. Bunun için, Xine oynatıcı ayarlarında ses çıkışı “file” yapmanız gerekmektedir. Film bittiğinde ses dosyası kullanıcı dizininde xine-out.wav olarak kaydedilmiş olur. Hızlı kayıt etmek için hızlı gösterim özelliğini kullanabilirsiniz

Dinlediğiniz MP3'lerin

albüm kapaklarını internet bağlantınız üzerinden aratabilirsiniz. Bunun için menüdeki “Oynatma Listesi” den “Kapakları otomatik indir” seçeneğini işaretlemeniz yeterli olacaktır. “Oynatma Listesi” dosyalarınızı (MP3, video... vb.) listeleyip sırası ile ya da rastgele seyredebilir/dinleyebilirsiniz.

TV'de istediğiniz bir yayını (siz bilgisayar başında olmasanız dahi) “DVB>Zamanlayıcılar” menüsünden ayarlayarak kaydedebilir ve daha sonra izleyebilirsiniz. SkyVision DVB kartı olanlar (ya da herhangi bir USB girişli uzaktan kumanda) “Ayarlar>Kısıyolları yapılandır” menüsünden uzaktan kumandalarını ayarlayıp Kaffeine ile uzaktan kumanda keyfi yaşayabilirler.





Fahri Dönmez

Alien Arena 2008



“Uzaylı istilasına karşı dünyanızı koruyun”

Alien Arena, ücretsiz olarak dağıtılan bir çok oyunculu aksiyon oyunudur. Tüm dünyada internet bant genişliğinin artmasıyla multiplayer moduna yoğunlaşılsa da oyunun singleplayer modu da mevcut olup bot'lara karşı oynamanız mümkün.

Online bir FPS oyununu ilk defa oynayacaksanız, öncelikle buna hazır olmak için antrenman yapmalı, silahları ve haritaları tanımalısınız. Bunun için en iyi yöntem Singleplayer'da zorluk derecesini de en kolaya ayarlayarak oynamak.

Singleplayer'da hem silahları, hem haritaları, hem de sağlık, zırh ve mermi gibi ekstraları öğrenip çok oyunculu oyundaki rakiplerinizi için kolay hedef olmaktan kurtulmuş olursunuz. Alien Arena'nın ilk versiyonu 2004 yılında yayınlanmış. Geçen bu süre zarfında kendi oyuncu kitlesini yaratmıştır. Oyunun Windows ve Linux versiyonları ücretsiz olarak dağıtılmakta, ayrıca çok yakında Mac versiyonu da çıkacağı duyurulmuştur. Alien Arena tüm platformlarda çalışan bir oyun olduğu için tüm oyunculara ulaşarak büyük bir kitle yaratacak gibi görülmekte.

Quake yapımcıları oyun motorunun kaynak kodunu açmaları açık kaynak kod oyun geliştiricileri için mükemmel bir

gelişme olmuş ve bunun sayesinde birçok açık kaynak kodlu oyun üretilmiştir. Bu gelişmenin sonucunda, grafik ve ses kaliteleri kapalı kodlu muadilleriyle boy ölçüşebilecek hatta birçoğundan daha iyi olan oyunlar üretildi. Oyunlar, motorları aynı kaynaktan geliştirilse bile ya da genellikle aynı tarzdaki Quake, Doom veya Unreal oyunlarına benzetilseler de açık kod geliştiricileri bu oyunlara giydirdikleri konular ile bu oyunların ayrı ayrı kitlelerinin oluşmasını sağlamışlardır.

Alien Arena 2008'i aynı türdeki Deatmatch FPS oyunlardan ayıran oyunun temasıdır. Oyunu diğer oyunlardan ayıran özelliği klasik bilimkurgu ile ge-



lecekte olacağını tasvir ettiğimiz bilim kurgu öğelerini harmanlayarak karakter, silah ve mekanlarda kullanması. Bilim kurgu severlerin çok iyi bildiği iri kafalı çirkin uzaylılar, büyük çirkin bir gözün kontrol ettiği yarı robot garip yaratıklar, biyonik kaslı ve güçlü insanlar ya da en son teknolojik zırh ve silahları kuşanmış dünyayı kurtarmak için savaşan atletik savaşçılar karakterleri iyon tabancaları, lazer silahlar, uzaktan kumanda ile yönetilebilen robotumsu cihazlar ise silahları oluşturuyor. Bir bilim kurgu fanatigi daha neler ister diye düşünürseniz Alien Arena 2008'in her yerinde aradıklarınızı görebilirsiniz. Daha önce hiçbir FPS oyunu oynamış olmasanız dahi oyunu öğrenmekte zorlanmaz ve kolay bir şekilde adapte olabilirsiniz. Alien Arena 2008 de 46 standart harita, 5 farklı oyuncu karakteri ve 9 tane birbirinden farklı silah (bu silahları iki farklı ateşleme modu ile kullanabiliyorsunuz) bulabilirsiniz. Kanca ile duvarlara tırmanma ve savaştığınız alanda yer alan birçok mühimmat ve koruyucu malzeme de cabası. Tüm bunları singleplayer da öğrenmeden

multiplayer oynamayın derim, tabii kaybederek ya da öldürülerek öğrenmek canınızı sıkmayacaksa.

Alien Arena 2008'de tek başınıza botlara karşı savaşmak, ses ve grafik kalitesinin de etkisiyle oldukça korkutucu olabiliyor ve kendinizi yalnız hissedebiliyorsunuz. Ancak internet bağlantınız var ise sunucular üzerinden birçok oyuncu ile birlikte takım halinde oynadığınızda büyük bir savaşın içinde yer alabilirsiniz ve bu defa yalnızlık aklınıza dahi gelmeyecektir. Oyuna yeni girdiğinizde atmosfere uyum sağlayana kadar yalnız kalsanız da kısa bir zaman içinde takımla bütünleşip gerçek dünyadan kopuyorsunuz. Diğer oyuncular, özellikle kendi takımınızdan oyuncuları çevrenizde görür ve onlarla beraber ortak hareket edip o dünyanın gereklerini yerine getirirsiniz. Takım olmanın gereklilikleri ortak hareket etmek ve ortak bir strateji geliştirmektir. Elbette oynamak için şart değildir. Bunları yapmak tamamen sizin keyfinize kalmış.

Alien Arena 2008'de her FPS oyununda olduğu gibi, hareket eden tüm düşmanlarınızı vurmak üzerine kurulu olsa da, yerine getirmeniz gereken başka görevleriniz de var. Örneğin kendi bayrağınızı korumak ve karşı bayrağı çalıp kendi bayrağınızın yanına getirerek puanlarınızı artırmak. Bayrak kapma modu (CTF) FPS oyunlarının en çok tercih edilen klasik oyun modudur. Bayrağınız için yaptığınız kovalamaca ve savaş, insanı gerçek dünyadan kopartıp götürebilir. Bayraklar bildiğimiz bayrak şeklinde değil. Oyunda yüksek teknoloji teması her yerde kendini gösterdiğinden bayraklar birer el feneri gibi ve StarWars'ta yer alan ışın kılıçlarına benzetilmiş. Toplamanız gereken silah ve malzemelerden bahsetmeme gerek yoktur sanırım. Bu malzemelerdeki çeşitlilik oldukça tatmin edici.

Oyunu oynarken sadece koridorlarda koşturup düşmanlarınızı yok etmiyorsunuz. Merdivenlere, kutulara tırmanıyorsunuz. Uzayda atlama rampaları ile bir kattan diğerine ya da bir rampadan karşı rampaya atlamamız ve atlarken de sık sık karşı rampadan üzerinize doğru atlayan düşmanlarınızı havada vurmanız gerekiyor. Vuramazsanız onlar sizi vuruyor zaten. Atlarken ve kenardan koşarken uzay boşluğuna ya da lavların içine düşmemeye dikkat etmelisiniz. Bu oyunda tek düşmanınız karşı takımın oyuncuları değildir ve



sadece onlar sizi öldürmez. Yanlış bir hareketle rampadan uzaya atlamak, lavların içine düşmek ya da yakın mesafeden roketle yakın bir hedefe ateş etmek de sizi öldürür ve bu durumda skorunuzdan puan eksiltir. Bir başka dikkat etmeniz gereken nokta da, bir köşeye gizlenip hedefinizin yaklaşmasını beklerseniz sağlınızdan gideceği ve öleceğinizdir. Kramp uyarısı verip karakterinizin acı çektiğini, ekrandaki kırmızı ışık efektinden rahatlıkla anlarsınız. Bu oyunda durmak yasak sürekli hareket edeceksiniz. Zaten ağır hareket eder veya düz koşarsanız kolay bir hedef olup bol bol öldürölürsünüz. Kurallar açık zig zag çizerek zıplayarak kolay bir hedef olmayacak bir şekilde hareket etmek, en iyi silah ve mühimmat ile birlikte sağlık malzemelerini toplamak ve iyi bir nişancı olup düşmanı vurmak. Takım halinde oynuyorsanız takımınızdaki arkadaşlarınız ile sürekli iletişim halinde olun, onlardan ayrılmayın ve takım halinde avlanın derim. Düşman takımın karşısına tek başınıza çıkmak istemezsiniz.

Saydığımız özellikleri ile Alien Arena 2008, diğer FPS oyunlarından farklı olarak oyunun oynanışına gerçekten de renk ve eğlence katan etmenlere sahip.

Araçlar

- ✓ Quad Damage: Tüm silahların gücünü artırır.
- ✓ Haste: İleriye hızlı atlayış gücünüzü artırır.
- ✓ Invulnerability: Hasar almama. Bunu aldığınızda hiç bir atıştan zarar görmezsiniz, ayrıca ateş ettiğiniz kişiyi buharlaştırırsınız. Oyunda seyrek bulunduğu için akıllıca kullanılması gerekir.
- ✓ Sproing: Havada çok yükseklerle zıplamanıza yarar. Her haritada bulunmaz.
- ✓ Armor: Zırh. Seviye seviye harita üzerinde dağıtık haldedir. Tek tek toplarsınız.
- ✓ Adrenaline: Sağlınızın durumu ne olursa olsun %100 e tamamlar.
- ✓ Small Health: Sağlınızı 2 puan artırır.
- ✓ Medium Health: Sağlınızı 10 puan artırır.
- ✓ Large Health: Sağlınızı 25 puan artırır.
- ✓ Ammo Box: Cephan kutuları. Renk renktir. Bunlar: mermi, pil, napalm bombası, roket ve bombalardır.
- ✓ Bomber: Uçan bir araçtır. Tesiri yüksek plazma bombası taşır. Cephanesi sınırsızdır.

Oyun Türleri

- ✓ Capture the Flag: Takım temelli bayrak kapmaca oyunu. Karşı takımın bayrağını kaptığınızda oldukça yüksek puanlar topluyorsunuz. Kaptığınız bayrağı kendi bayrağınızın yanına getirince puanlarınız kat be kat artıyor. Ancak bazen sizin de bayrağınız kapılmış oluyor ve onu kurtarmadan karşı takımın bayrağını kapmış olmanız size bir fayda getirmiyor. Bu modda takım içinde görev paylaşımı yapmanız önemli. Birilerinin kendi bayrağını koruması, diğer bir grubun da karşı tarafın bayrağını kapması gibi takım planları yapmanız daha akıllıca oluyor.
- ✓ Deathball: Takım temelli bir oyun türüdür. Oyunda amacınız sahadaki topu (deathball) alıp karşı takımın kalesine atmak.
- ✓ Team Core Assault: Takım temelli karşı takımı yok etme oyunu.
- ✓ Team Deathmatch: Takım temelli karşı takımdan herkesi yok etme oyunu.
- ✓ All Out Assault: Herkesi öldürene kadar savaş. Deathmatch ten farkı ölen kişi oyun bitene kadar oyuna dahil olamıyor. Ancak oyun yeniden başladığında oyun başlıyor.
- ✓ Cattle Prod: Takım temelli olan bu modda uzaktan yönetebildiğiniz robotumsu silahlarınız ile daha fazla puan toplayabilirsiniz.
- ✓ Deatmatch: Önüne geleni öldürerek puan toplama mantığındaki oyun türü.

Silahlar

- ✓ Blaster: Oyuna bu silahla başlıyorsunuz. Atış gücü zayıf. Plazma topları atar. İkincil atışı: Güçlü ışın atışı.
- ✓ Rocket Launcher: En popüler ve kullanışlı silah. Roket atar. İkincil atışı: Cell malzemesi ile hedefe kilitlenerek atış yapar.
- ✓ Alien Smartgun: Bu tip bir silahı başka Bir FPS oyununda göremezsiniz. Sonunuz geldiğini düşündüğünüzde bu silahı düşmana karşı kullanın ve düşmanın elektrik çarpmaları içinde kıvranmasını seyredin. İkincil atış: Trip mines.
- ✓ Chaingun: Oyundaki atış gücü en yüksek silahlardan. On-suz oyun bitirmek imkansız gibi. Makineli tüfek. Quad Damage malzemesi ile şideti en öldürücü silahlardan biri oluyor. İkincil atış: Bir varili paramparça edecek kadar çok mermiyi tek atışta atıyor.
- ✓ Flame Thrower: Çılgınca bir saldırı için idealdir. Alev silahı. Dar alanlarda ve karanlıkta kullanmak için idealdir. İkincil atış şekli alev toplarıdır.
- ✓ Alien Disruptor: Keskin nişancı suikast silahıdır. Atış gücü yüksek değildir ancak seri atış yapar. Quad Damage ile şideti oldukça güçlenir.

Bilgiler

Lisans: GPL

Paket boyutu: 166.6 MB

Kurulu boyutu: 198.7 MB

Değerlendirme

Öğrenme süresi: 1 saat

Oynanabilirlik: 9

Grafik: 9

Ses: 9

Senaryo: 10

Atmosfer: 10

9.4

- ✓ Strafer: Uçan bir araçtır. Cephane yine sınırsız ancak yakıt sınırlıdır.
- ✓ Hover: Nakil aracıdır. Yerden alevler saçarak hareket eder.

Savaş Alanları

- ✓ Dynamo (DM): Oyuna başladığınız ilk haritadır. Unreal Tournament teki haritalarına benzer.
 - ☛ Silahlar: Rocket Launcher, Flame Thrower ve Chaingun.
 - ☛ Enerji Malzemeleri: Quad Damage, Adrenaline.
- ✓ Chasmatic (DM): Alien Arena'nın klasik haritalarından.
 - ☛ Silahlar: Rocket Launcher, Alien Beamgun, Chaingun.
 - ☛ Enerji Malzemeleri: Adrenaline.

- ✓ Omega (DM): Orta büyüklükte düzenli koridorlardan oluşan bir harita.
 - ☛ Silahlar: Rocket Launcher, Chaingun, Alien Smartgun, Flame Thrower, Alien Vaporizer.
 - ☛ Enerji Malzemeleri: Quad Damage, Adrenaline, Haste.
- ✓ Violator (DM): Teknolojik detayların bulunduğu büyük bir harita. Takım oyunları için ideal.
 - ☛ Silahlar: Rocket Launcher, Chaingun, Alien Smartgun, Alien Beamgun, Flame Thrower.
 - ☛ Enerji Malzemeleri: Quad Damage, Sproing.
- ✓ Vesuvius (DM, CTF, DB): Dolambaçlı gotik temalı bir harita.
 - ☛ Silahlar: Rocket Launcher, Alien Beamgun (CTF, DB), Alien Disrupter, Chaingun.
 - ☛ Enerji Malzemeleri: Quad Damage, Sproing (DM).
- ✓ Crucible (DM): Korku teması olan klasik bir Alien Arena haritası.
 - ☛ Silahlar: Rocket Launcher, Chaingun, Alien Smartgun.
 - ☛ Enerji Malzemeleri: Quad Damage.
- ✓ Babel (DM): Lavların içinde 4 tane babil kulesinin bulunduğu bir harita.

- ☛ Silahlar: Rocket Launcher, Alien Vaporizer, Chaingun, Alien Beamgun.

- ☛ Enerji Malzemeleri: Quad Damage.

- ✓ Chromium (CTF, DB): Yüksek teknoloji temalı en zor harita.

- ☛ Silahlar: Rocket Launcher, Alien Disrupter, Chaingun, Alien Smartgun.

- ☛ Enerji Malzemeleri: Quad Damage, Haste.

- ✓ Icarus (CTF, DB): Zıplama rampalarının bol bulunduğu çok fazla hız ve mücadele gerektiren bir harita.

- ☛ Silahlar: Rocket Launcher, Alien Disrupter, Chaingun, Flame Thrower (CTF).

- ☛ Enerji Malzemeleri: Adrenaline.

- ✓ Morpheus (AOA): Uzayta savaştığınız son harita.

- ☛ Silahlar: Rocket Launcher, Chaingun, Strafer, Bomber.

- ☛ Enerji Malzemeleri: Quad Damage.

Sonuç

Alien Arena 2008 önceki sürümlerden daha fazla harita ve yeni özelliği beraberinde getiriyor. Alien Arena 2008 ile gerek tek başınıza botlara karşı oynayarak gerekse ağ üstünden arkadaşlarınızla ya da internet üzerinden çoklu oyuncu sunucularında eğlenceli saatler geçirebilirsiniz.





Lincity-NG: “Kendi şehrinizi kurun.”



“SimCity’i seviyorsanız LinCity’ye bayılıacaksınız”

SimCity’i bilmeyen yoktur. Şehri baştan inşa ediyorsunuz, elektrik, su kanalları, kamu binaları, evler vesaire hepsini tek tek kurup ekonomi, sosyal yaşam gibi alanlarda şehrinizi geliştiriyorsunuz. Bu tür şehir simülasyon oyunlarının Linux dünyasındaki temsilcilerinden biri de Lincity.

Önce oyunun amacını söyleyelim, sonra da nasıl oynanacağını gösterelim. Oyun kurallarını anlayabilmeniz için biraz İngilizce bilmeniz ya da yanınızda bir sözlük bulundurmanız yeterli.

Oyunda Amaç

Oyundaki ilk amacınız önce bir yerleşim alanı oluşturmak. Bunu yaptıktan sonra amacınız şehir ekonomisini ve yaşam kalitesini güçlendirmek. Oyun

penceresinin sağ alt köşesinde bütçenizi göreceksiniz. Paranızı artırmak için uzun vadeli düşünmelisiniz. Yani önce borca girip sonra yatırımların getirisini beklemek. :-)

Oyun Modları

Oyunu çalıştırıp ana sayfada “new game” (yeni oyun) seçeneğini tıkladığınızda birkaç oyun modu göreceksiniz. İlk seçeneği seçtiğinizde sıfırdan bir şehir kuracaksınız. Altındaki iki seçenek de iyi ve kötü durumlardaki yarı kurulmuş şehirlerde oynamak içindir.

Seçeneklerden birini seçip oyunu başlattığınızda, bir arazi açılacak ve sol üst tarafta alt alta sıralı olan seçenekleri kullanarak birimleri kurup şehrinizi oluşturmaya başlayacaksınız.

İlk Ne Kurulmalı?

Sol üstte alt alta sıralı menüleri incelediğimizde Commune (komün) diye bir seçenekle karşılaşacaksınız. Komünün ne olduğunu hepimiz az çok biliyoruz; ama tanımı nedeniyle mantıken ilk kurmanız gereken birimin komünler olduğunu düşünüyorsanız yanıldınız! Önce çiftlikler kuruyorsunuz (farm). Sonra da etrafı yollarla döşüyorsunuz. Çiftlikleri düzenli ve yan yana kurun ama size bir tavsiye: Arada ufak tefek boşluklar bırakın. İleride park alanları oluşturmak ya da küçük yer kaplayan birimleri kurmak için buna ihtiyacınız olabilir. Örneğin, kare şeklinde büyük bir alana düzenli bir şekilde çiftlikler, evler kurdunuz ve sıra geldi itfaiye ya da market kurmaya. Bu gibi küçük ama önemli birimleri bu kare yerleşim alanının dışında kurmak pek de iyi olmaz. İkinci bir tavsiye daha: Komün sayısı kesinlikle çiftlik sayısını geçmesin. Yoksa ekonominiz kötüye gittikçe ya da uzun vadede yeteri kadar gelir elde edemediğinizde birden komün alanları küçük küçük parklara dönüşüyor. Her yer park, “meclisi yıkalım lunapark kuralım” hesabı. :-)

Şuna da dikkat edin: Sağ alt tarafta çeşitli göstergeleriniz var. Bu göstergeleri takip ederek nelere ihtiyacınız olduğunu anlayabilirsiniz. Ev sayısını yeterli tutmaya özen gösterin. Sürekli yatırım yapıp riske de girmeyin. Biraz sabırlı olun. Sabredemiyorsanız. Sol alt tarafta zamanı hızlandırma tuşları göreceksiniz, onu kullanın. Halkınızın parasızlıktan, açlıktan dışarıda çadır kurmalarına izin

vermeyin. :-) Bunu engellemenin tek yolu ise, istikrarlı bir ekonomi ;-)

E, Okul İnşa Edemiyorum?

Çiftlikleriniz, marketleriniz, evleriniz ve mezarlarınız (residential) yokken okul ne işe yarayacak? Belli bir süre çiftlikler, komünler, kamu kuruluşlarıyla uğraştıktan sonra artık oyun size okul, basketbol sahası, kamu kuruluşlarını kurmanız için teker teker izin verecek.

Daha önce söylediğim gibi, önce çiftliklerden başlayın. Sonra marketler, çömlekçiler.. Sonra yerleşim alanları oluşturun, yani residential (ilk seçenek mezarlık oluyor bu arada, diğerleri ev) seçeneğini kullanın. Sonra komünler, çöplük alanları, altın rezervleri vb.

Kömür Rezervleri Nerele Kurulmalı?

Sağ alt tarafta kömür resmi olan seçeneğe tıklayın, para miktarınızın hemen üstünde yer alıyor. Fareyle üzerine geldiğinizde "Show Coal Depots" (Kömür Bölgelerini Göster) uyarısı veriyor. Tıkladığınız zaman oyun sizden büyük bir miktarda para karşılığı yer altındaki kömür bölgelerini göstereceğini söylüyor. Ekonominiz iyiye gidip ciddi para kazanmaya başladığınız bir ara bu seçeneği kullanarak Coalmine (Kömür madeni) kurmaya başlayabilirsiniz.

Başka Dikkat Edilmesi Gereken Noktalar

Unutmayın, her ne kadar kolay bir oyun gibi gözüküyor olsa da, inşa edilen birimlerin birbirleriyle az çok ilişkisi var. Örneğin, sadece çiftlikleri kurup onların tam kapasitede çalışmalarını beklemeyin. Yakın bölgelerde marketler çömlekçi dükkanları (pottery) da kurun. Sol üst menüden mavi fare simgesine tıkladıktan sonra kurduğunuz birimlerin üstüne tıklayarak sağ alt tarafta market, çiftlik ya da her ne birimse, onun hakkında bilgi edinebilirsiniz.

İkinci önemli nokta, bazı işletmelerin mal alım satımlarına müdahale edebiliyorsunuz. Eğer ülkede fazla mal birikmişse, daha fazla mal alımını kısıtlayabiliyorsunuz. Bunu marketlerin üzerine çift tıklayarak görebilirsiniz. Eğer şehir simülasyonlarından hoşlanıyorsanız bu oyun sizi tatmin edebilir. Ama çok da bir şey

beklememek lazım. Müzik, görüntü ve benzeri konulardaki kalitesi pek iyi sayılmaz. Daha çok SimCity'nin ilk versiyonlarını andırıyor. Buna karşın, oyunda yeteri kadar seçenek olduğunu söyleyebilirim. Eğer bilmediğiniz seçeneklerle karşılaşırsanız, ona sağ tıklamayı veya fareyi üzerinde bekletmeyi deneyin. F1 tuşunu da yardım almak için kullanabilirsiniz. İyi eğlenceler ;-)

Bilgiler

Lisans: GPL

Paket boyutu: 26.9 MB

Kurulu boyutu: 34.6 MB

Değerlendirme

Öğrenme süresi: 1 hafta

Oynanabilirlik: 7

Grafik: 6

Ses: 9

Senaryo: 7

Atmosfer: 6

6.2





“Şikayetçi, küfreden, değerli kitle”

“A. Murat Eren ya da herkesin bildiği adıyla “Meren”, Pardus’un en tanınmış geliştiricilerinden biri. New Orleans’ta yaşayan Meren, merak ettiğimiz soruları cevaplandırdı...”



Meren nasıl anlatılır? Cevaplaması zor bir soru... O kalplerdeki kaymak, dördüncü tekil şahıs, fotoğrafçı, proje içinde pek çok işe koşan, ofiste dolapların üzerinde çalışan, sıradışı bir geliştirici. Büyük bir nezaket göstererek Özgürlüğü için topluluğunun sorularına cevap verdiği için ona teşekkür ediyoruz...

Özgür yazılım fikri ile nasıl tanıştınız, tanışmadan önce ve sonra yazılım dünyasına bakışınız nasıl değişti?

Özgür yazılım fikri ile tanışmam Linux ile tanışmamı takip eden bir süreç idi. Bir başka işletim sistemi yerine beni özgür yazılım ile tanıştıracak Linux’ta karar kılmam ise ne yazık ki pek de şairane olmayan bir şekilde, şans eseri elime geçen bir Linux dağıtımını kurmaya çalışırken bütün verilerimi kaybetmem ve sonrasında “madem kaybedecek hiçbir şeyim kalmadı, bu enteresan işletim sistemine bir şans vereyim” diyerek Linux kullanmaya başlamam ile gerçekleşti. Elbette Linux’un beraberinde birbirine destek olan, paylaşımcı bir kullanıcı kitlesi ile gelen bir ürün olduğunu idrak etmem pek vakit almadı. Daha sonra Linux Kullanıcıları Derneği ile tanıştım, Linux’un aslında özgür yazılım anlayışının bir meyvesi olduğunu öğrendim, vesaire. Zaten bu noktaya kadar gelip özgür yazılım anlayışında neyin farklı olduğunu anlayanca durup başka bir yöne gitmek çok zor.

Yazılım dünyasına bakışım esasen özgür yazılım ile şekillendiği için bir “öncesi-sonrası” karşılaştırması yapmam mümkün değil. Fakat yine de bir şeyler söyleyebilirim: Özgür Yazılım anlayışı, sahipli - kapalı kaynak kodlu yazılım anlayışından daha çok manevi değer ihtiva ediyor. Bir özgür yazılım, insanların bilgisayarla ilgili ihtiyaçlarına yanıt veren, belki yazarlarına para kazandıran alışılageldiğimiz bir ürünün yanında bir nevi dijital bir sanat eseri, topluma armağan edilmiş bir hediye gibi. Dolayısıyla bir özgür yazılım geliştiricisi çalışmalarının karşılığını çok çeşitli şekillerde alıyor ve para, çoğunlukla bunlardan en az önemlisi oluyor. Günümüzde sanatçılık dışında paradan daha fazlasını vaat eden, üstüne üstlük ürettikleri parası olandan daha fazlasına hitap eden ve ulaşan bir mesleği icra etmek gibi bir lüks herkesin eline geçemeyebiliyor; özgür yazılım bunun eksikliğini yaşayan insanlar için harika bir mecra. Evet, yazılım dünyasının kalanı hakkında ise şunu düşünüyorum: muhakkak gerekli, hepsine teşekkürler, fakat ben almayayım.

Ülkemizde Pardus’tan önceki Linux kullanıcıları ile Pardus’tan sonraki Linux kullanıcılarını ya da kullanımını karşılaştırabilir misiniz?

Daha önce Linux kullanıcılarının çok büyük bir kesimi için Linux tutku ile

bağlandıkları, yaşadıkları sorunlar ile beraber sevdikleri, çözemedikleri zaman şikayet etmek yerine nasıl çözeceklerini araştırdıkları ve kimi zaman kendi çözümlerini ürettikleri, bilgisayar hayatlarına anlam katan bir unsur idi. Şimdi Linux kullanıcı profiline baktığınız zaman, önceki cümlede bahsettiğim kitlenin yanında hiç de azımsanmayacak miktarda şikayetçi, bir hata ile karşılaştığında “ne saçma iş bu hemen çözün yoksa kullanmam ha!” diyen, “yıl ortası oldu, nerede kaldı yeni sürüm?!” diye geliştiricileri azarlayan, “adresinizi arz ederseniz 2007.2 ile çalışan ve fakat 2007.3 ile çalışmamaya başlayan yazıcıyı kafanızda kırmaya gelmek istiyorum, teşekkürler” diyen bir kitle görüyorsunuz. Pardus’un Linux camiasına en büyük katkılarından birisi de işte bu değerli insanlardır. Bu insanlar daha önce başka bir Linux temelli işletim sistemi kullanmamışlardır, büyük bir olasılık Pardus dışında bir dağıtımı da denemeyeceklerdir, özgür yazılım nedir neden güzel bir şeydir pek ilgilenmemektedirler, Linux “linuks” diye mi yoksa “linaks” diye mi okunur pek umurlarında değildir. Çünkü bu insanlar için Linux hobi filan değildir, onlar işlerini yapma derdindedirler ve Pardus kullanmakta, kullanabilmektedirler.

Pardus’tan sonraki Linux kullanıcılarına baktığım zaman Türkiye’de Linux’un bir hobi olmaktan çıkıyor olduğunu, işin ciddiye bindiğini görüyorum. Belki de bu ülkemizdeki diğer özgür yazılım ve dağıtım geliştiricilerine, yazılım şirketlerine güzel bir haberdur. Belki yeni gelen bu kitle herkesin ne zamandır aradığı kitledir. Belki bu Oğuz Atay gibi “ben buradayım sevgili okurum, sen neredesin” diyerek olmayan kullanıcılarına sitem etmiş, zamanında kıymeti bilinmemiş geliştiriciler için bir fırsattır. Bilemiyorum.

Bir geliştirici olarak Pardus hakkında ne düşünüyorsunuz?

Pardus gelişmekte olan, genç ve ümit verici bir proje. Gerçekten ümit verici, çünkü başlarda gerçekleşmemesi ihtimali herkesi tedirgin eden sürdürülebilirliğin artık bir hedef olmadığını, Pardus’un bir sıfatı olmaya başladığını düşünüyorum. Elbette Pardus’un bir takım eksikleri var. Fakat bazı şeylerin düzeldiğini, yavaş yavaş rayına oturduğunu da görebilirsiniz. Örneğin başlarda kendimizi anlatmakta zorlandığımız zamanlar oldu, biz dile getirmekte becerikli ve çevik davranamadığımız için insanlar Pardus hakkında bildikleri bir çok şeyi Pardus dışındaki kaynaklardan edindiler. Bu da Pardus’un cami-



adan beklediği desteği ve katkısı biraz gecikme ile almaya başlamasına neden oldu. Fakat şu anda Pardus etrafında ciddi bir geliştirici kitlesi olduğunu, gönüllü katkıların artık Pardus’un kritik ihtiyaçlarına yanıt verdiğini görebilirsiniz. Bana kalırsa şu anki en önemli sıkıntılarımızdan birisi yurtdışındaki geliştiricilere kendimizi tanıtmaktaki tıkanıklığımızdan ileri geliyor, işte bunu aştığımız zaman Pardus’un çok daha ciddi bir atılım gerçekleştireceğine inanıyorum.

Açık kaynak projelerde geliştirici olmak isteyen gençlere ne gibi tavsiyeleriniz olabilir?

Bildiğiniz gibi “geliştirici” sıfatı çok fazla şey anlatıyor; bir projenin ilerlemesine, olgunlaşmasına, genişlemesine, inkişaf etmesine sebep olan her kişi o projenin bir geliştiricisidir aslında. Dolayısıyla herhangi bir kişi

yazılım geliřtirmek dıřında pekâlâ grafik ile, tanıtım ile, belgelendirme ile, çeviri ile, hata takibi ile de geliřtirici olabilir. Herkes için geçerli olabilecek bazı tavsiyelerde bulunabilirim sanırım: öncelikle açık kaynaklı projelerin neredeyse tamamı hem geliřtiricileri hem kullanıcıları arasındaki iletiřimi e-posta aracılığı ile gerçekteřtiriyor, dolayısıyla bu iletiřime dahil olmak çok kolay. Bu sayede projede nelere ihtiyaç olduđunu görmek, nasıl bir katkı verilebileceđini kararlařtırmak mümkün. Gidip geliřtiricilere “ben ne yapayım” diye sormak yerine insanın kendi kendisine “ben ne yapabilirim” diye sorması gerekiyor. Örneđin hata takip sistemleri bu sorulara küçük yanıtlarla dolular, herhangi bir hatayı seçip onu çözmeye çalışmak hem projeyi daha iyi tanımaya yardımcı olur hem de projeye hızla katkıda bulunmayı sağlar. Açık kaynaklı projelerde geliřtirici olmak isteyen gençler yeni řeyler öğrenmekte “heyecanlı”, projeleri takip etmekte “istikrarlı”, katkıda bulunmakta “kararlı” olmalılar; o zaman kimse tutamaz onları.

En çok hangi konular üzerinde durmak gençlerin geliřtirici niteliđi kazanmasında etken olur?

Bir geliřtiricinin teknik becerilerin keskinliđi elbette çok önemli. Bir veya birden fazla programlama diline üstün hakimiyet, yazılım tasarlama ve geliřtirme konusunda deneyim, güncel geliřtirme araçlarına ve metodlarına aşinalık verimli bir geliřtirici olmanıza yardımcı olacaktır; dolayısıyla bu konulara eğilmek, bu konularda gelişmek için çaba sarf etmek elbette önemli. Fakat diđer taraftan bence, bir özgür yazılım geliřtiricisinin neredeyse teknik becerileri kadar önemli olan diđer niteliđi de insan ilişkilerindeki kabiliyetidir. Normal kořullarda saygılı, sabırlı, sakin olmak, eleřtiriye ve hatta kimi zaman haksız eleřtiriye dahi hazırlıklı olmak kolaydır. Fakat mükemmel geliřtirici gerginliđin yükseldiđi durumlarda da bu özelliklerinden ödün vermemeyi becerebilir. Zira pek çok özgür yazılım projesi pek çok teknik dâhiye güle güle demiř, pek çok katkı verebilecek düzeyde geliřtirici sırf insan ilişkilerindeki acemilikler yüzünden projelerden uzaklařmıştır. Özetle teknik birikim çok önemli, fakat insan ilişkileri de işin diđer yarısı.

Pardus 2008 ile gelen yenilikler kısaca neler?



Kullanıcı deneyimi açısından önceki sürümleri geride bırakacak bir sürüm olacađını söylemeye gerek yoktur sanırım. Daha güncel uygulamalar ve düzeltilmiř birçok hatanın ardından daha kararlı çalışan bir sistemin yanında PiSi’nin güncellemeler esnasında daha az veri alışveriři yapmasını sağlayacak Delta desteđi, daha gelişmiř ses altyapısı için PulseAudio entegrasyonu, yeni Zorg ile çift ekran desteđi, QtCurve desteđi ile görsel anlamda daha devamlı, daha bütün bir masaüstü deneyimi, Pardus’un yetenekli grafik sanatçılarının elinden çıkma yeni simge setleri, QT4 ile yeniden yazılmıř YALI ile hem görsel hem de başarımlar açısından daha etkileyici kurulum deneyimi, otomatik yerel yazıcı yapılandırması ve entegrasyonu, istediđiniz taktirde Windows işletim sistemindeki kişisel dosyalarınızı toparlayıp Pardus kurulumunda gerekli yerlere yerleřtiren göç aracı ise bu yeniliklerden bazıları.

Depodaki paket sayısı sizce yeterli mi?

Bir biliřim okuryazarının ihtiyaç duyabileceđi her yazılım depolarımızda mevcut olsa da diđer dağıtımlarla kıyaslayınca Pardus’un en büyük sıkıntılarından birisinin kararlı deposundaki paket sayısı olduđunu görebilirsiniz. Fakat bu geliřtirici sayısı ile doğrudan ilgili bir mevzu ve aşlamayacak bir řey deđil; öte

yandan “bir ucundan da ben tutayım” diyenlerin okuyabileceği birçok paket hazırlama belgesi, danışabileceği bir çok paket geliştiricisi de mevcut, yalnız insanları cesaretlendirmek ve teşvik etmek noktasında eksiklerimiz var. Bununla beraber Özgürlük İçin topluluğunun zaman içerisinde bu konuda büyük işler yapacağı gibi bir his var içimde.

Yerel bilgisayar firmaları ya da büyük bilgisayar şirketlerinin distribütörleri ile anlaşmalar yapıp bilgisayarların Pardus işletim sistemiyle beraber satılması mümkün olabilir mi?

Bu ve benzeri sorulara yanıt teşkil eden düşünceleri Erkan Tekman’ın Internet günlüğünden takip etmek mümkün. Fakat ben kendi görüşümü “elbette, neden olmasın” şeklinde özetlersem kimse bir şey demez herhalde.

PiSi ve ÇOMAR, Linux dünyasına teknik açıdan neler kazandırdı?

Sadece paket yöneticisi PiSi ve yapılandırma yöneticisi ÇOMAR değil, açılış sistemi Müdür, donanım tanıma altyapısı Muavin, ekran yapılandırma aracı Zorg, kurulum aracı YALI, yapılandırma merkezi TASMA ile Pardus projesi, üzerinde çekirdek bir ekip tarafından düşünülmüş, birbirleri ile uyum içerisinde çalışan araçlar üretti. Bu projelerin her biri hali hazırda var olan benzerlerini bir adım öteye götürmek, Linux’u son kullanıcılar için de cazip hale getirecek kurulum, kullanım ve yapılandırma kolaylığını Pardus ile insanlara ulaştırmak için geliştirildi. Zaman zaman yabancı kaynaklarda çıkan Pardus haber ve inceleme yazılarında Pardus’un kullanım kolaylığı, sorunsuz kurulum ve yapılandırma özellikleri düzenli olarak ön plana çıkartılan özellikler; bu elbette proje içerisinde üretilen araçların gücünden ileri geliyor. Diğer geliştiricilerin bunları görmesi, kendi dağıtımlarına entegre etmeleri elbette hem zaman alacak hem de bizim tarafımızdan efor gerektiren bir süreç.

PiSi ve ÇOMAR gibi Pardus projelerinden diğer dağıtım geliştiricilerinin ne kadar haberleri var ve bu iki proje diğer dağıtım geliştiricileri tarafından nasıl karşılanıyor ve yorumlanıyor?

Henüz herkesin yeterince haberdar olduğunu söylemek zor olsa da şu ana kadar gelen ve benim rastladığım eleştirilerin çok büyük bir kısmı olumlu ve heyecanlı idi.

Türkiye’deki ve üniversitelerdeki özgür yazılım hareketinin gerek kullanıcı bilinci gerekse geliştirici altyapısı olarak durumu nedir?

Üniversitelerimiz ne yazık ki bilgisayar bilimleri / bilgisayar mühendisliği eğitimi konusunda gerek akademisyen sayısı, gerek akademisyen kalitesi, gerekse donanım sıkıntısı kaynaklı problemlerle boğuşuyorlar. Bilgisayar bilimleri ya da mühendisliği üzerine uluslararası standartlara yakın eğitim veren üniversite sayısı çok çok az. Dolayısıyla birçok üniversitede tüm sorumluluk öğrencinin üzerinde, bir nevi öğrenim hayatı boyunca eğildiği konular ile kendi geleceğini kendisi tayin ediyor. Üniversite öğrencisi olan ve özgür yazılımların kendisi için ne kadar kıymetli bir hazine olduğunun bilincine varmış, destek olan, üreten ya da bir şekilde bir parçası olmaya çalışan birçok kişi tanıyorum. Örneğin ben öyle idim, tüm Pardus geliştiricileri öyle idiler, kimileri de şu anda oradalar. Fakat genel bir bilinç ya da genel bir hareketten bahsetmenin mümkün olduğunu zannetmiyorum. Türkiye geneli için de durum pek farklı değil aslında. Özgür yazılım anlayışının yaygınlaşması, hem kullanıcı hem geliştirici kazanması için gerekenleri tam anlamı ile yapan istikrarlı ve etkili bir sivil toplum kuruluşumuz ne yazık ki yok. Yine de ümitsizliğe kapılmamak gerekli.

Bir gün Ubuntu’nun gerçek sahibinin Bill Gates olduğunu duyarsanız ağzınızdan çıkan ilk söz/cümle ne olurdu?

Çok yüksek olasılıkla ağızdan çıkacak ilk söz/cümle bu derginin sayfalarında benim tarafımdan dile getirildiğinin bilinmesini istemeyeceğim bir şey olurdu. Öte yandan Microsoft’un özgür yazılım dünyasında da etkin bir konumda olmak arzusunu, Ubuntu gibi özgür yazılım dünyasına değer katan büyük ve etkili bir dağıtım projesi ile gerçekleştirdiğini öğrenmek Bill Gates beylerin nazarındaki kıymetini ziyadesiyle artırır. Lütfen bunu da kendisine böylece iletin.



Uğur Çetin

PyQt Dersleri-1

PyQt ile Qt'nin görsel avantajları ile Python'un tüm özelliklerini bir araya getirebilir ve her platformda çalışabilecek gelişmiş görsel arayüzlere sahip programlar yazabilirsiniz

Bu aydan itibaren başladığımız PyQt derslerinde, Qt görsel arayüz kitaplığının Python ile kullanılabilirliğini sağlayan PyQt4 ile kolay ve hızlı bir şekilde görsel arayüze sahip yazılım geliştirmeyi öğreneceksiniz. Dersleri daha iyi anlayabilmek için, öncelikle internette kolayca bulabileceğiniz Python dili ve nesne yönelimli programlama hakkındaki kaynakları okumanız faydalı olacaktır.

Neden PyQt?

Çoğu programlama dilinde, aylar önce kendi ellerinizle yazdığınız bir koda tekrar baktığınızda kodun ne yaptığını anlamakta güçlük çekersiniz. Python'da ise bu durum farklıdır. Python'un sadeliği sayesinde kodun ne yaptığını anlamak epey kolaylaşır ve bu sayede büyük projelerde kodun yönetimi kolaylaşır. Qt arayüz kitaplığının tutarlılığı, zengin belgelendirmesi ve her platformda göze hoş görünen uygulamalar oluşturmayı sağlaması, projelerimde bu kitaplığı kullanmamdaki en büyük etken olmuştur. Qt, grafik arayüz kitaplıklarının yanında pek çok yardımcı kitaplık ve araç da içermektedir. Qt ile birlikte gelen modüllerin bazıları ve araçlar aşağıda verilmiştir:

- QtCore -> Grafik arayüze ihtiyaç duymayan temel bileşenler
- QtGui -> Grafik arayüz
- QtNetwork -> Ağ ve İnternet
- QtSql -> Veritabanlarıyla bilgi alışverişi
- QtOpenGL -> OpenGL kullanarak grafik kartıyla hızlandırılan uygulamalar için
- QtScript -> Uygulamanıza kolayca betik desteği kazandırır
- QtSvg -> SVG dosyalarını görüntüler
- QtXml -> XML dosyalarını işlemede kullanılır
- Designer -> Grafik arayüz tasarımı
- Assistant -> Qt Belgeleri arasında dolaşmak için
- Linguist -> Çeviri işleri için

Buradaki modüllere ek olarak 2008 yazında çıkacak olan Qt'nin 4.4 sürümü

Phonon ve Webkit modüllerine de sahip olacak. Phonon ile video dosyalarını görüntüleyip sesleri çalabilmeniz mümkün olduğu gibi, Webkit sayesinde standartlara en uyumlu web sayfası görüntüleme motoru da elinizin altında olacak. Bütün bu modüllerin platform bağımsız çalışacağını düşünürsek, Qt'nin bu alanda yeni bir çağ başlattığını görebiliriz.

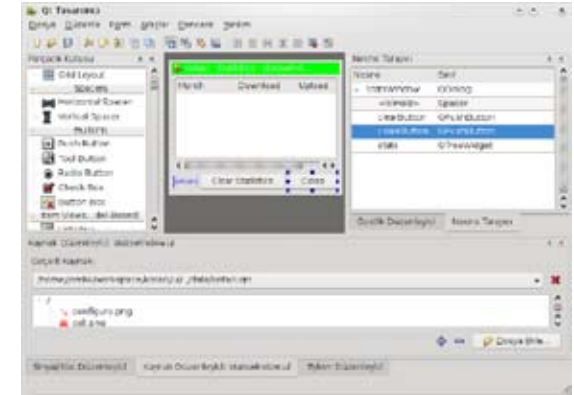
Kurulum

Pardus kullanıyorsanız, Paket Yöneticisi'nden PyQt4 assistant-qt4 designer-qt4 ve linguist-qt4 paketlerini kurarak tam bir PyQt4 geliştirme ortamına sahip olabilirsiniz. Aynı paketler diğer dağıtımlarda da python-qt4 adıyla yer alıyor. Diğer işletim sistemleri içinse kurulum dosyalarını buradan indirebilirsiniz: <http://www.riverbankcomputing.co.uk/pyqt/download.php>

Şimdi PyQt4 ile gelen araçları kısaca inceleyelim:

Designer

Daha önce de belirtildiği gibi Designer, grafik arayüzleri tasarlamak için kullanılıyor. İlerleyen bölümlerde designer ile neler yapılabileceğini ayrıntılı olarak işleyeceğiz.



Assistant

Tüm Qt belgelendirmesine bu araç kullanarak erişebilirsiniz. Assistant, ne kadar tecrübeli olursanız olun, geliştirme süreci boyunca sürekli olarak açık kalması gereken bir yardımcıdır. Normalde C++ geliştiricileri için hazırlanmış olan Assistant, programınızı Python ile yazsanız bile çok faydalıdır.

Linguist

Yüzünü pek sık görmeyeceğiniz bu araç, çok dil destekli olarak geliştirdiğiniz yazılımları İngilizce dışında dillere çeviren kişilere kolaylık sağlıyor.

İlk Uygulama: Merhaba Dünya

Bu bölümde, hiçbir işe yaramayan, sadece "Merhaba Dünya" başlıklı bir ana pencereden oluşan bir PyQt4 uygulamasını inceleyeceğiz.

Örneği çalıştırmak istiyorsanız sevdiğiniz bir metin düzenleyicisini kullanarak aşağıdaki kodları merhaba.py adlı bir dosyaya kaydedin:

```
#!/usr/bin/python
# -*- coding: utf-8 -*-

import sys
from PyQt4 import QtGui

def main():
    app = QtGui.QApplication(sys.argv)

    mainWindow = QtGui.QMainWindow()
    mainWindow.setWindowTitle(u"Merhaba Dünya")
    mainWindow.show()

    return app.exec_()

if __name__ == "__main__":
    main()
```

Bu arada, programınızı yazarken bazı geleneklere sadık kalmanızı öneririm. Bunlara uyduğunuz takdirde kodunuz her düzenleyicide aynı şekilde görünecektir, böylece farklı bir düzenleyici kullanmanız gerektiğinde güçlük çekmeyeceksiniz. Metin düzenleyicinizde; tab karakteri yerine boşluk kullanarak, sekme genişliğini 4 boşluğa çevirerek, Python girinti kipini kullanarak ya da bunlara benzer isimdeki ayarları yaparak programınızı Python geleneklerine daha uygun yazabilirsiniz.

Şimdi programdaki satırları tek tek inceleyelim:

#!/usr/bin/python

Bu satır Python betiğimizin kolayca çalıştırılabilmesine ve diğer programlar tarafından Python betiği olarak tanınmasına yarıyor.

-*- coding: utf-8 -*-

Bu satırda ise programımızın pek çok dilin karakter setinin bir arada kullanılmasını destekleyen UTF-8 karakter kodlamasını kullanacağını belirtiyoruz.

import sys

Burada Python'un standart sys modülünü yüklüyoruz. Qt4 programımıza konsoldan verilen parametreleri gönderebilmek için bu modüldeki argv'yi kullanacağız.

from PyQt4 import QtGui

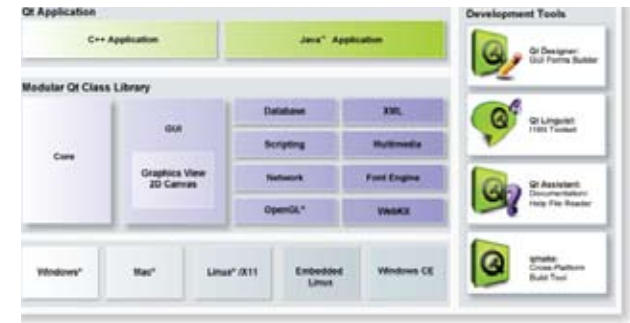
Grafik arayüzü olan bir program yapacağımız için QtGui modülünü yüklüyoruz.

def main():

Bu satır Python yorumlayıcısına ana fonksiyonumuzu tanımlayacağımızı belirtiyor.

app = QtGui.QApplication(sys.argv)

Arayüzü olan her Qt uygulamasının olmazsa olmaz bileşeni QApplication nesnesidir. Bu satırda app adında bir QApplication nesnesi oluşturuyoruz ve buna konsoldan gelen parametreleri veriyoruz. Kullanıcılar, konsoldan verilen parametrelerle uygulamanızın kullandığı tema gibi bazı özellikleri



değiştirebilirler. QApplication ve diğer tüm Qt sınıfları ile ilgili ayrıntılı bilgiyi Assistant'tan alabilirsiniz.

```
mainWindow = QtGui.QMainWindow()  
Ana penceremiz burada oluşturuluyor.
```

```
mainWindow.setWindowTitle(u"Merhaba Dünya")  
mainWindow.show()
```

Burada ise ana penceremizin başlığı Merhaba Dünya yapılıyor ve ardından pencere gösteriliyor. Buradaki u"Merhaba Dünya"da olduğu gibi karakter dizilerinin başında u karakterini kullanarak İngilizce'de olmayan karakterlerin düzgün görünmesini sağlayabilirsiniz.

```
return app.exec_()
```

Grafik arayüzlü programlar, arayüzlerini sunabilmek için sürekli çalışır durumda olup işlemciyi meşgul ederler. Bu satır, programımızın çalışır durumda kalmasını sağlayan döngüyü başlatıyor.

```
if __name__ == "__main__":  
    main()
```

Bu satırlar ise Python betiği çalıştırılmak istendiğinde main() fonksiyonunun çalışmasını sağlıyor.

Şimdi gelelim çalıştırmaya... PyQt programımızı çalıştırmak için çeşitli yöntemler mevcuttur:

- ✓ Konsolda python merhaba.py komutunu kullanabilirsiniz.
- ✓ merhaba.py'yi sağ tıklayınca gelen menüde birlikte aç > diğer'i seçip çalıştırılacak programın adı yerine python yazabilirsiniz.
- ✓ Kullandığınız masaüstünün özelliklerini kullanarak bir başlatıcı oluşturabilir ve komut olarak python merhaba.py verebilirsiniz. Böylece sadece bu başlatıcıyı tıklayarak programınızı çalıştırabilirsiniz.

Daha karmaşık bir örnek

Bu örneğimizde, metin dosyalarını açıp düzenleyerek kaydetmeye yarayan bir metin düzenleyicisi yapacağız. Bu örnek programın dosyalarına, <http://ugur.jnmbk.googlepages.com/duzenleyici-0.1.zip> adresinden ya da DVD'den ulaşabilirsiniz.

Arayüzün hazırlanması

Designer'da Dosya menüsünden Yeni'yi tıklayarak bir Main Window oluşturalım. Ana penceremize Dosya, Yardım menülerini ve QTextEdit parçacığını ekleyelim. Dosya menüsünün altına Yeni, Aç, Kaydet, Çıkış;

Yardım menüsünün altına da Düzenleyici Hakkında ve Qt Hakkında eylemlerini ekleyelim. Eklediğimiz QTextEdit parçacığının ekran görüntüsündeki gibi tüm pencereyi kaplaması için, parçacığı seçtikten sonra Form menüsünden

"İzgara içerisine yerleştir'i" seçelim. Son olarak da ana penceremi-zi seçip Özellik düzenleyicisinden windowTitle'ı Düzenleyici olarak değiştirelim ve dosyayı mainwindow.ui adıyla kaydedelim.



Kodların yazılması

Öncelikle ana penceremizi hayata geçirecek kodları, daha sonra ise programı oluşturacak kodları yazalım. Qt Designer ile hazırladığımız ui dosyasını PyQt uygulamasında kullanabilmek için çeşitli yöntemler mevcuttur:

- ✓ PyQt4'ün uic modülü kullanılarak .ui dosyası program açıldıktan sonra yorumlanabilir. Bu yöntem oldukça yavaştır, sağladığı tek kolaylık projedeki dosya sayısını azaltmaktır.

```
#!/usr/bin/python
# -*- coding: utf-8 -*-

from PyQt4 import QtGui
from ui_mainwindow import Ui_MainWindow
```

```
class MainWindow(QtGui.QMainWindow, Ui_MainWindow):
    def __init__(self):
        QtGui.QMainWindow.__init__(self)
        self.setupUi(self)
```

✓ PyQt4 ile birlikte gelen pyuic4 aracını kullanarak pyuic4 mainwindow.ui -o ui_mainwindow.py komutuyla .ui dosyasını ui_mainwindow.py adındaki bir Python betiğine dönüştürebilirsiniz. Dönüşüm işlemi, program çalışması sırasında gerçekleşmediği için bu yöntem çok daha hızlıdır. Bu yöntemde oluşturduğunuz python betiğini üç farklı yaklaşımla programınızda kullanabilirsiniz: basit yaklaşım, tek miraslı yaklaşım, çok miraslı yaklaşım. Yaklaşımlar hakkındaki ayrıntılı bilgiyi Assistant'ta Home > Qt Designer Manual > Using Forms and Components bölümünden edinebilirsiniz.

Bu örneğimizde, kodu göze en hoş görünen ve düzenleme yapması en kolay yaklaşım olan, çok miraslı yaklaşımı kullanacağız. Çok miraslı yaklaşımda, oluşturduğumuz bir sınıfta hem pyuic4'ün ui dosyamızdan oluşturduğu sınıfı, hem de Qt'nin bir sınıfını miras alan yeni bir sınıf oluştururuz. Sonuç olarak mainwindow.py dosyamızın ilk hali şöyle olacaktır:

Kodları satır satır inceleyelim:

```
class MainWindow(QtGui.QMainWindow, Ui_MainWindow):
```

Bu satırda MainWindow adında bir sınıf oluşturuyor ve bu sınıfı oluştururken Qt'nin QMainWindow sınıfını ve ui dosyamızdan pyuic4 ile oluşturduğumuz Ui_MainWindow sınıfımızı miras alıyoruz.

```
def __init__(self):
    QtGui.QMainWindow.__init__(self)
    self.setupUi(self)
```

Bu satırlar MainWindow sınıfımızdan yeni bir nesne oluşturulduğunda çalışacaktır. Öncelikle QMainWindow'un kendi oluşturucusunu çağırıyor ve ardından Ui_MainWindow'un içindeki setupUi'yi çağırarak ana pencerenin istediğimiz hale gelmesini sağlıyoruz.

Bu kodları kullanan bir main.py dosyası ise tıpkı ilk örneğimizdeki gibi olacaktır:

```
#!/usr/bin/python
# -*- coding: utf-8 -*-
```

```
import sys
from PyQt4 import QtGui
from mainwindow import MainWindow
```

```
def main():
    app = QtGui.QApplication(sys.argv)

    mainWindow = MainWindow()
    mainWindow.show()

    return app.exec_()
```

```
if __name__ == "__main__":
    main()
```

Bu şekilde yazdığımız programı çalıştırmak için python main.py komutunu vermemiz yeterli olacaktır. Programı bu haliyle çalıştırdığınızda göreceğiniz gibi sadece Designer'da hazırladığımız pencereyi oluşturduk ve gösterdik. Pencereye işlev katmak için mainwindow.py dosyasını aşağıdaki gibi düzenlemeliyiz:



```
#!/usr/bin/python
# -*- coding: utf-8 -*-
```

```
from PyQt4 import QtCore
from PyQt4 import QtGui
from ui_mainwindow import Ui_MainWindow
```

```
class MainWindow(QtGui.QMainWindow, Ui_MainWindow):
    def __init__(self):
        QtGui.QMainWindow.__init__(self)
        self.setupUi(self)
        self.fileName = None
```



```
#!/usr/bin/python
# -*- coding: utf-8 -*-
```

```
from PyQt4 import QtCore
from PyQt4 import QtGui
from ui_mainwindow import Ui_MainWindow
```

```
class MainWindow(QtGui.QMainWindow, Ui_MainWindow):
    def __init__(self):
        QtGui.QMainWindow.__init__(self)
        self.setupUi(self)
        self.fileName = None
    @QtCore.pyqtSignature("bool")
    def on_actionYeni_triggered(self):
        self.fileName = unicode(QtGui.QFileDialog.
getSaveFileName(self, u"Düzenlenecek dosyayı seçin", ".", u"Metin
dosyaları (*.txt)"))
        file = open(self.fileName, 'w')
        file.write(self.textEdit.toPlainText())
        file.close()
        self.actionKaydet.setEnabled(True)
        self.textEdit.setEnabled(True)
        self.statusBar().showMessage(QtCore.QString(u"%1 dosyası
oluşturuldu").arg(self.fileName))
```

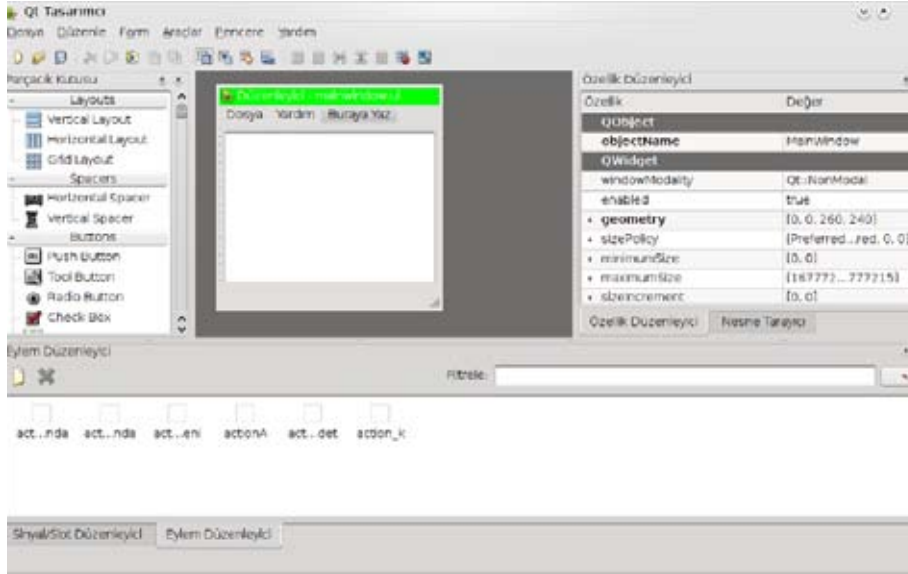
```
@QtCore.pyqtSignature("bool")
def on_actionA_triggered(self):
    self.fileName = unicode(QtGui.QFileDialog.
getOpenFileName(self, u"Düzenlenecek dosyayı seçin", ".",
u"Metin dosyaları (*.txt)"))
    file = open(self.fileName, 'r')
    self.textEdit.setText(unicode(file.read()))
    file.close()
    self.actionKaydet.setEnabled(True)
    self.textEdit.setEnabled(True)
    self.statusBar().showMessage(QtCore.QString(u"%1
açıldı").arg(self.fileName))
```

```
@QtCore.pyqtSignature("bool")
def on_actionKaydet_triggered(self):
    if self.fileName is None:
        self.fileName = unicode(QtGui.QFileDialog.
getSaveFileName(self, u"Düzenlenecek dosyayı seçin", ".", u"Metin
dosyaları (*.txt)"))
    file = open(self.fileName, 'w')
    file.write(self.textEdit.toPlainText())
    file.close()
    self.statusBar().showMessage(QtCore.QString(u"%1 kayd-
edildi").arg(self.fileName))
```

```
@QtCore.pyqtSignature("bool")
def on_action_k_triggered(self):
    self.close()
```

```
@QtCore.pyqtSignature("bool")
def on_actionD_zenleyici_Hakk_nda_triggered(self):
    QtGui.QMessageBox.about(self, u"Düzenleyici Hakkında",
u"Metin dosyalarınızı düzenler:")
```

```
@QtCore.pyqtSignature("bool")
def on_actionQt_Hakk_nda_triggered(self):
    QtGui.QMessageBox.aboutQt(self)
```



Bu şekilde yazdığımız zaman Qt'nin autoconnect özelliği sayesinde metodlarımız otomatik olarak sinyallere bağlanacak ve dolayısıyla menüden bir eylemi tıkladığımızda bu dosyadaki ilgili metodumuz çalışacaktır. Sinyal kavramından kısaca bahsetmek gerekirse; grafik arayüzü kullanırken yaptığımız her işlem (fareyi kımıldatmak, bir yere tıklamak, klavyedeki bir tuşa basmak) bir sinyal yayar ve eğer bu sinyali bir kod parçasına bağlamışsak, sinyal her yayıldığında bağladığımız kod parçası çalışır. PyQt'de her nesnenin kendine özgü sinyalleri bulunur. Bunların ne olduğunu ve sinyal kavramı hakkındaki detaylı açıklamayı yine Assistant'tan okuyabilirsiniz. Autoconnect'in düzgün çalışması için metodun başına, sinyalin gönderdiği parametrenin türünü `@QtCore.pyqtSignature("parametrenintürü")` şeklinde belirtmelisiniz. Bunun hemen altına `def on_sinyalgönderennesne_sinyalinadı(self):` yazarak sinyal geldiğinde ne yapılacağını belirtiriz. Eğer bağlayacağımız sinyal birden fazla parametre gönderiyorsa, bunları virgülle ayırarak belirtebiliriz.

Dikkat ederseniz bu örnekteki programımızda dosyayı açarken ve kaydederken bu işlemlerin başarılı olup olmadığını kontrol etmedik. Dosya işlemlerinde

Qt'nin mis gibi QFile sınıfı dururken Python'un dosya fonksiyonlarını kullandık. Üstüne üstlük bir de arayüz metinlerini Türkçe yaparak programımızın diğer dillere çevrilmesini engelledik. Tabi ki burada böyle göstermemin nedeni örneğin küçük boyutlu kalabilmesiydi. Siz, gerçek hayatta kullanılacak programlarda bu hataları yapmamaya dikkat edin. Bunlara rağmen metin düzenleyicimiz, QTextEdit kullandığımız için geri alma, kopyalama, yapıştırma gibi işlemlere doğuştan sahip olacaktır.



Bir sonraki konumuz programımıza dil desteğinin ve simgelerin nasıl ekleneceği olacak. Görüşmek üzere...





Seda Akay

Escort'tan Pardus 2008 Atağı

1991 yılında Türkiye'de 4 kişi tarafından kurulan ve gerek yurtiçi gerekse yurtdışında ticari anlamda büyük başarı kazanan Escort, yeni bir seri bilgisayarını Pardus 2008 kurulu olarak satışa sunuyor.

"Leo", "Tiger" ve "Cheetah" isimlerini taşıyan Pardus Serisi, çift ve dört çekirdekli işlemci teknolojilerini üzerinde barındırmasına rağmen çok uygun fiyatlarla satılıyor. İşletim sistemi olarak Pardus 2008'i kullanacak olan her bir bilgisayar birer adet klavye, fare ve hoparlörlerle birlikte alabiliyorsunuz.

Küçük bir fiyat farkı karşılığında

Escort'un 19" geniş ekran monitörünü de alabilirsiniz.

Escort'un Pardus için özel olarak hazırladığı seride fiyat/performans oranı çok yüksek olan bilgisayarlar bulunuyor. Çift çekirdek işlemci desteğine sahip olan Leo ve Tiger yüksek performans ile çalışırken Cheetah modelinde bulunan dört çekirdekli işlemci ile Pardus 2008'i performansın zirvesinde kullanabileceksiniz. Escort'un Pardus 2008 yüklü bilgisayarlarında ortak özellik olarak Escort'un multimedya kasası, kart okuyucu ve Escort hoparlör seti bulunuyor.

Leo

İşlemci: Intel® Pentium Dual-Core E2180 (2.0 GHz, 800 Mhz, 1 MB L2 Cache)

İşletim Sistemi: PARDUS 2008

Ekran Kartı: 256MB o/b paylaşımlı

Anakart: Intel 945 Chipset

Ses Kartı: Entegre Ses Kartı

LAN: 10/100 Ethernet

Bellek: 1 GB DDR2 667 MHz Ram

Sabit disk: 160 GB 7200 RPM SATA 2

Tiger

İşlemci: Intel® Core™ 2 Duo E4600 (2.4 GHz, 800 Mhz, 2 MB L2 Cache)

İşletim Sistemi: PARDUS 2008

Ekran Kartı: 1024 MB Ati Radeon HD2400 Pro (512 MB Ayrılmış Bellek)

Anakart: Intel 945 Chipset

Ses Kartı: Entegre Ses Kartı

LAN: 10/100 Ethernet

Bellek: 3 GB DDR2 667 MHz Ram

Sabit disk: 250 GB 7200 RPM SATA 2

Cheetah

İşlemci: Intel® Core™ 2 Quad Q6600 (2.4 GHz, 1066 Mhz, 2x4 MB L2 Cache)

İşletim Sistemi: PARDUS 2008

Ekran Kartı: 512MB GeForce 8500 GT Ekran Kartı

Anakart: Intel® G31 Chipset Anakart

Ses Kartı: Entegre Ses Kartı

LAN: 10/100 Ethernet

Bellek: 3 GB DDR2 667 MHz Ram

Sabit disk: 320 GB 7200 RPM SATA 2

Anında mesajlaşma programı Kopete, Mozilla Firefox ve OpenOffice.org gibi özgür yazılımlar ve Pardus 2008 ile gelecek olan Escort bilgisayarlar, özgür yazılım dünyasını ve kullanıcıları çok sevindirecek. Satışa sunulan bilgisayarlar Escort'un 2 yıllık garantisi ile geliyor.

Escort ayrıca kullanıcılarına, TÜBİTAK UEKAE ile yaptığı anlaşma kapsamında, Pardus onaylı yetişmiş teknik kadrosu ile yazılım ve donanım desteği de sağlayacak. Bilgisayarlar hakkında daha fazla bilgi için Escort'un [web sitesine](#) bakabilirsiniz.