sayı 07 - kasım / aralık 2008

özgürlükiçin.com e-dergi

CeBIT'in Ardından

Torcs:
Yarış Başlasın!

Django:
Sihirli Bir Şey

Gürer Özen ile Röportaj

Şimdi Oyun Zamanı!

içindekiler

04-06. Haberler

07-09. CeBIT'in Ardından

10-15. Pratik Pardus Bilgileri

16-22. Tremulous

23-27. GCompris

28-30. Astro Menace

31-34. Torcs: Yarış Başlasın!

35-37. Biraz da nostalji yapalım: ZSNES

38-41. Urban Terror İpuçları

42-43. Takım Oyunu İçin: Teamspeak

44-46. KSynaptics

47-52. Gimp Filtrelerini Tanıyalım – 4

53-56. Django: Sihirli Bir Şey

57-61 Röportaj: "Kitap ya da Şiir Yazamadığım İçin"

61-63. Özgürce Müzik

künye

Bu sayının editörü:

Orhan Yılmaz Gültekin

Bu sayıda katkıda bulunanlar:

Ahmet Aygün, Ahmet Hiçyılmaz, Akın Ömeroğlu, Ali Işıngör, Aydın Gündüz, Ceren Çalıcı, Cihan Okyay, Deniz Ege Tunçay, Emrah Çelik, Fahri Dönmez, Gökmen Görgen, Hakan Öztaş, Kubilay Kocabalkan, Miray Kocabalkan, Seda Akay, Selim Ok, Server Acim, Şaban Kuş, Türker Sezer, Uğur Çetin, Umut Pulat, Ülgen Sarıkavak, Yasin Başaran, Yunus Emre Yılmaz

Tasarım:
artistanbul (Pınar Eskikan)

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

Pardus ismi ve logosu, TÜBİTAK UEKAE'nin tescilli markasıdır

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

Orhan Yılmaz Gültekin
orhanyg@gmail.com

"Sudo pisi it saklambaç"

Ne güzel olurdu tek bir komutla çocukluğumuza dönebilsek...

Herkese merhaba!

Dergimizin önceki sayılarında Pardus'a göç ettik ve kullanabileceğimiz programları tanıdık. Artık biraz da eğlenmenin zamanı geldi.

Pardus; yalnızca günlük işlerinizi kolaylıkla yapabileceğiniz güvenli bir işletim sistemi değil, aynı zamanda her türlü eğlence ihtiyacınızı karşılayabilecek bir oyun deposu. Bir zamanlar insanlar "Pardus'ta oyun yokmuş" derken şimdi oyunlar sayesinde pekçok kullanıcı Pardus'la tanışıyor. Özgürlük İçin Topluluğunun Urban Terror sunucusunda genel işlemleri yürüten yönetim botu (ki biz ona Murtaza diyoruz) oyunculara Pardus'u tanıtıyor ve kullanmaları yönünde teşvik ediyor. Yakında açılacak olan Enemy Territory sunucusu ile daha fazla kullanıcıya ulaşacağımıza inanıyorum.

Bu gereksiz girişten sonra biraz da içeriğimize göz atalım. Derginin ilerleyen kısımlarında pekçok oyun incelemesi bulacaksınız. Astro Menace ile dünyamızı uzaylılardan koruyacak,Tremulous ile elimizde silahlarla oradan oraya koşturacak, ZSNES ile atari günlerimizi yad edeceğiz.Hız tutkunların imdadına ise Torcs yetişecek.

Ayrıca minik Pardusçularımızı da unutmadık. Dergimizin ilerleyen sayfalarında 2-6 yaş arası çocukların zihinsel gelişimini sağlamak için hazırlanan Gcopmris'in incelemesini de bulabileceksiniz. Gcompris yazımızı bizim için 8 yaşındaki yazarımız Miray Kocabalkan hazırladı, ona da buradan öpücükler gönderiyoruz.

Paket incemelerinin haricinde oyun tutukunlarının çok işine yarayacak "Urban Terror İpuçları" ve "Teamspeak Kullanımı" yazılarımızın da ilginizi çekeceğini düşünüyorum.

Son olarak da çocukluğumuza geri döneceğiz ve geleneksel sokak oyunlarına bir göz atacağız.

Bu ayki ana temamız "Pardus ve Oyun" olsa da siz özgürlük tutkunlarını güncel haberlerden mahrum bırakmayacağız. Pratik Pardus Bilgilerini öğreneceğiz. Elbette eğitim yazılarımız da olacak bu sayımızda. "Gimp Filtreleri" serisinin dördüncüsünü hatmettikten sonra Django 1.0'a hoşgeldin diyeceğiz.

Eğer hala Pardus'un eğlence dünyasını keşfetmediyseniz, buyrun içeri alalım sizi.

Herkese iyi okumalar!..

ODF, İsveç'in Ulusal Standardı

ODF Alliance'ın bidirdiğine göre İsveç Standartlar Enstitüsü (İSE), Open Document Format'ı ulusal standart olarak kabul etti. ODF savunucusu organizasyon, haftalık raporunda, "Brezilya, Hırvatistan, Güney Kore ve Güney Afrika gibi İsveç de, ulusal standart organlarının ODF'yi resmi olarak onayladığı ülkeler arasına katıldı." diye yazdı.

İSE'nin basın sözcüsü Erika Messing, bu onayı normal olarak nitelendirdi. Erika Messing; İSE'nin, Uluslararası Standartlar Kurumu'nun (ISO) ODF'yi onaylaması sürecinde rol almış ulusal standart kurumlarından biri olduğunu hatırlattı.

2007 yılında İSE, ODF'ye rakip olarak çıkarılmış OOXML'in çekişmeli ISO sürecinde rol almıştı. Ne yazık ki İsveç, OOXML sürecinde usulsüzlüklerin görüldüğü ülkelerden de biriydi.

İSE Genel Müdürü Lars Flink, İSE'nin 2007 Ağustos'unda OOXML komitesindeki bazı üyelerin birden fazla kez oy kullandığını öğrenince, ISO'nun OOXML oylamasında oy vermekten kaçındığını anlatıyor. Lars Flink ayrıca, oylama gününde OOXML taraftarı 25-27 üyenin İSE komitesine geldiğini; o tarihte kurallarının sonradan gelen katılımcılara izin verdiğini ancak bu durumu artık değiştirdiklerini söylüyor.

Bu yılın Nisan ayından beri, standartlar hakkındaki oylamalara yalnızca, oylamadan önceki en az üç hafta öncesinde İSE'ye üye olmuş kurumların katılmasına izin veriliyor. Flink, kurumların, belgelerin bu kurumlara yollandığı sırada standartlar komitesinin üyesi olmaları gerektiğini söylüyor. Bu da oylamadan önce yaklaşık üç haftalık bir zamana karşılık geliyor.

Lars Flink, OOXML oylamasına son dakikada katılmış kaç kurumun üyeliklerini halen sürdürdüğünü bilmediğini itiraf ediyor. "Bildiğim kadarıyla aralarından bazıları oylamanın ardından üyelikten ayrıldılar." diyor.

Tüm bunlara karşın ODF'nin İsveç'te bu zaferi elde etmesi, hepimizi sevindiriyor...

Kaynak: OSOR.eu

OpenGL Artık Özgür

Dokuz ay boyunca saklanan bir sır sonunda itiraf edildi. SGI firması tarafından 1999 yılında sunulan ve GNU/Linux uygulamalarında üç boyutlu hızlandırma işinden sorumlu olan OpenGL, artık özgür bir yazılım.

OpenGL, Özgür Yazılım Vakfı (FSF) ve Açık Kaynak Girişimi (Open Source Initiative) tarafından kabul edilmeyen, yarı-özgür lisanslarla çalışıyordu. Ancak artık sorun çözüldü. OpenGL'in içinde bulunduğu lisanslar, FSF ile SGI arasındaki görüşmeden aylar sonra neredeyse baştan yazıldı. Bu sonuç, FSF'ce, özel bir şirketin topluluğa yapabileceği en harika kod katkısı olarak değerlendiriliyor.

3 boyutlu uygulamaların arkasında çalışmakta olan OpenGL, sisteme entegre edilmezse, özgür işletim sistemleri ancak iki boyutlu grafiklere sahip olabilir. İki boyut ile de ancak e-posta ve ofis işleri halledilebilir ancak daha fazlası yapılamaz. Pencere yöneticilerini birleştirme, birçok oyun ve animasyonlar, yüksek ve keskin grafikler -kısacası modern bilgisayar kullanıcılarının ihtiyacı olan bir çok şey- OpenGL tarafından yerine getiriliyor. Lisans problemi bir süredir zaten ortadaydı. Debian'da bir hata girdisi, 2003'te bu problemin bir kısmını ortaya koymuştu. Ocak ayında bu durumu Bir OpenBSD kullanıcısının da FSF'ye bildirmesinden sonra, problem iyice ortaya çıkmıştı. Örneğin gNewSense dağıtımı (özgür olmayan programları bünyesinde barındırmamayı amaçlamış bir dağıtım) OpenGL ile ilgili dosyaları bir süredir dağıtımından çıkarıyordu.

SGI firması Linux bölümü yöneticisi Steve Neuner, SGI'ın durumdan zaten haberdar olduğunu ve topluluktan insanlarla konuştuğunu söylüyor. Bununla beraber, şu ana dek, sorunla ilgili resmi bir açıklama yapılmamıştı. Steve Neuner, bununla ilgili olarak, "Duruma dikkat çekmek istemedik, çünkü SGI'yi sıkıştırmak istemedik." diyor. Bütün bunlar arasında sorun yine de kamudan uzak tutulamadı. Nitekim FSF yetkilisi Brett Smith şöyle diyor: "Birisi IRC kanalına geldi ve insanların SGI'ye kızgın fakslar çekip lisanslarındaki problemleri yok etmelerini isterse ne olacağını sordu. Bense bunun şu an için doğru bir mesaj olmadığını söyledim. Bu tür bir tepkinin önüne geçmeye çalışıyoruz çünkü insanların SGI'ye bir şans vermemiz gerektiğini fark etmesi biraz zaman aldı ama buna gerçekten değdi. SGI, tüm süreç boyunca bizimle çalışmaya istekliydi."

Sonuç olarak OpenGL artık özgür. Lisanslarındaki üç kritik problem giderildi ve denildiği gibi, belki de bugüne kadar bir ticari şirketin özgür yazılıma verdiği en güzel hediye verildi.

Haberimizi FSF yetkilisi Peter Brown'un sözleriyle bitirelim: "SGI firmasını son derecede takdir ediyoruz. Bu lisanslar, GNU/Linux için hayati değer taşıyorlarlardı ve yeni düzenlemeyle beraber SGI, harika bir topluluk üyesi olduğunu kanıtladı. Sun'ın Java'yı özür yazılım olarak ilan etmesi gibi bu da özgür yazılım topluluğuna verilmiş kocaman bir hediye."

AP'de Açık Kaynak Mücadelesi

Avrupa Parlamentosu'nun (AP) bilgiişlem sistemlerinde açık kaynaklı ürünler kullanılmasını öneren deklarasyon, şimdiye dek 100 AP üyesinin imzasını aldı. Deklarasyonun bir karar taslağı haline gelmesi için AP'nin yarıdan fazla üyesinin belgeyi imzalaması gerekiyor. Bu da 200 imzaya daha ihtiyaç duyulduğu anlamına geliyor.

Söz konusu deklarasyon, Avrupa Parlamentosu'nun beş üyesi tarafından mayıs ayında imzaya açıldı. Jean Louis Cottigny, Pierre Pribetich, Michel Rocard, Bronis□aw Geremek ve Daniel Cohn-Bendit tarafından sunulan deklarasyonda parlamenterler yalnızca bilgisayarların açık kaynaklı yazılımlara göç ettirilmesini önermiyor, aynı zamanda Avrupa Birliği'nin bu tarz yazılım projelerine finansal destek vermesini de istiyorlar.
Açık kaynak platform savunucusu 2.300 birey ve 186 kuruluşu bir araya getiren Fransız April eylem grubu, daha fazla parlamenterin desteğini almak için çalışmalara başladı. Söz konusu eylem grubu, "Fransa'da ve Avrupa'da açık kaynaklı yazılımları savunan herkesi, kendi AP üyeleriyle iletişim kurmaya çağırıyoruz." diyor. Bu hafta yapılacak olan genel kurulda vekillerin bu beyanı imzalaması isteniyor.

Avrupa Parlamentosu'nda bu süreçler yaşanırken, Microsoft cephesinde alarm durumu yaşanıyor. Nitekim, Microsoft'un Avrupa Birliği'ndeki PR faaliyetlerini yürüten APCO firması ve Voices for Innovation lobi platformu, üyelerine "Alarm" başlıklı e-posta gönderdi. Söz konusu e-postada bu deklarasyon "açık kaynak topluluğundaki radikal unsurların hazırladığı" gibi ifadelerle suçlanırken, Microsoft'un iş ortakları ve lobi platformunu oluşturan üyeler karşı eyleme çağrılıyor. E-posta, Microsoft'un OOXML oylamasında da kullandığı lobi faaliyetlerinin iç yüzünü ortaya sererken, yaklaşan yeni mücadelenin de haberini veriyor.

Deklarasyonun Avrupa Birliği üyesi ülkelerin dillerindeki metnine bu adresten erişilebilirsiniz.

Bir Başka LiMo Daha

Panasonic, yeni LiMo (Linux Mobile) uyumlu telefonu FOMA P706ie'yi duyurdu. 2 GB ve 8 GB hafıza seçenekleriyle sunulan FOMA P706ie, 3 inç QVGA ekrana, 2 megapiksel kameraya, ses arıtma ve 15 fps'ye kadar video kaydı yapabilme özelliğine sahip.

LiMo ortamını destekleyen 23. cep telefonu olan FOMA P706ie, Panasonic'in bu yapıdaki yedinci ürünü. Diğer Panasonic LiMo telefonları gibi FOMA P706ie de Japonya'dan Avrupa'ya kadar yaygın olarak kullanılan NTT DoCoMo'nun 3G FOMA altyapısı için tasarlanmış. P706ie, FOMA ağ altyapısının çokluortam yayını, video konferans, elektronik cüzdan gibi özelliklerini sunan Panasonic'in altıncı nesil "MOAP/L" Linux uygulama katmanını kullanıyor. FOMA P706ie, Yüksek-Hızlı Uydu Paket Erişimi (High-Spped Downlink Packet Access - HSDPA), 3G veri iletimi ve 3G uluslararası dolaşım desteğini birleştiriyor. Ayrıca bu yeni model, geliştirilmiş ses çıkış ve ses arıtma özellikleri sunuyor. Telefon, anlaşılabilirliği artırmak için ses hızını yüzde 30'a kadar düşürebiliyor.

106 gram ağırlığında, 109x49x16 mm boyutlarındaki, tek dokunuşla açılabilen P706ie'nin, 240x427 ana ekranının yanı sıra, durum mesajları ve erişim kısayolları için de 96x25 çözünürlükte 0.8 inç boyutunda daha küçük bir ekranı bulunuyor. 2 GB ve 8 GB kartları destekleyen MicroSD yuvasının yanında MicroSDHC yuvası da seçimli olarak sunuluyor. Kendiliğinden odaklanma ve yakınlaştırma yapabilen 2 megapiksel kamera ile MP4 dosya biçiminde 640x480 çözünürlükte video kaydı da gerçekleştirilebiliyor. P706ie'nin konuşma süresi yaklaşık 190 dakika.

Gerçek mobil İnternet ihtiyacını karşılama vizyonu ile üretilen bu son LiMo cep telefonu, yenilikleri uygun bir fiyatla birleştirerek sunmayı amaçlıyor. Daha fazla bilgiye telefonun sitesinden erişebilirsiniz.

Kaynak: LinuxDevices.com

Gimp 2.6 Çok Farklı

Birkaç gün önce çıkan ve Pardus geliştiricilerinden Ozan Çağlayan'ın yakında paketlemeye başlayacağı GIMP'in 2.6 sürümü, gelişiminin önemli bir geçiş noktasını temsil ediyor. Bu yeni sürümde, kullanıcıların şikayetlerine göre yeniden tasarlanan arayüz, yüksek bit derinliği ve uzun zamandır beklenen yeni resim işleme çatısı GEGL ile karşılaşıyoruz.
Bazı devrimsel yenilikleri getiren Gimp 2.6'daki temel değişiklikler şöyle:

Kullanıcı Arayüzü

a. Araç Kutusu Penceresi Kaldırıldı

Bu sürümde, iki farklı araç kutusu yerine, çalıştırıldığında boş bir resim penceresi ile bu pencereye gömülmüş araç kutularıyla karşılaşacağız ve araç kutuları pencere içinde sürüklenip taşınabilir halde olacaklar. Herhangi bir resim dosyası açıldığında, bu resim boş pencereyi dolduracak ve resim kapandığında bile pencere hâlâ araç kutularıyla birlikte var olacak. Bir başka deyişle, paneldeki araç kutularını fellik fellik aramaya son!

b. Araç Kutuları ve "Rıhtım"

Boş resim pencerelerinin ana pencere olmasıyla birlikte, araç kutusu ve rıhtımlar (Ç.N: Türkçe arayüzde Docks için "Rıhtımlar" uygun görülmüş) için olan pencere ipuçları "Araçlar" penceresi altına kondu. Bu da, pencere yöneticilerinin GIMP pencerelerini yönetirken, araç kutusu ve rıhtımların resim pencerelerinin üstünde kalması da dâhil olmak üzere, daha iyi bir iş çıkarmasını sağlıyor.

c. Resim Sınırlarının Ötesine Kaydırma

Resim sınırlarının ötesine kaydırma olanağı, resim penceresi gezinimini daha engelsiz hale getirdi. Görüntü yakınlaştırılmış halde iken görüntünün kenarında fırçanın ucunu kullanmak, sorun olmaktan çıktı.

Araçlar, Süzgeçler ve Eklentiler

a. Serbest Seçim Araçları İyileştirildi

Serbest çizim aracı, çokgen (poligonal) seçimi destekleyecek şekilde geliştirildi. Serbest çizim aracı, çok kenarlı seçimlerle birlikte kullanılabiliyor. Yani serbest çizim aracı çok yönlü, güçlü ve esnek bir araç haline getirildi.

b. Fırça Dinamikleri

Fırça dinamikleri büyüklük ve opaklık yanında, hız, basınç ve rastgele gibi çeşitli fırça parametreleri arasından uygun olanını seçmenize izin veriyor. Hızlı boyama özelliğini zaten destekleyen mürekkep aracı, şimdi daha iyi resim çizmenizi sağlıyor.

Altyapıdaki Değişiklikler

a. GEGL

GIMP'te yapılan en önemli gelişme, yüksek bit derinliği sağlayan yeni görüntü işleme çatısı GEGL kütüphanesi. Renkle ilgili ayarlar, güçlü grafik tabanlı resim işleme kütüphanesi GEGL'e uyarlandı. Bu özellikleri kullanmak için GEGL, Araçlar menüsüne eklendi.

GEGL entegrasyonuyla gelmesi beklenen CMYK renk gamı desteği ise henüz mevcut değil. CMYK desteğine muhtemelen bir sonraki büyük güncelleme olan Gimp 3.0 sürümüyle kavuşacağız.

Özgürlükİçin Haber Merkezi

CeBIT 2008: İlk İki Gün

Pardus standında Özgürlükİçin topluluğu olarak yorucu ama son derece mutlu iki gün geçirdik...

Mutluyduk çünkü her yaş grubundan, her meslekten standımızı ziyaret eden insanlar Pardus'a büyük ilgi gösterdi. Pardus kullanıcısı olan ve standımızı ziyaret eden insanların önemli bir kısmının Özgürlükİçin'den haberdar hatta üyesi olması, bizleri ayrıca mutlu etti.

Bu arada yaptığımız işten gurur da duyduk, çünkü birbirlerini sadece İnternet üstünden tanıyan insanlar Pardus için, özgür yazılım için el ele verdiler, kasaları taşıdılar, kablolar taktılar, CD'ler taşıdılar, birbirlerini kapıdan almaya gittiler ve sürekli yardımlaştılar. Daha da güzeli, gelen yüzlerce ve bugün binlerce insana Pardus'u anlattılar, ağrıyan boğazlarını, ayaklarını bir yana bıraktılar, sürekli güleryüzlü oldular en basit ve bazen komik sorulara bile büyük bir ciddiyet ve ustalıkla cevap verdiler. Birbirlerinin ve bizlerin en büyük destekçisi oldular ve Pardus'u tanıtmak için ellerinden geleni yaptılar.

Bu güzel organizasyon için pek çok kişiye bir teşekkür borçluyuz. İlk teşekkürümüz elbette, Pardus kullanıcılarına bu olanağı sağlayan ve standımıza gelerek bizleri ayrıca mutlu eden TÜBİTAK UEKAE Başkanı Sayın Önder Yetiş'e...

Standımızda bu ilk iki gün boyunca bizleri bırakmayan Tayfun abimize, Cihan'a, Deniz Ege'ye, Deniz Silahçılar'a, Uğur'a, Akın'a, Seda'ya, Soner'e, Işıl'a, Tuğçe'ye, Anıl'a, Ali'ye, Cüneyt'e; kısacası ilk iki günümüzde standda görev yapan herkese çok teşekkür ederiz :).
(...)

Peki, ilk iki günümüz nasıl geçti? Açılış günü, fuar açılmadan yarım saat önce Escort'tan gelen bilgisayarların, el birliğiyle yaklaşık 45 dakika içinde, her türlü kablolama ve kurulumlarını yaptık. Hatta plazma ekranımızın kurulumunu, ADSL kablolarının döşenmesi, telefon hattının çekilmesi, videonun ayarlanması gibi bir kısmı CeBIT fuar yönetimi, bir kısmı ise stand firması tarafından yapılmış olması gereken işleri bile müthiş bir işbirliğiyle çözdük.

İlk gün öğle saatlerinde tüm eksikler giderilmiş ve standımızda kalabalığı ağırlamaya başlamıştık. Saat 14 gibi de turuncu etiketli 2008.1 Çalışan ve Kurulan CD'lerimiz geldi. CD'ler kapış kapış giderken akşam saatlerinde kara kara düşünmeye başladık: "4.000 CD'yi fuar sonuna kadar yettirebilecek miyiz?" :)

Bu arada, Pardus standında turuncu renkli yeni t-shirtlerimizle görev alan arkadaşlarımız bütün ilgiyi üzerlerine topladılar desek, herhalde yalan olmaz. CeBIT tarihinde muhtemelen ilk defa bir ürün "kullanıcıları tarafından" tanıtılıyordu ve fuarın en çok cıvıl cıvıl standlarından biriydi burası. Nitekim CNNTürk'teki canlı yayında, proje yöneticimiz Erkan Tekman'a yöneltilen sorulardan biri şu oldu: "CeBIT'te bu yıl Pardus'u kullanıcıları tanıtıyormuş, bu doğru mu?" :)

Her neyse, standımıza Pardus'a geçmeye karar verdiklerini ya da karar aşamasında olduklarını söyleyen pek çok kurum ve firmanın yönetici ve temsilcileriyle (malum nedenlerle isimleri şimdilik bizde saklı) tanıştık. Yeri geldi Özgürlükİçin topluluğunu şehirlerine çağıran üniversitelerle görüştük, yeri geldi Akın'ın WiiMote ile yaptığı Urban Terror şovunu izledik. Bu arada Compiz Fusion'ı gören, bir daha ayrılamadı standdan :)...

Sandviçini yemeye fırsat bulamayanlarımız, yorgunluktan dönüş yolunda arabada uyuyanlarımız, konuşmaktan sesi kısılanlarımız da oldu elbet. Ama gün sonunda herkes gülüyordu...

CeBIT Fuarı'nda Altı Güzel Gün

Bir süre önce CeBIT Eurasia 2008 Fuarı'ndaki ilk iki günümüzü anlatan bir haber yazmış, CeBIT'in en civcivli zamanlarına denk gelen günlerde olan biteni sizlere aktaramamıştık.

Öncelikle şunu söylemekle başlayalım işe: CeBIT Eurasia'nın en hareketli standlarından biri olan Pardus standında, TÜBİTAK UEKAE'nin ev sahipliği sayesinde, kullanıcılar sadece geliştirici ya da proje yönetimiyle değil, kendileri gibi kullanıcılarla buluştular. Pardus'u kullanıcılarının tanıttığı CeBIT etkinliği, topluluğun da buluşması/tanışması açısından güzel bir olanak sağladı. Bizlere yöneltilen bir soruyu cevaplarken, aslında forum üzerinden birbirimizi çok iyi tanıdığımızı öğrendiğimiz, pek çok güzel tesadüf yaşanmadı değil :).

(...)
Fuarın en hareketli günlerinden biri olan üçüncü gün yani perşembe günü, Pardus standında özellikle kamu kurum bilgi işlem yöneticilerini ağırladığımızı söyleyebiliriz. Kamu kurumlarının ve yerel yönetimlerin ağzından iki özgür yazılım ürününü sık sık duyduk: OpenOffice.org ve Pardus.
Kapalı platformların yüz binlerce doları bulan lisans/güncelleme bedellerinden, virüs ve diğer güvenlik sorunlarından bıkan BT yöneticilerinin özgür yazılıma ve Pardus'a yönelişlerini gözlemlemek, bizim açımızdan ilginçti. İlginç, çünkü

söz konusu kurumların özgür yazılıma yönelimlerinin ardında, aslında ne Başbakanlığın son genelgesi ne de tam olarak yüksek lisans bedelleri var. Açık konuşmak gerekirse, laf arasında "Hesapladık, yılda ortalama 40.000 dolar para ödemişiz. Birileri dur demezse paşa paşa ödemeye de devam eder bu devlet" diyen kamu kurumlarının asıl sıkıntısı, Vista'ya geçememek! Şaka değil bu, çünkü Vista'ya geçişin maliyeti sadece yeni lisans alımlarıyla sınırlı değil. Vista'nın performanslı çalışmak için 2 GB RAM'e, Pentium IV işlemciye, güncel bir grafik kartına, kısacası yeni bir bilgisayara ihtiyacı var! Kamu kurumlarının mevcut makine parklarının büyük bir kısmını çöpe atmaları anlamına gelecek bu "geçiş"in üzerine; bir de ofis paketi, antivirüs ve zamanında XP için üretilmiş ama yeni sistemle artık uyumsuz olan üçüncü parti yazılım çözümlerinin maliyetleri biniyor.

Bu yılki CeBIT Eurasia 2008 etkinliğinde Pardus'a geçiş yapmayı düşünen kişi ve kuruluşlara, bu göç süreçlerini kolaylaştıracak yeni işbirliklerinden de bahsedildi. TÜBİTAK UEKAE Müşteri İlişkileri ve İş Geliştirme departmanından sevgili Tuğçe ve Cüneyt'in aktardığı bilgiler; Pardus'un sürdürülebilir bir dağıtım olma hedefini aşıp, bu dağıtım ve çevresinde oluşacak açık kaynak ekosistemi aracılığı ile özgün teknolojik katkı yaratmaya doğru yol aldığını gösteriyordu. "Pardus ekosistemi" derken, çözümlerini Pardus üzerinde sunmayı düşünen/isteyen firmalar tarafında da nicel bir artış göze çarptı. En azından şunu çok rahat gözlemlediğimizi söyleyebiliriz: "Yazılımlarınızı Wine ile çalıştırmaya

uğraşmak yerine, üretici firmaları sıkıştırın" söylemimiz yavaş yavaş karşılığını buluyor :). Pek çok yerli yazılım üreticisi firmanın "Müşterilerimizden çok sayıda Pardus talebi almaya başladık" demeye başlaması, müşteri taleplerinin piyasada "asıl belirleyici" olduğunu göstermesi açısından anlamlıydı.

(...)
Pardus'a dair pek çok soruyu cevaplamaya çalıştık. Her sabah yeni gelen arkadaşlara standda nelere dikkat edecekleri, hangi davranışların yasak olduğu gibi konuları içeren küçük eğitimimiz, iki gün sonra küçük bir görev paylaşımı toplantısına dönüşmeye başlamıştı bile :). Bir süre sonra, oyunlara dair soruları Deniz Ege Tunçay ve Anıl Çağlar Saka, topluluğa dair soruları Ali Işıngör, Akın Ömeroğlu ve Seda Akay, teknik konuları Uğur Çetin, robotik ve elektronik mevzularını Cihan Okyay, PHP ve web geliştirme araçlarına dair merak edilenleri ise Ahmet Aygün ve Hüseyin Berberoğlu cevaplandırıyordu! Kamu kurumlarının toplantı isteklerine ise TÜBİTAK UEKAE'den aramıza katılan sevgili Cüneyd Bağcıoğulları, Tuğçe Engin ve Işıl Poyraz durmaksızın yanıt verdiler. Standı ziyaret eden ve Pardus'a olan beğenisini ve ilgisini gizlemeyen basın mensuplarının ise sorularına ise gerek canlı yayınlarda gerekse diğer ropörtajlarda, proje yöneticimiz Erkan Tekman cevap verdi.

Standımızda birbirinden farklı konularda uzmanlaşmış pek çok kullanıcımızın bulunduğunu söylemeden olmayacak. Örneğin, perşembe günü Wacom Cintiq tabletle yaptığı şov ile koridorun tıkanmasına yol açan çizer/grafiker dostumuz Aydın Gündüz. Sevgili Aydın'a buradan bir kez daha teşekkür ediyoruz.

Pardus standında Cumartesi günü sevgili Gürer Özen ile robot İnci'yi de ağırladık :). Gürer, Çetin ve Tekin'in birlikte tasarladıkları İnci, omni hareket yeteneğine sahip, Pardus 2008 ve çeşitli özgür yazılımlarla çalışan bir robot. Yüz tanıma özelliğiyle karşısındakini izleyen İnci'nin ansızın soru sorduğunda gerçekleşen diyaloglar unutulmazdı:
İnci: Merhaba nasılsın?
Ziyaretçi: Anam! (kısa bir şaşkınlıktan sonra) İyiyim, CeBIT'i dolaşmaya geldik ailece...
İnci: Peki, hangi takımı tutuyorsun?
Z: Beşiktaş?

(...)
Pardus standında altı gün boyunca, eğer yanlış saymadıysak, topluluktan 40 kadar arkadaşımız görev üstlendi. Fuar süresince forumda yükselen "Orada neler oluyor, merakta bırakmayın bizi!" gibi sorulara cevap verecek vakit bulamadıysak, lütfen kusurumuza bakmayın...
Bu haberimize son verirken; CeBIT süresince standımızda görev üstlenen, standımızda bizleri ziyaret eden, Çorum'dan bize taze leblebi ve susamlı çerez gönderen (Evet, bunu da yaşadık!), sadece Pardus standı için sınıfça otobüs kiralayarak CeBIT'e gelen ve gelemeyen herkese bir kez daha teşekkür ediyoruz. Böylesine güzel bir topluluğun parçası olduğumuz için ne kadar gurur duysak azdır...
Gelecek etkinliklerde buluşmak üzere...

Ayaktakiler (soldan sağa): Ahmet, Deniz Ege, Cihan, Ülkü, Serbülent, Gürer, Akın, Ulaş, Tekin, Süha, Uğur, Çağlar, Seda
Ön sıra (soldan sağa): Çetin, Ekin, Deniz, Ali, Anıl Çağlar, Hüseyin

Hakan Öztaş
hakanoztas@gmail.com

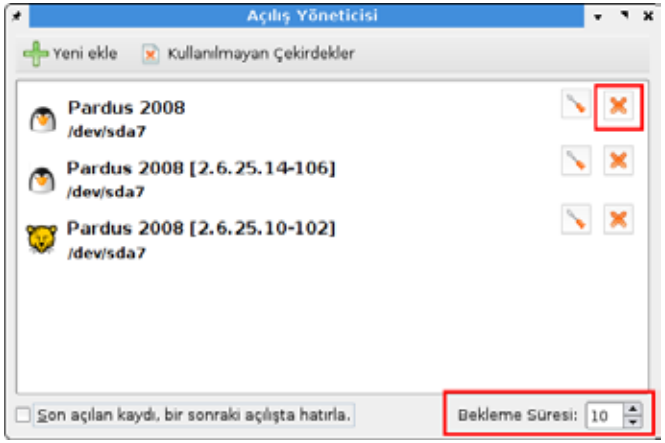
Pratik Pardus Bilgileri

Bu yazıda, Pardus deneyimi eskilere dayanmayan kullanıcıların kısa sürede sisteme hakim olabilmelerini sağlayacak bazı noktalara değiniliyor.

Açılış Menüsü Temizliği

Bilgisayarı açtığınızda kaç tane Pardus seçeneği karşınıza geliyor? Yalnızca bir tane mi? Bazı güncellemelerden sonra açılış ekranındaki Pardus seçeneğine ilaveten yeni Pardus seçeneklerinin eklendiğine şahit olabilirsiniz, bu normal bir durumdur.

Açılış ekranına gelen yeni Pardus seçeneği, kurduğunuz güncellemeler içinde Linux çekirdeğinin de (kernel) olduğunu göstermektedir. Eski Pardus seçenekleri önlem olarak açılış ekranında tutulmaktadırlar. Bunun nedeni yeni Pardus çekirdeği ile siteminizi açtığınızda herhangi bir sorunla karşılaşırsanız eski çekirdekler ile siteminizi yeniden açabilmeniz içindir. Eğer yeni Pardus çekirdeği ile sisteminizi açtığınızda herhangi bir sorunla karşılaşmıyorsanız eskilerini açılış ekranından kaldırabilirsiniz. Pardus geliştiricileri bu işlemleri kolaylıkla yapmanız için Açılış Yöneticisi uygulamasını geliştirmişlerdir.. Pardus CD'si ile birlikte kurulu gelen bu uygulamaya Tasma > Sistem Seçenekleri > Açılış Yöneticisi yolunu izleyerek ulaşabilirsiniz.



- Listedeki eski Pardus seçeneklerini açılış ekranından kaldırmak için, o seçeneklerin sağında bulunan çarpı (x) şeklindeki silme düğmesi kullanılır.
- Listedeki bir seçeneği öntanımlı açılış kaydı olarak atamak için, o seçeneğin sağında yer alan tornavida şeklindeki düğmeden faydalanılır.
- Açılıştaki bekleme süresini değiştirmek için ise resmin sağ alt köşesinde bulunan Bekleme Süresi bölümünden faydalanabilirsiniz.

Gizli Dosyaların Görüntülenmesi

Pardus'ta gizli dosyaları görünür hale getirmek için Konqueror'un Görünüm menüsünde yer alan Gizli Dosyaları Göster seçeneğini işaretlememiz yeterlidir. Gizli dosyalar görünür hale getirildiklerinde, Windows'ta olduğu gibi silik bir biçimde görüntülenirler.

Pardus'ta gizli dosyaların isimlerinin başında nokta (.) bulunmaktadır. Bu mantıkla, gizli olmayan bir dosyanın adının başına nokta koyarak gizli hale getirebilirsiniz.

Cevap Vermeyen Programı Sonlandırmak

Pardus'ta cevap vermeyen bir programı sonlandırmak için Ctrl+Esc tuşları yardımıyla açılan KDE Sistem İzleyici programını kullanılabiliriz. Bununla birlikte Pardus'ta bir uygulamayı sonlandırmak için çok daha pratik bir yol daha vardır: Kuru kafa yöntemi! Adı biraz korkunç olmasına rağmen etkili bir yöntemdir. Ctrl+Alt+Esc tuşlarına bastığımızda fare imleci bir kuru kafa şekline dönüşür. Bir uygulamaya ya da pencereye kuru kafa ile tıkladığınızda o uygulama anında sonlandırılacaktır.

Disk Birleştirme Gerekli midir?

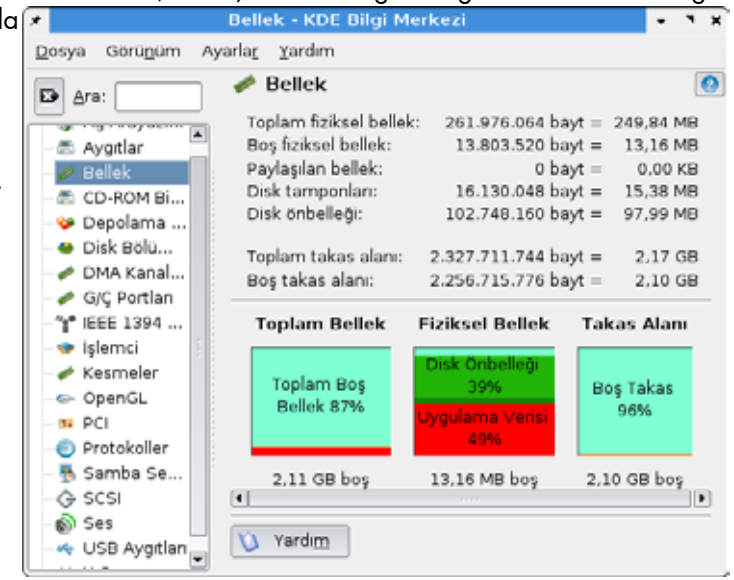
Windows'ta dosya silme, kopyalayıp yapıştırma gibi işlemler zamanla dosyaların açılma hızlarını düşürüp sistemin hantallaşıp yavaşlamasına neden olur. Bu yüzden bazı Windows kullanıcıları bilgisayarını eski hızına kavuşturabilmek ümidiyle disk birleştirme programlarından faydalanırlar. Buna karşın Pardus'un kullandığı dosya sistemi disk birleştirme işlemine ihtiyaç duymamaktadır. Konuyla ilgili olarak açıklamayı (2) okumanızı tavsiye ederek devam edelim.

Donanımlar Hakkında Bilgi Almak

Pardus'ta çeşitli donanımlarınızın marka-modelleri ve teknik özellikleri hakkında bilgiler almak için ek bir uygulama kurmanıza gerek yoktur. Pardus ile kurulu gelen KDE Bilgi Merkezi uygulaması aracılığıyla donanımlarınız hakkında son derece detaylı bilgiler alabilirsiniz. Pardus > Programlar > Sistem > KDE Bilgi Merkezi yolunu izleyerek uygulamayı çalıştırabilirsiniz.

Bazı donanımlarınız Pardus tarafından otomatik olarak tanınmamış olsa dahi, KDE Bilgi Merkezi uygulaması aracılığıyla bu donanımların üreticileri tarafından sağlanan marka/model bilgilerini öğrenebilirsiniz. Bu sayede donanımların ihtiyaç duyabileceği sürücü paketlerini doğru tespit edebilirsiniz.

PCI satırına tıklayarak ekran kartı, tümleşik ses kartı gibi doğrudan anakarta bağlı donanımlar hakkında bilgiler alabilirsiniz. USB Aygıtları satırına tıklayarak bilgisayarınıza takılı harici kamera, bluetooth cihazı, yazıcı, tarayıcı gibi cihazlar hakkında bilgiler edinebilirsiniz. Yazıcı, tarayıcı gibi cihazlar hakkında bilgi alabilmek için cihazın açık konumda olmasını gerektiğini unutmayınız.

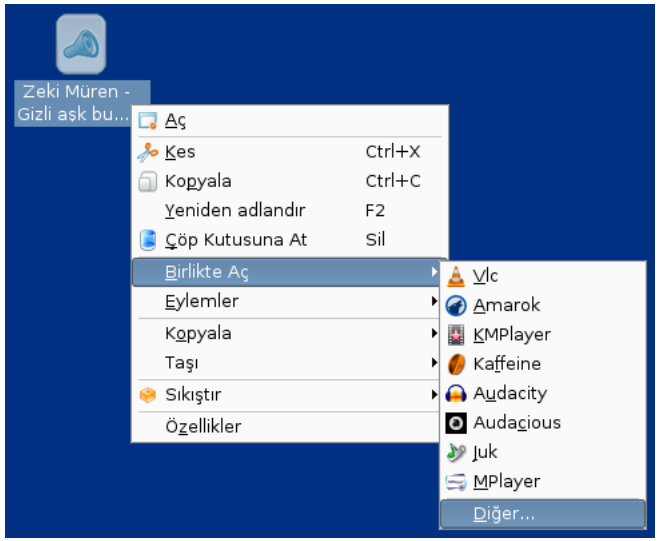


Bellek satırına tıklayarak bellek (RAM) kullanımı hakkında bilgiler alabilirsiniz. Bu arada Linux'un bellek kullanımı konusundaki yaklaşımından bahsedelim. Linux, programlarınızın daha hızlı başlayabilmesi için RAM'in kullanmadığı kısmını "cache" yöntemi ile doldurur. Bu yüzden belleğinizin tamamı dolu gözükse bile aslında bu durum tam olarak daha fazla donanıma ihtiyacınız olduğu anlamına gelmez.

GRUB Nedir ?

GRUB, bir bilgisayarda yüklü bulunan bir ya da birden fazla işletim sisteminin ön yükleme görevini yerine getiren bir ön yükleme yazılımıdır, Pardus CD ile birlikte sisteme kurulmaktadır. Daha açık bir ifadeyle bilgisayarı her açtığınızda karşınıza gelen işletim sistemi seçme ekranı GRUB'un ta kendisidir. Eğer bilgisayarınızda hem Windows hem de Pardus kurulu ise GRUB'un yeniden yüklenmesi konusunun bilincinde olmanız gereklidir. Çünkü Windows ve Pardus yüklü bir bilgisayarda Windows'un yeniden kurulması halinde GRUB ön yükleme yazılımı otomatikman Windows tarafından silinecektir.

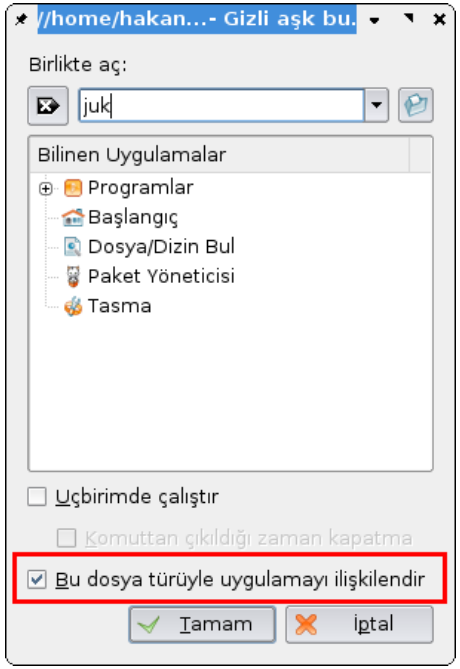
GRUB'un silinmesi halinde açılıştaki işletim sistemi seçme ekranı gelmeyeceğinden doğrudan doğruya Windows açılacaktır. Windows'un yeniden yüklenilmesi durumlarından sonra Pardus'a ulaşabilmek için GRUB yazılımını yeniden yüklemeniz gereklidir.



Varsayılan Uygulamaların Değiştirilmesi

Bir video dosyasına çift tıkladığınızda Kaffeine yerine MPlayer ile açılmasını isteyebilirsiniz, ya da bir kelime işlem dosyasına çift tıkladığınızda OpenOffice Kelime İşlemci yerine AbiWord ile açılmasını isteyebilirsiniz. Pardus'ta, bir dosya türünün varsayılan olarak hangi programla çalışacağını; dosyaya sağ tıklayıp Birlikte Aç > Diğer > Bu dosya türüyle uygulamayı ilişkilendir yolunu izleyerek ayarlayabilirsiniz.

Örnek olarak .mp3 uzantısına sahip herhangi bir ses dosyasına çift tıklandığında AmoroK yerine Juk ile açılmasını sağlayalım. Bunun için .mp3 uzantılı herhangi bir ses dosyasına sağ tıklarız, Birlikte Aç > Diğer yolunu izleriz. Burada Diğer tuşuna basmak yerine doğrudan doğruya Juk seçeneğine tıklarsanız o dosya yalnızca bir kereye mahsus olarak Juk ile açılacaktır yani dosya türü Juk ile ilişkilendirilmeyecektir. Diğer tuşuna bastıktan sonra alttaki pencere karşınıza gelir.



Burada arama kutucuğuna Juk yazarak ya da Programlar başlığındaki alt kategorileri takip edip Juk seçeneğine tıklayarak dosyanın açılacağı uygulamayı tanımlamış oluruz. Aynı türden tüm dosyaları Juk ile ilişkilendirmek için, "Bu dosya türüyle uygulamayı ilişkilendir" seçeneğinin yanındaki kutucuğu işaretleyip Tamam tuşuna basarız. Artık herhangi bir mp3 dosyasına çift tıkladığımızda doğrudan Juk ile açılacaktır.

MP3 dışında OGG, WAV gibi uzantılara sahip ses dosyalarınız var ise o dosya türüne sahip dosyaları da aynı şekilde Juk ile veya başka bir uygulama ile ilişkilendirebilirsiniz. Ayrıca, Tasma > Masaüstü Seçenekleri > Dosya İlişkileri yolunu izleyerek, çok daha detaylı ayarlamalar yapabilirsiniz. Tasma > Masaüstü Seçenekler > Bileşen Seçici yolunu izleyerek, varsayılan web tarayıcısını, e-posta programını değiştirebilirsiniz.

Yetkili Kullanıcı (Root) Hakları Elde Etmek

Windows'taki yetkili kullanıcı Administrator'un Linux'taki karşılığı Root kullanıcısıdır. Windows'ta normal kullanıcıların yapabildiği pek çok işlem Linux'ta

root parolası girme şartına bağlanmıştır. Linux'ta root yetkisine sahip olmadan çeşitli sitem dosyalarını değiştiremezsiniz, silemezsiniz.

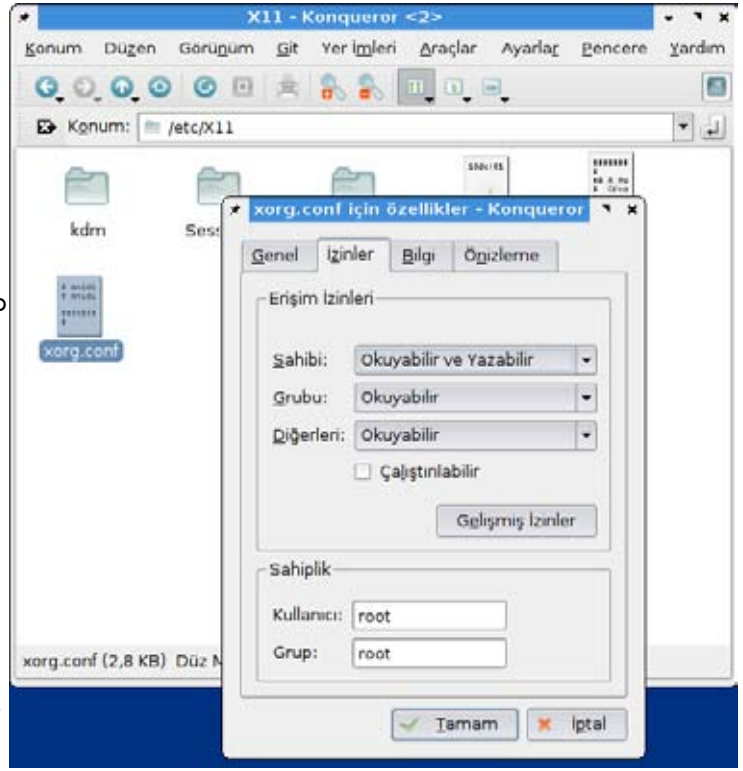
Buna karşın, Windows'da normal bir kullanıcı olarak hiç bir engelle karşılaşmadan önemli sistem dosyalarını silip, rahatlıkla sistemi kullanılamaz hale getirebilirsiniz. Linux'daki bu sıkı tutum sayesinde sisteme zarar vermek isteyen zararlı yazılımlar yetki engelini aşamazlar. Bu engeli aşamayan zararlı yazılımlar dizinlerde yayılamazlar, bir faaliyet gösteremezler.

Şimdi kendi kendinize sorabilirsiniz: "Acaba ben root kullanıcısı mıyım? Değilsem nasıl root kullanıcısı olabilirim?" diye. Peşinen söyleyelim, bilgisayarınızın tek kullanıcısı siz olsanız dahi root kullanıcısı siz değilsinizdir. Root kullanıcısı: Kullanıcı adı; root olan ve kullanıcı şifresi; root şifresi olan özel bir kullanıcıdır. Ancak sistemi root kullanıcısı olarak açmanın hiç bir gereği olmadığı gibi bu durum sistemde güvenlik açığına da neden olabilmektedir. Bu yüzden Pardus'da, root kullanıcısı olarak oturum açmak öntanımlı olarak engellenmiştir.

Peki root kullanıcısı olarak oturum açamıyorsam nasıl root hakları elde edeceğim? Eğer root şifresini biliyorsanız istediğiniz her an root yetkileri elde edebilirsiniz. Nasıl mı? Örneğin Programlar > Sistem > Daha Fazla Uygulama > Dosya Yöneticisi-Yetkili Kullanıcı yolunu izlediğinizde bir pencere açılır ve root şifresini girmeniz istenir. Root şifresini girip Tamam'a bastıktan sonra root yetkisiyle donatılmış bir Konqueror penceresi açılacaktır. Bu pencere üzerinde istediğiniz dizine erişip değişiklikler yapabilirsiniz. Konsol üzerinde çalışırken root yetkisi elde etmek için ise su - komutu verilip root parolası girilmektedir.

Örnek olarak; Xorg ayarlarının tutulduğu xorg.conf isimli dosyayı göz önüne alalım. Normal bir kullanıcı olarak xorg.conf dosyasını düzenleyip değişiklikleri kaydetmek istediğimizde değişiklikler kaydedilmeyecektir. Dosyayı silmek istediğimizde de yine erişimimiz engellenecektir. Dosyaya sağ tıklayıp Özellikler > İzinler yolunu izlediğimizde de resimdeki gibi değiştirilemeyen pasif seçenekler ile karşılaşırız.

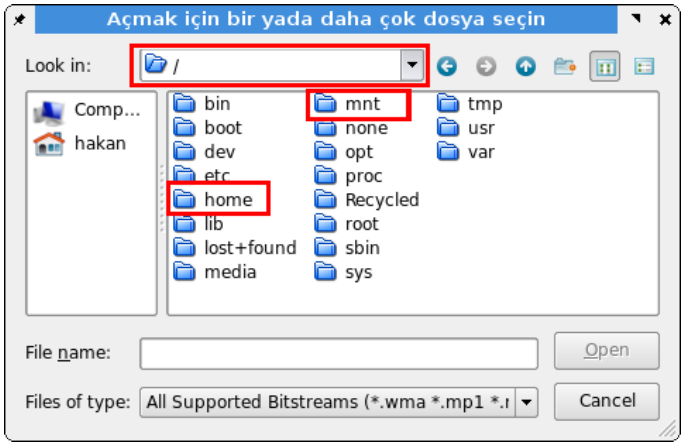
Şimdi de Dosya Yöneticisi-Yetkili Kullanıcı uygulamasını açıp root şifremizi girelim. Açılan Konqueror penceresi üzerinden xorg.conf dosyasının bulunduğu dizine girelim. Bu şekilde xorg.conf dosyasını açıp içeriğini değiştirdiğimizde, yaptığımız değişiklikler kaydedilebilecektir. Ayrıca dosyaya sağ tıklayıp Özellikler > İzinler yolunu izlediğinizde daha önceden pasif olan seçeneklerin değiştirilebilir hale geldiklerini görebilirsiniz.



Dizinler Hakkında Bilgiler

Linux'ta tüm dosya ve dizinler / olarak gösterilen kök dizinden başlayarak dallanıp budaklanırlar. Kök dizin içindeki önemli bir kaç dizine değinecek olursak;
/home: Bu dizin altında her kullanıcıya ait ayrı bir ev dizini bulunmaktadır. Kullanıcıların, belgelerini depolayabilecekleri bir alan olmanın yanı sıra aynı zamanda kullanıcıların çeşitli uygulamalarda yaptıkları ayarlamaların da kayıt edildiği bir dizindir. Bir başka deyişle bu dizin, Windows'taki Belgelerim ve Document and Settings klasörlerinin karşılığı niteliğindedir.
/mnt: Tüm sabit disk bölümlerine bu dizin üzerinden erişilmektedir.
/media: CD/DVD, USB bellek, hafıza kartı gibi ortamlara bu dizin üzerinden erişilebilir.

Herhangi bir uygulamada Dosya > Aç yolunu izleyerek yeni dosyalar açarken, örneğin bir ses oynatıcısında çalma listesine bu şekilde yeni dosyalar eklerken üsttekine benzer bir pencere ile karşılaşırsınız. Peki listeye ekleyeceğiniz şarkıların yerini bu pencere üzerinden nasıl bulacaksınız? Eğer şarkılarınızı ev dizini (home) içine atmamışsanız bir başka disk bölümü üzerinde tutuyorsunuz demektir. İşte bu diğer disk bölümlerine /mnt dizini üzerinden ulaşabilirsiniz.



Sorunlu Programı Hayata Döndürmek

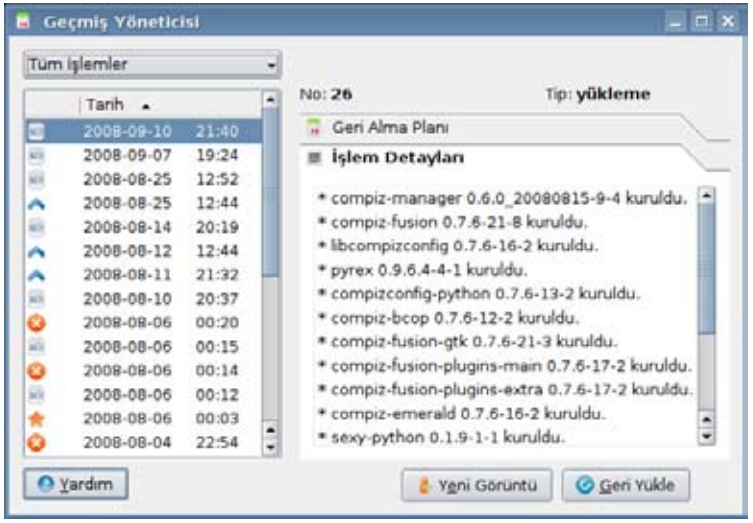
Bir program sorun çıkarıp çalışmaz hale geldiğinde çözüm olarak o programı kaldırıp yeninden kurmak aklınıza gelebilir. Ancak bir programın kaldırılıp yeniden kurulması, sorunu çözme adına pek bir şeyi değiştirmediği gibi, bir programın kaldırılması ters bağımlılıklar sebebiyle diğer uygulamalara da zarar verebileceğinden sakıncalı bir işlemdir. Sorunların önlenmesi ve giderilmesi noktasında sisteminizi güncel tutmanızın büyük önemi vardır. Güncelleme yaparken yalnızca bazı güncellemelerin değil tüm güncellemelerin yüklenmesi önerilmektedir. Sadece bazı paketleri güncellenmesi, çeşitli sorunlara yol açabileceğinden tavsiye edilmez. Ayrıca herhangi bir sebeple güncellemelerin yarıda kesilmesi de çeşitli sorunlara yol açabilmektedir.

Bir program hata verir yada hiç çalışmaz ise Konsol aracılığıyla sorunun kaynağını öğrenebilirsiniz. Bunun için Konsol'da sorunlu uygulamanın adını yazıp enter tuşuna basmanız yeterlidir. Neticede Konsol'un vereceği yanıttan bir anlam çıkaramasanız bile, bu yanıtı kopyalayıp Özgürlükİçin forumlarında paylaşarak yardım alabilirsiniz. Bunun dışında, Tasma'yı açıp, yeni bir kullanıcı oluşturup, o kullanıcı adı ile giriş yaparak sorunlu uygulamanın çalışıp çalışmadığını kontrol edebilirsiniz. Eğer yeni kullanıcı oturumunda program çalışıyor ise normal kullanıcı adınızla oturum açıp aşağıda belirttiğim dosyaları silerek sorunu çözebilirsiniz.

- Sorunlu program bir KDE programı ise; gizli dosyaları görünür hale getirdikten sonra /home/kullanıcı adını/.kde/share/apps dizini içinde sorunlu programın adını taşıyan klasörü bulup siliniz. Ayrıca /home/kullanıcı adı/.kde/share/config/ dizini içinde yer alan, adı söz konusu programın adı ile başlayıp sonu rc ile biten ayar dosyasını siliniz.
- KDE programları haricindeki çeşitli programların yapılandırma dosyaları ise /home/kullanıcı adı/ dizini içerisinde yer alan gizli klasörlerde tutulmaktadır. Bu dizinlerde sorunlu programın adını taşıyan klasörü bulup siliniz. Yalnız bu klasörler, çeşitli programlarda sonradan yaptığınız değişiklikleri, tercihleri barındıran dosyaları içerdiğinden klasörü sildiğinizde bu ayarlarınızı kaybedeceğinizi unutmamalısınız. İsterseniz bu klasörleri silmek yerine kesip bir başka dizine taşıyabilirsiniz, böylece gerekirse klasörü geri yükleyebilirsiniz.

Geçmiş Yöneticisi (Sistem Geri Yükleme)

Pardus'un özgün bileşenlerinden Geçmiş Yöneticisi aracı görev bakımından Windows'un Sistem Geri Yükleme aracına benzetilebilir.



Geçmiş Yöneticisi ile, program ekleme/kaldırma ya da güncellemelere bağlı olarak ortaya çıkabilen çeşitli sorunları geri alabilirsiniz. Programa, Tasma > Sistem Seçenekleri > Geçmiş Yöneticisi yolu üzerinden ulaşabilirsiniz. Resimde sol tarafta, o güne kadar yapmış olduğunuz tüm program ekleme/kaldırma/güncelleme işlemlerinin kayıtlarını görebilirsiniz. İstediğiniz bir ana geri dönmek için elbette Geri Yükle tuşu kullanılmaktadır.

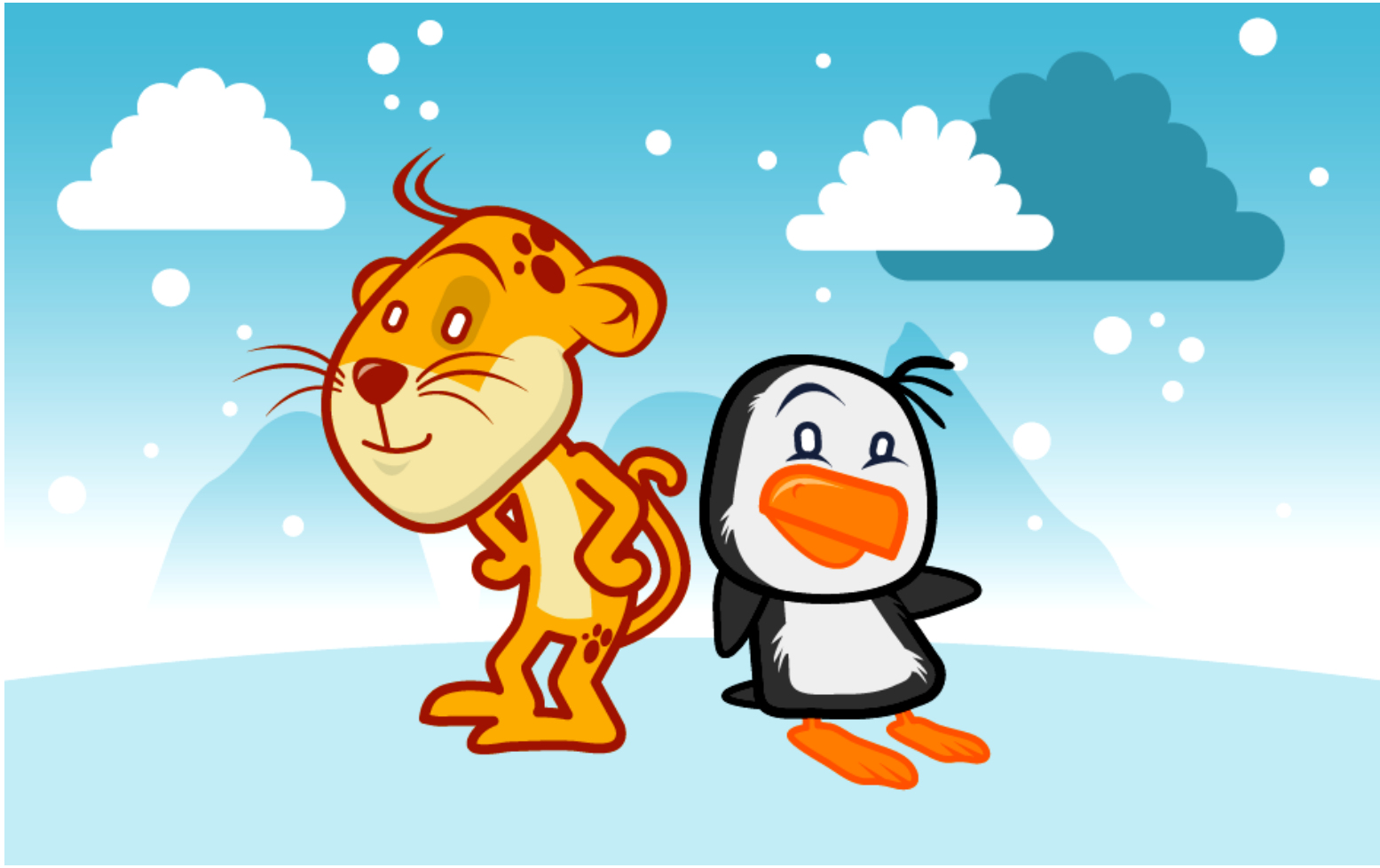
Ayrıca istediğiniz zaman Yeni Görüntü düğmesine tıklayıp sistemde o anda kurulu olan programların "görüntüsünü" alarak geri yüklenme noktaları oluşturabilirsiniz.

PiSi'lerin Yedeklenmesi

Özellikle limitli ADSL kullanıcılarının merak edebileceği bir konuya geldi sıra; Paket Yöneticisi aracılığıyla indirip kurduğumuz programların kurulum dosyalarının yedeklenmesi mevzusu. Öncelikle belirtelim, Paket Yöneticisi aracılığıyla indirip

kurduğumuz programların kurulum dosyaları (yani PiSi dosyaları) varsayılan olarak sabit diskte yedeklenmemektedir. Ancak isterseniz şu andan itibaren indireceğiniz programların PiSi dosyalarının yedeklenmesini sağlayabilirsiniz.

Bunun için Paket Yöneticisi'ni açıp Ayarlar > Paket Yöneticisini Yapılandır > Önbellek yolunu izleyerek PiSi önbelleğini açmanız yeterlidir. PiSi önbelleğini açtıktan sonra indireceğiniz PiSi'ler artık /var/cache/pisi/packages dizini içinde depo edilecektir. Eğer bir gün Pardus'u kaldırıp yeniden kurmanız gerekirse, yedeğe aldığınız bu PiSi dosyalarını yine aynı dizin içine bırakırsınız. Programları kurmak için ise her zaman olduğu gibi Paket Yöneticisi'ni açıp istediğiniz paketleri işaretleyip "Paketleri Kur" tuşuna basarsınız. Eğer kurmak istediğiniz programın yeni sürümü çıkmış ise sabit diskinizdeki eski PiSi paketi kullanılmayacak, bunun yerine yeni sürümün PiSi paketi internetten indirilerek yeni paket kurulacaktır.



Windows'daki program kurulum (.exe) dosyalarının hemen hepsi, o programın çalışması için gereken yan programları da bünyesinde barındırmaktadır. Linux'da bunun aksine bir programın kurulumu için genelde bir yada birden fazla sayıda yan programın da kurulması gerekmektedir. Buna bağımlılık adı verilir. Daha açık bir ifadeyle bir programın tek başına kendi PiSİ paketini yedeklemeniz, o programın kurulumu için yeterli olmayabilir. Programın bağımlı olduğu paketlerin de pisi paketlerine ihtiyaç duyulur. Bu yüzden çevirim dışı olarak program kurulumu için /var/cache/pisi/packages dizini içindeki paketlerden bazılarını değil tümünü yedeklemeniz yerinde olacaktır.

Kaynakça

(1) http://hakanarin.blogspot.com/
(2) http://www.whylinuxisbetter.net/index_tr.php?lang=tr

Deniz Ege Tunçay
denizutkan@lanetlidiyarlar.com

Tremulous

İnsanlarla yaratıklar arasındaki amansız mücadeleyi konu edinen Tremulous ile bağımlılık yaratan Taktik-FPS türü ile tanışın.

Her şey aslında Quake II için geliştirilen Gloom ile başladı. Ardından Half-Life için geliştirilen Natural Selection, Gloom'dan çok daha gelişmiş bir modifikasyon olarak karşımıza çıktı. Tremulous için de, insanların ve yaratıkların birbiriyle olan mücadelesini konu alan bu iki modifikasyonun Quake III: Arena sürümü diyebiliriz.

Quake camiası içerisinde Tremulous adı ilk defa 2004 senesinin son aylarında duyuldu. Oyunumuz o zamanlar sadece Quake III: Arena için basit bir modifikasyondu. Ardından, 2005 senesinde, id Software'ın kurucularından John Carmack, "id Tech 3" olarak adlandırılan ve Quake III: Arena için geliştirilen grafik motorunun GNU Genel Kamu Lisansı (GPLv2) altında dağıtılacağını duyurdu. Bu, Quake III: Arena için hazırlanan tüm modifikasyonlar için bağımsızlık demekti. O tarihten bu yana oldukça gelişim gösteren ve bir çok hatasından arınan Tremulous, artık Quake III: Arena'ya gereksinim duymayan ve hem Windows hem de Linux için sürümleri bulunan ve her iki platformda oyunu oynayan oyuncuların aynı sunucularda karşılıklı oynayabildikleri bir oyun. Lafı daha da uzatmadan, oyunun gelişim sürecini de bir tarafa bırakıp, artık içeriği hakkında konuşmaya başlayalım derim.

Tremulous Nedir?

Tremulous için, içinde taktik (strateji) unsurları barındıran bir FPS (First Person Shooter) diyebiliriz. Oyunda iki oynanabilir ırk bulunmakta; Humans (çok sayıda donanım taşıyan insanlar) ve Aliens (evrim geçirebilen yaratıklar). Her iki ırkın teknolojileri ve görünüşleri farklı olsa da aslında ortak bir amaçları var; öncelikli olarak kendi üssünü ayakta tutabilmek ve geliştirmek, ardından da karşı tarafın üssünü yerle bir etmek. Oyunda hangi ırkı seçerseniz seçin, üssünüzü genişletebilmeniz mümkün. Örneğin az önceki çarpışmadan sağ çıkan ve sağlığı iyi olmayan bir oyuncuyu iyileştirebilecek bir birimden tutun da, o çarpışmada takım arkadaşı kadar şanslı olamayan bir oyuncuyu tekrardan diriltecek birime kadar veya az önce iki Dragoon'u yere seren oyuncunun elde ettiği kredilerle kendine Pulse Rifle ve gıcır gıcır bir Battlesuit almasına yarayan birime kadar bir çok birim mevcut.

Oyunun Gelişimi

Oyuna başladığınız anda bütün silahlara ve teknolojiye erişemiyoruz. Oyunda "Stage" olarak adlandırılan üç seviye ve bunlar her iki tarafın oyuncularının birbirlerini öldürmesiyle atlanabilen seviyeler. İlk seviyede olabilecek en kısıtlı imkânlarla karşı tarafla çarpışıyorsunuz. İkinci seviyede insanlar Pulse Rifle, Grenade, Helmet, Jet Pack gibi güzelliklerle karşılaşıyorken yaratıklarsa evrim geçirerek Advanced Basilisk'e ya da Advanced Basilisk'e dönüşebiliyorlar. Son seviyede ise insanlar Flamethrower, Lucifer Cannon ve Battlesuit'e kavuşurken yaratıklar da Advanced Dragoon ve Tyrant'a dönüşebiliyorlar.

Oyuna yeni başlayanların ilk olarak tercih

edecekleri tarafın "Humans" olduğunu düşünerek, öncelikle Humans'ı ve özelliklerini anlatmayı tercih ediyorum. Askerlerin görünüşleri birbirine benzer ve onları birbirlerinden ayıran fark ise kullandıkları teçhizattır. Her taktik oyununda üssünüzü ayakta tutan bir karakter olduğu gibi, Tremulous'ta da bu rolü oynayan oyuncuların ellerine Advanced Construction Kit (Gelişmiş İnşa Takımı) tutuşturulur, yaratıkların kafasını ezmek isteyenlerin eline ise Rifle (Tüfek) verilir. Bina inşa etmekten canı sıkılan ya da yaratıkları ezmeyi umarken yaratıklarca ezilen bir oyuncu, dilediği vakit Armoury'nin (cephane alıp bıraktığınız birim) yanında geçerken dilediklerini alabilirler. Şimdi ise detaylıca bir inceleyelim.

İnsan Yapıları:

Reactor (Reaktör): İnsanların üslerini ayakta tutabilmeleri için öncelikle bu binanın kesinlikle yok olmaması lazım. Bu binadan sadece bir tane inşa edilebiliyor. Yaratıkların amacı bu binayı yok etmek ve sizi saf dışı bırakmak. Bu durumda üssünüzü savunmak durumunda kalıyorsunuz ki, çoğu haritada üssünüze giriş yapılabilecek birden fazla nokta olduğundan iyi bir savunma taktiği kurmanız ve savunma yapıları inşa etmeniz gerekiyor.

Machine Gun Turret (Mini Taretler): Bu ufak taretlerden üssümüze oldukça sık inşa etmemiz gerekebilir. Zira en temel savunma yapılarımız olsa da iki Tyrant'a karşı bir tanesi pek bir dayanıksız kalıyor.

Tesla Generator: Yaratık kızartıcı! Yüksek bir akım ile yaratıkları kızartmaya yarayan bu cihaz, Tesla Coil'in insan boyuna küçültülmüş hali olarak da tarif edilebilir.

Telenode: Bir yaratık tarafından harcanmamızın ardından dirilmemizi (yani "spawn" olmamızı) sağlayan yapı.

Defense Computer (Savunma Bilgisayarı): Machine Gun Turret'lar ve Tesla Generator'ların inşa edilebilmesi ve etkinleşmesi için gereken bir yapı.

Repeater: Bu minik cihazlar ise Reactor'den uzak noktalara bir yapı inşa edeceğimiz vakit bize gerekli enerjiyi sağlayan ufak yapılar.

Armory (Cephanelik): Gerek bina inşa etmemize yarayan araç gereçleri,

gerekse böcekleri yok etmemiz için gereken her türlü cephaneyi ve zırhı edinebiliriz.

Silahlar:
Hazır bahsetmişken, cephaneliğe bir göz atmakta fayda var. Silahların isimlerinin yanında satın alabilmeniz için ne kadar krediye ihtiyaç duyacağınız ve kaçıncı Stage'lerde çıktığı yazılı.

Construction Kit (Ücretsiz / Stage 1): İnsanların yapı inşa etmesine yarayan araçtır. Bu araç ile yeni yapılar inşa edebilir, hasar almış yapıları tamir edebilir ya da zaten inşa edilmiş bir yapıyı kaldırabilirsiniz. Aynı anda hem Construction Kit hem de silah taşıyamazsınız ancak Amoury'e gidip bu silahı satabilir ve yerine bir silah alabilirsiniz.

Advanced Construction Kit (Ücretsiz / Stage 2): Bu araç ile inşa edebileceğiniz yapı seçenekleri artar.

Blaster (Ücretsiz / Stage 1): İnsanlarda her oyuncuya standart olarak sunulan bir silah. Cephane kullanmaz ve zayıf bir ateş gücü vardır.

Rifle (Ücretsiz / Stage 1): İnsanların bir diğer standart saldırı silahı. Hedefini tutturmakta pek zorlanmayacağınız her şarjörde 30 mermi ve 6 şarjör kullanabileceğiniz bir silah.

Pain Saw (100 Kredi / Stage 1): İnsanlardaki uzun menzilli bütün silahlar arasında yakın çatışmalar için kullanılabilecek bir silah. Cephane derdi yok, karşınızdakini kızartma yapabilecek güzel bir testere.

Shotgun (150 Kredi / Stage 1): İşte her FPS'nin şaşmaz silahı pompalı tüfek! Tek şarjöre sekiz mermi alabiliyoruz ve yanımızda sadece üç şarjör alabiliyoruz. Özellikle yakın çarpışmalarda oldukça etkili.

Las Gun (250 Kredi / Stage 1): Rifle'a benzer ama ondan kesinlikle daha güçlü ancak daha yavaş bir silah. Mermi kullanmadığı için enerjisi azaldığında Reactor'den veya Repeater'lardan enerjisini doldurabilirsiniz.

Chaingun (400 Kredi / Stage 1): Karşınızdakine ağır hasar veren ama nişan almakta zorlanabileceğiniz, Battlesuit (birazdan bahsedeceğim!) giymediğiniz sürece geri tepmesiyle sadece duvarları vurabileceğiniz, özellikle Tyrant'lara karşı oldukça etkili bir silah.

Pulse Rifle (400 Kredi / Stage 2): Oldukaç etkili bir lazer silahı. Las Gun gibi Reactor'den veya Repeater'lardan şarj edebilirsiniz.

Grenade (200 Kredi / Stage 2): El bombası, özellikle karşı tarafın üssüne atmak veya kalabalık bir çarpışmada ortaya atmak oldukça eğlenceli. Dikkat edin, kendi takım arkadaşlarınız da parçalara ayrılmasın.

Flamethrower (450 Kredi / Stage 3): Karşınıza çıkan herkesi kızartabileceğiniz, dikkatsiz davranırsanız kendinizi de kızartabileceğiniz bir silah.

Lucifer Cannon (600 Kredi / Stage 3): Oldukça etkili olan bu silah enerji topları atıyor ve bu gücünün yanında ne yazık ki oldukça hantal.

Zırhlar:
Light Armour (70 Kredi / Stage 1): Gövdenizin ve bacaklarınızın üstüne giydiğiniz hafif zırh.

Helmet (90 Kredi / Stage 2): Başlık. Aynı zamanda dost ve düşman birimlerinin konumlarını gösterir.

Battery Pack (100 Kredi / Stage 1): Cephane kapasitenizi attırmaya yarar. Jet Pack ile beraber kullanılamaz.

Jet Pack (120 Kredi / Stage 2): Hareket kabiliyeti düşük ama harita sınırları boyunca uçmanıza yarayan faydalı bir araç.

Battlesuit (400 Kredi / Stage 3): İnsanların giyinip kuşanabileceği en iyi zırh. Koruma seviyesi oldukça yüksek olan bu zırhı kuşandığınızda, ne yazık ki diğer zırh parçalarını kullanamıyorsunuz.

Şimdi de biraz Aliens'dan bahsedelim. Humans'ın teknolojilerinden oldukça farklı bir teknolojiye sahipler. Bu yaratıkların saldırı şekilleri, evrim geçirip dönüştükleri yaratığa göre değişiklik gösteriyor. Yapılarının hepsi organik olan bu yaratıkların üslerini ayakta tutan sınıf ise Granger ve Advanced Granger. Bazı yaratıklar oldukça yükseğe zıplayabilirken, bazıları da duvarlara tırmanabiliyor. Ama en korkutucu olan yaratık kesinlikle boyutlarıyla beraber Tyrant! Overmind olduğu sürece güvenli her noktada evrim geçirebilirler.

Yaratıkların Yapıları:

Overmind: Yaratıklarımız için de en önemli olan yapı. Sadece bir tane üretilebiliyor. Yok olması halinde tüm yaratıklar yenilmiş kabul ediliyor.

Acide Tube: Üssümüzü savunmamız için bunlardan oldukça sık yapmamız gerekir. Düşman birim yaklaştığında zehirli bir sıvı salgılayan bu yapı, aynı zamanda yok edildikten iki saniye sonra patlayarak yakınlarındaki düşman birimlere de zarar veriyor.

Egg (Yumurta): ölümümüzün ardından yeniden doğduğumuz ve oyuna dahil olduğumuz yapı.

Barricade: Dar alanlara koyulması halinde insanları sinirden kudurtacak, saç baş yoldurtacak bir yapı. İnsanlara engel olmakla kalmıyor, onların görüş alanlarını kısmen de olsa kapatıyor.

Booster: Bu yapıya dokunan herhangi bir yaratık, sınırlı bir süre için dokunduğu veya saldırdığı tüm düşman birimlerini aynı zamanda zehirleyebiliyor ve zehirlenen düşmanın canı bir süre için sürekli düşüyor.

Hive: Yüzlerce böcekçiğe ev sahipliği yapar ve bir insan yaklaştığında bu küçük yaratıklar insanlara saldırır.

Yaratık Türleri:
Daha önceden de bahsettiğim gibi, insanlar değişik silah ve zırhlarla daha da güçlü birer asker oluyorken, yaratıklarda daha da güçlenmenin yolu evrim geçirmek ve bir üst sınıfa yükselmek. Her sınıfın kendine ait avantajları mevcut. Sınıfların isimlerinin yanında gereken evrim puanı (E.P.) ve kaçıncı Stage'lerde geçilebildiği yazılı.

Granger (0 E.P. / Stage 1): Yaratıklarda yapıları oluşturan sınıf.

Advanced Granger (0 E.P. / Stage 1): Daha gelmişmiş olan bu sınıf, aynı zamanda eski yapıları yenileyebiliyor ve duvarlara tırmanabiliyor. Böylece Acide Tube, Egg ve Hive gibi yapıları tavana da yapabiliyor.

Dretch (0 E.P. / Stage 1): En basit saldırı sınıfı. Duvarlardan tırmanabilir ve düşmana hasar vermesi için dokunması yeterlidir. Düşmanınızın sürekli kafasına zıplamak ve duvarlara tırmanıp kaçmak, acemi bir askeri çıldırtırken sizi eğlendirecektir.

Basilisk (1 E.P. / Stage 1): İnsanlarla yakın temasa geçtiğinde onların hareket kabiliyetini engeller. Eğer saldırdığınız düşman Battlesuit kullanmıyorsa bir süre bunun etkisinde kalacaktır. Bu sınıf aynı zamanda duvarlara da tırmanabilmekte.

Advanced Basilisk (2 E.P. / Stage 2): Basilisk'in yeteneklerine ek olarak

zehirli gaz salgılayan bu yaratık, düşmanı Battlesuit kullanmadığı sürece zehirleyebilir ve düşmanın sağlığını kısa bir boyunca düşürebilir.

Marauder (2 E.P. / Stage 1): Duvarlardan yüksek mesafeli sıçrayışlar yaparak düşmanın kafasına binebilen ve anında kaçabilen bir sınıf.

Advanced Marauder (3 E.P. / Stage 2): Marauder'ın yeteneklerine ek olarak şimşek saldırısı yapabilir. Oldukça etkili bir saldırı yöntemidir.

Dragoon (3 E.P. / Stage 1): Düşmanını ısırarak yaralayan bu sınıf, aynı zamanda mürekkebe benzer bir sıvıyla da saldırabilir ve düşmanını zehirleyebilir.

Advanced Dragoon (3 E.P. / Stage 1): Dargoon'un yeteneklerine ek olarak "Shoot Barb" saldırısına sahiptir.

Tyrant (5 E.P. / Stage 3): Yaratıkların en üst saldırı sınıfıdır. Düşmanlarını pençeleriyle parçalayan bu sınıf, aynı zamanda düşmanlarının üstünden geçerek onları çiğneyebilmekte. Tyrant'lar birbirlerine yakın durdukları sürece normalden daha hızlı bir biçimde iyileşirler.

Oyun, her iki taraf için de kesinlikle bir takım oyunu. Birbirinden farklı iki tarafın olduğu ve bir çok FPS'den farklı bir oyun. Tremulous'u sisteminize nasıl kurulacağına gelince, Paket Yöneticisi'ni açmanız ve oyunlar sekmesine bir göz atmamız yeterli olacaktır. Eğer daha fazla harita indirmek isterseniz, bu adrese göz atmanızı tavsiye ederim. Oyunu internetten düşük ping değerleriyle oynanabileceğiniz bir çok sunucu mevcut. Henüz bir Türkiye sunucusu yok, ancak ilgi görmesi halinde birilerinin açacağından eminim. Natural Selection'ı iki yıl boyunca sıkılmadan oynadıktan sonra açık kaynak bir alternatifiyle karşılaşınca (üstelik çok da iyi bir alternatif olunca), bu oyunu da bırakamaz oldum. Her gün en az yarım saatimi verdiğim bu oyunu FPS oyuncularının denemesini kesinlikle tavsiye ediyorum.
Herkese iyi oyunlar...

Kubilay Kocabalkan
kubilay@kocabalkan.net

Dergimizin temasının oyun olarak belirlendiği bu sayımızda, çocuklar için eğitici ve eğlendirici bir oyun da tanıtıyoruz. Yazarımızın, sekiz yaşındaki kızı sevgili Miray ile hazırladığı bu yazı için kendilerine teşekkür ederiz.

Pardus ve dolayısıyla Linux ile tanışmamın üzerinden yaklaşık iki yıl geçti, ben her gün yeni bir şeyler öğrenirken, Linux ve özgür yazılıma olan hayranlığım da gün geçtikçe artıyor. Linux dünyasını küçük bulan ve yeteri kadar yazılım olmadığını iddia edenlere de şaşıyorum. Pardus'a yüklediğim her program ile ne kadar büyük bir dünya içinde olduğumu biraz daha keşfediyorum. İşte size faydalı bir yazılım daha. Alın çocuğunuzu yanınıza ya da iyisi mi dönün o çocukluk günlerinize, GCompris ile bol bol eğlenin.

Bu yazıda size eğitici ve eğlendirici GCompris oyununu, hatta oyun ve etkinliklerini tanıtmaya çalışacağız. Bu arada unutmadan, GCompris kullanmam konusunda bana yardımcı olan ve kocaman bir çocuk olduğumu unutturmayan, sevgili kızım Miray'a da çok teşekkür ederim. Kendisi 8 yaşında olup, ilköğretim 3ncü sınıf öğrencisidir.

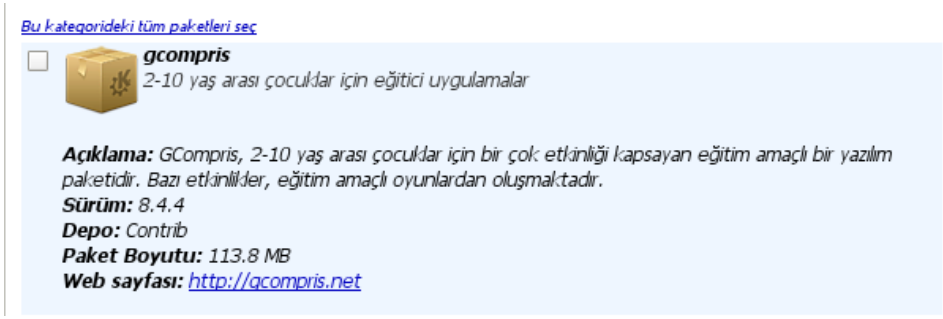
Gcompris'i Tanıyalım

GCompris, 2 yaş ve üzeri çocukların, gelişimlerinde katkı sağlayacak, bilgisayar karşısında kendilerini görsel oyunlar ve etkinlikler ile

eğlendirerek, ebeveynleri ile birlikte vakit geçirebileceği keyifli bir program. Okul öncesi ve ilkokul çağındaki çocuklara evlerinde eğitime imkan veren bu program bir GNU paketidir ve Genel Kamu Lisansı altında dağıtılır. Bu programı ana okulları ve sınıf öğretmenlerine de tavsiye ederim.

Programı kuracak ve kullanacak büyükler dikkat! Bu program içinde bulunan oyun ve alıştırmalar, çocuğunuzda bağımlılık yapabilir; eğer çocuğunuzun bir bilgisayarı yok ise size ortak çıkarabilir ya da sizi yeni bir bilgisayar almaya zorlayabilir! Sonra bizi uyarmadınız demeyin! :)

Şimdi gelelim GCompris 'i nereden ve nasıl temin edeceğimize. Her zaman olduğu gibi bu paket de, Paket Yöneticisi ile kolaylık ile kurulabilmekte ve sonra Programlar > Oyunlar> Çocuklar için Oyunlar yolu takip edilerek çalıştırılabilmektedir. Yalnız kurmadan önce Katkı (Contrib) deponun sistemimizde kurulu olduğundan emin



olalım. Sonra bu paket neredeydi diye aranmayalım.

İlk Ayarlar

Aslında paket kurulduktan ve program çalıştıktan sonra yapmanız gereken bir ayar bulunmamakta. Ama siz yine de ön tanımlı ayarları değiştirmek isterseniz, ilk pencerenin altında yer alan tornavida ve anahtarlık butonuna basmanız yeterli. Alt sırada bulunan butonlardan;

- gece simgeli ilk buton, programdan çıkmaya,
- küçük uçağımız GCompris Hakkında yazısına ulaşmaya,
- tornavida ve anahtar genel ayarları yapmamıza,
- soru işareti ise sizi yardım sayfalarına ulaştırmaya yarıyor.

Oyunumuz yapı olarak, ana pencerenin sol tarafında bulunan sekiz adet ana başlık simgesi ve bu ana oyun başlıkları atında yer alan oyun grupları ya da oyunlardan meydana geliyor. Ana başlıklardan birini seçtiğimizde, o başlık ile

ilgili pencere ve simgeler bizi karşılıyor. Simgelerin sol üst köşelerinde bulunan yeşil ok ve yıldızların bazı özel anlamları var. Eğer simge üzerinde bir yeşil ok var ise simge sizi bir alt oyun grubuna götürecek demektir. Simgeler üzerinde 1, 2 ya da 3 yıldız var ise bu oyun zorluk derecesini gösteriyor. Bu yıldız sade bir yıldız ise 2 yaşından 6 yaşına kadar olan çocukların, beşgen içinde bulunan yıldızlar ise 6 yaş üzeri çocukların seviyelerine göre düzenlenmiş oyunlar olduğunu anlatıyor.

Oyunlar sırasında, oyunun seviyesini gösteren ve tıkladığınızda da üst seviyeye geçen bir zar yaptığınız işin doğruluğunu da kontrol edeceğiniz "tamam" ve sizi ana pencereye götürecek "ev" size eşlik edecek. Asıl ilgi çekecek sürpriz, GCompris'i başlattığınız ilk andan itibaren size yol gösterecek, yardım edecek, oyunlarda sizi tebrik edecek ya da uyaracak bir yardımcı sesinizin bulunması olacak.

İsterseniz GCompris 'in ana başlıklarını ve altlarında bulunan oyunları kısaca tanıyalım:

MATEMATİK

İlk ana başlık Matematik, bu başlık altında da geometri, renk işlemleri ve sayılar adı altında üç alt başlık daha bulunmakta.

Çocuklar geometri alt başlığında bulunan araçlar ile basit çizimler yapacak, verilen nesnelerin aynısını veya aynadan görünen kopyasını çizmek için uğraşacaklar.

Renkli işlemler alt başlığı ile eşit ya da eşit olmayan sayıları, sayıların katlarını ve asal sayıları öğretecek oyunlar oynayacaksınız. Matematik hafızasını geliştirecek, basit cebir işlemleri yapacak, terazinin nasıl dengede tutulacağını öğreneceğiz.

Sayılar alt başlığında, ekranda görünen nesneleri sayacak, zarlar üzerindeki numaraları öğrenecek, sihirbazın şapkasındaki sayıları sayacağız ve para hesabını öğreneceğiz.

OKUMA İŞLEMLERİ
İkinci ana başlık "Okuma İşlemleri". Bu başlık altında da okunan harfi seçecek, dikey ve yatay hareket eden kelimeleri takip edeceğiz. Resimde bulunan nesnelerin adını ve eksik harfini bularak eğlenecekler.

EĞLENCE İŞLEMLERİ
Üçüncü ana başlık ile basit bir futbol oyunu oynayacak, kelime işlemci ile çocuğunuzu düz metin yazmaya alıştıracaksınız. Basit bir mesajlaşma yazılımı ile yerel ağ üzerinden mesajlaşma yapabileceksiniz. Tux çizim programı ve animasyon yapabileceğiniz uygulamayı da unutmamak gerek.

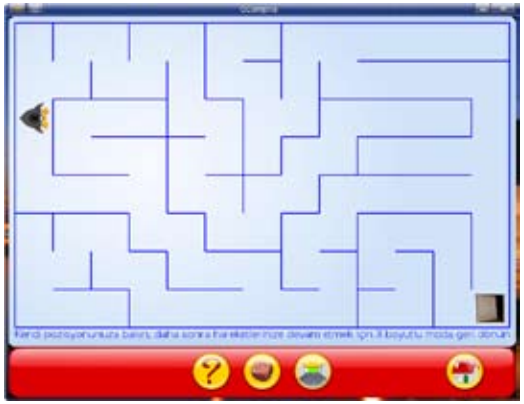
BİLGİSAYARI KEŞFET
Dördüncü ve bence ilk uğranması gereken ana başlığımızda da, daha önce bilgisayar ile tanışmamış çocuklara klavye ve fare kullanımı konusunda basit işlemler yaptırılıyor.

Fare işlemleri ile fareyi kaydırarak çiçekleri sulayacak, deniz altında bulunan balıklara tıklayacak, fareyi oynatarak sildiğimiz alanın altında ne varmış bakacak ve noktalara sırayla tıklayarak altıdaki nesneyi bulacağız.

Klavye işlemleri ile ise düşen basit harf ve kelimeleri tuşlara basarak kurtaracak, düşen zarlar üzerindeki rakamları tuşlayarak puan toplayacak, sağ ve sol üst (shift) tuşları ile Tux'a top atacağız.

STRATEJİK OYUNLAR
Beşinci ana başlığımız olan bu bölümde satranç öğrenebilir, taşları aşağı yuvarlayıp 4'lü dizerek eğlenebilirsiniz. Çukur oyunu da basit ama zevkli bir oyun. Amacınız son deliği Tux'a bırakacak şekilde topları çukurlara dizmek.

DENEYSEL OYUNLAR
Altıncı ana başlığımız çocuğunuzun araştırma ve öğrenme yeteneğini geliştirecek,



ona çevre bilincini öğretecek küçük uygulamalar içeriyor. Tux'u paraşüt ile tekneye indirecek, su kanallarını ayarlayıp Tux'u tekne ile gezdirecek, suyun doğada nasıl dönüştüğünü ve su israfı ile bu kaynakları tükettiğimizi göreceğiz. Denizaltımız ile nesneleri toplayacak, basit elektrik şemaları ile devreler kuracağız.

KEŞİF ETKİNLİKLER

Yedinci ana bağlığımız, beş alt başlık içerisindeki eğlenceli ve öğretici etkinliklerden oluşuyor.

- Zaman ve Coğrafya etkinlikleri: Ellerimizi öğrenmemiz için resimli el bulma etkinliği, nesneleri ilgili oldukları diğer nesnelerle eşleştirme etkinliği, zamanın akışını öğreneceğimiz resim sıralama etkinliği, şekilleri olması gereken yere taşıdığımız bir yap boz etkinliği, sayılar ve nesneleri eşleyeceğimiz çift girdi tablosu, ülkelerin yerlerini harita üzerine yerleştirme etkinliği, akrep ve yelkovanı saat üzerinde döndürerek saati öğrenme etkinliği ve şehirleri harita üzerindeki yerlerine koyarak bulma etkinliği ile dünyamızı öğreneceğiz.

- Hafıza etkinlikleri: Resimli ve sesli hafıza oyunları, trenin parçalarını bularak tamamlayacağımız tren yolu etkinliği ile hafızamızı güçlendireceğiz.
- Ses etkinliği ile melodileri tekrar ederek müzik öğreneceğiz.
- Labirent etkinliği: 3 Boyutlu ve 2 boyutlu (kolay, orta, görünmez) labirentler içinde yönümüzü bulmaya çalışacak ve yön duygumuzu geliştireceğiz.

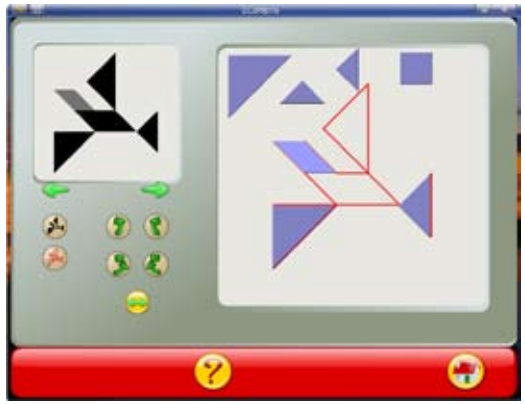
- Renk etkinlikleri: Doğru renge tıkla, mozaiği tekrarla, renklerin isimlerini oku ve gelişmiş renkleri bulma etkinlikleri ile renkleri daha yakından tanıyacağız.

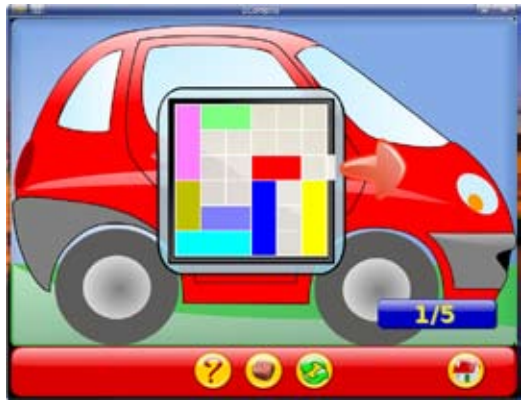
YAP BOZ

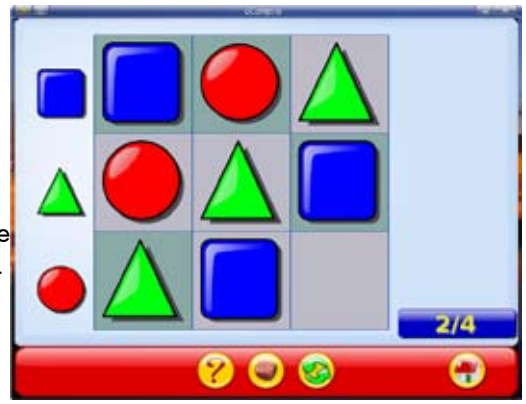
Sekizinci ve son ana başlığımız altında da ünlü tabloların bulunduğu bir yaz boz, eğlenceli bir Tangram, renkli blokları kaydırarak kırmızı renkli bloku dışarı çıkaracağımız bir bulmaca, renkli halkaları aynı sırada olacak şekilde diğer tarafa taşıdığımız Hanoi köprüsü oyunları, vinç ile şekilleri taşıyarak verilen modeli oluşturma, resimli sudoku ve sayı dizmece oyunu bulunmaktadır.

GCompris ve onun altında bulunan eğlenceli tüm etkinlikleri deneyerek çocuklarımızın gelişimine biraz daha katkı sağlayabiliriz. Bazı etkinlik ve oyunların basit veya sıkıcı olduğunu düşünsek de, çocuklarımızın bu etkinliği neşe ile gerçekleştirmelerinde onlara yardımcı olmayı unutmayalım. Keyifli ve eğitici günler dileyerek sizlere veda ediyorum.

Bol Pardus'lu günler dileriz.







Yasin Başaran
cyberwolf1980@gmail.com

Depolarımızda bulabileceğiniz Astro Menace, uzayda geçen ve mevcut geminizi geliştirme seçenekleri ihtiva eden bir "herkesi vur" (shoot em up) oyunudur. Astro Menace'ın bu türdeki diğer oyunlardan farkı, geminizi de değiştirebilmenizdir.

Belli bazı gemi sınıfları bulunmaktadır. Bunlar;

1. Fighter – Savaşçı sınıfı
2. Ataccker – Saldırı Sınıfı
3. Bomber – Bombardıman sınıfı

Oyuna başlarken size Fighter sınıfı bir gemi ve standart silahlar verilir. İlerde mevcut geminizi değiştirebilir ve silahlarınızı oyunda kazandığınız paralarla geliştirebilirsiniz.

İlk silahlarınız kinetik olarak tabir edilen mermi sınıfındandır. Para kazandıkça görev bölmesinden sonraki hangar bölümünde, sırasıyla, iyon, plasma, lazer, gaus, antimadde ya da güdümlü sınıftaki silahlarla donanabilir ve düşmanlarınıza karsı savaşabilirsiniz.

Oyunda geminizle ilgili aklınıza gelebilecek her şeyi yapabilirsiniz. :D
Gemi alıp satabilir, içindeki donanımı (Kalkan , Jeneratör , Mekanik vs.) belli bir ücret karşılığında değiştirebilirsiniz. Hatta hasar almış geminizi hangar bölümünde tamir edebilirsiniz.

Oyunu Oynamak

Oyun açıldıktan sonra "START GAME" yazan yerden baslıyor, ardından kendimize bir profil oluşturuyoruz. Profil oluşturduktan sonra "NEXT" yazan yeri tıklıyoruz ve karsımızda ilk görevimiz! :)
Oynadığım iki haftalık süre içerisinde, benim gördüğüm oyunda 15 tane görev olduğudur. Ancak şu ana kadar sadece 12'nci göreve kadar ilerleyebilmiş durumdayım. Her görevin birbirinden zor olduğu bilginize sunulur.

Oyundaki Bölümler

İlk görevinizde bir birlikle beraber hareket ediyorsunuz. Bu sırada saldırı alarmları çalmaya başlıyor. Karşınıza bilinmeyen bir düşman çıkmış durumda: Uzaylılar! Göreve başlamak için "NEXT" yazan yere tıklayın. HANGAR bölümü açılacaktır

HANGAR:

Bu bölümde geminizi tamir edebilir,kazandığınız paralarla yeni gemi alabilir ya da mevcut geminizi yükseltebilirsiniz.

Gemilerin özeliklerine bakmak için "INFO" yazan yere tıklamanız yeterlidir. Her görev için farklı gemilere ihtiyacınız olacağından mümkün olduğu kadar ek özelikleri olan bir gemi seçmenizi tavsiye ederim.

Yaklaşık 20 farklı gemi bulunmaktadır. Daha sonra bu geminin yükseltilmesi hayati önem taşır! Hangar da, bize gemilerin zırh gücünü ve ne kadar silah ekleyebileceğimizi gösterir.

Oyunda 3 gemi sınıfı ve her birinin kendine özgü özelikleri vardır. Bunlar;
1. Fighter (Savaşçı sınıfı): Hızlı ve dengeli saldırı ve savunma gemi sınıfı.
2. Atacker (Saldırı Sınıfı): Tamamen Saldırı odaklı gemi sınıfı filo savaşlarında oldukça etkilidir.

3. Bomber (Bombardıman Sınıfı): Ağır savunması olan Korsan ve Uzaylı üslerine saldırı yaparken kullanılabilecek gemi sınıfıdır.

WORKSHOP (Tersane):
Tersanede geminizin jet motoru, jeneratör, hedefleme sistemleri, dengeleme sistemleri ve kalkan sistemlerini değiştirip geliştirebilirsiniz.

Yaptığınız her değişiklik sonunda, geminiz daha hızlı, daha iyi atış edebilen ve daha iyi kalkanlara sahip bir gemi olarak savaş alanına çıkabilir.

Burada özeliklede jeneatörünüze çok dikkat etmelisiniz! Eğer mevcut hedefleme sistemlerine ve hareket sistemlerine yeterince enerji sağlayan bir jeneratörünüz yoksa savaş alanında kaplumbağa hızında ilerlersiniz ve attığınız mermiler hedeflerini vuramaz. Kalkan sisteminiz yeteri kadar enerji alamadığı için devre dışı kalabilir ya da donanımımız iyi ve dengeli olduğu halde, silahların çektiği enerji yüzünden ateş edemez duruma düşebilirsiniz.

WEAPONRY (Cephanelik):
Cephaneliğe hoşgeldiniz. Burası oyunun en güzel yerlerinden biridir. Mevcut donanımınıza ve geminize uygun silahların bulunduğu bölüm burasıdır.

Oyun ilerledikçe daha güçlü silahlara ihtiyacınız artıyor çünkü karşınızdaki gemilerin silahları ve zırhları da artıyor ve gemiler de giderek daha büyük oluyor...

Her silah sınıfının kendine göre özelikleri vardır. Kendinize en uygun olanını ancak savaş alanında deneyerek öğrenebilirsiniz.

Silah sınıfları:

1. Kinetik
2. İyon
3. Plasma
4. Gaus
5. Maser
6. Laser
7. Anti Madde
8. Güdümlü (Füze vs.)

Bütün ayarlarımızı yaptıktan sonra geriye bir tek şey kalıyor: SAVAŞMAK!
Herkese iyi avlar!

Cihan Okyay
okyaycihan@gmail.com

Yarış Başlasın!

Araba yarışlarından hoşlanıp da, "Linux'ta olmadığı için oynayamıyorum." diyenlere güzel bir haber veriyoruz. :) Torcs!

Torcs gerçekçiliği ile dikkat çeken bir oyun. Aracın hasar alması, üstündeki yapılabilecek değişiklikler vs. oyundan maksimum zevk almamız için iyi düşünülmüş özellikler. Hatta bir arkadaşımın yokuşta arabayı kaldırırken zorlandığını ve bunun oyuna zevk kattığını defalarca söylemesi, oyunun ne kadar gerçekçi olduğunun kanıtlarından sadece birisi. :) Oyuna başladığınızda sizin de ne demek istediğimi anlayacağınıza eminim.

Torcs'u Paket Yöneticisini kullanarak ya da konsolda "sudo pisi it torcs" komutunu vererek sisteminize kurabilir; Pardus > Programlar > Oyunlar > Torcs yolunu izleyerek oynamaya başlayabilirsiniz.

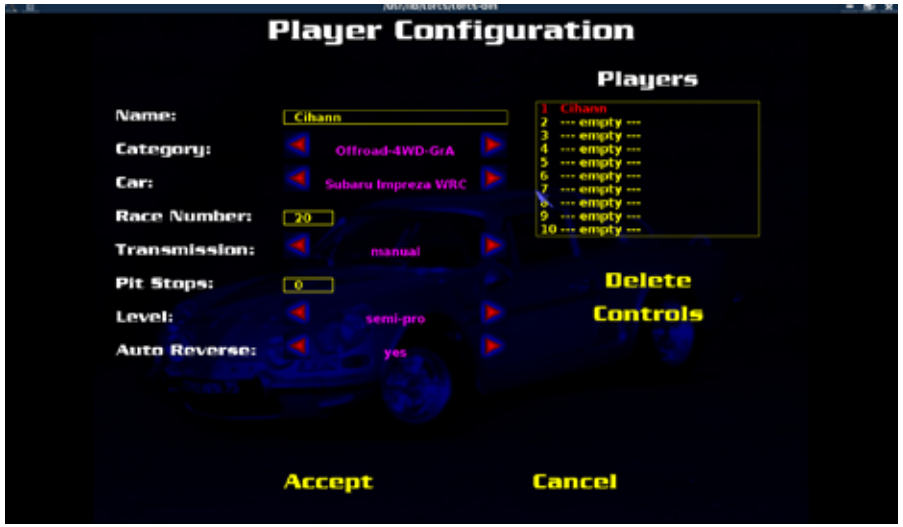
Oyun Ayarları

Oyunu ilk açtığımızda karşımıza gelen menünün "Options" sekmesinden sistemimize en uygun ayarları yapmamız en doğrusu olacaktır. Display , Sound, Graphic, OpenGl gibi ayarları Options menüsünden yapabiliyorsunuz.

Kullanıcı Ayarları

Oyunumuzu ilk açtığımızda "Configure Players" seçeneğinden kullanıcımızı yaratıyoruz. Kullanıcı ismimizi yazdıktan sonra kullanacağımız aracı seçmeliyiz. "Transmission"dan "manuel" ya da "auto"yu seçebilirsiniz. Transmission bölümünde, vitesi kendimiz kontrol edeceksek manuel, vitesin otomatik olması için auto seçeneğini seçmelisiniz.

Vites ayarlarımızı da yaptıktan sonra oyunun zorluk derecesini ayarlayacağımız Level kısmına geliyoruz. Rookie, Amateur, Semi-Pro ve Pro seçenekleri olan kısımda, oyuna ilk başlarken Rookie ya da Amateur seçeneklerini seçmenizi öneriyorum çünkü Torcs'da yapay zeka, yani gerçeklik, yüksek olduğundan oyundan çabuk soğuyabilirsiniz. Son kısım ise "Auto reverse", yani otomatik geri vites. Bu seçenek aktif olursa yani "yes" seçili ise oyun içinde frene basıp aracı durdurduktan sonra frene basmaya devam ederseniz araç geri geri gelecektir. Kullanıcı ayarlarımızı yaptığımıza göre kontrol ayarlarına geçebiliriz.



Kontrol Ayarları

Kontrol ayarlarını "Player Configuration"da sağda bulunan "Controls" kısmından yapabiliriz. Controls'a tıkladığınızda karşınıza gelen pencerede gereken ayarları yapmanız gerekmektedir. Ayar yapmanız gereken tuşların neye yaradıkları aşağıda verilmiştir. İstediğiniz işi gerçekleştiren tuşu klavyenize atamak için fare ile üstüne gelip bir kez tıklamanız ve istediğiniz tuşa basmanız o tuşu istenilen göreve atamak için yeterlidir.

- Right steer : sağa döndürme tuşu
- Left steer : sola döndürme
- Brake : Fren tuşu
- Throttle : Gaz tuşu
- Neutral gear : Boş vitese geçirme tuşu

- Reverse gear : Geri vitese geçirme tuşu
- Up shift : Üst vitese geçirme
- Down shift : Alt vitese geçirme
- ABS cmd : ABS açma kapama tuşu
- ASR cmd : ASR açma kapama tuşu

Ayarlarınızı yaptıktan sonra "Save"e tıklayarak yapmış olduğunuz ayarları kaydedebilirsiniz. Bütün ayarlar tamamlandığına göre artık yarışa geçebiliriz.

Yarış

Ana menüden Race seçeneğini seçerek yarış seçeneklerini görebiliriz. Bunlar ;

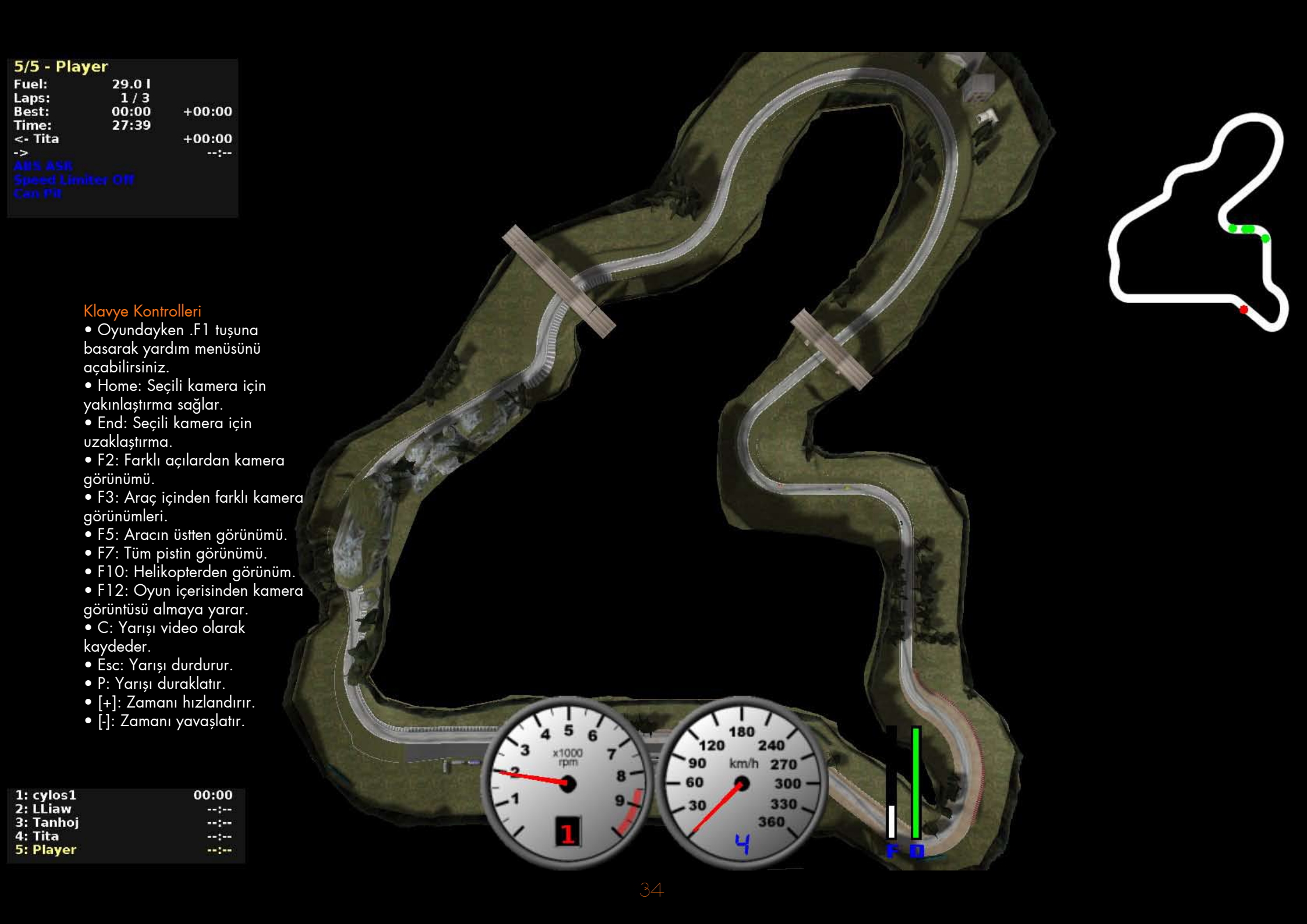
- Quick Race
- Endurance Race
- DTM Race
- Non-Championship Race
- Championship
- Practice

Yukarıdaki seçenekler Torcs bünyesindeki yarış seçenekleridir. Gelin ilk oyunumuza başlayalım. İlk olarak Quick Race seçeneğini seçiyoruz. Karşımıza New Race ve Configure Race seçenekleri geliyor. New Race ile oyunumuz başlıyor. Configure Race seçeneğinden yarış ayarlarını, yol seçimi gibi ayarları yapmanız mümkün oluyor. Configure Race seçeneğini ve yarışacağımız pisti seçelim. Burada üç ana pist seçimi yapabiliyoruz. Road Tracks, Oval Tracks ve Dirt Tracks. Bu üç ana pist seçenekleri altında çeşitli pistler barındırıyorlar. Şimdi istediğimiz birini seçiyoruz ve "Accept" butonuna tıklıyoruz. Bundan sonraki ekranda Laps sayısını seçiyor ve oyunumuza başlıyoruz.

Daha önce bahsettiğimiz kullanıcı ayarlarında ABS ve ASR seçeneklerini seçtiyseniz, aracınız patinaj çekme virajlarda savrulmama gibi durumlarda oldukça iyidir. Fakat bu seçenekler aracın son hızında bir azaltma meydana getirir söylemiş olalım. Virajda savrulma yoldan çıkma gibi sorunlar yaşıyorsanız ASR ve ABS seçeneklerini aktif duruma getirip ufak bir kolaylık sağlayabilirsiniz. Yapay zeka olarak gelişmiş bir oyun demiştik Torcs için. Sizin seçtiğiniz levela göre araç hasar alacaktır ve bir zamandan sonra pit-stop 'a girmeniz gerecektir. Pit-stop'a girdiğinizde uymanız gereken altın kural hız sınırıdır! Tuş kombinasyonlarında bahsettiğimiz hız sabitleyici tuşu bu iş için kullanılır. Hızı sabitlemek için bu tuşu basılı tutmamız gerekiyor. Pit-stop'a girince karşımıza gelen ekranda pit-stop'taki seçenekler gelecektir zaten.

- Remaining Laps: Kalan tur sayısı.
- Remaining Fuel: Araçtaki benzin değeri
- Fuel Amount: Araca konulacak benzin değeri
- Repair amount: Araç için yapılacak tamir süresi. Bu sürenin uzun olmasını istemiyorsanız fazla hasar aldırmamanız gerekmektedir. ;)

Gördüğünüz gibi Torcs size keyifli dakikalar geçirebilecek kadar iyi yapılmış oyun. Grafiği belki üst düzey değil ama yapay zekası ve gerçekliği ile gönlünüzü fethedeceğine inanıyorum :)
Yarış başlasın!



Klavye Kontrolleri

- Oyundayken .F1 tuşuna basarak yardım menüsünü açabilirsiniz.
- Home: Seçili kamera için yakınlaştırma sağlar.
- End: Seçili kamera için uzaklaştırma.
- F2: Farklı açılardan kamera görünümü.
- F3: Araç içinden farklı kamera görünümleri.
- F5: Aracın üstten görünümü.
- F7: Tüm pistin görünümü.
- F10: Helikopterden görünüm.
- F12: Oyun içerisinden kamera görüntüsü almaya yarar.
- C: Yarışı video olarak kaydeder.
- Esc: Yarışı durdurur.
- P: Yarışı duraklatır.
- [+]: Zamanı hızlandırır.
- [-]: Zamanı yavaşlatır.

Yasin Başaran
cyberwolf1980@gmail.com

Biraz da nostalji yapalım: ZSNES

Eski zamanların atari oyunlarını özlediniz mi? ZSNES, onları bilgisayarınızda tekrar çalıştırabilmenizi sağlayan bir uygulama...

Hatırlayanlarınız vardır, eskiden evimizde ATARI, COMMODORE 64, NINTENDO gibi oyunlar oynamakta arkadaşlarımızla kaset ve plaket değişimi yapmaktaydık. :)
Pek çoğumuz için o zamanların en büyük eğlencesi buydu.

Tsubasa ile çektiğimiz şutların, Robocop ile vurduğumuz kişilerin, Zelda ile kestiğimiz canavarların, Ninja Kaplumbağalar ile patakladığımız ninjaların haddi hesabı olmadığı günlerden bahsediyorum. :)

Daha sonra Sega Saturn, Mega Drive, Playstation derken, oyunlar en sonunda da PC'lerin baş tacı olmuştur. Hatta sadece bir oyunu oynayabilmek için konfigürasyon değiştirenlerimiz bile vardır.

O eski günlerden bize hatıra kalan atari oyunlarını herkes tekrar tekrar oynamak istediği için onları PC'mizde çalıştırabilmemizi sağlayacak "emülatör" denen özel yazılımlar hazırlanmıştır.

Emülator deyimi yurt dışında kabul görmüş bir deyimdir ancak Türkçe'de buna tam karşılık gelen bir kelimenin oturmuş olmamasına karşın, emülatörlere "öykünücü" denilebilmektedir.

Eğer eskiden severek oynadığınız oyunları bilgisayarınızda yine oynamak isterseniz 2 şeye ihtiyacınız bulunmaktadır.
1. Emülator (SNES9x ya da ZSNES gibi)
2. ROM (Oyunların saklandığı ve çalıştırıldığı dosyalar)

Birinci Adım: Emülator – ZSNES

Su anda Pardus 2008 depolarında en eski ve köklü emülatörlerden biri, yani ZSNES yer almaktadır. Benim tercihim her zaman SNES9X'den yana olmasına karşın ZSNES'te aynı işi görmektedir.

İlk iş, Paket Yöneticisi'ne "SNES" yazarak karsınıza çıkan ZSENES uygulamasını PC'nize yükleyin.

ZSNES'e Programlar > Oyunlar > ZSNES yolundan ulaşabilirsiniz.

ZSNES ilk açıldığında tuş kombinasyonu, görüntü oranı gibi, yapmamız gereken bazı ayarlar bulunmaktadır.
Atarilerimizde kullandığımız joysticklerimizdeki tuşların yerini klavyemizden tayin etmemiz gerekiyor. Tuş kombinasyonlarına ulaşmak için Config menüsünden "INPUT" seçeneğine tıklayabilirsiniz. Karşınıza joystick map çıkacak. Buradan tuş kombinasyonlarınızı istediğiniz gibi yapabilirsiniz.

Ardından görüntü ayarlarınıza bakmalısınız. Görüntü ayarlarınıza, Config menüsündeki "Video Config" bölümünden ulaşabilirsiniz. Benim tavsiyem 800x600 – F (Tam ekran) seçmenizdir.

İlk ayarlarımızı yaptık, peki şimdi?

İnternetten ROM avına başlıyoruz. :)

İnernette Google'de arama yaparak pek çok Rom sitesine ulaşabilirsiniz.

Bulduğunuz Romların uzantısı .smc şeklinde olmalıdır.

.SMC'li Rom dosyasını istediğiniz herhangi bir dizine atın ve ardından üstünde sağ tuşa basarak ZSNES ile aç deyin.
Ardından Rom acılır ve oynamaya baslarsınız.

Şimdi ZSNES emülatöre biraz daha yakından bakalım...

Emülatör ilk açıldığında alttaki gibi bir görünüme sahiptir.

İlk sekmedeki ok işaretine bastığınız zaman kayıtlı romlarınız karşınıza gelecektir. Onlardan herhangi birine bastıktan sonra o oyun açılıp çalışmaya başlayacaktır.

Game Menüsü;

1. Load: Bu menüden oyununuzu konum göstererek elden yükleyebiliyorsunuz
2. Run: Bu menü de ESC tuşuyla ortak aktive oluyor, bu şekilde oyununuza kaldığınız yerden devam edebiliyorsunuz.
3. Reset: Oyunda bir yerde takıldığınızda oyunu resetlemek için kullabilirsiniz.
4. Save State: Oyunda "Save Game" yerleri dışında da hızlı kayıt yapabilmeniz için yapılmış özel bir bölümdür.
5. Open state: Hızlı kayıt ile kayıt altına aldığınız oyunlarınıza devam etmeniz için yükleme yapan yerdir.
6. Pick state: Kayıtlarınızın nerede saklanacağını seçmek için kullanabileceğiniz seçenek.

Config Menüsü;
Bu menü genel ayarlarımızın yapıldığı bölümdür.

• Input; Bu bölümde tuş kombinasyonları ve tuş haritası ayarlabilir.
• Devices;
Bu bölümde bilgisayarınıza bağlı oyun çubuğu'nun ayarlarını yapabilirsiniz.
• Chip cfg; Bu bölümde chip ayarlarınızı yapıyorsunuz ancak tavsiyem neyin ne olduğunu bılmeden bu bölüme girip karıştırmayın.
• Options; Bu bölümde genel ayarlarımızı yapabiliriz.
• Video: Uygulama çözünürlüğü ve ekran modu buradan ayarlanır.
• Sound: Ses ayarlarının bulunduğu bölüm.
• Paths; Bu bölümde dosya kayıt yolları ve dosya yolları belirlenir.
• Saves; Bu bölümde hızlı kayıt ıle ilgili ayarlar bulunmaktadır.
• Speed; Bu bölümde hızla ilgili ayarlarınız yer almaktadır.

Cheat (Hile) bölümü;
Oyunda en sevdiğim bölümlerden biri de budur. Bu bölüm ZSnes oyunları için üreticiler tarafından çıkarılan (ya da kullanıcılar tarafından bulunan) hile kodlarını girebileceğiniz yerdir. Bu kodları web üzerinden arama yaparak bulabilirsiniz. Bu kodlarla oyunda ölümsüzlük, sonsuz enerji, sonsuz silah gibi şeyler ayarlanabilir. Her oyunun kendine has özel kodları vardır, onları arayıp bulmalısınız. :)

• ADD Code; Bu bölümde yeni hile kodlarımızı giriyoruz.
• Browse; Bu bölümde daha önce kayıt altına aldığımız kodları aktive ediyoruz.
• Search; Bu bölümde kendimiz kod arayıp bu kodları uygulayabiliyoruz ancak tavsiyem uzman değilsenız hiç bulaşmayın, bulduğunuz kod yüzünden oyun çökebilir.

Netplay bölümü;
İnternet: Bu bölümde elinizdeki rom ile internetten başka bir oyuncuyla ortak oyun oynayabilirsiniz.

Misc bölümü;
Bu bölüm çeşitli ayarların bulunduğu bölümdür.

• Misc Keys;
Bu bölümde öyküncüyle ilgili diğer kısayol tuşları ve kombinasyonlari ayarlanır.

• GUI; Bu bölümde Graphical User Interface yani grafiksel kullanıcı arayüzü ile ilgili ayarlara ulaşabilirsiniz.
• Movie Options; Bu bölümde oyunlarınızdaki filmlerle ilgili ayarlara ulaşabilirsiniz.

• Key Combinations;
Bu bölümde Tuş takımı kombinasyonlarınızı kolayca ayarlayabilirsiniz.
• Save CFG;
Bu bölüm bütün ayarlarınızı bir .cfg dosyası olarak kayıt altına alır.
• About: Menünün bu kısmından yapımcılar hakkındaki bilgilere erişebilirsiniz.

Herkese iyi eğlenceler.

Emrah Çelik

Urban Terror İpuçları

Pardus kullanıcılarının en sık oynadığı oyunlardan biri olan Urban Terror'e yeni başlayanlar için birkaç ipucu vermek istedik...

Pardus kullanıcılarının en sık oynadığı oyunlardan biri hiç şüphesiz ki Urban Terror. Topluluğumuzun da bu oyun için açılmış bir sunucusu bulunmakta. Oyunun detaylı incelemesini dergimizin ilk sayısında bulabilirsiniz. Bu sayımızda ise Urban Terror oyununa yeni başlayan arkadaşlar için birkaç ipucu vermek istedik. Ayrıca Sunucumuzu kontrol eden botun, bazı komutları hakkında bilgiler de vermeye çalışacağız. Herkese iyi oyunlar...

İpuçları:

1- Oyun içinde yara aldığınızda kan kaybetmeye başlıyor, yaralarınızı sarmazsanız kan kaybından ölüyorsunuz. Yaraları sarmak için Q tuşuna bir defa basmanız yeterli. Başka birinin yarasını da yanına iyice sokulup Q'ye basarak sarabilirsiniz.

2- Med-Kit aldığınızda normal orana göre daha fazla iyileştirme kabiliyetiniz olur. İster biri sizin yaranızı sarsın ister siz birinin yarasını sarın, %90 oranında iyileşme sağlanır.

3- Armor sizi yavaşlatır. Zırh giydiğinizde daha az hasar almanıza rağmen ağırlığından dolayı nefesiniz çabuk kesilir, koşma mesafeniz kısalır. Bu nedenle oyun tarzınıza göre doğru aksesuar seçimi çok önemlidir.

4- Ayağından yaralanan kişinin hareket kabiliyeti büyük oranda azalır. Bu nedenle bayrağı alıp kaçan birini gördüğünüzde,

onu direkt öldürmeye çabalamak yerine önce ayaklarını hedef almak çoğu kez bayrağı alıp kaçmasını önler.

5- E tuşuna basıp hızlı koşabilirsiniz. Ancak E'ye devamlı basmak nefesinizi çabuk tüketmenize sebep olur. Onun yerine E ve Space tuşlarına düzgün bir kombinasyonla basmak nefesinizle daha uzun mesafe katetmenizi sağlar..

6- Zıplayarak koşarken farenizi ani hareketlerle sağa sola çevirmeniz ya da yan pozisyonda zıplayarak koşmanız, sizi çok yüksek hızlara çıkartabilir. Bu hızlara ulaştıktan sonra eğilme tuşuna basarak çok uzun bir mesafeyi daha kayarak geçebilirsiniz.

7- Düşmanla karşı karşıya kaldığınızda A-D tuşlarıyla ya sağa sola hareket edin ya da zıplayın.. Böylece düşmanın sizi vurması zorlaşır. kesinlikle sabit dikilmeyin.

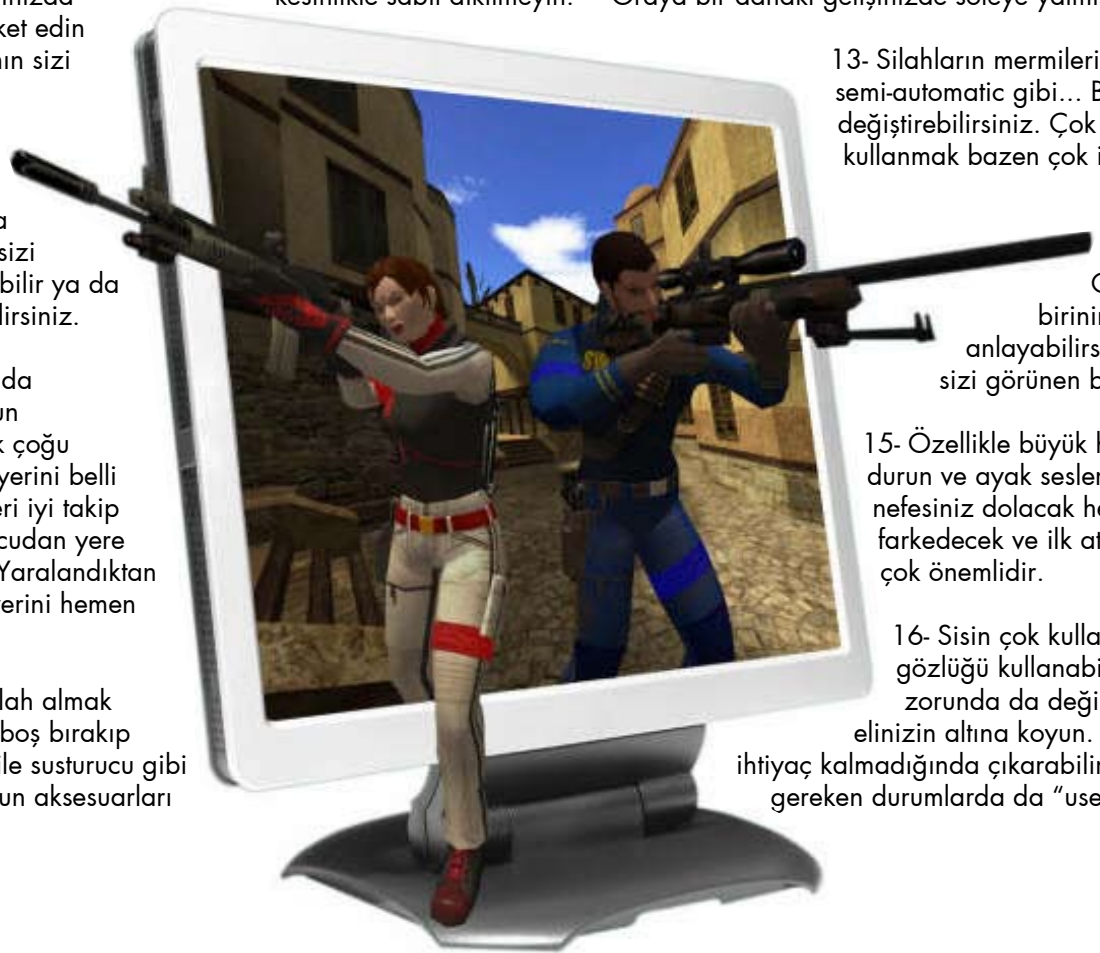
8- Haritada dolanırken sadece gideceğiniz tarafa bakmayın.. Etrafınıza devamlı bakın, ara ara arkanıza da dönün.. Bu sayede sizi farketmeyen düşmanları siz görebilir ya da peşinize takılmış birini farkedebilirsiniz.

9- Köşeleri dönmeden önce karşıda bekleyebilecek birinin namlusunun hizalanabileceği duvara bakmak çoğu kez lazer kullanan arkadaşların yerini belli eder. Duvarlara yansıyan lazerleri iyi takip edin. Ayrıca yaralanan bir oyuncudan yere damlayan kanlara dikkat edin.. Yaralandıktan sonra saklanmış bir oyuncunun yerini hemen anlayabilirsiniz.

10- İlk silahın yanına ikinci bir silah almak zorunda değilsiniz. Onun yerini boş bırakıp susturucu ile helmet ya da lazer ile susturucu gibi kombinasyonlarla kendinize uygun aksesuarları alabilirsiniz. Zaten yerde duran bir hafif silahın üstünden geçtiğinizde onu almış ve bu açığınızı kapamış olacaksınız. Aynı şekilde el bombası almayabilirsiniz..

11- Oyun içinde controls ayarlarından tuşları kesinlikle kendinize göre ayarlayın.. Bu sayede aldığınız bayrağı "hotpotato" olmadan bırakabilir, canınız azsa taşıması için canı yüksek bir arkadaşınıza devredebilirsiniz.. Bazen de bayrağı kaptığınızda hızlanmak için armorlarınızı ve gereksiz silahlarınızı atabilirsiniz.. Aynı şekilde merminiz ve şarjorleriniz bittiğinde silahınızı atıp yerde duran başka bir silahla devam edebilirsiniz..

12- Öldükten sonra respawn süresini iyi değerlendirin.. O sürede ekranınıza odaklanın ve düşmanların ne tarafta saklandığını ne yöne gittiğini gözleyin. Oraya bir dahaki gelişinizde soteye yatmış olanları avlayabilirsiniz..



13- Silahların mermileri atma modları vardır.. Burst, automatic, semi-automatic gibi... Bu ayarı standart olarak "N" tuşuyla değiştirebilirsiniz. Çok seken silahlarda semi-automatic kullanmak bazen çok işinize yarayabilir..

14- Kapıları açma kapama tuşunu kesinlikle elinizin altında bulundurun. Geçtiğiniz kapıları kapatın. Arkanızdan birinin geldiğini kapının açılma sesiyle anlayabilirsiniz. Doğru zamanda kapatılan kapı sizi görünen bir hedef olmaktan koruyabilir..

15- Özellikle büyük haritalarda şüphelendiğiniz yerlerde durun ve ayak seslerini dinleyin. Bu bekleme sırasında hem nefesiniz dolacak hem de size yaklaşan bir düşman varsa farkedecek ve ilk atışı siz yapacaksınız. İlk atışı yapmak çok önemlidir.

16- Sisin çok kullanıldığı bayrak bölgesinde gece görüş gözlüğü kullanabilirsiniz.. Bu gözlüğü devamlı takmak zorunda da değilsiniz. "Controls"den "use item" tuşunu elinizin altına koyun. Sis zamanı bu tuşla gözlüğü takabilir, ihtiyaç kalmadığında çıkarabilirsiniz. Aynı şekilde lazerinizi saklamanız gereken durumlarda da "use item" tuşu yardımınıza koşar.

17- Kişisel ayarlar oyununuzu etkiler. Doğru bir hedefleme işareti seçimi atışlarınızı etkileyecektir..

18- Canınız azaldığında F5 tuşu ile takım arkadaşlarınızdan yardım isteyebilir, F10 tuşunu kullanarak onlara teşekkür edebilirsiniz.

Bot Komutları:
1- "!register" komutuyla sunucu botunun sizi tanımasını sağlayabilirsiniz. Böylelikle http://oyun.ozgurlukicin.com adresinden oyun içi istatistiklerinizi kontrol edebilirsiniz.

2- Eğer takımlar eşit değilse "!teams" komutuyla botun takımları eşitlemesini sağlayabilirsiniz.

3- Takım arkadaşlarınızdan biri sizi yanlışlıkla öldürdüyse "!f isim" ya da "!forgive isim" komutuyla onu affedebilirsiniz. Unutmayın takım arkadaşınızı affetmezseniz bir süre sonra oyundan atılacaktır.

4- Sizi yanlışlıkla öldüren arkadaşlarınızın tamamını "!fa" ya da "!forgiveall" komutuyla affedebilirsiniz.

5- "!xlrstats" komutu sayesinde oyun içindeki anlık istatistiklerinizi kontrol edebilirsiniz.

Komutları kullanmak için "!register" komutuyla kayıt olmanız gerektiğini unutmayın. Ayrıca bazı komutlar sunucu yöneticilerimize özeldir. Yetkiniz olmayan komutları kullanmanız oyundan atılmanıza sebep olabilir.

Sunucu ile ilgili problem ve şikayetleriniz için sunucu yöneticilerimizle irtibata geçebilirsiniz.
Yöneticilerimizin iletişim bilgileri yanda yer almaktadır:

Herkese iyi oyunlar.
Bir çin atasözünün dediği gibi:
"Dışın dışın opua"

Oyundaki Adı	Gerçek Adı	Mail Adresi	Jabber Adresi
Ahmet	Ahmet AYGÜN	ahmet@pardusman.org	ahmet@jabber.pardus.org.tr
Akın	Akın ÖMEROĞLU	akin@ömeroğlu.net	akin@jabber.pardus.org.tr
Talisman	Orhan Y. GÜLTEKİN	orhan@canbilgisayar.com.tr	talisman@jabber.pardus.org.tr
$ukkaz	Ertuğ ALPAN		
Jnmbk	Uğur ÇETİN	ugur.jnmbk@gmail.com	jnmbk@jabber.org
Hortlak	Faih UÇAR	fatih@canbilgisayar.com.tr	hortlak@jabber.pardus.org.tr
Egetun	Deniz Ege TUNÇAY	denizutkan@lanetlidiyarlar.com	denizutkan@lanetlidiyarlar.com
Vurucu	Harun ALİMOĞLU	p.alimoglu@gmail.com	redhunter@jabber.pardus.org.tr
Darthvader	Serdar KÖKSEL		

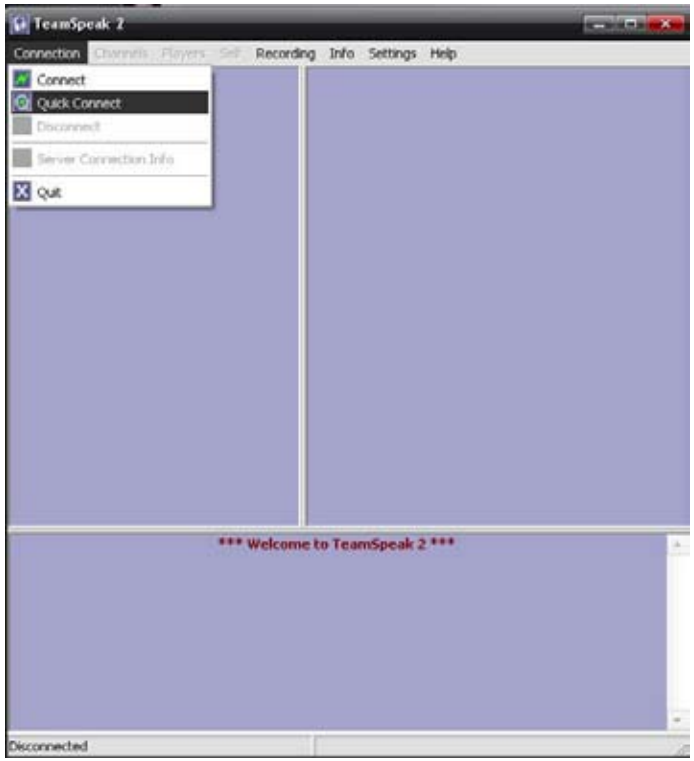
Emrah Çelik

Takım Oyunu İçin: TeamSpeak

İletişimin kuvvetli olmasının ve sürekliliğinin çok önemli olduğu takım oyunlarında, ekip arkadaşlarınızla sesli iletişim kurabilmeniz için hazırlanmış programlardan biri olan TeamSpeak'i tanıtıyoruz. Artık Urban Terror'de daha başarılı olabileceksiniz. :)

Online oyunlarda kendi ekip arkadaşlarınızla sesli iletişim kurabilmeniz için hazırlanmış programlar vardır. Bunların başında da TeamSpeak ve Ventrillo gelir. Bu yazıda tamamen ücretsiz olarak kullanılabilen TeamSpeak programını anlatacağım...

Bildiğiniz üzere Urban Terror içindeki "CTF" modu bir takım oyunudur ve bir takım ne kadar organize ve eş zamanlı hareket ederse o kadar başarılı sonuçlar elde eder. Takımın iletişiminin kuvvetli olması ve sürekliliği çok önemlidir. Bu nedenle sesli iletişim, dolayısıyla TeamSpeak tarzı programlar ön plana çıkmaktadır.



Kurulum

TeamSpeak'i Contrib deposundan edinebilirsiniz. Kurulumu tamamladıktan sonra programı çalıştırın. Karşınıza aşağıdaki gibi bir ekran çıkacak:

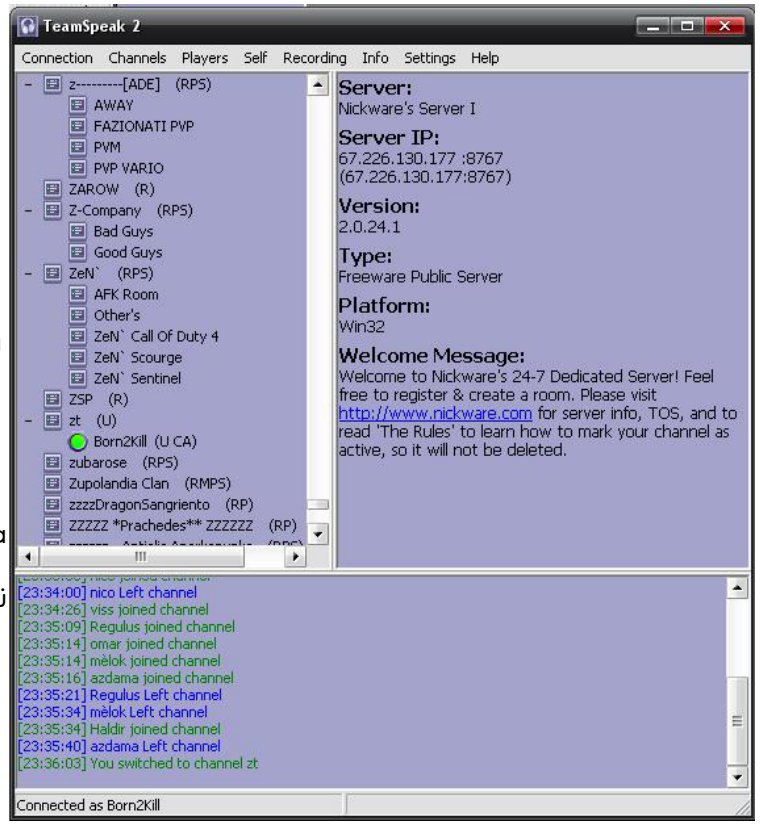
Resimde gördüğünüz gibi "connection > quick connect" seçeneğine tıklıyoruz. Karşımıza bir ekran gelecek:

Burada "server adress" kısmına, bağlanmak istediğimiz sunucunun IP ve port numaralarını girebiliriz. Resimde gördüğünüz IP ve port numaraları, ücretsiz bir TeamSpeak sunucusuna ait. Yani bunu siz de kullanabilirsiniz. Arzu ederseniz İnternetten başka ücretsiz sunuculara da ulaşabilirsiniz.

"Nickname" kısmına TeamSpeakte görüneceğimiz adı yazıyoruz. "Login name" ve "password" kısımları boş kalabilir. O kısımları şifreli sunuculara girmek için kullanacaksınız. Örnekte gözüken sunucu, şifreli bir sunucu değildir.

Sunucuya bağlandığınızda ise aşağıdaki gibi bir ekran görecekseniz. Kanal listesi solda ve kullanıcıların isimlerinin başında yuvarlak yeşil noktalar bulunur. Herhangi bir kanala çift tıklayarak girebilirsiniz. Bazı kanallar şifreli olabilir ve sizden parola ister. Biz ufak bir ayar yapmak için "settings > sound input/output setings" kısmına gireceğiz.
Bu kısımda sesimizi karşı tarafa iletmek için kullanacağımız tuşu ayarlayacağız.

Burada "Voice send method" kısmında "push to talk" seçeneğinin işaretli olmasına dikkat edin. Ardından aşağıdaki resimde de görüldüğü gibi set tuşuna tıklıyoruz. Ekranda bizden bir tuşa basmamız istenecektir. Klavyede hangi tuşa basarsanız o artık sizin konuşma tuşunuzdur. Resimde görüldüğü üzere alt tuşu konuşmak için kullanılacak tuş olarak seçilmiş



Konuşma için ayarladığımız tuşa her basışımızda ismimizin yanındaki yeşil daire yanacak bıraktığımızda ise sönecektir. Aşağıdaki resimden bunu görebilirsiniz. Tuşa bastığımızda, bulunduğumuz odadakiler bizi duyabilecektir.

Tavsiyeler

Teamspeak kullanırken benim tavsiyem mikrofonlu kulaklık kullanmanızdır. Hoparlor ve mikrofon ikilisi yankı yapabiliyor.

Ayrıca sıkça karşılaşılan problemler için lütfen aşağıdakilere dikkat edin:

1. Mikrofonunuzun çalışır durumda olduğundan emin olun.
2. Mikrofonunuzun doğru yere takılı olduğundan emin olun.
3. İşletim sisteminizin ayarlarından mikrofonun aktif edildiğine emin olun.

Kubilay Kocabalkan
kubilay@kocabalkan.net

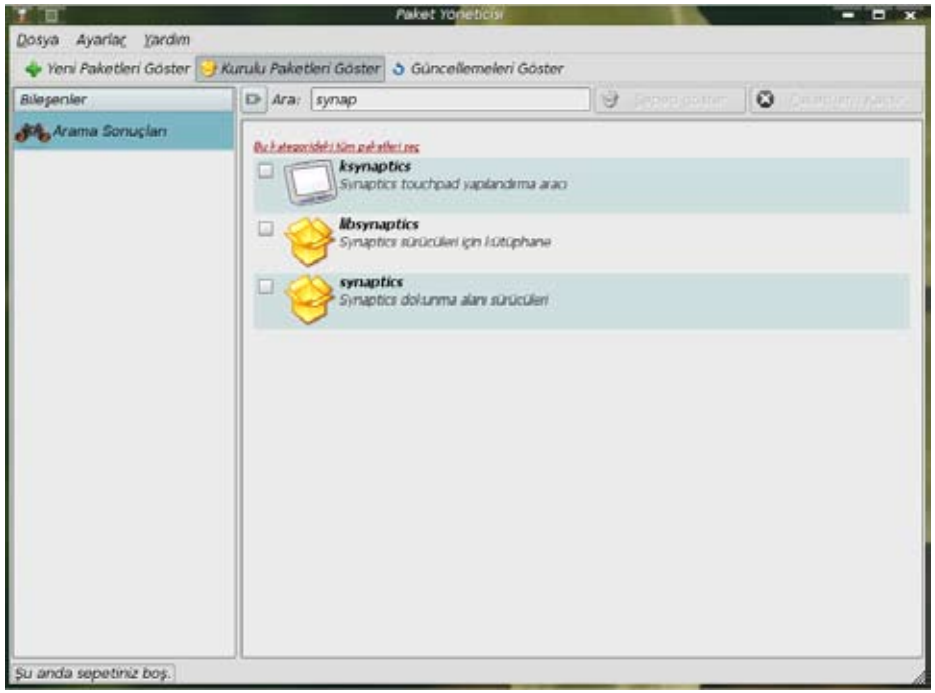
KSynaptics

Taşınabilir bilgisayarlarınızdaki "touch pad"i çok daha verimli kullanmak, kullanım alışkanlıklarınıza göre ayarlamalar yapmak istemez misiniz? Bu yazı tüm Pardus kullanıcılarının işine yarayacak bilgiler içeriyor...

Taşınabilir bilgisayarların hayatımıza hızla girdiği ve iyice yerleştiği şu günlerde, bir çoğumuz taşınabilir bilgisayar kullanmayı tercih ediyoruz. Ben taşınabilir bilgisayarımı aldığımda, hediye edilen taşıma çantasının yanında, ilk olarak küçük bir fare de satın almıştım. Çünkü elimin altındaki fare, yıllardır alıştığım dostumdu. Ama bu dost zamanla ayak bağım olmaya başladı, seyahat ederken kullanamıyor, çantaya tıkıştırmaktan dolayı sürekli bozuyordum. Sonra elimin altına da duran, elim çarptıkça sinir olduğum, gereksiz yere oraya, buraya tıkladığım dokunmatik pad geldi aklıma. Neden onu kullanmıyordum ve ben yazı yazarken neden bana destek olmuyordu. İşte bu andan sonra yaptığım araştırma sonun Pardus'un KSynaptics gibi bir araç sunduğunu keşfettin. Umarım bu yazıyı okuduktan sonra, dokunmatik pad size daha yakın olacak, ona daha kolay hükmedebileceksiniz.

Kurulum

Önce Paket Yöneticisi ile Contrib deponun sisteminizde bulunduğunu ve gerekli paketlerin kurulu olduğundan emin olalım. Kurulu olup olmadığını anlamanız için Paket Yöneticisinde, Kurulu Paketleri Göster seçeneğinde arama çubuğuna synaptics yazmanız yeter.



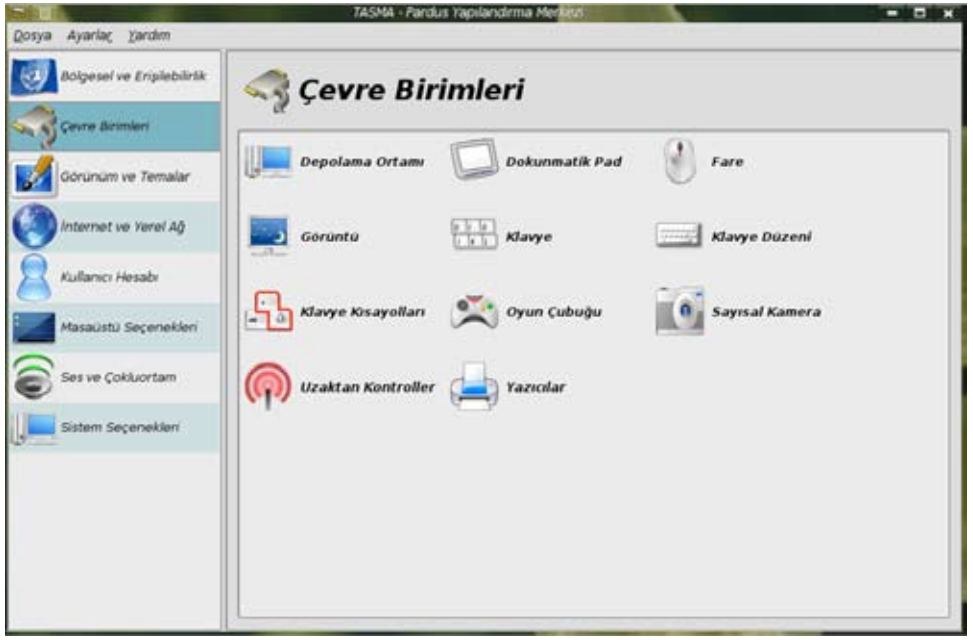
Eğer gerekli paketler kurulu değil ise Yeni Paketleri Göster kısmında, arama çubuğuna synaptics yazalım ve çıkan paketleri seçerek kuralım. Artık KSynaptics sisteminizde kurulu sizin onu ayarlamanızı bekliyor.

Ksynaptics Ayarları

Paketleri kurduktan sonra, gerekli ayarları yapmak için Tasma'yı açalım ve Çevre Birimleri sekmesine geçelim. Buradan yeni oluşan Dokunmatik Pad simgesini çift tıklayarak ayarlarımızı yapabileceğiz.

Genel Ayarlar

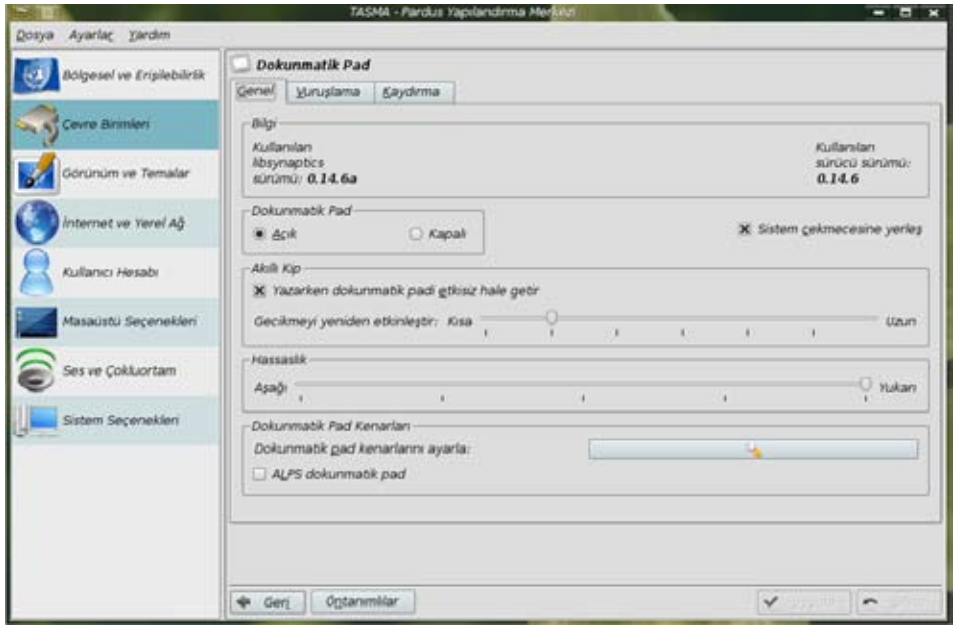
Şimdi KSynaptics ile dokunmatik pad için ne kadar detaylı bir ayar imkanımız



olduğunu göreceğiz. Ayarlar kısmının ilk penceresinde dokunmatik padin genel ayarlarını yapıyoruz.
Buradaki seçenekler sayesinde dokunmatik padi açabilir ya da kapayabiliriz. Ayrıca Ctrl+Alt+P tuş kombinasyonu ile de dokunmatik padi açmak ya da kapamak hoşunuza gidecektir.

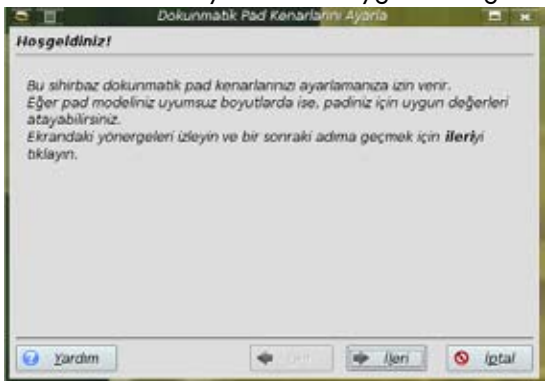
Bunun yanında tek bir tık ile dokunmatik pad simgesinin sistem tepsisine yerleşmesini sağlayabilirisiniz. Yazı yazarken elimizin dokunmatik pade çarpması ve işaretçinin farklı bir yere giderek orayı seçmesi sanırım hepimizin derdidir, değil mi? İşte "Akıllı Kip" kısmında, "Yazarken dokunmatik padi etkisiz hale getir" seçeneği ile artık böyle bir derdiniz olmayacak. "Gecikmeyi yeniden etkinleştir" kısmından, dokunmatik padin tekrar aktif olma süresini de değiştirebiliriz.

Yine "Genel" sekmesinde bulunan "Hassaslık" kısmı ile de dokunmatik padin fazla bastırmadan, ufak bir dokunuşumuz ile istediğimizi yapmasını sağlayabiliriz. Hassaslık ne kadar yukarı ayarlanırsa, o kadar yumuşak bir dokunuş ile kontrol etmeniz sağlanır.



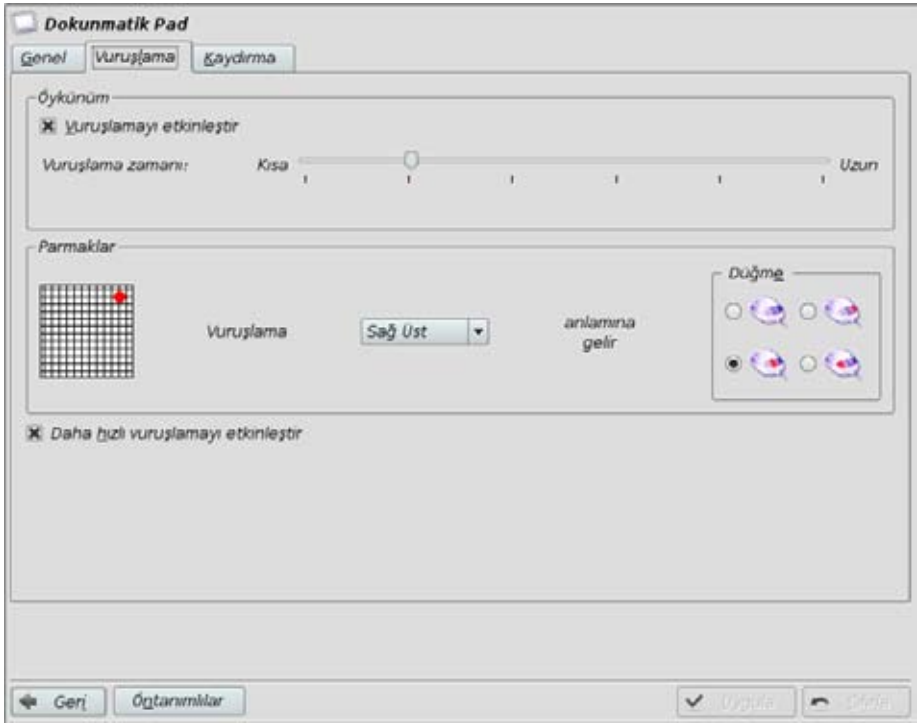
"Dokunmatik Pad Kenarlarını Ayarla" kısmını seçerseniz. dokunmatik padinizin alt/üst/yan kenar ölçülerini yeniden tanıtabilirsiniz. Bunun için açılan pencerelerdeki talimatları takip edin ve gereken zamanlarda sol tuşa basarak elinizi dokunmatik pad üzerinde gezdirin.

Eh boyutlarını da uygun hale getirdiğimize göre ayarları biraz daha kurcalayalım:



Vuruşlama

Vuruşlama sekmesinde ise farenizin tıklamasını taklit edebilir, çift tıklama için arada geçecek zamanı ayarlayabilirsiniz. Ayrıca "Parmaklar" kısmında seçenekler ile dokunmatik pad üzerinde tercih edeceğiniz bir köşeye de özel bir görev atayabilirsiniz. Örneğin ben sağ üst köşeyi, farenin orta tuşunu taklit edecek şekilde ayarladım.



Kaydırma

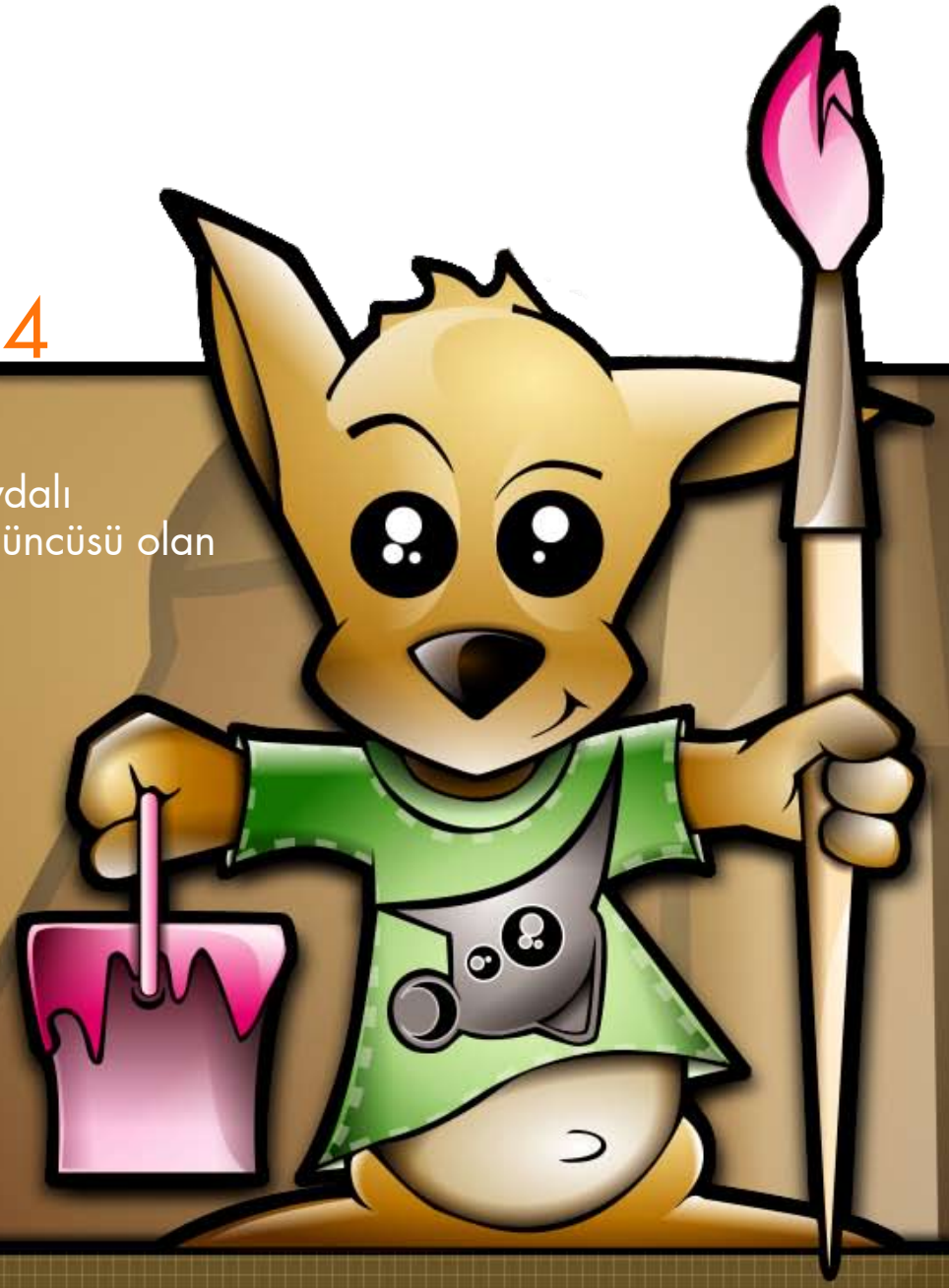
Ve geldik son sekmemize: "Kaydırma" sekmesinde, farenin tekerlek tuşunu taklit etmemizi sağlayacak ayarlar bulunur. Yatay ya da dikey kaydırma kutucuklarını seçerek pencerelerin içinde çok daha rahat hareket edebiliriz. Mesela Firefox ile İnternette gezinirken ya da OpenOffice Calc ile büyük bir tablo üzerinde çalışırken, dokunmatik padin yatay ve dikey kenarları ile kaydırma yapabileceksiniz.

Eh haydi, dokunmatik padi şimdi daha bir keyifli kullanalım!

Şaban KUŞ
sabankus@yahoo.com

GİMP FİLTRELERİNİ TANIYALIM - 4

Gimp ile ilgilenen ya da ilgilenmek isteyen arkadaşlar için faydalı olmasını dilediğimiz, Gimp Filtrelerini Tanıyalım serisinin dördüncüsü olan bu yazıda Enhance, Işık ve Gölge filtrelerini inceliyoruz.



Gimp için Türkçe kaynak sitelerinin ve kullanıcı sayısının artması, açık kaynaklı yazılımlarda geldiğimiz güzel noktayı bize gösteriyor. Herkesin elinden geleni yapmaya çalışması, sitelerinde tanıtıcı yazılar yazması, videolu ya da resimli dersler hazırlaması, yabancı dildeki önemli çalışmaları dilimize tercüme etmesi bu konudaki önemli gelişmelerden bazıları. Gimp 2.6 sürümün yayınlanması ise bir başka güzel gelişme.

Serinin dördüncüsü olan bu yazıda Enhance, Işık ve Gölge filtrelerini inceliyoruz. Umarım bu yazı serisi Gimp ile ilgilenen ya da ilgilenmek isteyen arkadaşlar için faydalı oluyordur. Unutmayın! Gimp hayal gücünüzün aynasıdır. Düş dünyanız ne kadar özgürse tasarımlarınız da o kadar özgür ve özgün olur.

BÖLÜM 7: ENHANCE FİLTRELERİ

Enhance filtreleri resimlerdeki titreme, bulanıklık, leke ve yetersiz netlik gibi bazı kusurları gidermek için kullanılır. Filtrelerin genelinde bulunan ön izleme özelliği sayesinde yaptığınız değişiklikleri eş zamanlı olarak görebilirsiniz.

1. Antialising: Bu filtre resimdeki keskin sınırları yumuşatır. Bir resim, piksellerin toplamından meydana gelir. Pikseller kare biçimli en küçük resim elemanlarıdır. Bitmap programlar, bunları yan yana mozaik döşer gibi getirip görüntüyü oluşturur. Düz alanlarda sorun yoktur ama yuvarlak dönmesi gereken yerlerde tırtıklı bir görüntü ortaya çıkar. Bunu çözmenin yolu, rengin kenarına kırıklı görüntüyü biraz azaltacak daha açık pikseller yerleştirmektir. Antialiasing filtresi işte bu işi yapar, resimlerin kırıklı görünmesini engeller. Resmimizdeki köşeleri basitleştirerek detayını azaltır, köşeler ve çizgilerde yumuşak hatlar oluşturur. Yüksek çözünürlüğe sahip grafiklerde iyi sonuç verir.

2. Deinterlace: Hareket halindeki cisimlerin resimlerini çektiğimizde resimlerde bulanıklık görülür. Bunun nedeni tek karede üst üste binmiş iki resim olmasıdır. İkinci resmin ilk çizgisi ilk resmin ilk çizgisini takip eder şekilde sıralanırlar ve böylece eğer iki resim arasında önemli bir hareketlenme varsa, resimdeki nesneler bulanık ve değişmiş bir görünümde olur.

Deinterlace filtresi, iki resimden sadece birini seçerek resimde eksik kalan yerleri bir gradyenle önceki ve sonraki çizgilere uygun olarak doldurur. Sonuçta biraz bulanık bir görüntü elde edilse de bu durum diğer Enhance filtreleri ile düzeltilebilir. Bu filtreye ait seçenekleri incelersek;

• Keep odd lines ve Keep even lines: Biri diğerinden daha iyi sonuç verebilir. Bunun için ikisini de denemelisiniz.

3. Despeckle: Taranmış resimlerdeki çizik, toz gibi küçük kusurları gidermek için kullanılır. Filtreyi uygulamadan önce kusurlu bölgeleri seçmeniz gerekir aksi durumda resminizin diğer bölümlerinde istenmeyen değişiklikler olabilir. Bu filtreye ait seçenekleri incelersek;

• Adaptive: Yarıçapı resim ya da seçili bölgenin içeriğine uydurur. Seçili olursa Radius seçeneğinin etkisi azalır. Radius değerinin tek başına yapacağı etkiye göre daha pürüzsüz bir sonuç elde eder.
• Özyineli: Filtreyi daha kuvvetli olacak şekilde tekrarlar.
• Radius: uygulama penceresinin boyutunu 1'den (3x3 piksel) 20'ye (41x41 piksel) ayarlar. Bu pencere resim üzerinde hareket eder ve içinde kalan bölgedeki renkleri pürüzsüzleştirerek kusurları yokeder.
• Black level: (0-255) aralığında belirtilen değerden daha koyu olan pikselleri kaldırır.
• White level: (0-255) aralığında belirtilen değerden daha beyaz olan pikselleri kaldırır.

4. NL Filter: NL, "non linear" yani doğrusal olmayan demektir. Seçili bir bölüme değil bütün resme uygulanır. Resmi hem pürüzsüzleştirir hem de resme keskinlik (netlik) katar. Bu filtrenin üç farklı işlem kipi vardır. Bütün kiplerde resimde bulunan her bir piksel tek tek elden geçirilir ve kendisi ile çevresindeki piksel değerlerine göre işlenir. Filtreye ait seçenekleri incelersek;

• Alpha trimmed mean: Merkezdeki pikselin değeri, kendi ve komşusu olan toplam yedi pikselin ortalama değeriyle değiştirilir. Yalnız bu yedi değer boyut olarak sınıflandırılarak, ortalama hesaplanırken alt ve üst bölümde bulunan alfa değeri hariç tutulur. Hoş bir görünüm için alpha = 0.0, radius = 0.55 değerleri uygundur. Daha belirgin bir efekt için alpha 0.0 ve radius 1.0 değerlerini deneyebilirsiniz. Alpha için orta değerler pürüzsüzlük ve gürültüde azalma sağlar.
• Optimal estimation: Resim uygun şekilde düzleştirir. Her piksel için çevresindeki değerleri de hesaplayarak ortalama bir düzlük değerini resme uygular. Alpha gürültünün eşik değerini ayarlar.
• Edge enhancement: Optimal estimation özelliğiinin tersidir. Sınırları belirginleştirir. Alpha değişkeni sınır belirginliğini ayarlar. Radius değeri 0.5 ve 0.9 aralığında kendini hissettirir.

5. Red Eye Removal: Bu filtrenin amacı resimlerdeki kırmızı göz olayını normale döndürmektir. Filtreyi uygulamadan önce kırmızı bölgeyi seçmiş olmanız gerekir. Eğer seçim yapmazsanız filtre sizi "Manually selecting the eyes may improve the results" (gözleri elle seçmek sonucu iyileştirir) şeklinde bir yazıyla uyarır. Önizleme seçeneği ile yaptığınız değişiklikleri görebilir, Threshold ile de filtrenin eşik değerini ayarlayabilirsiniz.

6. Destripe: Düşük kalitedeki tarayıcıların neden olduğu dikey çizgileri yok etmek için kullanılır. Resimle eşleşen bir pattern (şablon) kullanarak uygun ayarlarla çizgileri yokeder. Bu şablonu resmin dikey elementlerinden hesaplayarak oluşturur. Eğer ilk uygulamada hala bazı dikey çizgiler varsa dörtgen seçim aracı ile bu çizgileri seçip filtreyi tekrar uygulayın. Diğer seçim araçları sonucu daha kötü hale getirebilir. Filtreye ait özellikleri incelersek;

• Genişlik: 2-100 değer aralığındadır. 60 üstü değerler nadiren gerekebilir ayrıca yapay bir görünüm katabileceği için pek kullanılmaz.
• Create histogram: Histogram, kullanılacak şablonun daha iyi görünmesini sağlayan siyah beyaz resimdir.

7. Sharpen: Digitalleştirilen resimlerin çoğunda netliğin yeniden düzenlemesi gerekebilir. Resimler sayısallaştırılırken biraz bulanıklık olur. Sharpen filtresi sınırları kuvvetlendirirken gökyüzü ve su gibi bölümlerde gürültüye neden olabilir. Filtre özelliklerini incelersek;

• Sharpness: Netlik değerini 1-99 aralığında değiştirerek sonuçları önizleme ile görebilirsiniz. Büyük değerler resimde leke ve gürültüye neden olabilir.

8. Unsharp Mask : Fotoğraf makinesi ya da tarayıcı kullanılarak sayısallaştırılan resimlerin çoğu için yeniden netlik ayarı gerekebilir. Bu makinelerin sayısallaştırma yöntemiyle ilgili bir durumdur. Seçim sıklığından daha az olan elementler ortalama bir renge dönüştürülür ve böylece keskin kenarlarda biraz bulanıklık meydana gelir. Unsharp Mask filtresi elementlerdeki kusur ve gürültüyü arttırmadan sınırlarını netleştirir. Bu özelliğinden dolayı netlik filtrelerinin en iyisidir. Bazı tarayıcılar tarama esnasında resim üzerine otomatik olarak netlik uygulamayı önerirler. Bu özelliği kaldırıp yerine Gimp netlik filtrelerini kullanırsanız daha olumlu sonuçlar alabilirsiniz. Filtre özelliklerini incelersek;

• Radius: 0,1 – 120 değer aralığı ile netleştirme işleminin sınırın diğer tarafındaki kaç tane piksele uygulanacağını belirler.
• Miktar: 0 – 5 değer aralığı ile netleştirme gücünü belirler.
• Threshold: 0 – 255 değer aralığındadır. Netleştirmenin uygulanması gereken en küçük sınır piksel değerlerini belirler. Böylece yumuşak tondaki geçiş bölgeleri keskinleşmemiş olur ve yüz, gökyüzü, su yüzeyi gibi bölgeler bozulmamış olur.

BÖLÜM 8 : IŞIK ve GÖLGE FİLTRELERİ

Çalışmalarınıza farklı özelliklere sahip ışık kaynağı, parlayan yıldızlar, gölge ya da mercek bakışı gibi çeşitli görünümler katmanıza yarayan filtreler bu başlık altında yer almaktadır.

1. Gradient Flare: Filtre uygulandığında çevresinde ışık halkaları bulunan göz kamaştırıcı bir ışık kaynağı efektini resme ekler. Filtre özelliklerini incelersek;

• Selector bölümünde seçim yapabileceğiniz yedi farklı ışık kaynağı tipi bulunmaktadır. Bu ışık kaynaklarından birini seçebilir ya

da altta bulunan "yeni" ifadesine tıklayarak kendinize özel yeni bir ışık kaynağı oluşturabilir ve "düzenle" ifadesine tıklayarak yeni ışık kaynağınızla ilgili her türlü ayarı yapabilirsiniz. Böylece her yönüyle size özel bir ışık kaynağı oluşturmuş olursunuz.

Işık kaynağınızı belirledikten sonra ayarlar sekmesinde bulunan değerleri değiştirebilirsiniz. Bu ayarlar;

• Center X, Y: Işık kaynağının bulunacağı yeri X ve Y koordinatları ile belirleyebilir ya da kaynağı fare ile kaynağı istediğiniz yere taşıyabilirsiniz.
• Radius: Işık kaynağının yarıçap değeridir. Kaydırma çubuğu ile ışığı büyültebilir ya da küçültebilirsiniz. (0-150 aralığında)
• Rotation: Işığın dönme açısıdır. (-180 ile +180 aralığında)
• Hue Rotation: Işığın rengini değiştirir.
• Vector Angle: Işığın yayılış açısıdır.
• Vector length: Işığın ulaşacağı uzaklığı belirtir.
• Adaptive Supersampling: Seçili olduğunda derinlik ve eşik değeri ayarlarını yapabilirsiniz.

2. Lens Flare: Resim çekilirken bir nesneye güneş ışığı vuruyormuş görünümü verir. Fare ile bu ışığı istediğiniz yere taşıyabilirsiniz. Filtre özellikleri;

• Center of Flare Effect: Parıltının X ve Y koordinatlarını ayarlar.
• Show position: Bu özellik seçildiğinde önizleme penceresinde bir imleç belirir ve fare ile parlaklığı istediğiniz yere taşıyabilirsiniz.

3. Lighting Effects : Bu filtre resme ışık huzmesi ekler. Gölge oluşturmaz ve tahmin edeceğiniz gibi ışığın düştüğü karanlık bölgelerde bulunan herhangi bir ayrıntıyı da açığa çıkaramaz. Filtre özelliklerini incelediğimizde;

• Etkileşimli özelliği seçili ise ışık huzmesini fare ile istediğiniz yere taşıyabilirsiniz.
• Seçenekler sekmesi;
Transparent Background : Bumpmap yüksekliği sıfır olduğunda hedefteki resmi saydam yapar.
Create New Image : Filtre uygulandığında yeni bir resim oluşturur.
High Quality Preview : hızlı bilgisayarlar için yüksek kalitede ön izleme seçeneğidir.
Distance : Bu kaydırma çubuğu ile resmin merkezi ile ışık kaynağı arasındaki uzaklığı ayarlayabilirsiniz.
• Işık sekmesi;
Bu sekmede ışık parametrelerini ayarlayabilir, altı tane ışık kaynağı oluşturabilir ve her biri üstünde ayrı ayrı çalışabilirsiniz. Işığın türünü, rengini, sayısını, resim üstündeki yerini bu bölümden ayarlayabilirsiniz.
• Madde sekmesi ile sadece ışığın değil, nesnelerden yansıyan ışığın da özelliklerini değiştirebilirsiniz.
• Bump Map sekmesi ise resme kabartma görünümü verecek filtre özelliklerini seçebileceğiniz bölümdür. "enable bump map" ifadesinin yanına tik koyduğunuzda özellik aktif olur.
• Environment Map özelliğinin çalışabilmesi için önceden RGB kipinde bir resim daha seçmiş olmalısınız. İkinci resim ana resmin çevresine çerçeve olarak eklenir.

4. Sparkle: Resme parıltılar ekler. Belirttiğiniz eşik değerinden daha zayıf noktaları kullanır. Parıltıların nerede oluşacağını öngörmek zordur ama parıltının görülmesini istediğiniz yere beyaz noktalar koyarak orada oluşmasını sağlayabilirsiniz. Filtre seçenekleri geniştir. Bunları inceleyelim;

• Luminosity Threshold: Büyük eşik değeri daha çok bölgenin parıltıyla dolması anlamına gelir.
• Flare Intensity: Değerin büyümesi merkezi parlaklık ve ışınları genişletir.

• Spike Points: Parlaklıktan yayılan büyük ışınların sayısı
• Spike Angle: İlk büyük ışının yatayla yaptığı açı değeridir. -1 ile 360 aralığındadır ve -1 değeri rastgele bir değer belirtir.
• Spike Density: Bu seçenek resimdeki parıltıların yoğunluğunu/sayısını ayarlar.
• Transparency: Parıltıları şeffaflaştırarak alt katmanın görünmesini sağlar. Eğer başka katman yoksa sadece parlaklık değeri azalır.
• Random Hue: 0.0-1.0 aralığında parıltıların renk tonunu değiştirir.
• Random Saturation: 0.0-1.0 aralığında parıltıların doygunluğunu değiştirir.
• Preserve Luminosity: Bütün merkezi piksellere en parlak pikselin aydınlığını verir.
• İnverse: Resimdeki en parlak piksel yerine en koyu pikseli seçer ve daha koyu parlaklıklar oluşur.
• Add Border: Parıltıları en parlak piksel üzerinde oluşturmak yerine, Resmi çok sayıda parıltıdan oluşan bir resim kenarlığı ile çerçeveler.
• Natural, Foreground, Background Colors: Merkezi piksellerin rengini bu değerlerden birini seçerek değiştirebilirsiniz.

5. Supernova: Bu filtre resme parlak bir yıldız ekler. RGB ya da Gri ölçekli resimlere uygulanabilir. Yıldızın büyüklüğünü, rengini istediğiniz şekilde ayarlayabilirsiniz. Ön izleme özelliği ile yapılan ayarları eş zamanlı olarak görebilirsiniz. Filtre ayarlarını incelersek;

• Center of SuperNova: Yıldızın resim üstünde yerleşeceği koordinatları ayarlar. İsterseniz fareyle de yıldızı istediğiniz yere taşıyabilirsiniz.

• Show position: Yıldızın merkezini bir imleçle gösterir.
• Renk: Yıldızın rengini buradan seçebilirsiniz.
• Radius: Yıldızın çapını dolayısıyla büyüklüğünü 1-100 değer aralığında belirler.
• Spokes: Yıldızın çevresine saçılan ışın sayısını ayarlar.
• Random Hue: Yıldız ışınlarının rengini rastgele belirler.

6. Drop Shadow : Eğer varsa seçili bölgeye yoksa resmin tamamına gölgelendirme ekler. Bunun için resmi yeniden boyutlandırması gerekebilir. Gölgenin rengini, yerini ve boyutunu seçebilirsiniz. Bu arada şunu da hatırlatayım; filtre gölgenin görünmesi için bir katman eklemez. Gölgenin arka planı şeffaftır. İsterseniz filtreyi uyguladıktan sonra beyaz arka plan katmanı ekleyebilirsiniz. Filtre özelliklerini incelersek;

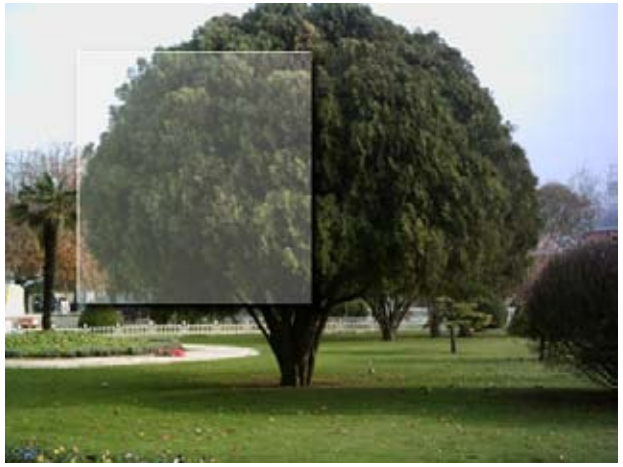
• X Offset, Y Offset: Gölgelendirilecek katman yatay (X) ve düşey (Y) olarak ötelenir. X ve ye Y offset değerleri gölgenin yerleştirleceği yeri belirtir. Büyük değerler hayali ışık kaynağının çok uzakta olduğu izlenimini verirken düşük değerler kaynağın resme daha yakın olduğu görünümünü verir.
• Blur radius: Gölgelendirme bittikten sonra sonucun daha gerçekçi görünmesi için resme bir de bulanıklık filtresi uygulanır. Bulanıklık filtresinin yarı çap değerini buradan ayarlayabilirsiniz. Ayrıca düzgün bir sonuç için "allow resizing" ifadesinin de seçili olması gerekir.
• Color: İstediğiniz bir renkte gölgelendirme yapabilirsiniz. Bunun için renk sekmesinden istediğiniz rengi seçmeniz yeterli.
• Saydamsızlık: Filtreyi uyguladıktan sonra oluşan yeni gölge katmanının saydamlık ayarını buradan yapabilirsiniz. Ön tanımlı değeri %80'dir.
• Allow resizing: Eğer seçili ise, gerektiğinde gölgenin yerleştirilmesi için resim boyutunu yeniden düzenler. Yeni boyut, resime, bulanıklık yarı çapına ve gölgenin X, Y offset değerlerine bağlıdır.

7. Perspective: Resme perspektif gölge ekler. Gölgenin renk, boyut, yön ve uzaklığını ayarlayabilirsiniz. Gerekli ise filtre resmi yeniden boyutlandırır ama gölgenin görülebilmesi için arka plan eklemez. Filtre ayarlarını inceleyecek olursak;

• Açı: Gölgenin ya da hayali ışık kaynağının doğrultusunu belirler. 90 dereceden küçük değerler için gölge sağ tarafta, büyük değerler için sol tarafta oluşur.
• Relative distance of

horizon: Hayali ufuk noktasının uzaklığını belirler.
• Relative length of shadow: Katman ya da seçime bağlı olarak gölgenin uzunluğunu ayarlayabilirsiniz. Bu arada önemli bir bilgi; relative length of shadow değeri horizon değerinden büyük olmamalı.
• Blur radius: Gölgelendirme bittikten sonra sonucun daha gerçekçi görünmesi için resme bir de bulanıklık filtresi uygulanır. Bulanıklık filtresinin yarı çap değerini buradan ayarlayabilirsiniz.
• Renk: Gölgenin ön tanımlı değeri siyahtır ama siz isterseniz bu seçenekten rengini değiştirebilirsiniz.
• Saydamsızlık: Filtreyi uyguladıktan sonra oluşan yeni gölge katmanının saydamlık ayarını buradan yapabilirsiniz. Ön tanımlı değeri %80'dir.
• Interpolation : Bu açılır menüden uygulanacak eklenti yöntemini (None, Linear, Cubic, Sinc) seçebilirsiniz. Linear en doğru seçim olur çünkü diğerleri bazı bölgelerin rengini değişmesine neden olabilir.
• Allow resizing: Eğer seçili ise, gerektiğinde gölgenin yerleştirilmesi için resim boyutunu yeniden düzenler.

8. Xach-Effect: Bu filtre uygulandığı katman ya da bölgeye 3D özelliğinde hoş bir yarı saydam görünüm ekler. Bunu yaparken seçili katmanın üstünde "Highlight" ve "Shadow" isimli iki yeni bir katman oluşturur. Shadow katmanı arkaya düşen gölge oluşturarak resme derinlik katarken Highlight katmanı katman maskesi özelliğini kullanır. Gölgenin ya ya aydınlanmanın rengi, yönü gibi ön tanımlı değerleri değiştirerek farklı görünümler elde etmek mümkündür. Filtre özelliklerini incelediğimizde aydınlatma (highlight) ve gölge (shadow) için ayar seçenekleri bulunmaktadır.

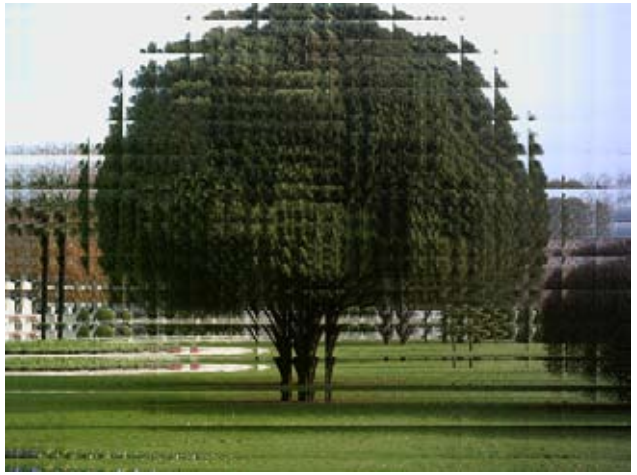


Aydınlatmanın boyutunu (Highlight X/Y offset), rengini (Highlight color), saydamlık miktarını (Highlight opacity) ve gölgenin rengini (Drop shadow color), saydamlık miktarını (Drop shadow opacity), bulanıklık çapını (Drop shadow blur radius), boyutunu (Drop shadow X/Y offset) ayarlar bölümündeki ilgili yerlerden değiştirebilirsiniz.

9. Apply Lens : Filtre uygulandığında sanki bir mercekten resme bakılıyormuş görünümü verir. Ön izleme özelliği ile, yapılan ayarları eş zamanlı olarak görebilirsiniz. Filtre ayarlarını incelersek;

• Keep original surroundings: Mercek seçili katmanın üstündeymiş gibi görünür.
• Set surroundings to background color: Araç kutusundan seçeceğiniz bir renk, aktif katmanda merceğin görüş alanı dışındaki bölüm için arka plan rengi olur.
• Lens refraction index: Merceğin kırma indisi 1 ile 100 değer aralığında seçilebilir.

10. Glass Tile: Filtre uygulandığında resim ya da seçili bölge cam parçalarından yapılmış bir mozaik görünümü alır. Ön izleme özelliği ile, yapılan ayarları eş zamanlı olarak görebilirsiniz. Filtre ayarlarını incelersek;



• Tile width: Döşemelerin genişliği (10-50 piksel)
• Tile length: Döşemelerin uzunluğu (10-50 piksel)

Ülgen Sarıkavak

Django: Sihirli Bir Şey

Bu sayıda, hakkında fazla söze gerek bıraktırmayan efsane uygulama geliştirme çatısı Django'yu öğrenmek için bir adım atıp, kurulumun nasıl yapıldığını, yeni bir projeye başlamayı ve yeni yaratılan bir projenin içeriğini düzenlemeyi öğreneceğiz.

Framework de Neyin Nesi?
Bir gün aklınıza güzel bir fikir geldi ve hemen kodlamaya başladınız. Başta çok büyük heves ve hızla kodlarken ilerleyen zamanlarda sıkılmaya başladınız ve projeyi proje yapan kısma gelemeden sıkıldınız. İşte framework (Türkçe'deki ismiyle "çerçeve"), tam da bunu engelleyen bir kavramdır. Frameworkler sizi bilumum angaryadan kurtarır ve yapılacak işin kendisine odaklanmanızı sağlar. Daha bilimsel bir tanımlamayla framework, projemizin ihtiyaç duyduğu altyapıdır ve işin güzel tarafı, birileri onu zaten yazmıştır, siz sadece projenizi kodlamakla ilgilenirsiniz.

Django?
Django kısaca; python tabanlı bir frameworktür. Az kodla çok iş çıkarmanızı sağlar. Daha fazla bilgi için bu adrese göz atabilirsiniz.

Kurulum
Django hakkında biraz okuduğunuzu düşünerek hemen ilk yapmanız gereken işleme geçiyorum: Kurulum.

Django;
- "sudo pisi it Django" diyerek ya da
- Paket Yönetisi'nden "Django" diye aratarak

yüklenebilir.

Tabii bundan önce Python kurulu olmalıdır. Ancak bir Pardus kullanıcısının Python kurmaya ihtiyacı yoktur. ;)

Veritabanı Hadisesi
Bir projeye başladıysak er ya da geç veritabanı kullanmak gerekecek. Bunun için gerekli paketler şunlar: MySQL için MySQLdb, PostgreSQL için psycopg, SQLite için pysqlite, Oracle için cx_Oracle.

Yeni başlayanlar için SQLite önerilir. Çünkü kendisi tek bir dosyadan ibarettir ve kullanıcı, parola gibi bilgiler gerektirmez. Güvenli olmadığı için ilerde tercihinizi değiştirmek istemeniz doğaldır. Bu noktada yapmanız gereken tek şey DATABASE_ENGINE satırını değiştirmektir, ki bu da Django'da karşılaştığımız güzel şeylerden biri.

Not: PostgreSQL ya da MySQL kullanıyorsak, bir veritabanının yaratılmış olması gerekir. Bu işi de "CREATE DATABASE database_name" komutu halleder. SQLite da ise böyle bir işleme gerek yoktur. İhtiyaç olduğunda veritabanı bunu kendiliğinden oluşturur. Bu da SQLite'ın başlangıç seviyesindekiler için ideal olmasının sebeplerinden biridir.

Veee... Başlıyoruz!
Django, projeye başlamanızı kolaylaştırmak için django-admin adlı bir araç sunmaktadır. Başlarken ilk komutumuz "django-admin.py startproject proje_adi"dır. [1] Bu şekliyle "proje_adi" adında bir projenin ilk dosyalarını oluşturur ki "proje_adi" kısmını değiştirerek içinde Türkçe karakter ve nokta (.), virgül (,), noktalı virgül (;) ve iki nokta (:) geçmeyen bir ada sahip bir proje -tabii ki varsayılan çalışma dizininde (varsayılan olarak /home) oluşturabilirsiniz.

Neler oluyor orada?
Bir şey yapıyorsak ne yaptığımızı tam anlamıyla bilmeliyiz. Bir proje yarattık, haliyle içinde dosyalar var, bunların ne işe yaradığını hemen öğrenmeliyiz.

Yeni yaratılan bir projede bulunan dosyalar şunlardır: [2]
• __init__.py: Uygulamanın Python paketi olduğunu gösterir. Paketin ilk çalıştırılan dosyasıdır.
• manage.py: Yeni uygulamalar yaratırken ya da komut verirken kullanılacak python betiğini içerir.
• urls.py: İstek yapılan adresin görünümle eşleştirir.
• settings.py: Yapılandırma ayarları

__init__.py

Veritabanı Ayarları

Bu ayarlar tahmin ettiğiniz üzere settings.py dosyası içindedir ve biz de şimdi settings.py dosyasını düzenleyeceğiz.

DATABASE_ENGINE: Bu ifade hangi veri tabanını kullanacağımızı belirtir ki bu satır sayesinde her veritabanı için katman yazmak zorunda kalmayız. Alabileceği değerler şunlardır: postgresql_psycopg2', 'postgresql', 'mysql', 'sqlite3' ve 'oracle'.

DATABASE_NAME: Veritabanının adını içeren ifadedir. SQLite kullanıyorsak veritabanı bir dosya şeklinde olmalıdır ve bu ifadenin değeri bu dosyanın tam yolunu içermelidir.

DATABASE_USERNAME: Veritabanı için kullanıcı adı. SQLite'da kullanılmaz.

DATABASE_PASSWORD: Daha önce belirtilen kullanıcıya ait veritabanı şifresi. SQLite'da kullanılmaz.

DATABASE_HOST: Veritabanının bulunduğu bilgisayarın konumunu belirtir. Eğer çalışılan bilgisayar ve veritabanı aynı bilgisayardaysa, başka bir deyişle localhostta çalışıyorsak bu değer boş bırakılmalıdır. SQLite için kullanılmaz.

Web Yayımcılığına Geçiyoruz

Bu yazıyı okuyan hemen herkesin bildiği gibi; bir web projesini yayınlamak için her şeyden önce bir "sunucu" gerekir. Kendisi dosyaları barındırır, "istemci"den gelen istekleri değerlendirir ve cevaplar. Burada önemli olan şudur; istekleri cevaplayan sunucu olduğundan sunucunun, yayımlanacak web sayfalarında kullanılan dili desteklemesi gerekir. Django ile yazılan bir projeyi yayımlamak için Python ve Django destekleyen bir sunucuya ihtiyacımız vardır. Bunu da Google bize ücretsiz olarak sunmaktadır.

Google Apps Engine

Kendisi az önce de söylediğim gibi Django uygulamalarımızı barındırabileceğimiz nadide bir Google servisidir. Kendisiyle ilgili ayrıntılı bilgiye bu adresten ulaşabilirsiniz.

G.A.E'de Django

G.A.E'de Django çalıştırmayı, anlaşılır olması açısından, adım adım anlatıyorum:

1. Google Apps Engine'e üye olun.
Kendisine üye olmak ya da giriş yapmak için bu adrese bakabilirsiniz. Orada ilgili adımlar gayet anlaşılır bir şekilde anlatılıyor.

2. Google Apps Engine SDK'yı kurun.
Bilgisayar ve sunucu arasındaki iletişimi sağlayacak yazılım budur. Kendisini, bu adreste bulabilirsiniz. İndirdikten sonra kullanabilmek için /home/kullanıcı klasörüne açmak gerekir.

3. Projeyle ilgisiz adda bir klasör yaratın.
Biraz sonra yapacağımız projenin adıyla bu klasörün adı kesinlikle aynı olmamalı. Nedenini henüz anlayamadım ama isimler aynı olunca 505 hatası oluşuyor.

4. Klasörün içine girin.
Buradan itibaren konsol kullanmak gerekiyor. Klasör yaratmak için "mkdir", klasöre girmek içinse "cd" komutlarını kullanabilirsiniz.

5. main.py oluşturun.
Main.py hakkında daha fazla bilgi için şu adrese bakabilirsiniz.

6. "project.settings" kısmını düzenleyin.
Bunu kendi kullanıcağınız proje ismine göre değiştirmeniz gerekir.

7. app.yaml oluştur.
App.yaml hakkında daha fazla bilgi için şu adrese bakabilirsiniz.

8. Proje adını ve sürümü düzenleyin.
Proje adı main.py içine yazılan ve birazdan kullanılacak olanla aynı olmak zorundadır. Sürüm numarası kısmıyla ilgili bilgiyse GAE kısmının başında verdiğim linkte mevcut.

9. Yeni proje başlatın. "django-admin.py startproject proje_adi"
Projenin daha önce kullandığımız isme sahip olması zorunludur.

10. GAEden aynı isme sahip bir uygulama oluşturun.
GAE'de sayfanın üst kısmındaki linkle ulaşılabilen uygulamalar sayfasından yeni bir uygulama oluşturulabilir.

11. appcfg.py update proje_adi
Bu adımla projeyi sunucuya yüklüyoruz. İlk kez yükleme yapılırken kullanıcı adı ve şifre soruyor, bir kez girdikten sonra oturum sonuna kadar bir daha sormayacaktır.

12 Ve en zevkli kısım: Test edin.
İnternette bir django hata sayfası görmek hoş olsa gerek.

13. Yeni kaynaklar bulun. :)

Notlar:
[1] django-admin.py dosyası içindeki diğer komutlar "django-admin.py help" ile öğrenilebilir. Komutlarla ilgili İngilizce açıklamalara da -örneğin- "django-admin.py help startproject" ile ulaşılabilir.

[2] http://tinyurl.com/65dq6t

It worked!
Congratulations on your first Django-powered page.

Of course, you haven't actually done any work yet. Here's what to do next:

- If you plan to use a database, edit the `DATABASE_*` settings in `ilk_proje/settings.py`.
- Start your first app by running `python ilk_proje/manage.py startapp [appname]`.

You're seeing this message because you have `DEBUG = True` in your Django settings file and you haven't configured any URLs. Get to work!

"Kitap ya da şiir yazamadığım için"

Pardus geliştiricileri camiasında en ilginç kişiliklerden biri olan Gürer Özen; bize, favorisi olan bilgisayar bilimcilerinden, nasıl programcı olduğundan ve robotu "İnci"den bahsetti...

Öncelikle bize kendinden bahseder misiniz?

Ben Gürer Özen, TÜBİTAK bünyesinde üç yıl Pardus geliştiricisi olarak çalıştım. Dağıtımın altyapı ve araçlarının geliştirilmesiyle uğraştım. Şu anda ticari olarak yazılım geliştiriyor, bir yandan da robotik üzerine çalışıyorum. Kullandığım yazılımların Pardus paketlerinin bakımını sürdürmekteyim, arada sırada da projeye çeşitli katkılar yapıyorum.

Bilgisayarlar ile ilk ne zaman, ne şekilde tanıştınız?

İlk kullandığım bilgisayar ortaokuldaki programlama kursunda gördüğüm Apple II idi. İlk sahip olduğum ve 1989 dan 2000 yılına kadar da inatla kullandığım bilgisayar ise Amiga.

Program yazmaya ne zaman, ne şekilde başladınız?

Aslında bilgisayarla, programlama (BASIC) öğrenerek tanışmıştım, ama kaynak bulamamaktan dolayı bir heves olarak kaldı. Amiga Dünyası, 64'ler gibi dergilerin -ki bilişim camiamıza katkılarını ne kadar övsek azdır- ve üniversite yıllarında gelen İnternet'in yardımıyla, çeşitli yazılımlar geliştirmeye başladım.

"Bir programlama dilini iyi çok bilmek, sizi çok iyi bir programcı yapmaz" sözüne katılıyor musunuz? Neden?

Dil yalnızca sentakstan ibaret değil. Aynı zamanda bir düşünme sistemi. Değişik diller değişik sistemler sunuyor. İyi bir programcının, dilin kendisini kullanmayacaksa bile, olabildiği kadar çok değişik dilin tasarım nedenlerini, çözüm kalıplarını, problemleri formüle etme biçimlerini bilmesi gerektiğini düşünüyorum.

Neden program yazıyorsunuz?

Kitap ya da şiir yazamadığım için.

Geliştiriciye kız veriyorlar mı?

Aile büyüklerine ne iş yaptığınızı açıklamak güç olabiliyor, ama veriyorlar.

Sizin Pardus projesine dahil olma hikayeniz nedir?

Bağımsız olarak çeşitli özgür yazılımlar geliştirmekteydim. Ekiple de Linux Şenlikleri sırasında tanışmış ve konuşmuştuk. Projeyle ilgili kafamda çok soru işareti vardı ve pek olumlu bakmıyordum doğrusu, ancak ekipteki bazı insanları

tanıyordum ve güvenim vardı. Projeye katılmamı teklif ettikleri süreçte, bu işin gerçekten mücadele gerektiren zor bir iş olduğunu ve yapılmasının bilişim camiamızda bir atılım sağlayabileceğini görüp kabul ettim. Bu sırada Gebze'nin ne kadar uzak bir yer olduğunu henüz bilmiyordum. :)

Çalışan CD'nin ismini size borçlu olduğumuzu duyduk. Bu isim nereden geliyor?

Çalışan CD'yi çıkarmak için gecelediğimiz günlerden birinde yapılan tartışmalardan. :) Alternatif olarak mesela "Canlı CD" önerilmişti. Çalışan, Kurulan, Sunan, Oynatan, Temizleyen vb gibi bir dizi özel amaçlı paket seçkisine isim vermeye de uygun olduğundan bu isimde karar kıldık.

Türkiye'de özgür yazılım camiasını, kullanıcı ve geliştirici diye ikiye bölsek; bu parçaları tarif etmenizi istesek ne derdiniz?

Çok büyük bir kullanıcı kitlesi var aslında. Cep telefonlarında, kullandıkları Internet servislerinde, el aletlerinde hep Linux çalışıyor. Büyük miktarda özgür yazılım da özgür olmayan sistemlerin içinde çeşitli işler yapıyor. Ancak kitle bunun farkında olmadığı için, diğer ürünlerde de özgür yazılım talep etmeye yönelik bir bilinci yok. Oysa özgür yazılımların tekelci firmaların belden aşağı saldırılarına karşı durabilmesi için kitlesel bir bilince ihtiyacımız var.

Geliştirici kitlesi ise o kadar küçük ki hepsini bir minibüsün içine sığdırabilirsiniz. Pardus ile bir şeyler geliştirmeye başlamış gençleri görmek biraz umut veriyor. Aslında çok yetenekli gençlerimiz var, ancak onlara yeterli kaynak sağlayamıyor ve rol modeli olarak bir şeyler üreten insanları değil, tüketen insanları sunuyoruz.

Yurtdışında özgür yazılım kullanımı bu kadar yaygınken ülkemizdeki durumu neye bağlıyorsunuz?

Karar verici konumdaki insanların vizyon eksikliğine, ve toplum olarak bu insanların performanslarını değerlendirmiyor oluşumuza.

Şu anda Robotik konusunda çalıştığınızı biliyoruz. Asimov'un robot yasaları hakkındaki görüşleriniz nelerdir? Kendi hazırladığınız alternatif bir robot yasası var ise öğrenmekten mutluluk duyarız. :)

Bu yasaları uygulamak insan için bile çok zor. Mesela robotun hareket ederken gürültü çıkarması etraftaki insanlara verilen bir zarar mıdır? Bunu nesnel olarak nasıl ölçebiliriz?

Yapay zeka çalışmaları ise henüz robotun "ben" kavramını tanıyabileceği aşamaya bile gelemedi.

Asimov'un 3 maddelik Robot Yasası:
(Ben Robot [I Robot] adlı eserinden)
1. Bir robot hiçbir şekilde insanoğluna zarar veremez veya pasif kalmak suretiyle zarar görmesine izin veremez.
2. Bir robot insanlar tarafından verilen emirlere 1. kural ile çelişmediği sürece itaat etmek zorundadır.
3. Bir robot 1. ve 2. kurallar ile çelişmediği sürece kendi varlığını korumak zorundadır.

O aşamaya vardığımızda ise zekanın kendi doğası olarak iyi karakterli olacağına, bu tür yapay limitlere ihtiyaç duymayacağımıza inanıyorum. Yine de her ihtimale karşın robotların üzerine bir acil kapatma düğmesi koymakta fayda var. :)

Bize biraz "İnci"yi tanıtır mısınız?

İnci, araştırma ve eğitim amacıyla geliştirilmekte olan, omni hareket yeteneğine sahip, Pardus 2008 üzerinde player-stage, opencv, sphinx gibi özgür yazılımlarla çalışan bir robot. İnci'nin web sitesinde bu robot ile ilgili daha fazla bilgi bulabilirsiniz.

CeBIT fuarında tanıttığınız "İnci" ile sohbet edenler olmuş :), sizce İnci'nin gideceği yer neresi? Bir gün robotların insanlardan daha zeki olacağına inanıyor musunuz?

Hedefimiz robotları insan hayatına sokmak. Edsger W. Dijkstra'nın "<<Makineler düşünebilir mi?>> sorusu, <<Denizaltılar yüzebilir mi?>> sorusu kadar anlamsızdır" diye bir lafı vardır :) Bence robotlar şu anda bile etrafımızdaki bazı insanlardan daha zekiler. :)

Gürer Özen, bir diğer Pardus geliştiricisi Ali Işıngör ile kovboyculuk oynarken

Robotik konusunda özgür yazılımların yeri ve geleceği hakkındaki düşünceleriniz nelerdir?

Carnegie Mellon Üniversitesi Robotik Bölümü'nün, DARPA Grand Challenge kazanmış, dünyanın en önde giden araştırma enstitülerinden biri olmasıyla, bir dolu özgür robotik ve görüntü/ses işleme yazılımı geliştirmiş olması arasında bir ilişki var bence.

İleride, firmaların kendi kapalı yazılımlarını geliştirmeye çalışıp, gelişmenin çok gerisinde kalmak yerine, özgür yazılım süreçlerine dâhil olup, akademiden gelen bu desteği ticarileştirecek bir model ile çalışacaklarını öngörüyorum.

Türkiye'de özgür yazılım firması kurmak nasıl bir deneyim?

Türkiye'de özgür yazılım firması yok. Sahipleri özgür yazılımı tercih etmekte olup, ayakta kalmak için hiç özgür olmayan işleri de yapmak durumunda kalan firmalar var yalnızca. :)

Ar-Ge yapan şirketlerin azlığı, CRM gibi birkaç iş uygulaması dışında yazılım geliştirme pazarını çok daraltmış durumda. Aslında çok sayıda firma özgür yazılımları kullanıyor ama geriye bir katkı döndürmüyor. Ekosistemde yalnızca sömürücü olarak yer alıyor.

Gürer Özen bilgisayar başında olmadığı zamanlarda ne yapar?

Öyle bir zaman bulabilsem düşüneceğim bunu :)

Dinlemeyi sevdiğiniz müzik türleri, şarkıcılar, şarkı sözü yazarları nelerdir / kimlerdir?

Çok uzun bir liste olur bu.

Güzel müzik dinlerim. Blues çalmaya çalışıyorum. Pardus kurmaya gittiğimiz bir kurumda tipimizden ötürü rock band zannedilmemiz dışında bir performansım olmadı.

Bize, gelmiş geçmiş bilgisayar bilimcileri arasından favoriniz olan üç kişiyi ve neden onları favoriniz olarak gördüğünüzü söyler misiniz?

Detaylara verdiği insanüstü önem ve alçakgönüllülüğünden dolayı Donald E. Knuth, zerafet ve yalınlığı bir programlama kavramı olarak ortaya koyduğu için Edsger W. Dijkstra, bir neslin dünyanın en yaratıcı bilgisayarıyla büyümesini sağladığı için Jay G. Miner.

Henüz yapamadığınız ama bulduğunuz ilk fırsatta gerçekleştirmeyi düşündüğünüz bir hayalinizden bahseder misiniz?

Yelkenliyle bir Ege gezisi.

Ceren Çalıcı
ceren.calici@gmail.com

Özgürce Müzik

Bir e-dükkân hayal edin; gruplara satışın yüzde 51'ini bıraksın, müşterilerini dava etmek yerine onlara "sadece ve sadece" güvensin!

Magnatune
www.magnatune.com

İnternet'i müzik dinlemek için kullanmanın ne kadar yorucu bir iş olduğunu herkes bilir. Yok "ek" indir, yok oraya tıkla, yok buraya... Bir de ses kalitesi problemi vardır ki, sormayın gitsin. Bu sorunları çözen bazı radyo istasyonları var tabi; ama bunlar da lisans sorunlarıyla, DRM şemaları ile yerleşmiş kayıt endüstrisiyle uğraşıyorlar.

Tüm bunları yıkan, hem sanatçıya hem de dinleyiciye oldukça başarılı hizmetler sunan bir site var: MAGNATUNE.

Dünyanın dört bir yanından bağımsız müzisyenlerle çalışan Magnatune, geliştiricisi John Buckman'ın "Neden anahtarı olan bir kayıt markası kurulamasın ki?" fikriyle ortaya çıkmış. "We are not evil (Biz şeytan değiliz.)" sloganı ve "Almadan önce deneyin!" felsefesiyle yola çıkan sitenin ve

John Buckman'ın aradığı tek şey ise müzik dinlemek isteyen kişiler.

Sitedeki şarkılar, "Klasik/ Elektronik/ Metal&Punk/ New Age/ Rock/ World" gibi kategoriler altında toplanmış. Site burada da size "Bir müzik tarzı keşfet!" diyor. Ayrıca sitedeki şarkıları satın almadan önce özgürce ve bedavaya dinleyebilirsiniz. Çünkü Magnatune açık kaynak kodlu bir yazılım. Yani paylaşılabilen, çoğaltmaya ve ticari olmayan kullanıma izin veren bir sistem.

Magnatune'de belirlediğiniz fiyatlarla sanatçıların albümlerini, Pardus içinde gelen Amarok yazılımını kullanarak ve yasal olarak yüksek kalitede indirme imkânınız var. PayPal ve kredi kartlarıyla ödeme yapıp albümleri yönlendirildiğiniz sayfadaki bağlantılar yardımıyla satın alabilirsiniz. Satın aldığınız her albüm gelirinin en az % 50'si müzisyenlere kalıyor. Diğer dükkânlarda bu oranın yüzde 2 ile 20 arasında dolaştığını tekrarlamaya sanırım gerek yok... Üstelik satış meblağının yüzde 5 kadarı, Amarok'un geliştirilme süreçlerine aktarılıyor. Magnatune üzerinden yapılan her alışveriş, Amarok'un daha da geliştirilmesini sağlıyor.

Magnatune'un kurucusu John Buckman

Magnatune kullanıcılarına doğrudan lisans satın alma desteği de sunuyor. Buna göre yaratacağınız bir projede bu müziklerden herhangi birini uygun bir ücret ödeyerek yasal olarak kullanabilirsiniz de. Bunu için herhangi bir albümün yanındaki "lisans" tuşuna basıp "Ne tür lisans?" sorusuna göre karşınıza gelen "Movie Use/ Radio Advertising/ Web Site/ CD Compliations" gibi başlıklardan birini seçerek ne kadar ücret ödeyeceğinizi öğrenebilir, ücreti öder ödemez de albümü indirebilirsiniz.

Magnatune'nün iki de sürprizi var. Birincisi; "Linux Journal"in iki deneme sürümüne Magnatune'den bedava ulaşabilirsiniz. 1994'ten beri yayımda olan "Linux Journal", Linux kullanıcılarına yenilikler ve ihtiyaç duydukları yazılımlar hakkında bilgi veren başarılı bir dergidir. İkinci sürpriz gelince; Magnatune size satın aldığınız albümü üç arkadaşınıza kopyalama imkânı tanıyor. Albümü satın aldıktan sonra verilen bağlantıları e-posta yolu ile üç arkadaşınıza gönderebiliyorsunuz.

Magnatune, işlemci üzerine yerleşerek tüm hareketleriniz izleyen DRM gibi korumaları kullanmıyor. Bu noktada sorabilirsiniz: "Eğer koruma yoksa, indirdiğim müzik parçalarını yüzlerce arkadaşıma dağıtmayacağımı nereden biliyor?" Magnatune bu soruya "Kullanıcılarımızın dürüst insanlar olduğuna güveniyoruz. Zaten öyle olmasaydınız alışverişinizi buradan yapmaz, bu satırları da hiç okumamış olurdunuz..." şeklinde samimi bir cevap veriyor.

Hızla büyüyen Magnatune'de şu sıralar 260 müzisyen ve 600 kadar albüm yer alıyor. Her geçen gün yeni müzisyenler ve albümlerle karşımıza çıkan site, sizi de "bir müzik tarzı keşfetmeye" çağırıyor.