

özgürlükiçin.com e-dergi

Stellarium

**Pardus RAM'i
Nasıl Kullanıyor?**

**İnternet Filtresi Olarak
OpenDNS**

Faik Uygur ile Röportaj

Bilim Eğlencelidir!

04-09. Haberler

09. Özgür Pençe

10-12. Pardus'ta İnternet Filtresi Olarak
OpenDNS Kullanmak

13-16. Gökyüzünde yanlışı gezen yıldızlar,
yeryüzünde sizin kadar yanlışı!

17-19. Pardus Altında Pic Programlama

20-23. KDE-Edu

24-26. R-Project

27-29. Pardus RAM'i Nasıl Kullanıyor?

30-35. Gimp Filtrelerini Tanıyalım – 5

36-39. Django'da Admin Paneli

40-44. Röportaj: Takma Adı "Hero"

45-48. Battle for Wesnoth

Bu sayının editörü:

Cihan Okyay

Bu sayıda katkıda bulunanlar:

Ahmet Hiçyılmaz, Akın Ömeroğlu,
Ali E. İmrek, Ali Işingör,
Aydın Gündüz, Ceren Çalıcı,
Deniz Silahçılar, Fahri Dönmez,
Fatma S. Çuhadar, Mustafa Yetiş,
Orhan Yılmaz Gültekin,
Seda Akay, Selim Ok, Şaban Kuş,
Talat Uyarer, Uğur Çetin,
Umut Pulat

Tasarım:

artistanbul (Pınar Eskikan)

Özgürlüğü 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 Özgürlüğü tarafından
hazırlanmaktadır.

Bilim Eğlencelidir!

Merhabalar!

Her ay dopdolu bir içerikle sunulan e-dergimizin editörlüğünü bu ay ben üstlendim. Bir özgür yazılım topluluğunun bu denli güzel işlere imza atması gerçekten biz topluluk üyelerinin gurur duymasına neden oluyor. Acaba bu güzel işlerin yaratılmasında ki etken nedir diye sorarım bazen kendime! Büyük ölçüde ikna olduğum cevap ise ; Linux çekirdeğinin yaratıcısı Linus Torvalds'ın Linus yasası olarak adlandırdığı üç temel etkenden sonuncusu yani; Eğlencedir! Evet doğru duydunuz biz bu işleri yaparken eğleniyoruz. Bu yüzden yapılan işler herkesi hayrete düşürecek kadar güzel oluyor :)

Bu ay dergi tamamımız "Pardus ve Bilim" oldu. Okuyucularımız Pardus altında bilimsel programlarla ne kadar kolayca işlerini halledebileceklerini öğrenecekler. Ayrıca geçen sayıda ki Django yazımımızın devamı geliyor. Oyun tanıtımımız her zaman olduğu gibi oyun severler için dergide yerini almış durumda. Sevgili Şaban Kuş, Gimp filtreleri yazı dizisinin 5. bölümüyle dergiye katkı yapan bir başka yazarımız.

Bilimsel programlar adı altında KDEedu, Pardus'un ram kullanımı, Stellarium, R-Project, PIC programlama gibi zevkle okuyup aynı zamanda birçok bilgi edinebileceğiniz yazılar bulunmaktadır.

Yine bir e-dergi çıkıyor ve biz eğlenerek bir güzel iş daha çıkarıyoruz. Katkı veren herkese teşekkürlerimi sunarım.

İyi okumalar...



Anadolu Parsı Bergama'da!

Her geçen gün haberlerini daha sık duymaya başladığımız, özgürleşen kamu kurumlarına bir yenisi daha ekleniyor. Bu seferki haberimiz, İzmir'e bağlı Bergama ilçesinden. Bergama Belediyesi kurum içinde yaklaşık 75 bilgisayara Pardus kurmaya karar verdi. Henüz başlangıç aşamasında olan projede şimdiye kadar 20 bilgisayarın Pardus'a geçişi tamamlandı.

Daha fazla bilgi almak için görüştüğümüz bilgi işlem sorumlusu Koray Özdemir bize Pardus'a geçiş sebeplerini şöyle açıklıyor:

"Öncelikle yüksek lisans giderleri ve başa çıkılamayan virüsler bu göç sürecinin asıl belirleyicisiydi. Ayrıca OpenOffice.org ve Mozilla Firefox gibi uygulamaların ihtiyaçlara yeterince karşılık verebiliyor olması, Pardus'un ön plana çıkardığı Türkçe dil desteği ve kullanıcıların hızla alışabildiği

KDE masaüstü ortamı, bu geçiş karar verilmesinde önemli bir rol oynadı. Proje tamamlandığında tahsilat, evrak kayıt, mâlî hizmetler servisleri, evlendirme memurluğu, beyaz masa, yazı işleri gibi neredeyse tüm belediye hizmetlerinde Pardus kullanılacak ve kurumun tasarrufu 60.000 YTL'yi bulacak."



Kurumun tümüyle Pardus'a geçişinin önünde ufak engeller de bulunuyor. Örneğin yalnızca Windows üzerinde çalışan harita ve mimari çizim programları sebebiyle imar, fen işleri, restorasyon servisi ve peyzaj memurluğu bilgisayarlarında geçiş tümüyle sağlanamıyor..

Mozilla Firefox Dört Yaşında!

Mozilla Firefox'un 1.0 sürümünün duyurulduğu günün üzerinden dört yıl geçti. 9 Kasım 2004'te çıkarılan sürüm ile İkinci Tarayıcı Savaşları'nı başlatan Mozilla Firefox, geçen dört yılda hızlı bir gelişim gösterdi ve tarayıcı pazarında kendine emin bir yer edinmeyi başardı. Şu anda Mozilla Firefox tarayıcı pastasının yüzde 20'sine sahip.



Yenilikçi, güvenli, esnek, web standartlarıyla uyumlu ve performanslı bir İnternet tarayıcısı olan Mozilla Firefox, her şeyden önce İnternet ortamının

tek bir satıcı/sağlayıcıdan sorulmasının önüne geçti. Kâr amacı gütmeyen bir organizasyon olan Mozilla Vakfı tarafından geliştirilen Firefox, İnternet'in büyüyebileceği, gelişebileceği, kullanıcıların ihtiyaçlarına göre seçimler yapabileceği çoğulcu bir ortam sağladı. Mozilla Firefox'un kullanıcı dostu özellikleri sayesinde, pek çok bilgisayar kullanıcısı da özgür yazılımlarla tanışmış oldu.

İyi ki doğdun Mozilla Firefox, yolun açık olsun!

Özgürlüğün'de 5.000'inci Üye

Özgürlüğün.com, önemli bir dönüm noktasını geride bıraktı. Özgürlüğün.com Forum bileşeninin üye sayısı 5.000'e ulaştı.

Yakın zamanda yayına giren Beyin bileşeni ile büyük ilgi çeken Özgürlüğün.com, durağanlıktan uzak, yenilenen ve devamlı gelişen bir görüntü çiziyor. Geçtiğimiz günlerde satışa başlayan E-Dükkan ile hepimizde büyük bir heyecan yaratan Özgürlüğün.com popülerliğini de günbegün artırıyor ve daha fazla ziyaretçi çekiyor.

5.000

Özgürlüğün.com, yayına başladığı ilk günden bu yana, Pardus kullanmaya yeni başlayanlardan Pardus ile ilgili pek çok konuda uzman olanlara kadar büyük bir topluluğun buluşma noktası haline geldi. Her ay çıkardığı e-dergi ile Pardus'a olan ilgiyi canlı tutan ve belgelendirme hususunda büyük katkılar sağlayan sitemiz, forumuyla, kullanıcıların sorunlarını dile getirdiği ve sorunlara çözüm bulduğu bir merkez olma özelliğini de koruyor.

Özgürlüğün.com Topluluğu olarak hepimize ilginizden dolayı çok teşekkür ederiz.

Motorola'dan Linux Tabanlı VE66

Motorola; WiFi, GPS, 5 megapiksel kamera, MP3 desteği bulunan MontaVista Linux temelli Moto VE66 model telefonunu duyurdu. VE66 Motorola'nın WebUI eklenti platformunu destekleyen ilk telefonu. Motorola, telefonun duyurulmasıyla birlikte "MotoDev Eklenti Geliştirici Yarışması"nın da startını verdi.

Motorola VE66, markanın çok güçlü olduğu Asya pazarının yanı sıra Avrupa, Ortadoğu ve Afrika (EMEA) pazarlarını da hedefliyor. MotoMAGX 7.4 destekli VE66; 256 MB ROM, 128 MB üzerine yazılabilir RAM, 32 GB dâhili MicroSD

Flash ve 110 MB kullanıcı Flash belleği içeriyor. 2,2 inçlik ekran, 240x320 çözünürlük ve 262 bin renk desteği sağlıyor.

Eklenti Geliştirme Yarışması

Motorola aynı zamanda VE66 ve gelecekte çıkacak olan eklenti destekli Linux/Java telefonları için eklenti geliştirmeyi sağlayan WebUI for MotoDev Studio programının beta sürümünü yayınladı. Motorola VE 66 ile aynı anda, geliştiricilerin WebUI platformunu kullanmalarını desteklemek için başlatılan



MotoDev Eklenti Yarışması duyurusunu da gerçekleştirdi.

MotoDev Studio for WebUI, Eclipse tabanlı dört MotoDev Studio platformundan bir tanesi ve Linux, Java ME ile UIQ sürümleri bulunuyor. Şirketin UIQ'i terk etme ve gelecekte Android platformu üzerine yoğunlaşma planı göz önüne alındığında, ilerleyen aylarda bu

platformlarla ilgili önemli değişiklikler söz konusu gibi görünüyor. Bununla birlikte eklentilerin platform bağımsız çalışması sebebiyle, bu eklentiler gelecekte çıkacak olan Android ve Windows Mobile tabanlı telefonlarda da çalışabilecek.

Eklenti geliştirme yarışması 27 Şubat 2009 tarihine kadar devam edecek. En iyi yerel içerik, en iyi eklenti ve en iyi API kullanımı kategorilerinde yapılacak seçmeler sonrasında ortalama puanı en çok olan eklentinin geliştiricisi, 25.000 dolarlık büyük ödülü kazanacak. Yarışmanın sonuçları 2009 baharında açıklanacak.

Kaynak: [LinuxDevices](#)

Norveç, OpenOffice.org'a Geçiyor

Norveç, kamu sektöründe özgür yazılıma geçişe kaynak aktaran en son ülkelerden biri oldu. Norveç'in Kamu Yönetimi ve Reform Bakanı Heidi Grande Røys'ın yaptığı açıklamaya göre, hükümet ulusal özgür yazılım kurumunda muhasebe, raporlama ve arşivleme alanlarında kullanılmak üzere OpenOffice.org'a geçiş için yaklaşık 2 milyon kron (285.000 ABD Doları) bütçe ayırdı. Norveç, hatırlanacağı üzere, bu yılın şubat ayında kamusal web sitelerinde Norveç halkının kullanımı için yayımlanacak dosyaların Open Document Format (ODF) biçimini kullanmasına karar vermişti.

285 bin dolarlık yatırım, Microsoft'un

ülkedeki pazar payını fazla sarsmamakla beraber, şirketin, özgür yazılım araçlarının sıkı rekabetini hissetmesini ve bu yazılımların gücünü farketmesini sağladı.

Norveç, Microsoft'un CEO'su Steve Ballmer'in geçtiğimiz eylül ayında öğrencilere Microsoft'un geliştirme araçlarını ücretsiz dağıtmayı teklif ettiği ülkelerin arasında yer alıyordu. Ballmer bu amaçla Norveç başbakanı ve eğitim bakanıyla bir araya gelmiş, ülkede başlatılmaya çalışılan özgür yazılım programına katılarak, öğrencilere Microsoft'un geliştirici araçlarını ve bir Windows lisansını ücretsiz verebileceklerini söylemişti.

Ülkede Microsoft'un bu teklifine karşı tepkiler artarken, hükümet bu hareketiyle Ballmer'in planını kabul etmeye hevesli olmadığını göstermiş oldu. San Francisco Chronicle'ın haberine göre Røys, OpenOffice.org'a göç ile ilgili şunları söyledi:

"Bu kararlar ofis yazılımları pazarında yer alan rekabeti arttırmak istiyoruz. OpenOffice.org bu alanda özgür olmayan programlara göre iyi bir alternatif.

Ayırdığımız bu bütçe ile kullandığımız özel yazılımlarla OpenOffice.org'un uyumluluğu arttırmayı ve en yüksek verimi almayı planlıyoruz."

Avrupa ve İskandinav ülkelerinde gittikçe artan, kamu kurumlarında özgür yazılıma geçişin ülkemizde de artması dileği ile...



StarOffice Nereye Koşuyor?

StarOffice 9 bana Graham Chapman'ın klasik Monty Python'unu hatırlattı. Başlarda Microsoft Office'e ciddi bir rakip olarak yansıtılsa da, şimdilerde Sun Microsystems tarafından desteklenen ve aynı altyapıya sahip OpenOffice.org ile yarışmakta. StarOffice 9 sürümüne dek, her iki ofis paketi arasındaki fark, her bir sürümle daha da azaldı.

Pazar payı küçük olmasına rağmen, StarOffice kendini Microsoft Office'in en önemli rakibi ve ekonomik (60 dolarlık fiyatı, MS Office ailesiyle karşılaştırıldığında ucuz) fiyatı ile konumlandırıyor. StarOffice'in pazarlama stratejisi, StarOffice'in Microsoft Office gibi ribbonlara geçmeyip geleneksel menu ve araç çubuğunu kullanmasının avantajını da öne çıkarmaya çalışıyor. Ürünün tanıtım sayfasında "Yeni her zaman iyi midir?" sorusunu sorarken, ribbonlara dikkat çekerek, "Bu hiç Windows uygulaması gibi duruyor mu?" diyor.



Sun Microsystems, aynı zamanda StarOffice ve OpenOffice.org'un arasındaki farkı da belirginleştirmeye çalışıyor. Sun, OpenOffice.org'dan farklı olarak, StarOffice'in olası patent ihlallerine karşı güvence, kurulum ve destek sağladığının altını çiziyor. Bunu yaparken, Sun'ın uzun bir süredir açık bir şekilde OpenOffice.org'a destek verdiğini unutmuyor.

Bu şekil bir kavgaya kaçınılmaz, çünkü StarOffice eski sürümlerinde birçok avantaja sahip olmasına rağmen bu özelliklerin çoğunu OpenOffice.org ile paylaşıyordu. Dahası, OpenOffice.org'un bir ay erken piyasaya sürülmesi, StarOffice'in birçok gelişmiş özelliğinin eski gibi görünmesine sebep oldu.

Gerçek şu ki, OpenOffice.org'un GNU LGPL sözleşmesiyle piyasaya sürülmesi, StarOffice'in cömert ama sahipli lisansını gölgede bıraktı. Aynı imkân ve özellikler ücretsiz ve sınırsız bir şekilde

OpenOffice.org 3.0 sürümünde bulunduğu için artık kimse StarOffice'i tercih etmiyor.

Paketlemede farklılıklar

Eskiden Sun bu sorunları StarOffice'i ekstralarla paketleyerek çözmeye çalışıyordu fakat zamanla onlar da azaldı. Örneğin altı yıl önce, StarOffice 7 limitsiz 60 günlük kurulum desteğiyle piyasaya sürülürken,

StarOffice 9 sürümü 60 gün içinde sadece 3 telefon desteği seçeneğiyle sunuluyor.

Aynı şekilde, StarOffice 7'nin kılavuzu 482 sayfa iken, StarOffice 9'da bu kılavuz sadece 88 sayfalık bir PDF. Dahası Arial Narrow, Garamond ve Broadway gibi StarOffice ile paketlenen bazı özel fontlar da çıkarılmış. Geri kalanlar ise sadece StarOffice'in geleneksel kullanışlı ama çok da şart olmayan programları... Bu tür programların ne kadar süre ile kullanılacağı elbette merak konusu. Bunun yanı sıra isterseniz [Open Clip Art Library](#) 'den ücretsiz clip art indirebilirsiniz.

Sun'ın son çabası CD'ye MySQL, NetBeans, Mozilla'nın Thunderbird e-posta okuyucusu ve Lightning takvim uygulamasını eklemek oldu. Mozilla uygulamalarının StarOffice paketine eklenmesi ciddi eleştirilerin kaynağı olmadı da değil; OpenOffice.org ve StarOffice ürünleri Microsoft ürünlerinin aksine, web araçlarıyla güçlü bir bütünleşme sağlamıyor. Gerisini zaten biliyorsunuz, tüm bu uygulamalar özgür ve ücretsiz olduğundan, İnternet'ten indirebiliyorsunuz. Üstelik StarOffice 9 kurulumu, bu yazılımlar için herhangi bir kurulum avantajı da sağlamıyor!

Hedef pazar

Sun'ın StarOffice ile yaşadığı problemlerin en iyi göstergesi, fiyattaki değişiklikti. Altı yıl önce StarOffice 7 sürümü 80 dolara ya da 150 kullanıcı bir şirket için lisans başına 50 dolara satılıyordu. Bugün ise StarOffice 9 sürümü 60 dolar. Şirket kullanıcılarına ise kullanıcı sayısına göre 25-90 dolar arasında

bir fiyata satılıyor.

Fiyat değişikliği şu iki şeyi gösteriyor: Öncelikle, 60 dolarlık lisans ücreti, sahipli bir ofis yazılımına -örneğin MS Office - kıyasla ciddi bir fiyat avantajı taşımasına rağmen, Sun'ın rekabet için fiyatını daha da düşürmesi gerekiyor. İkincisi Sun, StarOffice için şirket kullanıcıları esas pazar alanı olarak görüp onlara odaklanmış durumda...

Microsoft, StarOffice'in pazar alanında esas rakibi olarak kalmasına rağmen, Sun'ın yaptığı hiçbir değişiklik Microsoft'un yeni özellikleriyle rekabet etmeye yönelik değil. StarOffice'in paketlemede yanında verdiği ek kurulumlar, bunları nereden yapacağını "bilmeyen" bireysel kullanıcı için de hiç cazip değil.

Şirket kullanıcıları kendileri indirebilecekleri eklentilerle uğraşmak yerine onları kurulu almayı tercih eder. Kısacası, StarOffice'in yaptığı açık kaynağı kullanarak, geleneksel bir yazılım paketi oluşturmuş taklidi yapmak. Şirket kullanıcısı belki bu taklide kanar, fakat özgür yazılımı bilen biri için asla o paraya değmez.

Bunların ışığında, StarOffice 9 genel olarak özgür yazılımın ve bir parça da OpenOffice.org'un başarısına bir kanıt olmuş. Sun OpenOffice.org'un etrafında tam olarak başarılı bir topluluk kurmayı başaramamış, fakat çabaları StarOffice'i olduğundan daha az çekici yapmış.

Kaynak: [Linux.com](#)

Bir Yol Hikâyesi: Bilişim '08

Her yıl TBD tarafından gerçekleştirilen ve bu yıl "Yakınsama" temasını işleyen Bilişim '08 'in ikinci gününde "Açık Kaynak ve Dokümanlar; Türkiye İçin Bir Gelecek mi?" konulu oturumun çok büyük bir kısmı Türkiye'nin en büyük açık kaynak kodlu projesi olan Pardus'a ayrılmıştı. Pardus proje yöneticisi Erkan Tekman'ın yaptığı sunuma ve bu sunumda duyurusu yapılan önemli konulara geçmeden önce biraz da yol hikâyemizden bahsedelim.

Ankara'ya Fatih Ekspresi ile yapılan keyifli seyahate Özgürlükçü'n'den Ali Işingör, Akın Ömeroğlu ve Cihan Okyay, Uygun Teknoloji'den Hakan ve Volkan Uygun kardeşler, Görkem Çetin ve Erkan Tekman katıldı. Yol boyunca yemekli vagonda yapılan sohbette, Türkiye ve dünyada açık kaynak kodlu projeler ve gelecekleri hakkında uzun uzun konuşuldu..

Sabahın ilk saatlerinde Ankara'ya varılmasının ardından yapılan kahvaltıyı, etkinlik alanına hareket ve sunumun son hazırlıkları takip etti. Hızla geçen birkaç saatten sonra saatler 14:00'ı gösterdiğinde Bilişim '08'in 3. salonu tamamen dolmuş ve sahnede Erkan Tekman "Pardus, 2003-2008 ve Geleceğe Bakış" başlıklı sunumuna başlamıştı.

Erkan Tekman, daha konuşmasının başında açık kaynak ve dokümanların ülkemiz için bir gelecek olduğunu biraz da esprili bir şekilde dile getirdikten sonra Pardus'un geçtiğimiz beş yılına dair bir özet çıkardı. Projenin hareket noktalarını, kendine belirlediği vizyonu ve misyonu anlatan Erkan Tekman, 2008-2011 yılları arasında da Pardus'un hedeflerinin neler olabileceğine dair ipuçları verdi. Pardus'un gelecek üç yıl için temel hedefleri ise ülkemizde daha fazla pazar payı, dünyada diğer Linux dağıtımları ile rekabet edebilecek ürünler, iş ortakları ile sürdürülebilir ilişkiler, yeni ürünler ortaya koyup projenin çevresindeki geliştirici camiasını büyütme şeklinde özetlenebilir. 2009 sürümü için nisan ayının olası tarih olarak belirlendiği bu bölümün belki de en önemli haberi, Pardus 2010'un bizleri fazla bekletmeden 2010 yılının başlarında kullanıcılarıyla buluşacak olmasıydı!

Sunumun devamında Pardus'un kurumsal müşterisi olan Milli Savunma Bakanlığı'nı temsilen konuşmak için gelen Binbaşı Savaş Cengiz de sahneye çıkarak, MSB'nin neden Pardus kullanmayı istediğini, projeden neler beklediklerini ve Pardus kullanmaya başladıkları süreçte bu beklentilerinin ne kadar

karşılandığını dile getirdi. Planlı bir e-Devlet projesi olan MSB Bilgi Sistemi Projesi başlangıç aşamasında 600 birimde 6.500 kişi tarafından kullanılıyor. Kriptolu IP bağlantıları üstünde terminal sunucu – ince istemci mantığı ile çalışan sistemde web tabanlı bir yazılım kullanılıyor.

Bu güzel sunumu, Pardus'un yeni çözüm ortakları Portakal Teknoloji ve Uygun Teknoloji'nin Erkan Tekman'ın soruları ile yürüttüğü Pardus Göç Ortağı sunumu ile Pardus Ön Yüklü Sistemler ve Pardus Eğitim Merkezleri sunumları izledi. Bu heyecan verici sunumu ve Pardus'un yeni çözüm ortaklarını biraz daha yakından tanıyalım.

Pardus Göç Ortağı:

Kurumların Pardus'a geçişlerinde kendilerine bu hizmeti profesyonel olarak sunacak olan Pardus Göç Ortağı, küçük işletmelerin ve KOBİ'lerin bu yöndeki taleplerini karşılamak için hayata geçirilen bir proje. Pardus'un ilk göç ortakları

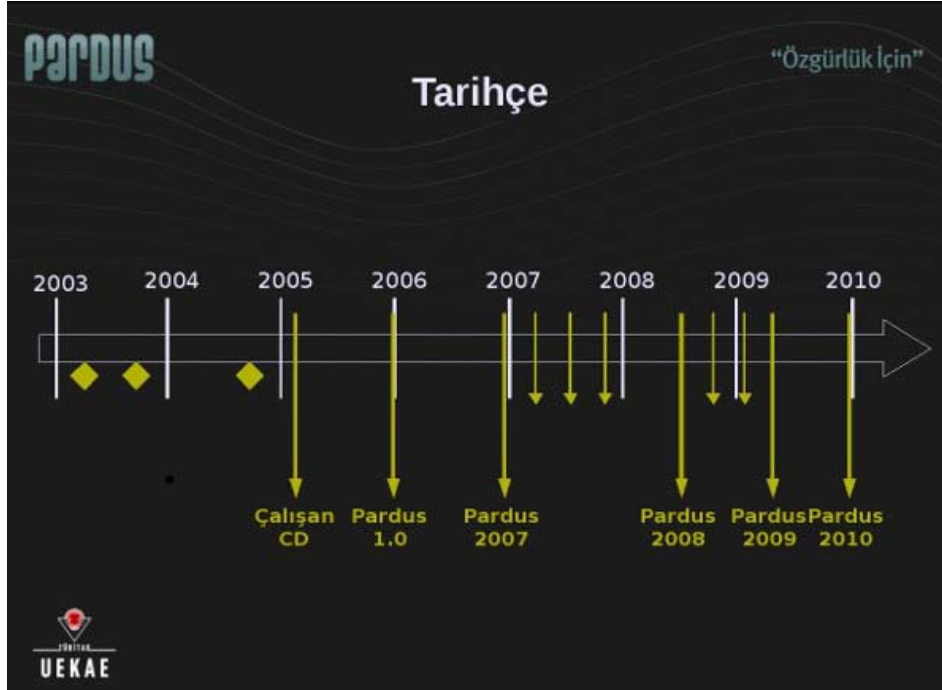


ise merkezi Ankara'da bulunan Portakal Teknoloji ile merkezi İstanbul'da bulunan Uygun Teknoloji oldu. Bugünden itibaren bu kurumlardan profesyonel olarak göç desteğini Pardus onayı ve güvencesiyle alabilirsiniz.

Erkan Tekman'ın açıklamalarına göre büyük kurumsal müşteriler dışındaki tüm göç süreçleri artık Pardus Göç Ortakları üzerinden yürümeye başlayacak.

Pardus Ön Yüklü Sistemler:

Erkan Tekman'ın sunumu ile gerçekleşen bu başlıkta, satışına bu yıl başlanan ve bizim de CeBIT 2008'de test etme şansını yakaladığımız Escort markalı Pardus ön yüklü sistemlerin hikâyesi, bu tip bir kanalın hem projeye hem de donanım üreticisine kazandırdıkları üstünde duruldu. Son zamanlarda çok popüler olan "netbook" türü bilgisayarlara ilişkin önemli açıklamalar yapan Erkan Tekman, bu tip bilgisayarlara Pardus'un rahatlıkla kurulup kullanılabilirliğini fakat Pardus'un bu pazara ciddi bir şekilde girmesinin ancak bu bilgisayarlara için özelleşmiş bir Pardus sürümü ile olabileceğini ve bu projenin yol haritaları dâhilinde olduğunu



söyledi. Tekman, piyasanın büyük oyuncularını ile de Pardus ön yüklü sistemler ile ilgili olarak görüşüklerini söyleyerek devam etti.



Pardus Eğitim Merkezleri:

Erkan Tekman'ın Pardus ile ilgili yaptığı önemli açıklamalardan bir diğeri de TÜBİTAK UEKAE sertifikasyonlu Pardus Eğitim Merkezleri hakkındaydı. Gerek bireysel kullanıcılardan gerekse kurumsal kullanıcılardan gelen sertifikalı eğitim isteklerini değerlendiren proje, bu eğitimlerin verilmesi işlerini de kanallarında bulunan çözüm ortakları ile çözmek amacıyla harekete geçti.

Şu an için üç daldan başlatılacak olan Pardus Eğitimleri, toplamda yedi farklı başlıkta planlanıyor. Yakın zamanda başlatılacak olan ilk üç dal ise şöyle:

- Pardus Destek Elemanı (PDE)
- Pardus Destek Uzmanı (PDU)
- Pardus Kullanıcı Eğitmeni (PKE)

Müfredatı hazırlanmak üzere olan bu eğitimleri yakın zamanda mevcut bilişim kurslarından edinebilir hale geleceksiniz.

Açık standartlar

Erkan Tekman'ın sunumunu izleyen sunumda Uşak Milletvekili Osman Coşkunoglu "Açık Kaynak Ülke Deneyimleri ve Türkiye" başlıklı konuşmasında Türkiye'nin açık kaynağa geçmek için neler yapması gerektiğini, yurtdışındaki örneklerden ve Güney Afrika'da düzenlenen Açık Standartlar toplantısından yola çıkarak izleyicilere aktardı.

Takip eden sunumda ise Sun Microsystems'de topluluktan sorumlu başkan yardımcısı olarak görev yapan Kaj Arnö sahneye çıktı. Özgürlükçin.com olarak yakında üyesi olacağımız ODF Birliği'nden gelen Marino Marchich ise açık dokümanlar ile ilgili bilgileri ODF üstünden anlatarak, ODF'nin üstün yanlarını ve neden bu konuda bir başka standarda ihtiyaç olmadığını aktardı. Açık kaynak ve açık standartlar konusunda son sunum, Oracle'dan Özgür Yüksel tarafından yapıldı.

Yoğun geçen bir günün ardından İstanbul'a yapılan tren yolculuğu ile güzel bir etkinliği geride bırakmış olduk. Bize katılan ve destek olan herkese teşekkürler.

Özgür Yazılım Nasıl Pazarlanır?

Özgür yazılım geliştiriyor ama nasıl para kazanacağınızı bilmiyor musunuz?

Özgür yazılımı geliştiriyor, iş modeliniz de hazır ama işin topluluk sürecini nasıl yöneteceğiniz konusunda soru işaretleri mi taşıyorsunuz?

Ya da şöyle soralım: Özgür yazılım nasıl pazarlanır?

Bu soruların cevabını bizler de merak ediyoruz... Özgür yazılım dünyası ve bu dünyanın pazarı hızlı bir ivmeyle büyüyor. Tahminlere göre pazarın hacmi önümüzdeki dört yılın sonunda iki katına çıkacak. Sadece yazılım ihtiyacı olan kurumlar tarafından değil, içinde bulunduğumuz kriz döneminde yazılım üreten şirketler tarafından da özgür yazılımın olanak ve süreçleri dikkatle irdeleniyor.

Özgür yazılım iş modelinin geçerliliğini ispat ettiği bir dünyada, özgür yazılım geliştiricilerinin iş modellerinin çalışması için artık daha dikkatli planlar yapması ve stratejiler geliştirmesi gerekiyor. Program için sadece bir indirme linki koymak, günümüz dünyasında artık iş modelinin çalışması için yetmiyor ve geliştiricilerin yazılımları ile

uğraşırken, bilinen pazarlama yöntemlerini topluluk yönetimiyle de birleştirip ciddi bir stratejinin içine girmesi gerekiyor.

Sandro Groganz, verdiği seminerde bu stratejinin gelişiminde nelere dikkat edilmesi gerektiğini, müşterilerin bir özgür yazılım projesine katkı veren insanlara nasıl dönüştürüleceğini örnekleriyle birlikte anlatacak ve özgür yazılımın pazarlamaya gereksinim duyup duymadığı sorusuna da cevap aradı.

TÜBİTAK UEKAE ve IBM-Bilgi CAS işbirliği ile yapılan seminer, 27 Kasım 2008 Perşembe günü saat 13:00'da Bilgi Üniversitesi Dolapdere Kampüsü'nde gerçekleşti.

Özgür yazılım pazarlaması ve topluluk süreçleri ile ilgili bir danışmanlık firmasına sahip olan Sandro Groganz, ezPublish adlı açık kaynak kodlu içerik yönetim sisteminin yaratıcısı ve bir PHP geliştiricisi. LAMP programlama ile ilgili kitapların hem yazarı hem de danışmanı olan Groganz ile ilgili daha fazla bilgiyi blogunda bulabilirsiniz.



Pardus'ta internet filtresi olarak OpenDNS kullanmak

Pardus'ta eksikliği hissedilen uygulamalardan biri olan İnternet filtresi için bir çözüm olarak OpenDNS kullanmayı deneyebilirsiniz.

Pardus'u ailecek kullananların eksikliğini en çok hissettikleri konu herhalde İnternet filtresinin olmaması. Bu konu kullanıcı sayısı arttıkça forumlarda ve e-posta listelerinde giderek daha çok gündeme gelmeye başlıyor.

Bu eksikliğin şimdiye kadar giderilememiş olmasının nedeni herhalde Tasma, Güvenlik Duvarı, ÇOMAR, Ağ Yöneticisi gibi pek çok temel Pardus projesini kapsayan bütünsel bir çalışma gerektirmesi ve belki de squid+dansguardian

gibi küçük sayılmayacak paketler ile tüm bu bileşenlerin uyum içinde çalışmasının gerekliliği.

Şimdilik böyle kapsamlı bir çalışma Pardus'da bulunmuyor, bu nedenle kullanıcılara ve geliştiricilere tarayıcı eklentilerinden daha güven verici, kurulumu, uygulaması ve yönetimi kolay bir çözüm olarak OpenDNS'i öneriyorum.

Bilmeyenler için: OpenDNS servisi çeşitli filtreler uygulayabileceğiniz özelleştirilebilir bir DNS sunucu servsidir. DNS sunucuları ise internet sitelerinin IP adreslerinin sorgulandığı servislerdir. Programlar IP adresini öğrenmeden internette hiçbir siteye ulaşamaz.

OpenDNS servisini özelleştirerek kullanabilmek için siteye üye olmanız ve OpenDNS'in modeminizin aldığı IP adresini bilmesi gerekir.

Üyelik için kullanıcı adı, şifre ve e-postanızı girip, posta kutunuza gelen etkinleştirme mesajıyla üye olabiliyorsunuz. Daha sonra siteden giriş yaparak kendinize bir ağ (network) tanımlaması yapmanız gerekiyor. Uygulayacağınız güvenlik düzeyini ve filtreleri de tespit ettikten sonra Pardus'unuzun OpenDNS'i kullanmasını sağlamanız lazım.

Bunun için en iyi yöntem modeminizin DNS adresini değiştirmek ancak Pardus'un DNS ayarlarını da değiştirebilirsiniz. Bunun için önce bağlantı yaptığınız profildeki isim sunucuları adresini "öntanımlı" yapmalısınız. Sonra Ağ Yöneticisi'ndeki isim sunucu adreslerini silerek OpenDNS'in adreslerini ekleyin: 208.67.222.222 ve 208.67.220.220.

Son olarak, OpenDNS'in sizin ayarlarınızı uygulayabilmesi için DNS sorgulamalarının sizin ağınızdan geldiğini anlamasını sağlamak gerekiyor. Bunun en kesin yolu İnternet Servis Sağlayıcınızdan (ISS) sabit IP talep etmek ve bu adresi OpenDNS'in ağ ayarlarında kaydetmek. Ancak çoğu kullanıcı gibi bunun yerine her bağlantıda değişen ip adresinizi OpenDNS'e bildiren küçük bir uygulama kullanabilirsiniz. OpenDNS bunun için ddclient'i öneriyor. Bu uygulamanın kurulumu çok basittir.

Yetkili kullanıcı ile konsolu açın ve şu komutları çalıştırın;

```
pisi it subversion
svn co https://ddclient.svn.sourceforge.net/svnroot/ddclient/trunk ddclient
cd ddclient
cp ddclient /usr/sbin
mkdir /etc/ddclient
mkdir /var/cache/ddclient
cp *.conf /etc/ddclient/ddclient.conf
```

Kurulum bu kadar. Ayarlamak için yetkili kullanıcı ile /etc/ddclient/ddclient.conf dosyasını açın (Pardus > Çalıştır > kdesu kwrite /etc/ddclient/ddclient.conf yolunu takip edebilirsiniz) ve dosyanın en sonuna aşağıdaki paragrafı yapıştırıp xx yerlerini kendinize göre değiştirip kaydedin.

```
##
## OpenDNS.com account-configuration
##
use=web, web=whatismyip.org
server=updates.opendns.com
protocol=dyndns2
login=xxOpenDNS_Kullanıcı_adınız
password=xxOpenDNS_Şifreniz
xxOpenDNS'de_tanımladığınız_Ağ_adınız_(benim_örneğimde:"ev")
```


Artık servis hazır ancak açılıştaki çalıştırılması için yine yetkili kullanıcı ile açacağınız /etc/conf.d/local.start (kdesu kwrite /etc/conf.d/local.start) dosyasının sonuna aşağıdaki satırı yapıştırıp kaydedin. Böylece her 300 saniyede bir OpenDNS'de tanımladığınız ağın ip adresi ayarlanacak.

```
/usr/sbin/ddclient -daemon 300 -syslog
```

Şimdi bilgisayarınızı ve modeminizi tekrar başlatın ve denemek için engellediğiniz içerikleri açmaya çalışın.

OpenDNS sonuçta DNS tabanlı bir filtreleme olduğundan aşılması zor değil ancak yine de küçük çocuğunuz ya da teknik ağ konularına pek bulaşmamış kişiler için ciddi bir çözüm. Önlem almak için proxy sitelerini de mutlaka engellemelisiniz. Ayrıca yönetici parolasını bilen kullanıcılar DNS adresini değiştirerek filtreyi atlatacağı ve İnterneti bir firewall üzerinden kullanıyorsanız ve firewall sizin DNS isteklerinizi kendi öntanımlı DNS adresine yönlendiriyorsa bir işe yaramayacaktır. Servisin kötü bir tarafı ise OpenDNS sitesinden yaptığınız değişikliklerin geçerli olması için 5-10 dakika beklemeniz gerekiyor.

Yazının geri kalanı Pardus geliştiricilerinin okuması için olsun:
Bu ddclient uygulaması basit bir perl betiği ve bir conf dosyasından oluşuyor, yani pisilemesi çok kolay. Ancak bunun ayarları için Tasma'ya bir arayüz ve ÇOMAR için basit bir servis betiği şart. Belki Ağ Yöneticisi'nde DNS adresleri için bir ekleme yapılabilir.

Uzun lafın kısıası bu pratik İnternet filtresi yöntemini şimdilik bir çözüm olarak sunmak, hiç çözüm sunmamaktan iyidir diye düşünüyorum.

İyi çalışmalar dilerim.

OpenDNS Dashboard > Settings > Advanced Settings - Mozilla Firefox

Doşya Düzen Görünüm Geçmiş Yer İmleri Araçlar Yardım

https://www.opendns.com/dashboard/settings/678974/advanced

En çok ziyaret etti... TURENG GSİM Gmail PCLF LG PLOF ÖİF

Listen to Free Online Meta... OpenDNS Dashboard > Se... SourceForge.net: ddclient ... OpenDNS Guide | Blocked ...

Manage Settings for: [redacted] '32 (ev)

Content Filtering

Customization

Advanced Settings

Support Articles

- Why a .cm typo might not correct to .com
- OpenDNS works with DNSBLs and URIBLs
- VPNs and OpenDNS - use Typo Exceptions
- Accessing computers on a private network by name
- What is a dynamic IP address?
- OpenDNS and dynamic DNS aliases
- Multiple dynamic IP networks allowed in a single OpenDNS account
- Client software for updating a dynamic IP in an OpenDNS network
- Dynamic IP updates and security (SSL)
- How to manually update a dynamic IP address network

Dynamic IP Update

☒ **Enable dynamic IP update**

By turning this on, you will be able to update your IP via a dynamic DNS update client. [Read more](#) about using OpenDNS with a dynamic IP.

Stats and Logs

☒ **Enable stats and logs**

Enabling this feature provides you with statistics and charts that help you get insight into the DNS traffic on your network. Rest assured that this data is logged for your benefit; we'll never sell your DNS data to anyone.

Purge DNS data

This button simply deletes all the DNS data we have for this network up to this point in time. Think of it as a way of resetting your stats to zero.

[Purge my data!](#)

Domain Typos

☒ **Enable typo correction**

Fixes common typos (like typing google.cmo instead of google.com) on the fly.

Exceptions for VPN users

0 exception(s) added ([Manage](#))

☒ **Enable filtering of .cm wildcard**

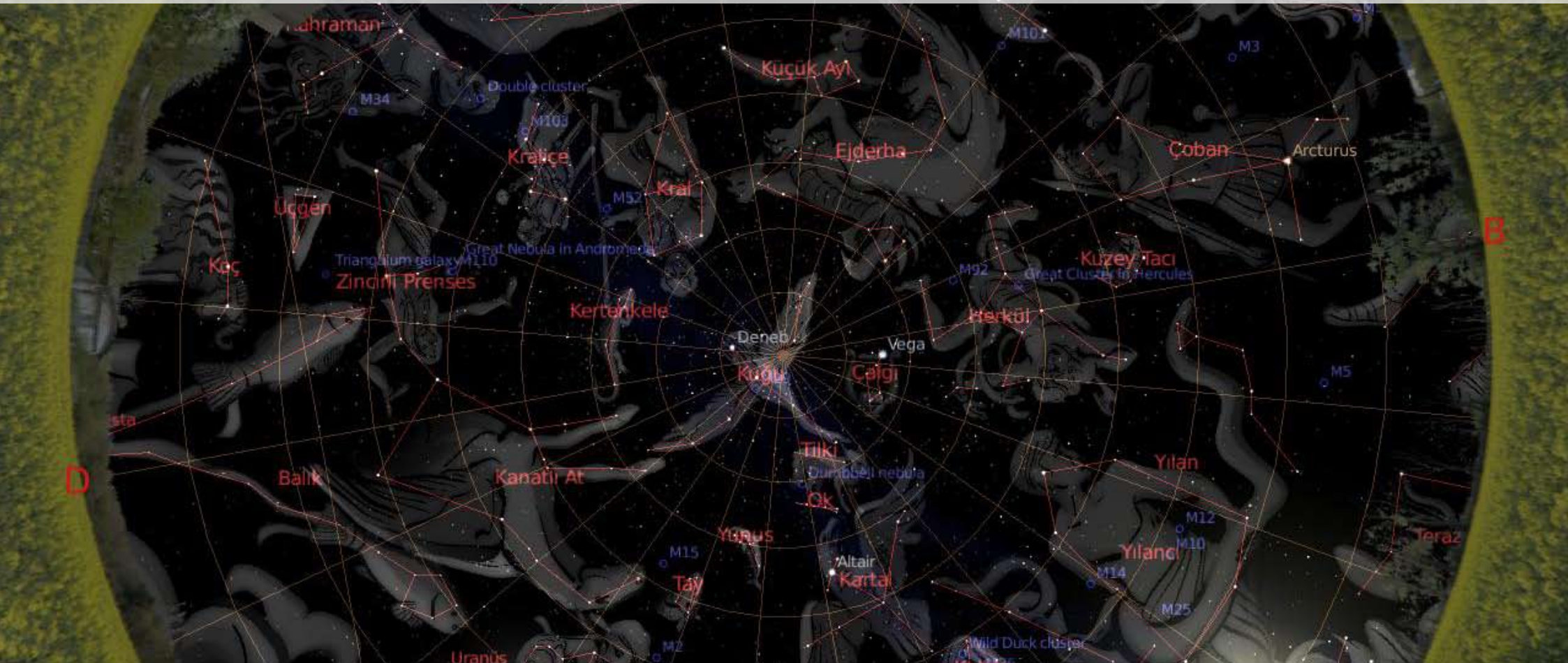
Bul: linu

Öncekini bul Sonrakini bul Vurgula Eşleşen kelimeler

Tamam

www.opendns.com

Gökyüzünde yanlışı gezen yıldızlar,
yeryüzünde sizin kadar yanlışı!



Stellarium ile 600.000 yıldızı ve gökcismini gerçek zamanlı olarak masaüstünüze taşıyabilirsiniz.

gökyüzünde yalnız gezen yıldızlar,
yeryüzünde sizin kadar yalnızım,
bir haykırsam belki duyulur sesim,
ben yalnızım, ben yalnızım,
yalnızım...

Bir varmış, bir yokmuş...

Hikâye bu ya, şu an yanlış bir şekilde, bu yazıyı yazdığım Cihangir semtinde bir yerlerde gökyüzüne bakan; güneşin, ayın, gezegenlerin, yıldızların, meteorların sırrını bulmaya çalışan bir yalnız adam ve rasathanesi varmış....

Sene 1570'ler olsa gerek, Osmanlı tarihindeki bu tarihi rasathanenin sakini, Takiyüddin ibni Manif adında bir astronomdur... Takiyüddin, zamanının çok ötesinde gözlemler yapmasıyla tanınıyor. Sadece modern astronominin değil, trigonometri biliminin de temellerini atmış. Ondalık kesirler, logaritma tabloları,

yüksek kırılma indisli mercekler gibi okul yıllarından aşına olduğumuz pek çok kavramı, aslında Takiyüddin'e borçluyuz...

Her neyse...

Takiyüddin'in rasathanesi için Veziriazam Sokullu Mehmet Paşa'dan -ki kendisi Süveyş ve Don-Volga kanallarını açtırmayı hayal edecek kadar müthiş bir devlet adamıdır- aldığı büyük maddi destek, kıskançlığı üzerine çekmekte gecikmez. Hemen Takiyüddin için çeşitli dedikodular çıkarılmaya başlanır hatta 1578'de İstanbul'u kasıp kavuran veba salgınının suçu Takiyüddin'e yüklenir! Gericilere katılan dönemin şeyhülislamı da Takiyüddin'e tavrı olarak, onu dinsiz ilan eder.

Takiyüddin Efendi'nin İstanbul-Cihangir sırtlarındaki rasathanesinin "Meleklerin bacaklarını alttan delikli borularla gözleyip umur-u Osmanlı'nın pusulasını bozduğu" gerekçesiyle

ortadan kaldırılmasına karar verilir. Rasathane, Kabataş açıklarına demirleyen Kaptanı Derya Kılıç Ali Paşa'nın donanması tarafından bombalanarak yok edilir!

Devletin ve tabiatın ortak ve yanlış sorusuna cevap olarak Osmanlı topraklarında doğan Takiyüddin, aramızdan yıldızlara bakmayı değil ama görmeyi isteyen ilk kişiydi...

(...)

Takiyüddin'i ve onun yıldızlara baktığında hissettiklerini anlamamız sağlayan bir yazılım Stellarium.

Stellarium, gökyüzünde gördüğünüz ve göremediğiniz tüm yıldızları masaüstünüze indirip ve merkezine sizi koyarak, evreni tüm bilimsel verileriyle birlikte gözlemlemenizi sağlar.

Daha kısa bir şekliyle anlatmak gerekirse, Stellarium, GNU Genel Kamu Lisansı ile dağıtılan, özgür bir astronomi simülasyonu yazılımıdır. Stellarium sayesinde, çıplak göz, dürbün ya da küçük ölçekli bir teleskop ile gözlemleyemeyeceğiniz gök cisimlerini inceleme olanağına kavuşursunuz.

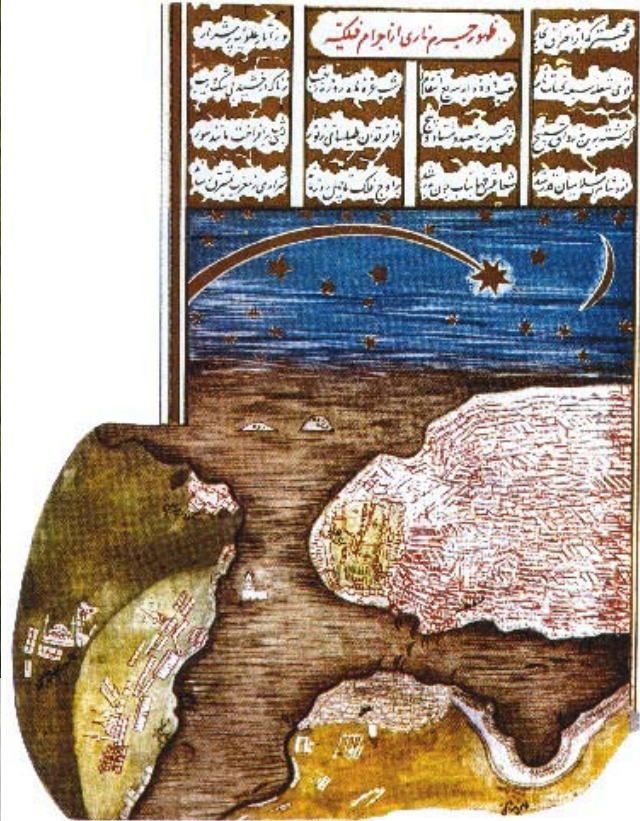
Peki, Pardus'ta nasıl kullanabilirsiniz Stellarium'u?

Stellarium'u kurmak

Stellarium'un 0.9.1 sürümünü Pardus kararlı (stable) deposundan indirip kurabilirsiniz.

Yaklaşık 35 MB'lık bir program olan Stellarium, kurulumdan hemen sonra Programlar > Eğitim ve Eğlence > Science dizindeki programlar menüsüne yerleşiyor.

Stellarium'u ilk yüklediğinizde karşınıza bir açılış ekranı (splash screen) gelecek. Açılış ekranında altı ayrı yıldız kütüphanesinin ve gök cisimlerinin görsellerinin yüklenmesini izledikten sonra, Stellarium'un tam ekran penceresi ile karşılaşacaksınız. Ekranın sağ üst köşesinde gözken fps yani saniyede görüntülenen kare bilgisine özellikle dikkat etmenizi öneririm. Burada yer alan rakamın 20'nin altına düşmesi, ekran kartınızın bu uygulama için çok eski olduğu



Takiyüddin minyatüründe İstanbul semalarında bir kuyruklu yıldız resmediyor.

ya da 3B desteğinin açık olmadığı anlamına gelebilir.

Stellarium'un iki ana yönetim aracı var. Birincisi, en altta sağdaki Zaman Yöneticisi.

Zaman Yöneticisi, istediğiniz anın gökyüzünü görmenizi sağlar. Bu aracı kullanarak, doğduğunuz günün, geçtiğimiz yılın ya da 50 yıl sonrasında istediğiniz gün ve saatte yıldızların görüntüsünü görebilirsiniz.

Stellarium'un ikinci ve asıl önemli olan yönetim aracıysa, sol alttaki Araç Kutusu. Size tavsiyem, araç kutusundaki düğmelere birer birer tıklayarak, işlevlerini görerek öğrenmenizdir. Atmosfer düğmesine basarak güneş ışınlarının tutulması etkenini devreden çıkarmak, gündüz gözüyle de yıldızları görmenizi sağlayacaktır. Hoşunuza gideceğinden emin olduğum ikinci düğmeye, soldan üçüncü sıradaki Takımyıldızı Göstergeleri.

Dilerseniz, bu düğmelerin ne işe yaradıklarına bir bakalım:

Haydi biraz eğlenelim!

Bu iki düğmeye basmak, hoşunuza gitti değil mi? Gelin, biraz daha eğlenelim...

İngiliz anahtarı şeklindeki Yapılandır düğmesine basalım ve karşımıza çıkan pencerede Konum sekmesine geelim. Dünya haritasını gördük ve ben İstanbul'da oturduğum için harita üzerinde İstanbul'u seçiyorum. Sanırım anlamaya başladınız :), balkonumdan gözükken gökyüzünü ekranıma getirmeye hazırlanıyorum :).

Eğlence dozunu artırmak için Atmosfer düğmesiyle ışınımı sıfırlıyorum. Ve hemen ardından En soldaki üç düğmeye yani Takımyıldızı Çizgileri, Takımyıldızı Adları ve Takımyıldızı Göstergeleri'ne tıklıyorum. Bulutsu düğmesine de tıkladıktan sonra Gece Modu tuşuyla

Özellik	Düğmesi	Hızlı tuş	Tanım
Takımyıldızları		c	Takımyıldızı çizgilerini görüntüler.
Takımyıldızı Adları		v	Takımyıldızı adlarını görüntüler.
Takımyıldızı Göstergeleri		r	Takımyıldızlarının göstergelerini koyar.
Azimutal İzdüşüm		z	Alt/Azi izdüşüm koordinat çizgilerini çeker.
Ekvatorial İzdüşüm		e	RA/DE izdüşüm koordinat çizgilerini çeker.
Yeryüzü		g	Yeryüzü. Düğmeye basarak ufuk çizgisinin altını görebilirsiniz.
Ana Yönler		q	Ufuk çizgisi üzerinde dört ana yönü (K, G, D, B) gösterir
Atmosfer		a	Atmosfer etkisini kaldırarak gündüz vakti yıldızları görmenizi sağlar.
Bulutsular		n	Bulutsuların ve galaksilerin yerlerinin özel bir şekilde işaretlenmesini sağlar.
Ekvatorial Altazimutal Eksen		Enter	Alt/Azi ve RA/DE koordinat sistemleri arasında geçişi sağlar.
Git		Boşluk	Seçili gökcismi ekranda ortalar.
Ara		Ctrl+f	Ctrl+f Gökcismi aramak için buraya tıklayın.
Yapılandır		l	Stellarium'un genel ayarlarını buradan yapabilirsiniz.
Gece Modu		[yok]	"Gece Modu"na geçmek, gökcisimlerinin seçilmesini kolaylaştıran bir kırmızı tonda görüntülenmesini sağlar.
Yardım		h	Yardım penceresini çağırır.
Çık		CTRL+q	Stellarium'u kapa.



gökcisimlerinin görünürlüğünü biraz daha artırıyorum.
Ve... İşte size balkonumdaki gökyüzü!

Nasıl oluyor da oluyor?

Stellarium, yurtdışında örneklerini gördüğümüz, devasa bir kubbeye uzay görüntülerinin yansıtıldığı Planetarium'larda kullanılan yazılımın ta kendisi aslında... Stellarium'un GPL lisansı ile dağıtılması, Stellarium'un arkasına özgür yazılım topluluğunun gücünü arkasına alarak inanılmayacak bir hızla gelişmesini

sağlarken, ticari ve paralı olan Planetarium ürününün de rekabetçi gücünü muazzam bir şekilde artırmış.

Yüzlerce katkıcı ve yüzbinlerce kullanıcının katkısıyla gelişen Stellarium'un bir oyuncak değil, bilimsel uygulama olduğunu özellikle vurgulamak istiyorum.

İlk kurulumuyla birlikte 600.000 kadar yıldız incelemenizi sağlayan Stellarium, Büyük bir çoğunluğu (yaklaşık %99) NOMAD (Naval Observatory Merged Astrometric Dataset) kütüphanelerinden sağlanan bu yıldız katalogları; yıldızların kadir (magnitude), yüzey ısı (spectral type), ıraklık açısı (parallax) ve ışık yılı cinsinden uzaklığı gibi bilgileri gerçek zamanlı ve anlık değerleriyle sunar.

Gerçekçi ve gerçek zamanlı gökyüzü simülasyonu için OpenGL kütüphanesini kullanan yazılım, ek yıldız katalogları ve bulutsu kütüphaneleri ile bir profesyonel gökbilimcinin ihtiyaçlarını karşılayabilecek bir nitelik kazanmış durumda. Ek yıldız kütüphanelerinin eklenmesiyle, Stellarium içinde yer alan yıldız sayısı 120 milyona kadar çıkarılabiliyor.

Takımyıldızlarının mitolojik göstergelerinin görüntülenebildiği; Kore, Çin, Eskimo, Polinezya ve Antik Mısır gök kültürüne göre yıldız haritalarının gösterilebildiği Stellarium, istediğiniz bir tarihte (örneğin doğum gününüzde) yıldızların ve çeşitli gökcisimlerinin konumlarını simüle edebiliyor.

Stellarium, Pardus depolarındaki eğlenceli bilimsel uygulamalardan sadece biri.

Canınız sıkıldığında, kendinizi yalnız hissettiğinizde açarsanız, yalnızlık duygunuzun "kozmetik boyutlara" taşınması gibi bir yan etkisi vardır...

Gelin, biz Yunus Emre'ye kulak verelim.

*"Söyle dilim ağlar gözüm gariplere göynür özüm
meğer ki gökte yıldızım şöyle garip bencileyin"*

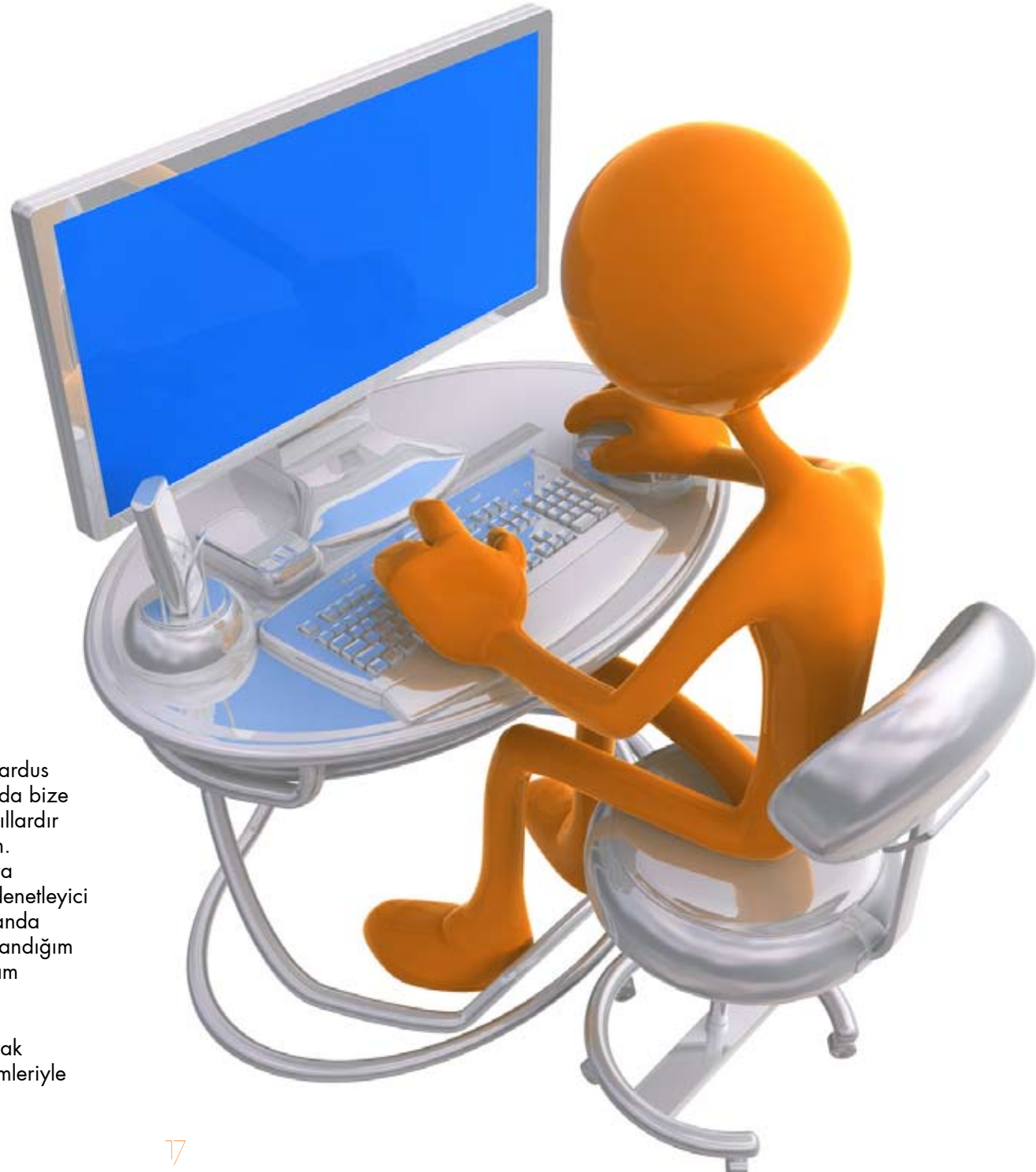
Pardus Altında Pic Programlama

Bu yazıda mikrodnetleyicilerin Pardus altında programlanmasını anlatıyoruz. Bunun ne olduğunu mu merak ettiniz? Öğrenmek için okuyun... :)

Merhabalar;

Bu yazımda amacım Pic diye adlandırılan mikrodnetleyicilerin Pardus altında programlanması konusunu incelemek. Pardus birçok konuda bize sağladığı kolaylıkları pic programlama konusunda da sağlıyor. Yıllardır çeşitli mikrodnetleyiciler üzerinde çalıştım ve program geliştirdim. Önceleri işlerimi halledebilmem için kimi zaman ücretli yazılımlara başvurmak zorunda kalıyordum. Linux ile tanıştıktan sonra mikrodnetleyici programlamanın ne kadar kolay indirgenebileceğini, aynı zamanda ücretsiz olarak daha verimli çalışan programların ve Linux'un kullandığım araçların arka planında ne olup bittiğini anlayabileceğim bir ortam olduğunu anladım.

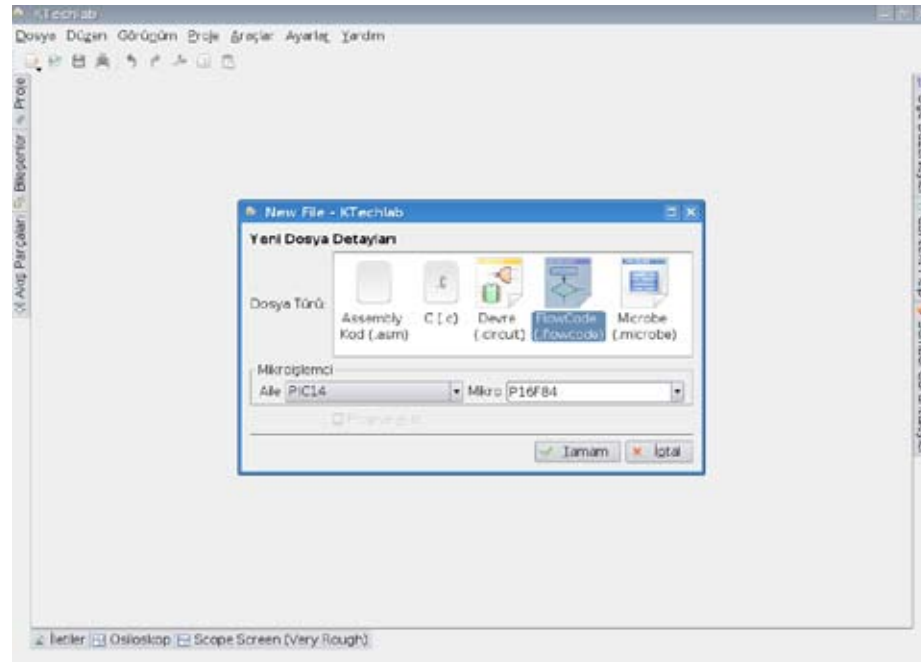
Mikrodnetleyicileri küçük bir yere sığdırılmış bilgisayarlar olarak görebiliriz. Küçük boyutları, düşük maliyetleri ve düşük güç tüketimleriyle



geniş kullanım alanı bulmuşlardır. PIC denilen mikrodenetleyiciler Microchip firması tarafından üretilirler. Programlanmasının kolay olması ve kolay elde edilebilir olması artılarından birkaç tanesidir.

PIC hakkında kısa bir bilgi verdikten sonra programlama işine yavaş yavaş geçelim.

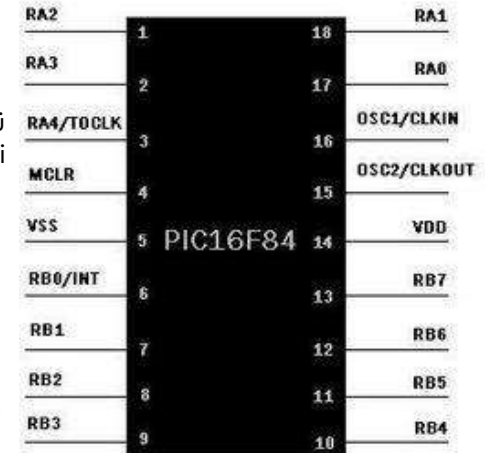
İlk olarak PIC 'e yüklenecek kodun yazıldığı, derlendiği bir ortama ihtiyacımız olduğunu hatırlıyor ve ktechlab 'ı Pardus depolarından kuruyoruz. Kurulan programımız Pardus > Programlar > Bilim ve Matematik > Ktechlab yolunda bizi bekliyor. Ktechlab'ı ilk açtığımızda Dosya menüsünden Yeni sekmesine tıklıyoruz. Bu aşamadan sonra karşımıza, üzerinde çalışacağımız dosya türünü seçeceğimiz ekran geliyor. Burada seçebileceğimiz 5 farklı dosya türü bulunuyor. İlk seçenekte Assembly Kod (.asm) seçeneği var. Bu seçenekte assembly kodu yazmak için



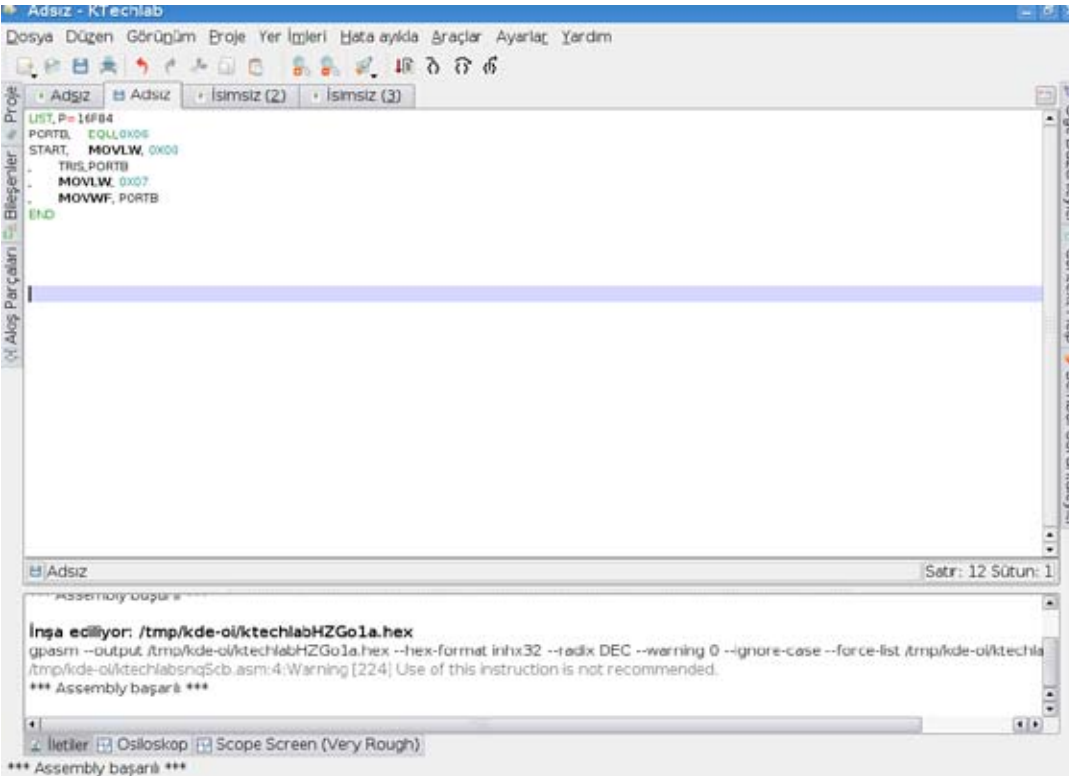
gerekli ortamın açılmasını sağlıyoruz. Sırasıyla C (.c), Devre (.circuit), Flowcode(.flowcode) ve Microbe(.microbe) seçenekleri vardır. C tahmin ettiğiniz gibi C dili ile kod yazmanız ve derlemeniz için gereken çalışma ortamını açar. Devre seçeneği basit elektronik devreler çizmeniz için geliştirme ortamı sunar. FlowCode Akış diyagramı çizmenize ve çizdiğiniz akış diyagramının koda dönüştürülmesini sağlayan ortamı oluşturur. Microbe seçeneği de Ktechlab programı geliştirilirken yaratılmış bir dil ile geliştirme yapmanıza olanak sağlayan ortamı sunar.

Şimdi gelin Ktechlab'ın gelişmiş özelliklerini kullanarak küçük bir uygulama gerçekleştirelim. Normalde PIC programlama yaparken otuz beş komut tane komutu bulunan PIC Assembly komut setini kullanabiliriz. Fakat çok uzun kodlar yazarsanız assembly sizi çıldırtabilir. Bu durumdan kurtulmak için C gibi programlama dillerini kullanarak programlama yapabilirsiniz. Biz şimdi küçük bir kod yazacağımız için assembly'yi kullanabiliriz. Amacım PIC'in portlarını giriş çıkış olarak atamalar yaparak kod yazmaya ısınmak. Yazıyı yazarken el altında bulunması nedeniyle PIC 16F84'ü kullandım. Siz isterseniz başka bir modeli de kullanabilirsiniz. Unutmayın, bunu değiştirdiğiniz zaman PIC'in datasheet ine bakıp programda küçük değişiklikler yapmalısınız.

Amacımız PIC'in üç tane pinini çıkış olarak ayarlamak olsun. PIC programlamada giriş çıkış portları atama işlemleri sık sık yapılır. Çıkış olarak RB0, RB1, RB2 portlarını seçelim. Bu üç portu çıkış olarak ayarlamak için "1" verisini portlara yollamamız gerekmektedir. Bizim istediğimiz sonuca ulaşabilmek için portlara 00000111 verisini yollamamız yeterli olacaktır. Daha önce değindiğimiz yeni çalışma ortamı açma yolunu izleyerek Assembly Kod seçeneği ile açılan editöre aşağıdaki kodu yazıyoruz;



PIC 16F84 BACAK BAĞLANTILARI



```
LIST P=16F84
PORTB EQU 0X06
START MOVLW 0X00
      TRIS PORTB
      MOVLW 0X07
      MOVWF PORTB
      END
```

Kodumuzu yazdıktan sonra PIC'e yükleyebilmek için derlenmesi gerekmektedir. Bunun için Ktechlab araç çubuğunda bulunan roket simgesinden hex sekmesini tıklıyoruz. Karşımıza gelen ekranda sorulan soruya da "Doğrudan göster" dedikten sonra hex kodunun programda sekme altında açıldığını görüyoruz. Derlenen kodumuz şu şekilde oldu;

```
:020000040000FA
:0800000000030660007308600A5
:00000001FF
```

Assembly kodumuza geri dönersek; ilk satırda PIC 'i tanıttığımızı, ikinci satırda PORTB 'ye 00000111 verisini gönderdiğimizi belirtmek istiyorum. Assembly kodları yazarken sütunlar arasında tab tuşu ile geçiş yapabilir, (;) işaretinden sonra açıklayıcı metinlerinizi yazabilirsiniz.

Gördüğünüz üzere PIC programı yazmak ve derlemek Pardus altında çok basit. PIC programlamanın inceliklerini öğrenip çok güzel projelere imza atabilirsiniz. Üstelik bütün tasarım işlerini Pardus altında yapabilmek gibi bir imkanınız da var. :) Evet bundan sonrası size kalıyor! Hayal ettiğiniz projeler için programlamaya başlayın o zaman. ;)





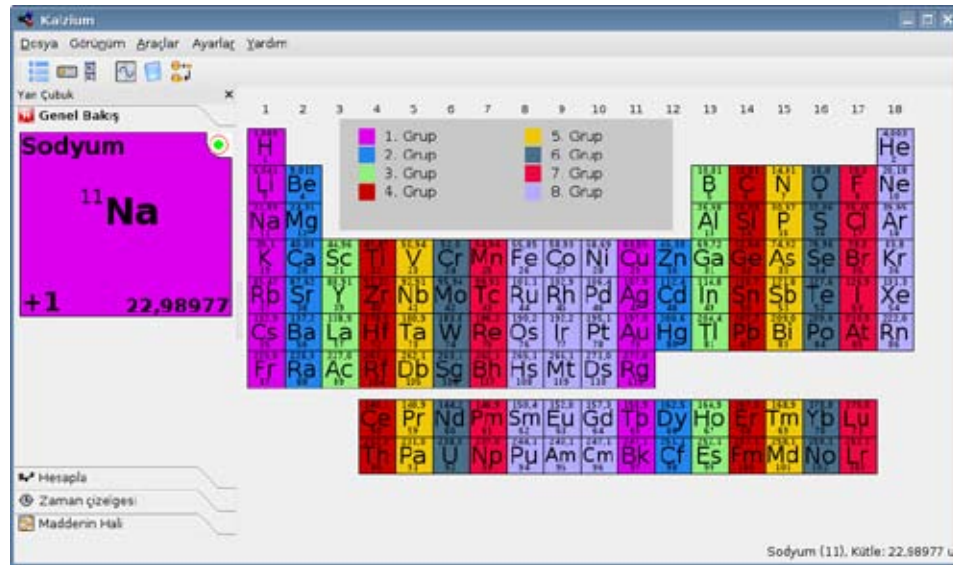
KDE-Edu

KDE teknolojileri üzerine inşa edilmiş özgür eğitim yazılımı KDE-Edu; öğrenciler, öğretmenler, aileler ve çocuklar için ihtiyaca göre kullanılabilen, esnek ve öğrenmeyi eğlenceli kılan bir uygulama.



BİLİM

1- Kalzium (Periyodik Cetvel): Kalzium, elementlerin periyodik sistemleri hakkında size bazı bilgiler sunan bir uygulamadır. Bu yüzden onu bir bilgi veritabanı olarak kullanabilirsiniz. 103'ten fazla kimyasal element hakkında bilgi içerir. Atomların birer resmi, keşifleriyle ilgili bilgileri, kimyasal verileri, enerji verilerini ve atomların modellerini kapsar. Periyodik tablonun kendisi numara sırasına göre, atomun bulunduğu hale göre yapılandırılabilir. Buna ek olarak, herhangi bir yılda bulunmuş elementlerin listelenebilmesine izin veren bir veri indeksi de var.



2 -KStars (Masaüstü Yıldız Evi): Dünya üzerinde herhangi bir yerde, herhangi bir tarih ve saatte gece gökyüzü durumunun eksiksiz bir grafik simülasyonunu sunar. Görüntüler 130.000 yıldızı, 13.000 derin gök cismini, 8 gezegeni, Ay ve Güneşi ve binlerce kuyruklu yıldızı ve asteroidi içerir. Gökyüzünü teleskopla görebileceğiniz uzaklığını size simülasyon olarak gösterir. Teleskobu olanlar bu programı koordinat almak için kullanabilir. Gezegenleri, galaksileri, bulutsuları görüntüleyebilirsiniz.



ÇEŞİTLİ

1- Blinken (Simon Söylüyor Oyunu): Takip edebildiğiniz kadar çok ses ve ışık şablonlarını takip edin! Başlamak için 'oyunu başlat' düğmesine tıklayın. Bilgisayarı izleyin ve kendi yaptığı şablonları kopyalayın. Kazanmak için doğru sıradaki düzeni tamamlayın.

2- KGeography (Coğrafya Eğitimi): Coğrafya bilgisini sınavan bir program. ABD, Afrika, Almanya, Asya, Avrupa, Avusturya, Brezilya, Çin, Dünya, Fransa, Güney Amerika, Italy by Provinces, İspanya, İtalya, Kanada, Kuzey ve Orta Amerika, Norveç, Polonya, The Netherlands haritalarını ayrı ayrı açarak kendinizi teste tabii tutabilirsiniz. Test sorularının miktarını, yandaki soru tipini seçtikten sonra belirleyebilirsiniz.

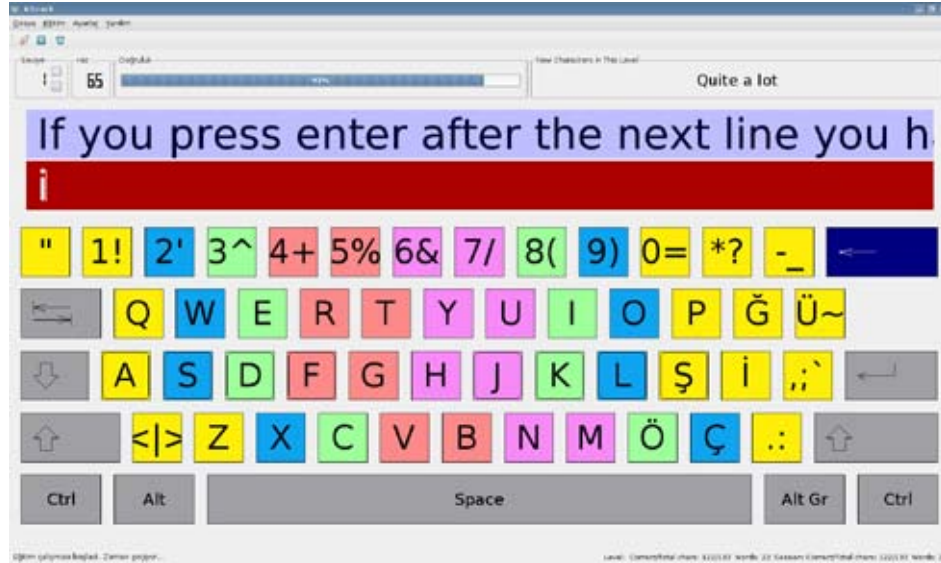
Soru tipleri:

- Harita üzerinden sorulan ülkeye tıklayarak cevap verme,
- Başkent'e göre ülkeyi tahmin etme,
- Ülkenin Başkentini sorma,
- Bayraktan ülkeyi tahmin etme
- Ülkeyi sorarak bayrağını tahmin etme.



3- KTouch (10 Parmak Öğretmeni): Klavyede doğru ve hızlı yazmayı kolay bir şekilde öğretir. Klavye üzerinde her parmak belli bir yerde durmalı ve belli tuşlara basmalıdır. İlk başta birkaç parmakla başlayan programda ilerleyen seviyelerde daha fazla parmağınızı kullanmaya başlarsınız. Sonunda artık klavye üzerinde

tuşların yerini aramayı bırakır ve çok daha hızlı ve doğru bir şekilde yazmaya başlarsınız. KTouch size basmanız gereken tuşları ve bu tuşa hangi parmağınızla basmanız gerektiğini ekranda gösterir. Tuşu aramak için klavyeye bakmanıza gerek yoktur. Bu yüzden sadece ekrana bakmaya alışır ve on parmak yazmayı çok daha hızlı öğrenebilirsiniz.



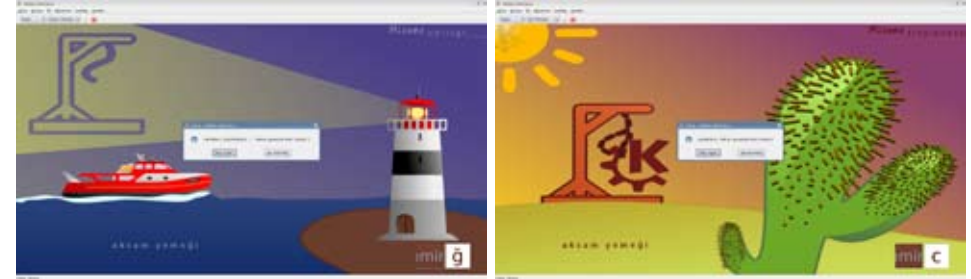
4 -KTurtle (Logo Programlama Ortamı): Logo programlama dili kolaydır ve çocukların programlamaya başlaması için önemli bir araçtır. Logo ile çocuklara programlama, matematik ve geometrinin temelleri öğretilir. Çocukların Logo'yu sevmesinin birçok nedeninden biri, basit komutlarla ekran üzerinde hareket ettirilebilen ve nesneler çizmek üzere programlanabilen kaplumbağa simgesidir. Başlangıç noktası olarak KTurtle ile gelen örnekler kullanılabilir.

5 -KEduca (Sınav ve Testler): Öğretmenler ve öğrenciler için test programı. Sorular oluşturulduktan sonra sorular ve cevap şıkları rastgele karıştırılarak verilebiliyor. Test sonunda öğrenci sınav sonucunu anında görüyor ve isterse şıkları da inceleyebiliyor. Soruların açıklama kısmına çözüm girilmiş ise çözümü de inceleyebiliyor. Her soru için cevap süresi tanımlanabiliyor. Sunucu – istemci mantığı ile çalıştığından İnternet erişimi ile sınavlara girmek de mümkündür. KEduca düzenleyicisi ile testlerinizi hazırlarsınız.



DİLLER

1- Adam Asmaca Oyunu (KhangMan): Kullanıcı, kelimeyi harf harf tahmin etmelidir. Her yanlış tahminde adamın bir parçası asılır. 10 tahmin sonunda kelime bulunamazsa oyun sona erer ve kelime gösterilir. Kelimeler isimler arasından seçilmiştir ve şu anda yirmi dört dilde oynamak mümkündür: Çekçe,



Portekizce (Brezilya), Bulgarca, Katalanca, Danca, Felemenkçe, İngilizce, Fince, Fransızca, Almanca, Macarca, Galce, İtalyanca, Norveççe (Bokmål), Norveççe (Nynorsk), Lehçe, Portekizce, İspanyolca, Slovençe, Sırpça (Latin), Sırpça (Kiril), Slovakça, İsveççe, Tacikçe ve Türkçe. Türkçe ve İngilizce dilleri yüklü geliyor. Diğer dilleri isterseniz yüklüyorsunuz. 4 zorluk seviyesi var. Kullandığınız harflerin kontrolü mevcut.

2- Harfler (Kletters-Alfabeyi Öğrenin): Yeni bir lisanın, çocuklar ya da erişkinler için ilk seslerini öğrenmeye yardım etmek için çok güzel bir programdır. Desteklediği diller: Çek, Brezilyalı Portekizli, Danimarkalı, Hollandalı, İngilizce, Fransız, Alman, İbrani, İtalyan, Kannada, Hintçe Romanized, aşağı Sakson, Luganda, İspanyol, Slovak ve Telugu. Lisan menüsünü kullanmayı seçebilirsiniz. İngilizce ve Fransızca dilleri yüklü geliyor diğer dilleri yüklemek seçimliktir.

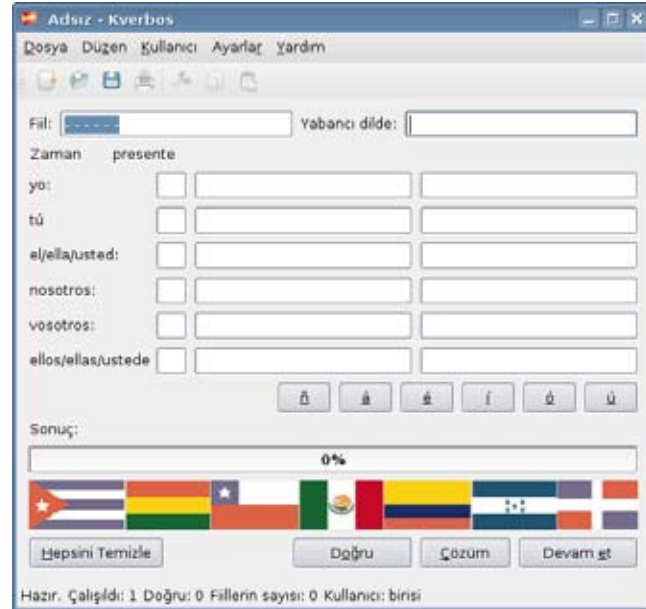
3- Kanagram (Harf Sıralama Oyunu): Kanagram bir kelimenin harflerini karıştırır (bir anagram yaratır) ve siz karışmış kelimenin ne olduğunu tahmin etmeye çalışırsınız. Kanagram, yerleşik kelime listelerini, ipuçlarını ve orijinal kelimeyi ortaya çıkaran hileleri sunar. Ayrıca Kanagram'ın bir kelime editörü vardır böylece kendi kelimelerinizi yapabilir ve Kanagram'ın KNewStuff download servisi ile bunları dağıtabilirsiniz. Oyun İngilizcedir.

4- Kiten (Japonca Referans/Çalışma Aracı):

Bir EDICT dosyaları listesi üzerinde İngilizce anahtar sözcük, Japonca okunuş ya

da Kanji dizisi ile arama yapabilirsiniz. Bir KANJIDIC dosyaları listesi üzerinde de İngilizce anahtar sözcük, Japonca okunuş, vuruş sayısı, seviye numarası ya da bir Kanji ile arama yapabilirsiniz. Öğrenme iletişim kutucuğu. Kanji seviye seviye taranabilir. Daha sonra öğrenmek üzere listeye Kanji eklenebilir. Liste taranabilir ve quiz oynanabilir.

5- KLatin (Latince Gözden Geçiricisi): Latince sözlük, dil bilgisi, fiiller ve notlardan oluşur. Bunları kullanarak Latince çalışabilirsiniz. Sözlük bölümünde üstte İngilizce kelimeyi altta da dört şık içinden Latincesini tahmin ettiren bir test bulunmaktadır. Dil bilgisi bölümünde Latince sorunun cevabını yazar ve bu şekilde çalışırsınız. Fiiller de dil bilgisi bölümü gibi soru cevap şeklindedir. Notlar bölümü de diğer bölümlerdeki teslere hazırlanmanız için gerekli bilgiler ile doludur.



listeleri kendiniz hazırlayabileceğiniz gibi "Yeni Kelimeler Al" ile internetten de indirebilirsiniz.

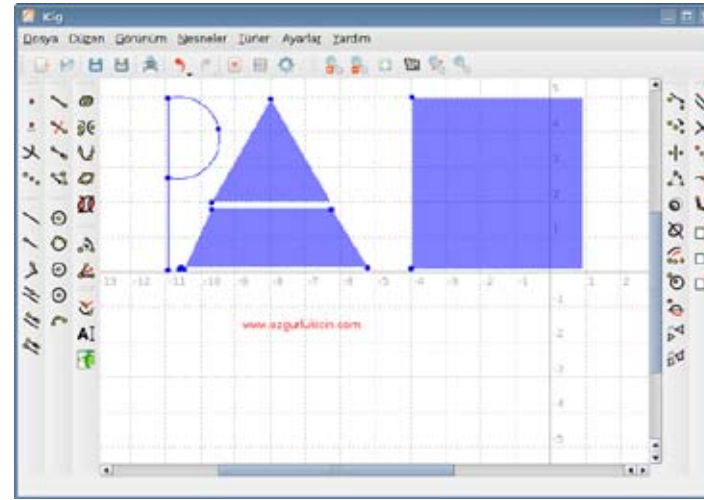


MATEMATİK

1- KBruch (Parçalara Çalış): KBruch kesirli hesaplama alıştırmaları için küçük bir programdır. Bu yüzden 4 farklı çeşit egzersiz önerilir.

6- KVerbs (İspanyolca Yükleme Biçimlerine Çalış): İspanyolca fiil çekimlerini çalışmaya yarayan bir programdır. Dil bilimi için tam kapsamlı bir program olmasa da yeni öğrenmeye başlayanlar için oldukça yeterli bir fiil veritabanına sahiptir.

7- KWordquiz (Vocabulary Trainer): KWordQuiz genel amaçlı bir Flash Kart programıdır. Kelime öğrenmek için kullanılır. Ezberlemek istediğiniz



a) Kesir Sorusu Egzersizi: Bu egzersizde verilen bir kesir sorusunu çözmeniz gerekir. Pay ve paydayı girmek zorundasınız. Bu ana egzersizdir. Bu sorunun zorluğu kullanıcının etkisindedir. Kullanıcı toplama/ çıkarma ve/veya çarpma/bölme ile soruyu çözüp

çözmek istemediğine karar verebilir. Ayrıca, kesirlerin sayısını ve ana paydanın maksimum büyüklüğünü belirleyebilirsiniz.

b) Karşılaştırma Egzersizi: Bu egzersizde verilen iki kesirin büyüklüklerini karşılaştırmanız gerekmektedir.

c) Dönüştürme Egzersizi: Bu egzersizde verilen bir sayıyı kesire dönüştürmeniz gerekmektedir.

d) Çarpanlara Ayırma Egzersizi: Bu egzersizde verilen bir sayıyı, asal çarpanlara ayırmanız gerekmektedir. Çarpanlara ayırma, iki kesirin ana paydalarını bulurken önemlidir.

2- Kig (Etkileşimli Geometri): Kig programı ile geometrik yapıları keşfedebilirsiniz. Kig lise öğrencileri ve öğretmenleri için kullanışlı ve güçlü bir araçtır.

3- KmPlot (Matematiksel Fonksiyon Çizici): Güçlü bir yerleşik ayrıştırıcıya sahiptir. Aynı anda farklı fonksiyonlar çizilebilir ve fonksiyon terimlerini birleştirerek yeni fonksiyonlar oluşturabilirsiniz. KmPlot parametrelili fonksiyonları ve polar koordinatlı fonksiyonları destekler. Çeşitli grid kipleri mevcuttur. Çizimler yüksek hassasiyetle doğru ölçekte basılabilir.

4- KPercentage (Çalışma Oranları): Kpercentage, öğrencilerin yüzde hesaplamalarındaki becerilerini geliştirmek için hazırlanmış küçük bir matematik uygulamasıdır.



R-Project

İstatistiksel hesaplama ve grafik işleme için geliştirilmiş bir dil ve program olan “R” hakkındaki bu yazının ilginizi çekeceğini umarız.

R-Project’in tanımı “İstatistiksel hesaplama ve grafik işleme için geliştirilmiş bir dil ve programdır.” şeklinde veriliyor. Bu cümleyle R-Project’in hem bir istatistik dili, hem de gelişmiş bir program olduğu kastedilmektedir. İstatistik dili denmesinin sebebi R’nin kendi sayfasında “The R Project for Statistical Computing” (İstatistiksel hesaplama için R Projesi) yazmasından ileri gelmektedir.

R-Project, çok kolay gözüken, kolay anlaşılan, açık kaynak kodlu (GNU GPL altında lisanslı) ve dünyanın çeşitli üniversitelerinin, araştırma kurumlarının, hastanelerinin kullandığı ve kullanıcı sayısının yirmi milyon olduğu tahmin edilen güzel ve kullanışlı programlar topluluğudur. Ayrıca İstanbul Bilgi Üniversitesi'nin de bir yansıısı bulunmaktadır.

R'nin diğer istatistik ve benzer paket programlarından farklılığını görmek için; bu tip programların listesi, fiyatları, hangi analizleri yapabilip yapamadığı, hangi sistemlerde çalışıp çalışmadığını görmek için [bu adresi](#) ziyaret edebilirsiniz.

Kurulumu:

Paket Yöneticisi aracılığıyla ya da konsolda <<sudo pisi it R>> komutunu vererek kurabilirsiniz.

R, öntanımlı olarak konsol tabanlı çalışıyor ancak siz Gui arayüzlerinden birini de seçebilirsiniz. Evet, arayüzlerinden dedim çünkü birçok alternatif bulunmaktadır. Pardus deposunda bulunan Rkward buna bir örnek ya da Rcmdr (Rcommander) gibi çok gelişmiş bir arayüz de kullanabilirsiniz.

Konsolda Çalışmak İçin:

R yazıp Enter'a bastığımızda R ile programlamaya ve istatistiksel hesaplamaya hazırsınız demektir.

Bazı Fonksiyonlar

head: İlk n elemanın gösterilmesini sağlar

sapply: Fonksiyona göre elemanları listeler

colMeans: Sütunun ortalaması

colSums: Sütunun toplamı

rowSums: Satır toplamı

median: Medyan hesabı yapar

length: Uzunluğu hesaplar

var: Varyans hesabı yapar

sd: Standart Sapmayı hesaplar

tapply: İndekslenmiş gruba fonksiyon atayarak sonuç dönderir.

cbind: Sütunları birleştirir.

summary: Fonksiyonlar ile nesnenin bir özetini çıkarır.

hist: Histogram çizer

histogram: Gelişmiş histogram çizer. Çalışması için kitaplık (lattice)

boxplot: Kutu çizimi

bwplot: Gelişmiş kutu çizimi

stem: Ağaç ve yaprak gösteriminde çizim

barplot: Bar çizimi

table: Frekans tablosu çıkartır

cor: Korelasyonu hesaplar

lm: Uyulacak olan lineer model

plot: Genel plot fonksiyonu

abline: Grafikte,



modele göre çizgi çizer

Örneklere geçmeden önce birkaç ekleme yapmak istiyorum. R'nin bir çok aracı bulunmaktadır daha önce söylediğim GUI araçları buna örnek. Diyelim ki işinize yarayacağını düşündüğünüz bir araç buldunuz ve onu indirdiniz. Nasıl kuracaksınız? Bunu bir örnek ile anlatacağım fakat öncelikle [burayı](#) ziyaret etmenizi öneriyorum çünkü birçok uygulamanın R'ye nasıl kurulacağı anlatılıyor.

Örnek Uygulama

Şimdi örnek bir uygulama aracı kuralım.

Uygulama aracımızın adı mapproj. İnternetten indirdiğimiz mapproj.tar.gz dosyamızı bir yere çıkardıktan sonra dosyamızın bulunduğu dizinde;

```
R CMD INSTALL mapproj
```

diyerek kurulumumuzu tamamlıyoruz. R'yi çalıştırıp

```
>library(mapproj)
Loading required package: maps
>map()
```

dediğimizde ekranımıza bir dünya haritası gelecek. Kurcalayabilir, istediğiniz kordinata göre yer bulabilir, renklendirebilir, bölge araması yapabilir, isimlendirebilirsiniz. Araştırırsanız çok güzel fikirler çıkartabilirsiniz.

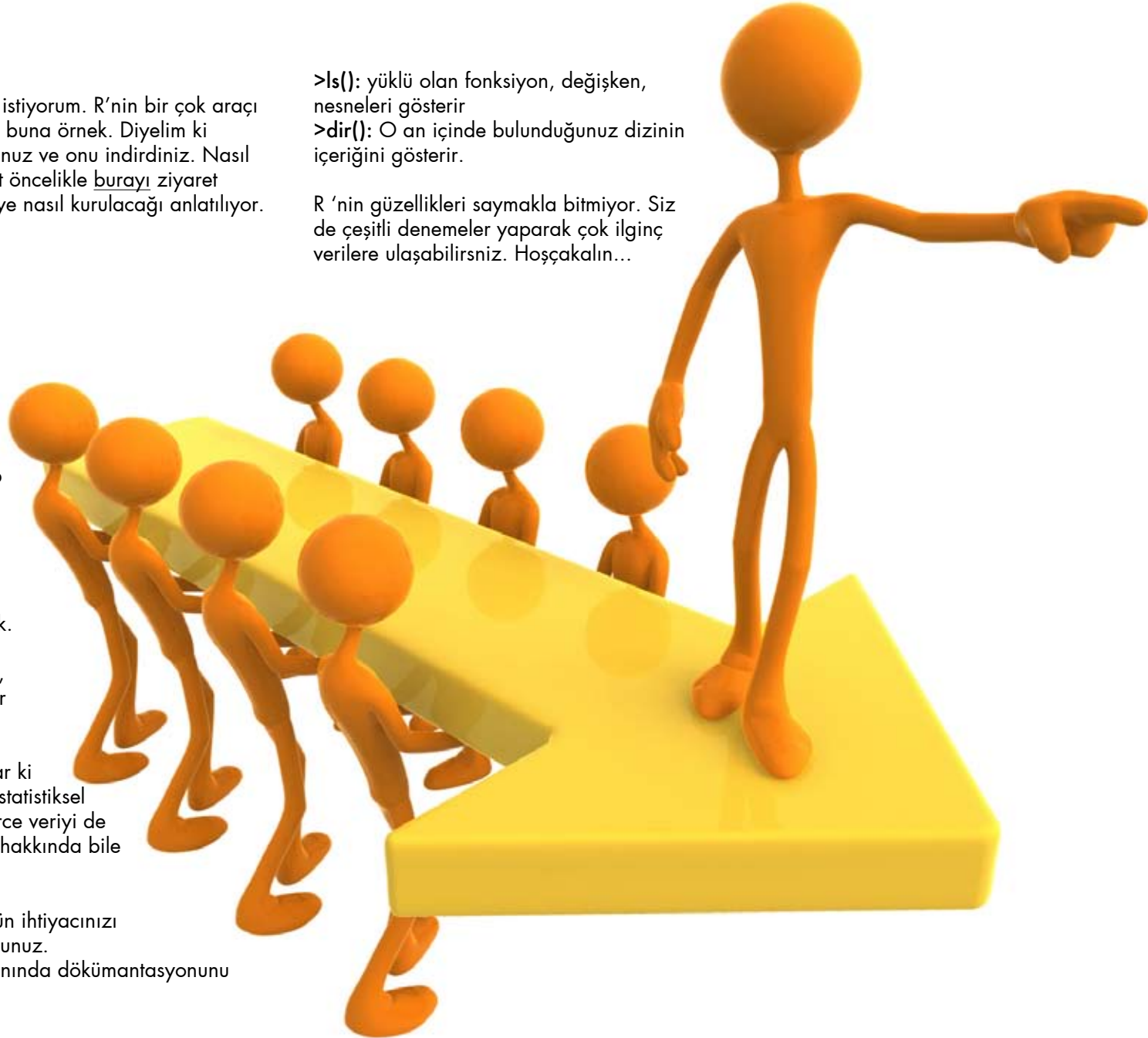
R çok ilginç bir program. İçerisinde öyle bilgiler var ki insanı şaşırtıyor. Programı kurduğunuzda sadece istatistiksel hesaplama ve R dilini kurmuş olmuyorsunuz, binlerce veriyi de bilgisayarınıza indiriyorsunuz. Batan gemi Titanik hakkında bile veri bulunuyor.

```
>help.start(): Komutunu çalıştırdığınızda artık bütün ihtiyacınızı
görecek dökümantasyon sayfasına ulaşmış oluyorsunuz.
>?map(): demeye görün. İnternet browserınızda anında dökümantasyonunu
gösteriyor veya konsolda.
```

>ls(): yüklü olan fonksiyon, değişken, nesneleri gösterir

>dir(): O an içinde bulunduğunuz dizinin içeriğini gösterir.

R'nin güzellikleri saymakla bitmiyor. Siz de çeşitli denemeler yaparak çok ilginç verilere ulaşabilirsiniz. Hoşçakalın...



Pardus RAM'ı Nasıl Kullanıyor?

Pardus'un bellek kullanma mantığına ilişkin kafanızdaki soru işaretlerini giderebileceğine inandığımız bu yazı, uygulamalı bir örnekle Pardus ve sistem kaynakları arasındaki ilişkiyi anlatıyor.



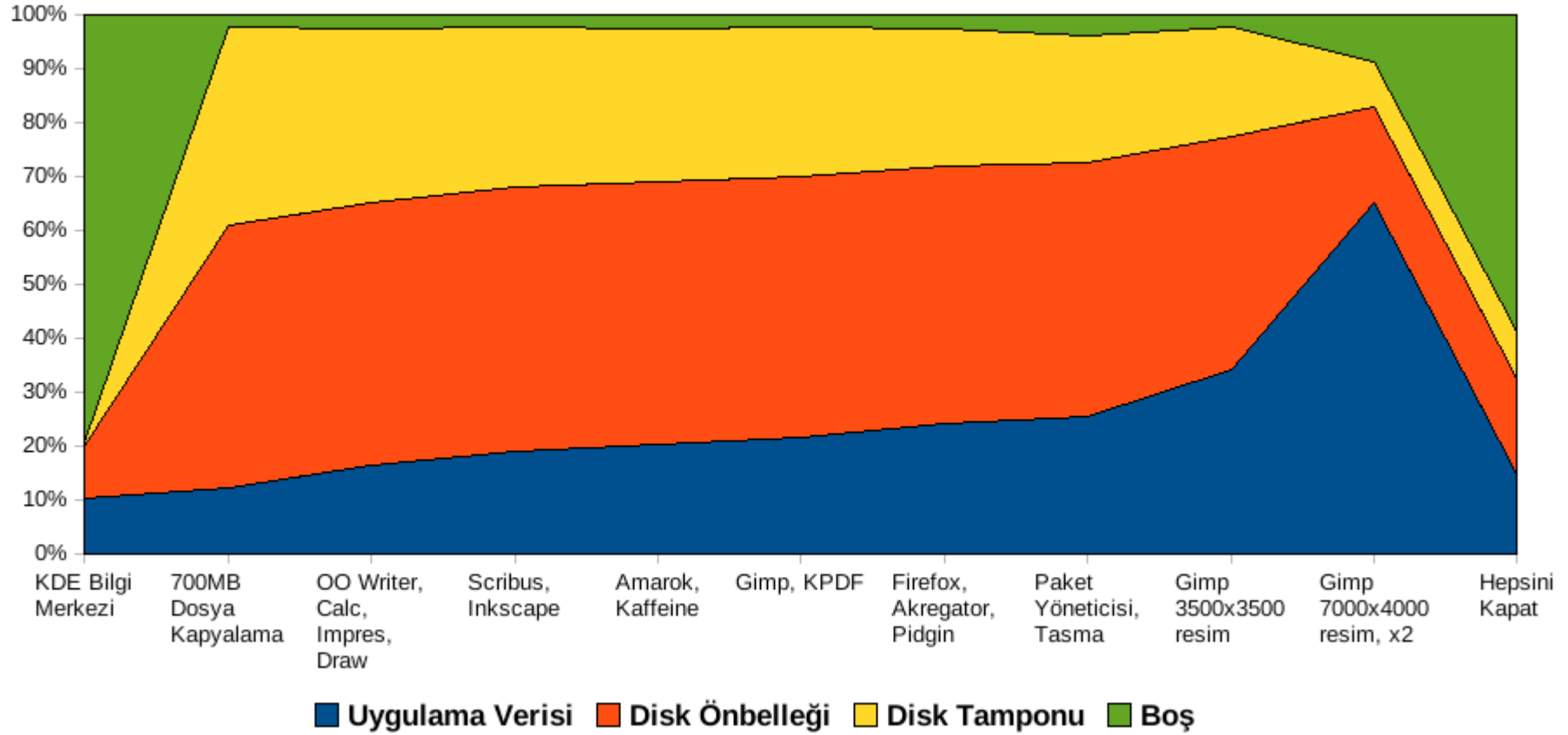
Masaüstündeki "Sistem simgesi" Pardus kullanıcılarının sistemin genel özet görüntüsünü alabileceği güzel bir araç. Bu araç pek çok ayrıntıyı gizleyerek bellek, depolama ortamı, işlemci ve dizinleri en sade haliyle görmemizi sağlıyor. Bu hızlı bakış, bellek kullanımı bilgisi konusunda daha önce başka Linux dağıtımı kullanmamış olan diğer Pardus kullanıcılarını yanıltıyor.

Buradaki bellek kullanımı bilgisi, kullanılan miktarın ne kadarının programlar tarafından ne kadarının da disk önbelleği olarak sistem tarafından kullanıldığı

ayrıntısını barındırmıyor. Bu nedenle en ufak bir dosya kopyalama işlemi ya da her türlü yoğun işlemten sonra bakıldığında bellek hemen hemen dolmuş ya da hiç boş alan kalmamış gibi görünüyor. Belki sonraki Pardus sürümlerinin sistem bilgilendirmesinde biraz daha ayrıntı verilir.

Forumlarda ve e-posta listelerinde bu konuda başlıklar görünce belleğin nasıl kullanıldığını, çeşitli işlemlerde bellekte neler olup bittiğini anlatmak için bir grafik hazırladım. Önce oluşturduğum veri tablosuna yaptığım her

Linux RAM Kullanımı



işlemden sonra belleğin durumunu not ettim. Ayrıntılı bellek raporu için sistem programlarından KDE Bilgi Merkezi uygulamasını kullandım. Sonra bu tablonun grafiğini oluşturdum.

Sistemimde 2GB RAM bellek mevcut ve Pardus 2008.1 yüklü. Şimdi neler olup bittiğine bir bakalım;

1. Sistem ilk açıldığında KDE Bilgi Merkezi uygulamasını açtım, bu aşamada

bellek oldukça rahat. Belleğin %80'i boş görünüyor.

2. 700MB'lık bir ISO dosyasını kopyalayınca olan oluyor ve bellek tükeniyor. Ancak bu tükenişe neden olan disk ön belleği ve disk tamponu.

3. Bundan sonra, sisteme yüklenen 15 adet programı ardı ardına açıyorum. Bellekte boş alan kalmadığından (biz öyle sanıyoruz) sistemin takas alanını kullanmasını bekliyorum ancak grafikte görüldüğü gibi, programlar için gerekli

bellek, disk tamponu boşaltılarak sağlanıyor. Bu arada disk ön belleği de artıyor.

4. Daha sonra belleğe biraz daha yüklenerek Gimp ile büyük bir jpeg resmi açıyorum. Bellek hala %99 dolu görünüyor ve yine ihtiyaç olan bellek, disk tamponu boşaltılarak sağlanıyor.

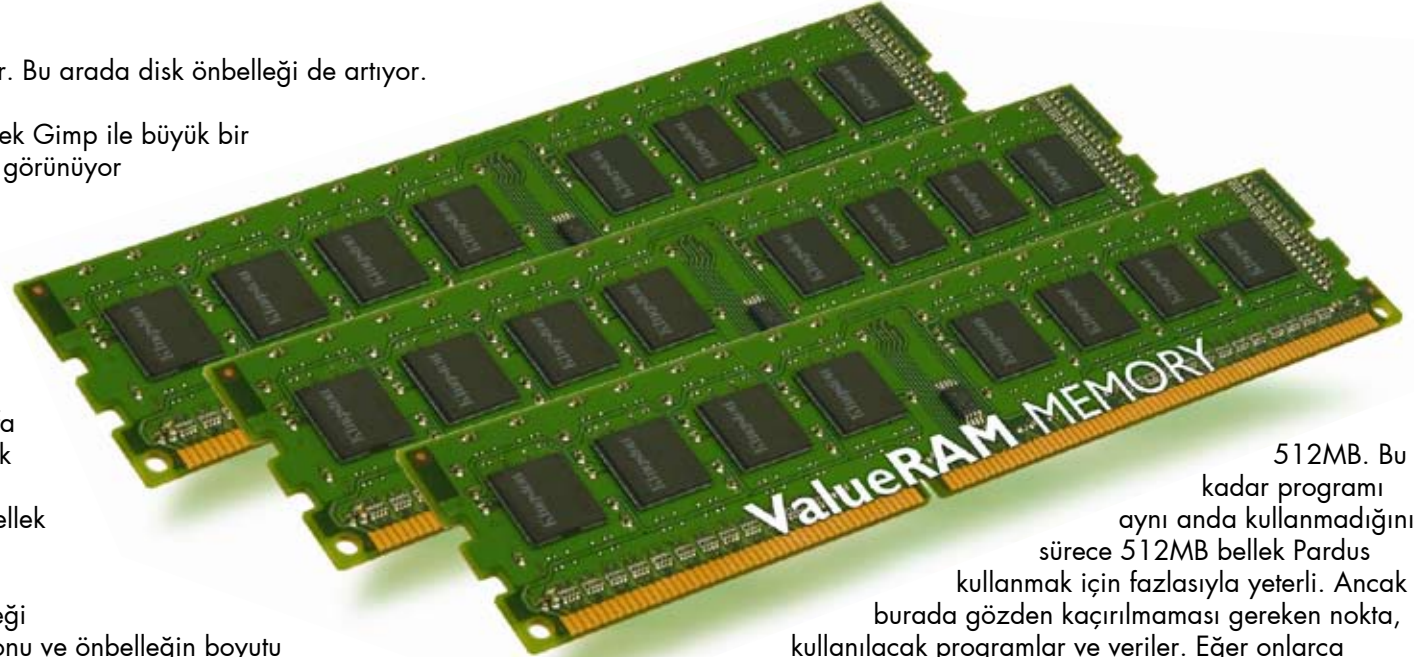
5. Son işlemde bu olayın daha dramatik bir şekilde görünmesi için Gimp ile daha büyük bir jpeg açıp bunun bir kopyasını oluşturun. Gimp büyük oranda belleğe ihtiyaç duyuyor ama bu defa ihtiyaç olan bellek disk tamponu boşaltılarak karşılanamayacak düzeyde ve hemen disk ön belleği de boşaltılarak programlar için bellek sağlanıyor.

6. Nihayet tüm programları kapatarak belleği rahatlatıyorum. Dikkat ederseniz disk tamponu ve ön belleğin boyutu değişmiştir.

Şimdi bu verileri şöyle yorumlayabiliriz: Sisteminizdeki belleğin programlar tarafından kullanılmayan bölümü her zaman disk ön belleği ve disk tamponu olarak kullanılıyor. Bu sayede diskten okunan ve yazılan dosyaların birer kopyaları geçici olarak bellekte tutularak disk okuma yazma performansında artış sağlanmaya çalışılmış. Ancak programlar belleğe ihtiyaç duyduğunda bu ön bellek ve tampon alanları anında boşaltılarak programlara tahsis ediliyor.

Sonuçta Linux'ta belleğiniz mümkün olduğunca boş bırakılmaz ve her bayt disk performansını arttırmak için kullanılır. Peki neden disk? Tabii ki günümüzde kişisel bilgisayarların en yavaş temel parçası 1980'lerden kalma mekanik mimarisıyla sabit disklerdir.

Ayrıca grafik bize başka şeyler de anlatıyor. Sistemi açtığımızda programlar 200MB (2GBx%10) civarında bir bellek kullanmış, yani Pardus için en az 256 MB belleği olan bir bilgisayar kullanmalısınız, zaten bu resmi sistem gereksinimlerinde de belirtiliyor. Ancak grafikte yazan ve en çok kullanılan 15 civarı programı açtığınızda bellek ihtiyacı yaklaşık %25 seviyesine çıkıyor, yani



512MB. Bu kadar programı aynı anda kullanmadığınız sürece 512MB bellek Pardus kullanmak için fazlasıyla yeterli. Ancak burada gözden kaçırılmaması gereken nokta, kullanılacak programlar ve veriler. Eğer onlarca megabayt tutan büyük resimler ya da sunum dosyaları gibi verilerle çalışacaksanız ne kadar çok RAM, o kadar iyi. Bu durumu grafikteki Gimp işlemlerinde görebilirsiniz.

Burada çıkan sonuca göre 256MB belleği olan bir sistemde disk ön belleği neredeyse hiç olmayacağı için disk performansı oldukça düşük kalacaktır, bu da genel bir yavaşlık olarak kendini gösterir. Aynı şekilde 512MB belleği olan bir sistemde de büyük dosyalarla çok sayıda program açıldığında disk ön belleği boyutu çok küçüleceğinden sistem performansı azalacaktır.

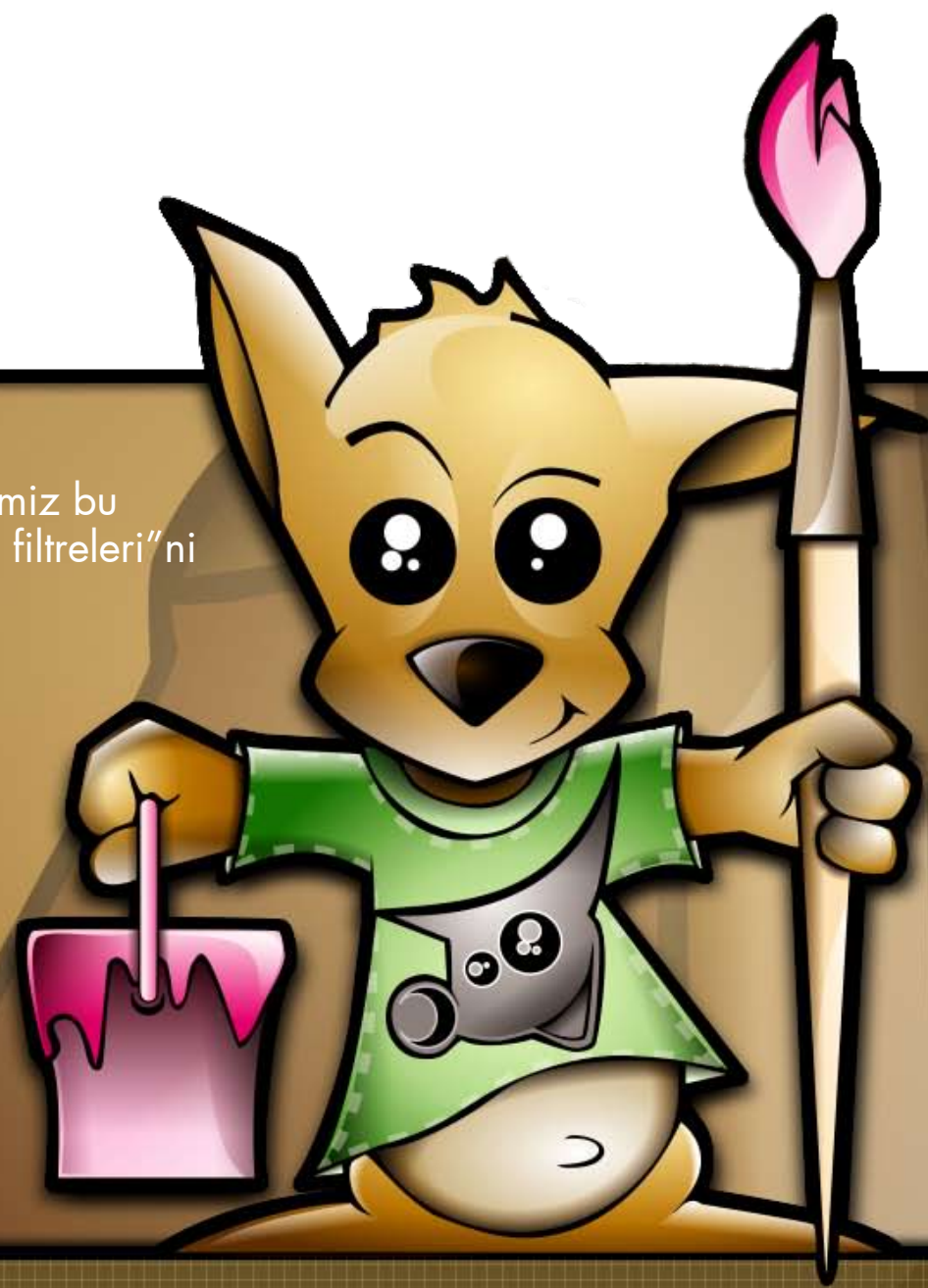
Takas alanı ise ancak belleğin tamamı programlar için ayrıldığında kullanıma geçiriliyor. Bu durumda 1GB ve daha fazla belleği olan bir bilgisayarda büyük dosyalar ile çalışmadığınız sürece takas alanı hemen hemen hiç kullanılmıyor demektir, yani böyle bir sistemde Pardus'u kurarken ayrı bir takas alanı açılmasına gerek yok.

Uzun lafın kısıası; Sisteminiz sürekli tamamı kullanılan bir bellek ile çalıştığı için Linux'a şükretmelisiniz. :)

Gimp Filtrelerini Tanıyalım-5

Gimp filtrelerinin belgelendirilmesinde önemli bir yol kat ettiğimiz bu yazı dizisinin beşinci bölümünde "Sanatsal filtreler"i ve "Web filtreleri"ni inceliyoruz.

Özgür yazılımların yaygınlaşmasında en önemli eksiğimiz belgelendirme gibi görünüyor. Örneğin internette Gimp ile ilgili arama yaptığınızda yerli sitelerin çoğunda farklı kişiler tarafından Gimp araçlarının tanıtıldığını görüyoruz. Bu noktada topluluk olmanın gerekliliği bir kez daha ortaya çıkıyor. Aynı araçların tanıtımı tekrar tekrar yapılacağına bir topluluk bünyesinde iş paylaşılıp sağlıklı bir belgelendirme çalışması üstünde durulsa kullanıcıya her konuda yol gösterici bir kaynak sağlanmış olur. Bu yazı dizisi tamamlandığında filtreler konusunun belgelendirmesi bitmiş olacak. Sonra farklı bir başlığın belgelendirmesi başlayacak. Gimp belgelendirmesinde ekip çalışması yapmak isteyen arkadaşlar varsa tanışmak ve ortak bir şeyler ortaya çıkarmak isterim.



Beşinci yazımızda “Sanatsal” ve “Web” başlığı altında bulunan filtreleri ve özelliklerini inceleyeceğiz. Hazır konusu gelmişken, Gimp ile web tasarımı yapılır mı? Yapılırsa nasıl? gibi sorulara cevap verme ve yol gösterme açısından dört bölümlük bir yazı oluşturdum. İsteyen arkadaşlar bu adresten gimptr.com derslere ulaşabilir.

BÖLÜM 9: SANATSAL FİLTRELER



Apply Canvas: Uygulandığı bölgeye tablo (resim tuvali) görünümü katar. Filtre özelliklerini incelersek;

- Direction : Tablo görünümü verme işlemine nereden başlanacağını ayarlar. Ayrıca bu şekilde ışıklandırmanın hangi yönden olacağını da belirlemiş oluruz.
- Derinlik : Uygulanacak tuval efektinin miktarını ayarlar. Büyük değerler

resimdeki detayların azalmasına neden olur.



Cartoon: Filtre koyu bölgeleri daha da koyulaştırarak sonradan renklendirilmiş bir kara kalem çalışması izlenimi verir. Böylece resminiz renkli bir karikatüre dönüşmüş olur. Filtre ayarlarını incelediğimizde;

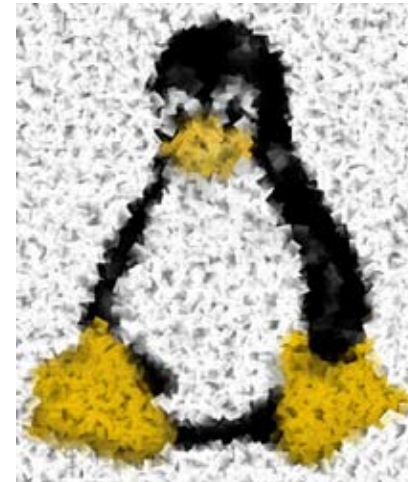
- Mask radius : Filtrenin işlem yaptığı bölgeyi belirler. Büyük değerler ince siyah çizgiler oluştururken daha az detay verir. Küçük değerlerde

ise resimdeki detaylar daha belirgindir.

- Percent black : Resime eklenecek siyah renk miktarını ayarlar. Küçük değerler renkli bölgeler ile koyu bölgeler arasında yumuşak bir geçiş yaparken büyük değerler çizgileri daha kalın, koyu ve belirgin hale getirir. Güzel bir sonuç için genelde ortalama değerler işinizi görür.

Clothify: Çalışmanıza örgü, kumaş gibi bir görünüm katar. Bunun için resme gürültü, bulanıklık ve map object filtrelerini uygular. Filtre özellikleri :

- X, Y bulanıklığı : Uygulanacak bulanıklaştırma filtresinin değerlerini belirler.
- Azimut : Resimde kullanılacak ışıklandırma yönünü belirler. Sıfır derece ile sol yönden başlar ve bu artış saat yönünde devam eder.
- Derinlik : Işık kaynağının uzaklığını belirler. Değer arttıkça ışık miktarı azalır.

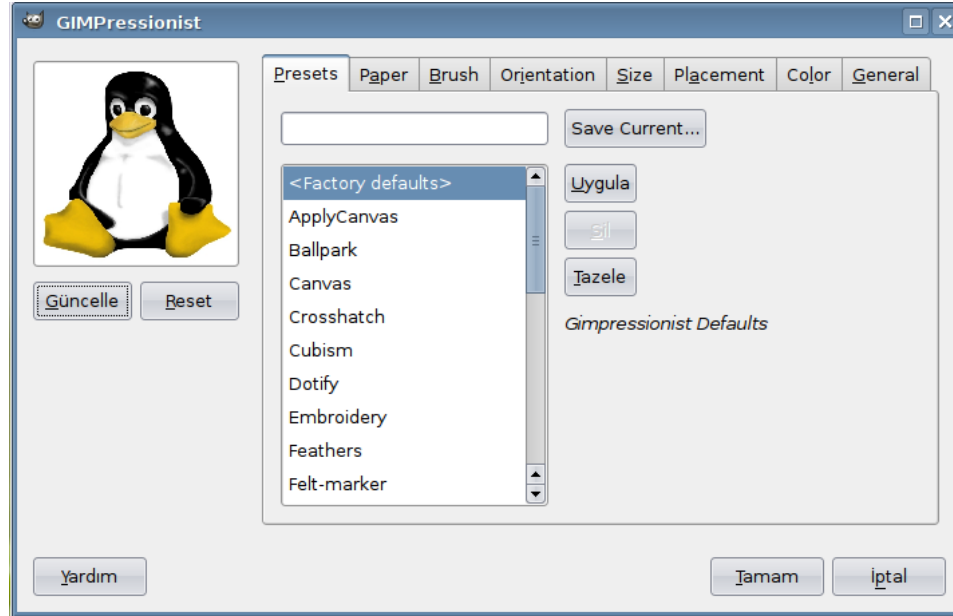


Cubism: Çalışmanıza yarı saydam dokuma kağıdı üzerinde küçük karelerden oluşturulmuş görünümü verir. Filtre özellikleri incelendiğinde;

- Tile Size : Döşeme olarak kullanılacak karelerin büyüklüğünü belirler.
- Tile Saturation : Kullanılacak karelerin saydamsızlığını belirler. Büyük değerler karelere daha kuvvetli bir görünüm katar bu da karelerin altında kalan bölgeyi görmemizi engeller. Küçük değerler karelerin arkasında kalan bölgeyi algılamamızı kolaylaştırır. Eğer değeri sıfır olarak belirler ve altta bulunan “background colour” seçeneğini seçmezseniz

sadece siyah renkte bir katman oluşur.

- Use Background Color : Döşeme karelerini resmin bütün renklerinden oluşturur ve Tile Saturation değerine bağlı bir renk ölçeğiyle resmi boyar. Eğer Tile



Saturation değeri küçük ise bu renk ölçeği arkaplan renginin görünmesine izin verir. Ve eğer resimde alfa kanalı var ise renk ölçeği de saydam olur.

GIMPpressionist: İçerdiği özellikleri göz önüne aldığımızda bu filtre için sanatsal filtrelerin şahı diyebiliriz. GIMPpressionist ile çalışmanın pek çok özellik ekleyebilirsiniz. Kısaca bu özelliklerden bahsedelim :

- Önizleme : Yaptığınız değişiklikleri resim üzerinde gösterir. Önizleme yapabilmek için istediğiniz ayarları yaptıktan sonra uygula ve ardından güncelle düğmelerine basmanız gerekir.
- Presets : Pek çok değişken seçim yapabileceğiniz bir liste sunar. Seçilen her bir değerin kağıt, fırça, renk, yerleştirme gibi seçilen değerlerle birleştirildiğini düşündüğümüzde karşımıza astronomik sayıda seçim yapabileceğimiz olasılığı çıkıyor. Bu özellikten dolayı filtre yazarı tarafından önemli bir özellik daha

eklenmiş. Ayarlarla uğraşırken ilgi çekebilecek bir Preset bulursanız bunu saklamak ve hatta eklentinin yazarına göndermek için kaydetme imkanı tanıyor.

- Paper : Resmimizi boyamada kullanılacak döşeme desenlerini bu bölümde yer alan listeden seçiyoruz. Seçtiğimiz döşemeyi hemen sağ tarafta bulunan pencereden önizleme yapabiliriz.
- Brush : Boyamada kullanılacak fırçayı bu sekme altında yer alan listeden seçiyoruz. Listede yer alan fırçaların önizlemesini sağ tarafta bulunan ufak pencereden görebiliriz.
- Orientation : Fırça darbelerinin yön uyumunu sağlar. Bir ressam her zaman aynı fırça açısını kullanmaz. Bazı efektleri belirginleştirmek için fırça darbelerinin yönlerini değiştirebilir. Bu sekme bize farklılaşma konusunda yardım eder.
- Size : Fırça özelliklerini bu sekmeden belirliyoruz.

- Placement : Fırça darbelerinin resim üzerinde dağılımı ile ilgili ayarlamaların yapıldığı sekmedir.

- Color : Bu sekmede fırça darbelerinin rengi ve yapısı ayarlanır.

- General : Arkaplan, gölge ve kabartma özellikleri ile ilgili ayarlamaları bu sekme altında yapıyoruz.

Oilify: Oilify filtresi resminize yağlı boya görünümü verir. Filtre seçenekleri;

- Mask Size : Resimi yağlı boyaya dönüştürmek için kullanılacak fırça maskesinin boyutunu belirler. Büyük değerler resimdeki detayların azalmasına neden olur.

- Use Intensity Algorithm : İşlem kipini





değiştirerek resimdeki renk ve detayların korunmasını sağlar.

Photocopy: Çalışmanıza fotokopi görünümü verir. Filtre özelliklerini incelediğimizde;

- Mask Radius : Büyük değerler beyaz bölgelerin çevresindeki siyah çizgileri kalınlaştırırken, küçük değerler koyuluğu azaltır ve daha fazla detay görülür.

- Sharpness : 0.0-1.0 aralığında fotokopinin netliğini ayarlar.
- Percent Black : Resimdeki koyuluk miktarını ayarlar. Küçük değerler renkli bölgeleri koyulaştırırken yumuşak, ince ve daha az belirgin çizgiler oluşturur. Büyük değerlerde ise çizgiler kalın, koyu ve nettir. İyi bir sonuç için orta değerler tavsiye edilir.
- Percent White : Bu değişken resimdeki beyaz piksellerin oranını artırır.

Predator: Çoğu korku filminde yaratıkların gözüyle çevre ve insanlar, detaysız sadece sınırları belirginleştirecek birkaç ana renk ile gösterilir. Predator filtresi uygulandığında resimlere bu görünümü verir. Alfa kanalı yoksa resme ekler. Ayrıca RGB formatındaki resimlerde daha iyi sonuç verir. Filtre seçeneklerini incelediğimizde;

- Edge Amount : Sınır



tanımlamasını ayarlar. Büyük değerler daha çok sınırı belirginleştirerek nesnelerin detayını artırır.

- Pikselleştir : Eğer seçili ise resme Predator filtresinden önce bulanıklaştır başlığı altında bulunan Pixelize filtresini uygular.
- Pixel Amount : Kullanılacak piksellerin boyutunu ayarlar. Aslında bu seçenek resmin çözünürlüğünün azalmasına neden olur.
- Keep Selection : Filtrenin varsa sadece seçili bölgeye uygulanmasını sağlar. Bir seçim bölgesi yoksa filtre tüm katmana uygulanır.
- Separate Layer : Seçimi durumunda aktif katman kopyalanır ve filtre bu kopya katmana uygulanır. Asıl katman filtreden etkilenmemiş olur.

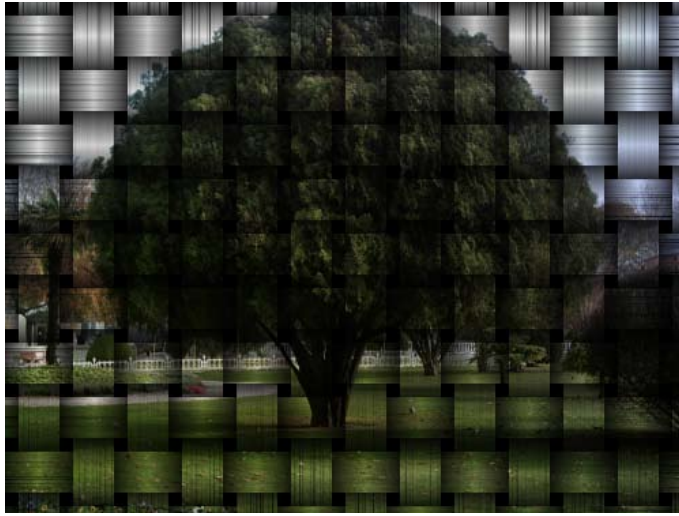
Soft Glow: Resme beyaz renkli hafif parlak bir ışıktandırma katar. Filtre seçenekleri;

- Glow radius : Kullanılacak efektin keskinliğini ayarlar.
- Brightness : Resimdeki aydınlık bölgelere uygulanacak arttırımın derecesini kontrol eder.
- Sharpness : Filtrenin resmi ne kadar etkileyeceğini ayarlar.

Van Gogh (LIC): LIC ifadesinin açılımı Line Integral Convolution'dır. (Çizgisel integral)

Filtrenin yazarı eklentiye böyle bir matematiksel terim adı vermek istemiş. Filtre bir resme yönlü bulanıklık eklemek (astigmatizm) ya da kumaş dokuma desenleri oluşturmak için kullanılır. Bulanıklık efekti eklemek için "With Source Image" ifadesini seçmeniz gerekir. Bir dokuma oluşturmak için de "with white noise" seçili olmalıdır. Filtre seçeneklerini incelediğimizde ;

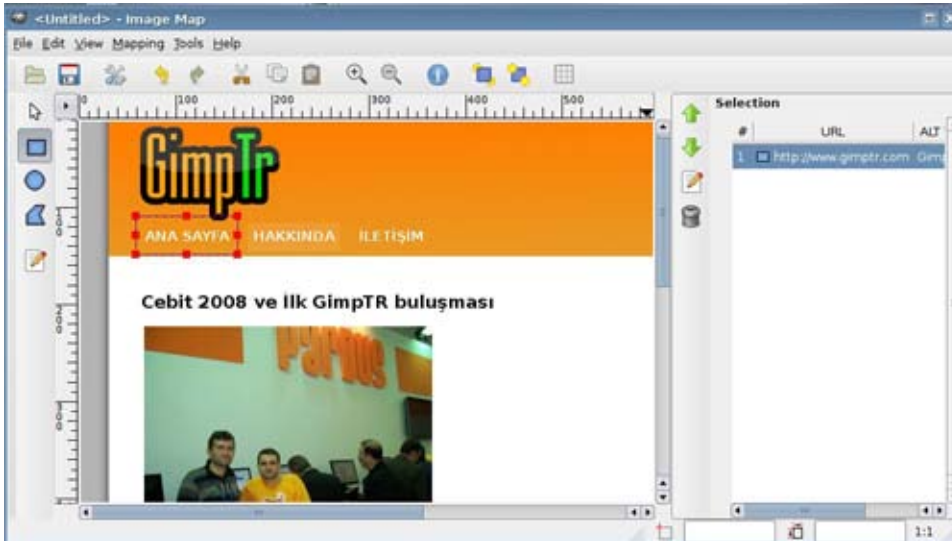
- Effect Channel : Hue, Saturation veya Brightness kanallarından birini ekler.
- Effect Operator : Derivative seçeneği Gradyan'ı tersine çevirir.
- Filter Length : Resime bulanıklık uygulandığında miktarını belirler. Ayrıca doku deseni oluşturulduğunda küçük değerler düz, büyük değerler ise pürüzlü yüzeyler oluşturur.
- Noise Magnitude : Resimdeki beyaz gürültünün miktarını ayarlar.
- Integration Steps : Doku deseni oluşturmada kullanılacak gradyan haritasının etkisini belirler.
- Minimum/Maximum Values : Bu değerler doku deseninin kontrast ayarını düzenler. Küçük değerler yüksek kontrastta ve büyük değerler düşük kontrastta sonuç verir.



WEAVE: Resme kalın şeritlerden örgü ile örülmüş görünümü katar. Filtre özelliklerinde bu örgünün görünümü ile ilgili bulunan ayarlar.

- Ribbon Width: Şeritlerin genişliği
- Ribbon Spacing: Şeritler arasındaki boşluk
- Shadow Darkness: Gölge koyuluğu
- Shadow Depth: Gölge derinliği

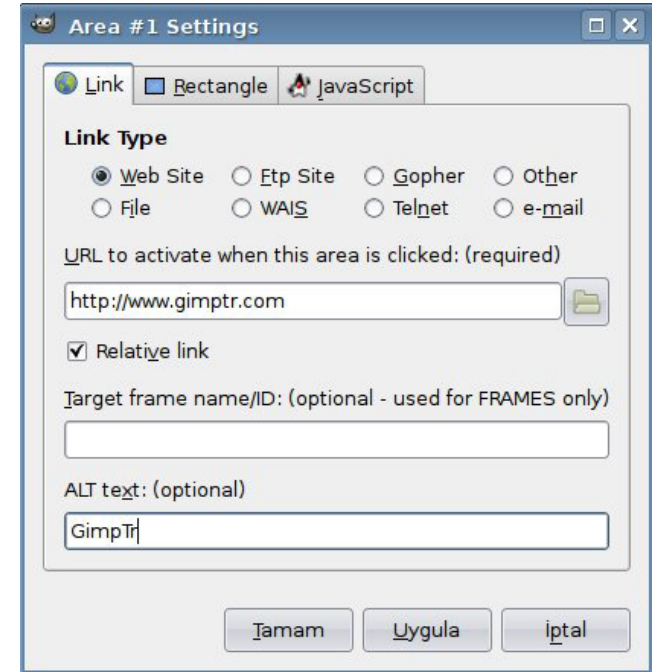
- Thread Length: Örgü ipliğinin uzunluğu
- Thread Density: İpliğin yoğunluğu
- Thread Intensity: İpliğin kullanılma miktarı



BÖLÜM 10 : WEB FİLTRELERİ

ImageMap: Web sayfalarında kullanılan resimlerin bazı bölgelerinde "..... için buraya tıklayın" şeklinde link içeren yazılar görürüz. ImageMap filtresi herhangi bir web tasarım yazılımına gerek kalmadan resim üstünde bunu yapmamızı sağlar. Filtre özelliklerini inceleyerek açılan pencerede üç bölüm vardır. Bunlar "Seçim Aracı", "Resim" ve "Link" bölümleridir.

- Seçim Aracı: En solda bulunan seçim aracı bölümünden dörtgen, yuvarlak ya da çokgen seçim aracını seçiyoruz.
- Resim: Resim üstünde istediğimiz bölgede seçimi yapıyoruz. Seçim yaptıktan sonra yeni bir tanımlama penceresi açılır. Bu pencereden verdiğimiz linkin tipini (web sitesi, e-mail, FTP vs.) seçiyoruz ve adresi yazıyoruz.
- Link: Eklendiğimiz link ya da linklerin görüldüğü bölümdür. Burada yer alan linkleri değiştirebilir ya da silebilirsiniz.



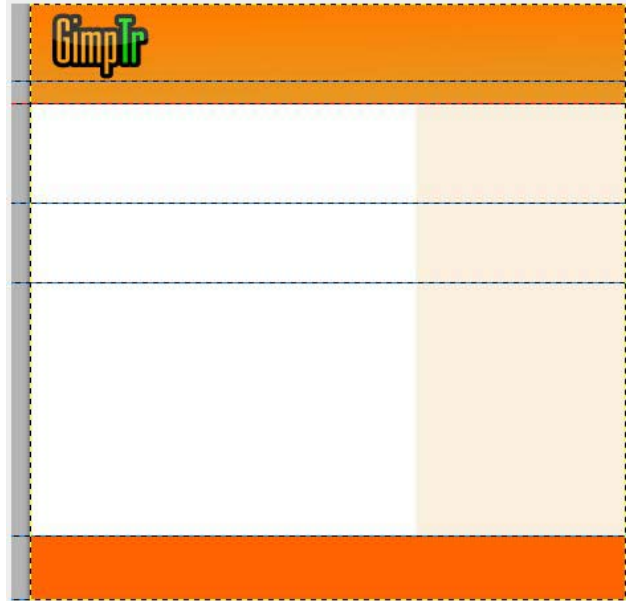
Bu filtre ile örneğin bir Türkiye haritası üzerinde bütün şehirleri çokgen seçim aracını kullanıp seçebilir ve her şehrin İnternet sayfasına link verebilirsiniz. Belgeyi kaydetmek istediğinizde resim_adı.map adıyla kodların yer aldığı bir metin belgesi olarak kaydeder. Yani resim üstüne kayıt yapmaz. Yaptığı sadece resim üstünde harita oluşturmaktır. Bu kodlar HTML belgenize eklenecek olan kodlardır. Oluşan metin belgesinin uzantısını html yapıp internet tarayıcınızla açarsanız linkin oluştuğunu görebilirsiniz. Tabi resim ve html belgesinin aynı dizinde olmalı.

Semi-Flatten: Filtre, İndisli resimlerde saydam bölümlere geçişlerde alan rengi

ile alan kenarındaki renk arasında geçişi sağlamada oluşabilecek problemleri çözmek için kullanılır. İndisli GIF formatı (0-255 alfa aralığında) tam saydamlığı destekler fakat yarı saydamlığı desteklemez (1-254). Yarı saydam bölgeleri ya tam saydam yapar ya da saydamsızlaştırır. Böylece anti-aliasing uygulayıp web sayfanıza koyacağınız logonuzu bozmuş olur.

Filtreyi uygulamadan önce Web sayfanızın arka plan rengini bilmek zorundasınız. Araçlar penceresinde yer alan FB / BG (ön plan / arka plan) renk ayarlarında BG rengini web sayfanızın arkaplan rengi ile aynı yapmalısınız. Semi-flatten filtresi FG rengini alfa değerine bağlı olarak logo renginizle birleştirecek ve anti-aliasing doğrulaması yapacaktır. Bu arada ufak bir hatırlatma yapayım; filtrenin uygulanabilmesi için resminizin alfa kanalının olması gerekir. Eğer yok ise Katmanlar > Şeffaflık > Alfa Kanalı Ekle yolundan resminize alfa kanalı ekleyebilirsiniz.

Slice: Gimp'in sadece Linux sürümlerinde olan güzel bir filtre. Gimp ile hazırladığınız bir web şablonundan sizi hiç uğraştırmadan bir HTML belgesi oluşturuyor. Resimlerinizi önce istediğiniz yerlerden dilimliyor sonra tablo kullanarak html belgesi olarak birleştiriyor. Filtreyi kullanmadan önce resminizin



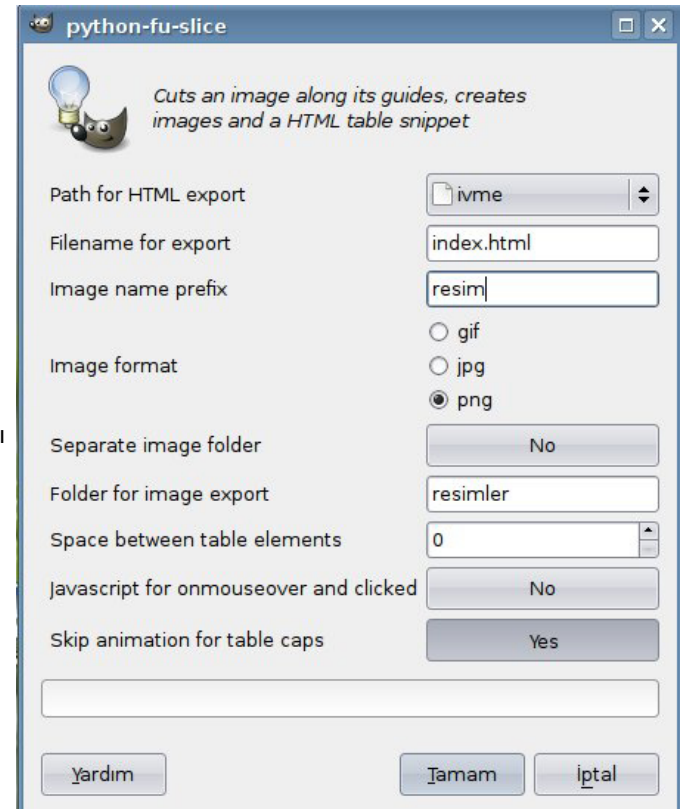
nerelerden dilimlenmesini istiyorsanız oralara kılavuzlar eklemelisiniz. Bunun için takip edeceğimiz yol şu şekildedir: Resim > Kılavuzlar > New Guide ile resminize yeteri miktarda yatay (horizontal) ve düşey (vertical) klavuzlar ekleyin. Klavyeden M tuşuna basdıktan sonra bu kılavuzları fare ile resmin üstünde istediğiniz yere sürükleyebilirsiniz. Bu şekilde yatay ve düşey kılavuzları resmin nasıl parçalanmasını

istiyorsanız öyle yerleştirin. Yerleştirme işlemi bittikten sonra Filtreler > Web > Slice yolunu takip edin. Açılan penceredeki seçenekleri inceleyelim :

- Path for HTML export : Html belgenizin oluşturulacağı dizini belirtiyorsunuz.
- Filename for Export: Oluşacak belgenin adını belirtiyorsunuz.
- Image Name Prefix: Resimlere ait oldukları tabloya ait bir ön isimlendirme.
- Image Format: gif, jpeg, png formatlarından birini seçiyorsunuz.
- Seperate Image Folder : Eğer resimlerin html belgesinden

ayrı bir dizin içinde olmasını istiyorsanız "yes", istemiyorsanız "no" ifadesini seçiyorsunuz.

- Folder for Images Export : Resimlerin toplanacağı dosyanın adını yazıyorsunuz.
- Space Between Table Elements : Oluşacak tablo hücreleri arasındaki boşluk miktarını belirtiyorsunuz.
- Javascript for Onmouseover and Clicked : Eğer "yes" ifadesini seçerseniz filtre html kodu gibi bir de javascript kodu (fare resmin üstüne geldiğinde) ekler.
- Skip Animation for Table Caps : "no" ifadesini seçtiyseniz her bir tablo hücresine <ahref="#">... şeklinde bir link ekler. "yes" ifadesi (ki ön tanımlı değeri budur) seçili ise ve iki yatay iki de düşey kılavuz var ise ilk ve son satır ve sütunlara link eklemeyiz. Tabi html belgesi oluştuktan sonra kwrite ile açıp bu linkleri düzenleyebilir ya da silebilirsiniz.



Django'da Admin Paneli

django

The Web framework for perfectionists with deadlines.



Ülgen Sarıkavak imzasıyla yayımlanan bir önceki yazıda Django'nun temel özelliklerinden ve appengine'den kısaca bahsetmiştik. Bu sayıda ise yeni bir uygulama oluşturup, admin panelinin kullanımını anlatıyoruz.

geliştirme araçları

Yeni bir Django yazısıyla tüm Özgürlüğü okuyucularına merhabalar. Bir önceki sayıda Django'nun temel özelliklerinden ve appengine'den kısaca bahsetmiştik. Bu yazımızda ise yeni bir uygulama oluşturup, admin panelinin kullanımını anlatacağız.

Yeni Proje

```
django-admin.py startproject oi
```

Komutuyla yeni bir proje başlatıyoruz.

Şimdi sevdiğimiz bir editörle setting.py dosyamızı açıyoruz ve veritabanı ayarlarımızı düzenliyoruz. Biz bu örnekte fazla ayar gerektirmemesinden ötürü SQLite3 tercih ettik. O yüzden 12 ve 13. satırı şu şekilde düzenliyoruz:

```
DATABASE_ENGINE = 'sqlite3'          # 'postgresql_psycopg2', 'postgresql', 'mysql',  
'sqlite3' or 'oracle'.  
DATABASE_NAME = 'oi'                # Or path to database file if  
using sqlite3.
```

Yeni bir uygulama oluşturma

```
python manage.py startapp anket
```

Komutuyla yeni bir uygulama oluşturuyoruz.

Projeler ve Uygulamalar

Bu aşamada aklınıza proje ve uygulama arasında ne fark var sorusu gelebilir. Bir uygulama belli bir görevi yerine getirirken bir proje ise birden çok uygulamayı içerisinde barındırır. Benzer şekilde, bir uygulamayı birden çok projede kullanabiliriz.

Modellerimizi Oluşturalım

Modellerimizi, verilerimizi veri tabanında saklayacağımız alanlar olarak düşünebilirsiniz. Bir anket için gerekli

olan alanları ise anketler ve seçenekler olarak ele alabiliriz. Anketler içerisinde bir soru ve yayınlanma tarihi, cevaplar içerisinde de her cevabın ne kadar oy aldığını gösteren bir oy alanı ve seçeneklerde tuttuğumuz verileri gösteren bir "seçenek" alanı oluşturuyoruz.

Bunu Django'da şöyle dillendiriyoruz: Anket dizini içindeki models.py dosyasını açıyoruz ve aşağıdaki şekilde düzenliyoruz.

```
from django.db import models
```

```
class Anket(models.Model): #Tablomuzu oluşturuyoruz.
```

```
    soru = models.CharField(max_length=200) #soru alanını 200 karakterle  
sınırlandırıyoruz.
```

```
    y_tarihi = models.DateTimeField('yayın tarihi') #y_tarihi alanı için admin panelinde  
daha anlaşılır bir gösterim olan "yayın tarihi" etiketini veriyoruz.
```

```
class Secim(models.Model):
```

```
    anket = models.ForeignKey(Anket) #anket tablosuyla secim tablosunu  
ilişkilendiriyoruz.
```

```
    secenek = models.CharField(max_length=200)
```

```
    oy = models.IntegerField()
```

Modellerimizi oluşturduk fakat bundan projemizin de haberi olması gerekiyor. Bunun için settings.py dosyasında INSTALLED_APPS bölümünü buluyoruz ve şu şekilde düzenliyoruz.

```
INSTALLED_APPS = (  
    'django.contrib.auth',  
    'django.contrib.contenttypes',  
    'django.contrib.sessions',  
    'django.contrib.sites',  
    'oi.anket'  
)
```

Şimdi Django, projemizde anket uygulamasının da kullanılacağını öğrenmiş oldu.

Sıra veri tabanında tablolarımızı oluşturmaya geldi.



geliştirme araçları

```
Deniz@ParMak 01 $ python manage.py sql anket
BEGIN;
CREATE TABLE "anket_anket" (
  "id" integer NOT NULL PRIMARY KEY,
  "soru" varchar(200) NOT NULL,
  "y_tarihi" varchar(80) NOT NULL
);
CREATE TABLE "anket_secim" (
  "id" integer NOT NULL PRIMARY KEY,
  "anket_id" integer NOT NULL REFERENCES "anket_anket" ("id"),
  "secenek" varchar(200) NOT NULL,
  "oy" integer NOT NULL
);
COMMIT;
```

python manage.py sql anket

komutuyla modellerimizin sql’ce karşılıklarını görüyoruz. Eğer bir hata almadıysanız şöyle bir çıktı oluşması gerekiyor.

Ardından

python manage.py syncdb

komutunu verip, tabloların oluşmasını ve admin paneliyle ilgili ufak tefek ayarların yapılmasına başlayabiliriz. Bu komutun ardından bizden admin panelinde kullanmamız için bir süper kullanıcı oluşturmak isteyip istemediğimizi sorduğunda “Yes” deyip devam ediyoruz. Ve şifremizi de girerek ayarları tamamlıyoruz.

Admin Panelini Aktifleştirme

Django admin paneli öntanımlı olarak kapalı olarak gelir. Aktifleştirmek için settings.py dosyasında INSTALLED_APPS kısmını bulup şu şekilde düzenliyoruz.

```
INSTALLED_APPS = (
    'django.contrib.auth',
    'django.contrib.contenttypes',
    'django.contrib.sessions',
    'django.contrib.sites',
    'oi.anket',
    'django.contrib.admin',
)
```

Yeni bir uygulama eklediğimiz için veritabanımızı güncellememiz gerekiyor. Bunun için konsoldan

python manage.py syncdb

komutunu veriyoruz.

Ardından urls.py dosyamızı açıp içerisindeki 3 satırı aktif duruma getiriyoruz. Bunun için dördüncü, beşinci ve 16. satırın başında bulunanan #’leri silmemiz yeterli olacaktır. Yani dosyamızın son şekli şuna benzemeli:



geliştirme araçları

```
from django.conf.urls.defaults import *
```

```
# Uncomment the next two lines to enable the admin:
from django.contrib import admin
admin.autodiscover()
```

```
urlpatterns = patterns("",
    # Example:
    # (r'^oi/', include('oi.foo.urls'))),
```

```
# Uncomment the admin/doc line below and add
'django.contrib.admindocs'
# to INSTALLED_APPS to enable admin
documentation:
    (r'^admin/doc/', include('django.contrib.admindocs.urls'))),
```

```
# Uncomment the next line to enable the admin:
(r'^admin/(.*)', admin.site.root),
)
```

Admin Paneline Giriş Şimdi

```
python manage.py runserver
```

komutuyla Django'nun projeleri geliştirme aşamasında bize kolaylık sağlaması açısından, içinde barındırmış olduğu sunucuyu çalıştırıyoruz. Şimdi tarayıcımıza <http://127.0.0.1:8000/admin/> yazdığımızda sizi şöyle bir ekranın karşılaması lazım.

Django yönetimi

Kullanıcı adı:

Parola:

Buraya kurulum aşamasında belirlediğimiz şifremizi giriyoruz.

"Peki anketler nerede?" dediğinizi duyar gibi oluyorum :). Anketleri admin panelinden

Django yönetimi

Site yönetimi

Auth	
Gruplar	+ Ekleme Değiştirme
Kullanıcılar	+ Ekleme Değiştirme
Sites	
Siteler	+ Ekleme Değiştirme

Geçmiş İşlemler

İşlemlerim
Hiç yok

görebilmemiz için yapmamız gereken bir şey daha kaldı: Anket dizini içerisinde admin.py adında bir dosya oluşturup içine şu satırları ekliyoruz:

```
from oi.anket.models import Anket
from django.contrib import admin
```

```
admin.site.register(Anket)
```

Ardından Ctrl+C ile sunucumuzu kapatıp Python manage.py runserver ile tekrar çalıştırdığımızda anketlerimizi düzenlemeye başlayabilirsiniz.

Django yönetimi

Site yönetimi

Anket	
Ankets	+ Ekleme Değiştirme
Auth	
Gruplar	+ Ekleme Değiştirme
Kullanıcılar	+ Ekleme Değiştirme
Sites	
Siteler	+ Ekleme Değiştirme

Biri PiSi mi dedi? :) Buna yanıt olarak akla ilk gelen isim olan Faik Uygur. Gerçekleştirdiğimiz bu söyleşiyile, Pardus hakkında aklınıza takılan sorulara güzel cevaplar aldık ve Faik'i biraz daha yakından tanıdık.

Takma adı "Hero"

Yanılmıyorsak sizin çok ilginç bir Pardus'a katılma öykünüz var. "Bugzilla'da bir hatayı düzeltmekle başladı her şey..." diyebilir miyiz?

Pardus ile tanışmadan önce sıkı bir özgür yazılım kullanıcısı ve savunucusuydum. Özgür yazılımın beni çeken tarafı her zaman topluluğu oldu. Bir süre sonra siz de bu harika topluluğun bir parçası olmak istiyorsunuz. Pardus ile kendime katkı verecek bir proje, bir topluluk aradığım sıralarda tanıştım.

İlk tanışmam Pardus 1.0 öncesi Chip dergisinin dağıttığı Çalışan CD ile olmuştu. CeBIT fuarında Pardus standına gidip biraz bilgi aldım. Konuştuğum kişi Gürer Özen'di. "Projenize şu an dışardan katkı veren birileri var mı?" diye sormuştum. "Çok az, yok gibi" bir şeyler demişti. (Ekibe katıldıktan sonra Gürer'e hatırlıyor musun diye sorduğumda doğal olarak hatırlamadığını söyledi :) O zaman, ben Pardus'a katkıcı olacağım dedim.



Sonrasında Pardus listelerini takip etmeye başladım. Bundan sonrasına aslında ilginç yerine sıradan bir özgür yazılım projesine katılış süreci demeliyiz. Listeleri takip ettim, o sıra PiSi için veritabanını yeniden inşa etmeye yarayacak bir komut ihtiyacından bahsediliyordu. Oturup kodu inceledim, çalışır bir şeyler yazıp yama gönderdim. Hatırladığım bir de hata takip sisteminde uzun süredir açık duran Firefox ve Thunderbird yazılımlarına Zemberek entegrasyonu işleri var. Onları da yapıp yama göndermişim.

İlk nesil PiSi'yi devraldın ve neredeyse büyük bölümünü baştan yazarak bugünlere getirdin. Sizinle birlikte PiSi'de neler değişti?

Aklıma ilk gelen, veritabanı değişikliği oluyor. PiSi, depo bilgileri olsun, kurduğu paketlerin bilgileri olsun hepsini dosya sistemi üzerinde .xml biçimli dosyalarda saklıyor. Fakat bunlara ek olarak bir de veritabanına sahipti. Örneğin, PiSi, depo bilgilerini güncelleyeceği zaman, sunucularımızdan ilgili .xml dosyasını indirip, sonrasında bu dosya içindeki bilgileri tek tek veritabanına yazıyordu. Bu da zaman alan bir süreç. Halbuki yaptığı iş, zaten elinde var olan verileri başka bir biçimde daha saklamaktı. PiSi'nin veritabanı bağımlılığını kaldırıp, dosya sistemini kullanır hale getirdim.

PiSi history komutu ile kullanıcının kurulumdan itibaren bilgisayarında neleri kurup, neleri kaldırdığını takip edebilir, sistemini kararlı olarak işaretlediği zamanlara geri döndürebilir hale getirdim. PiSi'nin bu özelliğinin kullanıcı tarafından görünür kısmını, yani grafik arayüzünü Pardus geliştiricilerinden İşbaran Akçayır yazdı.

Halen testleri devam eden delta özelliği ile de, güncellemelerde artık sadece paketlerin değişen kısımları indirilerek, hem zamandan, hem de kotalı internet kullanıcılarının kotalarından tasarruf etmeleri sağlandı. Bu özelliğin kullanılabilir hale gelmesi için derleme çiftliği tarafında yapılması gereken işleri de Ozan Çağlayan ve Ekin Meroğlu yoğun bir şekilde sürdürüyor.



Birçok paket yöneticisi varken PiSi; LTSP varken PTSP; ... Bazılarının dediği gibi, bu tekerleği yeniden icat etmek mi?

Hayır değil. Eğer o gün var olan araçlar hedeflediğiniz ihtiyaçlarınızı karşılamıyorsa, bakımı ve geliştirilmesi sizi yavaşlatacak bir hal almışsa ya da çeşitli sorunlara yönelik üretilen çözümleri, yöntemleri beğenmediyseniz bu çok doğal bir tercih. PiSi için de, PTSP için de ayrıntılara girecek olursak cevap çok uzayacağından kısa kesiyorum.

Yine yanılmıyorsak PiSi'yi de sizden yeni bir geliştirici arkadaşımız devraldı. PiSi'de sizce daha neler değişmeli?

PiSi'nin sorumlusu halen benim. Çoğu özgür yazılım projesinde olduğu gibi

PiSi'nin gelişimini günün ihtiyaçları belirliyor. Şu an önümüzde yapılması gereken ve kendisi yılan hikâyesine dönmüş olan bir depo ve paket imzalama işi duruyor.

Gelecek dönemde Pardus içinde ne gibi projelerle uğraşmayı düşünüyorsunuz?

Daha uzun bir süre PiSi ile uğraşacağım gibi görünüyor :). Pardus 2009 için yönetici arayüzlerinin KDE4'e geçirilmesi gibi bir iş yükümüz var. Performansı ve kullanılabilirliği daha iyi bir PiSi grafik arayüzü yazmak istiyorum. Bu aralar Ruby on Rails'a merak sardım. Belki Pardus'un çeşitli ihtiyaçlarını karşılayabilecek web projeleri yapmak isteyebilirim.

Pardus 2009 için kafanızda neler var? 2009 sürümünde bu dağıtımın ne yönde yol almış olmasını arzularsınız?

Pardus'un her sürümü bir önceki sürümden daha iyi oluyor. Teknolojik anlamda, görsel anlamda, kolay kullanılabilirlik anlamında, her yönüyle iyiye gidiyor. Şu ana kadar zamanımızın çoğunu dağıtımın altyapısını oluşturan kendi geliştirdiğimiz teknolojiler alıyordu. Bunlar artık iyice oturdular. 2009 sürümünde Pardus'un dünyada bilinirliğinin ve katkısının artmasını arzuluyorum.

Son birkaç aydır Pardus çekirdek ekipten ayrılanlar oldu. İsmail, Çağlar ve Gürer kritik süreçlerden sorumluydular. Ekip içinde bir sirkülasyon var gibi. Siz bu durumu nasıl yorumluyorsunuz? Yeni geliştiriciler sorumlulukları konusunda çok çalışıyorlar ama tecrübeli kişilerin ayrılması Pardus'a güç kaybetti mi?

Bu durumu çok doğal ve olması gereken bir şey olarak karşılıyorum. Devir daim ile ekibe sürekli yeni kanların, yeni heyecanların gelmesi iyi bir şey. Bu, proje için de çok sağlıklı. Çalışmaktan büyük zevk aldığım, her türlü aksaklığın, sorunun üstesinden gelebilecek çok iyi bir ekip, Pardus çekirdek ekibi. Ayrıca çekirdek ekipten ayrılanların çoğu da Pardus geliştiricisi olarak bir şekilde katkı sağlamaya devam ediyorlar. En azından her zaman yakınlardalar. :)

Pardus'un Gnome'a verdiği desteği nasıl buluyorsunuz ve diğer masaüstü ortamlarının da KDE gibi Pardus'a uyumlu olması için neler yapılması gerektiğini düşünüyorsunuz?

Pardus'da Gnome'u hiç kurup denemedim desem, şu anki durumu hakkında fikir belirtmemin anlamsızlığı ortaya çıkar sanırım. :)



Pardus'un önemli hedeflerinden birisi, bir bilişim okur-yazarının tüm masaüstü ihtiyaçlarını karşılayabilmek. Bu hedefi gerçekleştirmek için projenin başlarında KDE masaüstü ortamı ve KDE üzerinde çalışan bir çok özgür yazılım tercih edilmiş. Özellikle çekirdek ekibin de gücünü doğru yerlere, doğru şekilde harcaması gerekiyor. Dolayısıyla daha çok bu iş gönüllü geliştiricilere bağlı.

Neler yapılması gerektiği konusunda, öncelikle diğer masaüstü ortamlarında karşılaşılan sorunları çözebilecek, çözüm önerileri getirebilecek, yeterli bilgi ve motivasyona sahip geliştiricilerin sayısının artması gerekiyor.

Tasma modüllerinin GTK ile tekrar tasarlanması mı, yoksa doğrudan qt olarak, örneğin Xfce'deki açılış, servis, paket, ağ ve benzeri yönetici ihtiyaçlarının giderilmesi mi daha iyi fikirdir? GTK kullanan masaüstü yöneticilerinde kdelibs kütüphanesi ile yazılmış Pardus uygulamalarının kullanılması ve dolayısıyla GTK'nin kdelibs'e bağımlı olması sorunsalı hakkında ne düşünüyorsunuz?

Bunu bir sorun olarak görmüyorum. Çoğu dağıtım da Gnome öntanımlı geliyor ve sistem araçlarını Gnome tabanlı olarak geliştiriyor. Bu dağıtımlarda KDE masaüstünü tercih ederseniz GTK tabanlı sistem araçlarını kullanıyorsunuz.

Şu an var olan Pardus uygulamalarının diğer masaüstü yöneticilerindeki çalışma performansları ve ortaya çıkan problemler dikkate alınıyor mu? Neler yapılmalı, sorunlar nasıl çözülmelidir?

Dağıtım içindeki her türlü sorun, ilgili alanın geliştiricileri olduğu ve bunları dile getirdikleri sürece dikkate alınıyor elbette. Sorunların tartışıldığı ve çözüm üretileceği yer geliştirici listesi.

İyi bir programcı olabilmek için iyi bir matematik bilgisine sahip olmanın gerekli olup olmadığı konusunda ne düşünüyorsunuz?



İyi bir matematik bilgisine sahip olmanın gerekli olduğunu düşünmüyorum ama iyi programcıların çoğunun okul yıllarında matematiği sevdiklerini ve matematikte iyi olduklarını düşünüyorum.

Dünyadaki iyi programcılarla (Linus Torwalds, Guido Van Rossum vs.) yapılan röportajlarda, matematiğin fazla gerekli olmadığı ve genelde programlama ile uğraşan insanların hayatlarının bir yerlerinde müzik olduğu yönündeki görüşleri hakkında ne düşünüyorsunuz?

Sadece bir müzik dinleyicisi olduğum için bu konuda özel bir şey söyleyemem. Ama her farklı uğraşın insanı zenginleştirdiğini, sorunlara farklı açılardan yaklaşma ve problem çözme konusunda katkıda bulunduğunu düşünüyorum.

Pardus’a destek olmak isteyen, eli biraz klavye tutan kullanıcılara ne gibi tavsiyelerde bulunabilirsiniz?

Test deposunu günlük kullanıp, karşılaştıkları hataları bildirsinler. Pardus listelerini takip etsinler. Özellikle geliştirici listesini. Orada konuşulan sorunları tekrarlayıp çözüm üretmeye çalışsınlar. Hata takip sisteminde girilen hataları izleyip, çözüm üretmeye çalışsınlar.

Teknik konularda destek olamaz iseler çeviri çalışmalarına katılsınlar. Belgelendirme çalışmalarına katkıda bulunsunlar.

Yeni geliştirici adaylarına programlamanın mantığını doğru öğrenmeleri ve iyi bir programcı olmaları için hangi kitapları okumayı önerirsiniz ve neden?

Programlamanın mantığı bayağı bir başlangıç olmuş. :) Pragmatic Programmers ve O’Reilly yayın evlerinin kitaplarını beğeniyorum. Dinamik dillerle başlamalarını tavsiye ederim. Pragmatic Programmers’ın “Learn to Program” isimli bir kitabı var. Bu kitabı tercih edebilirler. Ruby programlama dili ile daha önce hiç programlama tecrübesi olmayanlara yönelik programlamayı anlatan bir kitap. Bunun dışında sürekli kod yazmalarını ve yazılmış kodları (özgür yazılımları) okumalarını tavsiye ederim. 1-2 senede bir de yeni bir dil öğrenmeye çalışsınlar.

Faik Uygur boş zamanlarında ne yer, ne içer, ne yapar?

Çok klasik bir şekilde boş zamanlarımda sinemaya gitmeyi, bir yerlere gidip, gezip, dolaşıp, yemek yemeği severim. Ama boş zamanımın azlığından midir, tembellikten midir, bunları da daha çok evde yapar hale geldim.

Teknik doküman dışında, teknik olmayan kitaplarla aranız nasıl? Özellikle sevdiğiniz bir yazar ya da edebiyat türü var mıdır?

Edebi kitap pek okumuyorum. Genelde birbirinden alakasız alanlardan ilgimi çeken, o alanda klasikleşmiş, meşhur yazarların ya da o alana özgü farklı ve yenilikçi fikirlere sahip yazarların kitaplarını okumayı tercih ediyorum. Son zamanlarda en çok zevk aldığım iki kitap: Made to Stick ve Getting Real.



Faik Uygur’un dinlemeyi sevdiğiniz şarkıcıların bir listesini alabilir miyiz?

Dediğim gibi çaldığım bir müzik aleti yok. Genelde yavaş ve dinlendirici müzikleri tercih ederim. Norah Jones, Katie Melua şu an aklıma gelenler.

Urban Terror oynuyor musunuz, oynuyorsanız takma adınız nedir? :)

Sadece ofiste arada bir yapılan Urban Terror paketi testlerine katılıyorum. :) Takma adım Hero.



Battle for Wesnoth

200'den fazla birim, 16 ırk, 6 büyük birlik. Yüzlerce yıllık tarih... Battle for Wesnoth çok geniş ve sadece sizin yaratıcılığınızla sınırlı bir oyun. Orta Dünya'da geçen bir RPG ilginizi çekiyorsa, tanıttığımız bu oyunu denemenizi öneririz.



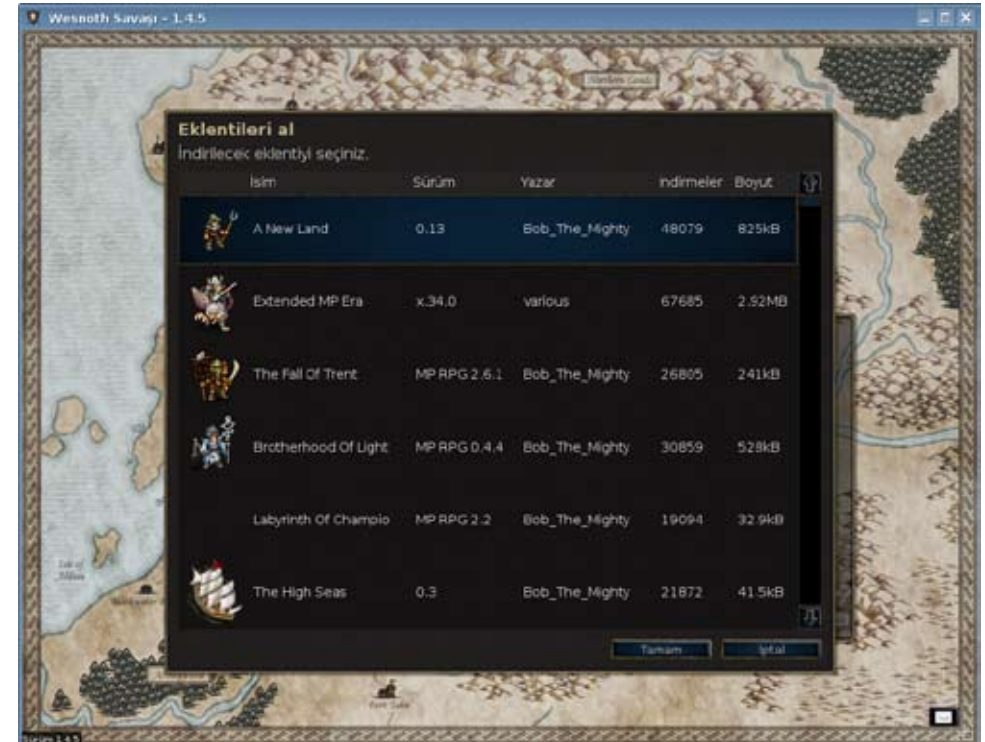
Pardus depolarında kurulabilir yüzlerce oyun paketi var ancak çok azının incelenmesi yapılabilmiş durumda. Depodaki oyun sayısı fazla olunca hangisini incelemeliyim diye İnternette "Top Linux Game" araması sonucunda Battle for Wesnoth dikkatimi çekti. İnternette karşılaştığım Linux oyunları listelerinde sürekli en üstünde yer alıyordu. Tamamen stratejiye dayalı World Of Warcraft gibi orta dünya konulu unsurlar içeriyor. Satranç tarzı sıra temelli bir RPG (Role Playing Game) oyunu. Satrancı ve stratejiyi seviyorsanız Battle for Wesnoth kesinlikle denemeniz gereken bir oyun.

Günlük sıkıntılarınızdan kurtulmak için eğlenceli bir oyun arıyorsanız, Battle for Wesnoth size gerçekten ilaç gibi gelecektir. Özellikle sıra temelli strateji oyun türünü sevenler bir kez oynadıktan sonra kopamayacaklar. Sürekli güncellenen ve yeni eklentilerle zenginleşen çok oyunculu da oynayabileceğiniz bir strateji oyunu.

Tamamen ücretsiz, açık kaynak kodlu, Türkçe arabirim ve içeriğe sahip bir oyundur. Ücretsiz olmasına karşın gerçekten süreleyici bir senaryo, oynanışa ve 2d grafiklere sahiptir. 2D'nin ruhundan kopamayanların denemesi gereken bir oyun Battle for Wesnoth.

Battle for Wesnoth öğrenmesi kolay fakat hayli dikkat isteyen, basit ve eğlenceli bir oynanışa sahiptir. Oyun güçlü yapay zekaya ve ilginç senaryolara sahip kampanyalar içerir. Hem senaryo modunda veya rastgele oyun kurarak tek kişilik hem de online olarak oynanabiliyor. Her karakterin seviye atlaması var ve buna göre özellikleri gelişiyor.

46 dile çevirisi yapılan oyunun Türkçe çeviri durumu %99. Yani oyun tamamen Türkçe. Eğitim kısmından oyunu oynayarak kolayca öğrenip, tüm dünyadan oyuncularla oynayabilirsiniz.





Askerlerinizi alıp deneyimli kahramanlara dönüştürün ve büyük bir ordu yapın. İlerleyen bölümlerde, en zorlu savaşçılarınızı geri çağırın ve zorlu düşmanların karşısına kahramanlarınız ile çıkın. Birimlerinizi geniş uzmanlar listesinin içinden seçin, doğru arazide her pozisyonda doğru seviyede bir güç seçin.

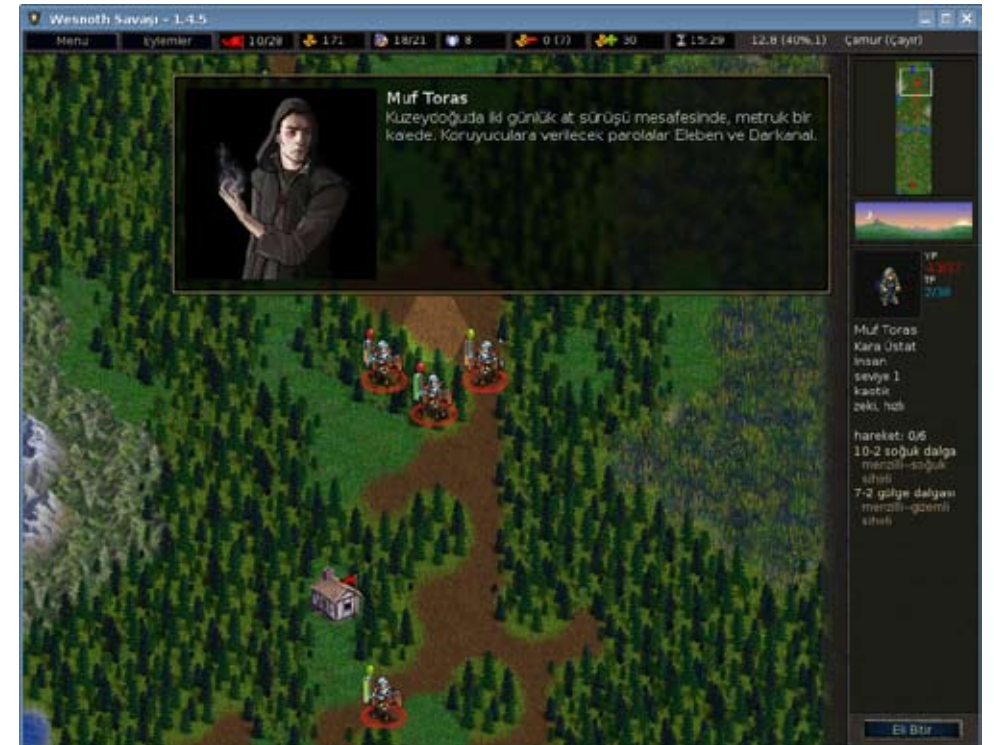
Wesnoth'ta birçok farklı hikaye yer almaktadır. Savaşın ve tekrar Wesnoth'un tahtını ele geçirin. Genç liderin yerine geçin , hiç uyumayanı ön saflara yollayın. Kardeşinizi rehin alan, hain bir Nectomanser tarafından ayağa kaldırılan ölümsüz savaşçıların büyük ordusunun hakkından gelin. Kurtulan bir grup "elf"e efsanevi görevlerinde yeni bir yaşam alanı bulmaları için yol gösterin.

200'den fazla birim. 16 ırk. 6 büyük birlik. Yüzlerce yıllık tarih. World of Wesnoth çok geniş ve sadece sizin yaratıcılığınızla sınırlı bir oyun. Kendi

yarattığınız birimler yapın, kendi haritanızı oluşturun, kendi senaryonuzu yazın ve hatta bir nefeste bitecek kampanyalar(seferler) oluşturun. 8 arkadaşınızla savaşılabılır ya da yabancılar ile efsanevi çoklu oyunculu fantezi savaşlar yapabilirsiniz.

Oyun içinde indirilip kolayca yüklenebilen düzinelerce ek kampanya yapmış olan hareketli bir kampanya yazarları camiasına sahiptir. İstekli kampanya ve senaryo yazarları Wesnoth harita editörü ve Wesnoth'un skript dilini kullanarak kendi kampanyalarını kolay bir şekilde oluşturabilirler.

Tek bir bilgisayardan sıra ile veya ağ üzerinden ile arkadaşlara karşı olduğu gibi internet üzerinden oyuncuların takım arkadaşı ve rakip bulabileceği çok oyunculu sunucuda da oynamak mümkün.



oyun inceleme

Oyun tamamen sıra-tabanlı olarak işlemekte. Sıra-tabanlı stratejilerde karşılıklı olarak hem oyuncu ekip, hem de düşman ekip sırasıyla hamle yaparlar. Hamle bitince el sırası karşı tarafa geçer. Bu da stratejilerinizi belirlerken karşı tarafın hareketine göre yapmanızı gerektirir. Yani 100 kişilik bir ordu yapıp saldırmanız başarısızlıkla sonuçlanabilir. Çünkü siz böyle bir ordu yaparken karşı tarafa böyle orduyu silebilecek bir savunma yapabilir.

Karşı tarafın hamlelerini izlemek çok önemlidir. Oyun içindeki karakterlerinizde rütbe sistemi bulunmakta. Kahramanınız ve askerleriniz savaştıkça seviye atlayarak hem tip, hem de özellik olarak gelişmektedir. Bu da oyun içinde çok önemli bir etken olarak yer almakta, hatta oyunun sonucunu bile etkilemektedir. Çünkü rütbe atlayan her asker enerjisini tekrar kazanmaktadır.

Bilgiler

Lisans: GPL

Paket Boyutu: 134.8 MB

Kurulu Boyut: 200.8 MB

[Web Sitesi](#)

Değerlendirme

Öğrenme süresi: 1 saat

Oynanabilirlik 9/10

Grafik 7/10

Ses 7/10

Senaryo 9/10

Atmosfer 8/10

8.0

Menüdeki yeri

Programlar>Oyunlar>Taktik ve Strateji>Battle for Wesnoth(Strategy Game)

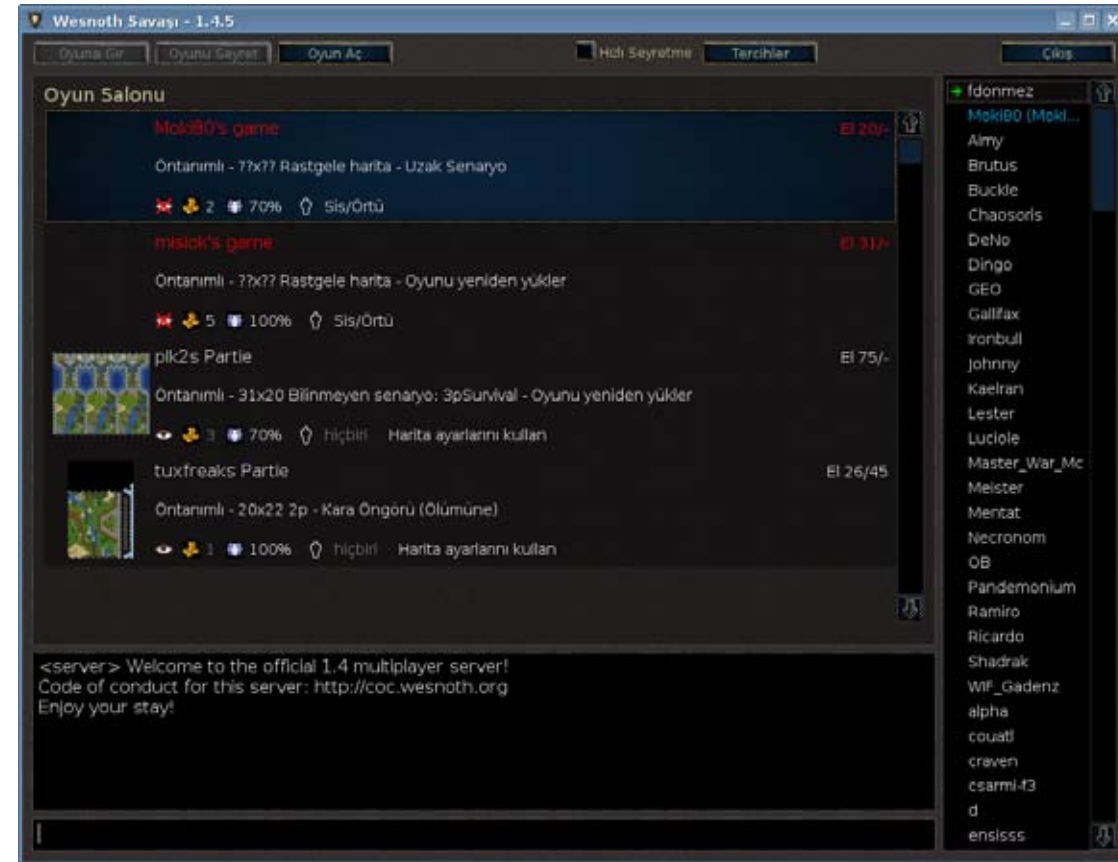
Etiketler

Wesnoth, oyun, sıra tabanlı strateji

Platformlar: Linux, Windows, MacOSX, Solaris, AmigaOS4, OS/2, RISC OS

İpuçları

- Oyuna hakim olabilmek için ilk önce kesinlikle eğitim bölümlerini oynayın ve kuralları öğrenin.
- Senaryoları oynarken, bir önceki senaryodaki tecrübeli birimlerinizi "Çağır" seçeneği ile çağırabilirsiniz.
- Köylere hâkim olmak ve hemen para kazanmak istiyorsanız hızlı birimleri (atlı birlikler, deniz adamları, yarasalar, ruhlar) ilk önce yapın.
- Saldırmadan önce hasar tespitinizi iyice saptayın; birimleri, özel güçleri olan birimleri, gün durumunu, savaştığınız toprağın durumu (birimden birime değişir) ve savunma gücünü dikkate alın. Battle for Wesnoth oynarken saldırı her zaman en iyi strateji olmayabilir!



- Yaralı durumdaysanız, karşı birimlerin hareket kabiliyetlerini (farenizi birimin üstüne getirerek öğrenebilirsiniz) dikkate alın.
- Ağır saldırıya gidiyorsanız, can doldurmak için büyücünüzü yanınızda götürün.

Oyunun kontrolü için genel olarak fare yeterli olsa da; klavyenizden N tuşu ile oynama hakkı olan adamlarınızı sırası ile bilgisayara gösterebilir, boşluk (space) tuşu ile hareket haklarını geçiştirebilir, ok tuşları ile haritanın görünümünü kaydırabilirsiniz.

İyi oyunlar!