

# özgürlük için.com e-dergi

Üç Boyutlu Silah Oyunu  
**Nexuiz**

**Stopmotion**

**Mount Manager**  
Sabit Disklerinizi Bağlayın

Röportaj: Banu Önal  
"Pardus'un bir kültürü  
ve iddiası var."

**Milky Simge Seti**

## İçindekiler

- 04-09. Haberler
10. İş Modelleri Açısından Özgür Yazılım Lisansları
- 11-12. Deluge ile İnternet'i Keşfedin
- 13-14. Mount Manager ile Sabit Disklerinizi Bağlayın
- 15-18. Stopmotion
- 19-21. Ağınızı Denetim Altında Tutun: Wireshark
- 22-25. Geleceğin Parlak Standardı: SVG
- 26-28. Inkscape Dersleri-2
- 29-31. Komut Sistemi- Temel Program ve Komutlar
- 32-34. Algoritma ve Akış Diyagramları
- 35-36. OpenOffice.org Veritabanı: Hesaplanabilir Alan Oluşturmak
- 37-40. OpenOffice.org ile Üç Boyutlu Çizimler
- 41-44. Basit ve Kullanışlı Gimp Bilgileri
- 45-48. Üç Boyutlu Silah Oyunu: Nexuiz
- 49-51. Teeworlds ile Eğlenceye Zıplayın
- 52-55. Tarayıcı Oyunları
- 56-57. Bir Simge Setinin Hazırlanışı
- 58-63. Röportaj: "Pardus'un bir kültürü ve iddiası var."
- 64-65. Özgür Bir Adamın Hikayesi
66. Son sayfa

künye

Bu sayının editörü:

Ceyhun ALYEŞİL

Bu sayıda katkıda bulunanlar:

Ahmet Hiçyılmaz, Akın Ömeroğlu,  
Ali Erkan İmrek, Ali Işingör,  
Anıl Özbek, Aydın Gündüz,  
Ceren Çalıcı, Ceyhun Alyeşil,  
Deniz Ege Tunçay, Emrah Özese,   
Dr. Erkan Tekman, Fahri Dönmez,  
Gözde Orgun, Işıl Poyraz,  
Koray Löker, Kubilay Kocabalkan,  
Mehmet Pekgenç, Muratcan Şimşek,  
Özgür Kuru, Serkan Seçkin,  
Süha Ahmet Aktaş, Şaban Kuş,  
Taha Doğan Güneş, Utku Uluşahin

Tasarım:

**artistanbul** (Pınar Eskikan)

Özgürlükçin e-dergisi,

Creative Commons

(by-nc-sa) 3.0 ile lisanslanmıştır.

Pardus ismi ve logosu,

TÜBİTAK UEKAE'nin tescilli markasıdır

Bu yayın, Özgürlükçin topluluğu tarafından  
hazırlanmaktadır.

## “Yalnız değildim, biz çoktuk”

Yıllarca etrafı aç gözlü, kötü niyetli insanlar tarafından örülmüş duvarlarla çevrili bir yolda gidip geliyordum. Yolun bir sonu yoktu. Olduğumuz yerde bilinmeyen kişilerin bize çizdiği rotada hareket ediyorduk. Hayatımız bu yol ve etrafındaki duvardan ibaretti. Evet, yalnız değildim, biz “çoktuk”. Duvarlarda asılı olan tabelalar dışarıda iyi bir şeyin olmadığı konusunda bizi uyarıyordu. “Orada bir şey yok, orası kötü, yaşamayı beceremezsiniz!” gibi söylemler hepimizin yüreğine korku salmış, önyargıları oluşturmuştu. Çoğumuz dışarıda nelerin olduğunu merak bile etmiyordu. Esir hayatından mutlu olduklarını söylemek yanlış olmazdı. Bir kararla sorumluluk almak ve farklı bir dünyanın parçası olmak cesur olmayı gerektiriyordu, bunu tek başına yapmak çok zordu ama bir gün bir dost çıkageldi. Bize özgürlükten bahsetti. Korkmaya gerek olmadığını, bize duvarın dışında yaşamayı öğretebileceğini söyledi ve duvarı aştık. Özgürlüğe ilk adımımı çoğu arkadaşımınla birlikte attım.

Kısaca anlattığımız hikâyemizden de anlaşılacağı üzere insanların alışkanlıklarını değiştirmek, onları yeni bir şeyle tanıştırmak zordur. Bunu tek başlarına yapmalarını beklemek yerine onlara yardım etmek daha iyi olur. İşte benim gibi duvarları aşmak isteyenler için Özgürlükçin topluluğu bir dost, bir öğretmen demek. İnsanları özgür yazılım dünyasıyla tanıştırmak ve onlara bu yeni macerada yol göstermek amacıyla çıkarılan Özgürlükçin E-Dergisi’nin temmuz sayısı ile karşınızdayız.

Bu ay her zamanki gibi dolu dolu bir sayı hazırladık. Temamız Pardus 2009’un yeni simge seti Milky. Simge setimize göz atarken kendisinin tasarımcısı Banu Onal ile harika bir röportaj gerçekleştirdik. Son zamanlarda bu kadar güzel bir röportaj okumamıştım. Milky’nin arkasındaki gücü nereden aldığını anlamak ve Banu hanımı daha iyi tanımak için mutlaka bu röportajı okuyun. Bu ay OpenOffice.org

Türkiye sayfaları her zamanki gibi dergimizde yer alıyor. Ayrıca devam eden Inkscape ve Algoritma yazılarının yanında Komut sisteminin derinliklerine inen yeni bir yazı dizisini de başlatıyoruz. Linux’un “gücünü” merak edenler için harika bir seri olacak.

Bunların yanında neler mi var? SVG’nin ne olduğunu Anıl Özbek’in kaleminden öğreniyoruz. Geleceğin standardı olan SVG’ye ben bile ilgi duymaya başladım. Şaban Kuş hocamız Stopmotion ve Pratik Gimp Uygulamaları ile dergimize katkı vermeye devam ediyor. Bunların yanında iki önemli konuda eğitim bölümüne giriyor: Wireshark ve Mount Manager ile Diskleri Bağlama.

Eğlenceyi unutmadık! Bu ay yine eğlenceli ve özgür oyunların tanıtımını hep birlikte okuyacağız. Nexuiz ve Teeworlds’ün yanında Tarayıcı oyunlarının dünyasına da göz atıyoruz. Milky simge setinin hazırlanışını anlatırken, Ceren Çalıcı ile özgür bir adamın hikâyesini öğreniyoruz. Bu sayıda katkıda bulunan arkadaşlara tekrardan teşekkür ederim. Onlar ve artistanbul ekibiyle birlikte harika bir işe imza attık. Bu kadar yetenekli insanlarla bizden sonra daha fazla kişinin engelleri aşıp özgürlüğe kavuşacağından ve bir gün yolumuzu çeviren duvarları tamamen yıkacağımızdan eminim!

Hepinize iyi eğlenceler.



## Google Android 2.0 'ı Açıkladı

Google, Google I/O geliştirici konferansında Android'in kod adı "Donut" olan erken sürümlerinden birisini duyurdu. eWeek dergisinin haberine göre toplantıda geliştiricilere ücretsiz Android telefonları da dağıtıldı. Android 2.0 yerel ve web araması, elle yazı, Google Translate ve sesi metine dökme gibi çeşitli özelliklerle birlikte geliyor.

Haberde not edildiği üzere Android, ara sürüm isimlendirmede pasta temasını beğenmiş gibi. Android 1.5'in kod adı da "Cupcake" idi. Bazı kaynaklar Donut'tan sonra gelecek sürümün adının "Eclair" (parmak şeklinde içi kremalı ek pasta) olacağını söylüyor.

Donut ile birlikte kullanıcılar evrensel arama özelliğine kavuşuyor. Bu özellik sayesinde bağlantılar, takvim ve müziğin yanında birçok içerik yerel ağda ya da İnternet'te aranabiliyor. Derginin haberine göre yeni özellikler iyi karşılanmakla birlikte büyük bir şaşkınlığa sebep olmadı. Bir geliştirici Google'ın bazı özellikleri açıklamadığı düşüncesini dile getirirken, Nathan FREITAS isimli başka bir mobil geliştiricisi, bu arama özelliğinin eklentilerle zaten sağlandığını, bunun yanında henüz pek gelişmemiş olan elle yazma özelliğine göndermede bulundu.

SVOX konuşma araçları Android'e geliyor

Tüm bunlar yaşanırken geçen hafta İsviçre merkezli SVOX, Android akıllı telefon platformunu destekleyen açık endüstri grubu, Açık Telefon Birliği'ne (Open Handset Alliance) katıldı. Firma, kullanıcıların sesli arayüzleri kullanmasını sağlayacak konularda teknolojik destek verecek. Bu konu tam olarak belirtilmese de SVOX teknolojisi Donut'un "text to speech" uygulama programlama arabiriminde geçiyor.

SVOX projeye Pico TTS motoru isimli bir aracıyla destek olacak. Pico'nun Android versiyonu İngilizce, İtalyanca, Almanca, Fransızca, İspanyolca ve Amerikan İngilizcesi gibi altı dil paketi içerecek. Android 2.0 bu yılın sonlarına doğru çıkacak. eWeek dergisinin ilgili haberini okumak için bu adresi ziyaret edebilirsiniz.

Kaynak: LinuxDevices



## En Büyük Linux Buluşması

GNOME Vakfı ve KDE Vakfı, her yıl düzenlenen ve dünyanın dört bir yanındaki geliştiricileri bir araya getiren KDE aKademy ve GUADEC etkinliklerini birleştiriyorlar. Gran Canaria Masaüstü Zirvesi adındaki bu ilk büyük buluşma, İspanya'nın Kanarya Adaları'nda düzenlenecek.

Masaüstü ve taşınabilir Linux kullanıcıları ve geliştiricilerini bu en büyük buluşmaya 1.000 kadar masaüstü teknolojisi geliştiricisi ve kullanıcısının katılımı bekleniyor. 100'den fazla konuşmayı içerecek bu etkinlik, geliştiricilerin buluşarak yeni projelerde işbirliği yapmalarına olanak sağlayacak.

Gran Canaria Masaüstü Zirvesi, İspanya Kanarya Adaları'ndaki Las Palmas kentindeki Kongre Merkezi ve Alfredo Kraus Oditoryumu'nda, 3-11 Temmuz 2009 tarihinde düzenlenecek. Bu büyük zirveye, Pardus geliştiricilerinin de katılımı bekleniyor.

Kanarya Adaları'nda özgür yazılıma çok değer veriliyor. Bu yüzden Gran Canaria Masaüstü Zirvesi, bu bölgenin yerel yönetimi tarafından lojistik ve finansal anlamda büyük destek görüyor.



Açılış Konuşması Stallman'dan

Konferansın kesinleşen açılış konuşmacıları şöyle:

- Richard STALLMAN, Özgür Yazılım Vakfı
- Walter BENDER, Müdür, Sugar Labs
- Robert LEFKOWITZ ACM'nin Baş Mühendisi
- Jakup PAVELEK, Nokia

Açılış konuşmaları hakkında daha fazla bilgi almak için bu adresi ziyaret edebilirsiniz.

Bu iddialı isimler, katılımcıların işbirliği konusunda cesaretlendirilmesi amacıyla özellikle seçilmiş. Yıllardan beri GNOME ve KDE, son kullanıcıların, dağıtıcıların uygulama geliştirme konusunda seçim yapmalarını sağlamak adına işbirliği içerisinde. Yıllık geliştirici değerlendirme toplantılarını ortaklaşa yapmaları sayesinde KDE ve GNOME, geliştirici toplulukları arasındaki işbirliği ve görüş alışverişini artırma olanağı bulacak.

Kaynak: Gran Canaria Desktop Summit

## Atölye Açıldı

Özgürlükçin.com, kullanıcılarına sunduğu hizmetlere bir yenisini daha ekledi. 1 Haziran 2009 itibarıyla, Özgürlükçin.com'da Atölye adında yeni bir bölüm yerini aldı.

### Peki, nedir bu Atölye?

Atölye, Özgürlükçin'de yeni bir bölüm ve içerisinde yazılım ve uygulama geliştirmeyle ilgili dersleri bulabilirsiniz. E-dergide yayınlanan programlama ve geliştirme konulu yazılar, Atölye bölümüne taşımaya başlandı. Başlangıç olarak



Django, PiSi paketi yapımı ve Python ile ilgili yazılarla başlayan bölümümüz, elimizde biriken yazıların da etkisiyle hızla büyüyecek. Seri halinde devam eden programlama yazılarına artık [buradan](#) ulaşabilirsiniz. Sizler de bu bölüme katkıda bulunmak istiyorsanız, yazılım geliştirmeyle ilgili yazılarınızı gönderebilirsiniz.

## Android 1,5 Trimble Nomad'da



SDG Systems, kendi [Trimble Nomad](#) dayanıklı mobil bilgisayar sistemini, Google tarafından geliştirilen [Android 1.5](#) "Cupcake" akıllı telefon işletim sistemiyle kullanacağını [duyurdu](#). Bu, geliştiricilerin dayanıklı mobil cihazlarda da Android

uygulamaları test etmelerini sağlayacak Trimble Nomad 806 MHz işlemci, 2 GB'a kadar dahili depolama alanı ve yüksek çözünürlüklü VGA bir ekrana sahip. Cihaz bir CompactFlash yuvası ve Bluetooth 2.0 bağlantı yeteneğiyle geliyor. GPS ve WiFi bağlantısı da seçimli olarak cihaza dâhil edilebiliyor. Dört bant GSM bağlantısı da isteğe bağlı olarak sunuluyor.

SDG Sistemleri 2001 yılından bu yana, [OpenMoko Neo FreeRunner](#) gibi Linux temelli mobil cihaz geliştiricilerini de destekliyor. Trimble Nomad, Google Android geliştirme paketi ile 1.274 dolardan başlayan fiyatla piyasaya sunulacak.

Kaynak: [Mobileburn](#)

## KDE 4.2.4 Sürümü Duyuruldu

Her ay güncellenen KDE 4.2 sürümünün son servis güncellemesi yayınlandı. [KDE Topluluğu](#) tarafından yayınlanan bu sürümde masaüstü çalışma alanının yanı sıra KDE'de görmeye alışık olduğumuz çeşitli yönetim programları ile bilgisayar gündelik ihtiyaçları için kullanan herkesin yararlanabileceği programlar bulunuyor. KDE 4.2.4 sürümü [50'den fazla dilde](#) kullanılabilir.

KDE 4.2.4'ün önemli bir özelliği, KDE 4.2 sürümü için çıkan son servis güncellemesi olması. KDE 4.2 serisi yayınlandıktan altı ay sonra bir diğer deyişle, temmuz ayının sonunda yerini KDE 4.3 serisine bırakacak.

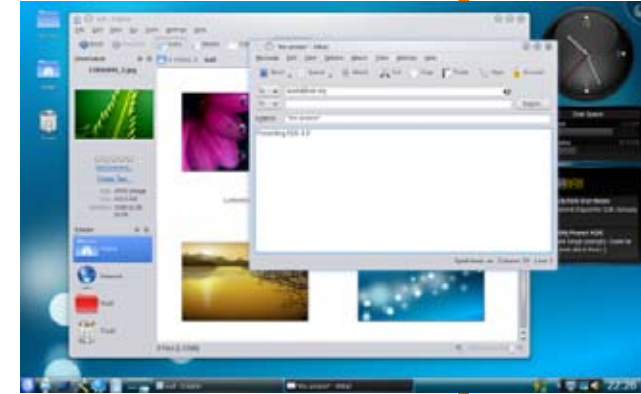
Temmuz ayının sonuna kadar KDE 4.2 serisine yapılacak güncellemeler ve eklenen yeni özellikler, bizlerle KDE 4.3 serisinde birlikte olacak. KDE ekibi, sürüm duyurusunda KDE 4.2.5 sürümünün ancak ölümcül bir hata keşfedilmesi halinde ya da bir güvenlik sorunu ortaya çıkarsa yayınlanabileceğini bildirdi.

### Yenilikler

KDE 4.2 serisinin son güncellemesi olması nedeniyle bu sürüm, çok sayıda hatayı [çözdüğü](#) gibi performans

artışlarını da kullanıcılarla buluşturuyor. Bu değişikliklerden dikkat çekenlere baktığımızda,

- [Okular](#) (KDE belge görüntüleyicisi) artık Postscript kullanarak bir belgenin sadece belli sayfalarını yazdırma işini gerçekleştirebiliyor.



- [KMail](#), yapılan çok sayıda düzeltme ile birlikte bilinen hatalarının pek çoğundan kurtuldu.

KDE ekibi sürüm duyurusunda, KDE 4.2.4'ü, KDE 4.2.2 sürümü ve önceki sürümlerinde çalışan herkes için tavsiye ediyor. Pardus 2009 Alfa sürümü kullanıcılara [sunuluyor](#). Ayrıca Pardus 2009 sürümünün depolarında da KDE 4.2.4 sürümüne geçilmiş durumda.

## Amarok 2.1 Yayınlandı

Pardus'un öntanımlı müzik oynatıcısı Amarok'un yeni 2.1 sürümü "Let there be light" kod adıyla yayınlandı. Beş aylık sıkı bir çalışmanın ardından, Amarok ekibi yeni sürümü 2.1'i duyurdu.

Amarok 2.0 yayınlandığında, uzun süren sürüm serisinin başlangıcı kutlanmıştı. İşte bu başlangıçtan sonraki ilk güncelleme sürümü olan 2.1, artık yayında. 2.0 sürümü yeni bir yapı üzerine kuruldu ve geliştirme ekibi Amarok 2'yi en iyi müzik oynatıcısı haline getirmek için motive oldu. Amarok kullanıcıları yeni özellik ve fikirler nedeniyle çok daha başarılı bir Amarok beklerken, Amarok 2.0 birçok eksikle birlikte çıkmıştı. Yeni sürümle birlikte sadece bu açıkları kapatmayı hedefleyen değil, yeni ve benzersiz özellikler geliştirerek müzik deneyimimizi daha iyi hale getirmeyi amaçlayan bir sürüm geliştirilmiş. Amarok 2.1 sürümü ile birlikte göze çarpan yeniliklerse şöyle:

### Çalma Listesi Geliştirmeleri

Amarok 2.1 çalma listesi son sürümden itibaren birçok geliştirme yaşadı. Artık içeriği arayabiliyor, filtreleyebilir ve şarkıları sıraya alabiliyorsunuz. Ek olarak seçtiğiniz bir şarkı sonrası çalmayı durdurma olanağını sunuyor. Büyük değişikliklerden biri yeni çalma listesi görünüm editörü. Amarok 2.1 size kendi tarzınızda liste görünümü oluşturmanıza izin veriyor. Kapaklar, reytingler, tarzlar ya da sadece şarkı ismi... Tercih size kalmış!

Yeni sürüm öntanımlı birkaç görünümle birlikte sunuluyor, gerisiyse tamamen sizin yaratıcılığınıza bırakılmış durumda.

### Şarkı Sözleri Görünümü

Geliştirilmiş şarkı sözü görünümü, yeni görünüm ve daha iyi boş alan kullanımı ile birlikte geliyor. Geliştirilmiş applet yönetimi sayesinde appletleriniz KDE renk şeması ile uyumlu çalışabiliyor. Applet ile birden fazla sayfa kullanmak yerine, tek bir dikey kolon içerisinde görüntüleme yapabiliyor, alanların yerlerini elinizle değiştirebiliyorsunuz.

### Yer İmleri

Amarok 2.1 sürümüyle artık özel yerimleri oluşturabiliyorsunuz. Bu özellik otomatik ve manuel olarak iki türde geliyor. Uzun bir yayın veya albüm dinlediğinizde ya da 10 dakikadan uzun bir şarkı dinlediğinizde, Amarok otomatik olarak kaldığınız pozisyonu son dinlenen nokta olarak işaretleyecek ve şarkıya geri döndüğünüzde kaldığınız yerden devam edebileceksiniz.

### Amarok URL'leri

Artık özel linkler oluşturabilirsiniz. Örnek olarak, [Jamendo](#) ile bulduğunuz güzel bir parçayı linkleyip bir arkadaşınıza gönderebilir, arkadaşınızın Amarok ile bu parçayı dinlemesini sağlayabilirsiniz. Fakat bu özellik istisnai olarak [LibriVox](#) gibi ses kitaplarıyla çalışmıyor. Bu sürümde sadece URL'lerin mümkün olduğu kullanım alanları keşfedilmeye başlanmış. Gelecekte yapılacak geliştirmelerle birlikte ilginç özellikleri bulabileceğiz.

### Last.fm

[Last.fm servisi](#), herhangi bir etiket, kullanıcı ya da sanatçı radyosunu çalmanıza olanak veren bir arayüzle geliyor. Yeni bir özellik de şarkıları yerel koleksiyonuza beğenilen olarak eklemenizi sağlıyor.

### ReplayGain Özelliği

ReplayGain özelliği ile farklı şarkılar arasındaki büyük ses değişimlerinin önüne geçilebiliyor. Şu an bu özellik, Pardus 2009'da da bulunan Gstreamer Phonon arayüzüne ihtiyaç duyuyor.

### Koleksiyon Başlıkları

Koleksiyon tarayıcısında artık başlıklar daha düzenli ve ayırt edilebilir olarak görüntüleniyor.

### Medya Araçları

iPod'lar için albüm kapağı desteği birçok hata giderimiyle birlikte geliyor.

### Derleme Desteği

Yoğun bir tempoyla çalışan geliştiriciler albüm derlemelerinizi daha güvenli bir şekilde yapmanızı sağlayan yenilikleri Amarok 2.1 sürümü içerisinde geliştirmişler.

### Phonon Ayarları

Sistem ses ayarları için Amarok ortamından ayrılmanıza gerek yok. Phonon ayarları Amarok'un ayarlar penceresinden açılabilir. Diğer masaüstü ortamlarında kullanırken bunu elle yapmanız gerekiyor.

Kaynak: [amarok.kde.org](http://amarok.kde.org)



## KOffice 2.0 Yayınlandı

Qt Software firmasında Web Toplulukları Yöneticisi olarak çalışan ve KDE ekibine tanıtım ve pazarlama konusunda katkıda bulunan Alexandra LEISSE, KOffice 2.0 sürümüyle ilgili aşağıdaki notları tuttu: "Bu sürüm, üç yıldır süren KOffice'i Qt 4 ve KDE 4 kütüphanelerine geçirme projesinin bir sonucudur. Ayrıca bu sürümde KOffice uygulamalarının motorları tamamen baştan yazıldı.

Son birkaç yıl boyunca KOffice ekibi kod tabanını kıvrak ve esnek bir şekle sokmak adına çalışmalar yaptı. Amacımız KOffice bileşenleri arasındaki bütünleşikliği arttırmak, işlevlerin tekrarını azaltmak ve yeni özelliklerin bakımını ve gelişimini kolaylaştırmaktı. Ayrıca kullanıcı arayüzünde yeni yaklaşımlara yönelmek ve yeni özelliklere destek veren kullanıcıyla etkileşimi artırmaktı.

KDE 4.0 gibi artık tamamen olgunlaşmış bir altyapıya erişmiş masaüstü ortamına benzer şekilde biz de uzun sürüm silsilerinden sonra Platform Sürümü olarak adlandırdığımız ilk sürümü yayınlıyoruz. Geliştiriciler artık üzerinde uzun yıllar boyu çalışabileceğimiz, esnek ve güçlü bir altyapı oluşturmak üzerine yoğunlaşmış durumdalar."

### Hedef Kitle

"Amacımız şimdiye kadar neler başardığımızın bir özizlemesi olan bir sürüm yayınlamaktı." diyor Alexandra



LEISSE. Bu sürüm temel olarak geliştiricileri, test ekiplerini ve yeni KOffice'in tadına erken bakmak isteyenleri hedefliyor. KOffice 2.0 son kullanıcı için tam anlamıyla uygun değil ve Linux dağıtımlarına öntanımlı ofis paketi olarak sunmamaları tavsiye ediliyor.

Söylenmesi gereken bir başka şey de KOffice 2.0'in eski KOffice 1.6'nın tüm özellik ve uygulamalarını henüz içermiyor olması. Bu özellik ve uygulamalar, gelecek 2.1 ve 2.2 sürümlerinde geliştirilmiş ve daha etkili olarak geri dönecek.

### Bileşenler

KOffice paketi aşağıdaki uygulamaları içeriyor:

- **KWord**: Kelime işlemci
- **KSpread**: Hesap çizelgesi
- **KPresenter**: Sunum yazılımı
- **KPlato**: Proje yönetimi yazılımı
- **Karbon**: Vektör resim işleyicisi
- **Krita**: Piksel resim işleyicisi

Tablo uygulaması olan **KChart** bir eklenti olarak kullanılabilir. Bu da tabloların tüm ofis yazılımlarında dâhili olarak kullanılabilmesi anlamına geliyor. Masaüstü veritabanı üretici **Kexi** ve formül düzenleyicisi **KFormu** 2.1 sürümünde yerlerini alacak. Akış çizelgesi düzenleyicisi Kivio'nun henüz bakımcısı olmadığı için ne zaman yayınlanacağı kesin değil.

### KOffice 2'nin göze çarpan özellikleri

#### Flake Shapes

KOffice 2.0 paketi, KOffice 1 paketinden daha esnek bir yapıya sahip, bileşenler arasındaki bütünleşiklik daha güçlü ve devrim niteliğindeki Flake Shapes temel konsepti. Bir Flake Shape, bir kare veya daire kadar basit ama bir tablo kadar karmaşık olabilir. Flake Shapes ile herhangi bir KOffice uygulaması herhangi bir biçimi kullanabiliyor. Örneğin, KWord'ün içine bitmap grafikler, Krita'nın içine vektör grafikler, Karbon'un içine tablolar gömülebilir. Bu esneklik KOffice paketine görülmemiş entegrasyonun yanında yeni uygulamaların kolaylıkla eklenmesine izin veriyor. Bu da demektir ki, kısa zamanda içinde onlarca belki yüzlerce uygulama bulunduran bir ofis paketine sahip olmak, işten bile değil!

Geniş Ekranlı monitörler için tasarlandı KOffice paketindeki tüm uygulamalar günümüz geniş ekranlı monitörlerine uygun arayüz tasarımına sahip ve bu arayüz bir çalışma alanı ve araçların bağlandığı bir yan çubuktan oluşuyor. Her aracın,

bulduğu pencereden koparılabilir ve tekrar bağlanılabilecek esnekliğe sahip olduğu belirtiliyor. Kullanıcıların arayüz tercihleri kaydediliyor ve bir sonraki açılışta tekrar kullanıma hazır oluyor.

OpenDocument biçime tam destek **OASIS OpenDocument (ODF)** dosya biçimi, ofis belgeleri alışverişinde kullanılan bir ISO standardı. ODF, haberlerimizde aktardığımız gibi pek çok ülke tarafından ulusal standart olarak seçiliyor ve her geçen ay daha da güçleniyor. KOffice de OpenDocument formatını temel dosya biçimi olarak kullanıyor. Bu da KOffice paketini OpenOffice.org ve MS Office gibi diğer ofis paketleriyle birlikte kullanabileceğinizin garantisini size sunuyor.

### Platform bağımsız

KOffice paketi KDE ya da GNOME kullanan tüm Linux sistemlerde, Windows ve Macintosh'larda emrinize amade. Kısa bir süre içinde Solaris de bu listeye katılacak ve diğer Unix türleri için de yak zamanda kullanıma hazır olacak.

Kaynak: [KOffice sitesi](#)



KARBON 14



KCHART



KSPREAD



KFORMULA

## Pardus 2009 Beta Duyuruldu

Pardus 2009 kararlı sürüm öncesi kamuya açık deneme sürümlerinden olan Pardus 2009 Beta sürümü, sürüm yöneticisi Onur KÜÇÜK tarafından duyuruldu!

Bu deneme sürümümüze, her zaman olduğu gibi Pardus FTP sunucularından, <ftp://ftp.pardus.org.tr/pub/pardus/kurulan/2009-Beta/> adresini kullanarak ulaşabilirsiniz. Sorunsuz bir kurulum için lütfen dosyaları indirdikten sonra dosya özetlerini kontrol etmeyi unutmayın. CD'lerinizi kaliteli medyalar üzerine, DAO modunda ve en fazla 16x hızında yazdığınızdan emin olun.

### Beta Sürümde Ne Yenilikler Var?

Pardus 2009 Beta sürümüyle beraber en son KDE kararlı sürümü 4.2.4 geliyor. Aynı zamanda Pardus'un temel bileşenleri olan PiSi'de ve ÇOMAR'da da birçok yeni özellik desteklenirken, güncellenen YALI ile daha sorunsuz ve hızlı bir kurulum süreci bizleri bekliyor.

Yeni sürüm, birtakım önemli güncellemelerle beraber geliyor:

- KDE 4.2.4
- Linux çekirdeği 2.6.30\_rc8
- OpenOffice.Org 3.1.0.6
- Mozilla Firefox 3.5 RC1
- Gimp 2.6.6
- Xorg 1.6.2pre
- Python 2.6.2

ve daha pek çok yenilik Pardus 2009 Beta sürümünde kullanıcılarımızla buluşuyor.

### Kaptan ile Daha İyi Bir Masaüstü

Pardus 2009 Beta sürümüyle beraber dördüncü sürümüne kavuştuğumuz Kaptan, görsel açıdan bir önceki sürümüyle benzerlik gösterse de Qt4 ve Python ile baştan yazıldı.

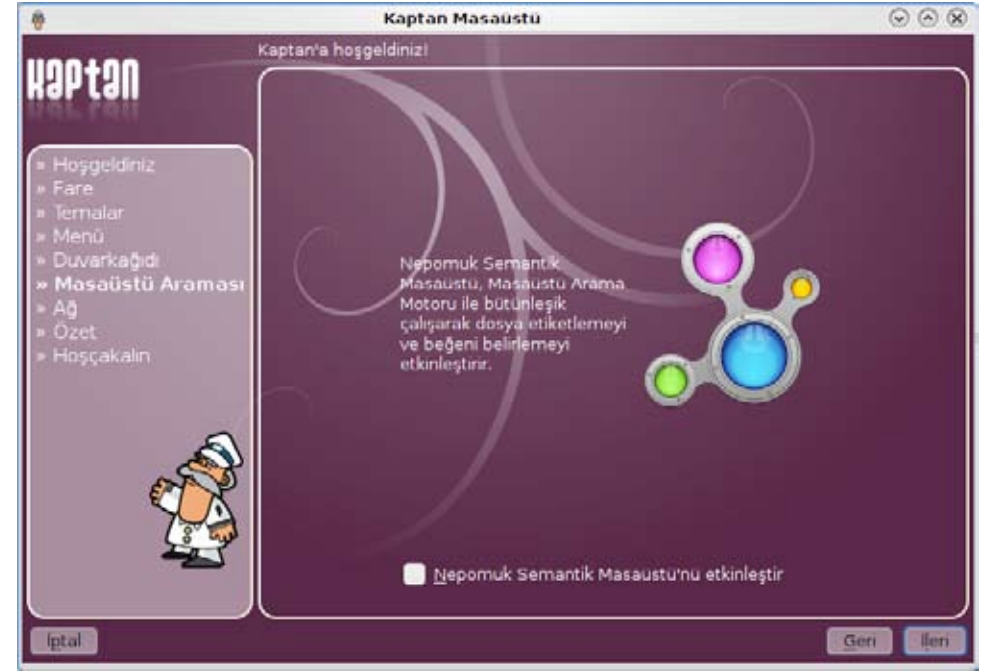
Yenilenen Kaptan ile masaüstünde geçirdiğimiz ilk andan itibaren Nepomuk semantik arama motorunu etkinleştirebilir ve masaüstü ile bütünleşik çalışarak dosyaları etiketleme olanağımız da var. Bu arama motoruyla birbiriyle bağlantılı olan dosyaları, çok daha rahat ve hızlı bir biçimde bulabilirsiniz.

Kaptan ile kurulum sonrasında masaüstünüzü özelleştirirken, yeni eklenen duvar kağıtlarını da çok beğeneceğinizi düşünüyoruz. Beta sürümü ile beraber yeni görsellerimiz de depolara giriyor. İlk aşamada Cihan İNCEBEL'in bazı fotoğrafları arkaplan resmi olarak kullanıcılarımızla buluşuyor.

Kaptan'daki bir diğer yenilikse, tüm ayarları en son adımda uygulaması.

### Yenilenen Yönetici Arayüzleri

Pardus 2008'de alıştığımız birçok yönetim arayüzü, Pardus 2009 Beta ile tekrardan bilgisayarlarımıza geliyor. Yönetici arayüzleri artık ortak bir görsel dile sahip ve birbirleriyle daha uyumlu bir biçimde kullanılabilir. Ayrıca bu sürümle birlikte yeni Pardus aracımız Sistem Yöneticisi de



depolarımızda yerini aldı. Bu arayüzle en temel sistem ayarları kolaylıkla grafik arabirimde yapılabilir. Paket Yöneticisi arayüzünde kullanımı kolaylaştırarak pek çok özellik eklendi. Örneğin artık yeni kurulan paketler incelenerek kurulum bitiminde yeni programlara hızlı erişim sağlanıyor. Paket Yöneticisi ile beraber gelen asıl büyük yenilikse delta paket desteği. İnternet'ten edinilen güncelleme paketlerinin boyutu artık içeriğine göre %40 ilâ %98 azalıyor ve dolayısıyla güncellemeler çok daha hızlı!

### Bu Sürümün Bilinen Hataları

Alfa sürümünden Beta'ya uzanan süreçte çok sayıda iyileştirme ve teknolojik yenilik mevcut. Alfa sürümdeki kurulumda bekleme ve Kaptan'ın İngilizce arayüzle gelmesi sorunları giderilmiş durumda.

Bu deneme sürümünün bilinen hataları:

- Kurulum sonrasında sistem saati, 3 saat geri olarak yapılandırılıyor.
- Bazı ağ kartlarında bağlantı tipi otomatik adres almaya ayarlıysa ilk denemede bağlantı kurulamıyor ama tekrar denendiğinde bağlantı çalışıyor.

Pardus 2009 Beta bir deneme sürümüdür. Bu yüzden, Pardus 2009 kararlı sürümünde yer alacak tüm yenilikler, henüz Beta sürümünde yer almıyor. Çok hızlı ilerleyen gelişme süreci içerisinde depolarda sık sık paket güncellemeleri yer alacaktır.

Kullanım süresince karşılaşılabileceğiniz hataları ve iyileştirme isteklerinizi, her zamanki gibi hata takip sistemimize bildirmenizi bekliyoruz.



## Linux For You Pardus'u İnceledi

Linux ve açık kaynak dünyası hakkında yayın yapan Hindistan kökenli ilk dergi olan Linux For You, mayıs ayında Pardus 2008.2 incelemesini yayımladı. Atanu DATTA tarafından kaleme alınan dört sayfalık incelemede ayrıntılı bir şekilde Pardus tanıtıldı.

Linux For You dergisinde Pardus'un birçok özelliği övülürken, İngilizce yazım hatalarıyla bazı programların eski sürümlerinin kurulu gelmesi eksi hanesine yazıldı. İşte bu incelemeden sizin için seçtiğimiz bazı bölümler:

- "Geliştiriciler YALI'nın Python ve Qt ile yazıldığını söylüyorlar. İlk tepkim "Ne fark eder?" olmuştu. Meğerse fark ediyormuş ya da arayüz tasarımcılarının etkisinden olsa gerek, YALI çok iyi."
- "Kurulum programı gördüğüm en hızlısı değil ama



kurulum sırasında ekrana gelen sunumlar yeni GNU/Linux kullanıcılarına öğrenme fırsatı veriyor."

- "Ağ ayarlarında Broadcom sürücülerini kurmadan wlan0 arabiriminin ayarlanabiliyor olması son derece ilginçti."
- "Tasma biraz KControl'a benziyor ama onun aksine ana ekranında programın amacından

bahsediliyor. Modüller solda listeleniyor. Ohh, bir dakika, üçüncü parti modüller de entegre edilmiş! Suse'nin YAST'indeki gibi Ayarlar->Ekstra modülleri göster seçeneğiyle daha fazla modüle erişebilirsiniz. Bunlar arasında bahsetmek istediğim Geçmiş Yöneticisi adındaki. Bu araç sayesinde sisteminizin kaydını alıp herhangi bir çökme durumunda yükleyebilirsiniz. Sistemi çökertip deneme fırsatı bulamadım ama paket yönetiminde de bu

işlemi yapabiliyorsunuz!"

- "Pardus menüsündeki Programlar sekmesi, Windows'a alışmış kullanıcılar için kolaylık olmuş."
- "Sıra uygulamalara geldiğinde Pardus tipik kullanıcı ihtiyaçlarının hepsini karşılıyor."
- "OpenOffice.org'un İngilizce imla denetiminin kurulu gelmemesi garip. Bu kurulu gelmeliydi ama paket yöneticisindeki openoffice-dicts paketiyle sorunumu hallettim."
- "Paket yöneticisinin arayüzü Kubuntu'ya göre daha kolay anlaşılabilir."

Pardus'a geniş yer ayıran Linux For You; yaptığı incelemenin sonunda Pardus'un açılış süresinin kısalığı, TASMA, çoklu ortam ve donanım desteği ile teması nedeniyle, yüksek bir puan olan beş üzerinden dört yıldız layık görmüş.

Kaynak: Linux For You



## İş Modelleri Açısından Özgür Yazılım Lisansları



Geçtiğimiz ay özgür yazılım lisanslarını, özellikle hoşgörülü ve copyleft lisansları geliştirici açısından karşılaştırıp irdelemiştik. Bu kez de iş modelleri ve “yazılımdan para kazanma” kapsamında aynı karşılaştırmayı yapacağız.

### Copyleft Özgür Yazılımdan Para Kazanmak

GPL ve benzeri copyleft özgür yazılım lisansları, geçen yazımızda da irdelediğimiz gibi, kaynak kodunun türev eserlerden kapatılmasına izin vermiyor. Yani GPL bir kodu alıp bir ürün oluşturduğunuzda bu ürünü de açık kaynak kodlu olarak dağıtmak, satmak zorundasınız. Yani sizin koda eklediğiniz bilgi birikimini ürünü alan herkesle, bu arada rakiplerinizi ve pazara yeni gireceklerle paylaşıyorsunuz. Bu durumda ürünün fiyatının düşmesini, sonuçta da sifıra inmesini engelleyemiyorsunuz teorik olarak. Özgür yazılım (free as in freedom) sonuçta bedava yazılım (free as in free beer) haline geliyor. Doğal olarak “aklı başında” herhangi bir yazılım şirketi de bu yola girmiyor, GPL bir yazılımı alıp parayla satılacak bir ürün haline getirmiyor. Tabii ki akli başında olmayanlar istisna...

Örneğin RedHat. Tümüyle GPL Linux çekirdeği ve pek çok özgür yazılımdan oluşan bir işletim sistemi oluşturuyor, bu yazılımın kaynak kodunu da erişilebilir durumda tutuyor, hatta marka unsurları hariç kendi ürünüyle aynı (ve bedava yazılım) CentOS’u bir rakip olarak görmekle birlikte kullanıcılarına “istediğiniz zaman CentOS’a geç edebilirsiniz” bile diyor ve tüm bunlara karşın ürünü satıyor. Binlerce kurum da satın alıyor, RedHat’ın yıllık cirosu yarım milyar ABD Doları, piyasa değeri ise 4 milyar ABD Doları’na yakın.

Biraz değişik bir örnek MySQL. MySQL’in farklılığı ürünü GPL olarak dağıtmakla birlikte tüm yazılımın aynı zamanda eser sahibi (yani telif hakları sahibi) olması. Bu sayede aynı ürünü istediğine GPL ile, istediğine daha farklı bir lisansla verebiliyor. MySQL farklı lisansla verdiği ürüne ek özellikler katıp

bu özelliklerinin kaynak kodunu kapalı tutma yolunu da izliyor. Bu sayede ek özelliklere ihtiyaç duyanlar için fiyatı sifıra inmeyecek (hem teoride, hem pratikte), dolayısıyla satılabilir bir ürün çıkarıyor. Ayrıca MySQL türevi ürünler geliştirecek firmalar bu farklı lisans yolunu kullanıp kendi ürünlerini kapalı kaynak koduyla satabiliyorlar, büyük avantaj. MySQL bu nedenle 1 milyar küsur ABD Doları’na Sun tarafından satın alındı. “Çifte lisans” ya da “özgür çekirdek” diye adlandırılan bu yöntem ürününü GPL ile açmak isteyen pek çok özgür yazılım firması için can kurtarıcı.

### Hoşgörülü Özgür Yazılımın Cazibesi

Hoşgörülü özgür yazılım lisansları için iş dünyası çok daha verimli. Aslında MySQL’den bahsederken “farklı lisans” diye adlandırdığımız lisans yine bir özgür yazılım lisansı, ama hoşgörülü. Akli başında yazılım firmaları hoşgörülü lisansa sahip özgür yazılımları alıp, üzerinde değişiklikler yapıp, ortaya çıkan ürünü kaynak kodunu açmadan pazarlamayı pek seviyorlar. Bu nedenle işletim sistemi çekirdeği ve işletim sistemi olarak BSD (ve kardeşleri) pek revaçta.

En baba örnek tabii ki Apple. BSD çekirdeği ve işletim sistemini, üzerine kurulu pek çok özgür yazılımı alıp Mac OS X haline getiren Apple. Hakkını verelim, BSD üzerindeki kimi iyileştirmeleri ana geliştiriciyle paylaşıyor Apple.

Apple’ın işe dahil olması BSD için iyi bir etki yarattı. Ama BSD’yi ana kaynağından alıp OS X gibi bir hale getirmek pek mümkün değil, çünkü aradaki yolun üzeri örtülmüş. Bu, tam olarak copyleft lisansların önlemeye çalıştığı şey.

Pek çok başka örnek var, isimle saymaya gerek yok. Herhalde meramımızı anlatabildik: Hoşgörülü lisans üzerine iş planı yapmak daha garantili yol, ama copyleft yazılımlardan yazılım satarak para kazananlar da var.

# Deluge ile İnternet'i Keşfedin

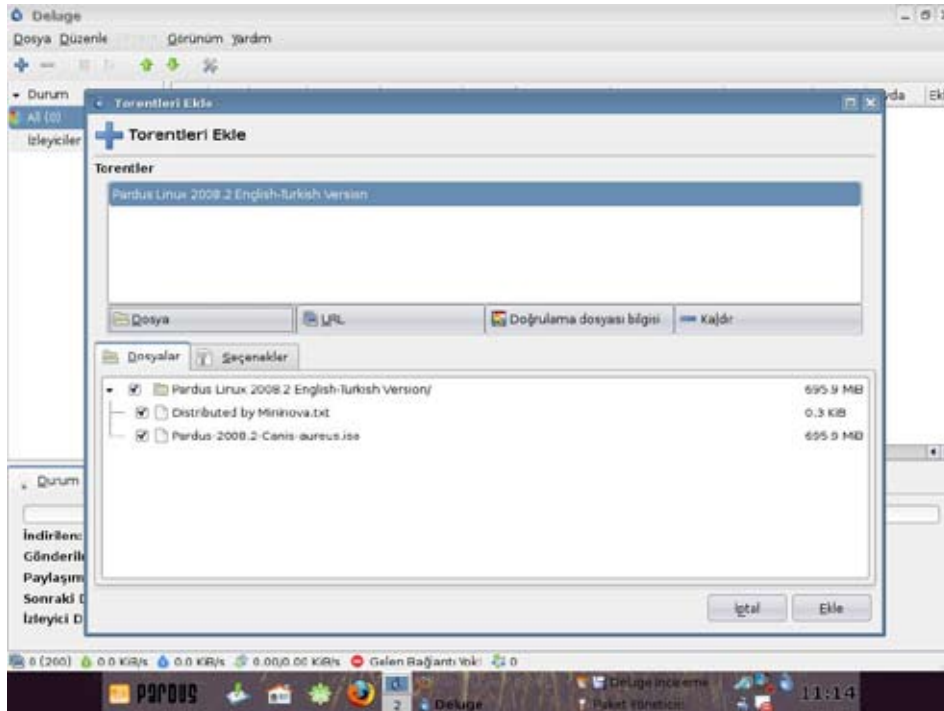
Özgür BitTorrent istemcisi Deluge,  
Pardus depolarından indirebileceğiniz,  
güçlü bir paylaşım programı.

## paket tanıtımı

Bu yazımızda özgür BitTorrent istemcilerinden Deluge'yi ele alacağız. İnternet hızının artmasıyla birlikte çoğu kullanıcı etkin biçimde dosya paylaşımı yapmaya başladı. Kimisi tamamen zevk için bu işe girerken başkaları ticari boyutta uğraşiyor. Deluge temel olarak çoğu istemcinin size sunduğu özellikleri sunuyor. Bunu yaparken sistem kaynaklarını olabildiğince az kullanmaya çalışıyor.

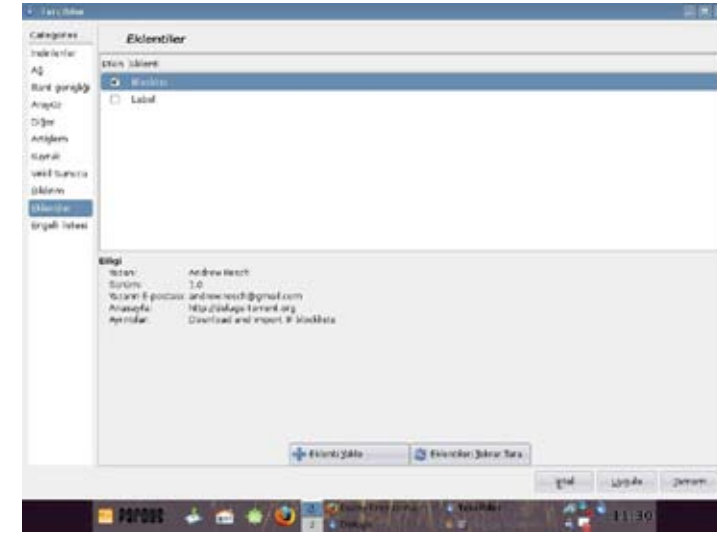
Öncelikle Deluge platform bağımsız bir uygulamadır. Pardus'ta kurmak için paket yöneticisinden torrent ya da Deluge kelimesini aratarak paketi bulmak ve yüklemek gerekiyor. Uygulama libtorrent kütüphanesini kullanıyor. Grafikselle arayüz içinse PyGTK seçilmiş. Herhangi bir masaüstü ortamı için özel olarak tasarlanmadığından, Mac OS X ve MS Windows gibi işletim sistemlerinin yanı sıra KDE, Xfce ve Gnome gibi masaüstü ortamlarının da hepsinde çalışabiliyor.

Genel Kamu Lisansı (GPL) ile dağıtılan yazılımın güzel özelliklerinden birisi de eklenti desteği. Gelin, şimdi sizlerle Deluge'nin birkaç özelliğine göz atalım.



İndirdiğiniz torrent dosyasını listeye eklemek için Dosya üstünden "Torrent Ekle" seçeneğinin üzerine gelin. Açılan pencereden torrent dosyasını seçip indirebilirsiniz.

Dosya inerken üstüne tıkladığınızda size ayrıntılı bilgiler sunulur. Buradan indirdiğiniz ve gönderdiğiniz dosya boyutunu, hızı, kaynak ve eş sayısını, indirilme süresi ve daha birçok ayrıntıyı öğrenebilirsiniz. Menüde diğer bir bölüm olan "Düzenle" kısmının altındaki tercihler bölümünden uygulamanın ayarlarını yapabiliyoruz. İndirilenler sekmesinden dosyalarınızı nereye kaydedeceğinizi ayarlarken, bant genişliği bölümünde ise azami bağlantı gibi çeşitli tercihlerinizi belirleyebilirsiniz. Eğer bilgisayar başında durmayacaksanız, kendinizi sınırlandırmanın anlamı yok ama aynı anda web üzerinde gezineyim derseniz, gönderme hızınızı biraz düşürmekte yarar olabilir.



Diğer sekmesinde güncellemeler hakkında bilgi isteyip istemediğinizi seçiyorsunuz. Yeni sürüm hakkında uyarılmak istemeyen benim gibi kullanıcılar bu bölümdeki işareti kaldırarak bu uyarıdan kurtulabilir, isteyenlerse projeye katkı sağlamak için anonim bilgilerini göndermeyi seçerek bunu başarabilir. Uyarı konusunda diğer bir bölümse "Bildirimler". Yine tercihler bölümünde olan bu sekmede işleminiz tamamlandığında nasıl bir uyarı almak istediğinizi belirliyorsunuz. Belirlediğiniz bir ses dosyasını çalabilmesi hoş olmuş ama ben uyarı almaktan hoşlanmadığımdan hiçbirini işaretlemedim!

Yazıyı bitirmeden önce son anlatacağım özellikse "eklentiler". Bu özellik çoğu torrent istemcisinde mevcut. Haliyle Deluge geri kalmamış ve eklenti desteği sağlamış. Şekilde görüldüğü üzere ben bu eklentilerden birisini kullanmaya başladım bile. Bu bölümde isterseniz İnternet'ten indirdiğiniz eklentileri "Eklenti Yükle" düğmesiyle aktif hale getirebilirsiniz. Hepinizin geniş arşivler edinmesini diliyorum.

# Mount Manager İle Sabit Disklerinizi Bağlayın

Harici disk, taşınabilir bellek ve CD kalıplarınızı  
tek bir programla yönetebilirsiniz!



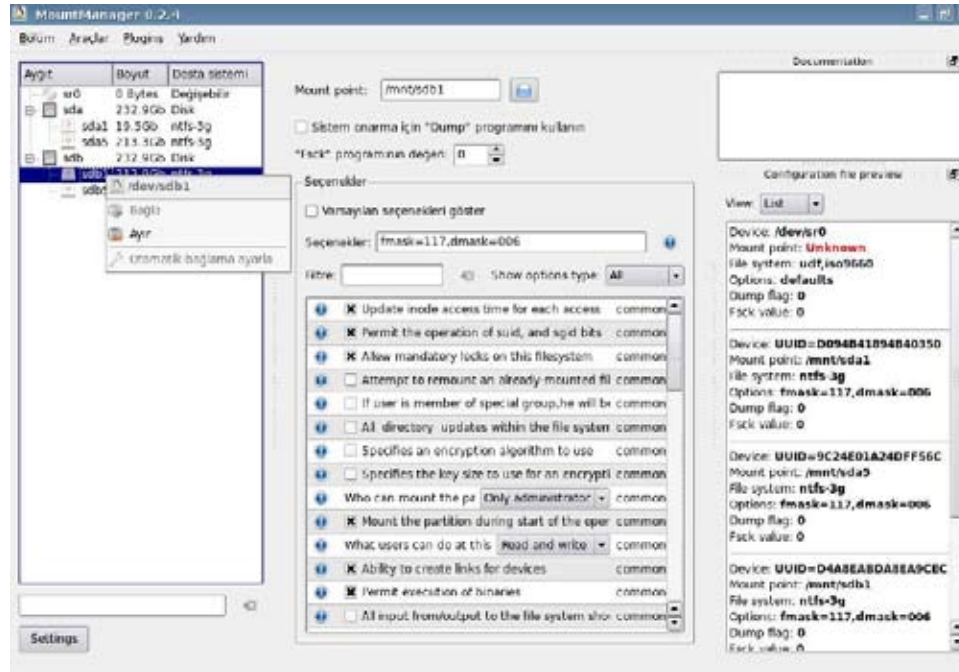
## paket tanıtımı

Kendimi açık kaynak kodlu yazılımlar diyarına bırakalı daha bir sene bile olmamışken bana birçok şey kattığını farkettim. Linux ile tanışmam daha öncelere dayansa da, bu kadar uzun süreli ve kararlı bir şekilde kullanmamıştım doğrusu. Ama en sonunda doğru ve güvenli yolu bulup bir Linux türevi olan Pardus'a geçiş yaptım, iyi ki de yapmışım :)..

Linux'un diğer sistemlere göre en önemli artısı, güvenli olmasıyla beraber sürekli gelişen bir yazılım altyapısına sahip olması. Bunun en önemli göstergesi de sürekli gelen paket güncellemeleri olsa gerek.

Eminim daha önce başka işletim sistemleri kullanan birçok kişi, bu diyarda her konuda daha güçlü yazılımlar olduğunu fark etmiştir. Ben de bu yazımda size bu programlardan biri olan Mount Manager isimli yazılımı tanıtmak istiyorum.

Paket Yöneticisi'ni kullanarak sisteminize kurabileceğiniz Mount Manager programı, özetle çıkarılabilir diskleri, sabit disk sürücülerini ve flash ortamları



kolayca bağlamak için kullanılan bir Linux yazılımıdır. Linux sistemlerde NTFS ve FAT32 gibi disk sistemleri dışında ext2 ve ext3 gibi disk sistemleri kullanılır. Özellikle Windows ile beraber Linux dağıtımlarını kullanan birçok kullanıcı, sorun Linux'dan kaynaklanmasa da bağlı olmayan sabit disk ortamlarıyla karşılaşabilir. Böyle bir durum için en kolay çözümü, Mount Manager sunar.

Kök dizininde "etc" klasöründe bulunan 'fstab' dosyası, bilgisayarda bulunan sabit disk bölümleri ve çıkarılabilir ortamlar için bağlama noktası oluşturarak kullanıma hazır hale getirir. Beklenmeyen durumlarda bu dosyaya yönetici haklarıyla erişip, değişiklik yapmanız gerekebilir. Yanlış hamleleri önlemenin ve kesin sonuca ulaşmanın en kısa yolu, programa girdiğimizde sadece bağlama noktasını bildirip bağla demektir. Bundan sonra aynı şekilde disklerimizi sistemden ayırıp çıkartabiliriz. Program başlarken bizden yönetici şifresini istediğinden, herhangi bir fiziksel müdahale olmadan sabit diskler sistemden ayrılarak da içeriği gizlenebilir.

Bunun dışında program arayüzünde bütün ortamların bilgileri ve izinleri görüntüleniyor. Bu arayüz üzerinden istediğimiz değişiklikleri bu ortamlar üzerinde rahatça uygulayabiliriz.

Bu programın en güzel özelliklerinden biri de eklenti desteği olsa gerek. İnternet ortamında çoklukla kullandığımız birçok kalıp (image) dosyaları, bu programla beraber yüklü gelen eklentiyle açılabilir. Bu kalıp biçimleri arasında .nrg , .iso , .mdf , .bin gibi birçok seçenek mevcuttur. "Eklentiler Yöneticisi" üzerinden daha birçok eklenti de indirebilirsiniz.



Yazımda programın flash disk biçimlerine de destek verdiğini belirtmiştim. Programın en güzel yanlarından biri de sahip olduğu USB aygıtları yöneticisi. Bu arayüz üzerinden USB ortamlarını güvenli bir biçimde sisteminizden kaldırabilir, izinleri ve aygıt tanımlamalarını belirleyebilirsiniz.

# Stopmotion

Yıllardır izlemekten keyif aldığım ve hep uygulamak istediğim stop-motion animasyon tekniğini ve Pardus 2008 deposunda gördüğümde sevdiğim Stopmotion yazılımını sizlerle paylaşmak istiyorum.



## paket tanıtımı

Stop-Motion tekniği; kamerayı nesneye (kukla veya oyun hamurundan yapılmış modellere) karşı ayarlayıp tek kare çekip sonra nesneyi biraz hareket ettirip yeni bir kare çekmek ve bunu tekrarlayarak animasyonu tamamlamaktır. Çekilen tek kare resimleri art arda dizip (her saniye için 15-24 kare) oynatılması ile hareket elde edilir. Sahneler montajlanarak film tamamlanır. Bu işlemlerin çoğu çizgi film tekniği ile aynıdır; fark, stop motion animasyonda kullanılan gerçek 3 boyutlu nesne, model ve setlerdir. Sizin de bu anlatımdan çıkarabileceğiniz gibi çok uğraş gerektirir. Modellere tek tek ayrı pozisyonlar vermek oldukça güçtür ama çalışmanın sonunda çıkan ürüne baktığınızda bütün zorluklara değdiği de koca bir gerçektir.

1900'lü yılların başında kullanılmaya başlayan stop-motion tekniğiyle günümüze kadar pek çok sinema filmi, çizgi film, müzik klipi ve reklam filmi çekilmiştir. Jason and the Argonauts (1964), The Magic Roundabout (1965), The Wind in the Willows (1983), Rudolph the Red Nosed Reindeer (1964), Gumbby(1960), Davey and Goliath (1977), The Nightmare Before Christmas (1993), Chicken Run (2000), Corpse Bride (2005) bu teknikle çekilen sinema filmlerinden bazılarıdır.



Gelelim Pardus depolarında yer alan Stopmotion'a. Stop-motion tekniği ile bir kameradan çekilen fotoğraflardan ya da bilgisayarınızda bulunan resimlerden animasyonlar oluşturmak için üretilmiş özgür bir yazılımdır. Pardus 2008 deposundan indirip gerekli ayarları yaptıktan sonra kullanabilirsiniz.

Yazılımı incelerken İngilizce olan kullanıcı kılavuzundan notlar çıkarayım derken bir de baktım tamamına

yakınının çevirisini yapmışım ve ortaya aşağıdaki yazı çıktı. Keyifli okumalar dilerim.

### Kullanıcı Arayüzüne genel bakış

Programlar -> Çoklu ortam -> Stopmotion yoluyla yazılımı çalıştırıyoruz.

En üstte Framebar dediğimiz animasyonda yer alacak resimlerin bulunduğu bölüm vardır. Ortada resimlerin ve animasyonun önizlemesinin yapılacağı bir ekran bulunuyor. Bu ekranın sağ tarafında araçlar menüsü yer alıyor.

### Araçlar menüsü

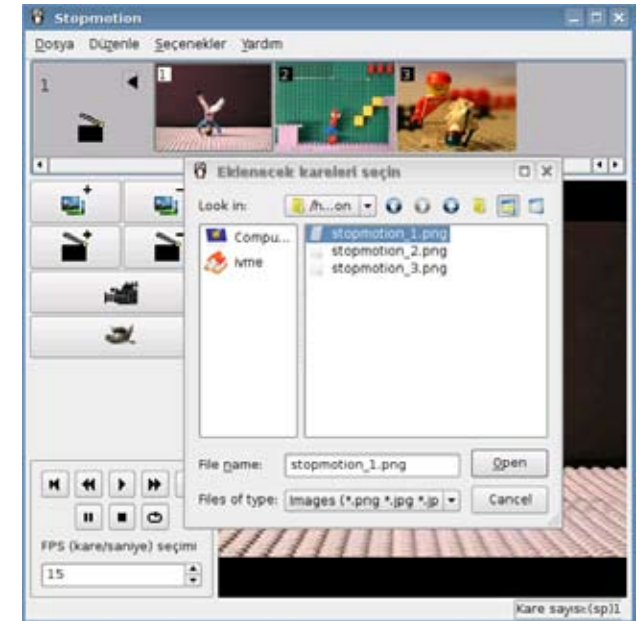
- **Kare ekle:** Bu düğmeyle animasyona kare ekleyebilirsiniz.
- **Seçimi sil:** Bu düğmeyle seçili kareleri animasyondan çıkarabilirsiniz.
- **Yeni sahne:** Bu düğmeyle yeni bir sahne oluşturursunuz.
- **Sahneyi sil:** Seçili sahneyi animasyondan siler.
- **Kamerayı aç/kapa:** Kamerayı açıp kapamak için bu düğme kullanılır.
- **Gimp'i başlat:** Bu düğmeye bastığınızda aktif kare Gimp ile açılır. Ayrıca resimleri doğrudan Framebar'dan Gimp'e sürükleyerek de üzerlerinde işlem yapabilirsiniz.

### Resim eklemek

Bilgisayarınızda bulunan resimleri Framebar'a eklemek için Kare ekle düğmesine basmak ( Ctrl+F) yeterlidir. Açılan pencere yardımıyla istediğiniz resimleri seçip tamam düğmesine bastığınızda her bir resim bir kare olarak animasyonunuza eklenecektir.

### Animasyon önizleme

Resimleri animasyonumuza eklediğimize göre artık önizleme yapabiliriz. Bunun için oynatma panelini





## paket tanıtımı

kullanıyoruz. Bu panelde yer alan düğmelerle oyna (K) /dur yapabilir ya da ileri (L) ve geri (J) kare kare izleyebilirsiniz. Ayrıca saniyede gösterilecek kare sayısını da düzenleyebilirsiniz. Bu düğmeleri kullanabilmek için kameranızın kapalı olması gereklidir.

### Web Kamera ile stopmotion

Pardus destekli bir web kameranız var ve vgrabbj paketi sisteminizde kuruluysa panelde yer alan üzerinde kamera resmi bulunan düğmeye basarak ( C ) kamerayı çalıştırabilirsiniz. Her şey tamam ama kamera çalışmıyorsa seçenek menüsünde ( Ctrl+P ) yer alan video aygıtı sekmesi altında bulunan ayarları kendi kameranıza göre düzenleyin. Bu çalışma için sisteminizde kameranızı kullanan tüm yazılımların kapatılması gerekiyor.

Kamera açıksa video görünümü için üç farklı kip vardır. Bu kiplerin her biri farklı amaçlar içindir ve animasyonunuzu oluşturmanızda size yardım ederler. Kısaca bu kiplere değinecek olursak:

- Karıştır: Muhtemelen en çok kullanacağınız kiptir. Kameradaki önceki resimleri görmeye izin verir, böylece nesnelerin konumlarını bir önceki kareye göre ayarlayabilirsiniz. Önceki resimlerden kaç tanesini görmek istediğinizi "Görüntü sayısı" kaydırıcı ile ayarlayabilirsiniz.
- Fark: Anlam olarak nesneyi bir önceki konumuna taşımaktır. Seçili kareyle kamera arasındaki farkı gösterir. Eğer kameranın önündeki nesne yanlışlıkla hareket ettirildiyse ( düşme gibi ), fark ve karıştır kiplerini kullanarak nesneyi önceki konumuna getirebilirsiniz. Böylece tüm sahneyi yeniden çekme zahmetinden kurtulmuş olursunuz. Bunu yaparken nesneyi resim siyah oluncaya kadar hareket ettiriyoruz ki bunun anlamı seçili kare ve kamera aynı demektir.
- Oyna: Bu kip hali hazırda kaydı yapılmış animasyonlar için kullanılır. Böylece önceki karelerle birlikte bir sonraki kare için kamera girdisini animasyon olarak görebilirsiniz. Kamera panelindeki Görüntü Sayısı kaydırıcı ile önceki kaç karenin oynayacağını belirleyebilir ve yine paneldeki FPS seçimi ile oynama hızını ayarlayabilirsiniz.

### İçeri aktarma seçeneklerini değiştirmek

Eğer ki video içeri aktarma çalışmıyorsa ya da başka ayarları kullanmak istiyorsanız Stopmotion'a video aktarma yolunu değiştirebilirsiniz.

Seçenekler>Stopmotion yapılandırma yolu ( Ctrl+P ) ile açılan pencereden içeri aktarma ayarlarını kendinize göre düzenleyebilirsiniz.

Resim aktarmaysa harici bir programla kameradan resmi yakalayıp .stopmotion dizinine yerleştirme şeklinde olur. Bu şekilde yazılım resmi gösterir ve video oluşturmanızı sağlar.

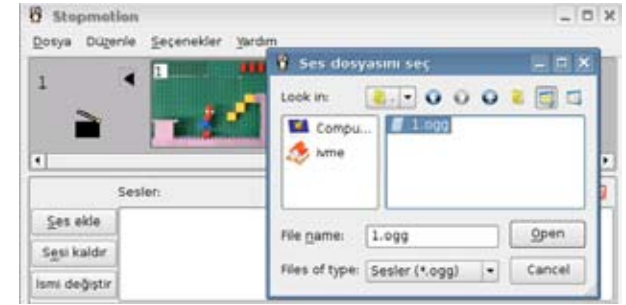
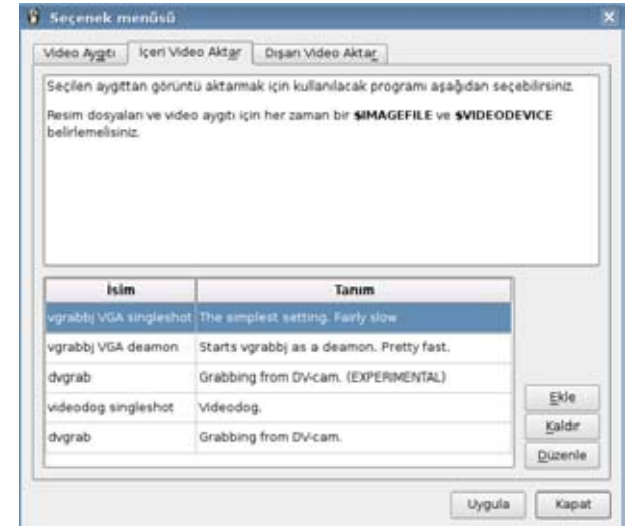
### Ses eklemek

Animasyonlarınıza ses de ekleyebilirsiniz. Bunu yapmadan önce ses eklemek için bir kare oluşturmanız gerekir. Bilgisayarınızdan ya da web kameranızdan birkaç kare ekledikten sonra ses eklemek istediğiniz kareye fare ile çift tıklayın.

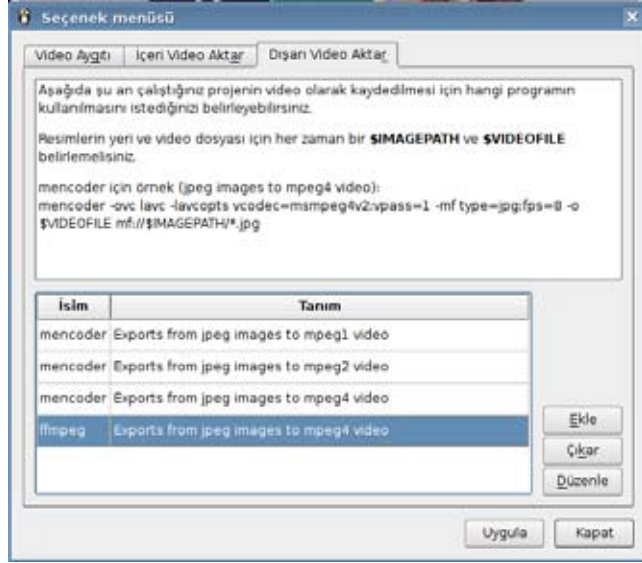
Ses eklemenize izin verecek bir pencere belirecek. Animasyonu oynattığınızda seçili kareden itibaren sonuna kadar ya da parça bitene kadar ses çalmaya başlayacak. Burada ses formatı olarak sadece ogg desteğinin bulunduğunu belirtelim.

### Videoyu dışarı aktarmak

Animasyonumuzu tamamladık ve şimdi dışarı aktarma zamanı. Seçenekler -> Stopmotion yapılandırma yolu ( Ctrl+P ) ile açılan pencereden Dışarı video aktar sekmesini seçiyoruz. Karşımıza video aktarma ayarlarının bir listesi çıkıyor. Listedenden birini seçebilir ya da Ekle düğmesiyle kendiniz yeni bir seçenek oluşturabilirsiniz. Uygula düğmesine basarak bu pencereyi kapatıyoruz. Bu



## paket tanıtımı



ayarlardan sonra artık Dosya -> Dışarı Aktar -> Video (Ctrl+Alt+V) yolu ile animasyonumuzun videosunu oluşturuyoruz.

### Stopmotion ile birlikte Gimp'i kullanmak

Yazımızın giriş kısmında kareleri Gimp ile açıp düzenlemeler yapabileceğimizden bahsetmiştik. Böylece karelere çeşitli efektler katabilir ve animasyonumuzu daha gösterişli hale getirebiliriz. Gimp ile

değişiklikleri yaptıktan sonra Dosya -> Kaydet ( Ctrl+S) ile kareyi kaydediyoruz ( Dikkat : Farklı kaydet ile değil ). Stopmotion otomatik olarak değişiklikleri algılayacak ve Framebar'daki resmi güncelleyecektir.

### Projeyi kaydetmek

Stopmotion yazılımıyla yaptığınız çalışmaları Dosya -> kaydet yolu ile .sto belge uzantılı kaydedebilirsiniz. Aynı şekilde Dosya ->Aç ile önceden kaydettiğiniz projeleri açabilirsiniz.

### Resimler dizinine girmek

Animasyon projenizin resimler dosyasına ulaşmak için projenizin .sto dosyasını açın. Dosya tarball belgesidir ve resimler images dizini içindedir. Herhangi bir arama motorunda stopmotion araması yapın ve karşınıza çıkan videoları izleyin. Büyük ihtimalle daha videolar bitmeden "Ben de bir tane yapmalıyım." diye içinizden geçireceksiniz. Tavsiyem işe kolayından başlayın. Pencerenizin kenarında gökyüzüne bakar vaziyette web kameranızı sabitleyin. Stopmotion yazılımına da "bana dakikada 1 kare kaydet" deyin. 24 saat ( zaman size bağlı, güzel bir görünüm için uzun tutulması gerekli) bu kaydı yaptıktan sonra kareleri birleştirip bir de yukarıda anlatılan şekilde güzel bir müzik koyun. Çalışmanızı video olarak dışarı aktardığınızda bizimle paylaşmayı da unutmayın.

### KISAYOLLAR

#### Genel

Ctrl+N: Yeni proje aç  
Ctrl+O: Varolan bir projeyi aç  
Ctrl+S: Projeyi kaydet  
Ctrl+Shift+S: Projeyi farklı kaydet  
Ctrl+Alt+V: Video olarak dışarı aktar  
Ctrl+Alt+C: Cinerella projesi olarak dışarı aktar  
Ctrl+Q: Uygulamadan çık  
Ctrl+Z: Geri al  
Ctrl+Shift+Z: Yinele  
Ctrl+X: Kes  
Ctrl+C: Kopyala  
Ctrl+V: Yapıştır  
Ctrl+G: Kareye git  
Ctrl+P: Yapılandırma menüsü  
Shift+F1: Bu nedir  
Ctrl+F: Animasyona kare/resim ekle

Ctrl+E: yeni sahne oluştur  
Delete: Seçili kareyi sil  
Shift+Delete: Seçili sahneyi  
A: Açık sahnedeki tüm kareleri seç

#### Oynat Paneli

P, K: Animasyonu oynat  
Sağ ok, L: Sonraki kare  
Sol ok, J: Önceki kare  
O: Sonraki sahne  
I: Önceki sahne  
Ctrl+L: Sürekli oynat

#### Kamera

C: Kamerayı başlat  
Space: Kameradan kare yakala  
1: Karıştır kipi  
2: Fark kipi  
3: Oynat kipi



paket tonitmi

Utku ULUŞAHİN  
utkuulusahin@gmail.com



Ağınızı Denetim Altında Tutun:

# Wireshark

Günümüzün önder ağ  
protokol analiz programı  
Wireshark'ı keşfe çıkıyoruz!

# paket tanıtımı

Ethereal adıyla 1998 yılında faaliyete başlayan proje, dünyanın dört bir yanındaki ağ uzmanlarının da katkısıyla günümüzün önder ağ protokol analizcisi haline geldi.

Yeni sürümü Wireshark ismiyle çıkan yazılım, bilgisayarınıza ulaşan paketleri yakalamanıza ve bu paketlerin içeriğini görüntülemenize olanak tanıyor. Başka bir deyişle, bilgisayara bağlı olan her türlü ağ kartlarındaki (Ethernet kartı veya modem) tüm TCP/IP mesajlarını analiz edebilen bir programdır.

Bazı özellikleri:

- 750'nin üzerinde protokolü analiz edebilir. (Sürekli yenileri bu listeye ekleniyor.)
- Gerçek zamanlı analiz yapabilir.
- Bir analizi filtre edebilir ("sadece HTTP mesajlarını göster" gibi).
- Paket listesinde hızlı ve sezgisel analiz için, renklendirme kuralları uygulayabilir.
- Birçok protokol için şifre çözme desteği sunabiliyor (IPsec, ISAKMP, Kerberos, SNMPv3, SSL/TLS, WEP, ve WPA/WPA2'yi içerir)
- Endüstrideki en güçlü gösterim filtrelerine sahiptir. Gzip ile sıkıştırılmış dosyaları yakalarken, sıkıştırmasını havadayken açabilir.

Bundan yaklaşık 10 yıl önce insanlara bilgisayarda en çok ne yaparsanız desek, "Elbette İnternet için kullanıyorum"dan başka bir cevap alabilirdik. Ancak teknoloji rüzgârının İnternet tarafından esmesiyle birlikte, günümüzde bu soruya farklı cevap verecek birisini bulmamız çok zor gözüküyor.

İnternet günlük yaşamımızın vazgeçilmez bir parçası haline gelmişken, acaba İnternet'in kelime anlamını bilmeyenlerimiz var mıdır? (1985 yılında kullanılmaya başlayan İnternet sözcüğü, "kendi aralarında bağlantılı ağlar" anlamına gelmiyor.) Biraz daha ilerlersek, İnternet tarayıcımıza bir tıkla istediğimiz sayfayı açtırabiliyoruz. Peki ama bu sayfalar nasıl açılıyor? Bilgiler nasıl geliyor? Nasıl gidiyor? Bu bilgiler nasıl istenmeyen kişilerin eline geçiyor? Eğer bu sorular ilginizi çekiyorsa,

Wireshark da ilginizi çekecek demektir. Kurulum kısmına geçmeden önce, ağ analizinin kullanım alanlarından dikkat çeken üç tanesine bakalım:

- Ağdaki problemleri çözmeye ve ağ performansını analiz etmeye kullanılır.
- Casus yazılımları bulmada ve ağa izinsiz girenleri tespit etmeye kullanılır.
- Paketlerdeki ikili veri şeklindeki bilgileri, okunabilir bir şekle dönüştürmeye kullanılır.

Pardus'un kullanışlı paket yöneticisi sayesinde, Wireshark'ı tek tıklamayla kurabiliyoruz. Programı kurduktan sonra terminalden "su wireshark" yazarak ana ekrana ulaşılabilir. Fazla vakit kaybetmeden ilk paketlerimizi yakalamak için ana ekrandan:

Capture > Interfaces yolundan kullandığımız ağı seçmemiz yeterli.

İşte İnternet'ten gelen ve giden bilgiler karşımızda.

The screenshot shows the Wireshark interface with the following components:

- Menu Bar:** File, Edit, View, Go, Capture, Analyze, Statistics, Help
- Tool Bar:** Contains icons for file operations, search, and capture.
- Filter Bar:** Includes a filter input field, a dropdown menu, and buttons for "Expression...", "Temizle", and "Uygula".
- Summary Window:** A table showing captured packets with columns for No., Time, Source, Destination, Protocol, and Info.
- Protocol Tree Window:** A tree view showing the protocol stack for the selected packet: Ethernet II, Internet Protocol, and Transmission Control Protocol.
- Data View Window:** A hex dump of the packet data with corresponding ASCII characters.

No.	Time	Source	Destination	Protocol	Info
2	0.041034	192.168.33.63	206.132.73.21	TCP	42006 > http [ACK] Seq=1 Ack=2 Win=834 Le
3	2.192760	192.168.33.63	193.140.100.210	DNS	Standard query AAAA www.ozgurlukicin.com
4	2.212852	193.140.100.210	192.168.33.63	DNS	Standard query response CNAME caracal.ozg
5	2.212960	192.168.33.63	193.140.100.210	DNS	Standard query A www.ozgurlukicin.com
6	2.234498	193.140.100.210	192.168.33.63	DNS	Standard query response CNAME caracal.ozg

File: "/tmp/etherXXXXFATOIq" 65 KB ... Packets: 159 Displayed: 159 Marked: 0 Dropped: 0 Profile: Default

# paket tanıtımı

## Ana ekran bileşenleri

- Summary window: Yakalanan her bir paket için bir satırlık özet bilgi sunar. Summary window sütunlarından; source sütunu paketin nereden geldiğini, destination sütunu paketin nereye gittiğini, Protocol sütünü protokol isminin kısaltılmış halini ve info sütunu da paket içeriği hakkında ekstra bilgi gösteriyor.
- Protokol tree window: Summary window'da seçili olan paketin detaylı bilgilerini, kullanıcıların anlayacağı şekilde düzenleyerek sunar.
- Data view window: Seçili yerin içeriğini ikili veri olarak sunar. Protokol tree window'da bir yer seçildiği zaman, otomatik olarak Data view window'da o içeriği gösteriyor. Bu özellik kullanımı epey kolaylaştırıyor.

## Filtreleme

Ağ üzerinden pek çok paket gelip gidiyor. Bir ev kullanıcısının ağına bile 5 dakika içerisinde 1.000'den fazla paket yakalanmış olabilir. Bu kadar çok paketin içerisinde aradığımız paketi bulabilmemiz için "Filter Bar" işlevi kullanılır. Çok basitçe açıklamak gerekirse, filter barın yanındaki "expression" seçeneğinden örneğin "HTTP" protokolünü seçersek, sadece http protokolünün paketleri görülecektir. Filtrelemenin sadece bir bilgisayara gelen paketleri görüntüleme, belirli adreslere giden paketleri görüntüleme gibi pek çok faydalı özelliği bulunuyor, belki gelecek sayılarda bu konuları biraz daha açıklayabilirim.

Wireshark'ın anlatımı sayfalarca sürebilir ancak biz bilmemiz gereken temel özellikleri öğrendikten sonra Wireshark'ı kullanmaya başlayalım. (Ayrıntılı bilgiyi, GÜNGÖR BASA arkadaşımın birlikte hazırladığımız yaklaşık 50 sayfalık "Kullanım Kılavuzu V1.0"ı [bu adreste](#) bulabilirsiniz.)

## Ağ üzerinden e-posta içeriğini görüntüleme

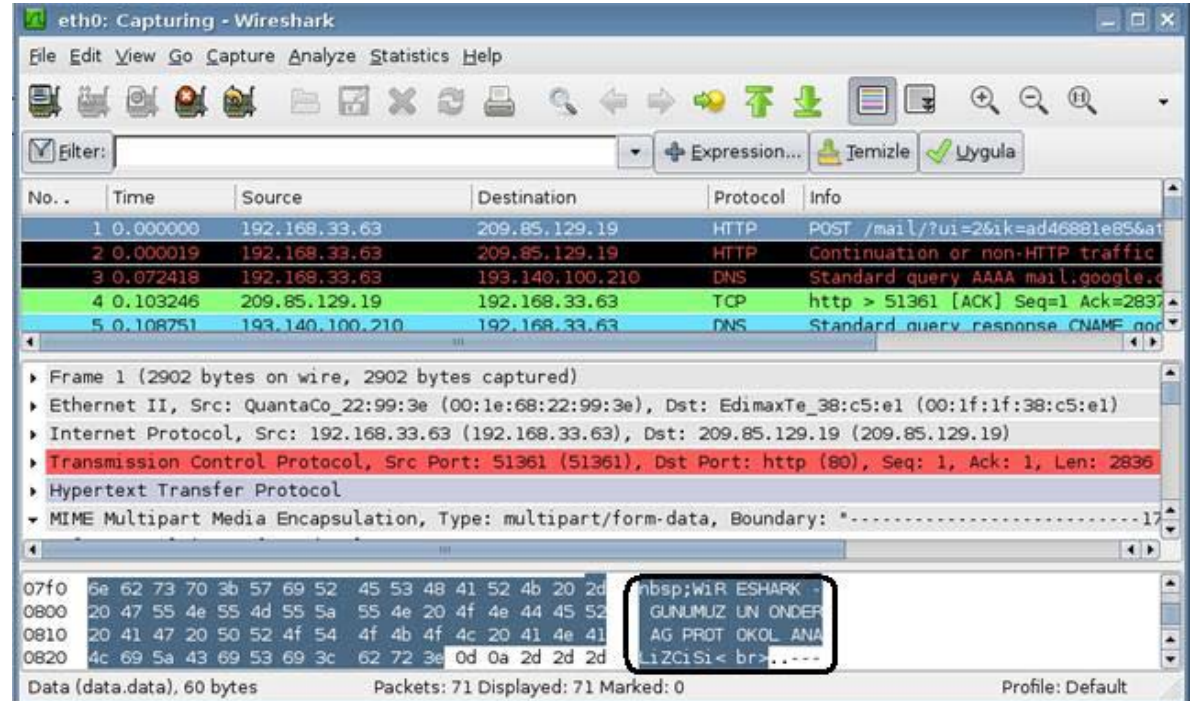
Wireshark'ı başlatıp, kullandığımız ağı (interface) seçerek paketleri yakalamaya başlıyoruz. Daha sonra herhangi bir kişiye e-posta atıyoruz. Örnek olarak e-posta başlığına "WIRESHARK", içeriğine ise "AĞ PROTOKOL ANALİZCİSİ" yazıp yolluyoruz.

Wireshark'ın Filter expression bölümünden "http" protokolünü seçiyoruz yani filtreleme işlemini gerçekleştirmiş oluyoruz. Burada yakalanan paketlerden, "Info" sütunun POST/MAIL ile başlayan gönderilen e-postayı içeriyor. O satırı seçtikten sonra Protokol tree window'dan Multipart Media Encapsulation satırını seçerek, genişletiyoruz. Aşağıya doğru taradığımızda (Protokol tree window'da seçili olan bilginin karşılığının, data view window'da belirginleşeceğini yukarıda anlatmıştım), e-postanın bütün bilgilerine ulaşılabilir.

Aşağıda e-postanın bulunduğu paket seçilmiştir ve iletinin içeriği görünür.

Bu ayki yazımıza burada nokta koymamız gerekiyor. Gelecek sayıda wireshark kullanarak ağdaki problemleri çözme ve ağ performansını analiz etme konularını açıklamaya çalışacağım. Umarım anlaşılması kolay ve faydalı bir yazı olmuştur.

Bir sonraki yazıda görüşmek dileğiyle...



# Geleceğin Parlak Standardı: SVG

Bilgisayardan, cep telefonuna ve diğer pek çok mobil araca kadar geniş bir alanda kullanılan SVG, sahip olduğu özellikleriyle ezberleri bozacak gibi görünüyor.

## pardus ve grafik

İngilizce “Scalable Vector Graphics” kelimelerinin kısaltılmış hali olan SVG, Türkçe’ye Ölçeklenebilir Vektörel Grafik olarak çevrilebilir. SVG, XML işaretleme dili kullanılarak vektörel grafik tanımlamakta kullanılan bir dildir ve sabit grafiklerin dışında animasyon ve etkileşim desteği de barındırır.

SVG, W3C (World Wide Web Consortium / Dünya Çapında Ağ Birliği) tarafından kullanımı tavsiye edilen bir standarttır. W3C SVG Çalışma Grubu tarafından 1998 yılında geliştirilmeye başlanan SVG 1.0 kural seti, 4 Eylül 2001 tarihinde W3C tavsiyesi olarak kabul edildi. Önemli düzeltmeleri getiren SVG 1.1 ise W3C tarafından 14 Ocak 2003 tarihinde kabul edildi. Cep telefonları ve mobil cihazlar için önerilen SVG Tiny kural setleri için de uzun süredir W3C tavsiyesi kabul edilmiş durumda. Söz konusu belirtilmelerinin gelişkin ve güncelleştirilmiş sürümü olan SVG Tiny 1.2, 28 Aralık 2008 tarihinde onaylandı. W3C SVG Çalışma Grubu SVG 2.0 kural seti üzerinde çalışıyor.

### SVG'nin Özellik ve Yetenekleri

SVG genel olarak daire, kare gibi vektörel şekiller, nokta esaslı görüntüler ve metinlerden oluşur. SVG içinde kullanılan tüm nesnelere düzenlenebilir, gruplandırılabilir, çeşitli efektlerle değiştirilebilir ya da bir animasyon oluşturmak için kullanılabilir. SVG’yi büyük ihtimalle daha iyi bildiğiniz diğer biçimlerle karşılaştırmanın, SVG’nin önemli özelliklerini daha iyi ortaya çıkaracağını düşünüyorum. SVG’nin nokta esaslı biçimlerle ve Adobe Flash ile karşılaştırmalarını yapmama rağmen diğer vektörel grafik biçimlerle karşılaştırmalarını yapmadım. Bunun birkaç önemli nedeni var, zaman olursa bunları da başka yazılarda inceleriz.

### Vektörel (SVG) ve Nokta Esaslı Biçimlerin (PNG, JPG...) Karşılaştırılması

Vektörel grafikler çözünürlükten bağımsız, çizgilerden, eğrilerden ve diğer geometrik şekillerden oluşan ve her bir nesnenin matematiksel olarak ifade edildiği bir biçimdir. Nokta Esaslı biçimlerle görüntüyü oluşturmak için renk ve yer bilgilerini içeren piksel isimli noktalardan oluşur. Gerçekçi görüntülerin oluşturulmasında nokta esaslı biçimlerin üstünlükleri olsa da her alanda kullanılmasını engelleyen bazı sınırlamaları vardır. Vektörel grafiklerin nokta esaslı biçimlere göre üstünlüklerini şöyle sıralayabiliriz:

- **Yeniden boyutlandırılabilirlik:** Kullanıcı vektörel grafikleri keskinlik, detay ve netlik kaybı olmaksızın istediği kadar büyültüp küçülebilir. Nokta esaslı biçimler yeniden boyutlandırıldıklarındaysa aslında var olmayan noktalar yazılımlar tarafından çeşitli algoritmalarla eklendiği için bozulmalar oluşacaktır. Örneğin bir ürünün reklamı için kullanılacak görseli vektörel grafik olarak hazırlarsanız bu çalışmayı kolayca bir gazete sayfasında yer alacak kadar küçülebileceğiniz gibi bir bina duvarının tamamını kaplayacak kadar büyütülebilirsiniz de.

- **Küçük dosya boyutu:** Vektörel grafikler matematiksel olarak ifade edildiği için boyutları oldukça küçüktür, bu da İnternet üzerinden kullanıcıların bu görsele hızlıca erişmesini sağlıyor. Nokta esaslı bir görüntünün çözünürlüğü arttıkça boyutu da artar, bu yüzden İnternet üzerinde bu tip görüntüler yayımlanırken ya küçültülmek zorunda kalınır ya da özgün boyutunda bırakılıp kullanıcının görüntüye erişmesindeki zaman kaybı göze alınır.

- **Ortam bağımsızlığı:** Vektörel grafikler çözünürlükten bağımsız olduğu için tüm ekranlarda ve yazıcı çıktılarında tam olarak sizin oluşturduğunuz biçimde görünür.

- **Değiştirilebilirlik:** Vektörel grafik çalışmalarınızı kolayca yeniden biçimlendirebilirsiniz. Örneğin müşteriniz reklam afişindeki kırmızı elmayı beğenmezse elmanın rengini yeşile çevirebilirsiniz. Benzer şekilde boyut ve sıralama gibi değişiklikleri de kolayca yapabilirsiniz. Nokta esaslı görüntüler eğer XCF ya da PSD gibi katman desteği olan özel biçimlerde oluşturulmazlarsa üzerlerinde değişiklik yapmak epey zordur.



## pardus ve grafik

- **Dönüştürülebilirlik:** Vektör grafikler herhangi bir kalite kaybı olmaksızın nokta esaslı biçimlere dönüştürülebilir. Nokta esaslı biçimleri vektör grafik haline çevirmek mümkün olsa da genelde büyük bir kalite kaybı oluşur.

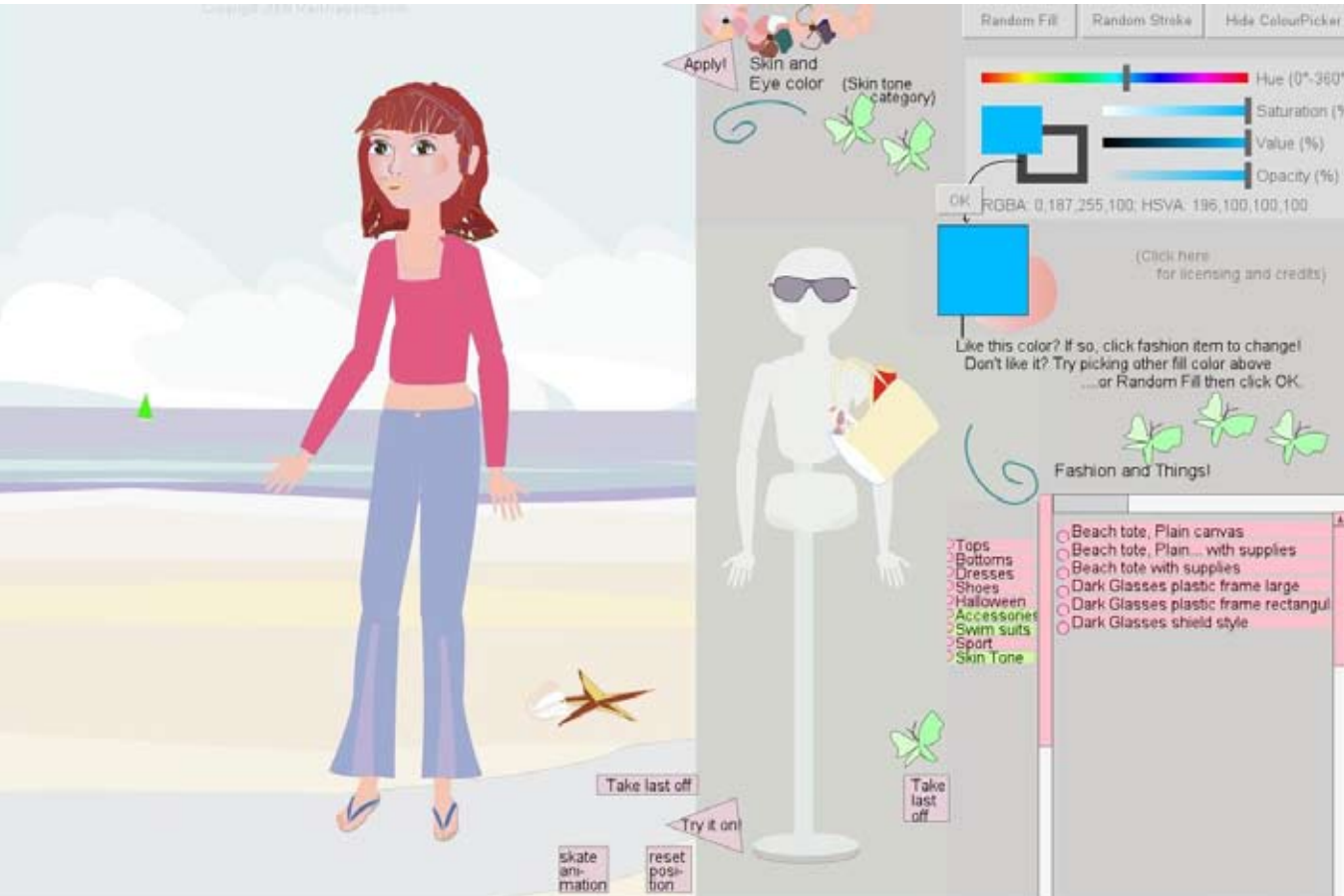
### SVG ve Adobe Flash (SWF) Karşılaştırması

İnternet animasyonları söz konusu olduğunda çoğunluğun aklına Adobe Flash gelir. Günümüzde İnternet'teki vektörel grafiklerin ve animasyonların çoğu Adobe Flash kullanılarak hazırlanmış ve yaygın bir standart haline gelmiştir. Adobe Flash ve SVG pek çok açıdan birbirlerine benzerler:

- Vektörel tabanlıdır.
- Animasyon destekleri vardır.
- Betikler yardımıyla etkileşimli uygulamalar hazırlamak için idealdirler.
- Veritabanlarını görselleştirmek için kullanılabilirler.

"Peki, SVG'nin ve Adobe Flash'ın bu kadar benzerlikleri varsa neden SVG'yi tercih etmeliyim?" diye sorabilirsiniz. Çoğunlukla Adobe Flash ile yalnızca etkileşimli uygulamalar ve animasyonlar yapılabilirken, SVG'nin bunların dışında da pek çok kullanım alanı vardır. SVG'nin Adobe Flash'a göre tercih sebebi olabilecek üstünlükleri vardır:

- SVG özgür bir standartken Adobe Flash kapalı bir standarttır.
- İnternet sayfalarındaki SVG'leri görebilmek için bir eklentiye ihtiyaç yoktur, tarayıcılar yerleşik olarak SVG desteğine sahiptirler. Fakat Adobe Flash için eklenti yüklemeniz gerekir.
- SVG kolayca okunabilecek ve bir metin düzenleyiciyle bile hazırlanabilecek şekilde XML tabanlıdır. Adobe Flash ise ikili formattadır ve üzerinde doğrudan değişiklik yapılamaz.
- SVG, XML tabanlı olduğu için arama motorları SVG'lerin içeriğinde de arama yapabiliyor. Adobe Flash ile oluşturulan içeriklerse İnternet'te ikili tabanlı olarak bulunduğundan arama motorlarınca içeriğine erişilemez. Özellikle ticari İnternet sitelerinde bulunabilirliği artırması dolayısıyla SVG'nin tercih edilmesi daha avantajlıdır.
- SVG, HTML içine gömülebilir, XHTML içine doğrudan yazılabilir. Böylece dışarıdan herhangi bir dosya çağırmaya gerek kalmadan, SVG'yi sayfanın bir ögesi gibi tanımlayarak eklemek mümkündür.
- SVG sıkıştırılabilir özelliğine sahiptir. GZIP algoritmasıyla sıkıştırılarak SVGZ biçimini alan vektörel çizimlerin dosya boyutları yüzde 20 oranında azalır. Adobe Flash'ta ise





## pardus ve grafik

dosya boyutunda benzer iyileştirmeler yapabilmek için harici uygulamaların kullanılması gerekir.

### SVG'nin Eksiklikleri

Eminim bu kadar gelişmiş bir standardın neden sıkça gezdiğimiz İnternet sayfalarında karşımıza çıkmadığını merak etmişsinizdir. Bunun çeşitli ana nedenleri vardır:

- Durağan SVG'ler oluşturmak için Inkscape, OpenOffice.org Draw gibi güçlü ve yetenekli yazılımlar olmasına rağmen kullanıcı etkileşimli uygulamalar ve animasyonlar oluşturmak için kullanılabilecek kullanıcı arayüzlerinin olmaması birinci nedendir. Bu tip çalışmalar ancak sınırlı sayı ve yetenekteki uygulamalar aracılığıyla gerçekleştirilebilir. Bu alanda SVG severleri en çok heyecanlandıran çalışma animasyon desteğini de içerecek olan Inkscape 0.48'dir. Şu anda da etkileşimli ve hareketli SVG'ler oluşturmak için MadSwatter, Ikivo Animator ve Sketsa SVG Editor gibi çeşitli yazılımlar bulunmakta ama hiçbirisi tam anlamıyla SVG'nin tüm gücünü geliştiricinin hizmetine sunamıyor.

- İkinci nedense tarayıcıların SVG'nin tüm özelliklerini desteklememesidir. Mozilla Firefox, Konqueror ve Opera, durağan SVG tanımlamalarının çoğunu desteklese de animasyon ve etkileşimli SVG'ler konusunda yeterli değildirler. Bu da kullanıcıların SVG'yi sitelerinde kullanırken daha temkinli olmasına neden oluyor.

- En sonuncu hatta diğerlerine nazaran belki daha da önemli nedense kullanıcı alışkanlıklarıdır. Daha önceden SVG'nin karşılığı olan kapalı kaynak standartlar kullanan pek çok kullanıcı açık kaynak yazılımlar kullanmaya başlasa bile SVG gibi yeni bir ortamla çalışmak yerine çalışmalarını bu kapalı kaynak standart üzerinde gerçekleştirmek isteyebilirler.

SVG gibi genç bir standardın, yukarıda saydığımız tüm bu olumsuzlukları ve tam olarak kendisiyle ilgili

olmayan bu eksiklikleri kısa zamanda aşarak geleceğin en parlak standardı olacağını rahatlıkla söyleyebilirim. Eski standartlarınızla şimdiden vedalaşmanızı öneririm.

SVG ile ilgili daha fazla bilgi için aşağıdaki bağlantıları ziyaret edebilirsiniz:

<http://www.adobe.com/svg/>

<http://tr.pardus-wiki.org/SVG>

<http://svg-turkce.blogspot.com>

<http://www.w3.org/Graphics/SVG/>

<http://www.egemenozkan.com/?p=99>

<http://www.itk.ilstu.edu/faculty/javila/SVG/>

<http://rmznbrtn.wordpress.com/2006/09/07/svg-nedir-ne-ise-yarar/>



# Inkscape Dersleri - 2



Vektörel çizim aracımızla Web 2.0 armalarında kullanabileceğiniz, üç boyut etkili, yarı şeffaf ve parlak toplar hazırlayacağız.

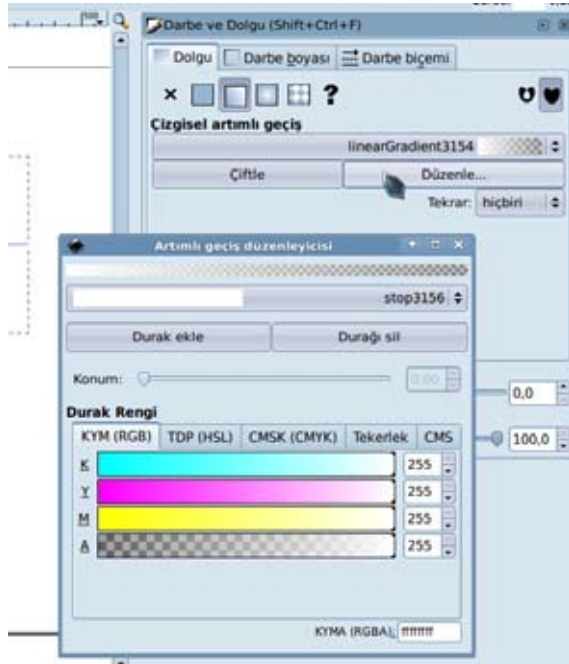
Geçen ay vektör grafikleri ve Inkscape'in arayüzünü tanıyarak nasıl çalışmamız gerektiği üzerine bir yazı e-dergide yer almıştı. Eğer bu yazıyı okumadıysanız, mutlaka bir göz atın. Çünkü basit bir örnek üzerinden temel bazı işlevler de anlatılmıştı. Şimdi kaldığımız yerden devam ediyoruz, hem de daha heyecanlı örneklerle.

Önceki yazıda temel şekillerin Ctrl ve Shift tuşlarıyla çizimleri, seçilmesi, boyutlandırılması, kopyalanması, birbirlerine göre hizalanması ve bu işlemlerin kısayollarını öğrenmiştik. Şimdi de nesnelerin dolgu ve çizgi özellikleriyle Z-indeksi değişikliklerini öğrenmek için yine basit bir örnek yapacağız. Aslında arabirimi biraz kurcalayan bir kullanıcı birkaç dakika içerisinde zaten bu

özelliklere nasıl ulaşacağını hemen öğrenebilir. Benim amacım programda hangi özelliklerin bulunduğunu yazarak ansiklopedik bir kaynak oluşturmaktan ziyade, bu özelliklerin hangi amaç için nasıl kullanılabileceğini bir örnek üzerinden açıklayarak kullanıcının ufkunu açmaya yardımcı olmak.

Bunun için eğlenceli olduğu kadar basit bir örnek olan şeffaf cam görünümlü bir top ya da bilye çalışması yapmak, iyi fikir.

İlk olarak tam bir daire çiziyoruz ve nesnelerin iç dolgu ve kenarlık çizgilerinin renk ve diğer özelliklerini ayarlamak için Doldur ve Çiz aracını Ctrl+Shift+F ile açıyoruz. Bu araçta sadece o anda seçili olan nesne ya da nesnelerin özellikleri görülebilir ve değişiklikler bu nesnelere uygulanıyor. Benim gibi bu klavye kısayolunu Mozilla Firefox'u açmak için kullanıyorsanız Inkscape'de işe yaramayacaktır. Çünkü Inkscape'den önce Xfce bunu yakalıyor :). Bu durumda Nesne menüsünden açmanız gerekecektir (/usr/share/inkscape/keys/default.xml dosyasından kısayolları düzenleyebilirsiniz.).



### Darbe ve Dolgu aracı

Bu araçtaki sekmelerden çizgi tipi, rengi, dolgu rengi ve bunların geçirgenlik, bulanıklık dereceleri ayarlanabiliyor. Ayrıca artımlı geçiş olarak tercüme edilmiş olan birkaç rengin yumuşak geçişiyle kullanılmasını sağlayan Artımlı Geçiş Düzenleyicisi'ni açabiliyorsunuz.

Ben oluşturduğum dairenin rengini koyu mavi seçtim. Şimdi bunu üzerinden ışık vuran bir cam top olarak düşünelim ve gerekli ışıklandırma ve gölgelendirmeleri yaparak biraz daha gerçeğe yakın bir görünüm verelim.

Öncelikle üzerinden parlayan ışık için topun üst kısmından bir yansıma efekti verelim, bunun için önceki yazıdan hatırlayacağınız gibi topun aynı konuma bir kopyasını oluşturun ve dolgu özelliklerinden Çizgisel Artımlı Geçişini seçin. Geçişini düzenlemek için Düzenle düğmesine tıklayarak Artımlı Geçiş Düzenleyicisi penceresini açın.

Burada iki tane durak (stop noktası) yani iki renkli geçiş işimizi görüyor. Durakları, açılan listeden seçerek bir tanesini beyaz, diğerini ilk dairenin rengiyle aynı yapın ve her ikisinin Alfa (A-Işık geçirmezlik) değerini tamamen açın.

Şimdi muhtemelen geçiş yatay konumda oluşmuştur. Beyaz bölgeyi dairenin üzerine gelecek şekilde ayarlamak için ya daireyi döndürmelisiniz ya da geçirgenlik yönünü ayarlamalısınız. En kolay Araç Çubuğu'ndaki 90 derece döndürme düğmelerine tıklamak.

Ancak geçirgenliğin başlama bitiş noktalarına da müdahale etmeniz gerekiyorsa Artımlı Geçiş ayarlama aracını kullanmalısınız. Bunun kısayolu Ctrl+F1 ancak bende bu kısayol çalışmadı, yeri araç kutusunda alttan ikinci.

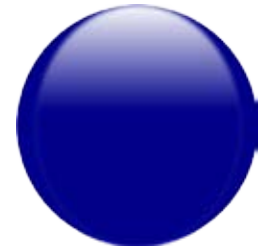
Bu araca tıklayınca nesne üzerinde geçişin başlama bitiş noktalarını gösteren iki nokta ve bunları bağlayan bir çizgi görünecek, bu noktaları hareket ettirerek geçiş istediğiniz gibi ayarlayın.

Son olarak daha gerçekçi bir görünüm için daireyi iki yanından biraz küçültün ve bulanıklaştırma değerini 3 yapın. Üst üste duran iki şeklimiz olacak.

Şimdi kürenin içinden yansıyan ışığı da yaparsak daha gerçekçi olacak. Bunun için renk geçişini uyguladığımız üstte duran şeklin aynı konuma bir kopyasını oluşturun ve 180 derece döndürün. Böylece beyaz kısmı alta gelecek.

Sonra da sağ ve soldan biraz genişleterek ilk dairenin boyutuna getirin.

Ancak yeni oluşturduğumuz nesne diğerinin üzerinde olduğundan onun aydınlık kısmını örtüyor. Yapmanız gereken geçişin beyaz renk olmayan yerini ışık geçirgen duruma getirmek. Bunun için Artımlı Geçiş Düzenleyicisi'nden beyaz olmayan renk durağının A değerini sıfır yapın.





Altta yansıyan ışığın biçimini değiştirmek için çizgisel durumdaki dolguyu dairesel artırımlı geçiş yapın. Bunu yapınca geçişin beyaz rengi şeklin ortasında kalıyor. Bu geçişi taşımak için yine araç kutusundan ya da Ctrl+F1 ile kullandığımız geçiş ayarlama aracını kullanacağız. Geçiş dairesel olunca nesne üzerinde üç tane nokta belirecek. Bu noktaları kullanarak geçişi en alta alıp biraz genişlik verin. Şekliniz yandaki gibi olacaktır.

### Z-İndeksi

Son olarak topumuza gölge eklememiz gerekiyor. Bunun için en alttaki ilk daireyi seçmeliyiz. Ancak nesnelere birbirinin üzerinde kaldığından her tıkladığımızda en üstteki nesne seçiliyor. Eğer Ctrl+Alt tuşlarına basılı tutarak tıklama yaparsak her tıklamada bir alttaki nesneyi seçebiliriz. Nesnelere bu üst üste dizilimlerdeki sıralamaya üç boyutlu bir ortamda oldukları düşünülerek z-İndeksi deniliyor.

İlk daireyi seçerek bir kopyasını oluşturun ve yeni şeklin rengini koyu gri olarak değiştirin. Bunun gölge olması için boyunu üstten bastırılmış gibi kısaltarak aşağıya alın. Ancak yeni oluşturulan nesnelere z-İndeksinde en üsttedir. Bizim gölgeyi en alta almamız gerekiyor. Bunun için End tuşunu kullanın. Home tuşu en üste almak, PgDn ve PgUp tuşları da birer indeks yukarı ve aşağı almak için kullanılabilir. Gölgenin bulanıklık değerini 10 gibi bir değer yapınca aşağıdaki gibi güzel bir cam topumuz olacak.



Inkscape ne yazık ki bulanıklık değerlerini çok hızlı işleyemiyor. Yani sayfada bulanıklık değeri verilmiş nesnelere sayısı arttıkça çizimde bir yavaşlama hissedeceksiniz. Ancak bulanıklık kalitesini düşürerek bu yavaşlığı biraz olsun önleyebilirsiniz. Ayarlamak için Dosya menüsünden Tercihler > Süzgeçler bölümünü açarak kaliteyi düşük ayarlayın. Bu durum henüz 1.0 sürümüne ulaşmamış bir yazılım için anlayışla karşılanabilir bence.

### Gruplama

Artık topumuzu çeşitli amaçlar için kullanabiliriz. Ancak topu oluşturan nesnelere birleşerek taşırken tek bir nesneymiş gibi davranmasını sağlamak için onu oluşturan parçaları gruplamak gerekiyor. Bunun için seçim aracındayken fareyle topu tamamen içine alacak şekilde bir kare çizerek hepsini seçtikten sonra bu

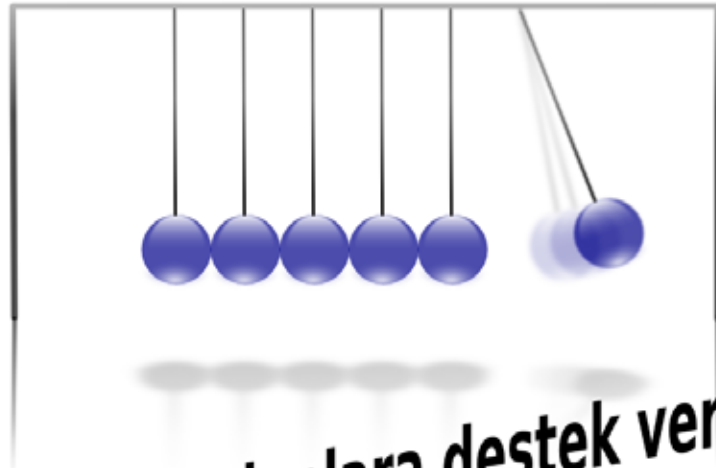
seçilen nesnelere Ctrl+G ile bir grup nesnesine çevirebiliriz. Seçimi Shift tuşu ile tek tek nesnelere tıklayarak da yapabilirsiniz. Grubu çözmek için Ctrl+Shift+G kısayolunu kullanın.

Bu toplama ben şöyle bir çalışma yaptım, bakalım sizler neler yapacaksınız.

Inkscape her ne kadar bir vektör grafik düzenleyicisi olsa da SVG teknolojisi temel alınarak geliştiriliyor. Bu noktada bugün için baskı işlemleri ve diğer teknolojilere odaklanmış profesyonel vektör grafik yazılımlarından ayrılıyor. Bu nedenle Inkscape yazısını takip edenlerin dergide yer alan [SVG](#) konusunu da takip etmeleri iyi olur.

Şimdi ufkunuzu biraz açın ve [bu adresteki](#) harika sanat eserlerine bir göz atın. Burada web sayfası tasarımları da bulabilirsiniz. Tabii grafikleri kullanırken lisanslarına dikkat etmelisiniz. Eğer daha basit örnekleri incelemek isterseniz, [şu adreste](#) zengin bir içerik sunuluyor.

### Enerjinizi paylaşın



**Özgür yazılımlara destek verin**



# THE LINUX FORCE

## Komut Sistemi - Temel Program ve Komutlar

Pardus komutlara ihtiyaç sunmayan bir arayüz sunsa da, sistem derinliklerine inmek ve Linux'u asıl gücünü keşfetmek için komut satırlarını öğrenmek eğlenceli olabilir...

Hepinize merhaba. Önümüzdeki aylarda buradan size Linux komut sisteminin nasıl kullanılacağını ve komut sisteminden sistem yönetimini anlatacağım. Bu ay komut sisteminde kullanılan önemli programlara, temel komutlara ve yönetici yetkilerine değineceğim.

İlk bilmeniz gereken Linux konsolunu temel olarak iki farklı kimlik ile kullanabileceğiniz: Yönetici ve kullanıcı. Kullanıcı kimliğiyle sadece kendi ev dizininizdeki dosyalara müdahale edebilirsiniz. Yönetici kimliği tüm sistemi emrinize sunar. Kullanıcı konsolundan yönetici konsoluna geçmek için su komutunu vermeniz gerekir. Sizden Pardus'u kurarken girdiğiniz yönetici şifrenizi isteyecek. Yönetici konsolundan çıkıp kullanıcıya geri dönmek için exit komutunu vermeniz gerekir.

Konsolu yönetici olarak kullanmanızı tavsiye etmiyorum. Bu nedenle nasıl kullanıcı kimliğiyle yönetici yetkili komutlar verebileceğinizi anlatacağım. Bunun için sudo aracını kullanacağız. Ama ondan önce Linux konsolunun temel taşlarından Nano'nun ne olduğunu bilmelisiniz.



## SÖZLÜK

**Gruplar:** Bir kullanıcıyı bir yetki grubuna katma, o kullanıcıya o grubun tanımındaki dosya ve sistem araçlarına erişim yetkisi verir (Örneğin; audio grubunun ses araçlarına erişim sağlaması). `gpasswd -a kullanıcı grup` komutu ile kullanıcıları gruplara ekleyebilir; `gpasswd -d kullanıcı grup` komutu ile kullanıcıyı gruptan atabilirsiniz. Bu iki komut da yönetici yetkileriyle verilmeli. Tüm grupların ve üyelerinin listesi için `cat /etc/group` komutunu girmelisiniz.

**Man:** Linux programları için kullanma kılavuzları. `man program_adi` komutu ile çalıştırılır. Çıkmak için `q` tuşuna basmanız yeterli olur.

**~/ :** Ev dizini yerine kullanılan kısaltma. Komut verirken ya da dosya açarken kullanabilirsiniz.

**root:** İngilizce kök anlamına gelen bu kelime, Linux jargonunda her türlü işleme yetkili yönetici hakları anlamında da kullanılır.

## Nano

Konsoldan çalışan metin editorlerinin en kullanıcı dostu olanı. Bundan sonra rehberimizin her köşesinde Nano'yu kullanacağız ve nasıl kullanılacağını tekrar anlatmayacağım, isterseniz bir yere yazın. Sadece basit kullanımına değineceğim. Nano ile kod yazmaya girişmeyeceğimiz için yeterli olacaktır. Eğer tüm özelliklerini öğrenmek istiyorsanız man sayfasını okuyun.

Çalıştırmak için `nano dosya_konumu` komutu kullanılıyor (Örneğin: `nano /etc/X11/xorg.conf`). Dosya yaratmak istediğinizde dosya açarmış gibi nano ile komut girin (Örneğin: `nano ~/yeni_dosya`) ve içine istediğinizi yazıp kaydedin. Eğer hiçbir şey yazmazsanız dosya boş olarak yaratılır. Dosya kaydı, çıkış ve sayfa içinde dolaşma içinse aşağıdaki kısayollara bakın.

Nano Kısayolları:

F3: Kaydetme  
F2: Çıkış  
Ctrl+V: Sonraki sayfa  
Ctrl+Y: Önceki sayfa

Nano'yu aradan çıkardığımızı göre kullanıcı yetkilerine geçebiliriz. Yönetici ve kullanıcı arasındaki farkı yukarıda anlatmışım, şimdi nasıl kullanıcı hesabından yönetici yetkileriyle komut verebileceğinizi anlatacağım. Bunun iki yolu var:

- ✓ wheel grubu ile
- ✓ visudo dosyası ile

Wheel grubunu düzenleyerek yapılan, en kolay yol. Pardus da bu yolu kullanıyor. Tek yapmanız gereken kullanıcınızı wheel grubuna almak. Bunun için gruplar kutucuğuna bakın.

Visudo kullanıcılara anlık yönetici yetkileri veren aracın adıdır. Komutunuzun başına sudo yazarak o komutun yönetici yetkili olmasını sağlayabilirsiniz. Örneğin yukarıda verdiğim `nano /etc/X11/xorg.conf` kullanıcı yetkileriyle verilirse `xorg.conf` dosyası kullanıcı ev dizini dışında olduğu için sadece okunabilir olarak açılır. Ama `sudo nano /etc/X11/xorg.conf` olarak, başına sudo getirerek verirseniz komutu, komut yönetici yetkileriyle verilir ve `xorg.conf` yazılabilir olarak açılır.

Bundan sonra konsoldaki tüm işlemlerinizi gerektiğinde sudo komutu ile anlık yetkiler alarak kullanıcı konsolunuzdan halledin.

Sudo'yu kullanmadan önce kullanıcınıza sudo kullanma iznini vermelisiniz elbette. Bunu yukarıda anlattığım gibi kullanıcınızı wheel grubuna ekleyerek yapabilir ya da visudo dosyasına elle müdahale ederek doğrudan izin verebilirsiniz. Bunun için öncelikle su komutuyla yönetici konsoluna geçin. Aşağıdaki komutla visudo dosyasını açın:

```
EDITOR=nano visudo
```

Açılan dosyada şu bölümü bulun:

```
# User privilege specification
root ALL=(ALL) ALL
```

Oraya, root'un bir alt satırına, `kullanıcı_adi ALL=(ALL) ALL` satırını ekleyin. Kaydedip çıkın. Artık kullanıcınız sudo komutunu kullanabilir. Eğer wheel grubuna üyeyerseniz bunu yapmanız gerekmiyordur elbette.

## Bu Ayın İpucu: Unutulmuş yönetici şifresini değiştirme

Grub esnasında sorunlu Linux dağıtımınızın açılış seçeneklerinin en sonuna aşağıdaki komutu ekleyin:

```
init=/bin/bash
```

Enter tuşu ile açılışa devam edin. Komut sistemi açıldıktan sonra aşağıdaki komutu girerek / (root) sisteminizi yazılabilir şekilde yükleyin.

```
mount -no remount,rw /
```

En son aşağıdaki komutu girin. Sizden yeni yönetici şifresini isteyecek.

```
passwd
```

(Kullanıcı şifresini değiştirmek için `passwd kullanıcı_adi` komutunu kullanın)

`reboot` komutu ile bilgisayarınızı tekrar başlatabilirsiniz.

Bu ay en son olarak temel komutlara değineceğim.

**rm:** Sil (`rm dosya_konumu`)

**rm -r:** Klasör sil (`rm klasör_konumu`)

**cd:** Klasöre girme (`cd klasör_konumu`) (klasör verilmezse ev dizinine döner)

**cd ..:** Bir üst klasör

**ls:** Klasörün içeriğini listele

**mkdir:** Bulunulan yerde bir klasör yaratır

**halt:** Bilgisayarı kapat

**reboot:** Bilgisayarı yeniden başlat

**locate:** Dosyayı ara (`locate dosya_adi`)

**cp:** Dosyayı kopyala (`cp kaynak_dosya hedef_dosya`)

**mv:** Dosyayı taşı (`mv kaynak_dosya hedef_dosya`)

**startx:** X Server'i başlatır.

**kdm:** KDE'ye giriş programını başlatır, sadece yönetici haklarıyla çalıştırılabilir.

Bu aylık bu kadar, önümüzdeki ay görüşmek üzere.

# Algoritma ve Akış Diyagramları

Algoritmaların geometrik şekillerle ifade edildiği akış diyagramları, programcılar arasındaki ortak dildir.










Akış diyagramları, algoritma adımlarının geometrik şekillerle ifade edilmesidir. Akış diyagramı, tüm Dünya’da bulunan programcılar arasında bir ortak dildir. Algoritmanızı hangi dilde hazırlarsanız hazırlayın akış diyagramları herkes için aynıdır. Bunu trafik lambalarıyla örnekleyebiliriz. Ülkemizde trafik lambalarında renkler yerine dur, bekle ve geç yazması belki kendi vatandaşımız için daha anlaşılır olacaktır ancak Türkçe bilmeyen insanlar için sorun teşkil edecektir.

Yazıları algoritma adımlarına benzetirsek trafik lambalarının akış diyagramları renklerdir. Dur, bekle ve geç yerine kırmızı, sarı ve yeşil renk kodlarının kullanılması dilden bağımsız olarak herkesin daha rahat anlamasını sağlayacaktır. Algoritma ile akış diyagramları arasındaki ilişki de aynen buna benzer.

Akış diyagramlarında kullanabileceğimiz semboller aşağıda listelenmiştir.

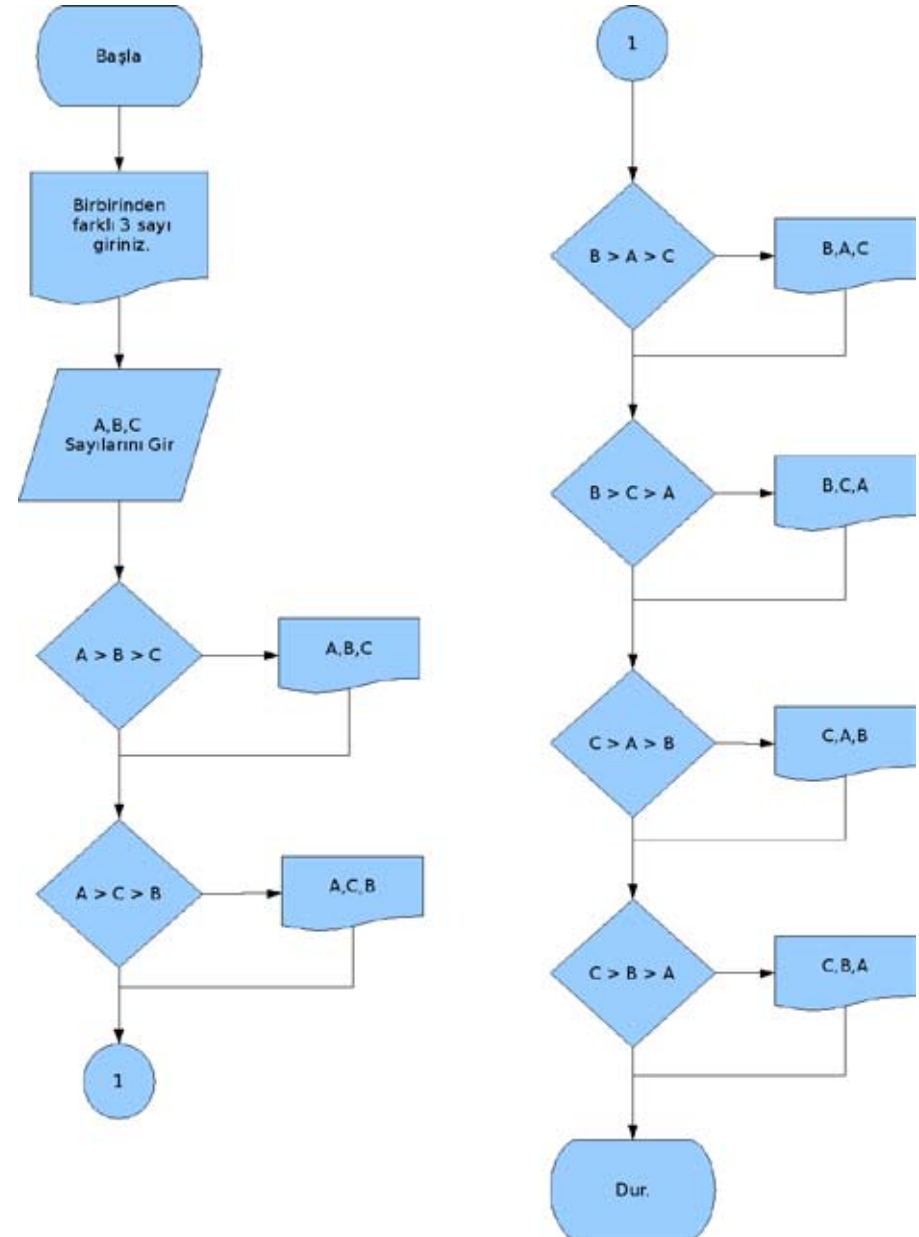
Sembol	Sembol Adı	Açıklama
	Başla, Bitir	Akış diyagramlarının başlangıç ve bitişinde kullanılır. Tüm akış diyagramlarında sadece bir adet başlangıç olmak zorundadır. Bitiş istenilen sayıda olabilir.
	İşlem	Her türlü hesaplama ve atama işlemleri için kullanılır.
	Öntanımlı İşlem	Önceden hazırlanmış, belli bir işlevi yapan işlem taslağı grubunu temsil eder.
	Alternatif İşlem	Normal işlem adımına alternatif bir işlem olarak kullanılır ve kesikli çizgilerle ifade edilir.
	Karar	Program akışını istenen şartlara göre değiştirmek için kullanılır.
	Veya	İki şart bağlı karar vermeye yarar.
	Bağlayıcı	Hazırlanan bir akış diyagramında uzak bir noktaya bağlantıyı göstermek için kullanılır.
	Ardışık Giriş	Sıradan erişimli dosyalama için kullanılır. Örneğin; teyp kasetleri, manyetik şeritler vb.

	Belge	Bilgi, sonuç veya uyarıların kullanıcıya çıktı olarak verilmesi için kullanılır. Sembol içerisine çıktısı verilecek yazı, sayı, değişken ve benzeri yazılır.
	Çoklu Belge	Belgenin çoklu olanıdır.
	Hazırlık	Yapılacak iş birden çoksa (Döngü mantığı) bu sembol kullanılır.
	Ekran	Kullanıcı veya operatöre uyarı mesajları vermek için kullanılır.
	Elle Giriş	Sisteme(Programa) elle bilgi girilmesi gerektiğinde kullanılır.
	Elle Yapılan İşlem	Otomatik yapılamayacak işlemler için kullanılır.
	Kart	Punch kartlar ile yapılacak işlemler için kullanılır. Günümüzde gerek kalmamıştır.
	Delikli Kart	Punch kartlar ile yapılacak işlemler için kullanılır. Günümüzde gerek kalmamıştır.
	Veri	Klavyeden yapılacak girişler için kullanılır. Girilecek olan bilgi bir değişkene aktarılır. Sembol içerisine değişken yazılmalıdır.
	Sayfa Sonu Bağlayıcısı	Bir sayfaya sığmayan çizimin başka bir sayfadaki noktasına bağlantıyı belirtmek için kullanılır.
	Karşılaştır	Verilerin, bilgilerin veya materyallerin normal standartta olup olmadığına bakılır.
	Sırala	Verileri, bilgileri veya materyalleri sıralamak için kullanılır.
	Toplama Kavşağı	Farklı dallardan gelen işlemleri tek bir noktada toplamak için kullanılır.

	Birleştir	Bu sembol birden fazla işlemin birleştirildiğini gösterir.
	Aktar	Bu sembol tek bir işlemi parçalara ayırmak için kullanılır.
	Erteleme	Bir işlemi ertelemede kullanılır.
	Depolanan Veri	Depolanacak olan veriyi ve tutulacağı ortamı belirtmek için kullanılır.
	Manyetik Disk	Bu sembol verileri depolamak için kullanılır.
	Direk Giriş Deposu	Sabit diske doğrudan erişim için kullanılır.
	İç Depo	Bir veri dosyasına karşılık hafızada depolanan veriler için kullanılır.

Konunun daha iyi anlaşılabilmesi için basit bir örnek yapalım. Örneğimizde A,B,C gibi 3 farklı sayının büyükten küçüğe sıralamasını yapacağız. Örneğimizi incelediğinizde algoritmanın ve dolayısıyla akış diyagramının daha akılcı şekilde çözülmesinin mümkün olduğunu göreceksiniz. Burada amacımız en uygun çözümü bulmaktan ziyade algoritma ile akış diyagramı arasındaki ilişkiyi gösterebilmektir.

- 1- Başla
- 2- Ekranı "Birbirinden farklı 3 sayı giriniz." yaz
- 3- A,B,C sayılarını öğren
- 4- Eğer  $A > B > C$  ise yaz A,B,C
- 5- Eğer  $A > C > B$  ise yaz A,C,B
- 6- Eğer  $B > A > C$  ise yaz B,A,C
- 7- Eğer  $B > C > A$  ise yaz B,C,A
- 8- Eğer  $C > A > B$  ise yaz C,A,B
- 9- Eğer  $C > B > A$  ise yaz C,B,A
- 10- Dur.



# OpenOffice.org

A person in a white shirt and blue pants is climbing a tall, silver ladder. The ladder is positioned to the right of the word 'Office' in the 'OpenOffice.org' text. The person is holding a small white box with a blue logo. The background is a light gray grid with two black birds flying in the upper left.

OpenOffice.org Veritabanı  
Hesaplanabilir  
Alan Oluşturmak

Bir firmanın stok kayıtlarını tutarken, döviz kuru ile hesaplanan ve sürekli güncellenen fiyatların da kaydedilmesini mi istiyorsunuz? OpenOffice.org ile çok kolay...

Bu yazımızda sizlerle OpenOffice.org Veritabanı'nda (Base) hesaplanabilir alanın nasıl yapılacağını inceleyeceğiz. Günlük hayatta veritabanlarında saklanması gereken bilgilerin dışında, o anda bir formül sonucu hesaplanarak oluşturulması gereken bilgiler de vardır. Örneğin; bir firmanın stok kayıtlarını düşünürsek eldeki miktar ve ürünün birim fiyatı veritabanında kayıtlı olmalıdır. Satış esnasında satılan miktar ile birim fiyatı çarpılarak tutar hesaplanacaktır. Hesaplanacak tutarın veritabanında olması gereksizdir. Çünkü müşteriye satılan ürün miktarı ve birim fiyatı her zaman yeniden çarpılarak hesaplanabilir. Burada dikkat edilmesi gereken konu, müşteriye her zaman birim fiyatı üzerinden satış yapılmasıdır. Eğer günlük döviz kuruna göre ürünün fiyatı değişiyorsa ya da farklı müşterilere farklı fiyatlarla satış yapılıyorsa, bu durum veritabanına mutlaka kaydedilmelidir. Konunun rahat anlaşılabilmesi için bir örnek üzerinden devam edeceğiz.

Örnek olarak kullanacağımız tablomuz aşağıdaki gibidir. Tablo oluşturma hakkında bilgisi olmayanlar E-Dergimizin 14.Sayısı'nda OpenOffice.org Türkiye sayfalarındaki "OpenOffice.org Base Temel Özellikleri" adlı makaleyi okuyarak öğrenebilirler.

Resim 1: Ürün Tablosu

Resim 2: Satış Tablosu

Resim-2'de gördüğümüz gibi satış tablosunda müşterinin toplam ödeyeceği ücret görünmüyor. Burada kullanacağımız yöntem hesaplanabilir alan olacaktır. Şimdi nasıl yapacağımızı inceleyeceğiz.

Tablolar oluşturulduktan sonra sorgu tanımlamamız gerekiyor. Sorgunuzu resim-3 deki gibi oluşturun. Bunu nasıl

yapacağınızı geçen ayki E-Dergi'mizde "OpenOffice.org Temel Base Özellikleri" başlıklı yazımızda anlatmıştık.

Sıra geldi sorguları oluşturmaya. Sorgu yapmadan önce bilmeyen arkadaşlar için sorgu bölümü hakkında birkaç açıklama yapalım.

- **Alan:** Alan isimleridir.
- **Takma Ad:** Mevcut alan adı yerine kendi belirleyeceğimiz alan adını belirtir.
- **Tablo:** Seçtiğimiz alan adının hangi tabloda olduğunu belirtir.
- **Sırala:** Mevcut alan adındaki verileri sıralar.
- **İşlev:** Tablomuzda uygulamak istediğimiz matematiksel veya mantıksal işlevleri belirtir.



Resim 3: Tablo Alanları Arasındaki İlişkiler

Sorgumuzu oluşturduktan sonra dikkat ederseniz son alan ismi diğerlerine göre farklıdır. Burada hesaplanabilir bir alan oluşturmak için iki alanı birbiri ile çarpılarak TUTAR isminde yeni bir alan oluşturuyoruz.

Son olarak sorgumuzu çalıştırdığımızda Resim-4'teki sonucu elde edeceğiz. Bu tabloya yeni bir alan eklendiğini ve bu alanda, hesaplamak istediğimiz değerin olduğunu görebilirsiniz.

Görüş, öneri ve sorularınızı başta Özgürlüğe forumları ve OpenOffice.org Türkiye forumlarına bekliyorum.

Resim 4: Sorgu Sonucu

	TARİH	ADI	SOYADI	FIRMA	URUNADI	RENK	BEDEN	MODEL	BIRIMFIYAT	SATISMIKTARI	TUTAR
	12/02/08	Mehmet	PEKGENÇ	Trend Elektronik	Kupa	Turuncu	Büyük	Pardus 2008	2	4	8
	18/04/09	Ali	İŞİNGÖR	Artistanbulpr	Kupa	Lila	Küçük	Pardus 2009	2	2	4
	04/05/09	Görkem	ÇETİN	OpenOffice.org Türkiye	T-Shirt	Lacivert	X	OpenOffice.org	5	10	50

# OpenOffice.org ile Üç Boyutlu Çizimler

OpenOffice.org Çizim uygulamasıyla fotoğraf kalitesinde çizimler, üç boyutlu nesnelere çizmek mümkün...

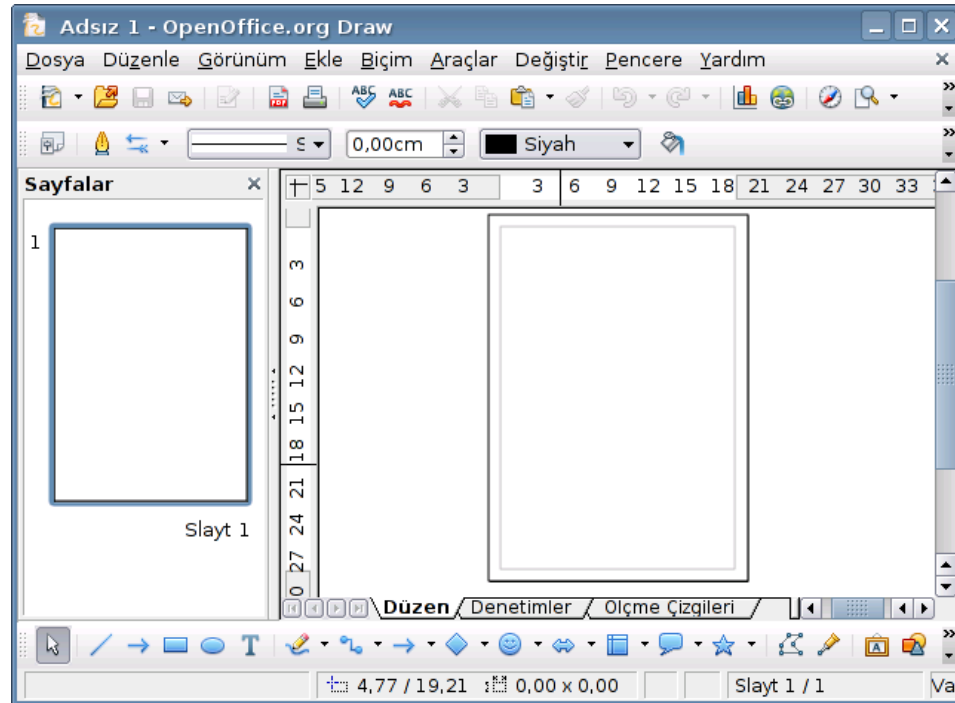


OpenOffice.org Çizim, ölçeklenebilir vektörel çizim aracıdır. Hızlı ve etkili bir şekilde çizim oluşturabilmeniz için gereken tüm güçlü araçları sağlar. OpenOffice.org uygulaması ile birlikte gelen Çizim, temel çizim ihtiyaçlarınızı karşılamakla birlikte sizlere 2D ve 3D boyutlarında nesnelere oluşturma imkanı verir. Oluşturduğunuz bu nesnelere ışık, perspektif, doku gibi materyaller kullanarak yeni özellikler kazandırıp gerçek resim kalitesinde çizim yapabilirsiniz. Çizim dosyalarınızı, yaygın olarak kullanılan (BMP, JPEG, GIF, PNG, TIFF vb.) biçimlerde dışarı resim olarak aktarabilirsiniz.

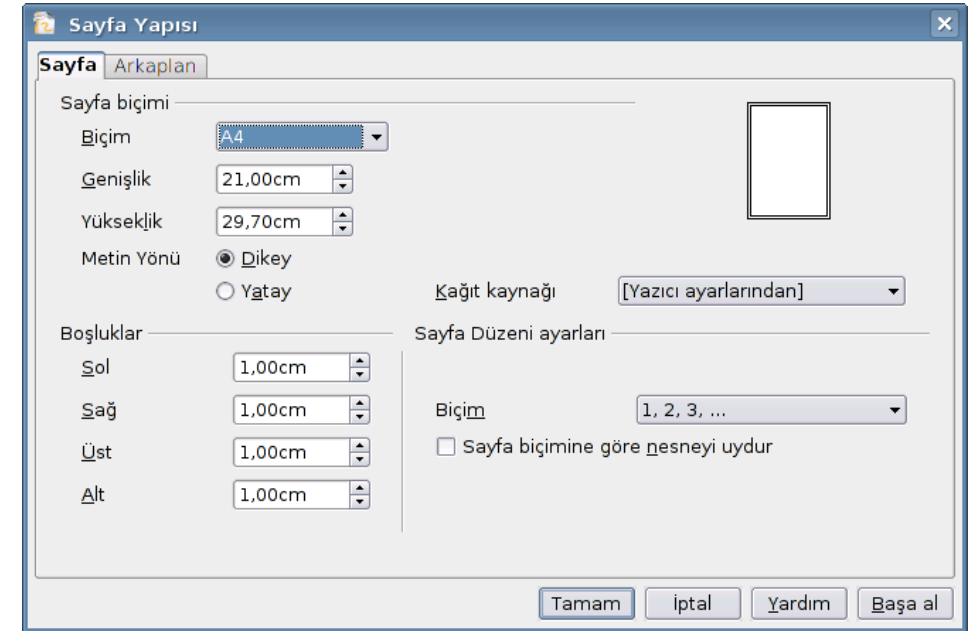
Bunun dışında diğer tüm OpenOffice.org bileşenleriyle %100 uyumlu olarak çalışır. Bu sayede çalışmalarınızı diğer OpenOffice.org bileşenlerine aktarabilirsiniz.

### OpenOffice.org Çizim Arayüzü

Çizim programını başlattığımızda karşımıza aşağıdaki ara birim gelecektir.



Bu ara birimde yer alan sayfamıza bir göz atalım. Varsayılan olarak karşımıza A4 boyutlarında bir çalışma sayfası gelecek. Çizim'in ana ekranında yer alan menüler, düğmeler ve araç çubukları diğer OpenOffice.org bileşenleriyle benzerlikler gösterir. Bu sebeple tek tek düğmelerin görevlerini bu yazımızda anlatmayacağız. Ancak temel olarak çizimin bir sayfaya yapılması gerektiğinden sayfa ayarlarını nasıl yapacağımıza değineceğiz. Bu ayarı, Biçim->Sayfa yolunu takip ederek ya da çalışma sayfasında farelin sağ tuşuna tıklayarak açılan menüden Sayfa->Sayfa Yapısı bölümünden yapabilirsiniz.



Çalışma sayfamızın üst ve sol tarafında yer alan cetveller yardımıyla yaptığımız çizimin boyutlarını takip etmek mümkündür. Bu cetvel, varsayılan ölçü birimi olarak santimetreyi (cm) kullanıyor. Eğer başka bir ölçü birimini kullanmak isterseniz, cetvel üzerinde farelin sağ tuşuna basarak gerekli ölçü birimine tıklamanız yeterli olacaktır.

Ana sayfanın sol tarafında bulunan sayfa penceresi sayesinde kaç adet sayfa üzerinde çalıştığınızı ve küçük bir önizlemesini görebilirsiniz. Bu özellik, çalışmalarınızda hız ve kolaylık sağlıyor.

### Araç Çubukları

İhtiyacınıza bağlı olarak araç çubuklarının görüntülenmesini ya da gizlenmesini sağlayabilirsiniz. Görüntülemek ya da gizlemek için Görünüm->Araç Çubukları menüsünü kullanabilirsiniz.

Bu araç çubuklarında görünmesini istediğiniz simgeleri belirleyebilirsiniz. Bazı araç çubuklarında simgeler varsayılan olarak gösterilmezler. Ancak onları sizler seçip görüntülenmesini ya da gizlenmesini sağlayabilirsiniz. Bunu yapmak için, araç çubuklarının sonunda bulunan özelleştir düğmesine basarak açılan menüden Görünür Düğmeler seçeneğinde tüm simgelerin listesini görebilirsiniz.



Bu listede yer alan simgelere tıklayarak gizleme veya görüntüleme işlemlerini kolayca yapabilirsiniz. Özelleştir düğmesi yanda kırmızıyla işaretlenmiştir.

Uygulamalarınızda en çok ihtiyaç duyacağınız şey Çizim araç çubuğudur.



- Çizgi: Çizgi çizmenizi sağlar.
- Sonu Oklu Çizgi: Sonu okla biten çizgi çizmenizi sağlar.
- Dikdörtgen: Dikdörtgen çizmenizi sağlar.
- Elips: Elips çizmenizi sağlar.
- Metin: Metin kutusu eklemenizi sağlar.
- Eğri: Açılır menüsünden istediğiniz şekli seçerek dinamik çizgiler oluşturabilirsiniz.
- Bağlayıcı: Objeleri birbirine bağlamak için araçlar sunar.
- Çizgiler ve Oklar: Çizgi ve ok çizimleri için yardımcı araçları sunar.
- Temel Şekiller: Temel geometrik çizimlerini (kare, daire, üçgen...) barındırır.
- Simge Şekiller: Çeşitli konularda simgeler mevcuttur.

- Kalın Oklar: Çeşitli oklar çizmenizi sağlar.
- Akış Çizgeleri: Akış diyagramları ya da organizasyon şemaları için çeşitli şekiller.
- Belirtme Çizgisi: Çeşitli belirtme çizgilerini barındırır.
- Yıldızlar: Çeşitli köşe sayılarında yıldız objeleri sunar.
- Noktalar: Çizim üzerindeki noktaları düzenler.
- Yapışma Noktaları: Çizim üzerindeki yapışma noktaları düzenler.
- Yazı Sanatı Galerisi: Çeşitli yazı biçimleri ekler.
- Dosyadan: Geçerli belgenize dosyadan resim ekler.
- Galeri: Uygulamanın mevcut çizimlerini ekler.
- Efektler: Seçilen objelerin yönelim ve doldurma işlemlerini gerçekleştirir.
- Hizalama: Seçilen objelerin hizalanmasını sağlar.
- Sıralama: Seçilen objelerin üst/alt yerleşimlerini belirler.
- Çıkarma Açık/Kapalı: Seçilmiş nesne için 3B efektleri açıp kapatır.

### Durum Çubuğu

Durum çubuğu, ekranın altında yer alır ve kullanıcıya çeşitli bilgiler verir. Durum çubuğunda yükseklik, genişlik, yaklaşma oranı bilgileri yer alır.

### Basit Çizim Oluşturma

Buraya kadar kısaca OpenOffice.org Çizim hakkında ve arayüzünden bahsettik. Şimdi ise bu yazdığımız özellikleri kullanarak bir örnek yapmaya çalışacağız. İlk örnek olarak birlikte üç boyutlu (3B) kutu nasıl oluşturulur görelim. İşlem adımları:

- İlk olarak çalışma sayfamıza çizim araç çubuğumuzda bulunan Temel Şekiller simgesine tıklıyoruz.



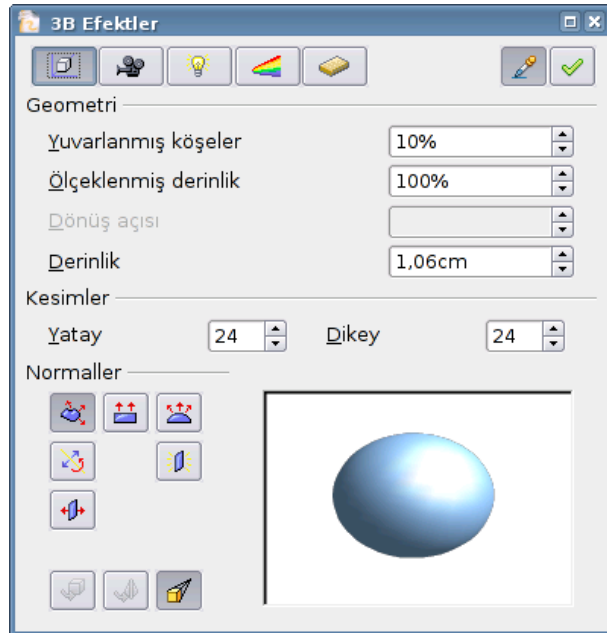
• Karşınıza bu simgede bulunan tüm semboller listelenecektir. Bu sembollerden karesel olanı seçip çalışma sayfamıza gelişi güzel bir kutu çiziyoruz. Örneğimizde kutumuz yandaki gibi görünecektir.



• Çizmiş olduğumuz bu kutu şimdilik iki boyutludur. Şeklimizi 3B şekle dönüştürmek için, sembolümüzü fare yardımıyla seçiyoruz.

• Farenin sağ tuşuna basarak açılan menüden Dönüştür->3B Cisme yolunu takip ettiğimizde cismimizin 3B olarak görüntülendiğini göreceğiz. Bu işlemden sonra, örneğimizde kutumuz yandaki gibi görünecektir.

• Bu işlemimizi gerçekleştirdikten sonra kutumuzun boyut ve görünümünü ayarlayalım. Bu ayarlar için ilk önce cismimizi seçip, farenin sağ tuşu yardımıyla açılan menüden 3B Efektler sekmesine tıklıyoruz. Karşımıza bir diyalog kutusu gelecektir. Bu diyalog kutusundaki ayarlarımızı şu şekilde ayarlayacağız. Ayarladıktan sonra uygula düğmesine basmayı unutmayınız.



İlk Sekme:  
Yuvarlanmış Köşeler: 0%  
Derinlik: 5,00cm

İkinci Sekme:  
Kip: Phong

• Son olarak kutumuza güzel bir ahşap döşemesi yapalım. Bu işlem için, cismimizi seçip farenin sağ tuşu yardımı ile açılan menüden Alan sekmesine tıklıyoruz ve Bit Eşlem sekmesine geçiyoruz.

• Burada örnek olması açısından İnternet'ten bulmuş olduğum bir ahşap resmimi kullandım. Sizler

farklı resimde kullanabilirsiniz. Resmimizi içe aktar düğmesiyle uygulamamıza ekliyoruz.

• Bize kaydedeceğimiz ismi soracaktır. Uygun bir isim yazarak kaydediyoruz ve tamam düğmesi yardımıyla cismimize uyguluyoruz.

• Kutumuzun kenarlarını çizmek için cismimizi seçip farenin sağ tuşu yardımıyla açılan menüden Çizgi sekmesine tıklıyoruz.

• Bu diyalog kutusundaki ayarlarımızı aşağıdaki gibi olacaktır.

Biçem: Sürekli  
Renk: Gri 60%  
Genişlik: 10%  
Köşe Biçemi: Köşeli.

• Kutumuzun son hali aşağıdaki gibi görünecektir. Eğer siz isterseniz ayarlarla oynayarak başka şekiller de ortaya çıkarabilirsiniz.

### Çizimi Kaydetmek ve Dışarı Aktarmak

Çizimlerimizi bitirdikten sonra Dosya > Kaydet yolunu takip ederek ya da Ctrl+S kısayol tuşuyla grafiğimizi kaydedebiliriz. Eğer dosyamızı dışarı aktarmak istiyorsak Dosya > Dışarı Aktar yolunu takip ederek dosyamızı PDF biçiminde hızlı bir şekilde kaydedebiliriz.

### OpenOffice.org 3.1 İle Gelen Yenilikler

- Kenar yumuşatma: Çizimlerde özellikle çember, eğri ve çapraz çizgilerin kırılmaya uğramadan daha düzgün görünmesini sağlar.
- Geliştirilmiş resim kesme
- Geliştirilmiş PDF dışı aktarma
- Çizim programı içerisinde artırılmış maksimum sayfa boyutu (300cm \* 300cm).
- Yarı saydam sürükleme
- Üst üste gelen iki objeyi birbirinden çıkartma.





gimp

Şaban KUS  
sabankus@yahoo.com

# Basit ve Kullanışlı Gimp Bilgileri

Özgürlüklün e-dergisinin vazgeçilmezi  
Gimp Filtrelerini Tanıyalım dizisinin  
yazarı Şaban Kuş, Gimp ile ilgili püf  
noktaları anlatıyor.

Pardus kullanıcıları çok şanslı. Çünkü ellerinin hemen altında sistemlerinde kurulu gelen GIMP gibi mükemmel bir resim işleme yazılımı var. Hiçbir maddi karşılık beklemeden her türlü işinizi ustalıklarla yapabilen, kaliteli ve özgür bir alternatif. Önyargı ve alışkanlıklarımızı bir kenara bırakıp yeniliklere yelken açtığımızda -ki çoğumuz dedemizin işletim sistemini bir kenara bırakıp Pardus'u seçerek bir başlangıç yaptık- GIMP'in bu övgüleri fazlasıyla hakettiğini göreceksiniz. Yazımızın devamında bazı Gimp uygulamaları var. Hiç vakit kaybetmeden Grafik yazılımları altında yer alan Gimp'i açın ve bu uygulamaları deneyin derim.

### Kırmızı gözlerden kurtulun

Elips seçim aracı ile gözdeki kırmızı bölgeyi seçtikten sonra Filtreler->Çoğalt->Red eye removal yolundaki filtreyi uygulayarak sorununuzu çözebilirsiniz.



### Gimp ile dişler daha beyaz

Araç kutusunda yer alan serbest seçim aracıyla (kısa yolu: F) bir diş seçin. Seçimi yaparken dudak, diş eti gibi bölümleri seçmemeye dikkat edin.



Renkler -> Renk-Doygunluk yoluyla açılan pencerede;

Ton: 0  
Aydınlanma: 33  
Doygunluk: -70



değerlerini seçip tamam düğmesine basın. Seç -> None ile dişi seçimsiz hale getirin. Diğer dişleri de aynı yöntemle seçip beyazlatıyoruz. Artık parlak, beyaz dişlerimiz var.

### Resminizi siyah beyaz yapın

Üç farklı yöntemle bunu yapabilirsiniz. Resminizi Gimp ile açtıktan sonra;

- Renkler -> Renksizleştir
- Filtreler -> Dekor -> Old Photo
- Resim ->Kip -> Gri indisli



### İstediğiniz nesneyi ön plana çıkarın

Ön plana çıkmasını istediğimiz nesneyi serbest seçim aracı (F) ile seçtikten sonra Seç -> Tersine çevir yolu ile nesne dışındaki bölgeyi seçili hale getirip resmimize Filtreler -> Bulanıklaştır -> Gaussian blur filtresini uyguluyoruz. Gaussian blur filtresi ile ilgili ayrıntılı bilgiye [buradan](#) ulaşabilirsiniz.



### Geometrik şekilleri kolayca çizin

Bunun için Gfig isimli çok başarılı bir filtre var. Filtreler->Tarama->Gfig yolundan uygulamaya ulaşabilirsiniz. Dörtgen, daire, elips, düz çizgi gibi şekilleri değişik

fırça çeşitleri ile oluşturabilirsiniz. Filtre ile ilgili ayrıntılı bilgiyi e-dergimizin 14. sayısında "Gimp Filtrelerini Tanıyalım-9" başlıklı yazımızda bulabilirsiniz. Ayrıca sadece düz çizgi çizmek istiyorsanız; fırça aracını alın bir yere nokta bırakın fareyi biraz uzağa götürün ve klavyeden Shift tuşuna basın.

### Ekran görüntüsü alın

Bunun için Dosya -> Create -> screenshot yoluyla açılan pencerede gerekli ayarları yaparak masaüstünün tamamının ya da sadece seçili bir bölümünün ekran görüntüsünü alabilirsiniz. Şimdi bu ayarları inceleyelim.

**Area:** Ekran görüntüsü alınacak bölgenin belirlendiği yerdir. Üç seçenek vardır;

- **Take a screenshot of a single window:** Tek bir pencerenin ekran görüntüsü alınır. Bu pencere açık bir klasör, bir kelime işlemci belgesi, bir oyun olabilir. Yapmanız gereken snap düğmesine bastıktan sonra çarpı haline gelen fare imlecini pencere üstüne bir kere tıklamaktır.

- **Take a screenshot of the entire screen:** Masaüstünüzün tamamının ekran görüntüsünü alır. Fare imlecini de ekran görüntüsünde olmasını istiyorsanız "include mouse pointer" ifadesini seçili hale getirin.

- **Select a region to grab:** Seçimin sınırlarını fareyle belirlemek için kullanılır.

**Delay:** Geciktirme için zamanlamanın yapıldığı bölümdür. İşlemin kaç saniye sonra gerçekleşeceği belirlenir.

### Size özel açılış ekranı

Gimp, öntanımlı açılış ekranı yerine kendi oluşturduğumuz bir açılış ekranını kullanmamıza izin verir. Yapmamız gerekenler sırasıyla;

- 300x200 ya da daha büyük bir resim oluşturun.
- Gimp dizinine gidin. Pardus için görünüm>gizli dosyaları göster ve sonrasında /home/kullanıcı adı/.gimp-2.x
- Eğer yoksa "splashes" isimli bir dizin oluşturun.
- Açılış ekranı için yaptığınız resmi bu dizinin içine kopyalayın.
































Gimp'i yeniden başlattığımızda açılış ekranı olarak öntanımlı resim yerine bizim istediğimiz resim kullanılacaktır. Eğer oluşturduğumuz dizine birden fazla resim koyarsak Gimp her seferinde rasgele birini kullanacaktır. Bu arada Gimp'in öntanımlı açılış ekranına share/gimp/2.x/images/gimp-splash.png dizininden ulaşabilirsiniz.

### Araç kutusunu tanımadan yola çıkmayın

Gimp ile yeni tanışanlar öncelikle araç kutusunu çok iyi bilmeliler. Özgürlükçin sayfalarından [bu](#) ve [bu](#) yazılarla araç kutusunda yer alan uygulamaların kullanımlarını öğrenebilirsiniz.

### Kısayol tuşlarını kullanın, rahat edin

Gimp kullanımında uzmanlaştıkça daha hızlı hareket etme ihtiyacı duyacaksınız. Bu noktada araçları fare ile seçmek yerine kısa yollarını kullanmak size yardımcı olacaktır.

Dörtgen seçim		Elips seçim	
Serbest seçim		Bulanık & Keskin seçim	
Renk seçim		Akıllı makas	
Ön Plan seçim		Yollar	
Renk al		Zoom	
Ölçüm		Taşı	
Hizala		Kırp	
Döndür		Ölçekle	
Eğme		Perspektif	
Çevir		Metin	
Dolgu		Harmanla	
Kalem		Boya fırçası	
Silgi		Sprey	
Mürekkep		Kopyala	
İyileştir		Perspektife uygun kopyala	
Bulanıklaştır		Lekele	
Temizle & Yak			

### Yardım

Yardım: F1  
İçerik yardımı: Shift+F1

### Araç Kutusu

Araç kutusu: Ctrl+B  
Dörtgen seçimi: R  
Elips seçimi: E  
Serbest seçim: F  
Bulanık seçim: U  
Renk seçerek: Shift+O  
Akıllı makaslar: I  
Yollar: B  
Renk alıcı: O  
Taşı: M  
Kırp: Shift+C  
Döndür: Shift+R  
Ölçekle: Shift+T  
Eğme: Shift+S  
Perspektif: Shift+P  
Çevir: Shift+F  
Ölçüm: Shift+M  
Metin: T  
Kovadan dolun: Shift+B  
Harmanla: L  
Kalem: N  
Boya fırçası: P  
Silgi: Shift+E  
Sprey: A  
Mürekkep:K  
Kopyala: C  
Lekeleme: S  
Temizle/yak: Shift+D  
Renkleri değiştir: X  
Öntanımlı renkler: D  
Bulanık / keskin: Shift+U  
Hizala: Q

### Katman

Üstteki katmanı seç: PageUp  
Aşağıdaki katmanı seç: PageDown  
İlk katmanı seç: Home  
Son katmanı seç: End  
Görünür katmanları birleştir: Ctrl+M  
Katmana çıpa ekle: Ctrl+H

### Görünüm

Ana Menü: F10  
Açılır menü: Shift+F10  
Tam ekran: F11  
Resmi maskele: Shift+Q  
Çalışma penceresini kapat: Ctrl+W  
Zoom yap + : Ctrl+fare tekeri  
Zoom yap - : Ctrl+fare tekeri  
Zoom 1:1 : 1  
Pencereyi resme uydur: Ctrl+E  
Resmi pencereye uydur: Shift+Ctrl+E  
Çetveli göster: Shift+Ctrl+R  
Kılavuzları göster: Shift+Ctrl+T

### Pencereler

Katmanlar: Ctrl+L  
Fırçalar: Shift+Ctrl+B  
Desenler: Shift+Ctrl+P  
Gradyenler: Ctrl+G  
Araç seçenekleri: Shift+Ctrl+T  
Paletler: Ctrl+P  
Bilgi Penceresi: Shift+Ctrl+I  
Yeni Katman oluştur: Shift+Ctrl+N  
Katmanı Çoğalt: Shift+Ctrl+D  
Çalışma Penceresini kapat: Alt+F4  
Konum aç: Shift+L  
Pencereyi kapat: Esc

### Dosya

Yeni (resim): Ctrl+N  
(Resim) aç: Ctrl+O  
Katman olarak resim aç: Ctrl+Alt+O  
Resmi çoğalt: Ctrl+D  
Son kullanılanı aç 01: Ctrl+1  
Son kullanılanı aç 02: Ctrl+2  
Son kullanılanı aç 03: Ctrl+3  
Son kullanılanı aç 04: Ctrl+4  
Son kullanılanı aç 05: Ctrl+5  
Son kullanılanı aç 06: Ctrl+6  
Son kullanılanı aç 07: Ctrl+7  
Son kullanılanı aç 08: Ctrl+8  
Son kullanılanı aç 09: Ctrl+9  
Son kullanılanı aç 10: Ctrl+0  
Kaydet: Ctrl+S  
Farklı kaydet: Shift+Ctrl+S  
Çık: Ctrl+Q

### Seç

Seçim yap /seçime ekle: Ctrl+T  
Hepsini seç: Ctrl+A  
Hiçbirini seçme: Shift+Ctrl+A  
Seçimi tersine çevir: Ctrl+I  
Seçimi yüzdür: Shift+Ctrl+L  
Yoldan seçime: Shift+V



### Düzen

Geri al: Ctrl+Z  
Yinele: Ctrl+Y  
kopyala: Ctrl+C  
Kes: Ctrl+X  
Görünür kısmı kopyala: Ctrl+Shift+C  
Yeni resim olarak yapıştır: Ctrl+Shift+V  
Yapıştır: Ctrl+V  
Temizle: Ctrl+K  
İsimle kopyala: Shift+Ctrl+C  
İsimle kes: Shift+Ctrl+X  
İsimle yapıştır: Shift+Ctrl+V  
Ön plan rengiyle doldur: Ctrl+,  
Arka plan rengiyle doldur: Ctrl+.  
Desen ile doldur: Ctrl+;

Önümüzdeki sayıda siyah beyaz fotoğrafların renklendirilmesinden, gözetilindeki siyahlıkların düzeltilmesinden bahsedeceğiz. Renklendireceğiniz fotoğrafı şimdiden hazırlayın derim.

# Üç Boyutlu Silah Oyunu: Nexuiz

Dokuz farklı silah, 15 farklı oyun modu, 20 resmi harita, 240 topluluk haritası... Hepsi Nexuiz'de!



FPS deyince tüm Pardus kullanıcılarının aklına UrbanTerror geliyor. Dünyada Linux kullanıcıları hangi oyunları oynar diye Google'den basit bir arama yaptığımda ilk sıralarda Nexuiz geliyor.

Nexuiz, Quake motoru Darkplace kullanan ve ağ üzerinden oynanabilen FPS oyunudur. Quake ve Tournament oyunlarında olduğu gibi birbirinden farklı birçok silahla düşmanlarınızla ölümüne çarpışıyorsunuz. Nexuiz'de en iyi silahlar ve en güçlü zırhlarınızın olmasının yanında takımınızla iyi bir savaş stratejisi de geliştirmeniz gerekiyor.

Nexuiz, salt öldürme üzerine kurulmuş bir oyun değil. Nexuiz'i İnternet üzerinden iki takıma ayrılarak, kırmızı ve mavi takımlar halinde ölümüne çarpışabilirsiniz. Her takımın kendi bölgesi ve bu bölgesinde kendi bayrağı var. Benzer FPS oyunlarında da çokça tercih edilen bu oyun modunda (CTF) amaç takım bayrağını koruyup, karşı takımın bayrağını ele geçirmektir. Karşı bayrağı ele geçirirseniz ya da sizin takımınızın bayrağını çalan düşman oyuncuyu öldürebilirseniz normal puanın çok üzerinde puanlar alarak skor listenin tepesine çok daha çabuk çıkarsınız.

İnternet üzerinden çok kullanıcı modda oynarken her bölüm bitiminde sonraki bölüm için savaş arenası seçme seçeneği çıkıyor. Oyuncular haritaları oylayarak sonraki oyun haritasını seçebiliyorlar. En çok oyu alan haritayla oyuna devam ediliyor. Yeni sürümde eklenmiş olan bu özellik, Nexuiz'i diğer FPS oyunlarının önüne geçiriyor. Oynanan harita sizde yüklü değilse, oyun eksik haritayı otomatik olarak indiriyor. Böylece oyuna dâhil oluyorsunuz.

FPS oyunlarının birbirlerinden üstün yanları ya da farkları tabii ki ses ve grafik kalitesidir. Nexuiz'de silahların, mühimmatın ve savaş arenalarının

detaylarındaki kalite farkı çok açık bir şekilde gözüküyor. Arka planda çalmakta olan müzik, oyuncunuzun zıplama koşma hareketleri, patlama, mermi ve parçalanma seslerindeki kalitesi insanı gerçek dünyadan kopartıyor. Oyunda ses ve grafik kalitesi bilgisayarınızın sistem özellikleri ile doğru orantılı ancak diğer üç boyutlu FPS oyunları gibi de aşırı yüksek özelliklere sahip bir sistem gereksinimine ihtiyaç duymayıp, oynamak isteyen birçok kişiyi sistem sıkıntısından kurtarıyor.

Lisans: GPL  
Paket boyutu: 456 MB  
Kurulu boyutu: 476 MB  
Web sitesi: <http://alientrap.org/nexuiz/>  
Menüdeki yeri: Programlar > Oyunlar > Nexuiz (OpenGL)



# oyun inceleme

Dikkatimi çeken başka bir şey de sunucularda rastgele oynarken Türk kullanıcılar ile karşılaşma olasılığınızın fazla olması. Birçok FPS oyunu oynamaktayım ancak en fazla Nexuiz'de Türk oyuncularla karşılaşıyorum.

Eğer birçok farklı ülkeden oyuncuların yer aldığı çok oyunculu FPS oyunlarında yalnızlık hissetmek istemiyorsanız, bunu aklınızdan çıkartmayın derim.

Oyunu kurduğunuzda Oyunlar menüsüne iki tane Nexuiz kısayolu geliyor. Biri OpenGL destekli olanı diğeri düşük sistemler için olan kısayol. Oyunu açtığınızda karşınıza oyun menüsü geliyor.

## Singleplayer

Bilgisayara karşı oynadığınız daha zorlu, çok oyunculu grup oyunlarına pratiklik kazandırma amacı olan senaryo oyunları.

## Multiplayer

Singleplayer'da oyun ve silahları tanıyıp, grup oyunlarına hazır olduğunuzda buradan bir sunucu seçip oyuna dâhil oluyorsunuz.

## Servers

İnternet ya da yerel ağınızdaki Nexuiz oyun sunucularının ayrıntılı listesini buradan görebilirsiniz. Listede oynamak istediğiniz sunucuya çift tıklayarak oyuna dâhil oluyorsunuz.

## Create

Kendiniz bir oyun sunucusu yaratıp diğer oyuncuların size bağlanması ile oynuyorsunuz.

## Player

Karakteriniz ile ilgili ayarlarınızı yapıyorsunuz.

## Options

**Input:** Oyun kontrol ayarlarını buradan değiştirebilirsiniz.

**Misc:** Ses ve müzik ayarlarını buradan yapıyorsunuz.

**Video:** Grafik ayarlarınızı buradan yapıyorsunuz. Bu kısmı en azından kullandığınız masaüstü çözünürlüğüne getirin. Aksi halde varsayılan olarak gelen çözünürlük sizi tatmin etmeyebilir.

**Effects:** Oyundaki efektleri ayarlıyorsunuz.

Nexuiz ile üç boyutlu oyunların keyfini çıkarın...



### Oyun Kontrol Tuşları

İleri hareket: w ya da yukarı ok tuşu

Geri hareket: s ya da aşağı ok tuşu

Hareket halinde sağ veya sola yönelme: Fareyi sağa ya da sola hareket ettirmek

Sağ yan adım: d veya sağ ok

Sola yan adım: a veya sol ok

Zıplama: Enter veya boşluk

Çömelme: Shift

Kanca ile tutunma: e

Birincil ateş: Fare sol tuş

İkincil ateş: Fare sağ tuş (çoklu atış veya yakınlaştırma)

Silah değiştirme: 1 (Lazer), 2 (Çifte), 3 (Makineli Tüfek), 4 (Havan topu), 5 (Electro), 6 (CryLink), 7 (NexGun), 8 (Hagar), 9 (Roketatar) ya da fare döner tuş

Silahi yere bırakma: silme

Skor Durumu: TAB

Tüm oyunculara mesaj: t

Takım oyuncularına mesaj: r

Oyunu durdurma: Pause

Ekran görüntüsü yakalama: F12

Oyundan çıkış: F10

Görüntüyü küçülme: -

Görüntüyü büyütme: =

Sunucu bilgisi: i

Oyunda seyirci olma: F3

Takım menüsü: F5

Evet oyu: F1

Hayır oyu: F2

Haritayı başlatmak için hazır olmak: F4

Menülere Dönmek: ESC



81



46



48





# Teeworlds ile Eđlenceye Zıplayın!

Pardus depolarından kolaylıkla kurabileceđiniz Teeworlds ile çok oyunculu mücadelelerin zevkini yaşıyın.

Ciddi oyuncuların bile "yeter" dediđi zamanlar vardır. Bunlara oyundan bıkmaya süreci diyoruz. Hem ciddi hem de biraz eğlenmek isteyen oyuncuları hedef alan bir oyundan bahsediyorum. O da Teeworlds.

Oyunumuz C++ (Eđer bu dile hâkimseniz, oyunun kaynak dosyasında deđişiklikler yapabilir, yeni silahlar ekleyebilirsiniz) ile yazılmış, "Deathmatch, Capture The Flag" gibi popüler oyun tiplerini barındırıyor. Oyun tamamen çok oyunculu şekilde hazırlanmış. Ne yazık ki, bir tek oyunculu bölümü bulunmuyor.

OpenGL destekli bir ekran kartı sahibiyse, bu oyundan son grafiklerine kadar zevk alabilirsiniz. Eđer hâlâ ekran kartınızı yapılandırmadıysanız, Programlar > Sistem > Görüntü Yöneticisi'ne bir göz atın.



# oyun inceleme

## Oynamaya Başlayalım

Her zamanki gibi paket yöneticimizden teeworlds kelimesini arattığımızda karşımıza gelen paketleri seçiyoruz. Paketleri kur dediğimizde teeworlds sistemimize kurulmuş olacak. Diğer bir yöntemse konsola "sudo pisi it teeworlds" yazarak kurmak. Oyunu ilk açtığınızda karşınıza gelen sunucular bölümünden rahatça sunucu seçip, hemen oynamaya başlayabilirsiniz.



## Karakterimizi Yaratalım

Oyuna başlamadan önce bir karakter yaratıp, diğer kullanıcılara daha korkutucu ya da şirin gözükebiliriz. Yapmamız gereken, Ayarlar bölümünden oyuncumuzu yaratmak. 0.5 sürümü için dokuz ayrı tipten karakter seçimi yapabilir, sonra ayak ve vücudumuza renkler verebiliriz. Kamera, tipi, silah değiştirilmesi, kontroller, grafik ve sesleri de buradan düzenleyebilirsiniz.

## Silahlar ve Kontroller

Toplam dört tane silahımız var: Pistol, Grenade Launcher, Laser, Shotgun. Çok fazla çeşit olmasa da her silahın kendine özgü bir saldırı tipi var. Örneğin Laser ile çok uzaktan atışlar yaparken, Shotgun ile yakından çok iyi hasar verebilirsiniz. W, A, S ve D tuşlarını kullanarak ileri, geri, sol ve sağ hareketlerini yapabilir, fareyle nişan alabilir, SPACE ile zıplayabilirsiniz. Eğer ikinci zıplama istiyorsanız,

havadayken bir daha SPACE'e basın. Farenizin sol tuşuyla ateş edebilir, sağ tuşuyla etrafa zincir atabilirsiniz. Bu zincir haritadaki erişilemeyecek yerlere çıkmanızı sağlayacaktır.



## Savaş Stratejisi

1. **Saldırı:** Eğer kendinize zarar vermekten korkmuyorsanız, direk karşınızdakinin yanına çıkıp saldırabilirsiniz. Zincirle yakalayıp, balyozunuzla kafasına vurabilirsiniz.

2. **Savunma Tipi:** Bu genellikle "CTF" bölümlerinde işe yarıyor. Bayrağı korurken elinizde Laser varsa karşınızdakinin hiç şansı yok.

3. **Saldırı-Savunma Tipi:** Hem arada saldırı yapıp hem savunma yapmaksa bir başka strateji. Burada dikkat edilmesi gereken, ikili stratejideki dengeyi koruyabilmek.

## Harita Yapımı

Bir süre sonra canınız aynı haritaları oynamaktan sıkılabilir. Kendi haritanız için çalışmalara başlayabilirsiniz. Oyunu ilk açtığınızda CTRL+SHIFT+E ile harita editörüne ulaşabilir, haritalarınızı yapabilirsiniz.

Harita yapımında dikkat edilmesi gereken önemli bir nokta var. Bu da katman katman çalışmanız. Katmanların sıralarını doğru ayarlarsanız, profesyonel haritalar yapabilirsiniz. Haritalarınızı denemek isterseniz bir sunucuya ihtiyacınız olacak. Son olarak haritanızı /home/kullaniciadınız/.teeworlds/maps dizininden bulabilirsiniz.

## Kendi Sunucunuzu Açın

İster LAN, ister İnternet sunucusu açabilir, evden bir sunucu yayını yapabilirsiniz. Paket deposundan yüklediğiniz "teeworlds" paketi yerine bize kaynak paketi gerekecek. Tar.gz paketini [bu adresten](#) bulabilirsiniz. Bu tar.gz paketini bir klasöre açın. İçinde teeworlds ve teeworlds\_srv diye iki tane çalıştırılabilir dosya gözükecek.

O klasördeyken F4 tuşuna basın. Karşınıza konsol ekranı gelecek. Konsol'a "teeworlds\_srv -f serverconfig.cfg" dediğinizde sunucunuz artık hazır. Fakat İnternet'ten başkalarının sunucunuza girmesini istiyorsanız, ADSL'inizden teeworlds için port açmalısınız. Port adresini 8303 olarak ayarlamalısınız. (Öntanımlı: 8303 istenirse port'u serverconfig.cfg'den değiştirebilirsiniz.) Bundan sonra İnternet'ten IP'inizi başkalarına vererek sunucunuzu doldurabilirsiniz. Oyun tiplerine göre configrasyonları [bu adreste](#) bulabilirsiniz. "Serverconfig.cfg"da harita bölümü bulunacak. Burada kendi haritanızın adını yazarak haritanızı başlatabilirsiniz.

Sunucunuzdayken F2 tuşuna basın. Sizden RCON şifresi isteyecek. RCON şifresi, "Serverconfig.cfg" dosyasında önceden belirlediğiniz şifredir. Artık bu konsoldan oyunculara mesaj yazabilir, istediğinizi sunucudan atabilir, oyun tipini ve haritayı değiştirebilirsiniz. Bazı komutlarsa:

"status" > Oyuncuların IP'sini, id'lerini çıkarır.

"kick id" > bu "id" status dediğinizde çıkan "id"lerdir.



"broadcast mesaj" > Büyük yazılarla oyunculara mesaj gönderir.

"say" mesaj" > Oyuncuların birbirine mesaj göndermesini sağlar.

"change\_map \*" > Harita değiştirir.

"game\_type \*" > Oyun tipini değiştirir.

Diğer komutları görmek için [bu adresi](#) ziyaret edebilirsiniz.

Şu an için gördüğüm kadarıyla Türk sunucu bulunmuyor. Özgürlükçin topluluğu yönetiminden acilen bir sunucu istiyoruz! :)

Artık Teeworlds ile ilgili her şeyi biliyorsunuz. Eğlenceyi bekletmeyin!

# Ceiron

ALTERNATİF GERÇEKLIK



## Tarayıcı Oyunları

İnternet tarayıcınızda birbirinden heyecanlı ve tamamen Türkçe oyunlar oynayabileceğinizi biliyor musunuz?

Tarayıcı oyunları hakkında bir yazı yazmayı uzun süredir düşünüyordum. E-dergiye nasip oldu. Bu fikir ilk olarak Türk geliştiricilerin oyunu Hükümran Senfoni'yi duyduğumda aklıma gelmişti. Ben MMORPG oyunlarını beklerken tarayıcı tabanlı bir strateji oyunu çıkarmaları başta üzmüş, sonraysa sevindirmişti. En azından tamamen kendi geliştirdikleri bir projeye imza atmışlar, belki de ileride kullanabilecekleri oyuncu kitlesini edinmeye başlamışlardı.

Günümüzde tarayıcı oyunları sektörü o kadar gelişti ki, hakkında bir şeyler yazılmazsa olmazdı. Fazla sistem gereksinimi istemeyen bu oyunlar eğlence konusunda geri kalmıyorlar. Eski bir oyuncu olarak artık uzun vakitle birlikte fazlaca para gerektiren MMORPG (multi massive online role playing game) ya da sinirlerimi geren Online FPS'lere vakit ayırmıyor, onlar yerine tarayıcı üzerinden oyunlar oynuyorum. Bu oyunlar hem yüksek sistem gereksinimi istemiyor böylece sistemim zorlanmıyor hem de platform bağımsız oldukları için nereye gidersem gideyim oynayabiliyorum. Kimse "Pardus'ta Evony Online çalışıyor mu?" şeklinde bir soru sormaz, geliştiricileri büyük bir hata yapmadıysa çalışır.

O kadar farklı oyun var ki, nereden başlasam? En iyisi önce bu oyunların öneminden biraz daha bahsedeyim. Binlerce belki milyonlarca oyuncu yüzlerce oyunu oynamaya devam ediyor. Burada firmaların çok büyük kazançları var. Öyle de olması gerek, yoksa ücretsiz olarak bu oyunları bizlere sunamazlardı. Birincisi para, ek hizmetler sunarak iyi gelir elde edilebiliyor. Oyunlar fazla sistem gereksinimi istemiyor derken bu sadece oyuncu için değil aynı zamanda sunucu içinde geçerli. World of Warcraft için gerekli sunucularla yazı tabanlı bir MMORPG için gerekli sunucular elbette aynı masrafı çıkarmayacaktır. Bu oyunun tutulması halinde iyi gelir demek.

İkincisi, kullanıcı kitlesi. Ücretsiz olarak dağıtıldıkları için büyük bir kitleye hitap eden bu oyunlar, binlerce kişiye ev sahipliği yapıyor. Bu firmaların gelecekteki yatırımları için hazır müşteri demek. Çıkaracakları başka oyunlar için kullanıcı



bulmakta zorlanmayacaklar. İsterlerse sitelerine koyacakları ufak bir tanıtımla son derece etkili olabilirler. Dragonfable gibi kimi oyunlar ortak bir ağı paylaştıkları diğer oyunlarla aynı ücretlendirme sistemi sayesinde kullanıcılarına daha iyi hizmet verebiliyor.

Üçüncüsü tecrübe. Her ne kadar daha basit oyunlarmış gibi dursalar da tarayıcı tabanlı oyunlarda diğer oyunlarla benzer aşamalardan geçiyor. Örneğin geliştirilme süreçleri, pazarlama, müşteri hizmetleri gibi. Firmalar bu tarz oyunlarla tecrübe kazanıp bu tecrübelerini yeni projelerde değerlendirebilirler. Şimdi sizlere birkaç örnek vermek istiyorum.



## Evony Online

Evony Online çok büyük ve gelişmiş küresel bir strateji oyunudur. Oyuna başlarken size bir dünya sunuluyor ve içerisinden seçtiğiniz bir bölgeye yerleşiyorsunuz. Oyun biraz fazla zaman alıyor, eğer ki bağımlısı olursanız diğer tüm işlerinizi bırakabilirsiniz. Oyuna başladığınızda çoğu oyunda olmayan bir belgelendirme ve görev sistemiyle karşılaşılıyorsunuz. Size bir sürü görev veriliyor ve bu görevlerden elde ettiğiniz ödüllerle hızlıca gelişiyorsunuz. Bu görevler siz ilerledikçe yenileniyor. Örneğin başlangıçta kasaba merkez binasını ikinci seviye yapmanız gerekirken ileride 10 yapmaya çalışılıyorsunuz. Elbette zorlu görevler daha çok ödül demek! Tüm bu gelirleri sadece binalara harcamıyorsunuz. Kuracağınız ordularla zaferden zaferinize koşabilirsiniz.

Ordularınızı güçlendirmek için teknolojiye yatırım yapmalı ve onların önderleri olan kahramanlarınızı geliştirmelisiniz. Bunu nasıl yapacağınızı anlamak için herhangi bir ittifaka girebilir (ve onlara sorular sorarsınız), oyundaki sohbet sistemini ya da forumları kullanabilirsiniz. Tüm ücretsiz oyunlarda olduğu gibi bu oyunda da parayla satılan ek özellikler mevcut. Bunun yanında diğer kullanıcıların da heyecanını koruması için her gün bir hediye dağıtılıyor. Size verilen hediye sayesinde ürün gelirini artırmak ya da yüksek seviye kahramana sahip olmaya kadar çeşitli kazançlar sağlayabilirsiniz. Şansınız bol olsun.

## DragonFable

Tarayıcı oyunları arasında önemli bir yere sahip olan Flash oyunlar eğlence açısından diğer oyunlardan eksik kalmazken, "ne yaptığımı görmek istiyorum" diyen oyunculara yazı tabanlı oyunlar dışında da bir alternatif sunuyor. DragonFable tipik bir Rol Yapma oyunu. Oyunda çeşitli sınıflar var. Bir büyücü ya da savaşçı olabileceğiniz gibi birçok sınıfın yanında Dragon Amulet denilen ve gerçek parayla satılan eşyaya sahip oyunculara özel sınıfları da seçebilirsiniz. Oyunumuzun adından da anlayabileceğiniz üzere Ejderhalar ile muhatap oluyoruz. Hikâye ile ilgili sürprizleri açıklamak istemiyorum ama kendi ejderhanız olacağını söylemem, neler yapabileceğiniz konusunda size bir fikir verebilir.

Son derece başarılı bir yönetime sahip olan oyunda birçok silah, zırh ve evcil hayvan var. Çoğunu ücretsiz olarak kullanabiliyorsunuz ama daha güçlü ve "şekil" eşyalara sahip olmak için Dragon Amulet'e ihtiyacınız var. Tüm eşyaları elde ettikten sonra ister sürekli güncellenen hikâyeyi takip eder, ister diğer oyuncularla savaşığınız turnuvalara katılırsınız. Ben canım sıkıldığında oyunu oynamaktan büyük zevk alıyorum. Aynı firmanın başka oyunları da var. [Sitesinden](#) ziyaret edebilirsiniz.





## Estiah

Tipik bir yazı tabanlı tarayıcı oyunu olan Estiah, MMORPG (multi massive online role playing game) türünde bir oyun. Diğer RPG'ler gibi tüm özellikler mevcut. Zaten yapımcıları oyunu World Of Warcraft'ı bıraktıktan sonra RPG ihtiyaçlarını gidermek için geliştirmişler. DragonFable gibi eşyalar var. Aynı zamanda gathering sistemi mevcut. Arkadaşlarınızla birlikte bir Guild bile kurabilirsiniz.

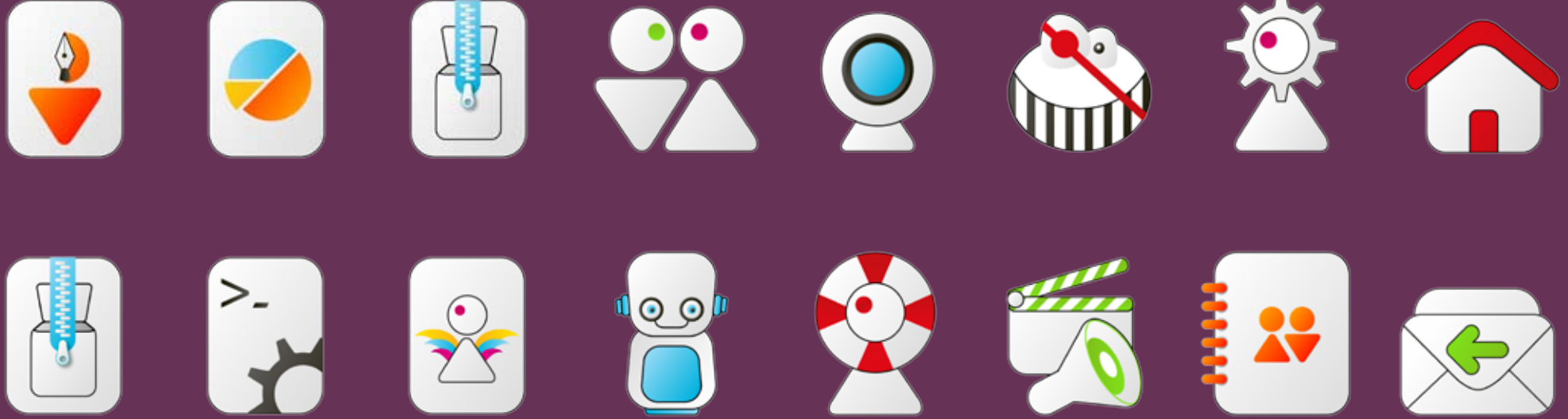
Estiah da Evony gibi çok geniş bir dünyaya sahip. 7-8 tane ana şehirde görevler ve ticaret yapıyorsunuz. Bu şehirlerin bazılarında PVP serbestken bazılarında değil. Oyunu öğrenmek için çok iyi bir bilgilendirilme sistemi oluşmuş. Örneğin iş nasıl seçilir anlamak istiyorsunuz. Sayfanın sağ üst köşesinde bir bilgilendirme tuşu var, ona bastığınızda neyi nasıl yapacağınızı öğrenebilirsiniz. Bu arada evet, oyundan bir meslek sahibi de olabilirsiniz. Örneğin ben bir süre şehir muhafızlığı yaptım. Her işin belli bir para getirisinin yanında karakterinizin istatistiklerine de bir getirisi oluyor. Ayrıca çalışarak kazandığınız tecrübe karakterinizin seviye atlamasına yol açıyor. Bazı meslekleri kullanınca ekstrasdan bir yetenek kazanıyorsunuz, mağazacı gibi. Karakteriniz bu yetenekleri kullanarak uzmanlaştıkça da buradan da yeni puanlar kazanıyor ve gelişimini hızlandırıyor. Bana göre oyunun en büyük artışı hareket sistemi. Oyunda "action point" denilen bir puanla o günkü hareketleriniz limitleniyor. Bir başka deyişle, sürekli oyunun

başında durmanıza gerek yok. Biriken yüzlerce puanınızı iki dakikada bitirmek mümkün. Bu puanlar belli bir sürede artıyor. Bu süre de oyunun ana sayfasındaki saat ile size bildiriliyor. Mesela günde bir kere çalışabiliyorsunuz ve bu çalışmanın ne zaman tekrarlanabileceği yine bu saat üzerinden bildiriliyor.

## Hükümrân Senfoni Online

Kuşkusuz en başarılı Türk oyunlarından birisi. Ceidot geliştiricileri biz eski oyunlarını beklerken boş durmamış ve harika bir oyun ortaya çıkmış. Oyun Evony Online'a benziyor ama görsellik konusunda çok ama çok daha başarılı. Aynı konseptte geliştirilen bir oyun vardı ama yapımı durduruldu. Belki ileride buradan kazanılan gelirler ile devam edilebilir. Ceidot ortaya bir şeyler koymayı başarabilen bir ekibe sahip. Oyun dünyasında bu çok önemlidir. Sürekli hazırlık yapar belki projeye bile başlarsınız ama oyunun oynanabilir hale getirmek ve piyasaya sürmek çok zordur. Bu açıdan bu işi başaran arkadaşları bir Türk oyuncusu olarak tebrik ediyorum.





# Bir simge setinin hazırlanışı

Türkiye’de ilk defa bir simge seti için akademik araştırma çalışması yapıldı. Yıldız Teknik Üniversitesi’nde yürütülen çalışmalar, yeni simge setlerinin de önünü açacak.



Yıldız Teknik Üniversitesi İnteraktif Medya Tasarımı Anabilim Dalı tarafından, Prof. Dr. Oğuzhan ÖZCAN ve öğretim görevlisi Asım Evren YANTAÇ önderliğinde, 2008 - 2009 yılı içerisinde PARDUS işletim sistemi için geliştirilmekte olan Milky simge setinin verimlilik ölçütleri araştırma projesi gerçekleştirildi.

Çalışma, 2008 yılının ağustos ayında planlama aşaması ile başlamış, sekiz aylık bir süreç içerisinde, hazırlanan planlar kapsamında başarıyla tamamlandı. Bu çalışma boyunca, geliştirilmekte olan Milky simge setinin verimliliğinin ölçülmesi temel hedef olarak alındı.

Süreç boyunca yapılan testlerin öncelikli amacı, simge seti öğelerinin teker teker, anlaşılabilirlik, ayırt edilebilirlik ve öğrenilebilirlik açısından incelenmesi, bulunan sorunların raporlanması ve muhtemel çözüm önerilerinin getirilmesi şeklinde belirlendi.

Proje planı boyunca izlenen süreç sırası ile Milky simge setinin uzman bir ekip tarafından incelenmesi, test kullanıcı grubunun oluşturulması, kullanıcı testlerinin uygulanması, değerlendirme, olası kullanılabilirlik sorunlarının nedenlerinin araştırılması ve tüm bunlar sonucunda değerlendirme ve çözüm önerileriyle ilgili raporun hazırlanması şeklinde gerçekleştirildi.

### Bilişsel gözden geçirme

Simge setinin uzmanlar tarafından değerlendirilmesi sürecinde Cognitive Walkthrough (Bilişsel gözden geçirme) metodu kullanılarak simgelerin çeşitli değerlere göre karşılaştırılması ve benzerliklerinin ortaya konulması yoluyla gruplandırılması üzerinde çalışıldı.

İkinci aşama olan kullanıcılar tarafından gerçekleştirilecek testler için öncelikle, testlerde görev alacak olan grup, Pardus işletim sisteminin hedef kitle olarak belirlediği her gruptan kullanıcı profiline uygun olarak, tüm grupları temsilen belirli adette katılımcının seçilmesi yoluyla oluşturuldu.

Testler süresince, simgeleri tespit etme (anlaşılabilirlik ölçümü) (J. Nielsen), simgelerin eşleştirilmesi (ayırt edilebilirlik ölçümü) (C.

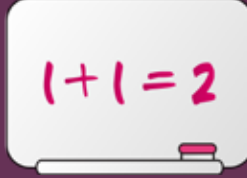
Borysowich) yüksek sesle konuşma (öğrenilebilirlik ölçümü) (J. Nielsen), uzman değerlendirmesi (anlaşılabilirlik, ayırt edilebilirlik ölçümü) B. Hennington) gibi önemli süreçleri bünyesine barındıran yöntemler belirlendi ve kullanıldı.

Simgelerin ölçümünde ve değerlendirilmesi aşamasında, ISO 11581'de (information technology - user system interfaces and symbols - icon symbols and functions) işletim sistemlerinde kullanılan simgeler için belirlenmiş olan anlaşılabilirlik (comprehensibility), ayırt edilebilirlik (discriminability), öğrenilebilirlik (learnability) özellikleri göz önüne alınarak testler gerçekleştirildi ve çıktılar değerlendirildi.

Bu test sonuçları ve olası kullanılabilirlik sorunlarının nedenlerini kapsayan araştırma süreçlerinin çıktıları da dâhil edilerek, daha ilerde yapılacak çalışmalarda Pardus Projesi için geliştirilecek simgelerin tasarlanmasında kullanılacak bir tasarım kılavuzu için çıktılar sağlandı.

Yıldız Teknik Üniversitesi İnteraktif Medya Tasarımı Anabilim Dalı ile gerçekleştirilmiş olan bu çalışma süreci içerisinde çeşitli seviyelerde geliştirici ve yöneticilerin de katılımları ile toplantılar düzenlenerek veri ve bilgi alışverişleri sağlanarak, çıktı ve raporların değerlendirilmesi için birlikte çalışma ortamları oluşturuldu. Yapılan çalışmalar ve çıktıları neticesinde simge tasarım sürecinin sağlıklı bir sistematikte ilerlemesine de önemli katkılar sağlandı.

Gerçekleştirilen bu çalışmalar ışığında öncelikle simgelerin en başından itibaren tasarımlarını başarıyla gerçekleştiren değerli grafiklerimiz Banu ÖNAL'a teşekkür ederiz. Ayrıca bütün çalışma süreci boyunca, tüm bilgi birikimi ve tecrübeleri ile projeyi başından sonuna kadar düzenleyen ve gerçekleştiren, yoğun bir şekilde projenin başarılı olması için önemli emekler veren çok değerli Prof. Dr. Oğuzhan ÖZCAN, Öğretim Görevlisi Asım Evren YANTAÇ ve ekibine teşekkürlerimizi iletiriz.



Pardus ekibinin en az tanınan üyelerinden, Pardus 2009 için hazırlanan yeni simgesetinin yaratıcısı Banu ÖNAL ile grafik tasarımı ve Pardus'un yeni görsel dilini konuştuk.

“Pardus'un bir kültürü ve iddiası var.”

**Pardus dünyasına sessiz katılımınızın üzerinden bir yıla yakın zaman geçti, bu süre içinde çok önemli bir görevi, simge setini yaratma görevini yürüttüğünüz bilgisi dışında fazla ayrıntıdan haberdar olmadık. Özgürlükle olarak sizi, hedeflerinizi ve Milky'yi daha yakından tanımak isteyenlerin elçiliğini üstlenmek istedik. Ropörtaj teklifimizi kabul ettiğiniz için teşekkür ederek başlayalım söze, en baştan, basit sorudan başlayarak... Banu Önal kimdir?**

Bilkent Üniversitesi Grafik Tasarım bölümünden 2002 yılında mezun oldum. Daha sonra 2003-2006 yılları arasında aynı bölümde yüksek lisans yaptım. Yüksek lisans tezimde Culture Jamming hareketini inceledim. Culture Jamming, küresel markalara, bu markaların hegemonyasına, onların yarattığı kurgu kimliklere ve tüketim kültürüne karşı ortaya çıkan bir hareket. Ben de bu hareketin semiyotik analizini yaptım.

Akademik çalışmaların yanında, üniversite yıllarında freelance çalışmaya başladım. Sonrasında kendi tasarım ofisimi kurdum ve 2003 yılından beri kişiye özel illüstratif tasarımlar sunan Gigno markasını ve kurumsal tasarımlar yaptığım Lavamedya'yı yürütüyorum. Yaratıcılığa açık, tasarım kültürüne sahip ve mesleğimize saygılı firmalarla çalışmak konusunda seçici davranmaya çalışıyorum.

**Bu seçicilik zor olsa gerek. Düşününce, Türkiye tasarım açısından hem çok zengin hem de çok sorunlu bir ülke. Bir yandan kültür çeşitliliğinin yansıdığı bir ifade bolluğu, bundan doğan bir görsel zenginlik var. Öte yandan da bu birbirini duyamayan görsellikler nedeniyle biraz gözümüz kamaşıyor galiba... Tasarımcı kimliğimize sorsak, bu ülkede yaşamak, bu ülkenin kurumlarını, kavramlarını, insanlarını tanımlamayı, tanıtmayı, sergilemeyi deneyen ürünler ortaya koymak ne demek?**

Hep kültürel bir zenginlikten bahsediliyor ama bu genelde dostlar alışverişte görsün mantığıyla kullanılan bir kalıp olarak kalıyor. Evet, birçok farklı kültürün



bir arada yaşadığı bir coğrafyada yaşıyoruz; ancak bunun ne kadar büyük bir zenginlik olduğunu görebildiğimizi sanmıyorum. Köklerinden kopmuş, savrulmuş, sentez kavramının arkasına sığınan, içi boş ama ambalajı havalı, hızlı üretilen, hızlı tüketilen ve dolayısıyla birbirine benzeyen işlerin yoğunluğu söz konusu. Bu durumun yanında elbette başarılı işler ve tasarımcılar da var; ama ülkemizde yıllardır yaşanan kimlik bunalımının içinden sıyrılıp kendi kimliğini yaratmak her alanda olduğu gibi, tasarım alanında da çok zor. Hatta tasarımın, hele ki grafik tasarımın bu noktada çok daha problemlerle dolu bir pozisyonu var...



Sanat ve tasarım arasındaki çizginin kimi zaman çok incelmediğini, kimi zaman da net sınırlarla ayrıldığını hesaba katarsak, sanat ve tasarım kültürü gelişmemiş bir toplumda kafalar epeyce karışabiliyor. Bu kafa karışıklığı tasarımcı için mezuniyetle ya da alınan ilk işle birlikte başlıyor. Okul sürecinde grafik sanatçısı gibi yetiştiriliyorsunuz. Projenizi sunduğunuzda, doğal olarak bu konuda eğitim almış öğretim görevlileri tarafından değerlendiriliyor. Oysa iş dünyasına geçtiğiniz an, tasarıma ilişkin hiçbir bilgisi olmamasına rağmen bolca fikri olan insanlara işinizi anlatmaya çalışıyorsunuz. Bu birçok insan için büyük bir hayal kırıklığı yaratıyor ve farklı tasarımcılar bu duruma farklı tepkiler vererek mesleki yolculuklarına devam ediyor.

Aslında tasarım, insanların düşündüğünün aksine çok meşakkatli bir iş. Tasarım sürecinde bir sürü hesap yapmanız gerekir. Birçok etkeni göz önünde bulundurur, veri toplar, yapılacak olan iş doğrultusunda hedef kitlenin profilini incellersiniz. Bazen "range" çok genişler ve ortak payda bulmanız gerekir. Belirlenen kitlenin beslendiği görsel kanalları inceler, tasarımın uygulanacağı mecra ya da mecraların kendine özgü işlev ve dinamiklerini görmeye çalışırsınız. İmaj-text ilişkisi, ön plan arka plan ilişkisi, renklerin seçimi, yazı karakteri, layout, tutarlılık diye gider bu liste. Üstelik bu süreçler, tasarlanan ürüne göre çok ciddi farklılıklar içerir. Sonuçta bir bilgi aktarımı yapıyorsunuz ve belirlenen bilgiyi, hedeflenen kişiye en doğru şekilde aktarmanın görsel bir yolunu bulmak gibi bir misyon taşıyorsunuz. Elbette diğer yandan yüzlerce tasarımın, işin arasından ayrışmanız da gerekiyor...

Dışardan bakılınca grafik tasarım çok basit ve eğlenceli görülüyor. Tasarım programları kullanabilen insanlar kimi zaman kendilerini tasarımcı addedebiliyor. Bunun sonucunda sanki mesele sadece program kullanabilmek gibi algılanabiliyor. Bu arada grafik tasarım eğitimi almış insanlar arasında, tasarımcı olmayı bir sosyal sınıfa ait olmak olarak gören, sadece bu sıfatla saygı ve takdir görmeyi bekleyen, kendini ya da işini sorgulamayanlar da var tabii ki. Tüm bu problemleri durumlara rağmen mesleğimi seviyor ve yaptığım işlerden keyif alıyorum.

**İllüstrasyonlar, kişiselleştirilen detaylar ve farklı tasarımlarla insanların kendine ait hissettikleri ürünlere ait bir geçmişiniz var. Kendine has olmayı denemek, bunu koruyabilmek zor olmalı diye düşünürken, bu enerjiyi ve motivasyonu biraz da**





**plastik sanatlardan aldığınız/ beslediğiniz dedikoduları geldi kulağımıza. Aslı astarı var mıdır, sergi haberlerine bakmaya başlamalı mıyız?**

Sergi haberleri için henüz çok erken, umarım ileride o aşamaya geleceğim. Üniversiteden beri heykelle ilgileniyorum, seramik hocam Ahmet Özsalar'ın teşviki ile başladım heykelle. İnsan bedeninin fiziksel deformasyonu üzerine çalışıyorum. Son yıllarda yoğun iş temposu sebebiyle üretmeye fırsat bulamıyordum, ama bir süredir eskizleri küçük ebatlarda hayata geçiriyorum. İki boyutlu çalışmalardan sonra üç boyuta geçmek tabii ki bakış açınızı epey değiştiriyor. İlk etapta grafik işleriyle ilişkisiz gibi görünse de, aslında farklı kanallardan beslenmek ve farklı sorular sormak, farklı malzemeler kullanmak tasarımınızı zenginleştiriyor. Heykel eğitimi almak gibi bir niyetim de var, bakalım nerede ve nasıl olacak.

**Pardus ve Milky'nin gelişi sanatçı kimliğinizi de ayrıca heyecanlandıran bir haber olmuştur herhalde. İşi daha da zorlaştıran bir yanı var mı bu durumun? Sanatçı Banu Önal ile tasarımcı Banu Önal tartışıyorlar mı simgeler üzerinde?**

Ben ve içimdeki tüm kişilikler sürekli birbirleriyle iletişim halinde zaten. Dolayısıyla ben iki kişilikle sınırlandırmıyorum bu durumu. :D

Diğer yandan, henüz kendime sanatçı demeye hazır hissetmiyorum. Bu konuda çalışıyorum, gerçekleştirmek istediğim işler var. Tasarımla sanatın birçok benzerlikleri bulunsa da çok temel bir noktada ayrılıyorlar bence; o da fonksiyon. Grafik tasarımda bir göndericiden alıcıya, bir meca kanalıyla bir mesaj aktarırsınız ve bu mesaj bir anlamda somuttur. Ya sizi harekete geçirir ya size bilgi verir ya da size yönlendirir. Ancak sanatta bir mesaj olsa da mesaj kaygısı yoktur, hedef kitle yoktur. Amaç sizi bir yere yönlendirmek ve size bir şey yaptırmak değildir. Ve herşeyden önemlisi sanatçı tamamen özgürdür.



**Pardus'ta yolumuzu bulmamızı, seçimlerimizi etkileyecek olan dili kuran kişi olarak, bu yolu nasıl tanımlarsınız? Pardus ile tanışmanız nasıl yaşandı? Aranız nasıl?**

Pardus ile aramız epey iyi. Tanışmam, arkadaşım Koray Löker vesilesiyle oldu. Koray, Pardus Projesi'nin ilk dönem ekibinde yer alıyordu. Pardus'un ilk simge seti Tulliana'nın tasarımcısı Umut Pulat da arkadaşım.





Dolayısıyla 1,5 yıldır ekipte olmama rağmen, en başından beri projeyi yakından takip etme fırsatına sahiptim. Bana çok keyif veren, yeni şeyler öğrendiğim, tasarım açısından farklı kaslarımı geliştiren bir proje. 600 tane simgeyi hem birbiriyle tutarlı hem de fonksiyonlarını doğru ifade edecek şekilde tasarlamak, zorlu ama çok geliştirici ve eğlenceli bir süreç. Ben sade ama eğlenceli bir dil yaratmayı hedefledim. Bilgisayar dünyasında alışkın olunan arayüzler ve yönlendirmeler var. Bu konuda örneğin, Apple'ın dili Windows'a göre hem estetik hem de fonksiyon açısından daha başarılı. Pardus

ise bambaşka bir işletim sistemi, bir kültürü ve iddiası var. Bu kültür ve iddia aslında farklı ve daha iyiyi arayan bir altyapıdan geliyor. Alışkanlıklara saplanıp kalarak yeni yollar keşfedemeyeceğimize güzel bir örnek teşkil ediyor. Ben de eğlenceli bir üslupla farklı ifade yolları bulmaya çalıştım. Unisex bir dili var Milky'nin. Gerçi renk kullanımı sebebiyle feminen olduğunu düşünenler oldu ancak renk hayatın içinde var. Sadece ilkokuldan itibaren siyah/mavi önlük, sonrasında lacivert ceket-gri pantolon ve iş hayatında siyah, lacivert, gri takımlarla geçen hayat, rengin feminen bir öğeymiş gibi algılanmasına yol açıyor. Hindistan'da Japonya'da, İngiltere'de ya da İtalya'da çok renkli giyinen ama gayet maskülen erkekler var :D.

**Pardus, UluDağ Projesi'nden Pardus ürününü hazırlayan, 1.0'ı çıkaran ekibe dönüşürken tamamen erkeklerden oluşan, futbol takımına benzeyen bir yapıya da dönüşmüştü. Şimdiyse (Pınar, Semen, Işıl ile birlikte) dört çift kadın eli değen bir Pardus'a hazırlanıyoruz. Sizce erkek egemen bir alan olmaktan çıkmak, program geliştirme ortamında, Pardus'un tasarımında bir şeyler değiştirir mi?**

Kadın eli yaklaşımını biraz geysik buluyorum açıkçası. Kadın ve erkeğin sosyal farklılıklarının, özünde constructed olduğuna inanıyorum ve sırtımızı bu sosyal deformasyona yasarsak bireysel özellikleri göz ardı ederiz diye düşünüyorum. Pardus'ta, işini seven ve başarılı olan bir ekibin sürekli daha iyisini üretmek için çaba harcadığı bir

ortam söz konusu ve program geliştirme ortamında tasarımı dinamik tutan da, daha çok bu durum.

**Facebook'ta "sevgi anlaşmak değildir, mühendis de sevilir" başlıklı, bir grup gözümüze çarptı, pek çok Pardus geliştiricisinin de üyesi olduğunu gördük. Gökhan ve Banu ikilisi, bu kadar mühendisin arasında iki tasarımcı olarak yalnızlık çekiyorlar mı? Teknik ve estetik, sayılar ve algılar nasıl bir araya geliyor?**

:D Evet, "mühendis kafası" diyebileceğimiz bir düşünce şekli var ve ben mühendisi 500 metreden tanıyabilirim mesela :D... Bu ekibin bu kadar sağlıklı ve keyifli çalışmasının ana sebebi, benim açımdan herkesin başkasının uzmanlık alanına saygı duymasından kaynaklanıyor. Aramızda fikir alışverişi elbette oluyor, sonuçta bir işin parçalarını üreten bir ekibiz ama profesyonellik çerçevesinde işliyor bu süreç. Sonuçta ortaya çıkan simge setinin ilk test grubu, ekibin geri kalanı oluyor.

**Pardus 2009 ile birlikte, daha önce ufak bir göz atma olanağı bulduğumuz yeni simge seti Milky'yi iş başında görebileceğiz. Bir simge seti nelerle oluşur, hangi sınırlara sahiptir ve yaratımı nasıl sürprizler içerir? Daha da toparlayarak sormayı denersek, 600'den fazla simgeyle yol göstermeye çalışmak. Milky (ya da Sütlü) nasıl ortaya çıktı?**

Simge seti tasarımının belirli kriterleri var. Okunabilirlik, öğrenilebilirlik gibi. Her işletim sisteminin ve sistemin altyapısının sunduğu olanaklar ya da olanaksızlıklar var. Örneğin KDE 3'ün altyapısı ile KDE 4'ün altyapısı çok farklı. KDE 3'te piksel bazlı simgeler kullanılıyordu. KDE 4 vektör tabanlı simge seti kullanma olanağı getirdi. Böylece vektörel bir çizim programında hazırladığınız simgeyi, herhangi bir kalite kaybı olmadan kullanabiliyorsunuz.

Linux tabanlı işletim sistemlerindeki vektörel çizim programları henüz profesyonel anlamda kullanılacak yeterliliğe sahip olmadığı için farklı bir işletim sisteminde çalışıyorum. Zaman zaman bu durumun getirdiği teknik problemler yaşadık, ama hepsini çözmeyi başardık.

Tutarlılık simge setinde çok önemli bir unsur. Tasarım sürecinde şöyle şeyler oldu mesela: 200 tane simge çizildikten sonra öncekilerden farklı bir detay yakaladım ve bu detayı en baştan diğer simgede uygulamak gerekti. Yaşayan bir organizma gibi aslında... Birtakım şeyler değişip evrildi.

**Milky simge seti, Pardus 2009 ile masaüstlerimize gelecek. Peki, önümüzdeki dönemde sizden ne tür yeni işler görebileceğiz? Planlar var mı?**

"Koray bana Pardus'un yeni simge setini tasarlar mısın?" diye sorduğunda aklımda Milky canlanmıştı. Beyaz bir zemin üzerinde renkli detaylar. Hemen sonrasında da, Bitter. Bakalım...



# MAN ON WIRE

"Exhilarating."  
STEPHEN HOLDEN, NY TIMES

## Özgür Bir Adamın Hikâyesi

"İmkânsız diye bir şey yoktur."





"Her günü gerçek bir mücadele olarak görürsen hayatını telin üstünde yaşarsın." Bu düsturu yerleştiriyor aklınıza 2008 En İyi Belgesel Oscar'ını kazanan ve 2009 If İstanbul'un açılış filmi olan "Teldeki Adam".

7 Ağustos 1974 günü sabah saat yedi sularında, New York şehrinin İkiz Kuleler'ine yani Dünya Ticaret Merkezi'nin tepesine bakanlar, elinde tuttuğu uzun bir sırtıkla, iki gökdelen arasına gerilmiş -yerden fark edilmesi çok zor- bir ip üzerinde rahatça dengede duran, yürüyen hatta sırt üstü yatan siyahlar giyinmiş bir adamı görürler.

Zamanla sayıları artan, hayretler içinde kalmış bu insanlar, o an farkında olmasalar da Philippe Petit adlı 25 yaşındaki bir Fransız delikanlısının yıllardır süren, "bir hayali gerçek kılma" çalışmasında ulaştığı başarılı sonucun "tarihi" tanığıdır.

Paris sokaklarında pandomim, jonglörük, sihirbazlık ve ip cambazlığı yapmakta olan Philippe, İkiz Kuleler'in maket resmini bir gazetede gördüğü anda tüm bilgi ve enerjisini o iki gökdelen arasına gerili bir telin üzerinde yürüyebilmek için harcamaya karar vermiş ve bu hayalini gerçekleştirmek için uğraşmıştır. Başta kız arkadaşı Annie olmak üzere, ona inanan arkadaşları, bu inanılmaz yolda, Philippe'in hep yanında yer alırlar.

Mükemmel bir banka soygunu planlayıp da gerçekleştirme aşamasındaki bir çeteyi andıran bu grup, sonradan "Yüzyılın Sanatsal Suçu" olarak adlandırılacak, görkemli eylemleri için birlikte çalışırlar.

Petit, ilk büyük tel üstünde yürüyüşünü Paris'te, Notre Dame Katedrali'nin iki kulesi arasında gerçekleştirir. İkinci yürüyüş suçunu bu kez yurtdışında, Avustralya'nın



Sidney kentindeki ünlü Harbor Köprüsü'nün bir ayağının tepesinde işler. Daha sonra da İkiz Kuleler... İngiliz yönetmen James Marsh, Philippe Petit ve arkadaşlarının bu gerçek macerasını, Petit'nin "To Reach The Clouds" kitabını kaynak olarak anlatmış. Marsh, Teldeki Adam'da tarihte gerçekleşmiş bir olayın geride bıraktığı görsel malzemelerden yararlanmanın yanı sıra, yeniden canlandırmalar ve o günün kahramanlarıyla yapılan samimi ve çarpıcı yeni söyleşilerle de filmi zenginleştirmiş.

Hayalinin peşini bırakmayan bu özgür adamın öyküsünün anlatıldığı bu etkileyici filmi mutlaka izleyin.

# Pardus Kullanıcıları İçin Yararlı Adresler

Pardus'u bilgisayarınıza nasıl kurabilirsiniz?  
<http://www.ozgurlukicin.com/ia/pardus-nasil-kurulur>

Pardus topluluğu neler yapıyor?  
<http://www.ozgurlukicin.com>

Dergimizin tüm sayılarını nereden bulabilirsiniz?  
<http://www.ozgurlukicin.com/e-dergi>

Pardus kullanıcılarının gezegeninde neler oluyor?  
<http://www.ozgurlukicin.com/gezegen>

Pardus ile ilgili teknik bilgiler için nereye bakmalısınız?  
<http://tr.pardus-wiki.org>

Pardus geliştiriciler, neleri tartışıyor?  
<http://liste.pardus.org.tr/mailman/listinfo/gelistirici>

Pardus kullanıcıları neleri tartışıyor?  
<http://liste.pardus.org.tr/mailman/listinfo/pardus-kullanicilari>

Nerede bu Pardus kullanıcıları?  
<http://www.ozgurlukicin.com/kullanici/liste>

Pardus geliştiricileri hangi hatalara çözüm arıyor?  
<http://hata.pardus.org.tr>

Pardus CD'lerini nasıl temin edebilirsiniz?  
<http://tr.pardus-wiki.org/PardusCDTemini>

Pardus kullanıcıları www.linux.com'da ne yapıyor?  
<http://www.linux.com/community/groups/viewgroup/36-Pardus+Linux+User+Group>

Pardus ile ilgili Sıkça Sorulan Sorular  
<http://tr.pardus-wiki.org/Pardus:SSS>

Windows'tan Pardus'a nasıl geçebilirsiniz?  
[http://tr.pardus-wiki.org/NASIL:Windows'tan\\_Pardus'a\\_gecis](http://tr.pardus-wiki.org/NASIL:Windows'tan_Pardus'a_gecis)

OpenOffice.org Türkiye  
<http://www.openoffice.org.tr>