

özgürlükiçin.com e-dergi

Şeften Reçeteler
OpenOffice.org İpuçları

Özgür Lisanslar
EULA'dan kurtulun!

Pidgin ile Bağlan Hayata
Haydi görüntülü sohbet edelim!

Linux Oyunları
En İyi 25 Linux Oyunu

Röportaj: Önder YETİŞ

“Mücadeleye Hazırız!”



03.	Editörden
04-12.	Haberler
12.	Özgür Pençe
13-18.	Röportaj: Önder YETİŞ - "Mücadeleye hazırız..."
19.	Fikri Mülkiyet Mi? Fikri Mükemmeliyet mi?
20-22.	Özgür Lisans ve EULA Farkı
23-24.	Çanlar Kimin İçin Çalışıyor?
25-27.	Hesap Tablosunda Farklı Yönde Sayfalar
28-33.	En İyi 25 Linux Oyunu
34-37.	Gimp - Katmanlar Dünyası
38-39.	Şeften OpenOffice.org Reçeteleri
40-41.	Pidgin ile Bağlan Hayata
42-43.	Plasma - yaWP Hav Durumu
43.	Plasma - Drop to ImagesHack
44-45.	Yabancılar Pardus'u Tanıtmak
46-57.	Röportaj: Ali IŞINGÖR - "Çekip gidilecek yer olmadığına..."
58.	Son Sayfa

Bu sayının editörü:

Alper SOMUNCU

Bu sayıda katkıda bulunanlar:

Abdurrahman Olğaç, Ahmet Hiçyılmaz,
Akın Ömeroğlu, Ali Işingör,
Aydın Gündüz, Ayhan Yalçınsoy,
Ceyhun Alyeşil, Deniz Ege Tunçay,
Eren Türkay, Erkan Tekman,
Gizem Belen, Göktuğ Korkmaz,
Hakan Hamurcu, Hamit Giray Nart,
Hüseyin Sarıgül, Murat Mıhcıoğlu,
Necmettin Begiter, Seval Ünver

Tasarım:

artistanbul
(Deniz Ege Tunçay)

Özgürlüğün e-dergisi,

Creative Commons

(by-nc-sa) 3.0 ile lisanslanmıştır.

Pardus ismi ve logosu,

TÜBİTAK UEKAE'nin tescilli markasıdır

Bu yayının, Özgürlüğün topluluğu tarafından
hazırlanmaktadır.

Hedefi olmayan insan, rotasız gemi gibidir!

Hikâyenin başlangıcı, bundan yaklaşık dört yıl öncesine, Özgürlükçü'nün olmadığı o karanlık devirlere dayanıyor. Üniversite yıllarında, Linux laboratuvarı kurma fikrimi Öğr. Gör. Suha Şahin'e ilettikten bir süre sonra, kendimi derme çatma bir salonda, çalışması mucize olarak görülen bilgisayarlara Pardus kurmaya çalışırken buldum. Yaşadığım her problem sonrası "pardus-kullanıcıları" listesinden ve IRC'den yardım almaya çalıştım. Elbette, #pardus odasına ilk girişimden, Pardus'a doğrudan katkı vermeye başladığım zamanlara ve sonrasında aktif bir geliştirici olduğum sürece kadar bana güvenen ve desteklerini esirgemeyen Kenan PELİT ve İsmail DÖNMEZ'e -ki kendisi bir özgür yazılım e-dergisinin giriş yazısında evliliği tebrik edilen ilk kişi oldu muhtemelen, tebrikler İsmail!- minnettar olduğumu belirtmek isterim. Sabahın ilk ışıklarına kadar süren muhabbetleri ve Pardus'a gönül veren insanların dostlukları, şimdilerde tebessümle andığım güzel hatıralarım oldu.

İlginçtir, üniversitede üçüncü sınıfı bitirdiğimde İsmail DÖNMEZ ve Bahadır KANDEMİR'in desteği sayesinde giriştiğim Pardus ile ilgili ilk iş denemem; teknik olarak hiç bir katkı sağlamamış olsa da Onur KÜÇÜK gibi güzel bir insanla tanışma fırsatı ve bununla birlikte belki de yıllarca edinilmeyecek bir tecrübe sağladı. Şu an birebir Pardus ile ilgili bir iş yapmıyor olsam da; benimle aynı tecrübeye sahip meslektaşlarımdan bir adım önde olmamı ve Türkiye'nin en büyük şirketlerinde çalışma olanağı yakalamamı, birkaç gün süren bu başarısız iş denememde edindiğim tecrübeye bağlıyorum.

Bunun yanı sıra, özgür yazılım camiası içinde bulunduğum süre boyunca öğrendiğim en önemli şey; her ne zorlukla karşılaşıyor olsam da hiçbir zaman çalışmayı bırakmamak ve hedeflerimden

taviz vermemek oldu. Benim de, Pardus ile ilk kez tanışan arkadaşlara tavsiyem şudur, sonucu ne olursa olsun daha iyisini yapmaya çalışmaktan ve kendinize yeni hedefler tayin ederek motivasyonunuzu yüksek tutmaktan çekinmeyin. Pardus, ilk zamanlarda kundaktaki bir bebek gibiyken, geçen bu kısa sürede emeklemeyi bırakıp ayaklanmaya başlayan, muadil özgür yazılım ürünlerine kafa tutan bir işletim sistemi haline geldi. Hayatın birçok alanında da başarılı olmak isteyen bilgisayar mühendisi arkadaşlarıma gösterebileceğim en iyi örnek, sanıyorum Pardus'un bu gelişimidir.

Bu gelişimde en büyük pay kuşkusuz, Özgürlükçü'nün topluluğuna ait. "Nasıl" yazılarından, paket ve oyun incelemelerinden ya da forumda birbirine destek olan kullanıcılarından bahsetmeyeceğim. Benim asıl bahsetmek istediğim, Özgürlükçü'nün, bir "Özgür Yazılım Ekosistemi" oluşturmastır. İnanıyorum ki, Özgürlükçü'nün en büyük başarısı; Linux kullanıcılarına özgür yazılım kültürünün gerçekte nasıl olduğunu göstermesi ve bu düşüncüyü yaymasıdır. Artık insanlar özgür yazılımları özgür yazılım felsefesini özümsemiş ve bu kültürü edinmiş bir şekilde kullanıyorlar. Kuşkusuz bu gelişimde büyük pay sahibi olan Sevgili Ali İŞİNGÖR'e minnettarız.

Bu ayki e-dergimizi keyifle okuyacağınızı ümit ederek, her zaman kendinizi motive edecek hedeflerinize doğru yılmadan çalışmanızı diliyorum. Unutmayın, "Hedefi olmayan insan, rotasız gemi gibidir."



Endülüs'te Penguenle Raks



İspanya'nın özerk bölgesi Endülüs (Andalucia) eyaletinde ocak ayı itibarıyla, 190,500 öğrenci ve öğretmenin Linux tabanlı dizüstü bilgisayar kullanmaya başlayacağı

haberi, İspanya gazetelerinde uzun bir süredir yayınlanıyor.

İspanya'nın en büyük gazetelerinden El Pais'in 9 Eylül'de Endülüs Eyaleti Eğitim Bakanı Mar MARENO'dan aktardığına göre, dizüstü dağıtımı merkezi hükümetin Edu 2.0 Projesi'nin bir parçası. Bu proje 5. sınıftaki öğrencilerle başlayacak ve ilerleyen aşamalarda 6.sınıfları da kapsayacak.

El Pais'in bildirdiğine göre dizüstü dağıtımı 80 milyon avroya mal olacak. Gazetedeki habere göre "Her dizüstü yaklaşık 290 avro olacak. Hükümet dizüstü bilgisayarları özgür işletim

sistemi olan Guadalinex ve diğer özgür uygulamalarla oluşturmaya karar verdi."

Çalışma tamamlandığında, öğrenciler dizüstüleri tamamen ücretsiz ya da sembolik bir ücret karşılığında satın alabilecekler.

Guadalinex, planlarını ilk defa temmuz ayındaki Gran Canaria Masaüstü Zirvesi sırasında duyurmuştu. Akademi ve Guadec açık kaynak masaüstü yazılım toplantıları boyunca, Isotrol adındaki İspanya BT hizmet sağlayıcısı, Endülüs'te konuşlanacak yazılım ve donanım prototipini sundu.

İspanya Başbakanı José Luis Rodriguez ZAPATERO'nun Mayıs ayında ülkedeki okullara 450,000 civarında MS Windows yüklü dizüstü bilgisayar dağıtılacağı duyurusu, iktidardaki partisi PSOE tarafından kıyasıya eleştirilmişti. Zapatero bu bilgisayarlara Microsoft lisanslı yazılımların yüklenmesini istiyordu. Ancak PSOE Parti Sekreteri Leire PAJIN, bu bilgisayarlarda sadece açık kaynak yazılımların çalışması gerektiğini söylemişti.

Kaynak: OSOR

Pardus, İTKİB OSAP'da!



TÜBİTAK UEKAE bünyesinde geliştirilen ulusal işletim sistemi Pardus, İstanbul Hazır Giyim ve Konfeksiyon İhracatçıları Birliği (İTKİB) Ortak Satın Alma Platformu'nda (OSAP) yerini aldı. Proje sayesinde Pardus iş ve çözüm ortakları, İTKİB OSAP üyeleri ile yakın işbirliği içine girecek ve ortak yazılım geliştirme platformu kurularak İTKİB OSAP üyelerinin ortak ihtiyaçları karşılanacak.

Akaryakıttan kargoya, iletişimden yapı ve teknoloji marketlere, içme suyundan bilişim altyapısına kadar pek çok

dünya markasıyla yapılan anlaşmalar sayesinde 10 bin İTKİB üyesinin ortak satın alma gücü, birleşiyor. İTKİB OSAP'ta TÜBİTAK ile birlikte Shell, Vodafone, TNT, Bimeks, Praktiker, UPS, Sırma Su, Aramex Kurye, Monster İK ve Secret CV gibi yerel ve uluslararası firmalar da yer alıyor.

İTKİB üyesi tüm ihracatçı firmalara avantajlar yaratacak sistem ile kümelenme ve ortak satın alma yolu ile girdi maliyetlerinin azaltılması yolunda da kararlı adımlar atılmış oldu. İTKİB OSAP'ın İTKİB üyesi ihracatçıya

katkıları sadece ortak satın alma yöntemiyle maliyetleri düşürmekle sınırlı kalmayacak, tedarik koşullarını da iyileştirecek. İTKİB OSAP ile her İTKİB üyesi firma, 17.000 İTKİB üyesinin satın alma gücüne ulaşacak.

2009 yılı sonuna kadar 800, 2010 yılı sonuna kadar ise 2.000 üye firmaya hizmet verir hale gelmesi amaçlanan elektronik ortak satın alma programı sayesinde üyelerin ürünlerini diğer üyelere satmaları sağlanarak ortak satın alma yanında ortak satış işleyişi de gerçekleştirilecek.

Pardus Cebit 2009'da!



TÜBİTAK UEKAE bünyesinde geliştirilen ulusal işletim sistemi Pardus, bireysel ve kurumsal yeni sürüm işletim sistemleri ile 7-11 Ekim tarihleri arasında Beylikdüzü TÜYAP Fuar ve Kongre Merkezi'nde düzenlenen CeBIT Bilişim Eurasia'da kullanıcıların karşısına çıktı. CeBIT Bilişim Eurasia'daki TÜBİTAK standında kullanıcılar, Pardus'un geliştiricileri ve uzmanlarından istedikleri bilgileri aldılar.

İsteyenler, fuar alanında 6. Salon A10 adresinde bulunan TÜBİTAK

standında, tüm bireysel kullanıcılar için daha hızlı, daha kaliteli ve yeni bir masaüstü deneyiminin kapılarını açan Pardus 2009 "CeBIT Özel Sürümü" ve kurumsal kullanıcıların gereksinimlerini son derece hızlı ve düşük geliştirme maliyetleri ile karşılayan Pardus Kurumsal 2 hakkında her tür bilgiyi aldı ve Pardus işletim sistemlerini test etti.

TÜBİTAK standında sergilenen ürünler arasında Pardus 2009 "CeBIT Özel Sürümü", netbook'lar için özelleştirilmiş Pardus 2009, Pardus Kurumsal 2'nin PreAlfa sürümü, kurumsal pazara dönük çeşitli ince-istemci çözümleri, TÜBİTAK UEKAE'nin Pardus temelli güvenli e-posta çözümleri ve TÜBİTAK UEKAE'nin Pardus temelli çevrimdışı kriptolu USB belleği de yer aldı.

Özgürlük ve düşük maliyet için Pardus Pardus projesinin daha hızlı, daha kaliteli ve daha yeni bir masaüstü deneyimi sunan son sürümü Pardus 2009 "CeBIT Özel Sürümü", ortalama bir bilgisayara 15 dakikada kurulabiliyor. Kurulum CD'sinde bir masaüstü kullanıcısının gereksinim duyacağı her türlü yazılımı bulunduran Pardus 2009 "CeBIT Özel Sürümü", bilgisayar teknolojileri hakkında temel bilgiye sahip olan ve



kişisel bilgisayarlarını klasik ihtiyaçları için kullanabilen tüm kullanıcıları hedefliyor.

Pardus Kurumsal çözüm ailesinin en yeni üyesi Pardus Kurumsal 2 ise Pardus ekibi tarafından kurumsal kullanıcıların özel istek ve ihtiyaçları göz önüne alınarak geliştirildi. Geniş bir kullanıcı tabanına sahip, güvenilirliği ve kararlılığı sahada birçok kez denenmiş olan Pardus masaüstü ve sunucu bileşenlerini taban alan Kurumsal 2, kurumsal kullanıcıların gereksinimlerini son derece hızlı ve düşük geliştirme maliyetleri ile karşılıyor. Farklı büyüklük ve yapıdaki kurumların tüm ihtiyaçlarını karşılayabilen Pardus Kurumsal 2, birçok yenilik ve avantajı da beraberinde getiriyor.

GPL İhlaline Büyük Ceza

Paris'teki bir mahkemenin aldığı, Edu4 isimli Fransız firmasının yaptığı GNU Genel Kamu Lisansı ihlaliyle ilgili varılan karar, üst mahkeme tarafından onandı. Davayı, Yetişkinler için Fransız Mesleki Eğitim Organizasyonları Birliği (AFPA) açmıştı.

2000 yılında, Edu4 şirketi AFPA'nın bilgisayar laboratuvarlarını düzenledi. Bu işlem sırasında, GPL lisansına göre vermesi gerektiği halde, kullanılan VNC programının kaynak kodları AFPA'ya verilmemişti. Bunun yanı sıra işi üstlenen kurumun, değiştirdiği kodlarda özgün lisans ve telif bilgilerini de ayıkladığı anlaşılmıştı.

Bu yapılanlardan sonra AFPA, bilgi işlem firmasını dava etti ve açtığı davayı kazandı. Karara itiraz eden Edu4, kararın bozulması için temyiz mahkemesine başvurdu. Edu4'ün itirazı reddedildi ve üst mahkeme kararı onayarak AFPA'ya ödemesi için 8.000 avro ceza kesti. Bu miktarın yanı sıra mahkeme giderleri ve konu hakkında görüş bildiren bilirkişilerin danışmanlık masraflarının ödenmesine hükmedildi.

GPL'in ihlali vak'alarında mahkemeler tarafından alınan bu tür kararlar, özgür yazılım lisanslarının güç kazanması ve hukuki alanda içtihat yaratmasından ötürü son derece önemli.

Kaynak: The H Online

Blender World Cup 2009 Başlıyor



Bütün sanatçılara duyurulur: Eğer sol taraftaki gibi görülmeye değer bir grafik çalışmaya imza atmak ve sonrasında belki de ödül kazanmak istiyorsanız, Blender 2009 Dünya Kupası'na katılmalısınız. Bu yılki yarışmanın teması; fantezi, yaratıcılık ve ilgi çekici diğer dünyalar.

Yarışma kuralları tamamen açık. Resminizi yaparken temel olarak Blender 3D yazılımını kullandığınız müddetçe, diğer uygulamalardan da faydalanabilirsiniz. Gönderiler, JPG uzantılı ve %85-90 kalitesinde kaydedilmiş olmalı.

Blender Dünya Kupası hakemleri, 2009'un galiplerinden biri olmanız için, bazı ipuçları veriyor:

1. Sanatsal yaratıcılık çok önemli. İlk izlenimler, hisler ve duygular genellikle gerçekliğe aykırıdır.
2. 3B modellemeye geçmeden önce düşüncelerinizin taslağını oluşturun ve üzerinde etraflıca düşünün.
3. Saha derinliği, bulanıklık, parlama gibi efektlerinizi daha başta planlayın ve bunları resminizin son haline nasıl ekleyeceğinizi düşünün.
4. Taslak çalışmalarınızı ve fikirlerinizi forma olabildikçe çabuk gönderin.



Eleştirileri değerlendirin ve değişiklikleri hemen yapmaya çalışın.

5. Detaylara çok erken girmekten kaçının. Öncelikle resmin uyandıracığı hissiyatı oturtun.

Geçtiğimiz yıl Blender Dünya Kupası'nda birincilik ödülünü alan "Reaching Out" isimli çalışma, bu yılki yarışmanın ne kadar kıyasıya geçeceğinin işaretlerini veriyor.

Ödül; adınızın dünyanın dört bir yanındaki dijital tasarım sitelerinde ve binlerce haber portalında çıkmasını sağlayacak, lazerle oyulmuş basit bir Blender Dünya Kupası şiltinden ibaret. Yarışma, 1 Kasım 2009'da sona eriyor, o yüzden çalışmaya koyulun!

Kaynak: [OStatic](#)

N900 Maemo Sahnede!



Nokia, Linux tabanlı Mobil işletim sistemi Maemo'nun Nokia N900 ile evrimindeki bir sonraki aşamaya ulaştığına inanıyor.

Masaüstü bilgisayar dünyasından ipuçlarını alan açık kaynak Linux

temelli Maemo, telefon ebatlarında bir cihazda PC benzeri bir deneyim sunuyor.

Nokia N900 önceki nesil İnternet kalıplarını değiştirdi ve çoklu görev yapabilen ve masaüstü bilgisayarlarındaki gibi İnternet taraması yapılabilmesini isteyen teknoloji hayranlarının tercihlerini genişletti. Yeni Maemo 5 üzerinde çalışan Nokia N900, kullanıcılara düzinelerce uygulama penceresi açmaya ve dokunmatik ekran ve QWERTY klavye gibi özelliklerin tüm avantajlarını kullanırken eşzamanlı olarak uygulama çalıştırmaya da izin veriyor.

Nokia Pazarlar Başkan Yardımcısı Anssi VANJOKI, "Linux platformu, Mozilla temelli tarayıcı teknolojisi ve şimdi GSM bağlantısıyla da Nokia N900 güçlü bir mobil deneyim sunuyor" diyor ve ekliyor: "Nokia N900, Maemo ile nereye gideceğimizi gösteriyor ve yazılımı daha ileriye götürmek için toplulukla çalışmaya devam edeceğiz. Maemo ile sahip olduğumuz şey bilgisayar gücünü, İnternet ve mobil telefonla birleştirmek ve onu heyecanlandırıcı bir şekilde görmek çok güzel."

IDC'nin "Taşınabilir Cihazlar" pazarı kıdemli araştırma analisti Jonathan

ARBER, "Nokia cihaz portföyünü değiştirmeye ve genişletmeye devam ediyor. Bu yüzden farklı amaçlara hizmet etmek ve farklı pazarlara hitap etmek için çoklu platformlarla ilgilenilecek. Akıllı telefon platformunda Symbian'ın gelişimini izlerken, Maemo Nokia'ya açık kaynak teknolojisinin gücünü arkasına alan mobil bilgisayar deneyiminin temelini sunacak." diyor.

Maemo ile Çoklu Görev

Nokia N900 güçlü bir ARM Cortex-A8 işlemci, 1 GB kadar uygulama belleği ve OpenGL ES 2.0 grafik hızlandırma ile paketlenmiştir. Sonuç olarak, bir çoklu görev bilgisayarı gibi eşzamanlı olarak birçok uygulamayı çalıştırabiliyor. Sık kullanılan içerik ekranda olduğu için uygulamalar arasında geçiş yapmak, son derece kolay. Geniş bakışlı ekranı, yer imleri, aletleri ve uygulamalarıyla tamamen kişiselleştirilebilir.

Nokia N900, yüksek çözünürlüklü WVGA dokunmatik ekranı ve 10/2 HSPA ve WLAN özellikleriyle İnternet'i daha eğlenceli kılıyor. Mozilla teknolojileri tarafından desteklenen web tarayıcı sayesinde web siteleri bir bilgisayarda olduğu gibi görünüyor. Online video ve interaktif uygulamalar, tam Adobe Flash 9.4 desteği ile canlı gibi. Maemo 5 işletim sistemi,

İnternet üzerinden otomatik olarak güncellenebiliyor.

N900'de mesajlaşma kolaylaştıran ve dışarı kayan Q klavye kullanımı epey kolaylaştırıyor. E-posta sadece birkaç dokunuşla ayarlanabiliyor ve Nokia mesaj servisi 10 kişisel e-posta adresi için taşınabilirlik sağlıyor. Nokia N900, microSD kart ile 48 GB 'a kadar yükseltilebilen, 32 GB depolamaya sahip. Cihaz, üzerinde Carl Zeiss lensli 5 megapiksel kamera ile geliyor.

Nokia N900, Avrupa'da vergiler hariç 500 avro fiyat ile ön siparişleri toplamaya başladı. N900 hakkında daha fazla bilgiye <http://maemo.nokia.com> adresinden ulaşabilirsiniz.

Kaynak: Nokia



KOffice Maemo 5'te!

KOffice2, ofis yazılımlarının 2.0 sürümünü sadece 3 ay önce duyuruldu ama paketi daha kararlı ve insanların beklediği bütün temel özellikleri sunmak için çalışmaya devam ediliyor. KOffice topluluğu üyeleri, tüm uygulamalarda hevesle çalışmak ve hataları gidermek için çok iyi işler çıkarıyor.

Bu heyecanı yaşayan Thomas ZANDER, blogunda bu konuda bir yazı yazdı. Aynı zamanda KOffice e-posta grubuna attığı bir mail ile de çok güzel haberlerin duyurusunu yaptı. Bu sevindirici haberleri içeren e-postasını kendi ağzından okuyalım:

Nokia, KOffice'i Destekliyor

Geçen yaz, ODF Teknik Komitesi'ne ilgimden dolayı, Maemo Ar-Ge departmanından birisi benimle temasa geçti. Konu, gömülü bir cihaza nasıl bir ofis okuyucu yazılımı oluşturulacağı idi. Doğal olarak, KOffice'in en iyi potansiyele sahip olduğundan bahsettim. Ondan sonra herşey adım adım ilerledi ve geçtiğimiz yazdan bu yana Nokia, KOffice'in, küçük cihazlarda daha iyi çalışmasını sağlayacak bir dizi projeyi desteklemeye başladı. Nokia, beni ve KOffice GmBH'sini hataların düzeltilmesi ve MS Office biçimlerinin okunması hususunda destekledi.

Nokia, Naemo 5 için KOffice yazılımını paketledi ve KOffice yeni piyasaya çıkacak olan Naemo 5 (N900) cihazında çalışacak. Bu Naemo'nun ticari bir ürünü değil; Nokia'nın Açık Kaynak dünyasına olan bir katkısıdır. Geliştirilmiş uygulaması ise kullanıcılar için indirilebilir olacak.

KOffice'in kalabalık insan topluluklarına ulaşabileceği ve Nokia'nın hata giderilmesi ve MS Office desteği kazandırılmasına yardım edeceği hususunda gerçekten de çok heyecanlı ve mutluyum.

Maemo 5 cihazınız için, KOffice çekirdek kütüphaneleri, KWord, KPresenter ve filtre paketleri indirilip kurulmaya hazır.



Maemo 5 için, dokunmatik tabanlı bir KOffice kullanıcı arabirimi tasarladık. Bu arabirimde cihaza uyumluluk ve kullanıcı ihtiyaçlarını göz önünde bulundurarak, bir tasarım yaptık. QT Designer sayesinde basit ama bir o kadar etkili bir arabirim oluşturduk.

Tüm bu KOffice uygulamaları doğrudan KOffice/wv2 deposuna konuluyor. Maemo 5 arabirimine garage.maemo.org'dan ulaşabilirsiniz.

KOffice belge görüntüleyicisi, ilk olarak, 9-11 Ekim tarihleri arasında Amsterdam'da yapılacak olan Maemo Zirve Toplantısı'nda kullanıcıların beğenisine sunulacak.

Kaynak: KDE Lists

"CD Gönder" Projesi Ara Veriyor

Tam iki ay önce başlayan ve Türkiye'nin dört bir yanına binlerce Pardus 2009 Kurulum CD'si göndermemizle sonuçlanan CD Gönder projesimize kısa bir ara veriyoruz. Son derece başarılı sonuçlar elde ettiğimiz proje, MNG Kargo'nun da katkılarıyla, sadece 2,36 liralık sembolik bir kargo ücreti karşılığında, Türkiye'nin dört bir yanına binlerce Pardus 2009 Kurulum CD'sini göndermemizi sağladı.

Bu kısa molanın iki sebebi var:

Birincisi, yeni sürümümüz Pardus 2009.1'in yaklaşmış olması. İkinci ve asıl gerekçeyse, beklediğimizden çok daha büyük bir ilgiyle karşılaşılan projemizde stoklarımızı ikinci kez tüketmeye yaklaşmamız.

Bu nedenle, CD Gönder Projesi'ni duyurmamıza yardımcı olan tüm topluluk üyelerimize bir kez daha teşekkür etmek istiyoruz.



Archos 5 Tablet Duyuruldu

Archos, Android kullanan medya odaklı Internet Tablet'i, Archos 5'i duyurdu. Ağustos 2008'de tanıtılan ve Android kullanan Archos 7'nin geliştirilmiş bir sürümü olan Archos 5, ilk olarak geçtiğimiz Şubat ayında basına duyurulmuştu. Archos 5; Texas Instruments OMAP3x SoCip seti, 8GB-32 GB arası flaş ya da 160 GB-500 GB arası sabit disk depolama alanı seçenekleri, 12.2 santimetrelık 800x480 dokunmatik ekran, 720p video, GPS, WiFi ve Bluetooth özellikleri ile kullanıcılara sunuldu. Archos 5'in Android sürümü, ARM

Cortex A8 tabanlı, Texas Instruments OMAP3x SoC kullanıyor. Archos 5'in, akıllı telefonlarda kullanılanların bir benzeri olan 800Mhz'lık OMAP3440 çip seti kullanılacağı duyurulmuştu. Ancak firma şimdi, Archos 5'in çip setinin modeli hakkında kesin bir bilgi vermiyor.

Archos'un açıklamasına göre: SoC teknolojisi; 2B/3B grafik hızlandırma, bir IVA2 grafik hızlandırıcı ve bir resim sinyal işlemcisi (ISP) içeriyor. Bu da tablete; H.264 HD, MPEG-4 HD ve VMW HD biçimli 720p videoları oynatabilme imkanı veriyor.

8GB'dan 32GB'a kadar dahili flaş bellekle gelen Archos 5, ayrıca da bir microSD kart yuvasına sahip. Daha

pahalı olan sabit diskli sürümleri ise 160GB'dan 500GB'a kadar depolama alanı sunuyor.

Gerçek bir klavyesi olmayan Archos 5, Android 1.5 sürümünde mevcut sanal klavyeyi kullanıyor. Firmaya göre, Android, medya oynatımı dışında herşeyi yapabiliyor. Medya oynatımı ise hala Linux tarafından kontrol ediliyor.

Kablosuz bağlantı için, Archos 5, WiFi protokolü olarak 802.11b/g/n ve Bluetooth 2.0 kullanıyor. Geçen yıla benzer, yeni Archos 5'de söz verilen 3G desteğinden yoksun olarak geldi. Ancak firma, bir 3G destekli telefon ve Bluetooth vasıtasıyla çalışabileceğini belirtiyor. Kablolu bağlantı içinse USB 2.0 portu kullanıyor. Ayrıca, isteğe bağlı olarak, televizyon yayınlarını kaydeden ve HD filmleri bağlı bir televizyonda oynatılmasını sağlayan bir DVR istasyonuna da bağlanabiliyor.

Archos 5, GPS sistemi ile donatılmış ve bu hizmetini 7 gün ücretsiz deneme süresiyle tanıtıyor. Bu hizmet sadece konumlandırma değil; ses asistanı, ilginç yer bilgileri, çoklu-rota hesaplama, 3 boyutlu görüntüye sahip TeleAtlas, gerçek 3 boyutlu resimlerle şehir içi gezinme gibi hizmetlerle beraber geliyor.



Bir düzine Android uygulaması ise hali hazırda kurulu olarak geliyor. Bunların arasında, eBuddy, bir Twitter uygulaması, özel verileri saklamak ve bunlara erişmek için Craigsphone, Quickpedia ve MS Word belge görüntüleyicisi gibi birçok uygulama var. Ücretli birçok yazılımın alınabileceği bir online mağaza olan, AppsLib Store'da an itibarıyla 300 kadar uygulamanın bulunduğu, yıl sonuna kadar 1000'den fazla uygulamanın olacağı açıklandı.

Archos'un CEO'su Henri CORHAS: "Android, indirebilecekleri birçok uygulama sayesinde müşterilerine sınırsız bir kişiselleştirme olanağı sunuyor.." dedi.

Archos 5 İnternet Tablet, 330 Dolar ile 610 Dolar arasında değişen fiyatlarla satışa sunuldu. Daha fazla bilgiye <http://www.archos.com> adresinden ulaşabilirsiniz.

Kaynak: [Linux For Devices](#)



En İyi Özgür Yazıtipleri



Türkiye'nin özgür yazılım topluluğu Özgürlükçin, katkıcı ve üyelerinin desteğiyle büyümeye devam ediyor.

Temalar bileşenine geçtiğimiz haftalarda eklediğimiz Masaüstü Görüntüleri bölümünden sonra, hizmete giren Yazıtipleri bölümüne şimdiye dek "tamamı özgür", 50'den fazla yazıtipi eklendi. Görünen o ki, kısa bir zaman zarfında, bu bölümde yüzlerce özgür yazıtipini ağırlıyor olacağız!

Özgürlükçin'e eklenen epey ilginç özgür yazıtiplerinin olduğunu söylemeliyiz: El yazısı stilindeki ve düğün davetiyelerinde

kullanabileceğiniz Miama Regular, esin kaynağını "Kötü Kedi Şerafettin"den alan Serafettin Cartoon, İspanya'nın efsanevi kraliçesi Kastilyalı İsaabel'in (1474-1504) işlek el yazısına dayanan Isabella, ünlü Fransız düşünür Montaigne'in "Denemeler" kitabının 1743 yılı İngilizce baskısında kullanılan kurşun harf kalıplarını birebir taklit eden Essays 1743, 3 Mayıs 1791'de kaleme alınan Polonya-Litvanya Anayasası'nda kullanılan elyazısından üretilen Promoçja gibi birçok yazıtipini artık Özgürlükçin'in "Yazıtipleri" bileşeninden kolaylıkla indirebilirsiniz.

Yakında OpenType Desteği Gelecek

Topluluk süreçlerinin en önemli çıktılarından birisi, özgür yazılım ürününün toplam kalitesini yukarı çekenmesidir. Yazıtipi bölümü için "Daha ilk gününden bunu sağladı" dersek, sanırız yanlış olmaz.

Temalar bölümüne özgür yazıtiplerini eklerken karşımıza çıkan bir hata, Pardus'un yazıtipi yönetimindeki ciddi bir eksiğinin farkına varmamızı sağladı. 90'lı yıllarda Truetype (TTF) yazıtiplerinin yerine geçmesi için Adobe ve Microsoft tarafından ortaklaşa geliştirilen OpenType (OTF) yazıtipleri Pardus'a eklenemiyordu! OTF uzantısının, OpenOffice.org Formül şablonlarıyla çakışmasından kaynaklanan bu sorun, gelecek haftalarda depolara girecek olan güncellemelerle tarihe karışacak.

2007 yılından bu yana açık bir standart haline getirilen OpenType teknolojisi; çok daha fazla dil ailesinin desteklenmesi, karakterlerde farklı kuyruk ve seriflerin yer alması, bileşik harflere ve diğer pek çok stile izin vermesi gibi avantajlara sahip. Pardus'un OTF desteğini kazanmasıyla birlikte, Yazıtipleri bölümümüzde OTF biçimindeki çalışmaları da ağırlamaya başlayacağız.

Robotlar Top Koşturuyor

Vstone firması, Intel Atom tabanlı tümleşik bir bilgisayarla desteklenen iki ayaklı insansı robotu duyurdu. Şirketten gelen açıklamaya göre bir ivmelendiriciye ilaveten cayro algılayıcıları 1.3 mega piksel ağ kamerasıyla donatılan ve gövdesi poliüretan köpükle desteklenen "Robovie-PC", hareket özgürlüğü sunan ayaklarıyla yürüyebiliyor ve hatta koşabiliyor!

Vstone, Linux tabanlı yeni robotu Robovie PC'nin şirketin eski Vision 4G robotlarıyla hemen hemen aynı teknolojiyi paylaştığını belirtti. Robotseverler Vision4G'yi kendi başına hareket eden robotlar için yıllık düzenlenen futbol turnuvası RoboCup'tan hatırlayacaktır. Robovie-PC, ileri düzey robotseverler ve araştırma uygulamaları için çok uygun.

Çevresini 1.3 megapiksel tümleşik kamerasıyla algılayan Robovie PC'de üç eksenli bir ivmelendirici ve iki eksenli cayro bulunuyor.

3G Destekli Robot

Robovie PC isteğe bağlı USB ara birimli kablosuz ağ kartları ya da 3G kablosuz ağ kartlarıyla donatılabilir.

Kaynak: Linux For Devices

Avustralya'yı Linux Kurtardı



Avustralya güç kaynağı sisteminde bulunan elektrik şebekesi kontrol odası ağlarına bir virüs bulaşınca, hızlı davranan açık kaynak yazılımcıları sistemi kurtardı.

Bir Windows virüsü, Integral Energy'nin ağlarını vurdu ve Slashdot'tan yapılan açıklamaya göre virüs, kontrol odasındaki operatör görüntü konsollarına kadar yayılmayı başardı.

Kontrol sistemleri departmanında çalışan teknisyenler hızlı davranarak virüs kapmış Windows makinelerini, geliştirme süreçleri için kullandıkları Linux makinelerle değiştirdi. Böylece virüsün, kontrol odasındaki tüm operatör ekranlarını ele geçirmesini engellediler.

Rakip ülkelerdeki hacker, terörist ve siber savaşçıların elektrik sistemlerini ele geçirebileceği korkusuyla pek çok hükümet

elektrik şirketlerinin güvenliklerini sorguluyordu. Açıkça görülüyor ki, Microsoft Windows gibi güvensiz sistemler sayesinde, bu korkular her an gerçek olabilir.

Elektrik Santralinde Windows'un Ne İş Var?

Güvenlik konularında kötü bir üne sahip MS Windows yüklü makinelerin en kritik sistemlerde kullanılması noktasında endişeler giderek artıyor. Ünlü haber sitesi Slashdot'ın yaptığı açıklamaya göre, güç şebekesi sistem kontrolü ve veri alımı sağlayıcılarında (SCADA) Solaris Unix kullanılıyor ve operatör konsolları aslında sadece X-windows ekranlara ihtiyaç duyuyor. Sorulması gereken soru şu: Elektrik şebekesini kontrol eden makinelerde Unix üzerine kurulu SCADA sağlayıcıları kullanılabilirken, Windows makinelerin oraya kurulmasına ne gerek vardı?

Sydney Morning Herald'da yayımlanan habere göre, Integral Energy'deki diğer bilgisayarların çoğu da virüsten etkilenmiş ve 1.000'in üzerinde bilgisayarın işletim sistemi tekrar kurulmak zorunda kalmış. Firma sözcüsünün yaptığı açıklamaya göre, "Virüs,

müşteriler ya da çalışmalar ile ilgili verileri etkilemedi ve Integral Energy bilgi teknolojileri ağının içinde durduruldu."

Integral Energy ağını inceleyen danışmanlar, şirketin genel olarak kullandığı IT ağı ile elektrik güç yapısını görüntüleyen ve kontrol eden, diğer ağdan ayrı ve güvenli olması gereken ağı arasında "etkili olmayan bir ayırım" olduğunu, hatta çoğunlukla hiç ayırım olmadığını söylüyor.

Virüs, W32.Virut.CF soyundan geliyor. Bilgisayar güvenlik şirketlerinden Symantec'in İnternet sitesinde yaptığı açıklamaya göre bu virüs türü, özel olarak sinsice dosyalara bulaşmak için yazıldı.

İlginç olan nokta, bu virüsü bulabilmek için yazılmış tanımlar, şubat ayından beri antivirüs yazılımlarında bulunuyor. Integral Energy firmasının, güvenlik yazılımlarını güncellemediği dedikoduları etrafta dolaşıyor.

İşte size, Türkiye'deki resmi ve özel kurumlarda Pardus'un ve güvenilir Unix türevlerinin yaygınlaştırılması için bir sebep daha :)

Kaynak: The Inquirer

Mutfaktan Tıkırtılar!

- A be bizde bayram namazından sonra ailecek içmeye gidilir be kızanım! - Gizem
- Gökhan bana çıkma teklif etsene, bakalım etkilenecek miyim? - Akın
- Ali: "Bana iki Kubilay daha verin, dünyayı oynatayım." - Akın: "Bir an sizi işten atayım diyeceksin sandım."
- Ben test deposu kullananın zeki, çevik ve ses kartı patlayınca ağlamayanını severim :)
- CV'sinin devamını Sports Illustrated'da okuduğumuz stajyeri kaçırdık, body giymiş Akın'a kaldık. Adaletin bu mu dünya!
- Abi anayasayı SVN'e koysak, değiştirmesi kolay olmaz mı?
- Sevgilim, bana mı inanıyorsun paparazzilere mi? Kızın ayağı sakattı, ondan barın tuvaletine beraber girdik!
- Bu akşamın menüsü: Gnocchetti a funghi con la protezione di dio (Mealı: Mantarlı Allah betlerinden saklasın makarnası)
- Abi, Artistanbul'u gerçekten güzel kurguladık ama çalışanlar bildiğin zenci...
- Ya bu ofis patolojik koleksiyon, herkes bir başka arıza! Gizem kızım, seni buraya psikoloji bölümünden tezini çıkarasın diye gönderdiler di mi, doğruyu söyle!
- Abi ben o kadar zayıflayamam, benim daram 80 kilo!

Özgürlükçin'den Güzel Haberler



Özgürlükçin'den güzel haberler var. Yaklaşık iki ay önce yayına giren Temalar bölümü, bugünden itibaren yeni bir bölümü ağırlıyor. Masaüstü görüntüleri adını taşıyan bu bölümde üyelerimiz, bilgisayarlarının masaüstlerini ve özelleştirme

ayarlarını diğer Pardus kullanıcılarıyla paylaşacak. Özellikle Pardus 2009 sürümüyle gelen yeni KDE 4 efektleri ve Plasma programcıklarının, Pardus'un sıradışı ve yaratıcı arayüzlerle kullanımını artırdığını düşünüyoruz.

Masaüstleri bölümünde tüm üyelerimizden ricamız, açıklama bölümüne kullandıkları Plasma programcıkları, pencere dekorasyonu ve duvarkağıdı bilgilerini paylaşmaları yönünde olacak. Masaüstlerinizi nasıl özelleştirdiğinizi ayrıntılarıyla açıklamamız, masaüstünü yeniden keşfetmemizi sağlayacak :)

Yeni Topluluk Yöneticileri

Özgürlükçin'in artan üye sayısı ve artan iş yüküne paralel olarak, topluluk yönetim süreçlerimiz de şekilleniyor ve büyüyor. Kullanıcılarımızın artan talepleriyle birlikte, topluluk içinden daha fazla katkıcımız, topluluk süreçlerinin yönetiminde rol almaya başladı. Topluluk içinden gelen sevgili Kubilay KOCABALKAN ve Gizem BELEN, Topluluk Yöneticisi yetkilerine sahip oldular.

Bir süredir takibi zorlaşan Beyin bölümümüzün temizliğini ise bu bölümden sorumlu yeni yöneticilerimiz sevgili Ali Erkan İMREK ve Ceyhan

ALYEŞİL'in titiz çalışmasına borçluyuz. Burada ortaya atılan ve uygulanabilir fikirlerin Pardus geliştiricilerine aylık ve düzenli raporlamasını çıkarmayı hedeflediğimiz bu bölümümüzü, yakın bir gelecekte daha da iyileştirmeyi hedefliyoruz.

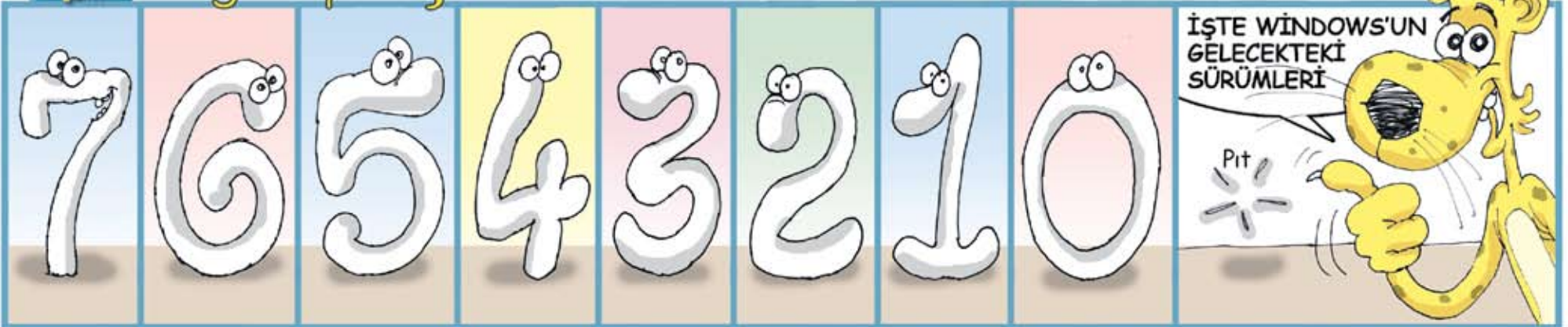
Tema bölümünde, birbirinden güzel duvarkağıtları ve masaüstü çalışmalarıyla tanıdığımız sevgili Abdülkerim AYDIN ve Doğan YORGAN, bundan böyle bu bölümümüzün yöneticileri olacaklar.

Tüm yeni yöneticilerimizi kutluyor, görevlerinde başarılar diliyoruz.



özgür pençe

Aydın gündüz





Mücadeleye Hazırız!

Pardus Projesi'nin temel yüklenicisi olan TÜBİTAK UEKAE'nin müdürü Önder YETİŞ ile Pardus'un geçmişini ve gelecek planlarını konuştuk.



Pardus'un arkasındaki desteğin TÜBİTAK UEKAE olması, Türkiye'de geliştirilmesi istenen ya da düşünülen bütün askeri teknolojilerinin yazılım altyapısının Pardus olacağı anlamına mı geliyor?

Kısa ya da orta vadede böyle bir çıkarımda bulunmak doğru olmaz. Silahlı Kuvvetler'in yazılım ve bilişim teknolojilerini kullanma geçmişi on yıllarla ifade edilebilir. Bu süre içerisinde birçok ürün, teknoloji ve bilgi birikimi denendi, onaylandı ve envanterde yer aldı. Bunları çok kısa bir sürede devre dışı bırakmak mümkün olmaz. Birçok alternatifin denenerek, bu yönde bir karar verilmesi durumunda; ne kadar bir sürede mümkün olacağını Pardus ve üzerine inşa edilecek ürün, teknoloji ve bilgi birikiminin denemesi ve onaylanması sürecinin ne kadar zaman alacağı belirleyecektir.

Milli Savunma Bakanlığı'nın (MSB) Pardus kullanmaya başlamasının iki yıllık geçmişi var. Askerlik Daire ve Şubeleri'nde kullanılan yazılım devreye gireli bir yıl olmadı. Pardus daha işin başında, yürümesi gereken yolda ilk adımları atıyor.

Ama uzun vadede bizim de arzu ettiğimiz, Pardus'un temel yazılım platformu olarak kullanılması. TÜBİTAK UEKAE olarak bu hedefe ulaşmak için üzerimize düşenleri proje başlangıcından beri yaptık, yapmaya da devam edeceğiz.

Şu anda TÜBİTAK ve özellikle UEKAE, kurum olarak masaüstü ve sunucularını ne kadar Pardus'a taşıdı?

TÜBİTAK UEKAE'de Pardus kullanımını genişletmek için çalışmalarımıza devam ediyoruz. Mevcut sistemlerin Pardus uyumlu hale getirilmesi gereği önemli. Pardus ekibinin sözü var, 2009 yılı içerisinde hem iç ağıımızda, hem de İnternet makinelerimizde Pardus göçünü tamamlamak için gayret ediyorlar. Yönetim olarak da desteğimiz tam.

UEKAE'deki iyi örnek de TÜBİTAK'a ve diğer TÜBİTAK Enstitüleri'ne Pardus göçü için güzel bir teşvik kaynağı olacaktır.

TÜBİTAK UEKAE olarak Pardus Projesi'ne ilk karar verildiğinde hedeflenenler ile bugün geline nokta kıyasladığınızda, Pardus Projesi'nin başarı oranı nedir?

Projenin temel amacı, özellikle ulusal güvenlik kurumları tarafından kullanılabilir, açık kaynak kodlu bir ulusal işletim sistemi geliştirilmesiydi. Geçtiğimiz 6 yılda hemen hemen tümüyle TÜBİTAK UEKAE özkaynaklarını kullanarak Pardus'u bu amaca ulaşmada birincil derecede rol oynayacak bir ürün ve platform haline getirdik. Bir sonraki adımı atıp Pardus'tan özellikle güvenlik kuruluşlarımız olmak üzere, tüm Kamu Kurum ve Kuruluşlarının kullanabileceği "Güvenlikli Pardus"u üretmeye hazırız. Ancak bunun için kaynağa ihtiyacımız var. Görev ve kaynak verildiğinde temel amaca doğru hızla yol alabileceğiz.

Genel durumunu ise olumlu değerlendiriyoruz. Sağlıklı bir gelişme içerisinde proje.

Biliyoruz ki TÜBİTAK UEKAE'nin dünya çapında ses getiren birçok başarılı projesi bulunuyor. Pardus projesi hak ettiği ya da sizin hedeflediğiniz dünya çapında bir başarıyı yakaladı mı?

Pardus için yayımlanan değerlendirme ve eleştirileri iletiyorlar bana arkadaşlar. Linux dünyasından böyle olumlu değerlendirmeler almak çok iyi. Bizim Pardus'u şu aşamada küresel pazara sunmak gibi bir planımız ya da niyetimiz yok. Bu nedenle



Erkan TEKMAN ve Önder YETİŞ

olumlu değerlendirmeleri yalnızca pozitif yan ürünler olarak değerlendiriyoruz. Bunun yanında Combined Endeavor 2009 tatbikatı gibi uluslararası ortamlarda Pardus'u kullanıyoruz, düşük çaplı bir tanıtım için. Eğer bir fırsat çıkarsa Pardus ile uluslararası bir çalışma da yapabiliriz.

TÜBİTAK UEKAE ya da diğer deyişle devlet eli ile geliştirilen bir projenin, arkasına aldığı topluluk desteğini ve topluluğun projeyi sahiplenmesini nasıl değerlendiriyorsunuz?

Pardus Projesi için lisans seçimi aşamasında, 2005 yılının Ocak ayında, arkadaşlar GNU GPL'in önem ve yararı için camia desteğini bir gerekçe olarak belirtmişlerdi zaten. Baştan beklentimiz bir geliştirici camiasının oluşması ve projeye katkı vermesiydi. Böyle bir camia oluşturamamış ve her şeyi kendimiz yapıyor olsaydık başarısız sayılırdık. Demek ki bu açıdan hedefleneni elde etmişiz.

Pardus'un 5 yıl içindeki Türkiye'de ve dünyadaki hedefleri nelerdir? Pardus giderek artan bir şekilde, yurt dışındaki teknoloji dergilerinin kapağına konuk olmaya başladı. UEKAE, bu ürünün önümüzdeki yıllarda yurt dışındaki pazarlara da sunmayı hedefliyor mu?

Şu anda tek büyük kurumsal kullanıcımız MSB. Türkiye'deki hedefimiz büyük kurumsal kullanıcılara ulaşmak. Tabii ki başta kamu, ve özellikle Silahlı Kuvvetler. Beş yıl sonra Pardus kullanan büyük kurumsal kullanıcı sayısının düzinelerle ifade edilmesini bekliyorum.

Pardus'un küresel bir stratejisi olup olmayacağını fırsatlar ve önümüzdeki yıllar gösterecek. Ortadoğu, Türki Cumhuriyetler, NATO ülkeleri ve mevcut UEKAE müşterilerinin bulunduğu diğer ülkeler gibi olası genişleme alanlarımız var. Ancak bu pazarlarda çalışmak her zaman o kadar kolay olmuyor, sırf Pardus için değil, UEKAE'nin diğer ürünler için de.

Kamu kurumlarının tamamını Pardus'a geçirme hedefleri var mı?

Böyle bir hedef yok. Şu anda kamu kurumları bu konuda kararlarını kendileri veriyorlar. Pardus ve özgür yazılıma göç etmek isteyenlere de biz elimizden geldiğince ve bizden talep edildiği şekilde destek veriyoruz.

Kurumsal projeler genelde uzun sürüyor. MSB ile çalışmaya 2006 sonlarında başladık, 2007 sonbaharında tüm kurumlarımızı tamamladık. Ama gerçek operasyon ancak 2008 sonbaharında başladı, hala devreye girmemiş kısımları var. Şu anda görüşmekte olduğumuz kurumlar için de benzer zaman planları söz konusu. Bu nedenle çok hızlı değişimler beklememek gerekli. Önemli olan, karar verilip üst düzeyde yönetim desteğinin sağlanması.

Devrim Arabaları hikayesini neredeyse hepimiz biliyoruz. Bazı cahilliklerden, medyanın insanları yanlış yönlendirmesinden dolayı otomotiv sektöründeki şansımızı kaybettik ancak bilişim sektöründeki iddiamız devam ediyor. Siz UEKAE Müdürü olarak, Devrim arabalarına benzer bir hikayenin Pardus'un başına geleceğine ihtimal veriyor musunuz?

Bu soruya "ihtimal veriyorum" diye yanıt versem uzar gider, "ihtimal vermiyorum" desem nasıl emin olduğumu sorarsınız. Biz UEKAE olarak Pardus'un başarısı için elimizden geleni, üstümüze düşeni yapıyoruz. Dilimiz döndüğünce, kolumuz uzandığınca çevremize de anlatıyoruz bildiklerimizi. Pardus'un önüne set çekmek isteyenler çıkarsa onlarla mücadele ediyoruz, gücümüz yettiğince. Cevabım bu olsun...

Umuyoruz ki Pardus, Türkiye'nin işletim sistemi konusundaki dışa bağımlılığını ortadan kaldıracak ve sermayenin ülke içerisinde kalmasını sağlayacak. Sizi Pardus Projesi'ni başlatmaya ikna eden ne oldu? O zamanlar bu projede nasıl bir gelecek görüyordunuz?

TÜBİTAK UEKAE, Pardus Projesi'nin gerçekleştirilmesiyle görevlendirildi zaten, Başbakanlık tarafından. Bu nedenle zaten "ikna olmaya" ihtiyacımız olmadı.

Projenin mevcut şeklini almasına proje ekibinden gelen bilgi ve öneriler ışığında karar verdik. Pardus projesini, UEKAE'nin misyonu ile ilişkili olarak, ulusal teknolojik bağımsızlığın bir bileşeni olarak gördük ve görmeye de devam ediyoruz.

Pardus hem proje olarak hem de geliştiricileriyle, UEKAE'nin (hatta TÜBİTAK'ın) alışlagelmiş yaşam tarzı ve çalışma şekillerinden çok farklı. Gizliliği ve özgürlüğü temel alan iki ayrı kültür birbiriyle olumlu bir birliktelik sağlıyor mu? TÜBİTAK UEKAE'nin çalışanları ve



ilişkide olduğu insanlarla, Pardus projesindeki topluluk arasında bariz farklılıklar var. Bu iki farklı topluluğu bir arada tutmak risk midir yoksa fırsat mı?

Pardus proje ekibinin enstitüde bir takma ismi var: "Özgür Çocuklar" Bu isim kısmen tam zamanlı özgür yazılım ile uğraşmalarından dolayı takıldı, kısmen de bahsettiğiniz "farklı kültür"den dolayı. Aslında biraz da zorlama bir isimlendirme bu. Pardus dışındaki projelerimizde çalışan çok sayıda özgür yazılım kullanıcısı ve geliştiricisi var UEKAE'de. Bunun en güzel örneği Zemberek Projesi'nin ana geliştiricilerinden birinin Pardus dışı bir çalışanımız olması. Pardus'un Zemberek'i önce OpenOffice.org'a, sonra da tüm masaüstüne çok başarılı bir şekilde entegre etmesi, bu ortak çalışmanın nasıl mümkün olduğunun en güzel göstergesi aslında.

UEKAE'de çok sayıda özgür yazılımcı çalışıyor ve bu arkadaşlarımız da gerek dış görünüş ve gerekse teknik yaklaşımları açısından Özgür Çocuklar'dan çok farklı değil. Bu nedenle kimi alanlarda sosyal etkileşimler son derece canlı ve verimli.



Buna karşın kurumsal ve/veya gizli kimi projelerimizde çalışan arkadaşlarımızın çok farklı çalışma şekilleri ve dolayısı ile “kültür”leri olabiliyor. Pardus ekibi ile bu projelerde çalışan arkadaşlarımızın birlikte yürüttükleri işlerde de son derece başarılı olduk. Bu tip çalışmalara örnek olarak RTÜK için yürütülen SKAAS Projesi’ni gösterebiliriz. Az bilinen örnekler arasında akıllı kart işletim sistemi AKİS, güvenli e-posta istemcimiz GEPosta, e-imza ve PKI gruplarımızın yürüttüğü çalışmaları da sayabiliriz. Amacımız bu tip ortak çalışmaları olabildiğince artırmak. Sonuçta UEKAE’nin hayli oturmuş bir ürün yelpazesi var ve bunları Pardus üzerinde çalıştırmak ve Pardus’un sağladığı yeni inovasyon olanaklarını harekete geçirmek mümkün.

DPT’nin Pardus’a destek vereceği haberini aldık. Bu destekle birlikte projenin imkanları ne şekilde artacak? TÜBİTAK içindeki diğer birimlerden Pardus Projesi’ne bir destek sağlanıyor mu? Böyle bir sinerji oluşturulması düşünülüyor mu? Bugün için bu

projeden gelecek beklentiniz nedir?

Pardus Projesi DPT’nin 2009 yılı Yatırım Planı’nda yer aldı. 2009-2011 için 14.3 milyon TL ödenek ayrılması planlanıyordu. 2009 yılında teknik zorluklar ve malum ekonomik sıkıntılar nedeniyle henüz ödenek alamadık, ama çalışmalarımız devam ediyor. En geç 2010 başında bu kaynağı kullanmaya başlayacağımızı tahmin ediyorum.

Bu kaynağın ne şekilde kullanılacağı zaten DPT’ye sunduğumuz proje önerisinde tarif ediliyor. Pardus bireysel ve kurumsal sürümlerini geliştireceğiz, Pardus ve özgür yazılım ekosistemi için belgeleme, tanıtım ve benzeri çalışmalar yürüteceğiz. Tüm bu çalışmaları da DPT, YÖK, bilişim sektörü sivil toplum örgütleri, kurumsal kullanıcılarımız ve geliştiricilerimizin yer alacağı bir İzleme Komitesi gözden geçirecek. Pardus gibi açık ve iddialı bir yönetim modeli var projemizin.

Projeden beklentimiz yıllardır sınırlı kaynaklarla yürüttüğümüz Pardus geliştirme çalışmalarını, dünyadaki benzerleri ile yaptığımız kıyaslama çalışmalarının ortaya koyduğu, makul büyüklükteki ekiplerle yürütmeye başlamak. Yani gelecek kaynağın çok önemli bir kısmı insan kaynağına ayrılıyor.

Proje’nin devamlılığı ve ülke içerisinde aldığı/alacağı rol konusunda neler düşünüyorsunuz?

TÜBİTAK UEKAE, Pardus’a desteğini sürdürmekte kararlı. DPT’den gelecek kaynaktan bağımsız olarak kararlı. Bu desteğin varlığı ve miktarı, UEKAE’nin Pardus’a ne kapsamda ve hangi amaçla yatırım yapacağını belirleyecektir. UEKAE’nin vereceği destek sınırlı ve kıyaslamalarda görüyoruz ki yetersiz. Burada oluşturulan kamu yararı için milli bütçeden destek gelmesi gerekli. Sürdürülebilirlik de buna hayli bağlı.

TÜBİTAK UEKAE diğer kamu kurumlarına Pardus kullanmaları için tavsiye/destek sağlıyor mu ve yeterli mi?

Milli Savunma Bakanlığı ve RTÜK buna iki örnek. Diğer kamu kurumları ile görüşmelerimiz de var. Bu kurumlarla çalışmalarımız sözleşmeli projeler yolu ile ilerlediğinden destek konusunda bir sıkıntımız yok, bizden talep edilen düzeyde destek sağlayabiliyoruz. Ancak “satış öncesi” denilen danışmanlık hizmetleri ve iş geliştirme konusunda, ya da tanıtımla ilgili olarak aynı şeyleri söyleyemeyeceğim.

Buralarda iş gücü eksikliğini hissediyoruz.

“Pardus’un marka değeri” acaba ne kadar? UEKAE elindeki bu ürünün marka değeri hakkında bugüne dek bir araştırma yaptı mı? Pardus’un markasının üçüncü şahıslar tarafından kötüye kullanımı, son dönemde sıkça karşılaştığımız bir vak’a. TÜBİTAK sahip olduğu marka ve varlıkları nasıl koruyacak? TÜBİTAK Pardus’un tanıtımı için bir bütçe ayırdı mı?

Böyle bir araştırma yapmadık. Ama gittikçe yaygınlaşan ve değerlendirilen bir marka olduğunun bilincindeyiz.

Pardus markasının tescil sahibi TÜBİTAK mevcut yasalar çerçevesinde gerekli işlemleri yapıyor böyle ihlallerle karşılaşıldığında.

Tanıtım için bir bütçe ayrıldıysa ne gibi faaliyetlerde bulunacak? Devlet televizyonu olan TRT’de neden Pardus ile ilgili programlar yapılmıyor? Pardus ekibinden bir ya da iki arkadaş her hafta Pardus’u tanıtan bir program yapabilir mi?

Pardus tanıtımına en fazla önem verdiğimiz ve en fazla kaynak ayırdığımız projemiz. Geçtiğimiz günlerde gerçekleştirilen ve bizimde yer aldığımız CEBiT’de, standımızın büyük kısmı Pardus’a ayrılmıştı. 2005 sonundan bu yana aralıklarla da olsa PR ajansları ile çalışıyoruz, Pardus’a özel olarak. Pardus 2009 ile her isteyene Kurulum CD’si göndermeye başladık, kargo ücreti dışında bir bedeli olmadan. Birçok aylık bilgisayar ve son zamanlarda bilim-teknoloji dergisi Pardus CD’leri dağıttı.

Geçtiğimiz bir yıl içerisinde 50’ye varan seminer, konferans, ve benzeri tanıtım çalışması yapıldı, önemli bir kısmı Özgürlükçin camiası katılımıyla. Yasa gereği reklam yapamıyoruz, ama geniş çaplı tanıtım çalışmalarımız var. Bunların hepsi bütçe ve daha önemlisi iş gücü gerektiren işler. Özgürlükçin camiasının katkısı olmadan bunların hepsini gerçekleştirmemiz çok mümkün olamazdı, özellikle teşekkür ediyorum.

Önümüzdeki dönemde bu çalışmaların çeşitlenerek süreceğini ümit ediyorum.



Fikri Mülkiyet mi, Fikri Mükemmeliyet mi?

Özgür yazılım iş modellerini ve özgür yazılım lisanslarını incelerken şunu gözümüzün önünden ayırmamız gerekiyor: Bu işten nasıl para kazanılacak? Sonuçta bir copyleft lisansı kullanıyorsak ürünümüzü, deyim yerindeyse, geri gelmemek üzere veriyoruz; buna karşın bu üretim sürecinde oluşan maliyeti ve tercihen bir miktar karı geri alacak bir kazanç kanalı oluşturmamız gerekiyor.

Kazanç Kanalı olarak Fikri Mülkiyet

İlk soracağımız soru olası kazanç kanallarının ne olabileceği. Doğal olarak soru özgür yazılım iş modellerinin ne olduğuna uzanır ve yüzlerce yanıtı açılır. İlk akla gelen, doğal olarak, “yazılım satmak” olacak, çünkü ürünümüz ol! Sattığımız yazılımın bir fiyatı olabilmesi için çoğaltım ve dağıtımının bir şekilde kontrolümüzde olması gerekiyor. Copyleft lisanslar için burası tam bir çıkmaz sokak haline geliyor. Çifte lisanslamayı düşünebiliriz; ama bu yöntemin de her zaman uygulanabilir olmadığı açık. Aynı şekilde hoşgörülü lisansların da fikri mülkiyete dayalı bir iş modeli oluşturmaları her zaman mümkün görünmüyor.

Yanlış anlaşılmasın, “özgür yazılım ile fikri mülkiyet üzerinden gelir elde etmek imkansızdır” demiyorum. Bunun tersi birçok örnek var. Vurgulamak istediğim bu yöntemin genel bir iş modeli olarak uygulanmasının söz konusu olamayacağı. En azından sahipli yazılım cephesinde olduğu gibi ufak-büyük her türlü yazılımın satış yoluyla gelir yaratma potansiyelinin özgür yazılımda olmadığı.

Bu bir problem yaratır mı? Ya da ne derecede bir problem yaratır? Amaç ufak bir program yazıp hızla para kazanmak ise, evet yaratır. Ama daha farklı endişeleriniz varsa, örneğin yazılımın bakım-tutum maliyeti, yarattığı inovasyon fırsatı, güvenli ve güvenilir olması gibi endişeleriniz varsa gelir modeli üzerinde biraz daha kafa patlatmak ve ter dökmek pahasına özgür yazılım yolunu seçmek bir anda mantıklı görünecektir.



Kazanç Kanalı olarak Fikri Mükemmeliyet

Öncelikle aklımızdan çıkarmamız gereken özgür yazılım dünyasının son derece rekabetçi ve meritokratik bir ortam olduğu. Sonuçta yazılımımız iyi değilse, kattığımız değer önemli değilse, uygun bir yönetim modelimiz yoksa kimse dönüp yazılımımıza bakmayacaktır. Bir yazılımı GNU GPL ile lisanslamak başarının garantisi değildir, olamaz da. Dolayısı ile satamadığımız şu özgür yazılımın “iyi” ve pazarda yer bulup bir camia oluşturacak niteliklerde olduğunu söyleyebiliriz. Ve yine dolayısı ile bizim de “iyi” bir yazılımcı olduğumuz ve pazarın talep edip geliştiricilerin katkıda bulunmak isteyeceği nitelikte yazılımlar geliştirebileceğimiz sonucuna ulaşırız aynı mantıkla.

Hep sözünü ettiğimiz “yüzlerce özgür yazılım iş modeli” noktasına geliyoruz yine. Destek, eğitim, danışmanlık akla ilk gelen gelir yolları. Mevcut yazılımın özel gereksinimlere uydurulması işi de bir gelir kalemi olabilir. Google ile bir arama yaparsanız, en azından iki düzine daha iş modeli bulursunuz.

Yine akılda tutulması gereken bir nokta var, tabii ki: Yazılım özgür olduğu için yukarıda saydığımız gelir getiren hizmetler de bizim tekelimizde değil. Bu da rekabete açık bir pazar. Marka koruması yoluyla sınırlı bir alan yaratabilirsiniz kendinize, ama genelde müşterinizi yaratacağınız değer konusunda ikna etmeniz gerekiyor. Ama iyi bir yazılımcı olduğunuza göre bu yazılım üzerinden vereceğiniz hizmetler de üst düzeyde olacaktır, endişelenmeye gerek yok.

Görüldüğü gibi fikri mülkiyeti özgür bıraktıktan sonra fikri mükemmeliyetimiz ile gelir elde etmek ve iş kurmak mümkün. Bunu duyan herkesin kodunu açmasını, özgür lisanslara geçmesini beklemiyorum; ama özgür yazılım seçeneğini düşünmüş ya da düşünmekte olan geliştiriciler (kişi ve kurumlar) için zihin açan bir değerlendirme yaptığımı ümit ediyorum.

Özgür Lisans ve EULA Farkı

Özgür lisansların önemini biliyoruz; peki ya farklarını biliyor muyuz?



Powered by
Free Software

Geçtiğimiz günlerde Genel Kamu Lisansı (GPL) Fransa'da mahkemede bir kez daha kazandı. Bu ihlal davasını özel yapan ihlal edilen kodun geliştiricileri tarafından değil, kullanıcılar tarafından açılmasıydı. Bu durum, özel kullanıcıların da Genel Kamu Lisansı'nın başarılı şekilde haklarının kamunun kendisi tarafından da başarıyla korunabileceğini gösterdi. Pek çok insanın özgür bir lisans ile EULA (Son Kullanıcı Lisans Sözleşmesi) arasındaki farkları bilmediğini göz önüne alarak, fırsattan istifade meseleyi bir kez daha, ama bu sefer grafiklerle açıklamaya karar verdik.

Öncelikle bu davada neler olup bittiğine bir bakalım. Eğitim yazılımları satın alan Yetişkinler için Fransız Mesleki Eğitim Organizasyonları Birliği (AFPA), Edu4 firmasının sattığı uzaktan eğitim yazılımının Genel Kamu Lisansı'na sahip bir VNC istemcisinin kodlarını kullandığı farketti. İşin kötü tarafı, Edu4 VNC istemci yazılımının kaynak kodunu sunmuyordu ve istemci ile ilgili tüm telif hakkı mesajlarını da silmişti.

Bu gibi durumlar biraz irdelendiğinde, genellikle ya cehalet ya da yanlış anlama yüzünden böyle olduğu görülür ve Özgür Yazılım Vakfı ve Yazılım Özgürlüğü Hukuk Bürosu (Software Freedom Law Center) olayı mahkemeye taşımaya gerek kalmadan çözer. Fakat Edu4 ile böyle olmadı. Tekrar tekrar yapılan isteklere rağmen Edu4 kaynak kodu sağlamayı reddetti, dolayısıyla iş mahkemeye taşınmak zorunda kaldı. AFPA 2002 yılında FSF Fransa'nın da yardımıyla Edu4'e dava açtı ve geçtiğimiz günlerde dava Edu4'ün aleyhine sonuçlandı.

Böylece GPL lehine bir dava daha kazanılmış oldu. GPL ihlalleri bugüne kadar birçok ülkede düzenli olarak davalara konu oldu, yani GPL'i ihlal etmek pek akıllıca bir şey değil aslında. Ancak bu durum GPL'in geçerliliğinin değil, telif hakkının geçerliliğinin tasdik edildiği anlamına geliyor.



Klasik Telif Hakkı Modeli

Bu da bizi Windows kullanıcıların program yüklerken genelde okumadan tıkladıkları Son Kullanıcı Lisans Sözleşmesi (EULA) ile GPL ve BSD gibi özgür lisanslar arasındaki farka getiriyor. Bu belgelerin işlevini basit grafiklerle göstererek bu farkı açıklamaya çalışalım.

Aşağıdaki ilk grafiğimiz, klasik telif hakkı (copyright) durumunda geliştirici ve dağıtımıcılar ile kullanıcıların haklarını gösteriyor. Telif hakları yargı yetkisinin kullanıldığı yere göre değiştiriyor, ama bu grafik meseleyi çok basitleştirilmiş olarak ele almaya çalışıyor. Gördüğünüz üzere, grafik "kullanıcı" ile "geliştirici/dağıtımıcı"yı birbirinden ayırıyor. Her ne kadar bu ikisi sık sık birleşse de, ikisi arasındaki net farkı da kabul etmek lazım. Geliştirici kaynak kodda değişiklik yapmak, kullanıcı ise sadece kullanmak ister, kaynak kodla işi yoktur. Dağıtımıcı çalışmayı çok sayıda insana ulaştırmayı ister, kullanıcının ise böyle bir derdi yoktur.

Geliştirici/dağıtımıcı



Kullanıcı

Buradaki yeşil çubuk hakları temsil ediyor. Klasik telif hakları (copyright) söz konusu olduğunda, çalışma (iş) üzerinde değişiklik yapmak veya çalışmayı dağıtmak tamamen ürün hak sahibinin elinde olduğu için, onay almamış geliştiricinin ve dağıtımıcının hiçbir hakkı yoktur. Kullanıcının ise birkaç hakkı vardır, mesela kişisel amaçlı yedekler yapabilirsiniz. Bu nedenle de yeşil çubuk kullanıcı tarafında daha uzundur.

Genel Kamu Lisansı (GPL) Modeli

Şimdi bir de GPL'e bakalım. Mavi kısımlar kullanıcılara ve geliştirici/dağıtımıcılara GPL'in verdiği ek hakları temsil ediyor. Kullanıcı olarak, o işten istediğiniz kadar çok kopya çıkarabilir ve istediğiniz arkadaşınıza verebilirsiniz. Geliştirici/dağıtımıcı olarak ise, işi değiştirebilir ve toplu olarak dağıtabilirsiniz, tabii özgün işi değiştirerek ortaya çıkardığınız ürünü de GPL ile lisansladığınız sürece...

Geliştirici/dağıtımıcı

GPL

Kullanıcı

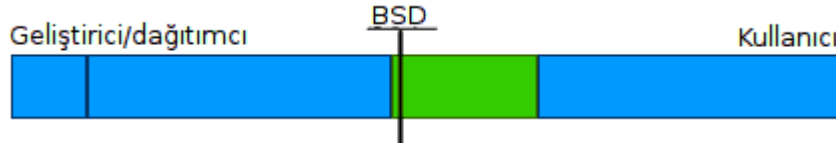


özgür lisanslar

Bu grafikten “GPL ihlali” dendiğinde aslında “telif hakları ihlali”nden bahsedildiğini anlıyoruz. Eğer GPL’in şartlarına uymazsanız (Edu4 davasındaki gibi istenildiğinde kaynak kodunu yayınlamazsanız) size GPL’in sağladığı ek haklardan da feragat etmiş olursunuz. Böyle olunca, klasik telif haklarına dönmüş oluyorsunuz, yani yetkisiz olarak dağıtıyorsunuz. Diğer bir deyişle, Genel Kamu Lisanslı işin verdiği hakları ihlal ettiğinizde dava edebilirsiniz!

BSD Lisansı Modeli

Son Kullanıcı Lisans Sözleşmesi’ne geçmeden önce, bir de BSD Lisansı’na bakalım. Gördüğümüz üzere, BSD lisansı GPL’e çok benzer, ama geliştirici/dağıtımıcı tarafında ek bir mavi bölge vardır. Bu ek bölge GPL’in “karşılıklı” doğasını oluşturur, “siz alıp değiştirebiliyorsanız başkaları da sizden alıp değiştirebilmeli” kısmıdır. GPL’in copyleft tabir edilen “aynı şekilde sen de paylaşmalısın” şartı, BSD türü lisanslar açısından bakıldığında da GPL bir kısıtlama gibi görünür. BSD lisansı, yazılımın kodunu değiştirerek kullanan kişinin aynı lisansı kullanmasını zorunlu kılmaz, dolayısıyla geliştirici ve dağıtımıcılar için daha az kısıtlayıcıdır.



Bir başka deyişle, programınızı BSD lisansı ile yayınladığınızda, karşı tarafa sizin kaynak kodlarınızı kullanma ve değiştirdiği kısmı sizinle paylaşmama hakkını da veriyorsunuz!

Son Kullanıcı Lisans Sözleşmesi (EULA) Modeli

Son Kullanıcı Lisans Sözleşmesi (EULA) ise, grafikten de göreceğiniz üzere, tamamen farklı bir şekilde işler. Özgür lisanslar size normalde sahip olmadığınız haklar tanıırken, EULA klasik telif hakları bağlamında sahip olduğunuz hakları elinizden alır (kırmızı bölge). Örneğin Apple, Mac OS X kullanımını “Apple etiketli bilgisayarlar”la kısıtlar. Klasik telif hakları, yazılımı nasıl kullandığınızı önemsemezken, Apple ya da Microsoft size bazı kısıtlamalar getirebilir!

Bu durum, Son Kullanıcı Lisans Sözleşmeleri (EULA ya da Yazılım Lisans Sözleşmesi ya da avukatların icat ettiği diğer janjanlı ifadeler) ile özgür lisanslar arasındaki en önemli farktır. Biri kısıtlamaları ortadan kaldırırken, diğer yeni

Geliştirici/dağıtımıcı

EULA

Kullanıcı



kısıtlamalar getirir. GPL ihlali üzerine inşa edilen her türlü dava telif hakları temeline otururken, EULA davaları başka bir sürü dengesiz etkeni de beraberinde getirir: satış sonrası kısıtları, anlaşma şartları, bağlayıcılık, yazılımınızı başkasına devredememeniz, imza, vesaire, vesaire...

Sonuç olarak, Genel Kamu Lisansı (GPL) ile ilgili davalar hep özgür yazılım ve kamu lehine sonuçlanırken; EULA davaları bazen şirketlerin lehine, bazen de EULA’nın aleyhine sonuçlanmıştır. GPL açık seçiktir. Ya kurallarına uyarınsınız ya da mahkemede kaybedersiniz!

EULA yani özgür olmayan işletim sistemlerinde kullandığınız Son Kullanıcı Lisans Sözleşmeleri ise bulanıktır. Sonuçtan asla emin olamazsınız.

Kaynak: OSNews



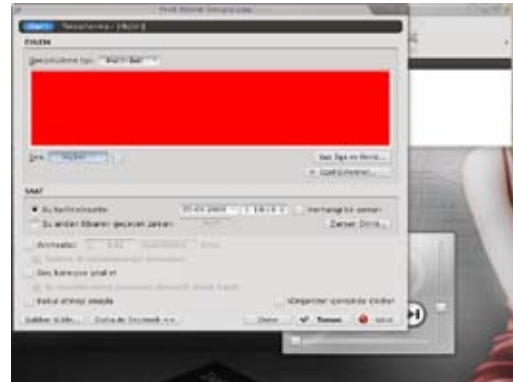
Çanlar Kimin İçin Çalıyor?

KAlarm ile artık randevularınızı kaçırmayacak, zamanında uyanacak ve işlerinizi zamanında bitireceksiniz.



KAlarm benim vazgeçilmez uygulamalarımın biri. Peki, nedir KAlarm? Adından da anlaşılacağı üzere KDE tabanlı bir alarm uygulaması.

Bir kısmınız içinizden geçiriyordur "Alarm/Telefon varken neden bilgisayardan alarm kullanalım?" diye. Evet, güzel bir soru olurdu. KAlarm, benim gibi hem telefonunun hoparlörü kafası estiğinde çalışan ve bilgisayar başında uyumaya meyilli insanların epey işine yarayacak bir uygulama. Hele hele benim gibi bilgisayarını nerede ise hep açık tutan kişilerin kesinlikle vazgeçilmezi olacaktır. Bunun yanı sıra sadece alarm değil, basit bir ajanda olarak da kullanılabilir KAlarm. Örneğin; bir randevunuz var. Ama bilgisayara bir oturdunuz mu kalkmak nedir bilmiyorsunuz. İşte burada KAlarm güzel bir yardımcı, hatta can simidi olabiliyor. Uykunuzun geldiğini hissettiğinizde, ama

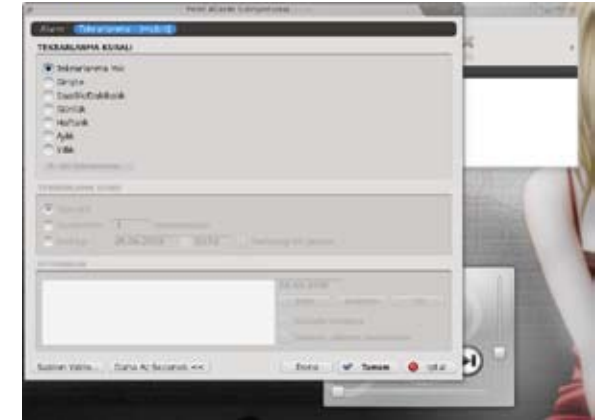


önemli bir işiniz de varsa, KAlarm'ı belli aralıklarla çalması için ayarlayarak uykunuzu açmasını da sağlayabilirsiniz. Denedim, işe yarıyor :).

Şimdi gelelim nasıl kullanacağınıza... Öncelikle çevirileri tam olmadığı için yarı İngilizce, yarı Türkçe olduğunu söylemeliyim. Basit bir alarm için New Display Alarm seçeneğine

tıklayarak yeni alarm oluşturma penceresine geliyorsunuz. Eylem altından alarm çaldığında bilgisayarın ne yapmasını istediğinizi seçiyorsunuz. İki grupta oluyor. İlki Görüntüleme Tipi. Buradan alarm çaldığında oluşacak görsel içerik seçiliyor. Bu ister bir metin, ister bir dosya, isterseniz de bir komut olabilir. İkinci seçenek ise Ses. Buradan isterseniz hiçbir ses olmamasını, isterseniz standart zil sesini kullanabilirsiniz.

Bunlara ek olarak iki seçenek daha mevcut. Birincisi, herhangi bir ses dosyasını çalmasını sağlayabilirsiniz. Diğer ise henüz Pardus üzerinde ses sentezleyicisi olmadığından hata veren seslendir seçeneği.



Peki, diyelim ses sentezleyicisi olsaydı ne olacaktı? KAlarm sizin için yazdığınız metni seslendirecekti. Bu iki grubun ardından komut kullanarak da kendi eylemlerinizi hazırlayabilirsiniz.

Şimdi gelelim Saat kısmına. Bu bölümde de iki farklı seçenecek bulunuyor. İster belirli bir gün ve saatte çalmasını, isterseniz de alarmı kurduktan sonra, sizin belirlediğiniz bir süre sonra çalmasını sağlayabilirsiniz.

Şimdi gelelim tekrarlama sekmesine. Birkaç tekrarlama seçeneği var elimizin altında. Bunları kullanarak istediğiniz bir tekrarlama düzeni hazırlayabilirsiniz. Bu arada dürüst olmak gerekirse, girişte seçeneğini henüz ben de çözebilmiş değilim.

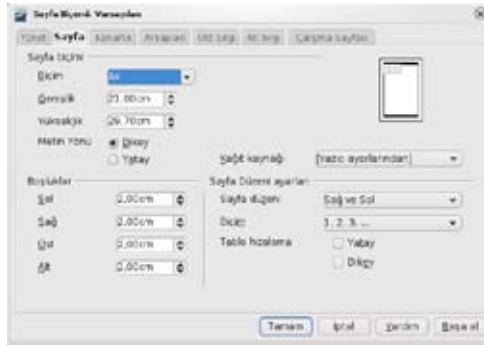
Yine KAlarm ana penceresinden New Email Alarm seçeneği ile KAlarm'ın size, istediğiniz bir zamanda e-posta atmasını sağlayabilirsiniz. Bunun yanında yeni alarm oluştururken her seferinde aynı ayarları yapmaktan bıktınız mı? O zaman şablon sistemine davet edelim sizi. "Dosya > Şablonlar" altından yeni şablon oluşturabilir ve Şablondan Yeni seçeneğini kullanarak yeni alarm penceresinin direkt olarak istediğiniz ayarlar ile gelmesini sağlayabilirsiniz.

Pardus'lu günler dilerim.

Hesap Tablosunda Farklı Yönde Sayfalar

Hesap tablosu aracılığıyla
hazırladığınız tabloların farklı
sayfa düzenlerinde olmasını
istiyorsanız yazımızı takip edin.

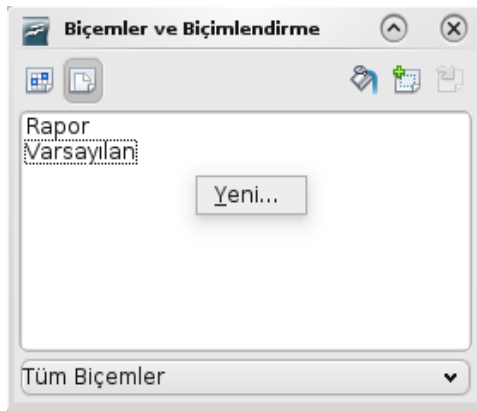
Bu sayımızda OpenOffice.org Calc (Hesap Tablosu) için farklı yönde sayfaların nasıl yapılacağını inceleyeceğiz. Daha önce OpenOffice.org Writer (Kelime İşlemci) için farklı yönde sayfaların nasıl yapılacağını anlatmıştık. Şimdi aynı durumu Calc için anlatacağız. Writer için farklı yönde sayfaların nasıl yapılacağını merak eden okurlarımız Özgürlüğün'de yer alan [yazımızı](#) inceleyebilirler.



Normalde sizlerinde bildiği gibi Sayfa yapılandırmasında Yatay ve Dikey sayfa seçenekleri mevcuttur. Burada yer alan ayar belgenizin tamamı için geçerlidir ve tüm sayfaları Yatay ya da Dikey olarak ayarlar. Ancak bizim istediğimiz Calc'taki her sayfanın farklı yönde çıkması. Bu sebeple sayfa yapılandırmasını farklı yapacağız. Aşağıda normal sayfa yapılandırması diyalog kutusunu görmekteyiz.

Burada yapılacak sayfa ayarlarının dokümanın tamamı için geçerli olduğunu bir kez daha hatırlatalım.

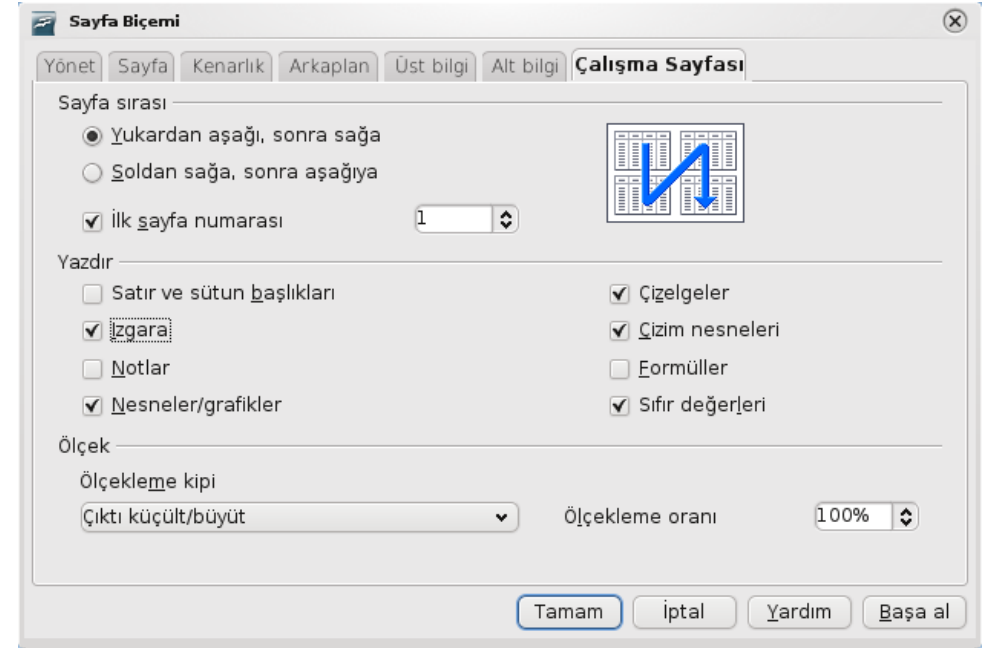
Aşağıda her sayfanın isminin altında o sayfanın hangi biçim'e ait olduğu görülmektedir. Normalde tüm sayfalar Varsayılan biçim'e göre yapılandırılmıştır. Varsayılan biçim tüm sayfaların Dikey olduğu biçimdir. Resimlerde de



görebileceğiniz gibi Çalışma Sayfası 1 için sayfa biçimi Varsayılan olarak görülmektedir. Bu durum aksi belirtilmedikçe tüm sayfalar için geçerlidir.

Bu durumda ilk yapılması gereken işlem kendimize ait yeni biçimler oluşturmak olacak. Bunun için sırasıyla aşağıdaki işlemleri yapalım.

* OpenOffice.org Calc açıkken klavyeden F11 ya da Biçim



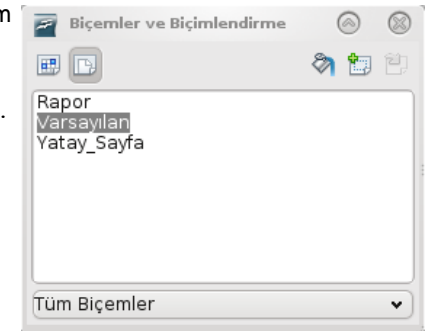
menüsünden Biçimler ve Biçimlendirme seçeneğini seçelim. Karşımıza aşağıdaki kutu gelecektir. Bu kutunun ikinci sekmesinde Sayfa Biçimleri görülmektedir. OpenOffice.org 3.1 için varsayılan olarak Rapor ve Varsayılan sayfa biçimleri mevcuttur.

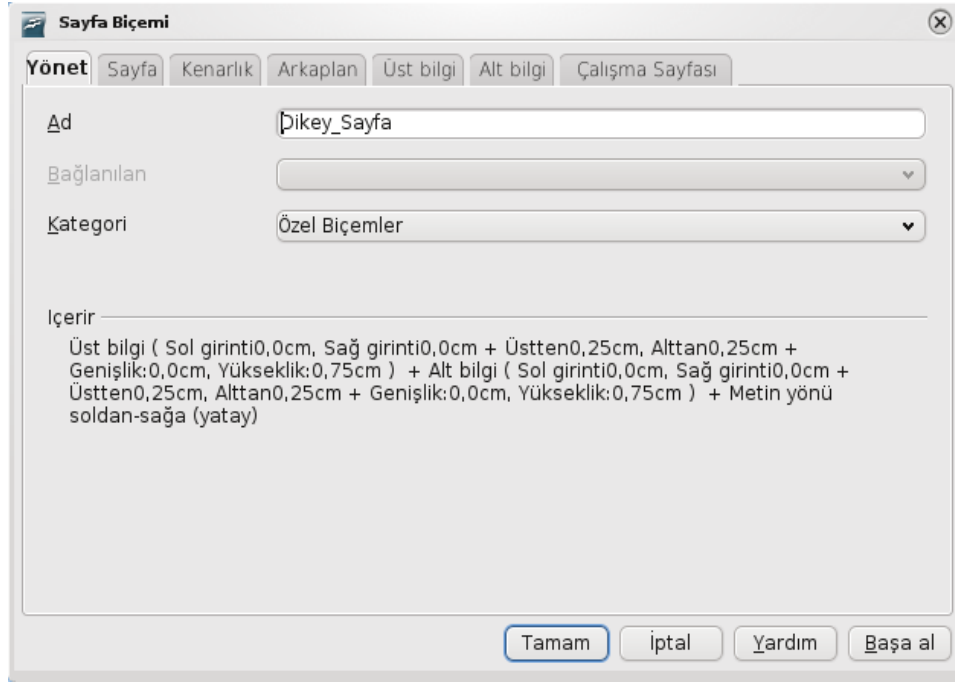
* Kutu içerisinde boş bir yerde farenin sağ tuşuna basıp Yeni seçeneğini seçerek kendimize yeni bir Sayfa Biçimi oluşturalım.

* Biçim adı olarak Yatay_Sayfa ismini verelim ve Sayfa sekmesine geçelim.

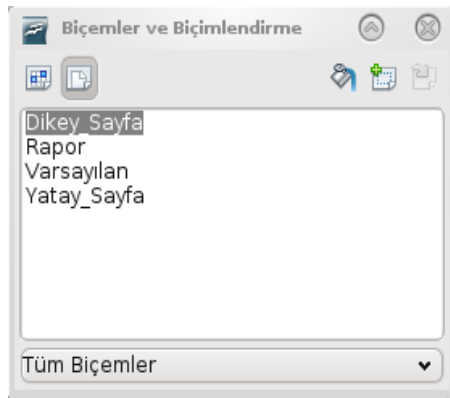
* Burada sayfamızı Yatay olarak ayarlayalım. İsteğinize göre kenar boşluklarını da ayarlamanız mümkün.

* Çalışma Sayfası sekmesinde İlgara seçeneğini işaretleyelim ve Tamam butonuna basarak yeni biçim'imizi kaydedelim.





* Biçimler ve Biçimlendirme kutusunda yeni oluşturduğumuz ve adına Yatay_Sayfa dediğimiz biçem'de artık listelenecektir.



* Aynı işlemleri birde Dikey_Sayfa adıyla tekrar edelim.

* Bu sefer sayfamızı Dikey olarak ayarlıyoruz. Elbette dilediğiniz şekilde kenar boşluklarını da ayarlayabilirsiniz.

* Yeni Sayfa Biçemi'niz için üst bilgi ve/veya alt bilgi tanımlamanızda mümkün. Biz örnek olması açısından Dikey_Sayfa biçemi için bir Üst Bilgi tanımladık. Tamam butonuna basarak yeni sayfa biçemimizi kaydettik.

* Artık Biçimler ve Biçimlendirme listesinde Yatay_Sayfa ve Dikey_Sayfa adında 2 yeni biçem görünmektedir.

* 1. Sayfamıza geçip, klavyeden F11 tuşuna basın ve sayfa biçemi olarak Dikey_Sayfa'ya çift tıklayın. Sayfa isminin altında sayfa biçemi olarak artık Dikey_Sayfa görünecektir.

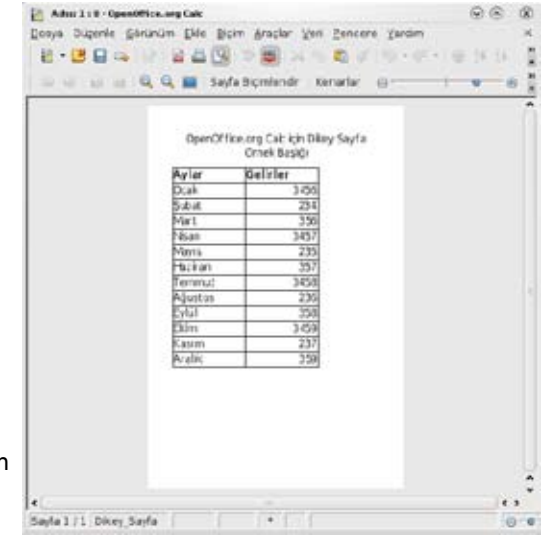
* 2. Sayfaya geçip aynı işlemleri Yatay_Sayfa olarak yapın ve isminin altında yeni biçemin görüldüğünü kontrol edin.

* Son olarak 3. sayfa içinde Dikey_Sayfa biçimini seçin.

* Artık Baskı Önizleme yaptığınızda 1. sayfanızın Dikey olarak görüntülediğini ve sayfada üst bilgi olduğunu görebilirsiniz.

* Aynı şekilde 2. sayfanın Yatay olarak görüntülediğini ve herhangi bir başlık içermediğini görebilirsiniz.

* Son sayfamızın da yine Dikey olduğunu ve Üst Bilgi içerdiğini göreceksiniz.





En iyi 25 Linux Oyunu

En iyi 3B oyunlar ile Linux keyfinizi arttırın.

İşte, Linux kullanıcılarının, zamanlarını geçirebilecekleri, bağımlılık yapan üç boyutlu oyunlar. Bu oyunlar gerçekten iyi oyunlar; hatta bazıları ödül kazanmış ya da dergilerde tanıtımı yapılmış. Çoğu, platform bağımsız ve ücretsiz. Linux kurulumu ile geldiklerinden, oynamak için Wine benzeri uygulamalara da gereksiniminiz yok.

Battle For Wesnoth

David White, 2003'te Wesnoth'a başladığında amacı; çok basit kuralları, güçlü bir yapay zekası, zorlu ve eğlenceli açık kaynak kodlu özgür bir strateji oyunuydu. Wesnoth, şimdiden 1 milyon indirme sayısını geçmiş durumda. Haziran 2009 itibariyle oyunda 35 farklı dil seçeneği mevcut. Normal bir Wesnoth oyuncusunun seçebileceği 200'den fazla ünite, 16 farklı ırk ve 6 ana grup mevcut. Dahası kendi ünitelerinizi yapabilir; haritalarınızı, görevlerinizi ve hatta senaryolarınızı bile tasarlayabilirsiniz. Tamamen yaratıcılığınıza kalmış. Bir oyunun en ilginç kısmı ise çoklu oyuncu seçeneğidir. Bu oyunda 8 oyuncuya kadar, arkadaşlarınızla fantezi savaşları yapabilirsiniz.



Nexuiz

Nexuiz, Alientrap Software tarafından, GNU/Genel Kamu Lisansı altında dağıtılan, özgür, platform bağımsız bir birinci şahıs nişancılık oyunudur. 31 Mayıs 2005'te çıkan 1.0 sürümü, önemli ölçüde modifiye edilmiş bir Quake motoru olan DarkPlaces'i kullanıyordu. Mevcut olan 2.5.1 sürümü ise 02 Mayıs 2009'da çıktı. Nexuiz'in logosu Çince'de "güç" anlamına gelen karakter. Oyunun kayda değer bazı özelliklerini 64 oyuncuya kadar çoklu oyuncu, alıştırma yapmak için bot oluşturma ve Doom 3 benzeri dinamik ışıklandırma olarak sayabiliriz.

True Combat: Elite

TC:Elite, Team Terminator ve Grove Six Studios tarafından, tamamen Wolfenstein: Enemy Territory modunun değiştirilmiş halidir. Oyun ücretsiz ve platform bağımsız bir oyundur. En belirgin özellikleri olarak: bir nişan işareti (+) olmaması, çoklu-katman katılımı, dar-geniş ekran modları, PunkBuster anti-hile yazılım desteği.



America's Army

America's Army, ABD hükümeti tarafından, ABD ordusuna yeni asker alımına yardımcı olması amacıyla çıkarılmış, taktiksel, çoklu oyuncu bir birinci şahıs nişancılık oyunudur. İlk sürümü olan "Recon" (Keşif timi) 04 Temmuz 2002 tarihinde çıkmıştır.

Oyun, oynanabilir bir asker alma bölümüyle, bir propaganda aracı olduğu yönünde eleştiriler almıştır. En iyi bilinen, propaganda amaçlı ilk oyundur. Siteye kayıtlı yarım milyonun üzerindeki hesap olup, alıştırma bölümü 12 milyonun üzerinde oynanmıştır. GameSpy sitesinin raporuna göre 2002-2005 tarihleri arasında bir defada 4.500 oyuncu bağlanmıştır. Bunlar elbette bu oyunun ilk 10 online oyunlar listesine girmesine yeterli olacak.

Son sürümü ise 17 Haziran 2009'da çıkmış 3.0 sürümüdür. Ne var ki son Linux sürümü 2.5'ten sonra oyun, Steam üzerinden sadece Windows için çıkmıştır.

Enemy Territory: Quake Wars

Enemy Territory: Quake Wars, Wolfenstein: Enemy Territory oyununu izleyen, birinci şahıs nişancılık oyunudur. Oyun, Quake 2 benzeri bir hikaye ile Quake 4'ün aynı bilim-kurgu evreninde geçmekte. Quake Wars, Quake 3 Arena'dan sonra, Quake serisinin, sadece çoklu oyuncu oynanan ikinci oyunu. Oynama; kontrol edilebilir araçlar ve uçaklar, asimetrik takımlar ve çok daha geniş haritalar dışında Wolfenstein: Enemy Territory ile aynı.

Quake Wars, PC için Splash Damage tarafından, idSoftware'in Doom3 grafik motorunun geliştirilmiş edilmiş hali ve MegaTexture kaplama teknolojisi kullanılarak geliştirilmiştir. Oyun, 2006 E3 fuarında, en iyi online çoklu oyuncu dalında oyun eleştirisi ödülü almıştır. Bu oyun ücretsiz değildir. Oynayabilmek için elinizde oyunun Windows platformu için olan cd'si olması gerekmektedir. İndireceğiniz ET: QW Linux-client yazılımını kurduktan sonra CD'yi bilgisayarınıza takarak oyunu başlatabilirsiniz.





Tremulous

Tremulous, bir Quake modu olan Gloom ve bir Half-Life modu olan Natural Selection'a çok benzeyen, açık kaynaklı bir takım tabanlı birinci şahıs nişancılık oyunudur. Oyunda kendine has güçleri ve zayıflıkları olan "İnsan" ve "Uzaylı" olmak üzere iki takım mevcut. Oyun 200.000'nin üzerinde indirilmiş ve Mod Database'in 2006 yılında "Yılın Modu" yarışmasında yılın oyuncu seçimi bağımsız oyunu ödülünü kazanmıştır. Benzerleri gibi Mac ve Windows sürümleri de mevcut.

World Of Padman

World Of Padman, yeni, özgür ve çizgi roman stili grafiklere sahip, Quake3 motoru kullanan bir oyundur. Oyun 3 Alman dergisinin kapağında yer almıştır: "PC Action", "BRAVO Screenfun" ve "Linux Intern". Şimdilik tek oyuncu desteği olmayana oyun, sadece çok oyunculu olarak oynanabilmektedir.



Vendetta Online

Vendetta Online, birinci şahıs refleks bazlı bir MMORPG oyunudur. Bedava 8 saatlik bir deneme sürecinden sonra aylık \$9.99 karşılığı hesabınızı devam ettirebilirsiniz. Bu ücret, özellikle oyunun iletişime dayalı geliştirilmesi göz önüne alındığında makul bir ücret. Oyunun Mac ve Windows sürümleri de mevcut.

ManiaDrive

ManiaDrive, hızlı oynayı (pistlerin hiçbir zaman 1 dakikadan fazla sürmüyor) ile akrobatik pistlerde araç kullandığınız, Trackmaina oyunun özgür bir kopyasıdır. Ağ üzerinden oynanabilen oyun, birçok çılgın sürüş deneyimi vaat ediyor.

Alien Arena 2009

Alien Arena, 2004'te COR Entertainment tarafından, Quake tarzı oynanışa, bilim kurgu atmosferi katılarak çıkarılmıştır. Tek oyuncu modunda botlara karşı oynanabilmesine karşın, gerçek hareket çok oyunculu moddadır. Oyunda 7 farklı oyun tipi, 11 farklı karakter, 17 farklı savaş alanı mevcut. Alien Arena 2009, sadece Linux ve Windows platformları için çıkmıştır.



A Tale In The Desert

Antik Mısır'da geçen ATITD, savaştan ziyade, sosyal yaşam üzerine odaklanmış bir oyundur. Aslında oyunda bir savaş sistemi de mevcut değildir. Oyunun zevki, ekonomik gelişmede yatmakta. Oyunun çoğu oyuncusu ABD ve Avrupa'dan; ayrıca sosyal aktivitelerin değişkenliği, birçok etkileşim için oyuncuları teşvik ediyor. Oyuncular; yapılanmaya, topluma ve araştırmalara iştirak ederek, kendilerini "Test" denilen araçla sınıyorlar. Erkek-kadın oyuncu oranı, diğer online oyunlarla büyük ölçüde eşitlik gösteriyor ve oyun yüksek bir kibarlık ve alçak gönüllülük seviyesine sahip. Oyunun ilk 24 saati ücretsiz, daha sonra devam etmek isterseniz ayda 13.95 dolar ödeme yapıyorsunuz.

Urban Terror

Bir Quake III Arena modu olan Urban Terror, gerçekçilik üzerine odaklanmıştır. Taşıyabildiğiniz silah ve mühimmat sınırlıdır. Hareket halindeyken vuruş ihtimali azalmakta ve şarjör değişince kalan mermiler boşa gitmektedir. Yaralar bandajlanmalı, bandajlanmazsa hareketi kısıtlamakta ve yavaşlatmakta. Oyuncunun zıplama ve depar gücünü gösteren dayanıklılık barı da vuruldukça azalmaktadır. Oyunun son sürümü olan 4.1, 06 Mayıs 2008 tarihinde çıkmıştır. Aynı zamanda Mac ve Windows sürümleri de bulunmakta.





Second Life

Second Life, "sakinlerine" dolanmak, birbirleri ile buluşmak, sosyalleşmek, grup etkinliklerine katılmak, hizmet ve mal alışverişine imkan veren bir online sanal dünyadır. Yapımcıları Linden Labs., Neal Stephenson'un "Snow Crash" isimli romanında tasvir ettiği Metaverse benzeri bir dünya tasarlamışlar. Metaverse evreninde insanlar, iletişim kurabilir, eğlenip iş yapabilirler. Para birimi Linden dolarıdır ve gerçek firmalarda ve Linden Labs.'da gerçek Amerikan dolarına çevrilebilir. Böylece oynarken para da kazanabilirsiniz.

Bir oyunun; skortlama sistemin, bir kazananın ve kaybedenin ya da bir sonunun olmamasını tasavvur etmek biraz zor. Ancak Second Life'in 7milyonun üzerinde kayıtlı kullanıcısı var. Temel hesap ücretsiz, ancak kendi yerinize sahip olduğunuz üst seviye hesap 9.95 dolar.

Excalibur:Morgana's Revenge v3.0

EMR v3.0, kendine has senaryosu ile destansı ve kapsamlı bir hikaye akışı olan, birinci şahıs bir aksiyon ve macera oyunudur. V3.0; heyecanlı yeni haritalar, yüksek çözünürlüklü yeni kaplamalar, yenilenmiş silahlar, yeni dost ve düşmanlar, yenilenmiş dekor, 16 bit ses ve orijinal müzik ve iyi işlenmiş bir hikaye akışı ile geliyor.

Battle Tanks

İlk olarak Battle Tanks, tamamen çok oyunculu bir oyun. Ağ üzerinden ya da bölünmüş ekran olarak oynanabiliyor. Ya da her ikisi de birden. Yani bir bilgisayar üzerinde 2 oyuncu bölünmüş ekran oynarken, diğerleri aynı oyuna ağ üzerinden dahil olabiliyorlar. Takım oyunu ya da bildiğimiz herkes tek (deathmatch) seçenekleri mevcut. Sistem ihtiyacı minimum olan oyun,platform bağımsız.

Scorched 3D

Scorched 3D, %100 özgür ve klasik bir DOS oyunu olan Scorched Earth'ü (Tüm Oyunların Anası) model olarak almış, tur tabanlı bir "topçuluk" oyunudur. 3 boyutlu harita tasarım oluşturunca, harika bir 3 boyutlu oyuna dönen Scorched 3D'de ustalaşmak gerçekten yetenek istiyor. Oyuncular her turda, açı, yön, güç ayarlaması ve silah seçimi yaparak, karşı hedefe ateş ediyorlar. Her vuruş size, daha iyi silah ve yardımcı ekipmanlar alabileceğiniz para olarak geri dönüyor. Zira bu ekipmanlar silahlar kadar önemli.

Frozen Bubble

Son sürüm olan 2.2 sürümü, tek oyunculu modda 100 kademe, 5 oyuncuya kadar yerel ve İnternet üzerinden çoklu oyuncu modu ve bölüm düzenleyici içermektedir. 1.0 sürümü platform bağımsız olup, Symbian kullanan mobil cihazlar için bile Java ile kodlanmış bir tek oyunculu sürümü mevcut idi. Ancak şimdiki sürüm sadece Linux platformu için. Perl ile yazılmış bu oyunda sevimli bir penguin aynı renkteki balonları vurmaya çalışıyor.



The Open Racing Car Simulator

TORCS, OpenGL teknolojisi kullanan, özgür bir 3 boyutlu yarış simülasyonudur. Oyun, Linux, FreeBSD, MacOS X ve Windows platformları altında oynanabilir. Oyunda; tek oyuncu modunda yarışabileceğiniz ve seçebileceğiniz 50 farklı araba, 20 farklı pist; çoklu oyuncu modunda ise bölünmüş ekran ya da ağ üzerinden 4 oyuncuya kadar destek mevcut. Oyun ayrıca joystick ve direksiyon desteğine de sahip. Çoğu simülasyonda olduğu gibi aşınma, çarpma hasarları, zemin durumu gibi etkenler TORCS'ta da mevcut.



Warsow

Warsow, "oyuncular tarafından, oyuncular için" parolası altında, Windows ve Linux platformları için geliştirilmiş, ve Qfusion3D motoru kullanan, özgür bir FPS oyunudur. Beta testçiler test dönemi içinde oyunu test edip, anonim olarak geri bildirimlerini yayınladılar. Üst seviye geliştiriciler ise bu geri bildirimleri, önerileri ve yorumları değerlendirirler. Oyun bu şekilde anonim olarak

geliştirilir. Oyun çeviklik üzerine yoğunlaşmıştır. Grafikleri ve efektleri basit ve net olan oyunun en has özelliği ise yerden bir silah aldığınız zaman, cephanelisini de bulmadan, çok kısıtlı bir cephanelisi olması.

FlightGear

1996'dan beri FlightGear ortak projesinin amacı, detaylı ve açık kaynak kodlu bir uçuş simülasyonu oluşturmak olmuştur. FlightGear, Simgear simülasyon motorunu kullanmaktadır. FlightGear'da delta kanat, helikopter ve savaş jetlerine kadar farklı uçak çeşitleri var. Uçuş simülasyonların olmazsa olmazı hava koşulları, bulutlar ve gece-gündüz etkisi FlightGear'da da mevcut.

Frets on Fire

Demo Party 2006 toplantısı galibi olan Frets on Fire, klavyeyi kullanarak, ekranda akan notaları çalarak, bir müziği tamamlamaya çalıştığınız bir oyundur.



Klavyeyi bir gitar gibi düşünün. Bir elinizle klavyenin F1-F5 tuşları ile akor basarken diğer elinizle tellere vuruyorsunuz. Oyundaki amaç ise doğru zamanda doğru akoru basarak müziği tamamlamak. Eğer oyun dünyasını yakından takip ediyorsunuz, başta Guitar Hero serisi olmak üzere şu an bu tür oyunlar oldukça seviliyor. Oyunda ayrıca bir müzik düzenleyicisi ve alıştırma bölümü de mevcut. Bir kere bağımlılık yaptı mı bırakamıyordunuz.

Warzone 2100

Warzone 2100, Pumpkin studios tarafından geliştirilen ve Eidos Interactive tarafından dağıtılan, eş zamanlı strateji ve eş zamanlı taktik melezi bir oyundur. Hikayenin dışında, oyunda sadece tek bir ırk var. Her ne kadar karmaşık bir ırk olsa da, bu şekilde değişiklik yapılamaması, bu tip bir oyun için kısıtlayıcı bir durum. Esasen oyun, Earth 2150'nin oynayışına 3 boyutlu zemin ve araçlar eklenmiş haline çok benziyor. Standart piyadenin yanında, "araştır" ile ulaştığınız yeni teknolojilerle geliştirilip modifiye edilebilen araçlar kullanmak da mümkün.



Spring: Evolution RTS

Oyun, İnternet ya da yerel ağ üzerinden oynanan çok oyunculu olarak tasarlanmış bir eş zamanlı strateji oyunudur. Tek oyunculu olarak sadece, Lua kodlaması ile yazılmış, birkaç görev mevcut. Ancak tek oyunculu oynayabilmek ve çok oyunculu yeni birimler oluşturmak için birçok çatışma yapay zekası geliştirme aşamasında. Oyunun paketinde, 2 yapay zeka çatışma, 3 harita ve XTA modu mevcut.

Savage 2

Savage 2, bir fantastik-kurgu, eş zamanlı strateji, FPS ve RPG olan S2 oyunlarından Savage: Battle For Nerveth'in devamı. Strateji, yetenek ve tetikte olmanın gerekli olduğu bir dünyada, insanlar ve yaratıklar sürekli birbirleri ile mücadele halindedir. Oyunu ücretsiz oynayabiliyorsunuz, fakat üst seviye hesap alıp bazı avantajlara sahip olmak isterseniz, bir defaya mahsus 9.99 dolar ödüyorsunuz. Savage 2'de tüm maçlar kaydediliyor ve tekrar oynatma formunda aratılabilir. Bu sistem oyunculara, yeteneklerini ve savaş güçlerini geliştirmede çok büyük kolaylık sağlıyor.



Kaynak: [Linux Masters](#)



Gimp - Katmanlar Dünyası

Gimp ile resim dosyasının tadını çıkarırken katmanlarla bu zevki üst düzeylere ulaştırabilirsiniz.



Bu ay katmanlar konusunu ele alacağız. Bir tuval üzerinde bulunan her nesneyi hareket ettirebildiğimizi, boyutlandırabildiğimizi, döndürebildiğimizi, silebildiğimizi ya da Filtre uygulayabildiğimizi düşünelim. Piksel tabanlı uygulamalarda bunu yapmanın en kolay yolu katmanları kullanmaktır.

Bu makalede katmanların temel özellikleri ele alınacaktır. İleri düzey katman işlemleri daha sonraki makalelerde ele alınabilir. Bir çalışma örneği üzerinde katmanları bizler oluşturalım ve katmanlar üzerinde yapabildiğimiz işlemleri görelim.

Katmanlar konusunun temel özelliklerini belirtmek için Pardus'a bir arkaplan tasarlayalım. Öncelikle çalışmamızın bir büyüklüğü olmalı. Masaüstünde kullandığımız çözünürlük değerini Sistem Ayarları->Ekran yolunu izleyerek öğrenebilirsiniz. Benim ekran çözünürlüğüm 1024x768. Bu büyüklükte bir çalışma hazırlarken siz de kendi ekran çözünürlüğünüz için bir çalışma hazırlayabilirsiniz.

Gimp programını açalım. Dosya menüsünden Yeniye tıklayalım ya da Ctrl+N tuş kombinasyonunu kullanalım. Açılan pencereden (sağ üstteki ekran görüntüsü) çalışmamızın genişlik ve yükseklik değerlerini girelim. Tamam düğmesine tıklayalım.

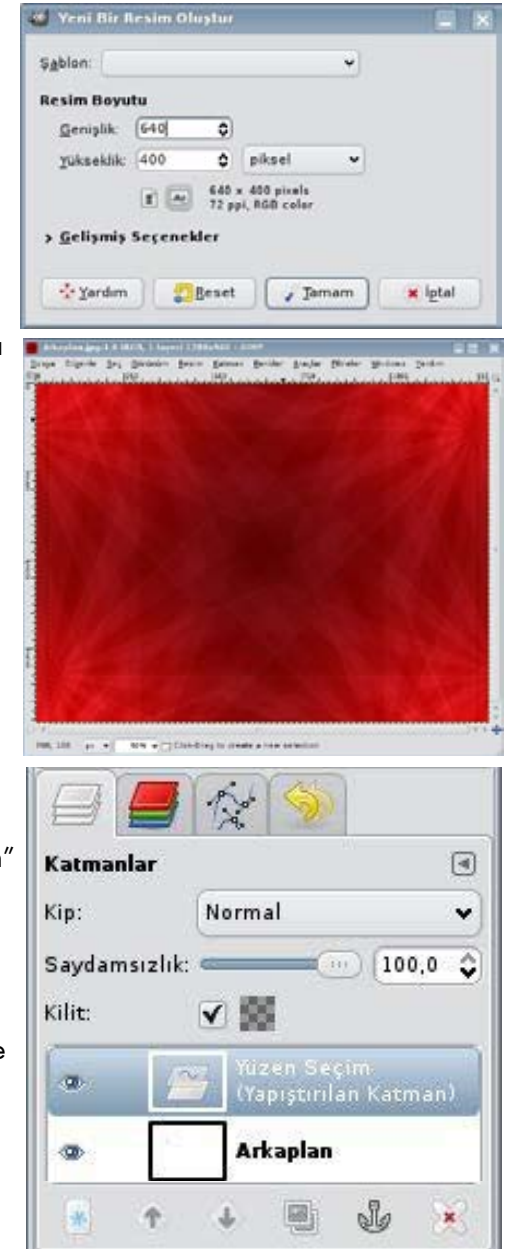
Tuvalimizi oluşturduktan sonra kullanacağımız ilk resmi Ctrl+O tuş kombinasyonunu ile açalım ya da dosya menüsünden Aç seçeneğine tıklayalım.

Arkaplan adındaki resmimizi de açtık (sağ ortadaki ekran görüntüsü). Bu görüntüyü kopyalamamız ve daha önce oluşturduğumuz çalışmamıza yapıştırmamız gerekir. Düzenle menüsünden Kopyala'ya (Ctrl+C) tıklayalım ve daha önce oluşturduğumuz tuvale tıklayarak Düzen menüsünden Yapıştır'a (Ctrl+V) tıklayalım.

İlk katmanımızı oluşturduk (sağ alttaki ekran görüntüsü). Ama bu bir "Yüzen katman" olduğu için "Katmanlar" penceresinden bu katmanı "Yeni katman" olarak atamamız gerekir. Katmanlar penceresini göremiyorsanız CTRL+L tuş kombinasyonunu kullanabilirsiniz.

Bunun için pencerenin alt kısmında bulunan Yeni Katman Oluştur düğmesine tıklayalım.

Sırası gelmişken katmanlar penceresinin alt kısmında bulunan kontrollerin ne işe yaradıklarına göz atmakta fayda var.



pardus ve grafik

 Yeni bir katman oluşturur ya da yapıştırılan (Yüzen katmandan) yeni bir katman oluşturur

 Seçili katmanı bir seviye üste çıkarır.

 Seçili katmanı bir seviye alta indirir.

 Seçili katmanı çiftler. Seçili katmandan bir tane daha oluşturur

 Yüzen katmanı çıpalar. Bunun anlamı herhangi bir katman seçili iken çalışmamıza başka bir seçim yapıştırdığımız zaman yapıştırılan katmanı daha önceki katmanla birleştirir.

 Seçili olan katmanı siler.

Çalışmamıza resimleri katman olarak eklemenin daha kısa bir yolu da eklemek istediğimiz resimler için dosya menüsünden Open As Layers (Katman olarak aç)'a tıklayabilir ya da Ctrl+Alt+O Tuş kombinasyonunu kullanabilirsiniz. Araç kutusunda katmanlar için kullanabileceğimiz araçlara bir göz atalım.

 Move Tool (Taşıma aracı) Katmanı taşımamızı sağlar.

 Alignment Tool (Hizalama Aracı) Katmanı hizalamamızı sağlar.

 Rotate Tool (Döndürme aracı) Katmanı istediğimiz açıda döndürmemizi sağlar.

 Scale Tool (Ölçekleme Aracı) Katmanı ölçeklememizi büyüklüğünü arttırıp azaltabilmemizi sağlar.

 Shear Tool (Makaslama Aracı) Katmanı düşey ve yatay eğebilmemizi sağlar.

 Perspective Tool (Perspektif Aracı) Katmanımıza 3. boyutta istediğimiz gibi eğebilmemizi sağlar. Bu araç ile değişik çalışmalar oluşturabiliriz.

 Flip Tool (Çevirma aracı) Katmanları yatay ve düşey çevirebilmemizi sağlar.

Şimdi bizler move tool üzerine tıklayarak katmanımızın üzerine tıklayıp sürükleyelim katman tuvalden daha büyük. Aslında + ve - tuşları ile görüntüyü yakınlaştırıp uzaklaştırarak katman sınırlarını görebilirsiniz.

Şimdi yeni eklediğimiz katanın boyutunu nasıl değiştirebileceğimizi görelim Ölçekleme aracına tıklayarak katmanımız üzerine tıklalayalım.

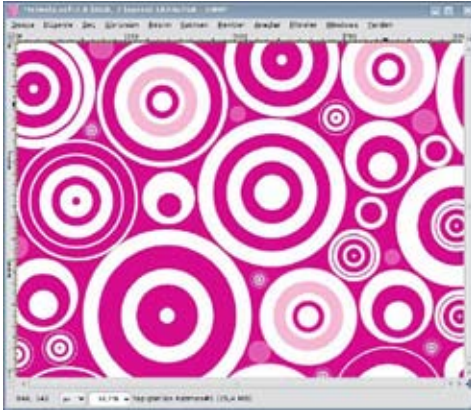


Görüldüğü üzere katman tuvalimizden büyük Genişlik ve Yükseklik arasındaki zincire benzer butonu görmektesiniz. Bu zincir şu anda açık olduğu için en/boy oranı korunmadan bu katmana istediğimiz genişlik ve yükseklik değerlerini verebiliriz.

Eğer açık olan zincir üzerine tıklanırsa en boy oranı korunacağı için girdiğiniz genişlik değerine göre yükseklik değeri hesap edilecektir. Bunun tam tersi de doğrudur. Bu değerleri değiştirmeyi sizlere bırakarak çalışmamıza devam edelim.

Şimdi sırada ikinci katmanı eklemek var. Tekrar Ctrl+O tuş kombinasyonu ile ikinci resmimizi açalım. Aynı şekilde kopyalayalım ve çalışmamız üzerine yapıştıralım. Yeni katman oluştur butonuna tıklalayalım.

Görüldüğü üzere arka plan resmimiz artık gözüküyor. Katmanlar penceresinde üç katman gözükmemekte. Birincisi Tüm görünür alanı



kaplayan ama bizim göremediğimiz en alttaki Arkaplan adındaki katman. İkincisi Arkaplan katmanını üstündeki Yapıştırılan Katman. Ve en son olarak üçüncüsü en üstte bulunan Yapıştırılan Katman #1 adındaki katmandır. Bunu katmanlar penceresinden görebiliyoruz.

Katmanları sürükleyerek sırasını değiştirebiliriz. Katmanlar penceresinde bulunan her katmanın yanındaki göz simgesi o katmanın görünüp görünmemesini sağlar. Üzerine tıklayarak deneyebilirsiniz. Göz ile katman arasındaki boş yere tıklarsanız. Bir Kilit gözükecektir. Burada kaç katmana birden kilit vurursanız o katmanların beraber hareket etmelerini sağlayabilirsiniz. Saydamsızlık Değeri o katmanın ne kadar opak ya da saydam olacağını belirtir. 100 tamamen opak, 0 ise tamamen saydam anlamını taşır. Ben en üstte bulunan katmanın saydamsızlık değerini değiştirerek 14,8 yaptım. Hoş bir görüntü elde ettik.

Şimdi sırada Pardus logosunu eklemek var. Pardus Logosunu açalım.

Resmimiz Jpeg olduğu için Arkaplan beyaz ama biz sadece Pardus logosunu almak istiyoruz. Bunun için öncelikle araç kutusundaki Fuzzy Select Tool'a tıklayalım. Daha sonra Pardus logosundaki beyaz alana tıklayalım. Şimdi logonun dışını seçmiş olduk ama biz logoyu seçmek istediğimiz için seç menüsünden tersine çevire tıklayalım

ya da Ctrl+I tuş kombinasyonunu kullanalım. Daha sonra kopyalayıp çalışmamıza yapıştıralım. Biraz küçültelim saydamsızlık değerini düşürüp sağ üst köşeye alalım.

Şimdi sırada panter resmini eklemek var. Bu sayıda seçim işlemlerini derinlemesine incelemiyoruz. Onun için ben bir panter resmi hazırladım. Bunu çalışmamıza eklemek için Dosya->Open as Layers'a tıklayalım.

Açılan panter katmanımız epey büyük bunu küçültelim. Alta alalım. İstersek Genişlik değerini sizin çözünürlüğünüzün genişlik değeri olarak belirleyebilirsiniz. Uygun bir şekilde alta yerleştirelim. İstersek saydamsızlık değerlerini düşürebiliriz. Son olarak alt sağa ben Özgürlük için yazmak istiyorum :) Siz çalışmalarınızı istediğiniz gibi düzenleyebilirsiniz.

Bu makalede layer (Katman) menüsünden hiç söz etmedik. Daha sonraki makalelerde temel Gimp bilgilerini verdikten sonra katman konusunu tekrar ele alacağız.

Her dosya biçimi katman bilgilerini koruyamaz. Eğer Gimp ile hazırladığınız çalışmanın katman bilgilerinin korunmasını isterseniz. Bunu Gimp XCF dosyası olarak kaydetmelisiniz.

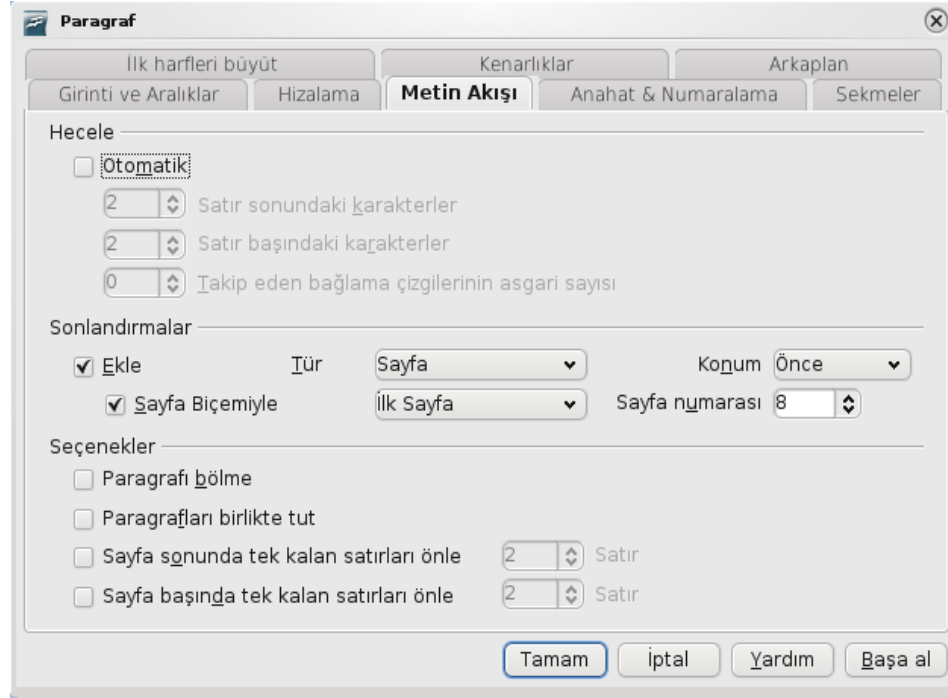
Çalışmalarınızda başarılar. Pardus'lu günler dilerim.





ef'ten OpenOffice.org Reeteleri

Sayfa numarasını istediđimiz sayıdan başlatmanın kolay yolu bu yazıda.



Bu ayki OpenOffice.org ipucumuz, basit ama hayat kurtaran bir özelliğe, sayfa numaralarına dair...

OpenOffice.org Writer (Kelime İşlemci) kullanırken, ilk sayfanın sayfa numarasını farklı bir sayıdan başlatma ihtiyacınız olmuştur. Eğer sizin de bu tip bir ihtiyacınız varsa aşağıdaki adımları uygulayarak ilk sayfanın sayfa numarasını istediğiniz sayıdan başlatabilirsiniz:

OpenOffice.org Writer'ı çalıştırın. Belgenizin ilk sayfasına gelin ve sayfa biçemlerinden bu sayfanın biçimini İlk Sayfa olarak ayarlayın. Bu işlemi nasıl yapacağınızı daha önceki e-dergilerimizde anlatmıştık. Ayrıca web sayfamızın Nasıl bölümünde "OpenOffice.org Writer Farklı Yönde Sayfalar" konu başlığı ile yer almaktadır. Acelesi olan arkadaşlarımız [buradan](#) gözatabilirler.

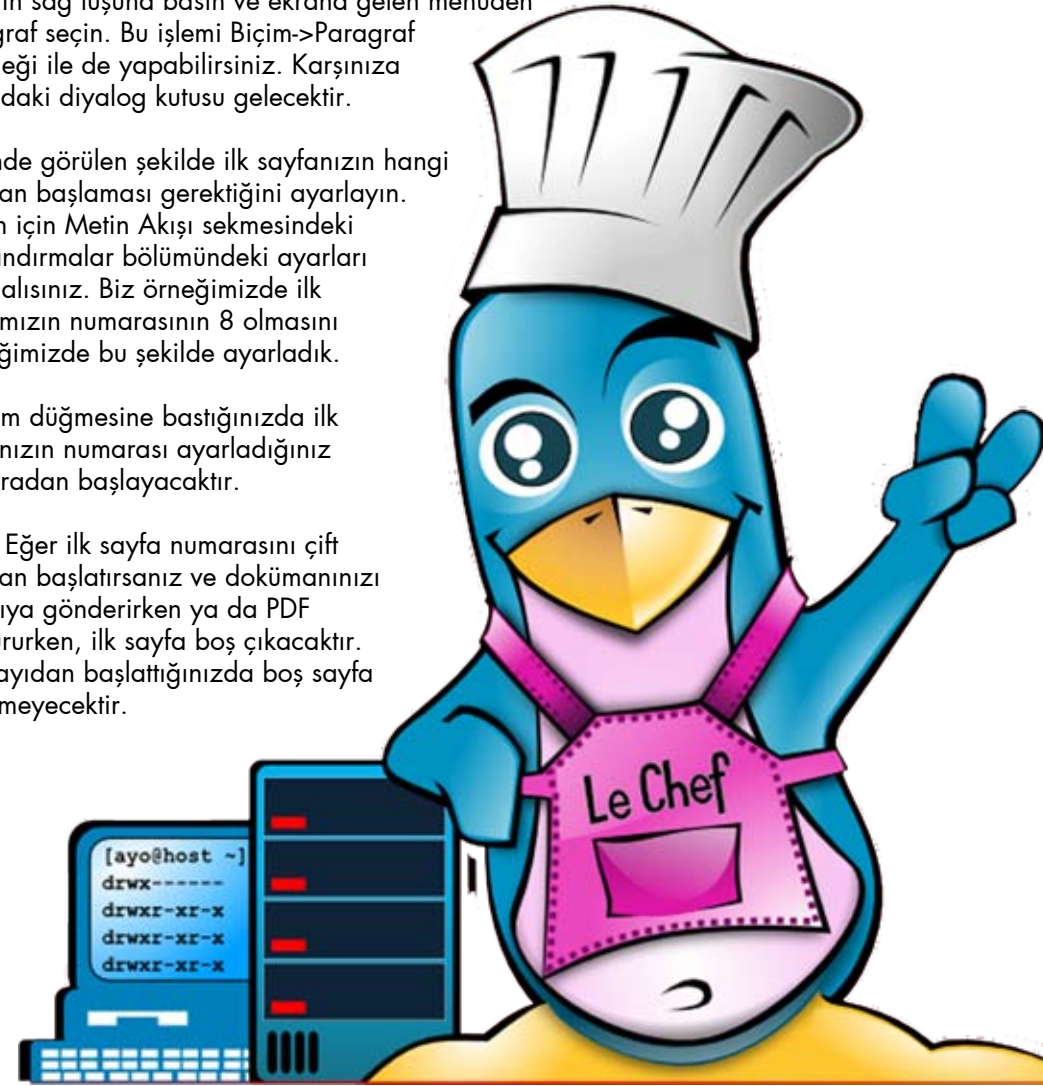
Ekle >Alt Bilgi >Varsayılan yollarını seçin. Sayfanızın altına alt bilgi satırı eklenecektir. Tabi dileyenler alt bilgi yerine üst bilgi de seçebilirler. Biz örneğimizde sayfa numarasının altta olmasını istediğimizden alt bilgiyi seçtik. Alt bilgi satırının istediğiniz bir yerine (Sol, Orta ya da Sağ) konumlanarak Ekle->Alanlar->Sayfa Numarası ile ilk sayfanın numarasını ekleyin. Varsayılan olarak 1 görünecektir.

Alt bilgi satırından çıkın ve metin gövdesi bölümüne tıklayın. Farenin sağ tuşuna basın ve ekrana gelen menüden Paragraf seçin. Bu işlemi Biçim->Paragraf seçeneği ile de yapabilirsiniz. Karşınıza aşağıdaki diyalog kutusu gelecektir.

Resimde görülen şekilde ilk sayfanızın hangi sayıdan başlaması gerektiğini ayarlayın. Bunun için Metin Akışı sekmesindeki Sonlandırmalar bölümündeki ayarları yapmalısınız. Biz örneğimizde ilk sayfamızın numarasının 8 olmasını istediğimizde bu şekilde ayarladık.

Tamam düğmesine bastığınızda ilk sayfanızın numarası ayarladığınız numaradan başlayacaktır.

Not : Eğer ilk sayfa numarasını çift sayıdan başlatırsanız ve dokümanınızı yazıcıya gönderirken ya da PDF oluştururken, ilk sayfa boş çıkacaktır. Tek sayıdan başlattığınızda boş sayfa eklenmeyecektir.



Pidgin ile Bağlan Hayata

Bilgisayar kullanıcıları, Pidgin ile görüntülü sohbet yapabileceğinizi biliyor musunuz?



paket tanıtımı

Pidgin, Özgürlükçin'in "Hangi mesajlaşma yazılımını kullanıyorsunuz?" anketinde 24 Eylül 2009 verilerine göre en çok kullanılan çoklu sohbet ağı destekli mesajlaşma programı olarak seçilmiş durumda. 70 dile çevrilmiş durumda olan Pidgin'in Pardus depolarında sürekli güncel tutulan PiSi paketinin mevcut olduğunu belirterek yazıma başlayayım.

Pidgin şu anda AIM, Bonjour, Gadu-Gadu, Google Talk, GroupWise, ICQ, IRC, MSN, MySpaceIM, QQ, SIMPLE, XMPP, Yahoo, Yahoo JAPAN, Zephyr hesapları arasında sohbeti tek bir mesajlaşma yazılımıyla gerçekleştiriyor. Pidgin, çoklu oturum açabilmeyi de mümkün kılıyor.

Pidgin.im'de 18 Ağustos 2009'da yayınlanan Pidgin'in 2.6.0'nın sürüm notlarında Jabber ağlarıyla sesli ve görüntülü, GTalk ile sesli ve GMail web sayfasıyla da hem sesli hem de görüntülü konuşulabileceğini öğrendik ve çok heyecanlandık. Beklentileri yüksek olan biz Pardus kullanıcıları, WLM (Yeni MSN ağı), ICQ gibi diğer mesajlaşma programlarında oturum açmış dostlarımızla görüntülü konuşabilmemizin mümkün olduğu haberini almayı beklediğimizi de duyurarak yazıma devam edeyim..

Bu gelişmeyle beraber Linux'ta desteklenmeyen GMail video konferans desteği de Pidgin ile sunulmuş durumda. Pidgin ise Windows'a kurulduğunda görüntülü görüşmeyi gerçekleştiremiyor.



Pidgin'in 2.6.x sürümünü Pardus depolarından indirip bilgisayarlarınıza kolayca kurduktan ve önceden kurulum yapmış dostlarımızı Pidgin ile ilgili güncelleştirmeleri yapmaları için uyardıktan sonra oturumunuzu açıp, uygun protokollerde hesabı olan kişilerle sorunsuz bir şekilde sesli ve görüntülü görüşebilirsiniz.

Peki ama Nasıl?

Şimdi sizlere bu adımları basitçe göstermeye çalışayım. Eğer Pidgin'i yeni kurduysanız sohbete başlayabilmek için ufak birkaç adımınız kalmış demektir.

Bu adımlardan ilki, üzere hesap ekleme kısmı olacak.

Yukarıda belirttiğim gibi sahip olduğunuz çok sayıda hesabı sorunsuz bir şekilde açıp sohbet edebiliyorsunuz. Ben sizlere görüntülü görüşmeyi de etkin kılabilmek amacıyla Pidgin'den XMPP (Gtalk için de kullanılan protokol aynı) hesabımla oturum açıp kendi hesaplarım arasında örnek bir sohbet yaptım.



Görüntülü konuşmaya uygun hesaplar arasında video araması yapabilmek için açacağınız sohbet penceresindeki "Yazışma" menüsünde "Media" sekmesinden Audio/Video Call'u seçerek görüşme isteğinizi gönderebilirsiniz. Görüşmemi Pidgin ile GMail web sayfası arasında yaptığım için Gmail'deki sohbet penceresini de görmenizi istedim.

Sevdiklerinizle "Özgürce" görüşebilmenize ufak da olsa bir katkısı olması dileğiyle...





yaWP Hava Durumu

Geçen sayımızda ilkin tanıttığımız hava durumu uygulamalarında bu kez sıra yaWP'da...



yaWP ile Hava Durumunu Takip Edin



Pardus 2009 ile hayatımıza giren Plasma programcıklarının bir yenisi daha... Paket Yöneticisi ile kuracağınız plasmoid-yawp paketi sayesinde, Programcıklar listesine eklenen bu uygulama, AccuWeather.com verilerini kullanarak bizlere Türkiye ve Tüm Dünya ülkelerinin hava durumu bilgisini sunuyor. Seçerek veya Masaüstümüze sürükleyip bırakarak ekledikten sonra birkaç ayar ile kullanmaya hemen başlayabilirsiniz.

Programcık üzerinde sağ tuşla da ulaşabileceğiniz ayarlar:

Location (Bölge) kısmında, arama kutusuna, hava durumunu takip edeceğimiz Şehir veya ilçe ismi yazıp bul tuşuna basıyoruz. Aşağıda bulunan sonuçlar içinden istediğimizi seçiyoruz.

Ayarlar kısmına tıklayarak önce kullanılacak sistemi (Metric ya da İngiliz), ardından da güncelleme sıklığını ayarlıyoruz.

Panel kısmındaysa şimdiki ve tahmin edilen hava durumları için, uygulamada sıcaklık, simge ya da her ikisi birden görünecek şekilde seçtikten sonra Days (Günler) kısmından da 0-5 arasında istediğimiz hava tahmini gününü ayarlıyoruz. İstersek tooltip kısmındaki seçeneği işaretleyerek, uydu görüntüsünü uygulamaya ekleyebiliriz.

Tema bölümü içinden, seçeceğimiz renkler ile şenlendirebilir, öntanımlı Plasma temasını kullanabilir ya da naked (çıplak) ile duvar kağıdınıza uyumlu hale getirebilirsiniz.

Kullanırken, Hava durumu simgelerine tıkladığınızda simge değişir ve gece için tahmin edilen durumu gösterir. İ simgesine tıkladığınızda seçtiğimiz gün sayısı kadar hava tahminini görebilirsiniz. Uydu görüntüsünü seçtiysek de Dünya üzerine tıklayarak bu görüntüyü görebiliriz.

ImageShack'e Resim Yükleme

Sürekli İnternet'e resim yükleyen arkadaşlar, büyük ihtimalle yer imleri arasına ImageShack'i de ekliyordur. Ama bu uygulama sayesinde, hem zamandan, hem tıklamadan hem de yer imlerinden kazanç sağlayacaksınız.

ImageShack'e resim yüklemek için KDE 3.5 üzerindiyken bir sağ tuş yetiyordu. Fakat KDE 4 üzerinde aynı özelliğe daha da pratik bir şekilde, bir programcık ile ulaşıyoruz. Bu mucizevi programcığın adı "Drop to Imageshack". Henüz PiSi ya da Plasma paketi bulunmadığı için KDE-Look sitesinden kaynak kodlarını indirerek kurabilirsiniz. Kurduğunuzda size tavsiyem, masaüstünüze değil de panelinize eklemeniz.

Programcığın temelde iki tane güzel marifeti gözümüze çarpıyor. İlk olarak bir resminizi İnternet'e yüklemek istiyorsanız, bunun için yapmanız gereken tek şey, herhangi bir dosya yöneticisi ile resmin bulunduğu dizine gidip resmi Drop to Imageshack programcığının üstüne götürmek. O anında resminizi ImageShack'a yüklemeye başlayacaktır. Yükleme bittiğinde sistem bildirimi olarak size resmin linkini yollayacaktır.

Diğer bir yeteneğiye ekran görüntüsü konusunda. Bu programcıkta, önce ekran görüntüsünü al, sonra resmi sürükle şeklinde olacağını sanıyorsanız yanılıyorsunuz. Siz sadece programcığa 1 kez tıklayın. Sonrasında arkanıza yaslanın ve programcığın, sizin için resmi yüklemesini bekleyin. Ayrıca sağ tıkladığınız taktirde geçmiş de gösterdiğini fark edeceksiniz.

Göktuğ Korkmaz
hacker1.iod@gmail.com



Yabancılar a Pardus'u Tanıtmak

Muhtelelen başınıza gelmiştir, yabancı birilerinin size Pardus'u sorması..
Bu tür durumlarda nasıl davranmanız gerektiğini biliyor musunuz?



PARDUS

Özgürlük İçin

Pardus 2009'un çıkmasıyla birlikte birçok sitede dağıtımımızın övüldüğüne şahit olduk, haberlerini Özgürlüğün aracılığıyla sizler de aldınız. Yapılan olumlu yorumların başında KDE4'e başarılı geçişimiz geliyordu. KDE ile iyi işler başardığınız takdirde mutlaka KDE severler bundan haberdar oluyor, geliştiricileri sizleri takip etmeye başlıyor. Nasıl Gnome ve Xfce'in bir hayran kitlesi varsa, yaptığımız başarılı çalışmalar sonucunda KDE hayranları da Pardus ile ilgilenmeye başlıyor.

Pardus'un başarılı olarak kullandığı bir başka araç (eğer onu bir araç olarak nitelendirmek doğruysa) Python programlama dili ve onunla beraber PyQt. Merak ediyorum Python kullanılmıyorsa Pardus bu kadar hızlı gelişebilir miydi? Elbette sistemin gelişiminde kullanılan dilin takipçileri de Pardus'u takip ediyor. Bu iki örnek üzerinde yazıya giriş yapmamın sebebi, yabancı kullanıcılara Pardus'u tanıtmada kullandığımız teknolojilerin ve bunları ne kadar iyi kullanabildiğimiz önemi belirtmekti. İşinizde ne kadar başarılı olursanız, sizi takip edenlerin sayısı o kadar artar.

Bu konuda anahtar kelime iletişim. Yurtdışındaki bilgisayar kullanıcılarıyla iletişimimizi asla koparmamalıyız. Hoş, bugün aldığım MySpace ve last.fm benzeri yasakların devamı halinde bunu nasıl sağlarız bilemiyorum ama bir şekilde bilgisayar kullanıcılarıyla iletişim halinde olmalıyız. Peki, hangi araçlar kullanılabilir? Şöyle sıralayabiliriz:

- E-posta listeleri,
- Kullanıcı grupları,
- Haber siteleri,
- Forum siteleri,
- Bilgisayar ve Linux ile alakalı diğer siteler,
- Sosyal ağlar.

Mesela Facebook'ta bir Pardus sayfası var. Bu sosyal ağın kullanıcıları bu sayfaya üye olup Pardus'a destek olabilirler. Orada yabancı kullanıcılardan gelebilecek tek bir soruya bile cevap vermek bir kullanıcı kazanmamızı sağlayabilir. Bu yeni kullanıcının sayfamız üzerinden ağa dahil olmasıyla birlikte onun ulaşacağı kişilere de Pardus'u duyurabilir ve kullanmalarına yardımcı olabiliriz.

Linux.com Pardus grubu

Birkaç ay önce Linux.Com sitesi yenilenmişti. Linux Vakfı'nın topluluk sitesi olan bu sitenin yenilenmesiyle birlikte gelen özelliklerden birisi olan gruplar aracılığıyla Pardus'u tanıtmaya çalıştık. Bu yeni özellik gelir gelmez açtığımız Pardus kullanıcıları grubuyla birlikte, sitedeki blog ve forum uygulamalarını da kullanarak topluluk kullanıcılarına erişmeye çalıştık. Kısa zamanda eriştiğimiz kullanıcı sayısı ve aktif bölümler sayesinde amacımızı gerçekleştirmek için bir adım daha attık. Ne kadar etkili olabildiğimiz konusunda size fikir vermek için şöyle bir rakam verebilirim: Sadece Pardus ile ilgili haberleri yayınladığım blog girdilerim 2.000'den fazla görüntülenmiş. Gördüğünüz gibi tek bir kişinin yazdığı blog girdileriyle ulaşabildiği rakam ne kadar da büyük!

Gidip gazetelere, televizyonlara reklam vermektense kullanıcı gruplarını kullanarak yapacağımız etkiyi kullanmak, daha kazançlı olacaktır. Yalın, soğuk reklamlardansa sıcak, kişisel ilişkiler daha etkilidir. Her ortamda Pardus'un adını anmak, marka bilinirliğini artırmada önemli bir rol oynayacaktır.

Markamızı Koruyalım

Evet, Pardus artık bir marka. Ve bizler bu markamızı olabildiğince koruyup tanıtımına katkıda bulunmalıyız. Pardus yaygınlaştıkça geliştirici, katkıcı sayısı artacak ve bizler daha iyi bir dağıtıma sahip olacağız.

Elbette her şey reklam yapmakla bitmiyor. Öncelikle sırf Pardus'u tanıtacağız diye insanları rahatsız edecek hareketlerde bulunmamanız gerektiğini hatırlatmalıyım. Tanıtımdan önce markamızı korumalıyız. Ben tanıtım yapacağım diye bir chat odasına girip "Pardus Pardus Pardus" dememeliyim. Burada benim yaptığım hata, tüm Pardus kullanıcılarına kötü bir izlenim olarak dönecektir. Sizin yapacağınız ufak bir hata, edeceğiniz yanlış bir söz ile Pardus da bu denli bir zarar uğrayabilir. Kaş yapayım derken göz çıkarmayın.

Yaptığımız işlerde başarılı olur kaliteli ürünler ortaya koyarsak mutlaka takip ediliriz. Geliştirdiğimiz bir ürün sayesinde ya da yabancı bir kullanıcıya yardım ettiğimiz için ilgi çekebilir ve bu ilgiyi Pardus'a kaydırabiliriz. Özgür dünyada her zaman iyiler kazanır...



Pardus Topluluk Yöneticisi: Ali İŞİNGÖR

Çekip gidilecek yer olmadığında...

"Kişisel olarak başka bir yerin olmadığına, özgürlükten başka sığınacak adresimiz olmadığına inanıyorum."



Ali İşingör kimdir? Ne yer, ne içer, nerelere takılır, nasıl yaşar, hobileri nelerdir?

Özgürlüğün'deki profilimle cevap vereyim bu soruya:

"1974 yılında İstanbul'da doğdu. İtalyan Lisesi'nde okudu. Kendini bildi bileli "ölesiye bir şekilde" merak ediyor, bir şeyler okuyor, araştırıyor ve yazı yazıyor. Bu dürtülerini bir hayat tarzına dönüştürüp, böyle yaşayabileceğini anlayınca "gazeteci" olmaya karar verdi.

1992'de başlayan gazetecilik/yazarlık macerasında yolu sırasıyla Söz, Aktüel, Corriere Della Sera, Panorama, M5 Haber, Il Sole 24 Ore, Focus gibi çeşitli dergi ve gazetelerden geçti.

Vaktinin büyük bir kısmını hayaller kurmakla, çizgiroman okumakla (favori kahramanı Ken Parker'dır), merak etmekle, insan hakları projeleriyle, insanların özgürce kullanabileceği işletim sistemlerine (Pardus Projesi) katkı vermekle harcıyor...

Arada sırada İtalyan basınına yazılar yazmaya devam eden "yazar"ın en büyük hayali, bir yelkenli tekneyle dünya turuna çıkmak ve kitaplarını yazmak.

Buraya yazmayı bıraktığı gün, hayaline kavuştuğunu anlayabilir ve onun için sevinebilirsiniz..."

Pardus ve özgür yazılımla ilk tanışıklığınız nasıl oldu?

Birçokları gibi ben de sevgili Görkem ÇETİN'den bu mikrobu kaptım :).

Sanırım 90'lı yılların ikinci yarısındaydı ve hepiniz gibi benim de birkaç başarısız

Linux maceram olmuştu. 1998'de Power isimli aylık ekonomi dergisinde çalışırken, Görkem ile röportaj yapmaya ve bunu çizgiroman tarzında gerçekleştirmeye karar verdim. Görkem ile buluştuk ve kendisini "tombik bir penguin" olarak resmettiğimiz eğlenceli bir röportaj gerçekleştirdik :).

Orada başlayan dostluğumuz özgür yazılımın basındaki ilk sözcülerinden birisi olmamı sağladı. Buradan Görkem'e bir kere daha teşekkür ediyorum.

Pardus çekirdek ekip ile dostluğunuzu Pardus'a mı, Pardus'a olan ilginizi çekirdek ekipteki dostlarınıza mı borçlusunuz?

Aslında Pardus ile benim aramdaki ilişkinin bugüne kadar çok anlatmadığım bir hikâyesi var . Bu ayki UEKAE dergisinde kısaca bahsedildiği için, birinci ağızdan anlatayım.

2002 yılında yanılmıyorsam, Genel Yayın Yönetmeni olduğum "M5 Haber ve Strateji" isimli askeri dergide, Ali İŞİNGÖR ve Görkem ÇETİN'in ortak imzasıyla "Ordunuz hâlâ annenizin işletim sistemini mi kullanıyor?" başlıklı bir dosya yayınlandı. Bu dosyada dünya ordularındaki özgür sistemlere ve açık standartlara geçişi örnekleriyle anlatıyor ve "Türk ordusunun bu yönde bir politikası var mı?" sorusunu yöneltiyorduk.

Dergi yayınlandıktan rica ettiler ve bir grup subaya dünyada özgür yazılımın kullanımına ve güvenilirliğine ilişkin küçük bir seminer verdim. Sanırım o dönemde birçok kişinin sorduğu ve kulis yaptığı bir konuya parmak basmışım ki, arkasından da herkesin bildiği süreç işlemeye başladı. Genelkurmay Başkanlığı "Türkiye'de özgür bir işletim sisteminin geliştirilip geliştirilemeyeceğini" Başbakanlık'a sordu,



Başbakanlık da bu konuyu TÜBİTAK'a, TÜBİTAK ise UEKAE'ye aktardı. UEKAE içinde bir "fizibilite raporu" olarak başlayan süreç, sevgili Erkan TEKMAN'ın ısrarı ve vizyonu sayesinde bir projeye dönüştü. Bu nedenle sanırım, çekirdek ekip ile olan dostluğumu Pardus'a borçluyum.

Pardus geliştiricisi olma aşamalarınızı anlatabilir misiniz?

Ne yalan söyleyeyim, ben "fasulyeden bir geliştiriciyim". Belgelendirme ve yerelleştirme çalışmalarında bulundum bugüne dek.

Geçmişte Pardus Projesi'nin projeye her türlü katkıda bulunan insanı, grafikeri de yerelleştiriciyi de "geliştirici" olarak niteleyen bir yaklaşımı vardı. Eskiden 4-5 geliştirici ve dışarıdan da bu şekilde destek veren 2-3 kişi varken bu bir sorun teşkil etmiyordu ama şimdi 100'ün üzerinde geliştirici ve paketçinin kod yazdığı, yüzlerce kişinin ise çeşitli katkılarda bulunduğu bir dağıtım haline geldik.

Geliştiricilerle katkıcılar arasına bir ayırım koymanın, benim gibi kişileri "katkıcı" olarak nitelendirmenin doğru olduğunu düşünüyorum. Aslında "katkıcı/contributor programı" başlatsak ne iyi olur diye de düşünmekten kendimi alamıyorum.

Özgürlüğün'in sunmayı düşündüğü yeni hizmetler var mı?

Pardus'un topluluk süreçleriyle ilgili yeni bir süreçten geçiyoruz. Bu nedenle belki de gelecekte Pardus'un topluluk süreçlerinde eskisi kadar aktif rol almayacağım.

Öncelikle Özgürlüğün'in arayüzünün bir kez daha elden geçmesi gerektiğine inanıyorum. 600 kadar haberin ve yüzlerce yazının yer aldığı Özgürlüğün'de

bilgiye ulaşmak zorlaşmaya başladı. Nasıl belgelerinin ya da paket tanıtımlarının da artık kendi içlerinde alt menülere/bölmelere sahip olması gerekiyor.

Tema bölümünün açılış sayfasından da hiç memnun değilim, yeni açılacak simgeseti ve pencere dekorasyonları bölümleriyle beraber burasının bilgiye ulaşımı kolaylaştıran bir açılış sayfasına kavuşması gerekiyor.

Yeni dönemde Özgürlüğün'e İngilizce bir kardeş site de gelse, hiç fena olmaz diyorum :).

Pardus 2009 kimini hayal kırıklığına uğrattı, kimi ise bugüne kadarki en iyi sürüm olduğunu söyledi. Siz Pardus 2009 hakkında ne düşünüyorsunuz?

Açıkçası, bugüne kadarki en iyi sürümümüzün birkaç hafta sonra takvimi duyurulacak olan 2009.1, sonrasında ise 2008.2 olduğunu düşünüyorum. Kişisel olarak, 2008.2 sonrasındaki güncellemeleri içerecek bir 2008.3 Remix/Seçkisi'nin de fena fikir olmayacağı düşüncesindeyim :)

2009 sürümü öncesinde, KDE 4 tarafındaki sorunlar nedeniyle, geliştirici tarafındaki hemen herkesin endişesi, Pardus 2009'un "saç baş yolduran bir ürün" olması ihtimaliydi. Saçma sapan forumlarda "Pardus 2009 neden hâlâ çıkmadı?" diye anti-kampanyalar yürütülüp, geliştirici ekip çarmıha gerilirken; bu endişeler yüzünden 2009 sürümü KDE 4.2 ailesi çıkana dek geciktirildi.



Bugün geriye ve forumdaki tepkilere baktığımda, 2009'un sadece iyi değil, "çok iyi" bir ürün olduğunu görüyorum. Üstelik bunu sadece ben söylemiyorum, KDE ekibi Pardus için "En iyi KDE 4 dağıtımı" diyor!

Özgürlükçün, Pardus kullanıcılarının nabzını tutan bir yer. Ayına göre 100 ila 180 bin Pardus yüklü "tekil sistem", Özgürlükçün sunucularına bağlanıyor. Pardus 2009'un Alfa/Beta/RC sürecinde, sitemizin istatistiklerine baktığımızda şaşırtıcı bir gerçekle karşılaşmıştık. Daha henüz beta sürecindeyken, kullanıcılarımızın yüzde 50'si Pardus 2009'a geçiş yapmıştı bile! Nihai sürüme doğru bu rakam giderek arttı. Test sürecindeki bir ürünün bu kadar yoğun kullanılması, o ürünün doğru yolda olduğunu ve bir önceki sürüme göre daha iyi bir kullanım deneyimi sunduğunun göstergesiydi.

Özgürlükçün'de yola çıkarken koyduğunuz hedeflere ulaştınız mı? Ne olursa bu işi başardım/başardık diyeceksiniz?

Özgürlükçün her ay 300 bin tekil kullanıcıya yaklaşık 1.300.000 sayfa gösterimi yapan devasa bir portala dönüştü. Özgürlükçün 600 kadar haber, 80 paket tanıtımı, 60 Nasıl belgesi, 40'ı aşkın oyun incelemesi, 20'den fazla atölye belgesi, topluluk tarafından hazırlanmış 400'e yakın duvar kağıdı, 18 e-dergi, forumunda 70 bin kadar ileti ve beyin bölümünde ortaya atılmış 1.000'i aşkın fikir ve iyileştirme önerisini içeriyor.

Kaba bir hesaplamayla; sadece haberler ve belgelendirmeler, yaklaşık dört Meydan Larousse ya da Britannica cildini dolduracak kadar yer tutuyor.

Geriye baktığımda "Bunu biz mi yaptık?" diyorum, ileriye baktığımda ise "Gitmemiz gereken daha çooooo yolumuz var..." diyorum.

Resmi bir Pardus topluluk sitemiz var ve gayri resmi topluluk sitelerinin Tübitak'la aralarının iyi olmadığını biliyoruz. O toplulukların geleceğiyle ilgili fikirlerinizi söyler misiniz?

Açıkçası ortalıkta Özgürlükçün'den başka bir "Pardus topluluk portalı" görmüyorum. 15 dakikalık bir PHPbb forumu kurulumuyla "topluluk olunmuyor" ne yazık ki...

Topluluk sitesi olmak biraz daha ciddi bir iş. Ben "kişisel olarak", adında Pardus

kelimesini bulunduracak bir siteden özgür yazılım konularında belli bir politik duruş, ciddi bir bilgi birikimi, özgür yazılım hukuku ve felsefesinde de müthiş bir yetkinlik beklerim. Kısacası "kalite" bekliyorum.

Sanırım sadece ben değil; TÜBİTAK UEKAE'nin iş ortakları, Pardus Projesi'nin çözüm ve göç ortakları, Pardus'a geçmeyi düşünen özel firmalar, hatta göç projelerini değerlendirme sürecindeki kamu kurumları da bekler bunu.

İşin "Edi bize böyle böyle dedi, Būdū bize böyle böyle davranmıştı" kısmını geçerse, geçmişte yaşanan kavganın ardında da bu "kaygı" yatıyordu. Tamam, birileri bir forum kurmuş ve sağ olsunlar, birçok kişiye de yardımcı olmuşlardı. İyi de, bu kişiler bir süre sonra warez yazılımlar dağıtmaya, geliştiricilere hakaretler sıralamaya, Pardus'un marka haklarını çiğnemeye başladılar. Bu noktada, bence sonrasında birçok hayırlı sürece yol açan bir kavga yaşandı.

"Kalite" keskin bir bıçaktır. Özgürlükçün topluluk süreçlerine bir "kaliteyi" getirdi, kaliteyse bir süre sonra Özgürlükçün'in topluluğun "buluşma adresi" olmasını sağladı. Özgürlükçün'in bu süreçte yaptığı hatalar yok mudur peki? Kesinlikle vardır...

Söz konusu mecraların geleceğinin ne olacağı kısmına gelirsek...

Şimdiki sessizliği ben "yorgan gitti kavga bitti" sözleriyle açıklıyorum. Söz konusu forumun ne eski etkinliği kaldı ne de ağırlığı. Oradan gelen birçok değerli arkadaşımız, bugün Özgürlükçün'in yönetiminde yetki ve sorumluluk sahibi oldu.



Özgür yazılım felsefesini benimsemek, insanın bir geliştirici olmasındaki en büyük etkenlerden biri midir sizce?

Burada Görkem ÇETİN ve sevgili Umut GÖKBAYRAK'tan öğrendiğim ve kulağıma küpe olan bir şeyden bahsetmek istiyorum.

Özgür yazılımcı olmayı düşünen bir geliştiricinin kendisine sorması gereken ilk sorulardan biri şu olmalı: "Özgür yazılım bir araç mı yoksa amaç mı?". Bu soruya bugüne dek son derece ilginç cevaplar aldım. Bu sorunun cevabı, sizin nasıl bir geliştirici olacağınız ile ilgilidir.

Eğer benim gibi "Özgür yazılım amaçtır" diyen iflah olmaz adamlardansanız, hemen kendinize uygun bir proje bulun ve bir özgür yazılım projesine kapağı atmaya bakın derim! Aksi takdirde hayatınızın geri kalanını mutsuz bir geliştirici olarak geçirecek ve sık sık "kimin için çalışıyorum?" diye soracaksınız kendinize.

Biraz daha akıllı olanlar, özgür yazılımın çok iyi bir araç olduğunu, çok ciddi bir rekabet gücü ve kalite sürecini yanında getirdiğini, bu nedenle de "iyi bir araç" sunduğunu söyleyecektir.

Kısacası, özgür yazılım felsefesini benimsemenin de farklı şekilleri var. Özgür yazılımı algılama ve benimseme biçiminiz, iş yapma biçiminizi belirleyecektir.

Özgür yazılım toplulukları ile ilginiz birçok insana göre daha fazla. Hiç bütün topluluklarla alakanızı kesmek istediğiniz oldu mu?

Hayır. Açıkçası aksini düşünüyorum. Pardus topluluğu olarak diğer ciddi topluluklarla (Ubuntu Türkiye, OpenOffice.org Türkiye, Mozilla Türkiye gibi) bazı ortak politikalar belirlememizin, ortak kampanyalar yürütmemizin zamanının geldiğini düşünüyorum.

Bu arada bir ipucu vereyim. Türk özgür yazılım dünyasına önemli bir ivme katacağını düşündüğümüz, "dev" bir projenin üzerinde çalışıyoruz bu aralar :).

Pardus ekibinin ve gönüllülerinin katıldıkları seminer, etkinlik ve fuarlar nasıl bir etkiye sahip?

Çok ilginç bir etkiye sahip olduğunu söylemeliyim. Özellikle Anadolu'da şunu gözlemliyoruz, insanlar bilgiye aç. Bir





Anadolu üniversitesine gittiğimizde, genel ilgi ve ilgi düzeyinin İstanbul ve Ankara'dakinden çok daha yüksek olduğunu söylemeliyim.

Eskişehir'de mesela 500 kişiye konuştuk, İzmir'deki bir seminerimizde 600 kişilik salon dolmuş ve insanlar artık merdivenlere oturuyordu, Denizli'deki seminerde aynı şekilde, muazzam bir ilgiyle karşılandık. Özellikle Anadolu'daki seminerlerde Pardus geliştiricilerinin birer "rock star" tadında karşılandığını, sahneye çıkarken alkış yağmuruna tutulduğumuzu görmek, çok garip bir duygu.

Fuarlar bambaşka bir deneyim. Geçtiğimiz yıl CeBIT'te standımızda duran ve Pardus'u anlatan genç arkadaşlarımıza hediye ettiğimiz t-shirtler hakkında bir şey söyleyeyim mi size? Bence o çocuklar o akşam, tişörtlerine sarılıp uyudular!

Hepsi birer superman bence. Geçtiğimiz yıl standımızda duran çocukların üçü, şimdilerde beni sıkıştırıyor, "Abi, Onur Abi'ye söylesen de, geliştiricilik başvurumu kabul etsin" diye... Bizlerle tanıştıktan sonra herhalde "Ulan bu tombik adamlar yapabiliyorsa, ben hayli hayli yaparım" diye düşünüyorlar :).

Şaka bir yana, Pardus'un gelecekteki geliştiricilerinin önemli bir kısmının bu topluluktan çıkacağını düşünüyorum.

Bilgisayar mühendisi olmadığınızı biliyoruz. Peki, gerçek mesleğiniz nedir? Mesleğinizle özgür yazılımı nasıl bağdaştırmayı başardınız?

Gazeteciyim. Daha doğrusu önce insan, sonra gazeteciyim.

Gazeteciliğe başlayışımın hoş bir öyküsü var. Liseyi yanılmıyorsam yeni bitirmiştım. Cumhuriyet gazetesinde küçücük bir haber görmüştüm: "Aziz Nesin, Yaşar Kemal, Server Tanilli'nin de yazarları arasında olduğu haftalık Söz dergisi yakında yayına başlayacak."

"Aziz Nesin ile bu hayattayken kesinlikle beraber çalışmalıyım" dedim ve o derginin çıkarılacağı yere gittim. Kapıdan girdim ve sonsuz bir özgüvenle "İtalyan Lisesi mezunuyum ve şu şu dilleri anadilim gibi konuşuyorum. Sizinle çalışmak istiyorum bana masamı gösterir misiniz?" dedim. İyi ki de demişim :).

Anlatmaya çalıştığım şey şu, benim gazeteciliğe başlama hikâyemle bir gönüllünün gelip Özgürlükçün'de yazmak istemesi arasında aslında bir fark yok!

Peki, gazetecilik bana ne kazandırdı? Kesinlikle bir dünya görüşü kazandırdı. İnançlarım doğrultusunda kavga verme yeteneğim sanırım oradan kalma.

Gazeteciliğe dönmeyi düşünüyor musunuz? Gazetecilikte en çok neyi özlediniz?

Giderek artan bir sıklıkla düşünüyorum. Gazetecilikte özlediklerime gelince... Ne yalan söyleyeyim, özlemediklerimin sayısı hâlâ özlediklerimden fazla! Türk basınında çalışmayı, 3-5 kişilik kadroyla yurtdışında 30-35 kişilik bir ekibin çıkardığı bir derginin benzerini Türkiye'de çıkarmaya çalışmayı, üç kuruş maaşa çalışmayı ve İkitelli'deki plazaları mesela hiç özlemedim.

Özlediğim şeyler, İtalyan basınında çalışırken yaşadıklarım. Eğlenceli bir ortam, gerçek habercilik, bir haber peşinde günlerce hatta haftalarca koşabilme özgürlüğü, Ortadoğu'nun kuytularında dolaşmayı, İran'ı ve muhteşem kültürünü özledim.



Öldükten sonra arkanızdan yazılacak haberi yazmanıza fırsat verilseydi, haberin başlığı ne olurdu?

O haberin değil ama bu röportajın başlığını Elias Canetti'den alalım: "İnsanoğlu hep çekip gitmek ister. Gidilecek yer olmadığına, bu yer belirlenemediğinde buna özgürlük der"

Gazetecilik yaparken sizi okuyan topluluk adına muhalif tarafken, bir anda topluluk yönetiminin başında ve muhalefet edilen taraf olmak sizi zorluyor mu?

Doğru bildiğiniz yolda yürümekte ısrarcı olmak, sanırım Pardus ekibini oluşturan geliştiricilerin en büyük ortak noktası.

Geçmişte "Niye yeni bir Linux dağıtımı geliştiriyorsunuz ki?" ile başlayan itirazlar, bir süre sonra "Neden kendi paket sistemimizi yazıyoruz?", "Neden Pardus ekibi çıkar çıkmaz KDE 4'ü kullanmaya başlamadı?" gibi birçok soruyu ardında getirdi. Bugün kimse bu soruları sormuyor çünkü Pardus geliştiricileri doğru bildiklerinde ısrarcı oldu ve bizzat KDE ekibinin "en iyi KDE 4 dağıtımı" diye taçlandığı ürün çıktı ortaya.

Topluluk yöneticilerinin süreçleri de bundan çok farklı değil. Yeri geldiği zaman özgür yazılım felsefesini kullanıcılarımıza karşı dahi savunmak zorunda kalıyoruz! Bunda şaşılacak bir şey yok, çünkü adam iki ay öncesine kadar Windows bilgisayarında tüm programları "crack"lemeye alışmış. Aynı şeyi bir özgür yazılım ürününe yapmaya kalkışıp da müdahale ettiğimizde, "Bu ne biçim özgürlük" diye sesini yükseltiyor! :)

Topluluk yöneticisi olarak kimi zaman "işini iyi yapmayan gazetecilerle" de tartışıyorum elbette. Aynı şeyi gerektiği zaman Ubuntu topluluk yöneticisi Jono Bacon da yapıyor. Adam gitti koskoca ZDNet ile kavga etti, yeri geldiğinde Richard Stallman'a da postasını koydu!

Anlayacağınız, topluluk yöneticisi olmak zor iş...



Zengin ve başarılı pek çok insan üniversiteyi yarım bırakmış. Bill Gates, Lawrence 'Larry' Ellison, Paul Allen, Steve Ballmer, Steve Jobs... Sizin de üniversite terk olduğunuzu biliyoruz. Peki, Ali Işingör, üniversite öğrenimi hakkında ne düşünüyor?

Bu isimlerle tek ortak noktam, üniversiteyi terk etmiş olmak. Yanlış anlaşılmasın, ötesinde bir ortak noktam, henüz yok :).

Üniversite eğitimi konusunda son derece katı görüşlerimin olduğunu söyleyebilirim. Öncelikle Türkiye'deki üniversitelerin birer akademik kurum değil, meslek okulları olduğunu düşünüyorum. Üstelik, kötü birer meslek okulu! Unix makine görmeden bilgisayar mühendisi, profesyonel camcorder görmeden sinema/televizyoncu, bir fizik laboratuvarı görmeden fizik mühendisi oldukları bir ülkede, kimse benden bu kurumları kutsamamı beklemesin.

Üniversite sınavlarında "iyi bir yeri" tutturamadığım için "uzanamadığım ciğere" mundar dediğimi düşünmenizi istemem. Hayır, üniversite sınavlarında Türkiye çapında bir derece yapmıştım. Benim şansım, orta ve lise eğitimimi, Türkiye'nin en iyi eğitim kurumlarından biri olan İtalyan Lisesi'nde yapmam oldu.

Benim zamanımda İtalyan Lisesi, Dünya Felsefe Olimpiyatları'na her yıl adam gönderen; ders müfredatında dört yıl boyunca Latince öğreten; "Narrativa" kitabında Umberto Eco, Antonio Gramsci, Le Corbusier, Bertold Brecht, Susan Sontag, Gillo Dorfles, Pier Paolo Pasolini gibi adamların yazılarının olduğu; kırık Türkçesiyle "Evladım, boşverin üniversiteyi, size bu yıl çocuk bakımı ve temel cinsellik dersi anlatayım" diyen müdür yardımcılarının yönettiği bir okuldu.

Böyle bir rahleden çıktıktan sonra, memleketimizde adına üniversite denen nanenin ne kadar "tırtı" olduğunu çok daha hızlı kavriyorsunuz.

ArtistanbulPR'ın nasıl bir çalışma ortamı var? Neredeyse tüm elemanları Pardus geliştiricisi ya da katkıcısı olan bir ofiste çalışmak nasıl bir şey?

ArtistanbulPR, sıradışı bir ajans. Sıradışı, çünkü Türkiye'de PR firmaları genelde çorapçıyla çalışır, peynir firmasıyla çalışır, boyacıyla çalışır, sucukçuyla çalışır, yazılım firmasıyla çalışır ve iki yıl sonra kapanırlar... Artistanbul farklı, çünkü böyle bir pazarda müşterisini seçme hatta reddetme hakkını kendinde görüyor.

Sadece ve sadece iki alanda müşteri kabul eden, endüstriyel tasarımcı/mimarlar ve özgür yazılım projeleriyle çalışmayı seçen bir ajans ArtistanbulPR.

Artistanbul'un çalışma ortamının keyifli olduğunu söyleyebilirim. Bir kere, sabah uykusunu çok seviyoruz, bu nedenle herkes uykusunu alır ve 10:30-11:00 gibi işe gelir. Mesai söz konusu olmadığı gibi, işini erken bitiren istediği saatte çıkar.

ArtistanbulPR bir kurum kültürü olarak, çalışanlarının yaşam kalitesini gözetmeye çalışır. Beraber yelkene çıkarız, ara ara foto-safarilere çıkarız. Ama Artistanbul'un asıl güzelliği, aklı sürekli "hinliğe" çalışan bir kadroyu bir araya getirmesidir, bugüne dek epey bir eşek şakası yapmışızdır. Değil mi İsmail?;

Ofisimize ait güzel bir bahçemiz ve her türlü meşrubatla dolu bir buzdolabımız var. Artistanbul'da iş arasında şarap içebilir, ofiste bizimle beraber kakara kikiri yapabilirsiniz.

Kaç senedir Pardus Projesi'nin PR işlerinden sorumlusunuz? Şimdiye kadar size ödenen miktarı telaffuz edebilir misiniz? Bu miktarı ve yaptığınız işleri kıyasladığınızda, Pardus'un PR açısından neden hâlâ hak ettiği yeri alamadığını nasıl açıklayabilirsiniz?

Öncelikle şu "yaygın yanılgıyı" açıklığa kavuşturalım. Pardus Projesi'nin 2007 yılındaki basın lansmanı ve kısa bir dönem hariç, hiçbir zaman Pardus'un Basınla İlişkiler ve PR süreçlerinden sorumlu olmadım. Artistanbul PR, Pardus'un topluluk süreçleriyle (Community Management) ilgilenen ve bu alanda çalışan bir ajanstır.

Pardus'un topluluk yönetim süreçleriyle basınla ilişkiler süreçleri, kesinlikle birbirinden ayrı tutulması gereken işler. Bu nedenle de topluluk süreçleriyle üstlendiğimiz gün basın süreçlerinden çekildik.

Bu ayrımı sanırım biraz daha netleştirmem gerekiyor. Medya danışmanlığı süreçlerinde, basınla iyi ilişkiler kurmak ve basın kanalıyla ürününüze yönelik olan algıyı ve ilgiyi artırmak için faaliyet gösteriyorsunuz. Burada işiniz gazetecilerle...

Topluluk yönetimi ise, tamamen kullanıcılarınıza ve katkıcılarınıza dönük bir süreç. Eğer kullanıcılarımızı "müşteri" olarak adlandırabilirsek, bir çeşit "müşteri ilişkileri yönetimi" demek bile mümkün. Topluluk süreçlerinde kullanıcılar ve geliştiriciler arasında bir iletişim kanalı oluşturmak, topluluğun talepleriyle dağıtımın gelişimine



yön vermek, kullanıcıları paket tanıtımları ve nasıl belgeleri yazdırarak katkıcı, katkıcıları ise geliştirici olmaya teşvik etmek, "OOXML'e Hayırlı" kampanyasında olduğu gibi kitlesel kampanyalar düzenlemek var. Buradaki iş, doğrudan kullanıcılarınızla...

Topluluk yönetimi, politik bir süreç. Kullanıcıları bilinçlendirmek de gerekiyor çünkü. Özgür yazılım nedir, hangi felsefi gerekçelere dayanır, özgür lisanslar ne fayda sağlar gibi konularda kullanıcıları bilinçlendirirken; Türkiye'de özgür yazılımın bir "mahalle baskısı" oluşturabilmesinin de alt yapısını kurguluyorsunuz.

İlginç bir örnek vereyim. Aylık teknoloji dergileriyle Pardus Kurulum CD'si dağıtım süreci, özellikle medya ilişkileri ajansları eliyle yürütülmedi. Biz yürüttük. Bunun gerekçesi çok basit, PR ajansı aylık derginin önüne gittiğiniz an, masaya "müşteri" hatta "reklam veren" olarak oturuyorsunuz. Haklı olarak dergiler "60 bin CD için kaç bin dolar vereceksin?" sorusunu yöneltiyor. Bunun için suçlayamazsınız karşınızdakini, o da işini yapıyor.

"Topluluk yönetimi" olarak gittiğinizde ise masaya "iki eşit" hatta "içerik ortağı" olarak oturuyorsunuz. Tartışıyorsunuz hatta kavga ediyorsunuz, ama masada 250-300 bin "geek" kullanıcıyı temsil ediyorsunuz ve en sonunda ortaklaşa işler yapmaya karar veriyorsunuz. Sürecin sonunda olan biteni söyleyeyim: Pardus 2007 için 800 bin, 2008 sürümleri için 390 bin, 2009 çıktığından bu yana ise 240 bin; toplamda 1.400.000'i aşkın Kurulum CD'si ve ISO dağıtıldı aylık dergilerle. Ve TÜBİTAK'ın cebinden tek kuruş para çıkmadı!

Medyayla ilişkiler süreçlerimize dönersek... İsimlerini telaffuz etmemde sanırım bir sakınca yoktur, Pardus Projesi, basınla ilişkiler ve PR noktasında bugüne dek Marjinal PR, Kripto PR, Capitol Ogivly (halen çalışılan ajans) gibi her biri alanında gerçekten saygın, Türkiye'nin en büyük ajanslarıyla çalıştı. Tüm bu ajansların başarısını ya da başarısızlıklarını değerlendirmek bana değil, elbette proje yönetimine düşer.

Kişisel olarak fikrimi soracak olursanız, şu an çalıştığımız Capitol Ogivly'nin gerçekten iyi iş çıkardığını düşünüyorum.

Kendi dönemimiz için tevazu göstermeyeceğim. Kişisel olarak, 2007 sürümü için 18 Aralık 2006'da yapılan basın lansmanının, bugüne kadarki en başarılı basın etkinliğimiz olduğunu düşünüyorum. Çoğunluğu yayın yönetmeni ve yazar işleri



müdürü düzeyinde, 18 önemli gazeteciyle güzel bir kahvaltı düzenlemiştik o gün. Bu basın lansmanı için ajans olarak, 1 (yazıyla: bir) lira ücret almıştık.

Sonraki süreçlerde aldığımız rakamı, "piyasadaki rakamımızın" düşmemesi için, izin verin söylemeyeyim :)

Toplulukla en içli dışlı Pardus geliştiricisi sizsiniz bildiğimiz kadarıyla, bu durumdan hiç sıkıldığınız oldu mu?

Bazen... Özellikle de saçma sapan bir soruya zilyonuncu kez sabırla cevap vermeye çalışırken.

Topluluk yönetiminde en çok neye kızarsınız?

Bir geliştiricinin topluluktan gelen önemli bir talebi ciddiye almamasına.

Microsoft firmasının adını farklı şekilde telaffuz edenler oluyor, bu konudaki tavrınız nedir?

Pardus'un "parduş" olarak telaffuz edilmesinden ne kadar rahatsız oluyorsam, Microsoft'a "Mandasoft" ya da "mikrozort" denmesinden de o denli rahatsız oluyorum.

Bir insan nasıl aynı anda birçok insanın sevdiği bir dost, mükemmel bir eş, başarılı bir topluluk yöneticisi olur?

Olamaz. Bu yıl içinde az daha beni karım boşuyordu.

Topluluk süreçlerinde her şeye koşmamayı, topluluk içinden yeni yöneticiler çıkartıp, yetki ve sorumlulukları paylaşmayı "zor yoldan" öğreten bir adamım ben.

Çok sık eve gidemediğiniz ve ofiste sabahladığınız söyleniyor doğru mu? Bu duruma eşiniz ne diyor? :)

Evde kaldığım nadir hafta sonlarından birinde evde oturur ve başbaşa

dinlenirken, Özlem'den bir şey istemiştım, "Git topluluğundan istel" diye ters bir cevap vermişti. Sonradan bunu anlattığım evli bir Pardus geliştiricisi (isim vermeyeceğim), benzer bir lafı eşinin de ettiğini söyleyince, bunun kişisel değil, "Pardus sendromlarından" biri olduğunu anladım.

Nedir bu çizgiroman merakı? Hâlâ okuyor musunuz? Okuyorsanız hangisi?

Sanırım 2.000 çizgiromandan oluşan bir koleksiyon sahibiyim.

Doğrusunu isterseniz, çizgiroman okuru olarak Marvel ve DC Comics'in başını çektiği Amerikan ekolünü değil; Avrupa ekolünün takipçisiyim. Fransız, Belçika çizgiromanları ve özellikle de İtalyan "fumetti"leri bu hayattaki en büyük tutkularımdan biri.

Sevdiğim çizgiroman ve çizerlere gelince... Bu röportajın sağında/solunda sık sık göreceğiniz üzere, Ken Parker en sevdiğim çizgiroman kahramanı. Ken Parker neredeyse alamet-i farika'm oldu. Ken Parker'ı neden sevdiğime dair kısaca şöyle bir açıklama getireyim: Ken Parker dünyayı değiştirebileceğine inanan, Vahşi Batı'da yaşamasına karşın 68 ruhuna sahip olan, hayatta hep doğru bir duruşa sahip olmaya çalışan ve keskin tercihleri olan bir çizgiroman kahramanıdır. Otoriteye karşı çıkar, itaatsiz ve şiddete karşıdır. Kitap okur, şiir sever ve "hepsinden önemlisi", attığını vuran diğer çizgiroman kahramanlarının aksine o hep Kızılderililer'den yanadır :).

Sevdiğim ve takip ettiğim çizerlerse; Ivo Milazzo, Guido Crepax, Hugo Pratt, Sergio Toppi, Jean Giraud (Moebius), Jean-Claude Fournier, Roberto Raviola (Magnus), Albert Uderzo'yu sayabilirim.

Özgür yazılımla çizgiroman arasında bir bağ kurduğunuz anların oldu mu?

Hep kendime şu soruyu sorarım: "İnsan ne için yaşar?"

Linus Torvalds buna "Just for Fun" diyerek cevap veriyor. İlginçtir, Fellini'nin de şöyle bir sözü var: "Engelleri ve paradoksları gülerek karşılasak, bunlar bizi öldürmez. Ancak sıkıntı bizi öldürebilir. Sıkıntı ise ne mutlu ki çizgiromanların uzak tuttuğu bir şeydir."

En çok hangi etkinlik aklınızda kaldı, şöyle bizimle paylaşmak istediğiniz ve unutamadığınız bir anınız var mı?

Unutamadığım etkinlik, topluluk ile yaptığımız ilk ve belki de en iyi etkinlik olduğu için CeBIT 2008.

Unutamadığım olay ise sanırım iki tane. Birincisi, Özgürlüklün'de günde ilk kez 300 ziyaretçiyi gördüğümüz gün mutluluktan ofiste şarap açmamızdı! Şimdilerde bu rakam bazen 14-15 binlere vuruyor.

İkincisi ise biraz daha "aile içi bir sır"... Yaygın kanının aksine, ben ve Erkan TEKMAN sıkı kavga ederiz. Birbirimize fena halde girdiğimiz, çok sert kavgalar edip, ondan yediğimiz fırçanın haddi hesabı olmadığı günlerden birinde (sanırım 2007'nin altı ayı böyle geçti), bir gün Erkan bize bir teşekkür mektubu yazdı. Ofiste Akın ile oturup, sessizce ağlamıştık...

Ne zaman baksak Jabber'ınız açık, hangi ara uyuyorsunuz siz?

Bu aralar televizyonda tekrar eden bir sahne var. İçerdiği militarist ve milliyetçi söylemlerden ötürü asla gitmeyi düşünmediğim bir filmin teaser'ı dönüyor sürekli: "Sen uyursan herkes ölür!"

Tüyleri diken diken eden bu söz, bambaşka bir bağlamda benim için de geçerli gibiydi. Sanki uyursam, sanki tüm forum sakinleri yataklarına uzanmadan sızarsam, sitede her an bir şeyler patlayacak, forumda ortalık birbirine girecek gibi bir hisse sahiptim birkaç ay öncesine kadar.

Sanırım birkaç aydır normale dönmeye başladım.

Sizi ne zaman oyun sunucumuzda görebileceğiz?

Muhtemelen önümüzdeki günlerde Pardus'a ayırdığım zaman ciddi bir şekilde azalacak. Kitaplarıma, çizgi romanlara, kedime, bir türlü el atamadığım 470 tekne, sokaktaki güzel kızların bacaklarına hatta belki de oyun sunucularına daha fazla vakit ayırabileceğim!

Gördüğünüz üzere oyun sunucusu sıralamada hâlâ gerilerde bir yerde. Ama bilirsiniz, "çıkmadık candan ümit kesilmez" derler :).

Türkiye, demokrasi, toplumun refah düzeyi, eğitim kalitesi, bilişim sektörü, özgür yazılım kelimelerini mutlaka kullanması gerektiği bir cümle olsaydı, bu cümle nasıl olurdu?

"İkimizin de cebinde birer lira varsa ve gün içinde bunları değiş tokuş edersek gün sonunda ikimizin de cebinde yine bir lira vardır. Gün başında ikimizde cebinde bir fikir varsa ve gün içinde bunları değiş tokuş edersek, gün sonunda ikimizin de cebinde iki fikir olur. Özgür yazılım ve bilişim sektöründe fikirlerin patentlerin arkasına gizlenmeden çoğaltımı, bu nedenle toplumun refah düzeyini artırır, eğitim kalitesini yükseltir."

10 yıl sonra kendinizi nerede görüyorsunuz?

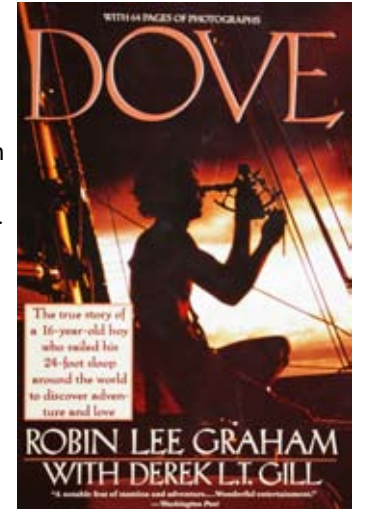
Sanırım yurtdışında.

Ne zaman vakit bulup bir tekneyle denizlere açılacaksınız? Ve rota ne olacak?

Olabildiğince "erken bir zamanda" bunu yapmak istiyorum.

İlk gençliğimde yani 80'li yılların ortalarında, babamın kütüphanesindeki kitap ve dergileri karıştırmak, en büyük zevklerimden biriydi. Bu dergilerden biri, de 1965 yılına ait bir National Geographic dergisiydi ve kapağında bir genç adamın, teknesiyle bir fotoğrafı vardı. 16 yaşında bir Amerikalı olan Robin Lee Graham'ın 24 feetlik (7.3 metre) yelkenli teknesiyle çıktığı dünya turu, çocukluk hayallerimi yıllarca süsledi. İtalyan Lisesi'ndeyken gizli gizli, kendimce bir dünya turunun günlük rotasını bile çıkarmışlığım vardır! İnternet'in Türkiye'ye gelmesine daha 10 yıl vardı ve şimdiki gibi elinizin altında kolay erişebileceğiniz haritalar, kaynaklar yoktu.

Bugün bile bu işi yapmak, herhalde haftalarımı alır.



Her neyse, meraklısına “epey kabaca” rotayı vereyim. Akdeniz’i kıyı kıyı dolaştıktan sonra ilk kış Portekiz ya da İspanya’da geçiriyorsunuz. Ardından klasik “Cabo Verde-Antiller rotasını izleyip, Karayip adalarından birinde bir çekek yerinde kasırga sezonunun geçmesini beklerken, bol bol ucuz rom içip, “ho-ho-ho” diye sesler çıkararak sarhoş oluyorsunuz.

Panama ve Galapagos’tan sonra elbette Büyük Okyanus geçişi var. Son birkaç yıldır, yelkenli teknelerle dünya turu yapmanın Hint Okyanusu’nda gezen Kalaşnikof’lu modern korsanlar yüzünden artık çok tehlikeli bir iş olduğunu okusam da, kimin umurunda! Sloganım her zaman şu olacak: “Ahoy there! I’m Guybrush Threepwood, the mighty pirate!”

Don Kişot musunuz, yoksa Sanço Panza mı?

Eğer böyle bir ödülün dağıtımını tartışıyor olsaydık, bu projenin Don Kişot’u olma onuru bana değil, kesinlikle Erkan TEKMAN’a ait olurdu. Pardus rüyasını gören ve diğerlerini bu rüya peşinde kandıran kişi Erkan’dır. Bu projede herkes özel hayatından ve huzurundan bir şeyler feda etti, ama herkesin bilmesini istediğim bir şey var ki, bu projede adını, hayatını ve kariyerini en çok ortaya koyan, riske eden kişidir Erkan.

Pardus Projesi’nde kendini ispat eden, adını duyuran geliştiricilerin aldığı riskler

çok az, hatta yok gibi. Halihazırda birçok geliştiricimiz baş döndüren kariyer teklifleri alıyor zaten, ama bir başarısızlık durumunda okların yöneleceği, faturanın kesileceği kişi Erkan TEKMAN’dır.

Bu projede çalıştığım sürece, iyi bir Sanço PANZA olabildiysem, ne mutlu bana...

Bonus soru... Özgür yazılım topluluk yöneticisi olmadan önce daha fazla saçınız olduğu söyleniyor, neler diyeceksiniz?

Saçımda bir azalma yok ama beyazlar epey artmış durumda :).



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://www.ozgurlukicin.com/cdgonder/>

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

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