

özgürlüğü için.com e-dergi

VLC Player

Sisteminizdeki Clark Kent

OpenOffice.org

Adres Mektup Birleştirme

Cube 2: Sauerbraten

FPS tutkunlarının yeni adresi!

Quake Live

Efsane geri döndü!

Röportaj: Necdet YÜCEL

"Burası Kripton!"



Bu sayının editörü:

Enis Hürkan BURAKÇI

Bu sayıda katkıda bulunanlar:

Ahmet Hiçyılmaz, Ali Erkan İmrek,
Ali Işingör, Anıl Özbek,
Aydın Demirel, Deniz Ege Tunçay,
Erkan Tekman, Fahri Dönmez,
Gizem Belen, Hamit Giray Nart,
Hüseyin Sarıgül, Kenan Şahin,
Mehmet Pekgenç, Necdet Yücel,
Razık Hilenoglu, Tuğsan Ünlü,
Zeki Bildirici.

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 yayın, Özgürlüğün topluluğu tarafından
hazırlanmaktadır.

03.	Editörden
04-10.	Haberler
11-13.	Sisteminizdeki Clark Kent: VLC
14-16.	Calc Listelerini Base Tablolarına Dönüştürmek
17-19.	OpenOffice.org: Adres Mektup Birleştirme
20-22.	Farklı Numaralandırma Biçimleri ile Çalışmak
23-25.	Gimp ile Renkler Daha Renkli
26-28.	The Open Racing Car Simulator (Torcs)
29-31.	Crack Attack
32-34.	Bilardo keyfini "FooBillard" ile çıkarın!
35-37.	Cube 2: Sauerbraten
38-43.	Quake Live
44-50.	Röportaj: Necdet Yücel
51.	Son Sayfa

Yeni bir sayı, yeni bir heyecan!

Merhaba!

Özgürlüğün e-Dergimizin 19. sayısıyla karşınızdayız. Bu sayının editörlüğünü benim yapacağımı öğrendiğimde duyduğum büyük heyecan ve editörlük yaptığım zaman içinde topluluğumuzun işleri birlikte yapma konusunda ne kadar iyi olduğunu bir kez daha yakından görme fırsatı yakalamamla birlikte gelen mutluluk bu sürecin bana kattığı önemli artılardan oldu.

Hem ekonomik olarak, hem bilişim sektörünün gelişimi açısından hem de ulusal güvenliğimiz açısından ülkemiz için yaşamsal önem taşıyan bir proje olduğunu düşündüğüm Pardus, yıllar içinde emek verenlerin sayesinde sürekli gelişti, hala da gelişimini sürdürmekte bildiğiniz gibi.

Geliştirici ekibin yanı sıra, büyük bir kitle tarafından gönüllü olarak desteklenen Pardus'un bir insan gibi doğup büyümekte olduğunu görmek gerçekten güzel.

Pardus'la tanışmam uzun zaman öncesine dayansa da aktif bir pardus kullanıcısı olmam üniversitede ev arkadaşım olan **Gökmen GÖRGEN** sayesinde oldu diyebilirim, dolayısıyla burada ondan bahsetmemek olmaz. Onu tanımak, Pardus kullanmak gibi. Zaman içinde çok şey katıyor insana.

Bu sayımızın konusu kimimiz için bir tutku hatta bağımlılık, kimilerimiz içinse eğlenceden ibaret olan fakat hepimizin vazgeçemediğimiz **oyunlar**. Her yaşta insanın hayatındaki ortak zevklerinden olan oyunlar, zaman geçtikçe daha da etkileyici ve

doyurucu bir hal alamaya başladılar son yıllarda. Gerek senaryolarıyla gerekse grafikleriyle zaman ilerledikçe büyüyen bu sektör bağımlılık gibi olumsuz sayılabilecek sonuçlar yaratabilmesi yüzünden zaman zaman tartışma konusu olsa da eğlenceli oldukları konusunda hepimizin hem fikir olduğunu düşünüyorum.

Her sayımızda olduğu gibi bu sayımızda da çok önemli bir röportaj var. Açık kaynak dünyasının yakından tanıdığım **Necdet YÜCEL**, Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi Mühendislik ve Mimarlık Fakültesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü'nde öğretim üyesi ve 64 Bit Pardus projesinin başındaki hocamız. Cebit'te benim de tanışma fırsatı bulduğum Necdet YÜCEL hocamıza sizler merak ettiklerinizi sordunuz, kendisi yanıtladı. Çok şey öğrenilecek bu röportaj için hocamıza bir kez daha teşekkür ediyorum.

Bu sayıda isimlerini dergide göreceğiniz bir çok insanın emeği var, hepsine beraber yürüttüğümüz bu çalışmada bana olan sabırları, yardımları ve dergiye yaptıkları katkılar nedeniyle teşekkür ederim. Cube 2: Sauerbraten'dan Quake Live'a birçok güzel oyunun tanıtımlarının yanı sıra, OpenOffice.org, Gimp, VLC gibi çok değerli makaleler de yer alıyor bu sayımızda.

Topluluğumuzun, emek veren çabalayan, sabır gösteren bütün üyelerine;

Hepinize keyifli okumalar.



64 Bit Projesi “Resmen” Başladı



Ülkemizde yürütülen en büyük özgür yazılım projesi olan Pardus, üniversitelerle yaptığı ortak çalışmalara bir yenisini daha ekledi. Özgür yazılım kültürünün yaygınlaştırılması ve tarafların işbirliğinin artırılması amacı ile Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi (ÇOMÜ) ile TÜBİTAK UEKAE arasında bir protokol imzalandı.

18 Şubat 2010 tarihinde yürürlüğe giren protokol kapsamında ÇOMÜ Bilgisayar Mühendisliği Bölümü’nde yer alan bir ekip, Pardus’un 2010 yılının ikinci yarısında yayınlanacak olan ve KOBİ’lerden kurumsal işletmelere kadar geniş bir kitleye hitap etmesi amaçlanan **Pardus Kurumsal 2 Geliştirici Sürümü**’nü 64 bit sistem mimarisine port etme işine resmen başladı.

Pardus Proje Yöneticisi **Dr. Erkan TEKMAN**, proje olarak işbirliği protokolü hakkında son derece

memnun ve heyecanlı olduklarını dile getirerek, “*Pardus projesinin kapıları, üniversitelere sonuna kadar açıktır. Bu tip işbirliklerinin ülkemizdeki özgür yazılım kültürüne ve ekosistemine önemli katkılar yapacağına inanmaktayız*” dedi.

Gelecek dönemde çok daha fazla sayıda üniversite ile benzer çalışmalar yapmak istediklerini sözlerine ekleyen **TEKMAN**, ülkemizde özgür yazılıma yaptıkları katkılar ve önemli işbirlikleri dolayısıyla Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi yetkililerine teşekkür etti. **ÇOMÜ Rektörü Prof. Dr. Ali AKDEMİR** de 64 bit proje çalışmasından ve TÜBİTAK ile işbirliği yapmaktan son derece memnun olduklarını ve gelecekte de iki kurumun yapacağı yeni çalışmalar için bu protokolün ilk adım olduğunu söyledi. **AKDEMİR**, sözlerine Pardus ve özgür yazılımla ilgili tüm ÇOMÜ projelerine idare olarak her türlü desteği sağlayacağını söyleyerek devam etti.”

Özgür Yazılım Ruhu
Pardus ile Üniversitelerde
Çalışmaları kısa bir süre önce başlayan proje kapsamında ÇOMÜ Bilgisayar Mühendisliği Fakültesi öğretim üyesi **Dr. Necdet YÜCEL** tarafından kurulan ekip, bir sürüm takvimi oluşturdu. Projenin ilk ürünü ise geçtiğimiz

günlerde geliştirici camiası ile paylaşılan alfa sürümü oldu. Bir deneme sürümü olmasına rağmen alfa sürümü, ÇOMÜ bünyesinde yer alan ekibin hevesi ve aldıkları yolu göstermesi bakımından son derece büyük önem taşıyor.

Tamamı son sınıf öğrencilerinden oluşan ekip, sürüm takvimine ayak uydurmak için büyük bir çaba gösteriyor.

Protokolün resmen imzalandığı 18 Şubat tarihinde üniversitede bir atölye çalışması düzenleyen Pardus Projesi, hem sürümü port eden ekip hem de bilgisayar mühendisliği bölümünün diğer öğrencileri ile yakından çalışma fırsatı buldu. İki gün süren etkinlikte Pardus geliştiricileri atölye çalışmalarında sürümün devamlılığı ve kararlılığının sağlanması için tecrübelerini **ÇOMÜ** ekibi ile paylaşma fırsatını buldu.

Üniversitelerde özgür yazılım ruhunun ve felsefesinin yaygınlaşması açısından da son derece önemli olan projenin ilk kararlı ürününü, 2010 yılı baharında vermesi planlanıyor.

Python ile Oyun Oynayalım

“Invent Your Own Computer Games with Python” (Python ile Kendi Bilgisayar Oyununu Keşfet) Python programlama dilinde nasıl programlama yapacağınızı öğreten özgür bir e-kitap. Her bölüm, yeni bir oyun için kaynak kodunu size veriyor. Programın prensiplerini ve kavramlarını tek tek öğretmek yerine örnekler üzerinden programlamayı anlamayı sağlıyor..



Kitap, 10-12 yaşlarındaki çocukların bile anlayabileceği kadar basit bir dille yazılmış. Bu yönüyle de, daha önce programlama yapsın yapmasın, her yaştan insana hitap ediyor.

Kitabın ikinci basımı gözden geçirilmiş ve genişletilmiş bir içeriğe sahip. E-kitap 19 bölümden oluşmakta. İlk bölüm değişik işletim sistemlerinde Python’un nasıl kurulacağını anlatmaktadır. Diğer bölümlerde ise Etkileşimli kabuk, Karakterler, Akış Diyagramları, Grafikler ve Animasyon, Ses ve Resimler gibi benzeri başlıklar altında Python’un gizli kalmış yönlerini kullanarak programlama anlatılıyor.

Daha fazla bilgi için [buraya](#) tıklayabilirsiniz.

Pardus Projesi, BİLMÖK'10'daydı!



TÜBİTAK UEKAE bünyesinde geliştirilen Linux temelli, bir özgür yazılım ürünü olan Pardus, her yıl farklı bir üniversitenin bilgisayar mühendisliği bölümü ve ilgili bilişim kulübü tarafından organize edilen ve bu yıl 26 - 28 Şubat 2010 tarihleri arasında **"bilişim için gel"** temasıyla Konya Selçuk Üniversitesi'nde gerçekleştirilmiş olan BİLMÖK'10 etkinliğine **Altın Sponsor** olarak, geleceğin bilgisayar mühendisleri ile Pardus ve özgür yazılım temalı seminerler ve atölye çalışmaları gerçekleştirildi.

Pardus, BİLMÖK etkinliği kapsamında bir dizi seminer ve atölye çalışmalarıyla da geleceğin bilişimcileri ile interaktif olarak buluştu.

Etkinliğe Pardus'u temsilen Pardus Geliştiricileri **Gökçen ERASLAN**, **Bahadır KANDEMİR** ve Pardus İş Geliştirme Biriminden **Işıl POYRAZ**, TÜBİTAK UEKAE'yi temsilen İş Geliştirme Birimi'nden **Alper AY** ve Özgürlükçün Topluluk Yöneticileri **Ali İŞİNGÖR** ve **Gizem BELEN** katıldı.

BİLMÖK, bilgisayar mühendisleri arasındaki etkileşimi ve iletişimi artırırken mesleki ve kişisel gelişimlerine katkıda bulunmak, toplamda ülkenin bilişim alanındaki yönelimlerini belirlemek ve bu alanda gelişimine destek vermek amacıyla mesleki ve sosyal toplantılar olarak düzenleniyor.

Pardus, BİLMÖK'10 Etkinlik Ajandası
Bilmök 2010 süresince Pardus Projesi bir dizi etkinlik çerçevesinde meraklıları ile buluştu. Bunun yanında açılacak stand alanında geliştiricilere sorularını yöneltme şansı yakalamış olan geleceğin bilişimcileri, aynı zamanda Pardus'un son sürümü olan Pardus 2009.1 Anthropoides virgo kurulum CD'sini edindiler.

1. Seminer Başlığı: Özgür Yazılım ve Pardus
Seminerde, özgür yazılım hareketinin çıkışı, tarihçe ve felsefesi, Linux çekirdeğinin bu sürece dâhil olması, açık kaynak kod mimarisi gibi Pardus için temel teşkil edecek konuların yanında, Pardus Projesi'nin tarihçe

ve hedefleri, Türkiye'de ve dünyada Pardus'un yankıları ve metrikleri, ülkemizde Pardus diyenler ve şuan hali hazırda yürütülmekte olan projelerden bahsedildi. Ayrıca "Özgürlük için" topluluk yapısı ve etkinliklerinden söz edilecek olan seminerde, Pardus'a katkı vermek isteyenler için Pardus'un sunduğu olanaklar ve başvuru kaynakları hakkında da bilgilendirmelerde bulundu.

2. Seminer: Nasıl Pardus Geliştiricisi Olunur?

Bu seminerde, öncelikle Pardus teknolojileri ve bu teknolojilerin alternatiflerine göre nasıl avantajlar sağladığı konusunda katılımcılara ayrıntılı bilgiler verildi.

Katılımcılar, Pardus'a özgü olan teknolojilerin (ÇOMAR, PiSi, YALI, vb.) temel özellikleri, arayüz kullanımları, paket kavramı ve Pardus'ta yazılım geliştirmek konularında fikir sahibi oldular. Pardus Projesi'ne geliştirici ve katkıcı olarak destek verme süreçlerinin detaylı olarak anlatıldığı seminerde, TÜBİTAK ve Pardus Projesi'nde staj olanaklarından ve her yıl önemli başarılar elde edilen Pardus Google Summer of Code (GSoc) Projeleri'ne başvuru süreçlerinin nasıl gerçekleştiğinden ve başvuruların değerlendirilmesinde nelere dikkat edildiğinden bahsedildi.

ÇOMÜ 64 Bit Pardus Geliştirici Semineri

Seminer Konusu: Bu seminerde, Pardus işletim sisteminin x86_64 işlemci mimarisinde çalışacak sürümünün hazırlanmasında izlenen yol ve stratejilerden bahsedilirken, bu özgür yazılım projesinin nasıl ortaya çıktığı ve geliştirilme süreçleri katılımcılar ile paylaşıldı. Sürecin teknik detaylarıyla beraber üniversitelerin Bilgisayar Mühendislik bölümlerinin aktif olarak benzeri projelerde yer alabilmeleri için üniversite yetkilileri ve öğrenciler olarak neler yapılması gerektiği ortaya kondu.

Pardus Özgür Yazılım Atölyesi

Pardus'ta Yazılım Geliştirmek Atölye çalışmasıyla, seminerler boyunca anlatılan Pardus ve Özgür Yazılım geliştirme ortam ve teknolojilerinin katılımcılara uygulamalı olarak gösterildi. Atölye süresince gerçekleştirilmiş uygulamalar ile Pardus'ta sıklıkla kullanılan bazı programlama dilleri ve araçlarının yanında, PiSi, ÇOMAR, YALI, Müdür gibi Pardus teknolojilerinin geliştirme ortamlarında nasıl kullanılacağı konuları örnekler üzerinden katılımcılarla paylaşıldı.



Wiki Seferberliği



Birinci Wiki Seferberliği çağrısı %100 başarı ile tamamlanarak birçok insanın zor bir hedef olduğunu düşündüğü bir işi iki hafta gibi kısa bir sürede tamamlamakla kalmadı, bu çağrıdaki 49 madde dışında sayısız katkıyla içeriğini zenginleştirdi.

Rakamlarla ifade etmek gerekirse, bu süre zarfında [PardusWiki](#)'ye tam 82 yeni madde eklendi, 50 yeni katkıcı aramıza katıldı ve 2.000'i aşkın katkıda bulunuldu. Bu derece güçlü bir ivmeye kavuşan PardusWiki, maddelerin kalitesi ve Google'da birçok maddenin tek kaynağı haline gelmesiyle de diğer birçok büyük dağıtım Wiki'sinin önüne geçti. Daha somut konuşmak gerekirse, Gentoo ve Mandriva'nın İngilizce Wiki'lerinin önündeyiz...

Birinci Wiki Seferberliği'nde oluşturulan maddelere [buradan](#)

ulaşabilir ve topluluk tarafından nasıl güzel bir iş çıkarıldığını kendi gözlerinizle görebilirsiniz.

Pardus kullanıcısı olan sizleri, Birinci Wiki Seferberliği çağrımızda belirttiğimiz gibi **Pardus** ve **özgür yazılım** konularında **PardusWiki**'yi eşsiz bir başvuru kaynağı haline getirmek ve **Türkçe İçerik & Belgelendirme** konularındaki eksikliğimizi gidermek amacıyla, İkinci Wiki Seferberliği'ne katılmaya çağırıyoruz.

İkinci Wiki Seferberliği'nde bayrağı

bir adım daha öteye götürerek, Pardus üzerinde kullanılan temel yazılımların tümünün belgelendirilmesini hedefliyoruz. İlk seferberlikte bu hedefin yarısını gerçekleştirmiş olmamızdan aldığımız cesaretle, bu kez ikinci çağrımızı yapmaktayız. [PardusWiki](#)'ye yapacağınız katkıların, Pardus'a ve Türkiye'de özgür yazılıma verebileceğiniz en önemli katkılardan biri olacağını tekrar vurgulayalım.

Pardus ve diğer özgür yazılım projeleri için hayati önem taşıyan [PardusWiki](#)'ye tüm kullanıcılarımızı davet ediyoruz.

PardusWiki'de Yönetici Seçimi

[PardusWiki](#) Seferberliklerimiz, kullanıcılarımız tarafından çok büyük bir ilgi görmeye devam ediyor. [Birinci Wiki Seferberliği](#), sizlerin de bildiği gibi çok büyük bir hızla tamamlandı ve iyi bir başarıya imza attı. Bundan moral alarak başlattığımız [İkinci Wiki Seferberliği](#) de ilk haftanın sonunda hedefinin yarısını tamamladığını duyurdu. Bu iki başarı, sizlere daha güzel yenilikler sunmak için güzel bir ilham oldu.

Bu seferberliklerde bizlere büyük yardımları dokunan gruptan biri de [PardusWiki Hizmetlileri](#) ya da

bir başka deyişle yöneticilerimiz. Bu dönemde sıkı çalışan yöneticilerimiz tek tek maddelere karar verip başlıklarını açmak, kontrol edip gerekirse düzenlemek ve sizlere yardım etmek için büyük çaba gösterdiler. Bu çalışmalarının yorgunluğunu, gördükleri manevi destekle kolayca atabilmeleri de bu işin en güzel yanlarından biri elbette.

Yöneticilerimizi biraz daha rahatlatmak için, yanlarına yeni arkadaşlar daha eklemeye karar verdik. Bu sebeple, [PardusWiki](#) içerisinde bir oylama açıyoruz.

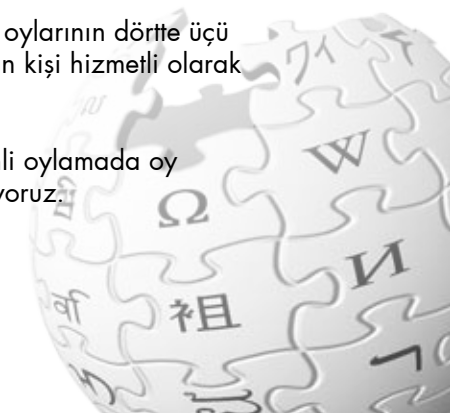
[PardusWiki](#) üzerinden gerçekleştirdiğimiz [PardusWiki Hizmetlisi](#) oylamasına girecek katkıcılarımızı belirlerken ince eleyp sık dokuduk. Yeni yönetici adaylarını belirlerken hem yöneticiliğin ağırlığını kaldırabilmeleri, hem de topluluk tarafından da saygı duyulan kişiler olmaları aradığımız ilk özelliklerdi. Bu ilk eleme sonrasında onaylarını da alarak topluluktan katkıcılarımızı seçtik ve sizlerin oylarına sunuyoruz.

- Mustafa ARIK ([MaviAteş](#))
- Osman KARAGÖZ ([Osmank3](#))
- Tuğsan ÜNLÜ ([Tuğsan](#))

Oylamamız iki hafta sürecek. Oy vermek istediğiniz kişinin isminin yanındaki bağlantıya tıklayarak, karşınıza çıkacak oylama sayfasında "Olumlu", "Olumsuz" ya da "Tarafsız" oy kullanıp, fikirlerinizi belirtebilir ve sorular sorabilirsiniz.

Oylama sonunda oylarının dörtte üçü (% 75) olumlu olan kişi hizmetli olarak ilan edilecek.

Hepinizi bu önemli oylamada oy kullanmaya bekliyoruz.



KDE 4.4'ün Yenilikleri

KDE, geçtiğimiz günlerde, özgür yazılım kullanıcılarına pek çok yenilikçi yaklaşım sunan, 4.4.0 sürümünü duyurdu. Yeni sürüm, içlerinde sosyal ağ ve çevrimiçi çalışma özellikleri, Netbook bilgisayarlar için tasarlanmış yepyeni bir arayüz gibi yeni altyapılar içeriyor. KDE hata takip sistemine göre, bir önceki sürümden bu yana KDE 4.4'de 7.293 hata düzeltildi ve 1.433 iyileştirme hayata geçirildi.

Plasma Netbook, 4.4.0 ile sahneye çıkıyor. Plasma Netbook, netbook ve düşük kapasiteli dizüstü bilgisayarlar için tasarlanmış bir Plasma Masaüstü Yöneticisi alternatifi. Plasma Netbook özellikle, daha küçük ekran ve dokunmatik ekranlar için tasarlandı. Plasma Netbook kabuğu, tam ekran uygulama başlatıcı ve arama çubuğuyla geldi.

Yeni **"Social News"** programcığı, sosyal ağ üzerinde neler olup bittiğini kullanıcıya anında bildirirken; **"Knowledge Base"** isimli programcık ise, kullanıcının pek çok bilgi sağlayıcının bilgi bankalarında arama yapabilmesini sağlıyor.

KWin'in yeni sekmeleme

özelligi, kullanıcıya tüm pencereleri bir sekme arabirimi içinde bir arada gruplamasına olanak sağlıyor.

KDE Uygulama Yenilikleri

Uzun vadeli tasarım ve planlama süreçleri sonucunda, bu sürümde, **"GetHotNewStuff"** arabirimi ciddi oranda geliştirildi. Bu çatı, KDE'nin muazzam üçüncü parti katılımcılarının, içeriklerindeki milyonlarca kullanıcı ile daha kolay ve etkin iletişim kurmalarına olanak sağlayacak şekilde tasarlandı.

"Social News" programcığı ile yorum yazmak, beğeni derecelendirmesi yapmak ve bir ürünün hayranı olmak gibi sosyal çalışmaların yanı sıra; sosyal ağlardaki güncellemeler de görülebilecek. Yine bir web sitesine, kendi oluşturdukları içerikleri, pek çok sıkıcı paketleme ve yükleme işlemini atlayarak yapabilecekler.

Yeni KDE sosyal servisleriyle daha dost!

Bu sürümle iki uzun vadeli proje daha geldi. Avrupa Birliği tarafından finanse edilen ve uluslararası bir arama çalışması olan Nepomuk, kararlılık ve performans bakımından tatmin edici bir noktaya ulaştı. Yeni "Zaman Çizgisi" görünüm özelliği, dosyaları, kullanım tarihine göre sıralamaya yarıyor.

Bu uyumlulukların ötesinde, geliştirici takımları, kendi uygulamalarını pek çok



biçimde geliştirdiler. KGet geliştirici takımı, sayısal imza kontrol desteği ve çoklu kaynaktan dosya indirme gibi özellikler geliştirdi. Gwenview'a, kolay kullanılabilir bir fotoğraf içe aktarım aracı eklendi. **Palapeli**, kullanıcıların, yap-boz bulmacası çözecekleri, dahası kendi bulmacalarını oluşturup paylaşabilecekleri bir oyun. **Cantor**, son derece güçlü ve kullanımı kolay arabirimiyle istatistiksel ve bilimsel bir yazılım. KDE PIM paketi, Blogilo adlı bir blog uygulaması da içeriyor.

Masaüstü döndürücü performansında artış

KDE'nin altyapısında, Qt 4.6 sürümü, Symbian mobil platform desteği, yeni animasyon çatısı, çoklu dokunma ve geliştirilmiş performans ile geliyor.

Sosyal Masaüstü uygulamaları, merkezi tanımlama yönetimi ve transparan web-hizmet giriş kütüphanesi "libattica" ile güçlendirildi.

Kaynak: KDE.org

OpenOffice.Org 3.2 Daha Hızlı

Özgür ofis yazılımları paketi OpenOffice.Org, güncellemeler ve düzeltmelerle dolu 3.2 sürümünü duyurdu. Projenin resmi sayfasından duyurulan yenilikler, kullanıcılarını çok mutlu edecek gibi duruyor. Lafı hiç uzatmadan, yeniliklerden bahsetmeye başlayalım:

OpenOffice 3.0'dan beri başlangıç sürelerini %46 oranında kısalttı.

OASIS tarafından uluslararası elektronik/dijital belgelerin depolanma biçimi olarak Açık Belge Biçimi (ODF) standardı kabul edilmişti. Bu standartla birlikte çalışabilirlik, akıllı bilgi değişimi ve aramalarının önemi artıyor. Örneğin, bugün herhangi bir bilgisayar sisteminde oluşturulan ofis belgelerinin, geleceğin teknolojisi de dâhil olmak üzere herhangi bir yerdeki diğer

bilgisayar sistemleri tarafından da okunabilmesini garantiliyor.

OpenOffice.org 3.2, OASIS ODF/Açık Formül de dâhil olmak üzere ODF 1.2 ile uyumlu hale gelmek için büyük gelişme gösterdi. Belge bütünlüğünü kontrol sistemi artık bir ODF belgesinin, özellikle ODF 1.2 belgelerinin, ODF özelliklerinin uygun olup olmadığını kontrol edecek. Eğer belgelerde bir tutarsızlık bulunursa, belge bozuk belge olarak etiketlenecek ve OpenOffice.org belgeyi onarım teklifinde bulunacak.

Daha Fazla Belge Türüne Destek
OpenOffice.org 3.2, diğer ofis belge türlerine olan desteğini de geliştirdi. Desteklenen belge tipleri: MS Word 2007 (*.docx, *.docm); MS Excel 2007 belgeleri, MS Excel 2007 ikili belgeleri; MS Excel 2007 temaları; MS Powerpoint 2007 sunumları (*.pptx, *.pptm); OLE nesneleri, form kontrolleri ve tablo özetleri ve MS Excel 2007 belgeleri (*.xlsx, *.xlsb) okunabiliyor. Parola korumalı Microsoft Word 97/2000/XP dosyalarının şifre desteğiyle kaydedilmesini sağlamakta. Doctype temelli AportisDoc ve PocketWord filtreleri artık destekleniyor. Böylece bu türdeki dosyalar, dosya türünü seçmeden görüntülenebiliyor.

Dipnot için OpenType Yazıtipi desteği
Dipnotlarda kullanmak için yüksek kaliteli ve özgür birçok OpenType yazıtipi mevcut. Pardus topluluk portalı Özgürlüğün'den yükleyebileceğiniz bu çok sayıdaki ücretsiz ve özgür yazıtipi biçimlendirme, çıktı alma, PDF olarak kaydetme ve görüntüleme için desteklenmekte.

Writer bir belge üzerinde çalışırken otomatik düzeltme listesinde yapılan her değişikliği daimi olarak hatırlayabilir. Belgeyi kapatırken çıkan yeni onay kutusu, eklenen kelimelerin listeden kaldırılmasına olanak sağlayarak bu işlevselliği daha da kullanışlı yapmakta.

MediaWiki filtresi, karışıklıkları önlemek için artık OpenOffice.org ile beraber otomatik olarak yüklenen bir parçası olmaktan çıktı. Bunun yerine Wiki Publisher'in bir eklentisi olarak sunulacak, böylece filtre güncellemelerinin bir sonraki OpenOffice.org'u beklemeden yapılmasına olanak tanınacak.

Calc'ın geliştirilen "Kopyala/Yapıştır" özelliği artık ardışık olmayan birden çok hücrenin kopyalanıp yapıştırılmasına olanak sağlıyor. Kopyalanan veri yatay veya dikey olarak gruplanıp düzenlenerek yapıştırılacak.

Kopyalarken oluşturulacak kısıtlamalar da yapıştırırken istenilen şeklin oluşturulmasını sağlayacak.

Veritabanı belgeleri arasında daha kolay sorgu kopyalama: Base artık veritabanı belgeleri arasında sorgu kopyalarken, kopyalanan veri önceden olan bir tablo üzerine yazılmak istenmediği sürece size bir hedef isim sormayacak.

Base için daha akıllı aktarım: Kopyalama Panosu sihirbazı artık RTF ya da HTML formatlı bilgilerini veritabanına kopyalamak istediğinizde etkinleşen bir seçim kutusu içeriyor. "İlk satırı sütun adı olarak belirle" olarak etiketlenen seçim kutusu seçildiğinde ilk satır sütun adları olarak aktarılabilirdi gibi, seçim yapılmamışken ilk satır normal bilgi satırı olarak aktarılıyor.

Chart'ın grafik arayüzü kullanılabilirliği artırmak amacıyla yeniden makyajlandı. "Nesne Özellikleri" etiketini daha özel olan "Format Göstergesi" olarak adlandırıldı. Menüler artık durumlara daha hâkim, ihtiyaç duyulan araçlar sadece bir fare tıklaması uzağınızda. Ayrıntılı bilgi için [GullFOSS blog'a](#) bakabilirsiniz.

Kaynak: [OpenOffice.org](#)



Özgürlükçin Podcast Yayında!



Beşinci yaşını kutlamakta olduğu şu günlerde Pardus, kullanıcı ve meraklılarının takip edebilirliğini artırmak, Pardus ve özgür yazılım dünyasında gerçekleşen teknolojik gelişme ve yenilikleri haber vermek amacıyla önemli bir yayın trendi olan Podcast yayınlarını hayata geçirdi.

Podcast kavramı 2004 yılında hayatımıza girmiş olsa da, asıl geçerlilik ve yoğun kullanımını, yaygınlaşan taşınabilir medya oynatıcılarına ve online ortamlara erişimin kolaylaşmasıyla kavuştu.

Podcast en basit ve bilinen tanımıyla, bir oynatıcı için İnternet üzerinden dağıtılan uygun ses ya da görüntü dosyası olarak ifade ediliyor.

Podcastler günümüzde eğitimden kamu yararı güden bildirimlere, iş dünyasının çarpıcı sunumlarından bloglardan uzanan geniş bir yelpazede kullanılıyor. Bu yeni iletişim mecrası, abonelikte elde edinilen haber içerikli bilgi kaynaklarına erişim ortamı olarak tüm dünyada yaygın bir kullanıma sahip.

Podcast'lerin en pratik özelliği, İnternet'e bağlanılabilen her yerden ya da dijital depolama aygıtlarına indirilerek, istenildiği zaman istenilen yerde dinlenilebilmeleri. RSS ve Atom beslemeleriyle de her türlü güncel içerikten kolaylıkla haberdar olunabilmesinden ötürü, Podcastler kullanıcılar tarafından büyük bir ilgi çekiyor.

Özgürlük Sen Nerdeysen Orada!

Daha çok Pardus dünyasından haberler, etkinlikler ve özgür yazılım teknolojilerindeki gelişmelere yer verileceği Özgürlük İçin Podcast yayınlarında, Pardus hakkında merak etiklerinizin de yer alacağı eğlenceli sohbetler sizleri bekliyor olacak. Özgürlük İçin Podcast yayınlarına her hafta [buradan](#) erişebilirsiniz.

Podcast'imizde dinlediğiniz jingle müziği, [Bandista](#) tarafından seslendirilen "Özgürlüğe Manuş" parçasından oluşturuldu. Müziklerini serbestçe indirilip dağıtılabilmesi için [Creative Commons](#) lisansı ile özgürleştiren gruba, bu vesileyle bir kez daha teşekkür ediyoruz.

Fazla bekletmeden, sizleri [podcastimize](#) bekliyoruz!



PCnet'ten Pardus Posterleri

PCnet'in merakla beklenen 150. sayısı çıktı. Dergi içerik olarak, özel sayıya yakışır bir zenginliğe sahip.

Özgürlükçin topluluğunun geçmişte içerik desteği sağladığı [LinuxNET](#) eki ve bugüne dek dağıttığı yüz binlerce Pardus kurulum CD'si ile Türkiye'de özgür

yazılıma önemli bir destek veren PCnet, mart sayısında Pardus kullanıcılarına müthiş sürprizler hazırlamış.

PCnet'in yaldızlı kapağa sahip ve beraberinde pek çok hediyeyle gelen bu özel sayısında hediyelerden biri, Pardus 2009.1 Anthropoides virgo Kurulum CD'si. Orijinal baskılı Pardus 2009.1 Kurulum CD'si, eski kullanıcıları ve öncelerden beri Pardus'u merak edip de tanışma olanağı bulamamış yeni kullanıcıları sevindireceğe benziyor.

Bu ayki diğer Pardus hediyesi, çift taraflı poster. PCnet'in tüm okurlarına hediye ettiği Pardus posterinin bir yüzünde "İçinde Pardus Var" sloganını taşıyan güzel bir grafik çalışma mevcut. Posterin diğer yüzündeyse, yeni kullanıcılara kaptanlık edecek bir diğer çalışma var. Pardus'un kurulum adımlarını içeren bu çalışma, son derece eğlenceli ve yaratıcı bir tasarıma sahip.

Symbian Artık Özgür!



Symbian, tüm platformlarını açık kaynağa taşıdığını duyurdu. Taşınma, planlanan süreden dört ay kısa sürdü; şimdi milyar dolarlık kodlar, geliştiricilerin katkılarına açık.

Symbian'ın açık kaynağa geçirilmesi planını 2008'in haziran ayında duyurmuştuk. Bu açıklama, Google'ın akıllı telefon pazarına kendi açık kaynak platformu olan Android

ile girmesine kesin bir cevap olmuştur. Aradan geçen bir buçuk yıllık dönemde, Symbian popülaritesini kaybetmeye başladı. Symbian pazar payını da yitirmemek ve akıllı telefon platformunda rekabet edebilmek için özgür yazılıma geçişin yeni nesil destek ve geliştirmelerine öncü olmasını umuyor.

Symbian Vakfı'nın yöneticisi **Lee WILLIAMS** "Özgür yazılım topluluğu, mobil endüstrinin geleceğini şekillendirmeye ve global ölçekte hızlı icatlar oluşturmak için yetkin. Symbian Vakfı oluşturulduğunda, geçiş için, 2010 ortalarını hedeflemiştik; ancak çalışanlarımızın ve iş ortaklarımızın kendilerini adanmaları sayesinde, hedefimize erken ulaştık." açıklamasını yapıyor.

Symbian'ın rakibi Android
Symbian'ın kodunu değiştirebilirsiniz. Global cep pazarı işletim sistemi pazarında en büyük paya sahip olana Symbian, ilginçtir kendine rakip olarak iPhone'u değil, Google'ın öncülüğünde geliştirilen **Android'i** görüyor.

Android'in bu yarıştaki en büyük avantajı, halihazırda daha fazla sayıda cep telefonu üreticisiyle

SYMBIAN

anlaşma yapmış olması. Symbian, kendi platformunu özgürleştirerek, daha fazla sayıda üreticiyi yanına çekmeyi umuyor. Nokia ile olan yakın işbirliği, Symbian'ın üretici tarafındaki en büyük kozu. İçinde özgür navigasyon sistemi Ovi Maps'in olduğu paket ise tek kelimeyle müthiş...

Symbian'ı kullanan cep telefonu üreticilerinden bir diğeryse Sony Ericsson. Yazılım yöneticisi **Patrik OLSSON**'un yorumu şöyle: "Symbian Vakfı'nın bir üyesi olarak Sony Ericsson, Symbian'ın açık kaynağa geçerek, herkese özgür bırakılmasından son derece memnun. İnanıyoruz ki, platforma pek çok yenilik, tüketicilere de pek çok hak kazandıracak."

Symbian'ın kaynak kodlarını içeren 108 paket, Symbian geliştirici portalından, özgür **Eclipse Kamu Lisansı** (EPL) altında indirilebilir. Buradan Symbian yazılımı geliştirme ortamı olan SDK (Symbian Developer Kit) ve mobil cihazlar için olan PDK (Product Development Kit) araçlarını da edinebilirsiniz.

Bu araçlar, platformun güncel sürümleri ve bu yılın ilk çeyreğinde tamamlanacak olan Symbian3 ile uyumlular.

Microsoft Linux Satıyor!

Gün geçmiyor ki Microsoft ile ilgili ilginç haberler almayalım. SD Times'ın yayınladığı rapora göre Microsoft, elindeki neredeyse bütün SUSE Linux Enterprise Sunucusu (SLES) destek kuponlarını satmış.

Microsoft, Novell ile yaptığı patent tazminat anlaşmasının bir parçası olarak 240 milyon dolarlık kupon satın aldı. 475 müşterisine kupon sattığını açıklayan Microsoft, sattığı toplam kupon sayısını açıklamadı. Bu rakamlara göre Microsoft'un her bir müşterisi, ortalama yarım milyon dolarlık kupon satın almış.

Microsoft ve Novell'in yaptığı anlaşma, patent iddialarının karşılıklı muafiyetine ek olarak, SUSE Linux Enterprise Sunucusu(SLES) ve Windows Sunucusu arasında birlikte çalışabilirliği geliştirmek için teknik desteği de içermekte. Anlaşmanın imzalandığı Kasım 2006'dan beri iki şirket toplamda 342 milyon doların üzerinde satış gerçekleştirdi.

Linux satışlarında birinci sırada Red Hat bulunurken, üçüncü sırayı Microsoft aldı. Ne diyelim, Microsoft'un satışlarının artmasını istemek, bu konuda garip kaçmaz sanırız.

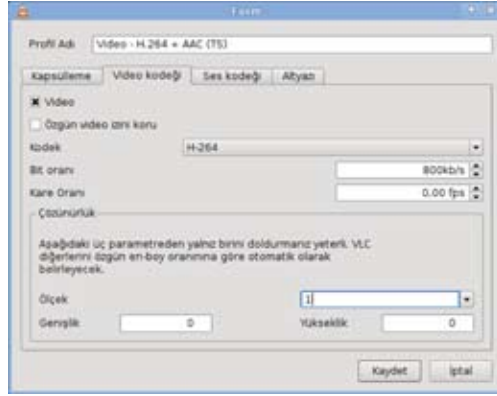
Kaynak: The H Online



Sisteminizdeki Clark Kent: VLC

Öyle bir video oynatıcı düşünün ki, kullanımı hem kolay
hem de aklınıza gelebilecek herşeyi yapabiliyor olsun!

paket tonitimi



dönüştürmelerde olduğu gibi aynı.

Ağ sekmesinden çeşitli protokollerdeki bir ağ yayını da kaydedebilirsiniz, yakalama aygıtı sekmesi ise bize "Evet, VLC gerçekten Superman" dedirtecek bir yakalama modu sunuyor. Yakalama modu olarak "desktop" seçerek dönüştürme yaparak ekran kaydı alabilirsiniz.

Ekran kaydı alırken dikkat etmeniz gereken şey saniyedeki kare (fps)

sayısı. Kaydedeceğiniz kare sayısını yakalama modunu seçtiğiniz pencerede tespit edin ve aynı değeri dönüştürme profilinin ayarlarındaki video kodlamasının kare oranına da yazmayı unutmayın, yoksa kaydettiğiniz video hızlı çekimde kaydedilmiş gibi oluyor. Ekran yakalarken video kodlaması olarak Theora seçerek sonuç alabildim.

Superman'ın kostümleri

VLC, öntanımlı olarak hiçbir görünüm (skin) ile kurulmuyor, arayüz için Qt araç takımı kullanılmış. Ancak <http://www.videolan.org/vlc/skins.php> adresini ziyaret ederseniz çok çeşitli Superman kostümleri indirebilirsiniz.

Araçlar menüsünden Seçenekler'i açarak indirdiğiniz kostümün kullanılmasını sağlamak son derece kolay, "Arayüz" sekmesinin "Dış Görünümler" bölümünden dosyanın konumunu belirtmeniz yeterli. VLC'yi kapatıp açınca yeni kostümle açılacaktır.

Ancak bazı arayüzleri kullanamadım ve bazılarında video oynatamadım, sanırım bazı arayüzler eski sürümler için yapılmış ve güncellenmemiş, buna dikkat etmelisiniz.

Pardus için bir arayüz tasarlamak isteyen yetenekli ve heyecanlı kişiler vardır diye yazmadan geçmeyeyim, VLC'nin sitesinde arayüz tasarım programı da mevcut.

Eğer siz de benim gibi sade arayüzü seviyorsanız onu da istediğiniz gibi özelleştirmeniz mümkün, Görünüm menüsünden "Arayüzü Özelleştir"i seçmeniz yeterli, hatta bu tercihlerinizi farklı profiller olarak da kaydedebiliyorsunuz.

Daha fazlası

Son olarak işinize yarayabilecek birkaç küçük ipucu yazayım. Bir videoyu dönüştürecek ama hangi değerleri seçerseniz boyutunun ne kadar düşeceğini veya artacağını tahmin edebilmek için mevcut dosyanın kodlama bilgilerine ihtiyacınız var, dosyayı oynatmaya başlayın ve Araçlar menüsünden Medya Bilgisi'ni seçin.

İki medyayı birleştirmek isteyebilirsiniz, mesela bir video ve bir ses dosyası, dönüştürme penceresinde "Daha fazla seçenek" ve "Başka bir medyayı eş zamanlı oynat" kutularını işaretleyip dosyayı belirtmeniz yeterli.

Oynatılan videonun seyrettiğiniz ortama göre ışık ve diğer ayarlarını değiştirmek isterseniz Araçlar menüsünden Efektler ve Süzgeçler seçmelisiniz.

Evet, o küçük penceresi içinde basit bir medya oynatıcı olarak gördüğümüz VLC gerçekte pek çok araç ve olanak sunan çok amaçlı medya üssü aslında. Bu arada 1.0 sürümünü yeni aştığını da unutmamak gerek...





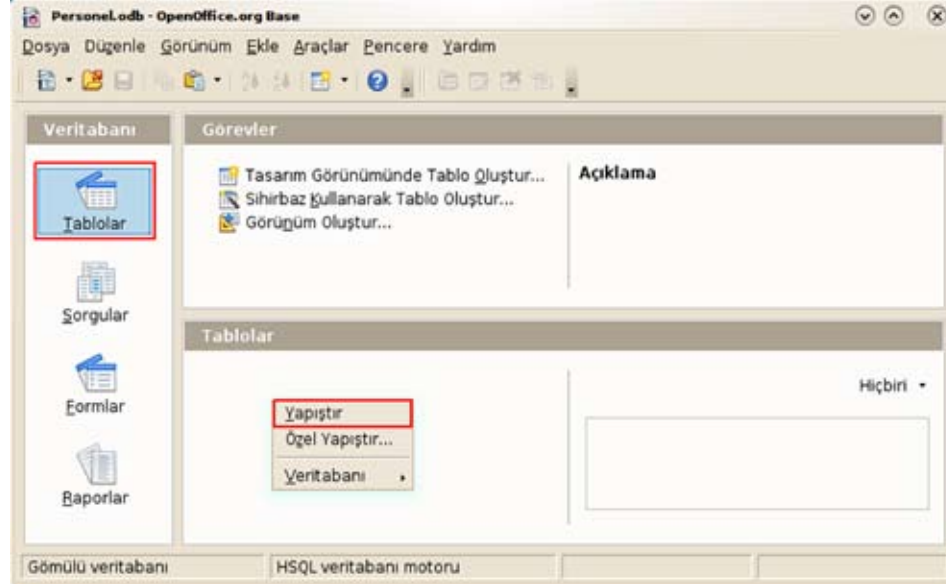
Calc Listelerini Base Tablolarına Dönüştürmek

Bu yazımızda, oluşturduğunuz "Calc" listelerini bir veritabanı tablosuymuş gibi aktarmayı öğreneceğiz. Bu işlem için öncelikle bir "Calc" tablosu oluşturunuz veya önceden oluşturulmuş bir tabloyu "OpenOffice.org Calc" ile açınız. Ben örnek olması açısından "OpenOffice.org Calc"da aşağıdaki gibi basit bir tablo oluşturdum

Siz de kendi ihtiyaçlarınıza göre veya benim örneğimi ele alarak tablonuzu oluşturabilirsiniz. Oluşturduğumuz bu listede "Base" tablosuna aktarmak istediğimiz verileri başlıkları ile birlikte fare yardımıyla seçip sağ tuşuna tıklayınız. Açılan menüden "kopyala" seçeneğini takip edin. Bu işlem ile "Calc" uygulaması ile hiçbir işlemiz kalmamıştır. İster "Calc" uygulamasını kapatabilir isterseniz de açık bırakıp farklı tablo aktarım yollarını deneyebilirsiniz.

Tablo oluşturma hakkında bilgisi olmayanlar e-dergimizin 14. sayısındaki "Temel Base Özellikleri" adlı makaleyi okuyarak öğrenebilirler.

Yeni bir "OpenOffice.org Base" uygulaması açınız. Karşınıza çıkan diyalog penceresinden "Yeni bir veritabanı oluştur" seçeneğini işaretleyerek ""butonuna basınız. Karşınıza çıkan pencereden yaratmak istediğiniz veritabanının ismini yazarak "tamam" düğmesine basınız. Eğer veritabanı oluşturma hakkında bilginiz



yoksa OpenOffice.org Türkiye Wikisi'nde bulunan "[Temel Base Özellikleri](#)" adlı makalemizi okuyarak öğrenebilirsiniz.

İsim verme işleminden sonra karşımıza OpenOffice.org "Base" ana penceresi görünecektir. Bu pencereden sol tarafta bulunan "Tablolar" sekmesine tıklayınız. Ardından sağ tarafta bulunan "Tablolar" bölümünde boş bir alanda farenin sağ tuşuna tıklayarak açılan menüden "yapıştır"ı seçiniz. Karşımıza bir diyalog penceresi gelecektir. Bu pencere, "Calc" listelerinden aktaracağımız veriler hakkındaki ayarları yapacağımız bölümdür.

Bu pencere hakkında yapılacakları kısaca listelemek gerekirse;

Tablo İsmi: Oluşturmak istediğimiz tablomuzun ismidir. Eğer bir isim vermezseniz uygulama varsayılan olarak "Tablo1" ismini verecektir.

Seçenekler

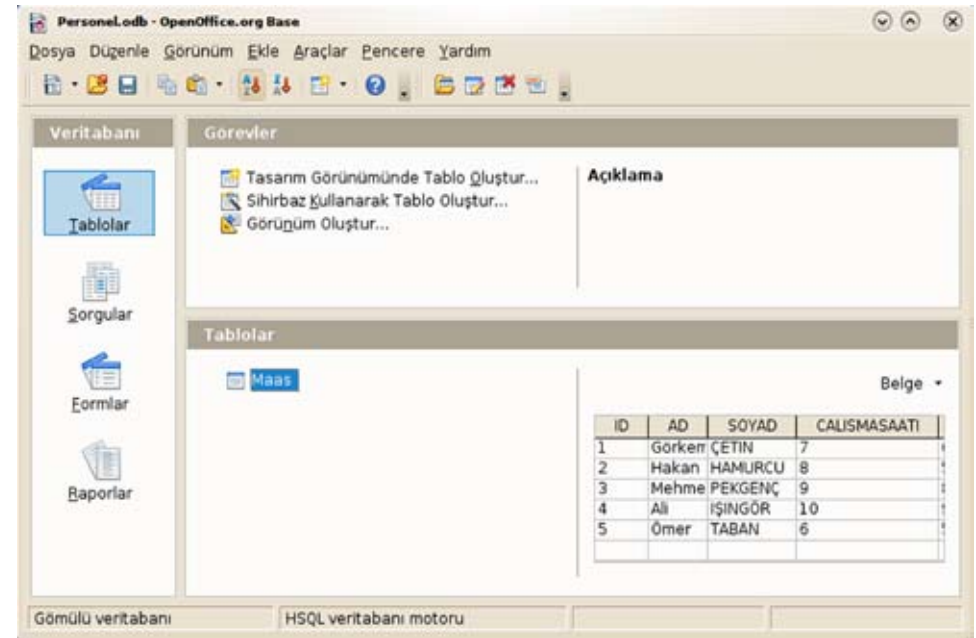
- Tanım ve Veri:** Tabloyu birebir kopyalayarak bir veritabanı oluşturur. Tabloda yer alan tüm tanım ve verileri aynen kopyalar.
- Tanım:** Sadece tablo tanımları kopyalanır.

Tablo Görünümü Olarak:

- **Veri Ekle:** Mevcut tabloya veri eklemede kullanılır.
- **Birincil Anahtar Oluştur:** Aktarılan listeye kullanıcının isteğine göre birincil anahtar ekler.

Bu pencerede bulunan işlemlerden kısaca bahsettikten sonra işlemimize devam edelim. "Tablo" ismi olarak ben "Maas" ismini verdim. Sizler ihtiyacınıza göre farklı bir isim de verebilirsiniz. Eğer verdiğiniz isimde başka bir tablo mevcutsa hata verecektir. Bu yüzden aynı isimleri kullanmamaya dikkat ediniz. "Seçenekler" kısmında "Tanım ve veri" ve "Birincil Anahtar Oluştur" seçeneğini işaretleyiniz. Ardından birincil anahtar için bir isim belirleyin. Ben varsayılan olarak "ID" ismini atadım.

Bu kısmı tamamladıktan sonra "ileri" düğmesine basarak diğer sayfaya geçiniz. Burada aktarmak istediğiniz "alanları" belirleyebilirsiniz. "Alanları" seçebilmek için ">" veya ">>" düğmesini kullanabilirsiniz. Alanların seçilmiş halini aşağıdaki resimde görebilirsiniz



Bu pencerede "ileri" düğmesine basarak alanlarla ilgili ayrıntılı bilgileri değiştirmek mümkündür. Fakat ben varsayılan olarak hazırladığım için "Bitir" düğmesine basarak tablomuzu oluşturdum.

Siz kendi ihtiyacınıza göre ayarları yapıp tekrar "Bitir" düğmesine basabilirsiniz. Tablomuzun görüntüsü aşağıdaki gibi olacaktır.

Bu yöntemle yalnızca yeni bir tablo yaratmak değil önceden oluşturulmuş bir tabloya veri de ekleyebilirsiniz. Peki, bu işlem nasıl yapılır? Bunun yöntemi, aktarma sırasında bizi karşılayan pencerede bulunan "Seçenekler" bölümünde "Veri Ekle" seçeneğini işaretlemektir. Bu seçenikle tablolarınıza uygun içerik olma şartıyla veri ekleyebilirsiniz. Uygun içerikten kastım; sonradan eklenen veriler eski tabloyla aynı sütun ve satır olmak zorundadır. Başlıklar dâhil edilmemelidir.

Bu tip basit işlemlere dikkat edilmezse tablo kayıtlarınız bozulabilir. Konuyla ilgili soru, görüş ve eleştirilerinizi forumlarımıza bekliyorum.



Adres Mektup Birleştirme

Çok sayıda kişiye e-posta göndermeniz gerekiyor ama hepsinin de bir isme ve farklı olması mı gerekiyor? OpenOffice.org ile çok kolay!

Bu yazımızda OpenOffice.org Base yardımıyla toplu e-posta gönderme işlemini inceleyeceğiz. Ben bu yazıda tekrar olmaması açısından bazı bölümleri atlayacağım. Size önerim bu işlemi yapmadan önce Base olmadan “Adres-Mektup birleştirme” nasıl yapılır ona bir göz atmanız. İlgili yazıyı [buradan](#) okuyarak öğrenebilirsiniz.

ID	AD	SOYAD	ADRES	POSTAKODU	EMAIL
0	Hakan	HAMURCU	Meydan Cad. Ordu Sk. Gölbaşı	32654	hakan@sirket.com
1	Mehmet	PEKGENÇ	Ayasofya Cad. Özbekler Sk. Ça	65421	mehmet@sirket.com
2	Serhan	ANAGÜL	Mithat Paşa Cad. Yurdakul Sk.	31684	serhan@sirket.com
<Otom					

Öncelikle mektubumuzu oluşturmadan önce kullanacağımız veritabanı ve tablomuzu oluşturalım. Eğer tablo oluşturma hakkında bilginiz yok ise “Wiki” sayfamızda yer alan [Temel Base Özellikleri](#) adlı makaleyi okuyarak öğrenebilirsiniz. Ben örnek olması açısından yukarıdaki tabloyu oluşturdum. Bu tabloyu bir şirkete ait personel tablosu gibi düşünelim. Şimdi “OpenOffice.org Writer” uygulamasını başlatalım. Örnek mektubumuz aşağıdaki gibi olsun, bu mektubu artık “Writer” uygulamasını kullanarak yazabiliriz. YÖrnek mektubumuz aşağıdaki gibi olsun;

“Sayın Mehmet PEKGENÇ,

Şirketimiz tarafından gerçekleştirilen bu yılki yılbaşı kutlamasında sizleri aramızda görmekten mutluluk duyarız.

Yeni yılınızı en iyi dileklerle kutlar, sevgi ve saygılar dilerim.

Yönetim Kurulu”

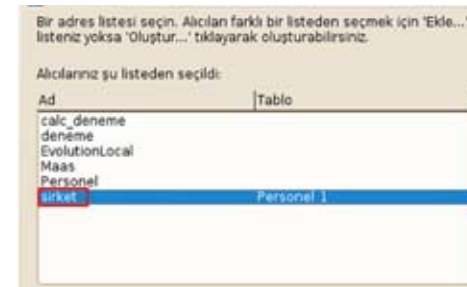
Şimdi “Araçlar->Posta Birleştirme Sihirbazı” menüsünü seçelim. Ekrana gelen diyalog kutusunu ihtiyaçlarımıza uygun şekilde cevaplandıralım.

Adres Bölümü Ekleme

Bu bölümde hazırladığımız mektubun kimlere gönderilmesi gerektiğini belirleyeceğiz. Biz yukarıda bu işlem için bir tablo oluşturup kaydetmiştik. Şimdi “Farklı Adres Listesi Seçin” düğmesine basarak daha önce Base kullanarak hazırladığımız tabloyu ekleyelim.



Adres Listesi Seç diyalog kutusunda mevcut veritabanları ve seçili olan tablolar görünecektir. Biz burada bizim oluşturduğumuz “şirket” isimli veritabanını seçip “Tamam” düğmesine basarak devam ediyoruz.



Eğer şirket isimli veritabanında birden fazla tablo ve sorgu mevcutsa değiştirmek için veritabanının üstüne fare yardımıyla tıklayıp “Tablo Değiştir” düğmesine basıyoruz.

Karşımıza çıkan diyalog kutusunda seçtiğimiz veritabanına ait tablo ve sorgular listelenecektir.

Bize gerekli olan “Personel_1” isimli tablomuzu seçip “Tamam” butonuna basarak “Adres Listesi Seç” diyalog penceresine geri dönüyoruz. Sizler ihtiyaçlarınıza göre farklı tablo veya sorgular ekleyebilirsiniz. “Adres Listesi Seç” diyalog kutusunda gördüğünüz gibi “Personel” tablosu eklenmiş olacaktır. “Tamam” düğmesine basarak geri dönüyoruz.



Belgeyi Düzenleme

Biz mektubumuzda zarf üzerine yazılacak adres bilgisi ve “Sayın” gibi karşılama mesajları istemediğimizden dolayı 4. ve 5. adımlardaki seçimleri iptal

ederek doğrudan 6. adım'a geçtik. Siz derseniz 4 ve 5. adımları kullanarak zarf üzerine yazılacak posta adreslerini, "Sayın Bayan" gibi karşılama mesajlarını ve yerleşimlerini düzenleyebilirsiniz. Bizim bu tip bir ihtiyacımız olmadığından "Adımlar" listesindeki 6. maddeden devam ettik. Bu adımda karşınıza gelecek olan diyalog kutusu "Belgeyi Düzenle" olacaktır.

Burada Belgeyi Düzenle düğmesine basarak mektubumuzun neresinde hangi bilgilerin görünmesi gerektiğini ayarlayacağız. Düğmeye bastığımızda Posta Birleştirme Sihirbazı küçük bir pencereye dönüşecek ve size belgenizi dilediğiniz gibi düzenleme olanağı verecektir. Tüm düzenleme işlemlerinden sonra sihirbazı devam etmek için bu küçük penceredeki "Posta Birleştirme Sihirbazına Geri Dön" butonuna basarak sihirbazı geri dönebilirsiniz.

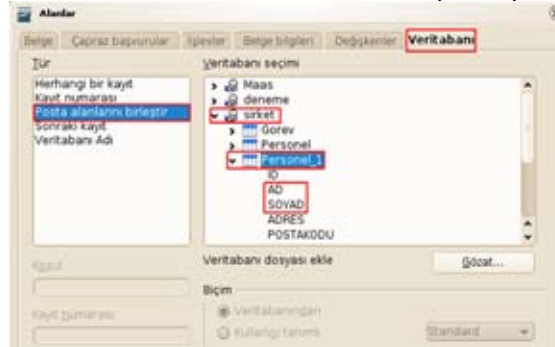
Şimdi örnek mektubumuzda "Sayın Mehmet PEKGENÇ" diye başlayan karşılama mesajındaki Mehmet PEKGENÇ yerine tablodaki isimlerin gelmesini istiyoruz.

Bunun için sırasıyla;

- Mehmet kelimesini işaretliyoruz.
- "Ekle > Alanlar > Diğer" menüsünü seçiyoruz. Karşımıza gelen "Alanlar" diyalog kutusundaki "Veritabanı" sekmesine geçiyoruz.

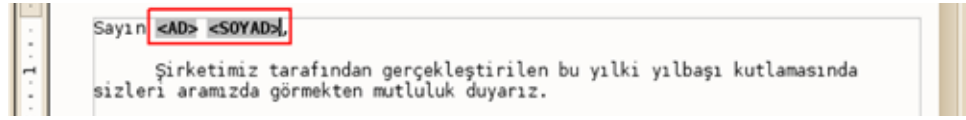
"Tür" bölümünden "Posta alanlarını birleştir" seçeneğini seçtikten sonra "Veritabanı seçimi"nden daha önce eklediğimiz "sirket->Personel_1"i seçiyoruz.

Artık listede hangi alanların olduğunu görebiliyoruz. Şimdi sırasıyla örnek mektubumuzdaki Mehmet kelimesini işaretleyin ve "Alanlar" diyalog kutusundaki



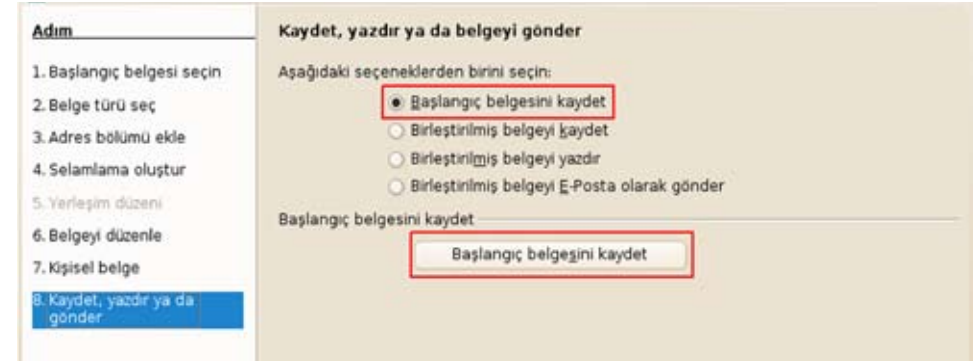
"AD" seçeneğini işaretleyip "Ekle"ye tıklayın. Sonrasında "PEKGENÇ" kelimesini işaretleyin ve aynı şekilde "SOYAD" seçeneğini işaretleyip "Ekle" düğmesine basın.

Alan ekleme işlemi bittikten sonra "kapat" düğmesine tıklayarak mektubumuza geri dönüyoruz.



Şimdi mektubumuz yukarıdaki gibi görünecektir. Artık Posta Birleştirme Sihirbazına "Geri Dön" düğmesine basarak işlemleri tamamlayabiliriz.

Bu bölümde oluşturduğunuz belge içerisinde her mektupta farklı farklı değişiklikler yapmanız gerektiğinde "Belgeleri tek tek düzenle" düğmesine basarak istediğiniz herhangi bir değişikliği yapabilirsiniz. Biz herhangi bir değişiklik istemediğimizden "İleri" düğmesine tıklayarak son adıma gidiyoruz.



Kaydet, yazdır ya da gönder

Artık işlemlerin sonuna geldik. Şimdi derseniz yeni oluşturduğunuz belgeyi kaydedebilirsiniz, yazdırabilirsiniz, e-posta olarak gönderebilirsiniz veya "İptal" butonuna basarak bu işlemlerin tamamını iptal edebilirsiniz. Biz örneğimizde "Başlangıç belgesini kaydet" düğmesine basarak devam ediyoruz ve örnek mektubumuzu aynı isimle kaydediyoruz. Sonrasında "Adsız 1" adıyla birleştirilmiş yeni bir belge oluşuyor ve derseniz bu belgeyi de farklı bir isimle kaydedebilirsiniz. İşte birleştirilmiş belgemiz!



Soru ve görüşlerinizi forumlarımıza bekliyorum.

Farklı Numaralandırma Biçemleri ile Çalışmak

Sayfalarınıza hareket kazandırmak elinizde!

OpenOffice.org Writer ile gelen standart numaralama biçimi 1, 2, 3.. diye başlayıp mevcut sayfa sayısına kadar devam eder. Fakat bazı yazı türlerinde bu numaralandırma biçimi dışında farklı istekler ortaya çıkabilmektedir. Örneğin; Roma rakamı ya da çeşitli sembol kullanımları gibi. Bu makalemizde birçok kullanıcının ortak derdi olan numaralandırma işlemlerini inceleyeceğiz. Makaleye bir örnekle devam edeceğiz.

İnceleyeceğimiz örnek şöyle olsun;

Numaralandırma işlemi 3. sayfadan başlayarak 6. sayfaya kadar (6. sayfa dahil) standart biçim olan 3, 4, 5.. olarak numaralandırılacak. Daha sonra 7. sayfadan 10. sayfaya kadar (10. sayfa dâhil) Roma rakamı ve 11. sayfadan 14. sayfaya kadar (14. sayfa dâhil) ise sembol biçimi kullanılacak.

Yeni bir OpenOffice.org Writer uygulaması başlatınız. Öncelikle bu üç farklı numaralandırma tipi için üç değişik sayfa biçemi oluşturacağız. Bu işlem için ana menüden Biçim > Biçimler ve Biçimlendirme yolunu takip ederek ya da klavyemizden F11 tuşuna basarak başlatıyoruz.



Karşımıza çıkan diyalog penceresinden Sayfa Biçimlerini seçiyoruz. Ardından boş bir bölgede faremin sağ tuşuna tıklayarak açılan menüden Yeni'ye tıklıyoruz

Karşımıza çıkan diyalog penceresinden Yönet sekmesinde bulunan Ad kısmına oluşturmuş olduğumuz biçimin adını yazıyoruz. Ben burada standart_bicem olarak adlandırdım. Siz farklı bir isim de kullanabilirsiniz.

Ardından Alt bilgi sekmesinde yer alan alt bilgide seçeneğini işaretleyerek Tamam düğmesine tıklıyoruz.

Eğer numaralandırma işlemini sayfanın alt tarafına değil de üst tarafına uygulamak isterseniz Alt bilgi sekmesi yerine Üst bilgi sekmesinde işlem yapınız.



Yukarıdaki son iki işlemin aynısını uyguladıktan sonra karşımıza çıkan diyalog penceresinden Yönet kısmında yer alan Ad kısmını roma_bicem olarak adlandıralım

Sayfa sekmesine geçiyoruz. Buradan Sayfa Düzeni Ayarları bölümünde yer alan Biçim kutusunu açıyoruz ve Roma rakamını işaretliyoruz. Ardından Alt bilgi sekmesinde Alt bilgide seçeneğini işaretleyerek Tamam düğmesine tıklıyoruz.

Tekrar bir önceki işlemin aynısını uyguladıktan sonra karşımıza çıkan diyalog penceresinden Yönet kısmında yer alan Ad kısmını sembol_bicem olarak adlandıralım.

Sayfa sekmesine geçiyoruz. Buradan Sayfa Düzeni Ayarları bölümünde yer alan Biçim kutusunu açıyoruz ve i, ii, iii... seçeneğini işaretliyoruz. Ardından Alt bilgi sekmesinde Alt bilgide seçeneğini işaretleyerek Tamam düğmesine tıklıyoruz.



Bu işlemden sonra kullanacağımız biçimleri hazırlamış olduk. Biçemler ve Biçemlendirme diyalog kutusunu F11 tuşu ile kapatıyoruz.

İlk sayfamızın üzerine fareyle tıkladıktan sonra Ctrl+Enter tuşlarına iki kez basarak 3. sayfaya atlamasını sağlıyoruz. Bunu yapmanın nedeni, yukarıdaki vermiş olduğum örnekte ilk üç sayfada numaralandırma bulunmayacağını söylemiştim. Şimdi 3. sayfanın üzerinde iken ana menüden Ekle > Elle Sonlandır yolunu takip ederek başlatıyoruz. Karşımıza gelen diyalog penceresi aşağıdaki gibi olacaktır.



Tür kısmından Sayfayı sonlandır seçeneğini işaretliyoruz. Sonraki sayfamız için geçerli olacak biçemi Biçem kutusundan seçiyoruz (standart_bicem) ve sayfa numarasını belirlemek için de Sayfa numarasını değiştir kutusunu işaretliyoruz. Hemen altında bulunan kutu aktif olan kutudan kaçınıcı sayfadan başlatacağımızı belirliyoruz ve Tamam düğmesine basıyoruz.

Bu işlemimizden sonra sayfamıza bir alt bilgi eklendiğini göreceğiz. Bu alt bilgi kutusuna tıkladıktan sonra ana menüden Ekle > Alanlar > Sayfa Numarası yolunu takip ederek başlatıyoruz. Bu işlemin ardından alt bilgide standart biçimde 1 yazdığını göreceksiniz. Örneğimizde 6. sayfaya kadar standart biçim kullanacağımızı söylemiştik. Bu yüzden 6. sayfaya kadar (numaralamaya göre 3. sayfa) Ctrl+Enter tuşlarına basarak ilerliyoruz.

6. sayfada iken ana menüden Ekle > Elle Sonlandır yolunu takip ederek başlatıyoruz. Tür kısmından Sayfayı sonlandır seçeneğini işaretliyoruz. Ardından sonraki sayfamız için geçerli olacak biçemi Biçem kutusundan seçiyoruz (Roma_bicem) ve sayfa numarasını belirlemek için de Sayfa numarasını değiştir kutusunu işaretliyoruz. Daha sonra kaçınıcı sayfadan başlatacağımızı

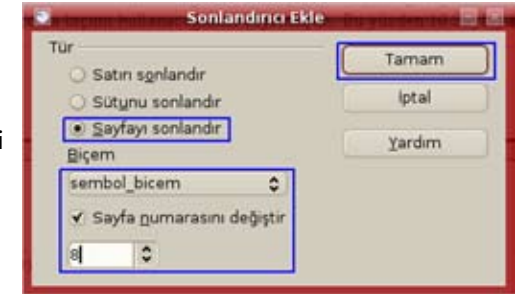


belirliyoruz(4) ve Tamam düğmesine basarak diyalog penceresini kapatıyoruz.



Bu işlemimizden sonra sayfamıza bir alt bilgi eklendiğini göreceğiz. Bu alt bilgi kutusuna tıkladıktan sonra ana menüden Ekle > Alanlar > Sayfa Numarası yolunu takip ederek başlatıyoruz. Bu işlemin ardından alt bilgide Roma biçimde IV yazdığını göreceksiniz. Örneğimizde 10. sayfaya kadar Roma biçimi kullanacağımızı söylemiştik. Bu yüzden 10. sayfaya kadar (numaralamaya göre 7. sayfa) Ctrl+Enter tuşlarına basarak ilerliyoruz.

10. Sayfada iken ana menüden Ekle > Elle Sonlandır yolunu takip ederek başlatıyoruz. Tür kısmından Sayfayı sonlandır seçeneğini işaretliyoruz. Ardından sonraki sayfamız için geçerli olacak biçemi Biçem kutusundan seçiyoruz (sembol_bicem) ve sayfa numarasını belirlemek için de Sayfa numarasını değiştir kutusunu işaretliyoruz.



Daha sonra kaçınıcı sayfadan başlatacağımızı belirliyoruz (8) ve Tamam düğmesine basarak diyalog penceresini kapatıyoruz.

Bu işlemimizden sonra sayfamıza bir alt bilgi eklendiğini göreceğiz. Bu alt bilgi kutusuna tıkladıktan sonra ana menüden Ekle > Alanlar > Sayfa Numarası yolunu takip ederek başlatıyoruz. Bu işlemin ardından alt bilgide sembol biçimde viii yazdığını göreceksiniz. Örneğimizde 14. sayfaya kadar sembol biçimi kullanacağımızı söylemiştik. Bu yüzden 14. sayfaya kadar (numaralamaya göre 11. sayfa) Ctrl+Enter tuşlarına basarak ilerliyoruz.

Makalemizin başında oluşturmuş olduğumuz biçimleri istediğimiz şekilde yerleştirdik. Bu sadece benim yaptığım örnektir. Sizler bu yöntemleri kullanarak farklı tüm numaralandırma işlemlerini yapabilirsiniz.



Gimp ile Renkliler Daha Renkli

Profesyonel fotoğrafçıların kullandığı renk değiştirme yöntemlerini, Pardus üzerinde kullanabilirsiniz!

pardus ve grafik

Özgürlüğün e-dergisinden tekrar merhaba! Bu makalemizde fotoğrafta bulunan nesnelerin renklerinin nasıl değiştirileceğini öğreneceğiz. Bu işlem için profesyonel ve açık kaynak kodlu ve ücretsiz bir resim düzenleme programı olan Gimp'i kullanacağız.

Öncelikle fotoğrafımızı Gimp programında açıyoruz..



Fotoğrafta görülen genç kızın giymiş olduğu kırmızı elbisenin rengini değiştirmek istiyoruz. Burada daha önceki makalelerimizde anlatmış olduğum "Serbest seçim aracı"nı kullanacağız.

 Serbest seçim aracı
(Free Select Tool)

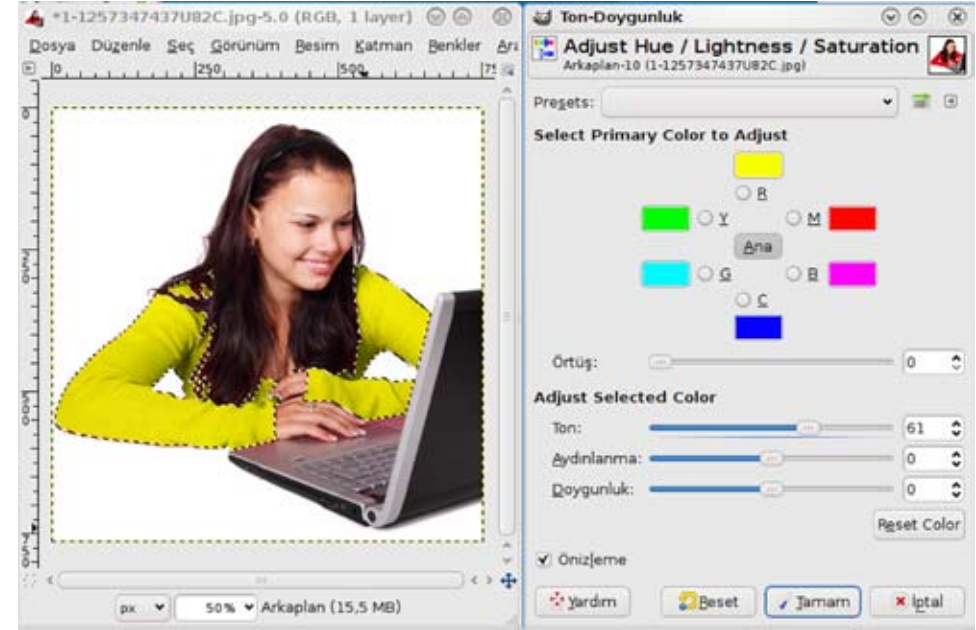
Fotoğrafta ekranda + ve - tuşları ile büyütüp küçülebileceğimizi hatırlatalım. Aynı şekilde Araç kutusunda altta bulunan kiplerden ikincisini seçersek her seçimin bir öncekine dâhil edileceğini söyleyebiliriz.



Öncelikle bir noktadan başlayarak seçme işlemine başlayalım. Elbisenin önce sol, sonra sağ tarafını seçelim.

Görüldüğü üzere seçime dâhil edilmeyecek kısımlar da var. Bunun için araç kutusunun (Üstte yer alan "Serbest Seçim" kutusu) alt kısmında bulunan kiplerden soldan üçüncü kipi seçelim.

Şimdi dirseklerin yanında buluna seçime dâhil edilmeyecek bölgeleri seçimden çıkarıyoruz.



Tüm seçme işlemi tamamlandıktan sonra seçimi yumuşatmamız gerekmektedir. Bunun için Seç menüsünden "Seçimi yumuşat"a tıklayalım. Burada açılan pencerede bizden yumuşatma değerini girmemiz isteniyor.



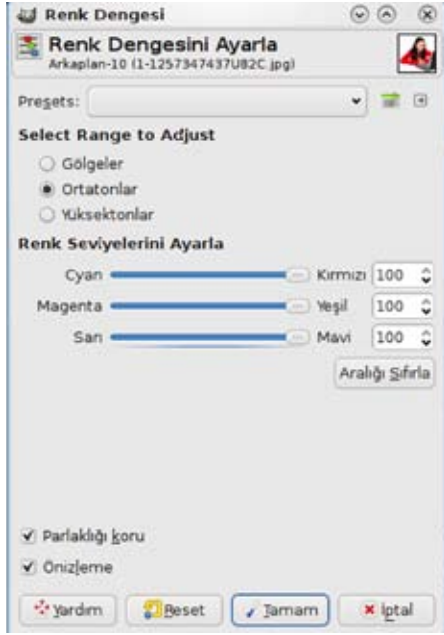
Yumuşatma değeri fotoğrafın çözünürlüğüne ve seçtiğimiz alanın büyüklüğüne göre doğru orantılı olarak değişir. Deneyim kazandıkça hangi değeri gireceğinize daha kolay karar verebilirsiniz. Ben 5 piksel ile devam ediyorum ve "Tamam" düğmesine tıklıyorum.

Renkleri değiştirme için birinci yol kanalları karıştırmak bunun için Renkler menüsünden Renk-Doygunluk 'a tıklayalım. Açılan pencerede ton değerini değiştirelim.

Ayrıca aydınlanma ve doymuluk değerlerini de değiştirebileceğimizi unutmayalım. İstediğimiz rengi elde etmişsek "Tamam" düğmesine tıklayabiliriz.



pardus ve grafik



Şimdi farklı yollar öğrenelim. Ctrl+Z ile işlemi geri alalım. Renkleri değiştirmemizin ikinci yolu da Renk dengesidir. Renkler menüsünden renk dengesi açalım. Gölge Orta Tonlar ve Yüksek Tonların renk seviyelerini değiştirerek seçilen alanın renginin değişmesini sağlayabiliriz. Bu yolla bazen istediğimiz rengi elde edemeyebiliriz.

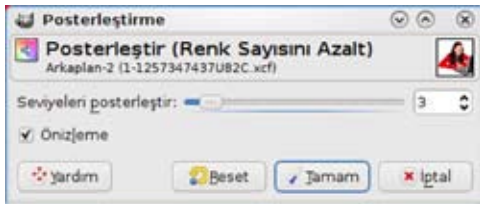
Genellikle renk dengesi renkleri doğal olmayan fotoğrafların renklerini düzeltmek için kullanılır. Mesela bir fotoğrafta kırmızı renk hâkim ise renk dengesiyle bunu azaltabiliriz.

Eski siyah beyaz fotoğrafları da serbest seçim aracıyla seçimi yumuşatarak ve renk dengesi ile renk vererek renklendirebiliriz. Ctrl + Z ile işlemi geri alabiliriz.



Posterleştirme işlemi nasıl yapılır?

Posterleştirme ile renk sayısını azaltabilir, fotoğrafa farklı bir görünüm kazandırabiliriz. Bunun için renkler menüsünden "Posterleştir" yolunu izleyelim. Ben renk sayısını epey azalttım.



Seviyelerle oynamak

Renkler menüsünden seviyelere tıklayalım. Renkleri düzenlemenin farkı bir yoludur. Seviyeleri sıklıkla koyu ve açık ton

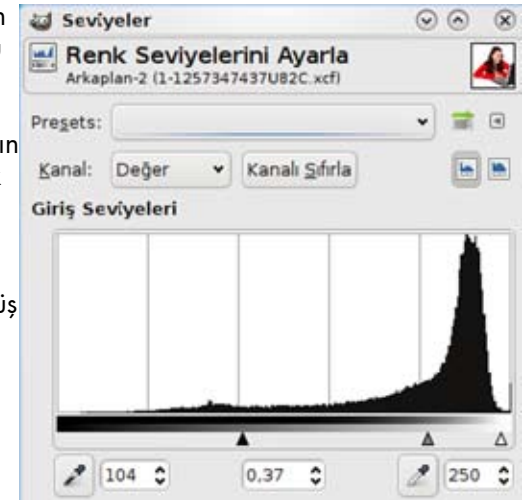


dengesi sağlanmamış fotoğraflar için kullanırız. Sonraki makalelerde bunu ayrıntılı olarak anlatacağım.

Burada görüldüğü üzere, açık tonların bir kısmını daha koyu tarafa çekerek farklı bir görünüm elde ettik.

Bu makalede renkler üzerinde yapılabilecek başlıca işlemleri görmüş olduk. Bir sonraki sayıda devam edeceğiz.

Bir sonraki dergide görüşmek üzere esen kalın!





The Open Racing Car Simulator



Torcs; "The Open Racing Car Simulator" adında da anlaşılabileceği gibi araba yarışı simülasyonudur. Torcs'un kurulumunu konsoldan "sudo pisi it torcs" komutu vererek veya Paket Yöneticisi'ni kullanarak gerçekleştirebilirsiniz. Kurulmdan sonra Oyunlar > Torcs yolunu izleyerek Torcs'u çalıştırabilirsiniz.

Genel Ayarlar

Torcs'un Türkçe dil desteği bulunmuyor ve bu durum bazı kullanıcıların oyun ayarlarını yaparken zorlanmasına neden olabiliyor. Bu nedenle ilk olarak oyunun menüsünden bahsedeceğim.

Oyunu ilk çalıştırdığımızda karşımıza Race, Configure Players ve Options seçenekleri geliyor. Race seçeneği yarış tipini seçerek yeni bir yarışa başlamamızı, Configure Players seçeneği oyuncularla ilgili ayarları yapmamızı, Options ise oyun ile ilgili ayarları yapmamızı sağlıyor. Bu seçeneklerden en önemlisi şüphesiz Options seçeneği. Options seçeneğinin alt maddelerine bakacak olursak; Display seçeneğini kullanarak görünüm ayarlarını yapabilirsiniz. Örneğin; Torcs ilk açıldığında pencere modunda başlar. Bunu değiştirmek yani tam ekran oynayabilmek için Options > Display yolundan Display Mode seçeneğini "Full-Screen Mode" olarak değiştirmelisiniz. Yine Display seçeneğinden oyunun çözünürlük ve renk ayarlarını yapabilirsiniz.

Oyuncu Ve Kontrol Ayarları

Configure Player seçeneğinden ise oyuncuları yönetebilir, araba seçimlerini ve oyunun kontrol ayarlarını yapabilirsiniz. Configure Player ekranındaki Category ve Car kısmından arabanızı, Transmission seçeneğinden ise vites tipinizi değiştirebilirsiniz. Auto Reverse yani otomatik geri vites özelliği sayesinde ise frene basarak arabayı durdurduğunuzda sizin geri vites geçiş yapmanıza gerek kalmadan araba geri gidecektir. Ayrıca oyun zorluk seviyenizi de bu bölümden ayarlayabilmeniz mümkün.

Configure Player > Controls seçeneğinden oyundaki görevlere istediğiniz tuşu atayabilirsiniz. İsteddiğiniz görevin üstüne bir kez tıkladıktan sonra basacağımız ilk tuş o göreve atanmış olacaktır. Bu görevler;

Right Steer: Sağa dönüş

Left Steer: Sola dönüş

Brak: Fren

Throttle: Gaz

Abs cmd: Abs aktif/pasif

Asr cmd: Asr aktif/pasif

Neutral gear: Boş vites

Reverse gear: Geri vites

Up shift: Vites büyütme

Down shift: Vites küçültme

Light1 cmd: Arabanın arka ışıklarını yakıp/söndürme'dir.



Yine Configure Player > Controls seçeneğinden Speed Limiter ile o kullanıcı için bir hız limiti ayarlayabilir, Steer Sensibility seçeneğiyle de dönüşlerdeki hassasiyeti ayarlayabilirsiniz.

Yarış Seçenekleri

Race seçeneğindeki yarış tiplerini maddeleyecek olursak;

- **Quick Race:** Pek fazla bir ayar yapmadan hemen bir yarışa başlamanızı sağlar.
- **Non-Championship Race:** Boş bir pisti en iyi sürede turlamanızı amaçlayan yarış tipidir.
- **Endurance Race:** Bu yarış tipi de Non-Championship Race gibi yarışta sizin en iyi süreyi yapmanızı amaçlar.
- **Championship Race:** Bu yarış tipini turnuva olarak düşünebilirsiniz. İstedığınız yerde yarışı kaydedip daha sonra kaldığınız yerden yarışlara devam edebilirsiniz.
- **Practice:** Bu seçenekten ise yarıştaki rakiplerinizin yarışlarını çeşitli kamera açılarından izleyebilirsiniz.

Pist Seçimi

Pist seçimini herhangi bir yarış tipini seçtikten sonra, Configure Race üzerinde kategorilenmiş haritalardan istediğinizi seçerek ayarlayabilirsiniz. Configure Race seçeneğinden, seçtiğiniz pistin uzunluğu ve pit sayısı gibi özellikleri hakkında da bilgi alabilirsiniz. Yarışın herhangi bir yerinde "P" tuşuna basarak



oyunu durdurabilir ve tekrar "P" tuşuna basarak oyuna kaldığınız yerden devam edebilirsiniz. Yarış içinde "M" tuşuna basarak yarıştığınız haritayı farklı şekillerde görebilirsiniz. Haritayı ekrandan kaldırmak için "M" tuşunu kullanın.

O: Yarış içinde "O" tuşunu kullanarak hız ibresi ve yarış bilgilerinizin görünümünü değiştirebilirsiniz.

Yarış esnasında sol üst köşede size yarış hakkında bilgiler sunulmaktadır. Bunlar;

Fuel: Benzin miktarınız

Laps: Tur sayınız

Best: En iyi tur süreniz

Time: O zaman kadar o tur için geçen sürenizdir.

Madem gerekli ayarları yaptık, herşeyi de seçtik. Haydi yarışa!



Crack Attack

Bağımlılık Yapan Kutu Savaşları!



Crack Attack! bir başladığınız zaman 38.856 puanlık yüksek skoru kırmadan rahatlayamayacağınız bir Tetris Attack türevidir. Oyunun yazarı Daniel Nelson harika bir iş çıkarmış ve oyunu geliştirdiği tarihten günümüze kadar devam eden ve yarınlarmıza kadar da devam edecek olan bir bağlılığı biz GNU/Linux severlere armağan etmiş. Pek çok klasik gibi, bu oyunun da aslından habersizdim ta ki bir yeniden yapımını oynayana kadar.

Olmazsa Olmazlar

Öncelikle, üç boyut grafikleri destekleyen bir ekran kartı, mutlaka OpenGL desteği ve tabii ki GNU/Linux bir dağıtım. Linux'a kurulum yapmak için dağıtımınızın deposuna bakabilir veya buradaki yönergeleri izleyebilirsiniz. Pardus kullanıcısıysanız Crack Attack'ı depodan kolaylıkla indirebilirsiniz. Oyunu diğer platformlarda da çalıştırabilmeniz mümkün. Windows'a kurulum yapmak için buraya, Mac OS X için önce Jeff Disher'a teşekkür edip sonra kurulum yapmak için buraya tıklayabilirsiniz.

Oyun Alanımızda Neler Var?

- Sizin seviye ışıklarınız. Kırmızı seviye yukarı çıktıkça başınız belaya giriyor demektir. Kırmızı seviye en üste ulaştığında ve yanıp sönmeye başladığında kutularınızı bir an önce (yedi saniyeye denk geldiğini gördüğünüzde şaşıracaksınız) yerle yeksan ederek al aşağı etmezseniz oyunu kaybedersiniz.
- Yıldız koleksiyonu. Bir oyun kazandığınızda mutlu bir sarı yıldızınız olur. İki mutlu sarı yıldız kazanan maçı da kazanır. Sönük yıldızlar ('a ne deniyordu ya) kaybettiğiniz maçları, ruh hali hakkında herhangi bir bilgiye sahip olmadığımız normal yıldızlar ise oynanmakta olan oyunu temsil etmektedirler. Tek oyuncu veya yapay zeka kipinde oynadığınızda tek normal bir yıldızla baş başasınız her zaman.
- Puan ya da süre. Tek oyuncu kipinde puan için oynuyorsunuz. Yapay zekaya ve canlı bir rakibe karşı oynadığınızda ise maçın ne kadar uzun sürdüğünü gösteren süreye göre yarışyorsunuz.
- Gizemli bir şekilde yok olan dört sarı kutucuk, üç veya daha fazla aynı

renkli kutucuğu aynı hizada bir araya getirdiğinizde meydana gelecek olayı örneklemekte. Afili bir yazı tipine sahip olan 4 ise kazandığınız puana ilişkin bilgileri göstermektedir. Beyaz dikdörtgenimsi uzay oyunlarındaki hedef sistemlerini animsatan imleci yön tuşları aracılığıyla kontrol ederek kutucukları hareket ettirebilirsiniz.

- Sürekli aşağıdan yenileri gelen rengarenk, azken sevimli çoğaldıkça sevimsiz kutucuklar. Yüksekten korkan kutucuklar yükseklik sınırını aştıkları anda siz de oyunu kaybetmiş sayılıyorsunuz. Kaybetmemek için kutucukları imleciniz ile yatay konumda hareket ettirerek aşağıda kalmalarını garantileyin.
- Taş(lar). Rakibiniz harikulade bir hamle yaptığı zaman başınıza taş düşüyor ve bir an önce kendinize gelip bu taşı kutucuklara dönüştürmezseniz sonunuzun pek iyi olmayacağına emin olabilirsiniz.

Oyunun Temelleri

Ağır ağır yerden çıkan kutucukların, üst kısma gitmesini önlemek için daha oyunun başında tedbirinizi almanız gerekiyor. Aksi halde kaybedersiniz ve kimse kaybetmek istemez. Kutucukları dağınık hallerinden derli toplu en az üçlü yatay veya dikey gruplar haline getirmelisiniz. Böylece bu kutucukları yok edebilir ve kaçınılmaz sonu bir süre daha erteleyebilirsiniz.

Dünyada başınıza göktaşı düşme olasılığı olduğu gibi Crack Attack'ta da kafanıza taş düşebilir. Düşen taşları (geliştiricisi "garbage" ifadesini kullanmış, yani çöp de diyebiliriz aslında) doğrudan yok etme şansınız yok bu yüzden temas yakınlığında kutucuk patlatmanız ve kelebek etkisinin de yardımıyla taşı kutucuğa dönüştürmeniz gerekiyor.

Oyun ilk başladığında kutucuklar yukarı yavaş yavaş çıkacaklar ama inanın hızlanacaklar, hem de çok. Kutucuklar en tepeye ulaştığında işleri yoluna koymak için yalnızca yedi saniyeniz olacak. Kutucukları hizalayıp daha işe yarar taşları yok etmeye çalışarak paçayı kurtarabilirsiniz. Çünkü bunu yaparsanız hem kutucukları biraz daha aşağı indirmiş olursunuz hem



de ek süre kazanırsınız. Ama şunu asla unutmayın! Kutuları aşağı indirebilirsiniz ama kaçınılmaz sondan kurtulamazsınız.

Önceleri ne güzel arada düşüyorlar da macera oluyor dediğiniz ama sonraları görmek istemediğiniz taşlar kaderin size bir oyunu değil rakibinizin size atmış olduğu iyi niyet belirtileridir. Unutmayın ki rakibiniz ne kadar harika bir hamle yaparsa kafanıza düşecek taş o kadar büyük olacaktır. Keşke tek kişilik oyunlarda yapay zekanın oyununu da izleyebilseydik, en azından kime sinir olduğumuzu görmüş olurduk.

Sana Kombolar Hazırladım Sevgilim

Rakibinizin başına taş düşürmek için çoklu sayıda kutucuk yok etmenin dışında farklı yöntemler de var. Burada hiçbir ölümünün karşı koyamayacağı ürkütücü kombolardan bahsediyorum. Bir kutucuğu yok ettiğinizde yer çekiminden ötürü yok ettiğiniz kutucuğun üzerindeki kutucuklar da yer değiştirecektir. Eğer bu yer değiştiren kutucuklar sadece yer değiştirmekle kalmayıp üstüne bir de başka yok oluşlara neden olurlarsa bu bir kombodur. Bu tek bir yok edişten meydana gelen ek yok oluşların devamı, kombonun uzunluğunu ve harikalığını belirler. Siz ne kadar harika bir kombo yaparsanız rakibinizin başına o orantıda büyük bir taş düşer ve kafasını acıtır.

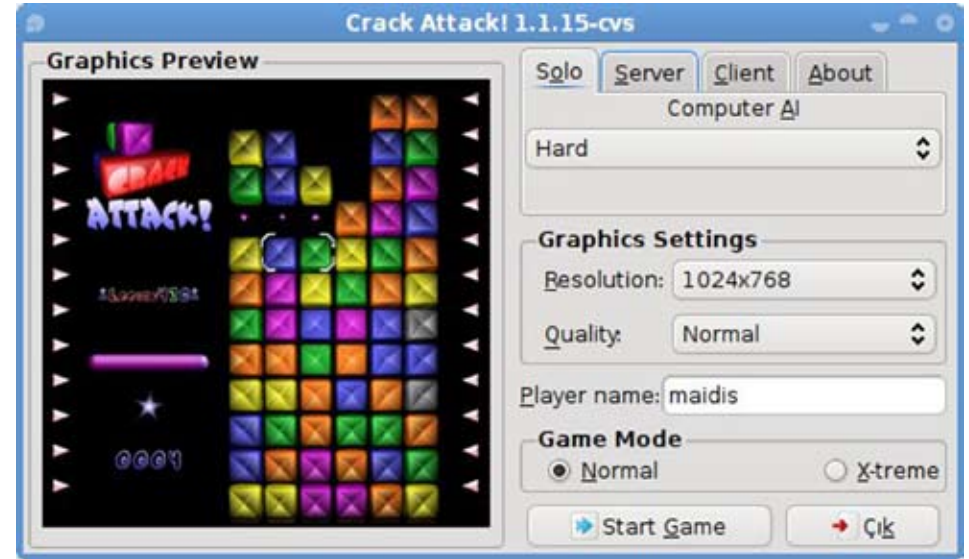
Tek Kişilik Bir Yolculuk

Tek kişilik oyunda işler biraz daha farklı. Rakibinizden daha uzun süre yaşamak yerine bu sefer ölmenden önce olabildiğince çok puan yapmaya çalışıyorsunuz. Kutucukları ne kadar artistik bir şekilde yok ettiğiniz aldığınız puanı etkilemekte, ne demek istediğimi Tetris'te çubuk bekleyenler anlamışlardır :)

Bir kombo gerçekleştirdiğinizde yok edişlerinizden kazanacağınız puanlar yaptığınız kombo sayısı ile çarpılacaktır. Örneğin 5 parçalı bir kombo yaptığınızda tüm yok edişlerinizin değeri 5'le çarpılır. Ama dikkat etmeniz gereken bir husus var kombo yaparken. Yaptığınız kombolar tek kişilik oyunda da taş oluşturmakta ve herhangi bir rakibiniz olmadığı için oluşturduğunuz taşlar kendi başınıza düşmekte. Bu yüzden puanlar ve taşlar arasında güzel bir denge kurmanız menfaatinize olacaktır.

Aşmış Oyun Kipi

Aşmış kip (Macera, Ekstrem, X-treme), Crack Attack! sanatında ustalaşmış ve daha fazlası için yanıp tutuşanlar içindir. Unutmayın ki aşmış oyun kipinin



tehlikeli geceye kanat açmaktan hiçbir farkı yoktur. Yine unutmayın ki aşmış kipte hiçbir kutucuğa güvenilmez ve hiçbir şey görüldüğü gibi değildir. Farklı oynanış tarzlarına sahip aşmış oyun kipi hakkında detaylı bilgiyi oynadıkça veya kaynaklar bölümünde belirttiğim yazıları okuduğunuzda öğrenebilirsiniz.

Kişileştirmek Her Şeydir!

Bu kocaman bir yalan olduğundan, Crack Attack! ta çok az kişileştirilebilirlik vardır. Kendi taşlarınızı oluşturabilmek Crack Attack!'ın size sunduğu az sayıdaki kişileştirilebilirlik özelliğinden biridir, değerlendirebilirsiniz.

Kendi taşlarınızı oluşturmak için 128x128 veya daha küçük boyutlarda alfa kanalına sahip TGA biçimli bir resim hazırlayarak ~/.crack-attack dizinin içine garbage_flavor_hede.tga ismiyle kaydedebilirsiniz.

Veda Ederken

Bir bakıma oyunun sitesindeki bilgilerin çevirisi sayılabilecek bu yazının da sonuna geldik Oyunun çok kişilik kipini denemediğim için bu konu hakkında bir yorum yapamıyorum ama yapay zekaya karşı oynamak bile çok eğlenceli. Tavsiyemdir, oynayın ve yüksek puanlarınızı bizimle paylaşın. Rakiplerimizi tanıyayım.

Bilardo keyfini “FooBillard” ile çıkarın!

Oyun piyasasındaki en gerçekçi ve en iyi fizik modellemeye sahip bilardo oyunu karşınızdaki...

oyun inceleme

FooBillard, Linux için tasarlanmış üç boyutlu bir bilardo oyunudur. Canınız bilardo oynamak istediğinde, elinizin altında gerçek bir masa, ıstaka ve bilardo topları yoksa FooBillard ile gerçeğe yakın bir bilardo keyfi yaşayabilirsiniz. Oyunu, bilgisayarınıza a Paket Yöneticisi yardımıyla kolaylıkla kurabilirsiniz.

Oyun başlasın!

Kurulumu yaptıktan sonra FooBillard oyununu Oyunlar menüsünden çalıştırabilirsiniz. Oyunu ilk açtığınızda oyun antrenman modunda çalışacaktır. Bilardo oynamaya başlamadan önce biraz antrenman yaparak kendinizi bu bölümde sınayabilirsiniz. Oyunun menüsünü Esc tuşu ile açabilirsiniz. Oyun menüsünü açtığınızda karşınıza Resume, Restart Game, Options, Help ve Quit seçenekleri gelecektir. Resume seçeneği ile oyuna geri dönebilir, Restart Game seçeneğiyle yeni oyun başlatabilir, Options seçeneği ile oyun ayarlarını yapabilir, Help seçeneğiyle klavye kısayollarını görebilir ve Quit seçeneğiyle oyundan çıkabilirsiniz.



Kullanıcı ayarlarını yapmak ve oyuna başlamak için oyun menüsünden Restart Game > Single Match yolunu izlemelisiniz. Bu yöntemle tek kişilik veya iki kişilik bir oyuna başlayabilirsiniz. Player1 ve Player 2 oyuncularını istediğiniz gibi yapılandırabilmeniz de mümkün. Oyuncunun üstüne tıkladığınızda Name, Type, Skill seçenekleri ile karşılaşacaksınız. Name seçeneğinin üzerine tıklayarak kullanıcının adını değiştirebilir, type seçeneği ile kullanıcının tipini seçebilirsiniz. Kullanıcının tipini "AI" seçtiğinizde bilgisayarı kendinize rakip olarak ayarlamış olursunuz. Kullanıcı tipini HUMAN seçtiğinizde ise gerçek oyuncularla karşılaşabilirsiniz. Örneğin; FooBillard oyununu iki kişi oynamak istiyorsunuz. O zaman iki oyuncunun da tipini HUMAN olarak ayarlamalısınız. Bu şekilde birinci oyuncu hizalama çizgisi ile ikinci oyuncu ise ıstaka ile oynayabilir. Tabi bunları oyun içinde dilediğiniz gibi değiştirebilirsiniz.

Skill seçeneği ile oyuncuların seviye ayarlamalarını yapabilirsiniz. En zor seviye Excellent, en kolay seviyeye Worse. Yine Restart Game menüsünü kullanarak turnuva oyunu, antrenman ve ağ oyunu başlatabilirsiniz.



Options seçeneğindeki Display menüsü altından oyunun çözünürlük, görüntüleme modu, masa rengi gibi görüntü ayarlarını yapabilirsiniz. Options seçeneği altındaki Game menüsü yardımıyla da oyun tipi, masa özellikleri gibi ayarları yapılabilir.

Oyun Tipleri

Oyun tiplerini Options > Game > Game Type yolu ile değiştirebilirsiniz. Bu oyun tiplerini kısaca açıklamak gerekirse;

- **8 Ball:** "Sekiz top" oyununda ilk cebe düşürdüğünüz top grubuyla oynarsınız. İstaka ile ilk olarak her zaman kendi topunuza vurmalısınız. Kendi toplarınız bitmemişken siyah topa vurursanız foul yapmış olursunuz.
- **9 Ball:** "Dokuz" top oyununda amaç bir numaralı toptan başlayarak, en son dokuz numaralı topu cebe sokarak oyunu bitirmektir.

- **Snooker;** Bu oyunda amaç bütün topları rakibinizden önce ceplere sokmak ya da rakibinizden daha fazla puan almaktır.
- **Carambol;** Amacı istaka topu ile bantlara değmeden iki topa da değmektir.

Bilardo oynamaya yeni yeni başlıyorsanız oyuncu tiplerinden "AI" yani yapay zekâyı seçerek oyunların oynanışını incelemenizde fayda var. Yapay zekâyı en yüksek seviyeye getirerseniz daha profesyonel oyunlar izleme şansını yakalarsınız.

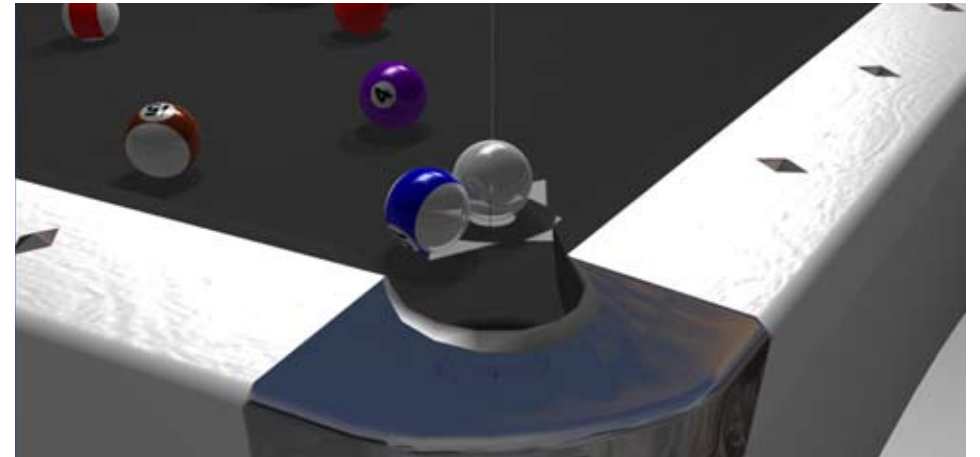
Yazının sonunda ufak bir bilgi; FoBillard'ı sinemalarda dağıtılan ya da çeşitli dergilerin içinden çıkan yeşil/kırmızı gözlüklerle üç boyutlu olarak da oynayabilirsiniz.

Herkese iyi oyunlar...

Kontroller

- **Topa vurmak:** Enter tuşu, boşluk çubuğu ve farenin sol tuşu
- **Masa etrafında dönmek:** Farenin sol tuşunu basılı tutmak
- **Masaya olan uzaklığı değiştirmek:** Farenin sağ tuşunu basılı tutarak
- **Yeni oyun başlatmak:** N tuşu
- **Yardımcı çizgiyi aktif/pasif etmek:** V tuşu
- **Yansımaları aktif/pasif yapmak:** R tuşu
- **Yardımcı çizgi/istaka değiştirme:** F3 tuşu
- **Görüş açısı değiştirmek:** Sağ-sol klavye tuşu

Genel olarak kontroller bu şekildedir. Daha fazla klavye kısayoluna, oyunun Help seçeneğini kullanarak ulaşabilirsiniz.



CUBE 2

SAUERBRATEN

Sauerbraten

FPS tutkunlarının yeni adresi, Cube 2: Sauerbraten

Elinize ateşli silah alıp önünüze geleni vurduğunuz FPS oyunlarını seviyorsanız, Sauerbraten'i de çok seveceksiniz. Özgür yazılım dünyasındaki diğer FPS oyunlarından hiçbir görsel eksikliği bulunmayan Cube 2 Sauerbraten, Wouter van Oortmerssen tarafından geliştirilen ve Cube oyun motorunu kullanan dört oyundan yalnızca biri. Diğerleri ise Blood Frontier, Cube: Sauerbraten ve AssaultCube.

Etkileyici Grafikler

Cube 2: Sauerbraten, çok oyunculu ve tek oyunculu kipte oynanabilen FPS türü Quake ve Max Payne oyunlarının sevilen yönlerini harmanlamış, yüksek hızı olan aksiyon yüklü bir oyun. OpenGL ve SDL desteği olan oyun, aynı zamanda azımsanmayacak kadar iyi grafiklere sahip.

Cube 2'yi önceki Cube oyunundan ayrılan en önemli özelliği, grafiksel gelişiminin yanı sıra, çok interaktif bir şekilde haritaları düzenleyebilme ve oyun içinde sinematik görüntüyü ağır çekimde (slowmotion) izleyebilme şansı tanınmasıdır. Oyunu oynarken diğer oyuncular ile canlı olarak haritada değişiklik yapabilmek ve haritaları Unreal Tournament 2004'te olduğu gibi yüksek kalitede oynamak da gerçekten çok eğlenceli.



Genel olarak oyunun müziği çok iyi ve sesler de çok güzel ancak kalabalık bir oyun grubunda ölenlerin veya çatışma sesleri çoğalınca çekilmez bir hal alabiliyor.

Linux dışında Mac OS X ve Windows platformlarında da oynanabilen Cube 2 Sauerbraten, hem tam ekran hem de pencere görünümünde çalıştırılabilir. Birçok FPS oyununda olduğu gibi Sauerbraten'in de hem bilgisayara karşı hem de yerel ağ üzerinden gerçek rakiplerinize karşı da oynayabilirsiniz.

Tek Oyuncu Oynama

Çoğu FPS meraklısı çok oyunculu oynamaya odaklanır, fakat Sauerbraten çok ilginç ve bağımlılık yapan tek oyunculu modlar içerir. Alışık olunduğu gibi tek başınıza oyuna başlarsınız ve büyük bir meydana canavarlardan oluşan düşmanlara karşı (bu düşmanlar canavar, şeytan, robot vs. çok çeşitlilik gösteriyor) savaşarak, verilen görevi yerine getirirsiniz. Temel amaç, savaş meydanında dolaşarak anahtarları toplamak, kapıları açmak, tuzaklardan kurtulmak ve önüne gelen tüm canavarları öldürerek canlı kalmak. Canavar ve malzemelerle dolu haritada en az canlanma noktasını kullanıp en hızlı canavarları öldüren galip gelir. Tam bir katliam yaratmanız için size yardımcı olacak silahlar;

tabanca, av tüfeği, tüfek, makineli tüfek, roket atar ve bomba atar, bu silahların cephaneleri ve elektrikli testere.

Sauerbraten'de hedefiniz olan canavarlar diğer FPS oyunlarındaki canavarlara göre yetenek olarak epey yetersizler. Saldırı durumunda belirli bir mesafede geri çekildiğinizde size saldırmayı kesiyorlar. Puanınızı hızlı bir şekilde artırmak için canavarın size olan uzaklığına ve büyüklüğüne göre roketatar ile saldırmak son derece iyi bir yöntem. Yeniden canlanma sonsuz, ancak her yeniden canlandığınızda puanınız düşer ve cephanelerinizi canavarlara kaptırırsınız. Tek oyunculu modda tüm harita ve oyun tarzları ile oynayarak atlama, zıplama, kapı açma becerilerinizi geliştirebilirsiniz.

Eğlenceyi daha da artırmak için yavaşlatılmış hızda oyun modunu seçebilirsiniz. Yavaş modda oynarken oyun yavaş oynansa da sağlığınız yavaş düşmez. Max Payne oynayanlar bu ağır çekim savaşma ile ne demek istediğini anlamışlardır. Yavaş hızda havaya zıplayıp sola doğru tabanca ile canavarlara ateş ederken sinematik görüntüler elde edebilirsiniz. Daha farklı bir deneme de varsayılan oyuncu görünüşünden üçüncü şahıs görünüşüne geçmek olabilir. Oyunun oynanışı değişmez ama Tomb Raider sevenler için çok tanıdık bir tarz olmuş olur.



Çok Oyunculu Oyun Modu

Eğer bilgisayarın kontrolündeki canavarlara karşı oynamaktan sıkıldıysanız ve gerçek rakiplerle oynayabilecek seviyeye geldiğinizi düşünüyorsanız internet veya yerel ağınız üzerinden diğer Sauerbraten oyuncularına karşı oynayabilirsiniz. Sauerbraten multiplayer modunda; deathmach, bir atış bir ölüm, bayrak kapmaca, bölge istila etme, rastgele silah ile son kişi ayakta kalana kadar savaşma gibi 17 farklı oyun türünü barındırır. Bu oyun türlerinin çoğu takım oyunu temellidir ve iyi ya da kötü takımdan birini seçmeniz gerekir. İyi takım mavi, kırmızı takım da kötü takımdır. Takım üyelerinin üzerlerinde takımlarının rengi, şeffaf bir kılıf gibidir.

Özetle

Sauerbraten tam bir FPS oyunudur. Tek kişilik oyunda özellikle yavaşlatılmış oyun türü veya çok oyunculu oyunlardaki oyun türü genişliği ile haritaların büyüklüğü ve çeşitliliği oyunculara birçok seçenek sunar.

Sauerbraten, rakibi olan FPS oyunları gibi şaşırtıcı bir görselliğe sahip olmayabilir fakat oynanış şekli itibarıyla onlardan çok farklı. Birkaç da olumsuz eleştiri; bu kadar çok özelliğe ve düşman canavarların çeşitliliğine rağmen oyuncu karakterleri sadece 3 seçenekten oluşması biraz hayal kırıklığı yaratıyor. Oyunda hissedilen bir diğer eksiklik de oyuncunun eğilme özelliği olmaması.



Quake Live

Çok oyunculu FPS kavramının yaratıcılarının elinden yeniden hayat bulan efsanevi, leziz, üstelik de ücretsiz bir oyun!





Ocak 2000. Bu tarih, kimi bilgisayar oyuncuları için hâlâ akıllardan silinmeyecek bir tarih. O tarihte id Software’den öyle bir oyun karşımıza çıkmıştı ki, o güne kadar alıştığımızdan daha farklı, daha hızlı ve oyuncuların gözlerini büyüleyen grafik kalitesine sahip bir oyunla karşılaşmıştık. FPS’nin en baba yaratıcılarından John Carmack yapacağını yapmış, karşımıza o yılların en baba FPS’sini koymuştu; Quake III: Arena...

Üzerinden yıllar geçmiş, o yıllarda sayısız bilgisayar oyununda kendisinin de temellerini oluşturan idtech3 grafik motoru kullanılmış, bu süre zarfında bir de Quake III: Team Arena adında ek paket piyasaya çıkartılmıştı ama ne var ki sadık oyuncuları tarafından asla unutulmamıştı Quake III. Hatta unutmadan, bu oyunun grafik motoru da Genel Kamu Lisansı altında dağıtılmaya başlanmış ve şu an birçoğumuzun da oynadığı Urban Terror, Tremulous ve Open Arena gibi oyunların da hayat bulmasına vesile olmuştu.

Bunca yıldan sonra, grafik motoru herkesin kullanımına açılan bir oyunun kendisi gitgide unutulmaya başlanmıştı ki, 2007 senesinde İnternet tarayıcısı üzerinden oynanabilen bir Quake haberini aldığımızda çoğumuzun verdiği ilk tepki “yok artık” olmuştu. Adı Quake Live olarak duyurulan bu projenin aslında tarihe adını

sağlam bir şekilde yazmış Quake III: Arena'nın ve ek paketi olan Team Arena'nın tekrardan elden geçirilmiş, makyajlanmış bir sürümü olduğunu öğrendik. Ama bu oyunu Mozilla Firefox'ta nasıl oynanabildiğini görebilmemiz için 2008'i beklememiz gerekmişti. Eylül 2008'de oyunun kapalı beta testlerine kabul edildiğim tarihten bu güne fırsat bulduğum her an, iyi bir İnternet bağlantısının mevcut olduğu her yerde Quake Live oynuyorum. Şimdi yavaş yavaş oyuna nasıl bağlanabildiğimizi konuşma vakti geldi yanılmıyorsam...

Quake Live şu an için hâlâ beta sürecinde olsa da, Şubat 2009'dan bu yana herkes ücretsiz bir hesap edinebiliyor ve oyunun "Beta" sürüm olduğuna inanamıyorsunuz, çünkü neredeyse hiç bir eksiği yok (bence birileri o "beta" ifadesini artık kaldırmalı). Hem Linux'ta, hem Mac OS X'te hem de Windows'ta sorunsuzca oynanabiliyor. İstediğiniz işletim sisteminde, Mozilla Firefox üzerinden rahatlıkla ulaşılabilir. Quake Live oynayabilmemiz için, öncelikle bir oyuncu hesabı edinmemiz gerekiyor, bunun yolu da Mozilla Firefox'umuzu açmak ve <http://www.quakelive.com> adresine bağlanmaktan geçiyor. Sayfa içerisindeki "Play Now Free" düğmesine tıklayarak bir sonraki aşamaya geçiyoruz ve kendimize bir hesap oluşturuyoruz. E-posta adresimize gelen kayıt onay bağlantısını da tıkladıktan sonra Quake Live'ı oynayabilmemiz için gerekli olan "QuakeLive.com Game Launcher" adlı eklentinin kurulması için onay veriyoruz. Eklenti indiriliyor, kuruluyor ve Mozilla Firefox'u baştan başlatmamız gerekiyor.



Mozilla Firefox'u baştan başlatıyoruz ve şimdi de oynayabilmemiz için gerekli dosyaları indirmesini bekliyoruz.

Oyunda herhangi bir sunucuya bağlanıp rakiplerinizin kafasına roketlerle vurmada önce, oyuna ilk defa gelenlerin zorunlu olarak geçmesi gereken bir alıştırma süreci var. Crash'ın size kısa bir şekilde kontrolleri tarif etmesinin ardından onunla kısa bir karşılaşmaya dâhil oluyorsunuz ve ardından da dilediğiniz oyuna girebiliyorsunuz.

Birçok FPS kurdunun yapacağına inandığım gibi oyuna dahil olmadan önce, sanırım ilk yapılacak eylem ayarlara göz atmak olacaktır. Tüm ayarlar, karakterinizi seçtiğimiz "Character", klavye ve fare ayarlarını yaptığımız "Controls" ve ses seviyeleri, çözünürlük, görüntü parlaklığı, kaplama detayları gibi ince ayar verebildiğimiz "Game Setings" olmak üzere üç ana başlık altında toplanıyor. Oyunun sistem ihtiyaçlarından bahsetmek gerekirse, yazılımsal gereksinimler açısından kesinlikle Mozilla Firefox'a ihtiyaç duyacaksınız. Şimdiye kadar Google Chrome'da da oynanabilmesi için bir çalışma yaptıkları duyurulmadı. Donanımsal gereksinimlere de ihtiyaç duyacaksanız, size en kısa şekilde en az bir netbook'unuz olmalı diyorum. Evet, şaka değil. Bazı



ufak detayların kırılmasıyla ve oyunun tam ekran çözünürlüğünün 640*400'e düşürülmesiyle bu oyun canavar gibi çalışıyor. Bu çözünürlüğe de hemen ön yargıyla bakmayın, zaten 8,9 inç ebatlarında ekranı olan küçük ekranlı bir netbook'tan söz ediyorum burada. Bundan çıkarılabilecek sonuç, bu oyunu iyi bir İnternet bağlantınızın olduğu her noktadan oynayabiliriz.

Sayfa içerisindeki seçeneklerden "Play Online" düğmesine tıkladığımızdaysa katılabileceğimiz oyunlar listesi karşımıza çıkıyor. İşte burası, Quake Live'in can alıcı noktalarından biri. Karşınızda katılabileceğiniz karşılaşmalar çok basit bir şekilde görüntüleniyor ve bir kere tıklayarak oyuna bağlanabiliyorsunuz. İşte bu kadar. Yapmış adamlar, olmuş işte! Ancak kimileri için oyun bir eksi puanı buradan alıyor; kendi oyun sunucunuzu açamıyorsunuz. Oyunun yapımcıları tarafından açılan sunucularla idare etmek zorundasınız.

Bu listenin hemen altında ise oyunu kaç saat oynadığımızı, ne kadar frag yaptığımızı, oyuna bağlandığımız ilk andan itibaren kaç defa silahımızı ateşlediğimizi ve kaçıyla rakibimizi vurabildiğimize kadar ilginç istatistiksel bilgileri görebildiğimiz bir tablo yer alıyor. Az evvel frag dedim, bu terimin anlamı, öldürebildiğimiz rakip sayısı. Capture the Flag gibi oyun mod'larında ise tabii ki de frag'lerinizin yanında ayrıca puanınızı da görebiliyorsunuz. Sanırım ufaktan ufaktan oyun türlerini de anlatmaya doğru gidiyoruz...

Savaş Alanına Hoş Geldiniz...

Oyunun türlerine bakacak olursak, bundan on sene kadar önceki kardeşi Quake III: Arena'dan hiçbir farkı yok denilebilir. Sadece İnternet üzerinden gerçekleşen karşılaşmalara temelleri oturtulan oyundaki türler ise hepimizin alışık olduklarından. Karşı takımın bayrağını çalmaya ve kendi üssümüze kadar getirmeye dayalı olan Capture the Flag, işin içinden bayrağı çıkartıp sadece karşı takımın oyuncularının kafasına kafasına zengin cephanemizle vurmaya dayalı bir tür olan Team Death Match, takımlar halinde karşılaşmayı daha da üst seviyeye çıkartan ve klanların karşı karşıya geldiği Clan Arena (ya da eski adıyla Last Man Standing) takımlara ayrılarak oynanabilen oyun türlerindendir.

Bunların dışında kalanlardan biri de, önünüze gelenin kim olduğuna bakmaksızın saldırdığınız ve bazı haritalarda ortalığın karnaval alanına dönüştüğü Free for All ve de "delikanlıysan tek gel uleyn" diyenlerin tercih edeceği Duel türüyle Quake Live, benim de dahil bir çok oyuncunun açlığını dindirebilecek, yıllardır farklı oyunlarda da olsa oynadığımız ama keyif aldığımız oyun türleriyle karşımızda...



İşte Silahlarımız!

Şu an için Quake Live'da 12 adet silah, iki değişik zırh ve sürüsüne bereket de power-up mevcut. Silahlardan kısaca bahsetmek gerekirse;

Gauntlet: Cephanemiz tükendiğinde kullanacağımız bu silah, sıcak temaslarda düşmana dokunabilecek kadar yaklaşabilirsek onları kızartabilmemiz için birebir.

Machinegun: Tıpkı Gauntlet gibi oyuna her başladığımızda halihazırda kısıtlı bir cephaneye kullanabildiğimiz silahlardan biri daha. Menzili çok uzundur ama mesafe uzaklaştıkça doğal olarak da etkisi düşen bir taramalı tüfek.

Shotgun: FPS'lerin vazgeçilmez silahlarından pompalı tüfek, yakın mesafe çarpışmalarında çok etkili.

Grenade Launcher: Kalabalık alanlarda ulu orta bomba sallayabilmek için birebir. Anlayacağınız bu oyunda el bombası atmıyoruz, bununla atıyoruz bombalarımızı. Bazı oyuncularla karşılaştım, bu bombaları oyuncuların tam üstlerine salladıklarında bayağı eğlenceli olabiliyor.

Rocket Launcher: Ve Quake Live'in vazgeçilmez iki silahından biri. Özellikle uzay boşluğunda geçen bölümlerde bu roketlerin arkasında bıraktığı kara dumanlar sizi korkutabilir, çünkü çok kullanılan bir silahtır ve kullanması da eğlencelidir. FPS'ler arasında Rocket Jump kavramının yer edinmesine bile sebep olmuştur.

Lightning Gun: Düşmanımızı kızartmanın bir diğer yolu olan ve elektrik akımını üzerine bıraktığımız bu silahımız ise uzun menzillidir.

Railgun: Ve Quake Live'in vazgeçilemez iki silahından bir diğeri. Bir hayli uzun menzilli, eğer ıskalamazsanız tek vuruşta rakibimizi haklayabildiğimiz bu silahın iki vuruş arasındaki bekleme süresi (ya da kendini şarj etme süresi olarak da değerlendirebiliriz) biraz uzundur, söylemedi demeyin!

Plasma Gun: Rakibimizin üzerine plasma topları bırakmamıza yarayan bu silah, aynı zamanda da Machinegun kadar seri atışlar yapabiliyor.

BFG 10K: Plasma Gun'un gelişmiş bir modeli olup çok az sayıdaki haritada bulunan ve olaşılması güç yerlerde olan bu silahı boşluğa ateşleseniz bile, yakınlardaki düşmanlarımızı etkileyen ışınlar saçarak yoluna devam ediyor. Cephanesiye diğer silahlar gibi haritanın çeşitli yerlerinde bulunmuyor, onları da



bulabilmek çok güç.

Chaingun: Çok hızlı ve etkili atışlar yapabilen bu silahı kullanırken bir gözünüz de cephanede olsun, kolay bitiyor bu oyuncuğun cephanesi çünkü.

Nailgun: Düşmanımızın üstüne çivi fırlatmak, onlara etkili zarar verebilmenin bir başka yolu elbette ki.

Silahlarımız bu kadar. Zırhlar ve diğer güçlendiriciler (Power-Up'lar için kullanmaya karar verdiğim karşılık) için bu kadar uzun bir açıklamaya yapmayacağım.

Zırhlar ikiye ayrılıyor. Bunlardan ilki sarı rengeyle 50 zırh puanı veriyor. İkincisi ise kırmızı rengeyle 100 zırh puanı veriyor. Bu ikisinin de yanında aynı zamanda zırh puanlarınıza 5'er artıran "armor shard"lar var.

Canımız azaldığında sağlık baloncukları olarak da düşünebileceğimiz, canımızı yükselten güçlendiriciler de var. İçinde yeşil renk artı olan baloncuklar size 5, sarı renk olanlar ise 25 sağlık puanı kazandırır. Sadece içindeki işaretinin değil, dışındaki baloncunun da sarı renk olanları ise 50 sağlık puanı kazandırıyor. Mavi renk olanlarını bulursanız yaşadınız, 100 sağlık puanı kazanıyorsunuz!



Zırh için de, sağlık puanı için de geçerli olan bir durum, her ikisinin de değeri 100 puanı geçiyorsa, yavaş yavaş 100'e doğru geriliyor.

Oyun içerisinde zırh ve sağlık puanı kazandıranların haricinde de farklı farklı güçlendiriciler mevcut. Bunlardan da bahsedecek olursak: **Battle Suit** ile sağlık puanımızı düşüren (yakınımızda yere düşen bir roketin patlaması ya da lava düşmemiz gibi) çevresel etkenlerden bir süre için bizi korurken, **Regeneration** ile sağlık puanımızı 200'e yükseltebilir ya da **Quad Damage** ile normalinin dört katı etkiyle düşmanlarımızın üzerinde silahlarımızı kullanabiliriz.

Bu üçü haricinde haritalarda daha sık karşılaşacağımız, farklı renklerde bir takım harfler göreceksiniz ki, her harf aslında o güçlendiricinin ilk harfini simgeliyor. Bunlardan da kısaca bahsedecek olursak;

Armor Regen: Sarı renk A ile sembolize ediliyor ve zırh puanımızı her durumda 100'e çıkartmaya yarıyor.

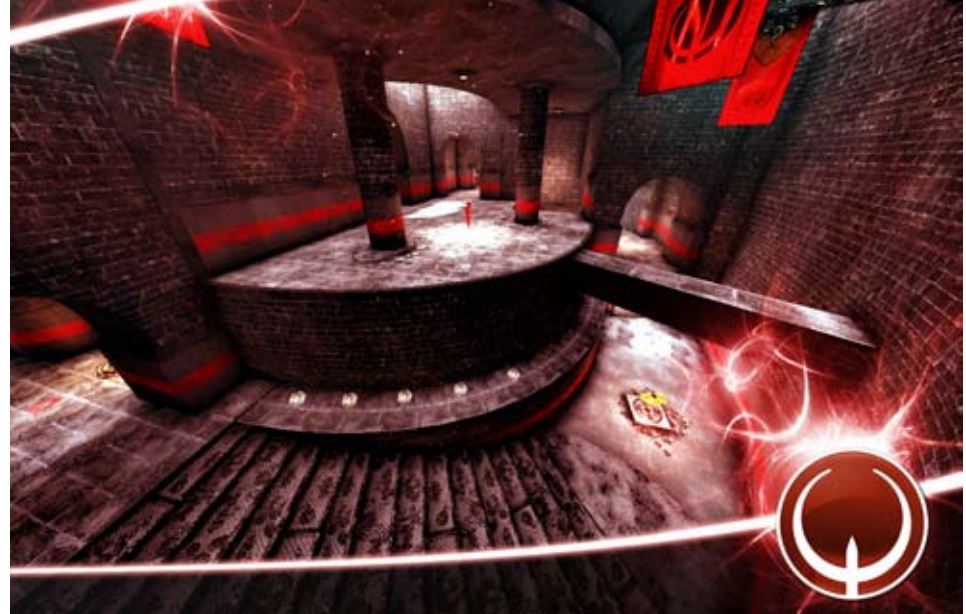
Guard: Mavi renk G harfi ile sembolize ediliyor. Daha az hasar görmemizi sağlayan bu güçlendirici, aynı zamanda çok yavaş bir hızla canımızı da yükseliyor.

Scout: Yeşil renk S harfiyle sembolize edilen bu güçlendirici ile hem daha hızlı koşabiliyor hem de "sessiz" koşabiliyorsunuz.

Bunların haricinde de kullanabileceğimiz üç adet eşya bulunuyor ve bunlardan sadece birini aynı anda bulundurabiliyorsunuz. Bunlardan ilki Invulnerability ile kısa bir süreliğine bir güç kalkanı içerisinde saldırılardan etkilenmiyoruz ve biz etrafa saldırabiliyoruz, ancak hareket edemiyoruz. Bir diğeri olan Kamikaze ile istediğimiz an ya da öldükten sonra kendimizi patlatarak geniş bir alan içerisindeki düşman takımın oyuncularını öldürebiliyoruz ya da ağır hasar veriyoruz. Sonuncusu olan Teleporter ile de kullandığımız an haritada rastgele bir noktaya ışınlanıyoruz, ölümün eşiğinden dönmek isteyenler için yararlı bir eşya.

Silahlardan bahsederken hatırlayacağınız üzere Rocket Jump diye bir şey söylemiştim. Bundan kısaca bahsetmek gerekirse; her ne kadar Quake Live'da (aynı şekilde de Quake III'te de) hemen hemen tüm haritalarda yüksek mesafeleri atlamamızı sağlayan Acceleration Pad'ler ya da Jump Pad'ler bulunsa da, Quake II'de bunlar yoktu ve uzun mesafe sıçrayışlar için Rocket Launcher'ı tam ayaklarımızın dibine ateşlerken aynı zamanda da zıplamaya çalışırdık. Bunu yaparken sağlık puanımız birazcık düşüyor olsa da ulaşılması güç yerlere bu şekilde ulaşabilmek de mümkün.

Oyunun belki de tek kötü yanı, memleketimizin yerlerde sürünen İnternet bağlantı hızından dolayı zaman zaman yaşayabileceğimiz PING sorunu, ben bu durumla



çok karşılaşsam da bazı zamanlar gerçekten can sıkıcı olabiliyor. Bu eksiği de oyuna değil, İnternet sağlayıcılarımıza vermemiz gerektiğini düşünüyorum.

Sonuç olarak, tüm FPS severlerin oynaması gerektiğini düşündüğüm şahane bir oyun, bildiğimiz Quake III, bildiğimiz FPS'nin en sağlam oyunlarından biri. Oynanış hakkında yeterli bilgiyi sizlere verdiğimi sanıyorum. Tüm bunların ardından, oyunla ilgili biraz da yorum yapma zamanım geldi diye düşünüyorum. Kişiden kişiye bu görüşlerin farklılık göstermesi elbette ki mümkün, ama biraz eski FPS oyuncuları için Quake, asla unutulmayacak bir oyundur. Şu an bazı oyunlara grafikleri eski oldukları için burun kıvrılıyorken, şu günlerde onuncu yaşını doldurmuş olan Quake III hâlâ İnternet kafelerde bilgisayarlarda kurulu olan ve oynanan bir oyun. Ne de olsa FPS'nin yaratıcılarının ellerinden çıkmış, çıktığı dönemde çok oyunculu oyunlara yeni bir anlam katmış, birçoklarına örnek olmuş bir oyun Quake III. Yazımızda bahsettiğimiz Quake Live ise şu an İnternet'in nimetlerinden sonuna kadar faydalanmak isteyen, oyuncuları tek bir noktaya toplamayı amaçlayan ve üstüne üstelik ücretsiz oynayabileceğimiz bir oyun. Hele ki bu oyunu netbook'umda bile oynayabiliyorsam, ben daha ne isterim?

Herkese iyi oyunlar dilerim :).



“Burası Kripton”

“Kullanıcı değil, geliştirici hatta süpermenler yetiştiren”
Dr. Necdet YÜCEL ile 64 bit Pardus’u ve özgür yazılımı konuştuk...

Hocam, topluluğumuz sizi “64 bit Pardus’u geliştiren ekibin başı” olarak tanıyor. Peki, bu tanımın dışında biraz kendinizden kısaca bahseder misiniz?

Çanakkale On sekiz Mart Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği bölümünde çalışıyorum. 12 yıllık bir Linux kullanıcısıyım. Sekiz yaşında pek meraklı, yaramaz bir oğlum var.

Neden açık kaynak? Nasıl Linux’a ve özgür yazılıma yöneldiniz?

Soru aslında başka alternatifler de olduğunu varsayıyormuş gibi duruyor ama aslında yok. Bilgisayar Mühendisliği haricindeki herhangi bir alanda çalışan bir akademisyene “Neden çalışmalarınızı nasıl yaptığınızı ayrıntılarıyla paylaşıyorsunuz?” diye sormak kimsenin aklına gelmez. Çünkü bilimsel gelişmenin başka türlü olmasını kimse düşünemez.

Konu bilişim olunca bilimin genel gelişim kurallarının dışında bir yol izlemek mümkün değil bence. Eğer sadece “kullanıcı” yetiştirmiyorsanız, “geliştirici” de yetiştirmek istiyorsanız, açık kaynaktan başka benim bildiğim alternatif yok.

Linux ile üniversitede çalışmaya başladığım yıl tanıştım. O zamanlar Linux’la şimdi çok basit görünen işleri yapmak bile insanda bir şey başarmış olma hissini uyandıracak kadar emek istiyordu. Sistemdeki herşey’i değiştirebiliyor olmak büyüleyici geliyordu bana, hala da öyle gelir. Yolun başındaki bir akademisyen adayı olarak kendimi 10 yıl sonra da işleyişine müdahale edemediğim programlarla boğuşur halde hayal edemediğimden ilk bulduğum dala sarıldım.

Pardus ekibinin bir parçası olmaya nasıl karar verdiniz?

Böyle bir sorunun muhatabı olmak kendi başına mutluluk verici bir şey. Pardus temelleri ben askerdayken atılmış bir proje. Proje hakkında ilk bilgileri çekirdek ekipte yer alan öğrencim ve çalışma arkadaşım A. Murat EREN’den (aka meren) dinlemiştim. Yani en baştan bu yana zaten Pardus ekibinin pek yakınında yer alıyordum.

Sadece Pardus’un değil, elimin ulaşabildiği her özgür yazılım projesine yakın olmayı, imkanım varsa destek olmayı istemişimdir. İstediklerimin pek azını gerçekleştirebildim maalesef.



Neden Pardus’a destek veriyorsunuz? Diğer öğretim görevlileri gibi Windows ile yaşamınızı sürdürmek varken, bir de kalkıp 64 bit Pardus Projesi’ni üstlendiniz!

Bu sorunun sadece ilk bölümü varmış gibi cevap vermek isterim. Başkalarının yaptığı çalışmaları, katkıları değerlendirmek konusunda ne isteğim ne de yeterliliğim var.

Neden destek veriyorum sorusuna gelince; insan kendisinin olmayan bir şeye destek verirse buna şaşmak ve “neden” diye sormak mantıklıyken iş özgür yazılım projelerine geldiğinde durum biraz farklılık gösteriyor. Pardus diğer tüm özgür yazılım projeleri gibi “bizim” zaten. Onunla ilgili bir geliştirme sürecine katılmak bilgisayar mühendisliği öğrencileri için çok eğitici bir süreç olacağını bildiğimden 64 bit projesine başladık.



Bugüne dek pek çok öğrenciniz Pardus Projesi’nde yer aldı. Bunlar kimlerdi?

Yukarıda da söylediğim gibi A. Murat EREN (meren) ilk çekirdek ekipte vardı. Sonra Pınar YANARDAĞ (aka pinguar) bir süre çalıştı. Sadece ilk yılını bizde okumuş sonra Eskişehir’e geçiş yapmış olsa da bizim çocuklardan saydığımız Gökçen ERASLAN, yine bir süre kadrolu çalışıp şimdi dışarıdan katkı veren İşbaran AKÇAYIR, halen ekibin bir üyesi olan Mete ALPARSLAN Çanakkale’nin havasını solumuş Pardus geliştiricileridir. Projeye dışarıdan katkı veren, test süreçlerinde yer alan öğrencilerimin sayısını, inanın ben de bilemiyorum.

Bu noktada belki neden Pardus’a destek oluyorsunuz sorusuna tekrar cevap verebilirim. Pardus arkadaşlarımın, öğrencilerimin verdiği katkıları barındıran bir proje. Örneğin ağ ayarlarının yapıldığı aracı kim yazıyor biliyorum. Paket yöneticisi ile ilgili kararların alındığı bir toplantıya katıldım. Masaüstünde kullandığım işletim sisteminin ISO dosyasını ben oluşturdum. Ne yaptığımı bilmediğim bir işletim sistemiyle kıyaslanamayacak şeyler bunlar.

Yazılımcı adaylarına Python programlama dilini önerir misiniz veya hangi programlama dillerini tercih / tavsiye edersiniz ve tercih / tavsiye nedeni nedir?

Ben bilgisayar mühendisliği birinci sınıf öğrencilerine programlamayı Python ile anlatıyorum. Programlamayı ve algoritma kavramını öğrenmek için bence çok uygun bir dil Python. Bazen bir dönem Ruby anlatıp bir şaşkınlık yaratsam mı diye de düşünmeden edemiyorum. Herhangi bir Linux dağıtımı programlama dillerine nasıl destek veriyorsa Pardus da o kadar destek veriyor.

Sizin Pardus dağıtımının çok öncesinde de Linux kullanmaya başladığınızı biliyoruz. Pardus sizin için neleri değiştirdi?

İlk kullandığım dağıtımlar RedHat ve Suse’ydi. Yukarıda da söylediğim gibi o zamanlar çokça donanımı kullanabilmek için çekirdeği yeniden derlemek gerekirdi. Türkçe karakterleri nasıl kullanabilirsiniz diye bir belge vardı. Biraz uğraşmak gerekiyordu yani. Aradan geçen zamanda Linux çok yol katetti. Hâlâ sunucularda RedHat ve Debian kullanıyorum.

Pardus benim masaüstümde ihtiyacım olan her şeyi en az uğraşla yapmamı

sağlayan bir dağıtım. Tabi geliştirici ekibin bir e-posta veya jabber uzaklığında olması, ihtiyaçlar doğrultusunda geliştirilmelerin yapılabilmesi gibi lüksleri de barındırdığını söylemeliyim.

Üniversitenizde Pardus kullanmamak için veya eski alışkanlıklarından vazgeçmemek için “.NET kullanıyorum, onunla uygulamalar geliştiriyorum” bahanesiyle size gelen öğrenciler var mı? Varsa da onları nasıl Pardus’a yönlendiriyorsunuz?

Üniversite böyle bir itirazın yapılabileceği bir yer değil bence. Örneğin nasıl kimya hocasına gidip “Ben analitik kimya ile ilgileniyorum, inorganik kimya öğrenmek istemiyorum” demek gibi bir şansınız yoksa bilgisayar mühendisliği bölümünde de durum aynı. Üniversite bilmediğiniz şeyleri öğrenmenin yeri. Eski alışkanlıkları kendisine yeten biri, üniversite okumamalı bence. Kendisine özgür alternatifi öğretildikten sonra hâlâ kapalı olanı kullanmak isteyenlere de bir tepkim olmuyor elbette. Hatta Microsoft’un yarışmasına katılan öğrencilerimin sunucularını da bir süre barındırdığımı hatırlıyorum.



64 bit sürümü dışında Pardus Projesi’ne başka katkılar da vermeyi düşünüyor musunuz?

Pardus Projesi’ne bir katkım varsa bunun da geliştirici ve katkıcı yetiştirmek olduğunu düşünüyorum. Ama eğer “64 bit gibi başka proje olacak mı?” diye sorarsanız cevabım tereddütsüz evet olur. Önümüzdeki bir yıl içinde halen içinde olduğum iki büyük proje (Ulusal IPv6 Protokol Altyapısı Tasarımı ve Geçiş Projesi, 64 bit Projesi) varken yeni bir tanesine başlayamayacak olsam da 2010 sonuna doğru yeni fikirlerle ortaya çıkmış oluruz diye düşünüyorum.

Bir akademisyen olarak, Türkiye’de açık kaynak yazılım projelerinin gelişimi önündeki engelleri neler olarak görüyorsunuz?

Aslında Türkiye’de açık kaynak yazılım projelerinin gelişimi önünde bir engel görmüyorum. Eğer engel denebilirse önlerinde yeterli rol model olmamasından bahsedilebilir. Kürdanı bile yurtdışından getiren bir ülkede insanların kendilerinin bir şeyin üreticisi olabileceklerini düşünmeleri zor elbette. Hele ki bilgisayar hiçbir şeyini bizim yapmadığımız bir şey. Geçen gün Bilmök’teki bir sunumda dinledim; Microsoft’tan biri “Adamlar yapmış, siz de alın kullanın” diyordu. Bilgisayar mühendisliği öğrencilerine bu tip tavsiyelerin yapıldığı bir yerde “Bir programı kullanıp animasyon yapacağıma o programı ben yazayım.” diyebilmek zordur elbet. Ülkede yapılan başarılı projelerin, üretimlerin sayısı arttıkça “ben de yapabilirim” duygusu artacaktır diye umuyorum. Pardus bu konuda atılmış en önemli adımdır bence. Bunu söylerken ülkemizde yapılan diğer başarılı işleri görmezden geliyor değilim ama Pardus etrafında topladığı camia ile bu konuda en etkili olanı.

Acaba siz ve ekibiniz, bu projelerinin sonunda, Pardus için başka projeler de düşünüyor musunuz? İlerisi için planlarınız varsa nelerdir?

Kendimizi Pardus’un bir parçası olarak görüyoruz. Gelişim süreci içinde elbette başka projelerin içinde olmak istiyoruz. Henüz yeterli olgunluğa gelmediğinden duyurmadığımız iki ayrı konu üzerinde çalışan öğrencim var. Onlardan en az birinin iyi ses getireceğini düşünüyorum.

Belki, o zamana kadar başka bir ekip yapmazsa tabi, seneye Pardus’un bir PowerPC portunu hazırlayabiliriz ;), belli mi olur!

Üniversitenizin, açık kaynak yazılımlara ve Pardus'a (Linux) bakışı nedir? Diğer Üniversitelerin yaklaşımları ile ilgili yorumlarınız nelerdir?

Üniversiteler bütün olarak bir işletim sistemine yöneltebilecek kurumlar değil bence. Her bilim dalının ihtiyaçlarına aynı işletim sisteminin cevap vermesi gibi bir durum olmadığından toptancı bir yaklaşım söz konusu olamaz. Ama birçok bölümde hocaların ihtiyaçlarını karşılayan yegane işletim istemi Linux olduğundan onu kullanıyorlar. Üniversite olarak özgür yazılımlar konusunda bir politikamız olduğunu söyleyebilmeyi isterdim ama yok maalesef.

Bilgisayar mühendisliği yanında bir bilgi işlem çalışanı olarak neredeyse tüm üniversitelerin Linux kullandığını söyleyebilirim.

ÇOMÜ'nün Pardus'a göç süreciyle ilgili, içinde İlahiyat Fakültesi'nin de yer aldığı, ilginç bir hikâye anlatmıştınız bir keresinde... Çanakkale 18 Mart Üniversitesi'nin Pardus'u kullanmaya başlaması, nasıl gerçekleşti?

Buna cevap vermeden önce tanıdığım bir okul öncesi öğretmeninden dinlediklerimi anlatayım. Biliyorsunuz artık İngilizce'nin ve bilgisayar eğitiminin çocuklar okula başlamadan verilmeye başlanması pek önemli sayılıyor. Konuştuğum öğretmen ise bilgisayar eğitiminin bu yaşta verilmemesi taraftarı idi. Nedenini sorduğumda ise bana çocukların çok küçük yaşta, korsan CD, kırılmış oyun gibi kavramlarla tanıştığından yakınmıştı. Bunu önlemek için bildiği tek yol, çocukların tanışmasını ertelemektir.

Linux, üniversitemizde ahlak kavramını, bilim olarak öğreten bir fakülte olan ilahiyat fakültesindeki hocalarımız tarafından da virüs bulaşmaması gibi avantajlarının yanı sıra ahlaki tarafıyla da ilgi gördü. Zaten olaya bu tarafıyla bakıp da özgür yazılım kullanmamak mümkün değil bence. Daha önce de söylediğim gibi üniversite olarak Pardus kullanmamız gibi bir durum maalesef henüz mümkün olmadı.

Üniversite sınavına girecek bir öğrenciye Çanakkale 18 Mart Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği bölümünü neden tavsiye edersiniz?

Zor soru. Öncelikle Çanakkale küçük ama güzel bir yer. Açık fikirli modern insanların yaşadığı bir sahil şehri. Özellikle baharda pek güzel olur Çanakkale. Lafı dolandırmadan soruya geleyim: Daha iyi fiziksel şartları bulunan birçok köklü üniversite var (daha iyi manzarası olan az sayıda yer var) ama Çanakkale'de de kalıcı hale getirilmeye çalışılan bir özgür yazılım kültürü var. Çok çalışmayı, araştırmayı göze alan bir öğrencinin birlikte çalışabileceği arkadaşlar bulabileceği, ortaya bir ürün koyması için kendisini yönlendirebilecek birilerini bulabileceği bir yer oluşturmaya çalışıyoruz. Hep öğrencilerime söylediğim bir şeyi burada da söyleyeyim; üniversite kripton gibi olmalı. Öğrenci oradan ayrıldığından ışıktan hızlı uçuşmasının diğerleri tarafından garip karşılandığını görüp şaşırması.

Şimdi ismini hatırlayamadım ama eskiden televizyonda bir program vardı. Programı haftaya daha iyi bir işiniz olmazsa bekleriz diyerek kapatırlardı. Ben de benzer şekilde bu soruyu özgür yazılımın teşvik edildiği, değer gördüğü başka bir üniversiteye gitmeyenleri bekleriz diyerek cevaplamış olayım.



Pardus Projesi'ne katkı sağlayan bir üniversite öğrencisi neler kazanıyor, bu alanda kazandığı tecrübe ve bilgilerin okuldan sonra da çok işine yarayacağını söyleyebilir misiniz?

İş görüşmesinde “Pardus Geliştiricisiyim” diyebiliyor olmak bile tek başına yeterli bence. Takım çalışması içinde bulunmuş olmak, geliştirme araçlarına hâkim olmak, çok yetkin bir ekiple çalışmış olmak ikame edilmesi zaman alacak şeylerdir. Okuldan sonra da katkı sağlamaya devam etmelerini umuyorum elbette.

Ekip nasıl bir ortamda Pardus'un gelişimine katkı sağlıyor?

Bilgi İşlem daire başkanlığının orta boy bir ofisinde çalışıyoruz. Meren'den (A. Murat Eren) bu yana hâlâ aynı ofisteyiz; Kripton'da ;-).

Pardus 64 bit fikri aklınıza nereden geldi? Sizi böyle bir projeye iten neydi?

Her yıl zaten öğrencilerimle bazı özgür yazılım projeleri üzerinde çalışıyoruz. Bu yıl da grup olarak bir iş üzerinde çalışalım, yeni şeyler öğrenelim istedik. Bir işletim sistemini hazırlandığı mimariden başka bir mimariye taşımak yeterince bilmediğimiz bir şeyi olduğundan onu yapalım dedim. Benim ilk aklımda olan Pardus'u Sparc işlemci mimarisinde çalışacak hale getirmektir. Bu fikri açtığım herkes “Sparc da neymiş, 64 bit olsun” dediğinden 64 bit'e karar verdik. İy ki de öyle yapmışız. Ama Sparc hâlâ aklımın bir köşesindedir.

Masaüstü kullanıcılarına 64 bit Pardus'u önerir misiniz?

64 bit işlemcili bilgisayarları olan herkese öneririm 64 bit Pardus'u.

64 bit sürümü projesini daimi olarak mı üstlendiniz? Yoksa uygunluk süresine geçince bütünüyle TÜBİTAK'a mı devredilecek?

TÜBİTAK ile imzaladığımız protokol gereğince bazı sorumluluklarımız var ama 64 bit projesi bir özgür yazılım olan Pardus'un bir parçası. Sadece bizim Çanakkale'den üzerinde çalıştığımız bir proje değil. Pardus geliştiricileri de yoğun olarak üzerinde çalışıyorlar. Ortaya çıkan ürün hem Gebze'de çalışan ekibin, hem bizim, hem de sizin malınız.



Projedeki öğrencileri nasıl seçiyorsunuz, gönüllü mü oluyorlar ya da geçmişlerinde Linux tecrübesi olanları mı seçiyorsunuz?

Bu konuda çok ilginç bir mekanizma işliyor. Bölümdeki her öğrencinin birinci sınıftan bir Linux tecrübesi olduğundan bu bir kriter olmuyor. Benim çalışmak istediğim öğrencilerin çoğu kendiliğinden birlikte çalışma talebiyle geliyorlar bana. 64 bit ekibindeki 3M'den birini (Mete, Metin, Meltem) üst sınıftan bilgi işlemde çalışan öğrencilerime tarif etmeye çalıştığım sırada bilgi işleme çekinerek geldiğini çok iyi hatırlıyorum.

64 bit hikâyesinden önce masaüstü yöneticisi tercihiniz neydi?

2008'de güncelleme yapamadığımdan 2009'u çok geç kurup kullanabildim. 2009 ile geç gelen KDE4 maceram, Kurumsal 2'ye geçiş yapmamla çok kısa sürdü. KDE3'e eski bir dostu görmüş gibi sarıldım.

64 bit ve 32 bit Pardus arasındaki performans farkı ne?

Bu adresten bazı performans testi sonuçlarını görebilirsiniz.



Önemli /tanınmış Linux derlemelerinde 64 bit uzun süreden beri kullanılmasına karşın neden Pardus'ta geliştirme aşamasında?

Bu kısıtlı kaynakları sınırsız ihtiyaçlar karşısında kullanma politikasıyla ilgili bir karar. Bence doğru soru "Bu kadar geliştiriciyle bu kadar iş nasıl yapıldı?" olmalı.

64 bit sürümü kullanabilmek için donanımsal olarak ne gibi değişiklikler/ masraflar yapmak gerekecek mi?

64 bit işlemcili bilgisayarları olanların yeni sürümü kurmaları yeterli olacak. Eğer bilgisayarınızın işlemcisi 32 bit ise yapılacak pek bir şey yok.

32 bit Pardus için yazılan programların 64 bit Pardus'a özelleştirilmesi gerekecek mi?

Gerekli değişiklikler paket depolarında geliştiriciler tarafından yapılıyor. Kullanıcı tarafından yapılması gereken bir şey olmayacak. Kullanıcı kullandığı Pardus'un 32 bit mi 64 bit mi olduğunu, görüntüsüne bakarak anlayamayacak.

64 bit Pardus'u geliştirme sürecinde en çok nerede zorlandınız?

Yapılan işleri belgelendirmede zorlandık ;)

64 bit Linux dağıtımları yoğun olarak sunucu sistemlerde kullanılıyor, acaba bu proje ile bir Pardus Sunucu sürümü mü gelecek?

Bu projenin çıktılarında biri "Pardus Sunucu" olmayacak. Masaüstü bilgisayarların çok büyük bir bölümünün 64bit işlemcili olduğu düşünülürse aslında önemli bir kullanım alanı olacağı öngörülebilir.

64 bit sürümünün geleceğini nasıl görüyorsunuz? Sizce yeterli paketçi sayısına ulaşılması için ne kadar bir süre gerekir?

PiSi'de yapılan değişikliklerle artık 32bit ve 64bit için tek inşaat dosyası kullanılacak. Bir yıla kalmaz tüm sürümlerin stable (kararlı) ve devel (geliştirme) depolarının 64 bit'e hazır hale geleceğini düşünüyorum.

Rakiplerimizle baş edebilecek duruma gelebileceğimize inanıyor musunuz? Sizin için yurtdışındaki ürünlerle rekabetten çok öncelikli olarak iç piyasaya yayılmak mı önemli?

Pardus'un bir rakibi mi var?

Projenin gidişatı projeye başlarken hayal ettiğinizden ne kadar farklı oldu, tahmin edemediğiniz sorunlar veya tam tersi işinizi kolaylaştıran durumlar oldu mu?

Aşağı yukarı tahmin ettiğim gibi bir seyir izliyoruz. Bir sorun etrafında iki hafta dolandığımız da oldu, bir ayda çözemeyeceğimizi düşündüğümüz bir sorunu bir saatte çözdüğümüz de... Pardus ekibinin yoğun katkısı işlerimizi çok kolaylaştırdı. Pardus teknolojilerinde yapılması gereken iyileştirmeler geliştiriciler tarafından çok hızlı bir şekilde yapıldı.

Eğer 64 bit projesi zaten yapılmış olsaydı, elinizdeki Pardus'a yönelik bu potansiyel enerjiyi ne yapmak veya neyi geliştirmek için kullanırdınız?

64 bit projesi bittikten sonra hep birlikte göreceğiz ;-)

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>