

özgürlük için .com e-dergi

Pardus 2011 Geliyor!

**MSN'in İlacı:
Kopete**

**İndir Babam İndir:
KTorrent**

**Rampaların Ustası,
SuperTuxKart'ın Hastasıyım**

WINE, PlayOnLinux ve Diğerleri

03.	Editörden
04-07.	Haberler
08-09.	Emülatörler ve Sanal Bilgisayarlar Neden Gereklidir?
10-12.	O Bir Emülatör Değil: Wine
13-15.	Oyun Oynamanın Başka Yolları da Var: PlayOnLinux
16-19.	ScummVM
20-23.	İndir Babam İndir: KTorrent
24-27.	aMSN
28-30.	DeVeDe
31-32.	MSN'in İlacı: Kopete
33-35.	Audacity Dersleri – 1
36-40.	Pamuk Eller Veritabanlarına
41-43.	Algoritma ve Akış Diyagramları – 4
44-45.	PowerPoint Sunumlarını Impress'e Dönüştürmek
46-48.	PyQt4 Dersleri - 6
49-51.	Rampaların Ustası, SuperTuxKart'ın Hastasıyım
52.	Son Sayfa

Bu sayının editörü:

Göktuğ KORKMAZ

Bu sayıda katkıda bulunanlar:

Abdülkerim AYDIN,
Adil Güneş AKBAŞ, Ali İŞİNGÖR,
Anıl ÖZBEK, Ayhan YALÇINSOY,
Çağrı EMER, Deniz Ege TUNÇAY,
Ertan GÜVEN, Gizem BELEN,
Hakan HAMURCU, Mehmet PEKGENÇ,
Onur ASLAN, Ozan AYDIN,
Ömer TABAN, Recep ŞERİT,
Server ACİM, Tuğsan ÜNLÜ.

Tasarım:

artistanbul
(Pınar ESKİKAN)

Kapak Görseli:

Celeste (CC by-nc)

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.

Merhaba Gençler ve Daima Genç Kalanlar...

Girişi rahmetli Cem Karaca'nın meşhur sözüyle yaptık, sonumuz hayrola... Neyse, bu ay editörlük görevi bana verildi. Maalesef kötü bir aya denk geldi. Başıma gelen birkaç talihsizliğin yanı sıra toplulukta da tekrar aktif olmaya çalışmam, arkadaşımın biriyle geliştirdiğim bir sosyal ağ, silinen harici diskim gibi nedenlerden görevi biraz aksatmak zorunda kaldım. Gizem Abla (Gizem Belen) Jabber'da editörlük teklif ettiğinde, konu her ne kadar Pardus konusunda en kötü olduğum konu olsa bile, düşünmeden kabul ettim. Uzun zamandır istediğim bir şeydi editörlük.

Topluluğumuz ve Pardus yönünde çok sayıda gelişme ve tartışmayla dolu bir ay oldu. Camia tartışmaları, kullanıcı camiası kavramı gibi tartışmalar da oldu, Pardus 2011 ile ilgili güzel gelişmeler de. Kullanıcı camiası konusunda kullanıcıları savunan kişi sayısı biraz az. Topluluk katkılarımızdan da biraz ses bekliyoruz doğrusu...

Bırakalım siyaseti, nelerde zorlandım ona geçelim.



Lumaxart (CC by-sa)

Öncelikle, önceki editörlerimizden birinin yazılarına bayılmıştım. Sadece 1 dakika ayırarak anında çizime yollanabiliyorlardı. Fakat en önemli yazıların sahibi, aynı zamanda beni en çok uğraştıran yazar oldu. Sayesinde artık editörlere daha az eziyet çektiğim öğrendim.

Sanırım en zorlanacağım nokta, dergi çıkınca en az zevk alarak okuyacak kişi ben olmam. Yazıların hepsini, normalde okumadıklarımı bile önceden okudum. Dolayısıyla ne derece zevk alabilirim bilmiyorum. Umarım bunun yapımında katkım olmasının vereceği haz bunu kapatır.

Şimdi gelelim birkaç teşekkür; Bana editör olduğumu ilettiği ve nasıl düzenleyeceğimi gösterdiği için Gizem aabaya, her türlü kaprisimi çektiği için Ali (Işingör) Abi'ye, gaz verdikleri için topluluktan arkadaşlarıma, yazıları için yazarlara, harika çizimleri için Pınar Abla'ya çok teşekkürler.

Unutmadan, okuduğunuz için de siz okurlara teşekkürler. Umarım iyi bir sayı olmuştur...

Özgür Web Teknolojileri Günleri

Türkiye'deki özgür yazılım destekçilerinin nur topu gibi bir büyük etkinliği daha oluyor: Özgür Web Teknolojileri Günleri.

LKD ile 8 Ağustos'taki Pardus Camia Zirvesi'ne de ev sahipliği yapan Yeditepe Üniversitesi Bilgisayar Topluluğu'nun ortak çalışmasıyla bu yıl ilk kez düzenlenecek olan etkinliğin, her yıl düzenlenecek geleneksel bir etkinlik olması öngörülmüyor.

Geçtiğimiz nisan ayında Bilgi Üniversitesi'ndeki Özgür Yazılım ve Linux Günleri'ne katılan Yeditepe Üniversitesi Bilgisayar Topluluğu üyelerinin, dışarıdan katılımcıların da katılabileceği büyük bir özgür yazılım etkinliğini kendi üniversitelerinde yapmak istediklerini Linux Kullanıcıları Derneği'ne iletmeleriyle başladı her şey. Talebi olumlu karşılayan LKD, aynı içerikli bir etkinlik yapmaktansa, Özgür Yazılım ve Linux Günleri'nde web uygulamalarının yoğun ilgi topladığını da göz önünde bulundurarak, web teknolojileri üzerine düzenlenecek bir etkinlik önerisi getirdi.

Devam eden yoğun iletişim ve sıkı çalışmaların ardından, bu heyecan verici etkinliğin tohumları atıldı. Merak edenler, hikâyenin tamamına buradan ulaşabilir. İlki 15-16 Ekim

2010 tarihlerinde Yeditepe Üniversitesi 26 Ağustos Yerleşimi'nde düzenlenecek olan etkinlikte yer alması planlanan konu başlıkları şu şekilde:

- * Özgür web uygulamaları
- * Özgür web teknolojilerinin, özgür web programlama dilleri ve çatıları
- * Özgür web standartları
- * Özgür web güvenlik uygulamaları
- * Türkiye'de geliştirilen özgür web yazılımları
- * Türkiye'den özgür web teknolojileri ile kurumsal uygulama örnekleri
- * Türkiye'deki özgür web topluluklarının kendini tanıtmaları

Etkinliğe herkes davetli!

Özgür Web Teknolojileri Günleri, ortak paydası özgür yazılım ve web teknolojileri olan; yazılım geliştiricilerden son kullanıcılara, öğrencilerden bilişim sektörü çalışanlarına kadar çok geniş bir kesime hitap ediyor. Konu başlıkları sizin de ilginizi çekiyorsa, programınızı şimdiden ayarlayın. Etkinliğin web sitesindeki geri sayıma göz atarak etkinliğe ne kadar süre kaldığınızı da



kontrol edebilirsiniz :). Etkinliğe katılım tamamen ücretsiz ve kayıt gerektirmiyor. Yukarıdaki konu başlıklarından birine hâkim olduğunuzu düşünüyorsanız, etkin katılım çağrısına uygun bir oturum önerisinde bulunabilir ve etkinliğe katkı sağlayabilirsiniz.

Katkı sağlamanın tek yolu bir oturumda bilgi paylaşmak değil elbette. Etkinliğin duyurusunu sosyal ağlarda yaparak, afiş ve banner'larını web sitenizde ya da blogunuzda yayınlayarak da katkı sağlayabilirsiniz.

Özgür Web Teknolojileri Günleri'yle ilgili güncel gelişmeleri tuxweet, identi.ca, Twitter ve FriendFeed üzerinden izleyebilirsiniz. Etkinlikle ilgili diğer tüm detaylarıysa Özgür Web Teknolojileri Günleri adresinden öğrenebilirsiniz.

Mutfaktan Tıkırtılar

- Semen, hükümet gibi kadın derler ya, tam ondan. Soyadının sonrasına .gov.tr eki getirilmeli. UEKAE istese yapar...

- Abi, korkarım Muson iklimine geçtik! Biraz daha yağarsa binalardan garip sarmaşıklar falan çıkıp kediler iguanaya dönüşecek, Cihangir İstanbul'un en tehlikeli semti olacak!

- Fatih'te orta refüje hint keneviri ekmişler. Belediye düzenli bakım yapıp sulayınca, farkına varılıncaya kadar iki kere hasat almışlar abi! / - "Büyükşehir çiftçinin kara gün dostudur" oğlum...

- if salata.style==coban: order(salata) else order(domatesli_pilav)

- Bi İlhan İrem'i bi de Işıl Poyraz'ı çok arıyorum... (Işıl'a telefonla ulaşamayan topluluk yöneticisi)

- Pınar bilek güreşinde Gökmen Görgen'i de yendi. Artık ofisçe "Pınar Abi" diyoruz korkudan...

- Ahmet'e mimar sevgilisinden mesaj: "Aşkım, etrafta dolaşan pear modüllerini tek paket haline getirme" (Ahmet'in bileklerini kolonyayla ovalıyoruz)



2011 Masaüstü Zirvesi

GNOME ve KDE, Berlin'deki 2011 Masaüstü Zirvesi'ne ev sahipliği yapmak için yeniden beraberler. 2009 Masaüstü Zirvesi'nin başarısından sonra, 2011 yılında da bu en büyük özgür yazılım masaüstü etkinliği gerçekleştirilecek.

2011 Masaüstü Zirvesi, birinci zirvenin başarısı üzerine inşa edilecek. Berlin'deki 2011 buluşmasına 50'den fazla ülkeden 1000'den fazla katkıcının bulunması bekleniyor. GNOME ve KDE geliştirme topluluğu üyelerine ilave olarak yerel proje, organizasyon ve şirketlerdeki özgür yazılım toplulukları da birçok katılımcıyı kendine çekecek.

GNOME Vakfı Yöneticisi **Stormy PETERS**, "Önümüzdeki Masaüstü Zirvesi'ni dört gözle bekliyoruz. GUADEC, insanlarla tanışmak için büyük bir fırsat. KDE ortaklarımızın, konuşmalarımızın ve kutlamalarımızın bir parçası olduğu için çok memnunuz. Berlin, özgür yazılım topluluğunun güçlü olduğu büyük bir şehir. C-base, GNOME ve KDE büyük bir takım oluşturacak" dedi.

Berlin Şehri de Hazır!

Berlin, 2011 Masaüstü Zirvesi için önerilen birkaç şehirden (Diğerleri Sofya ve İstanbul) biriydi. Konferans alanındaki kusursuz olanaklar,

bölgedeki KDE ve GNOME topluluklarının hazır bulunması, organizasyon takımının büyüklüğü ve Masaüstü Zirvesi'ne ulaşım kolaylığı gibi nedenlerden dolayı Berlin seçildi. Berlin'deki Masaüstü Zirvesi'ni ana düzenleyicisi olan her iki topluluk çok heyecanlı.

KDE e.V.'nin başkanı **Cornelius SCHUMACHER** "Berlin, KDE ve GNOME topluluklarının güçlü olduğu fantastik bir şehir.

KDE topluluğu, GNOME topluluğuyla tekrar karşılaşmak ve Masaüstü Zirvesi'nin ikincisini yönetmek için çok

heyecanlı. Bu zirve, 2011 yılının en önemli özgür yazılım olaylarından biri olacak" dedi. KDE ekibinden **Mirko BOEHM** ise "Teklifimizin seçilmesinden gururluyuz ve onur duyuyoruz. En çok istediğimiz, Masaüstü Zirvesi'nden toplulukların bir araya gelmesiyle ortaya çıkacak ilham. Tüm destekçilere, önerileri için teşekkür ediyoruz ve konferansın büyük bir başarı olması için çok sıkı çalışacağız." dedi.

Kaynak: [KDE News](#)

Urbi Artık Özgür!

Fransız robotik uzmanı Gostai, gelişmiş robotik işletim sistemi Urbi'nin özgürce erişilebilir olduğunu duyurdu. Bu robotik platform, GNU/Linux, Windows ve çeşitli gerçek zamanlı işletim sistemiyle uyumlu.

Urbi'de urbiscript ismindeki yeni bir eşgüdümleme (orchestration) betik dili kullanılıyor ve bu dil yerel olarak paralel hesaplama ve olay temelli programlama özellikleri sağlıyor.

Alaska'daki ICRA'10 konferansında bu konu hakkında konuşma yapan Gostai'nin kurucusu ve yönetim kurulu başkanı **Jean-Christophe BAILLIE**, "Çift lisanslama modeliyle ticari iş ortaklarımıza destek ve gelişmiş özellikler sunarken, GNU GPL uyumlu bir lisansla özgür yazılım modeline geçmek, herkesin Urbi'yi her zaman

özgürce kullanması, kontrol etmesi ve paylaşmasını garanti altına almak adına en iyi yol. Akademik araştırma laboratuvarından gelen Gostai, her zaman özgür yazılım modeline ve yenilenmenin paylaşımına inanmıştır. Urbi için bu adımı atmak adına uzun zamandır çalışıyoruz ve şimdi hazırız!" açıklamasında bulundu.

Urbi, şimdiden Sony'nin Aibo isimli robot köpeği, Segway, Lego Mindstorms NXT ve daha bunlar gibi pek çok donanım için kullanılabilir durumda.

AGPL v3 (GNU Affero General Public License) ile korunan Urbi hakkında daha fazla bilgi edinmek ve gelişmeleri takip etmek için projenin resmi portal sitesi olan Urbi Forge'u ziyaret edebilirsiniz.

Urbi'nin şu anki en son sürümü 2.1 ve yazılım geliştirme kiti, projenin İnternet sitesinden indirilebilir. Urbi hakkında belgelerse HTML ve PDF olarak sunulmakta. Umarız robotik alanındaki bu güzel gelişmelerin devamı gelir.

Kaynak: [The H Open](#)



Pardus 2011 Alfa Duyuruldu!

Pardus 2011'in çıkışına dört aydan kısa bir süre kaldı ve giderek her şey hızlanmaya başladı. Pardus geliştiricilerinin yaptığı toplantıda, ilk alfa sürümüne bir masaüstü ortamının yetişmesi neredeyse imkânsız olduğu konuşulurken, Alfa tam zamanında çıktı. Hem de bir değil, iki masaüstü ortamıyla birlikte!

Pardus geliştiricilerinin harıl harıl 2011 sürümünü hazırladığı bu günlerde "birçok ilk"e şahit olmaya devam ediyoruz. Pardus tarihinde ilk defa KDE dışındaki bir ortam, Enlightenment, KDE'den önce depoya girdi. Geliştiricilerimizden sevgili **Halil**

İbrahim GÜNGÖR, muazzam bir iş çıkararak, çok kısa sürede bu hafif ve hızlı pencere yöneticisini 2011 deposuna kazandırdı.

Pardus 2011'in geçmiş sürümlere göre daha hızlı bir şekilde kendi deposunu oluşturmaya başladığını söylemeden geçmeyelim. Pardus 2011'in ilk günleri olmasına rağmen, devel deposunda şimdiden 1.700 kadar ikili paket mevcut. Pardus 2011'e geçişin kullanıcılar için çok daha kolay olacağını, söyleyebiliriz :).



Pardus 2011 Alfa'da ne yenilikler var?

Bu sorunun cevabını, geliştirici listesine attığı iletide, Pardus 2011 Sürüm yöneticisi **Gökçen ERASLAN** veriyor:

"Bu sürümde, KDE 4.5 masaüstü ortamı ve yeni KDE Ağ Yöneticisi arayüzü, Firefox 4 (beta4), GCC 4.5, glibc 2.12 gibi yenilikler bulunuyor. Türkçe de dâhil olmak üzere desteklediğimiz tüm diller görüntüye dâhil edildiği için uluslararası ve Türkçe şeklinde 2 sürüm değil, tek sürüm çıkardık. Şu anki görüntü, boyut olarak CD için yeterli

fakat, sonraki sürümlerde bu boyutu aşarak DVD görüntüleri yayınlamayı düşünüyoruz."

Topluluğumuza burada önemli bir uyarıda bulunalım: Pardus 2011 Alfa'nın bir "deneme sürümü" olduğunu unutmayın. Bu sürüm, alfa seviyesinde bir deneme sürümü olduğundan, iş için kullandığınız ya da sizin için önemli verilerin barındıran bilgisayarlarda deneme sürüşüne çıkmamanızı, sizlerden önemle rica ederiz. Pardus 2011'de karşılaştığınız hataları, Bugzilla'daki Paketler ürününden "Pardus 2011" sürümünü seçerek girebilirsiniz.

Pardus 2011 Sayaçları Hazır

Pardus 2011'in sürüm takvimini daha önce paylaşmıştık. O günden beri devam eden yoğun çalışmaların bugünlerde daha da hızlandığını geliştirici ve paketler-commits listelerini takip edenler, yakından görebiliyor.

Daha çok geliştiricilere hitap eden Pardus 2011 Pre-Alpha1 sürümü, **Onur KÜÇÜK** tarafından geliştirici listesine atılan bir iletiyle duyurulmuştu. Bu sürüm, 2011 ailesinin ilk kurulabilir ISO'su olduğu ve geliştiricilerin 2011 üzerine çalışabilecekleri temiz bir ortam sağladığı için önemlidir.

24 Ağustos'ta **Gökçen ERASLAN**'ın akşam saatlerinde geliştirici listesine attığı ileti, Pardus 2011 Pre-Alpha2 sürümünü müjdeliyordu. Pardus 2011 deposunun son haliyle oluşturulan bu sürüm yine geliştiricilerin test yapmasına ve var olan hataların bir an önce düzeltilmesine yönelikti.

Heyecana ortak olun!

Muhtemelen bugün ya da yarın Alfa seviyesine gelecek olan Pardus 2011'e siz de destek vermek istiyor ama doğrudan geliştirme süreçlerine katılamıyorsanız, bunu gerçekleştirmek

için size işte harika bir yol: Site ve günlüklerinizi Pardus 2011 için hazırlanan sayaçlarla süsleyin!

Pek çoğumuzun muhteşem duvarkağıtlarından tanıdığı ve aynı zamanda Tema arayüzümüzü de yöneten sevgili **Abdülkerim AYDIN**'ın görsellerini hazırlamış olduğu sayaçları kullanarak, siz de Pardus 2011 yolundaki bu heyecana ortak olabilirsiniz. Üç farklı renkte hazırlanan Pardus 2011 sayaçlarıyla sitenizi ya da günlüğünüzü süslemek için yapmanız gereken son derece



basit: Banner sayfamızda yer alan kodları, kendi sitenize eklemek.

Gnash'tan YouTube Desteği

Altı ay önce çıkan 0.8.7 sürümünden sonra özgür Flash oynatıcı Gnash'ın yeni sürümü 0.8.8 geçtiğimiz günlerde yayınlandı.

Tek başına bir uygulama olarak ya da Mozilla Firefox, Konqueror ve Chromium gibi tarayıcılarla birlikte eklenti olarak kullanılabilen Gnash'ın bu sürümünde en çok dikkat çeken nokta tam bir YouTube desteğinin vaad edilmesi. Eğer bu sürümle YouTube üzerinde sorunla karşılaşan kullanıcılar olursa, tüm YouTube çerezlerini silmeleri ve sayfayı yenilemeleri önerilmiş.

Neler Yeni?

Gnash'ın bu yeni sürümüyle birlikte gelen diğer önemli özelliklerden bazıları da aşağıdaki gibi:

- * Gnash, çalışma sırasında Cairo, OpenGL ve AGG tarayıcıları arasında değişim yapabilecek.

- * Gnash, çalışma sırasında medya işleyici olarak FFmpeg ve Gstreamer arasında da seçim yapabilecek.

- * Gnash, videoları artık VAAPI kütüphanesiyle uyumlu donanımlar (birkaç NVIDIA, ATI ve Intel grafik işlemcileri) üzerinden hızlıca çözebilecek.

- * Gnash, dâhili bağımlılıkların azaltılması sayesinde daha hızlı derlenebilecek.

- * Scriptable Plugin desteğiyle tarayıcılardaki Javascript, Gnash'taki ActionScript ile birlikte çalışabilecek.

Destek Verin

Adobe Flash ile uyumlu SWF (Shockwave Flash) dosyalarını oynatmaya yarayan Gnash, GNU GPLv3 lisansıya yayınlanmaktadır. Siz de eğer bu projeye bir şekilde katkı vermek isterseniz, geliştiricilerine bağışta bulunabilirsiniz.

Gnash'ın bu sürümüyle ilgili daha fazla detayı Gnash geliştirme günlüğündeki ilgili yazıdan öğrenebilirsiniz. Çeşitli dağıtımlar için oluşturulmuş ikilik dosyaları ve kaynak kodlarıysa getgnash.org adresinden edinebilirsiniz. Gnash'ın Pardus için de açık bir paket isteği bulunmaktadır, paketlenmesiyle ilgili gelişmeleri buradan takip edebilirsiniz.

Kaynaklar: The H Open, Gnash Project, OMG! Ubuntu



OpenLuna ile Ay'a Gidiyoruz

Açık kaynak fikri bilgisayar dışındaki sektörlerde de hızla yayılıyor. Uzun süre boyunca açık kaynak, temelde GNU/Linux'e mal edildi ve birçok kişi tarafından düzgünce anlaşılamadı. Şimdiyse her şey değişiyor! Paylaşım, işbirliği ve topluluğun projeye katılımı artık yabancı bir şey olarak görünmüyor. Açık kaynak ve özgür yazılım fikri, yavaş yavaş her sektöre yayılıyor.

OpenLuna Vakfı, insanlığı aya döndürmek için yeni bir girişimde bulunuyor. Obama yönetiminin NASA'nın ay görevlerini kenara bırakmasıyla, insanlığın gelişimi için uzay sektöründeki özel girişimcilerin önemi arttı. OpenLuna Vakfı, insanlığı özel girişimlerle tekrar aya döndürmek için, devletten destek olmaksızın ve hiçbir devletin fonlarına bağımlı olmadan özel olarak kuruldu.

OpenLuna Derneği, ilk olarak robotik ve bunu takip eden insanlı keşifleri içeren uzun bir gelişim sürecinin sonunda, kalıcı bir ay üssü kurarak insanoğlunu tekrar ay yüzeyine götürmenin yollarını arıyor. İşin en iyi yanı, OpenLuna Projesi hakkındaki bütün bilgiler halka açık!

Tamamen Açık!

OpenLuna Projesi'nin özel amaçlarından biri, projeye olan ilginin ve dahiliyetin yayılması için halka ve eğitim



sistemlerine ulaşmak. Diğerlerine göz atacak olursak;

- * Ay görevi ve bunun için gereken donanım her yönüyle açık kaynaklı olacak. Bu bilgiler halkın rahatça erişilebileceği hale getirilecek.

- * Görev donanımı hafif olacak ve gelecekteki görevlerin devamlılığını sağlamak için atılan bir adım niteliğinde olacak. Görevi ve gerekli donanımı basitleştirecek ve maliyetleri azaltacak.

- * Bütün bilimsel verilere erişim sağlanacak ve proje dışından fonlanacak araştırmalar teşvik edilecek

Her şey yanlış gitse bile özel girişimcilerin açık kaynak yoluna gitmek için nedenlerinin olması, güzel bir gelişme. OpenLuna bir başlangıç, umalım ki daha birçok girişim, paylaşım ve işbirliği açık kaynak ve özgür yazılım yolunu seçsin.

Kaynak: Teck Drive-In

Emülatörler ve Sanal Bilgisayarlar Neden Gereklidir?

Farklı platformlardan uygulamalara ihtiyaç duyanların iki gözdesinin hayatımızdaki yeri ne acaba?



Pek çok kullanıcı bunlardan birini kullanıyordur. Birçok farklı sebep olabilir aslında. Bunlardan en temeli çeşitli platformların uygulamalarına olan bağımlılık. Bir diğeryse merak ve kurcalama isteği. Peki hangisi, hangi işte daha iyi?

Öncelikle Emülatör ve Sanal Bilgisayarın neler olduğunu açıklamak gerekecek. Emülatör, bir platformun çekirdeğini kullanarak, o platform için yazılmış bir uygulamayı başka bir platformda çalıştıran araçtır. Ancak genel olarak bu kategoriye sokulsa da emülatör olmayan uygulamalar da vardır. Bunların en meşhurları olarak "Wine" örnek gösterilebilir. Detaylı açıklama Wine yazısında mevcut.

Sanal Bilgisayar ise bir işletim sisteminin çalışması için sanal bir donanım hazırlayarak o işletim sistemini ve uygulamalarını başka bir platform üzerinde çalıştırmayı sağlar. Bazı gelişmiş sanal bilgisayarlar asıl bilgisayarın çoğu donanımını direkt olarak kullanabilmektedir.

Günlük hayatta Emülatör

Emülatörler, özellikle eski oyunlara aşırı tutkulu insanların gözdesi denebilir. Bunun yanı sıra Windows kullanmak istemeyen ama bazı Windows uygulamalarına ihtiyaç duyan kişiler de bu kavramı tercih eder. Peki, bu ne derece doğrudur? Aslında bu görüş açısına göre değişir. Bana göre Wine üzerinde Windows uygulaması çalıştırmaktansa ikinci bir işletim sistemi ya da sanal bilgisayar daha mantıklı olabilir. Sonuç olarak orada daha kararlı çalışacaktır. Ama eğer sorun yaşamıyorsanız da en pratik yol budur. Pek çok Windows oyunu da bu yolla çalıştırılmaktadır.

Günlük hayatta Sanal Bilgisayarlar

Sanal Bilgisayarlar, emülatörlere kıyasla daha kararlı sonuçlar çıkartır. Sanal bilgisayarların tek kullanım alanı bu değildir. Meraklı kesimin kurcalama ihtiyaçları, karmaşık dağıtımları kurmak isterken bilgisayarı dağıtmaktansa önce pratik yapmak için ya da sonucu için bu yöntem epey popülerdir. Sanal bilgisayarların bir diğer avantajı da donanımı büyük ölçüde istediğiniz gibi belirleyebilmektir.

Eğer yeterince güçlü bir bilgisayarınız varsa sanal bilgisayarları gerçek bir bilgisayar gibi de kullanabilirsiniz. DeneySEL bir şeyi önce sanal bilgisayarda test etmek, her daim avantajlıdır. Eğer bir şey ters tepirse bilgisayarınıza zarar vermeyecektir.

Wine ile Çalışan Uygulamalardan Bazıları

Uygulama	Açıklama
<u>World of Warcraft 3.3.5</u>	World of Warcraft, tüm dünyada binlerce oyuncusu olan çevrimiçi bir rol yapma oyunudur. Oyun tüm özellikleriyle GNU/Linux üzerinde oynanabiliyor.
<u>Counter-Strike: Source</u>	Değişik görevlerde size düşen görevi başarıyla yapmaya çalışarak takımınızın oyunu kazanmasını Wine ile GNU/Linux üzerinde de sağlayabilirsiniz.
<u>The Sims 3</u>	Gerçek bir hayattakine benzer bir hayat sürdürdüğünüz bu Maxis oyununu GNU/Linux üzerinde de oynayabilirsiniz.
<u>Half-Life 2</u>	Oyun dünyasında saygın bir yere sahip olan Half-Life'ı, Wine harika bir şekilde çalıştırıyor
<u>Adobe Photoshop</u>	Adobe Photoshop sizin için vazgeçilmezse, CS3 ve CS5 sürümleri haricindekiler Wine ile çalışmaktadır.
<u>Winamp 5.56</u>	Winamp'ı GNU/Linux üzerinde de kullanmak için Wine'yi kullanabilirsiniz.
<u>Microsoft Word 2007</u>	OpenOffice.org Writer yerine Word kullanma zorunluluğunuz varsa bunu Wine aracılığıyla da gerçekleştirebilirsiniz.
<u>WinRAR 3</u>	Windows üzerindeki arşiv yönetim çözümlerinden birini sunan WinRAR'a ihtiyacınız varsa Wine sizi bu uygulamaya da kavuşturacaktır.
<u>Internet Explorer</u>	Kullanılması kimi zaman zorunlu olan Microsoft'un bu tarayıcısının çoğu sürümü, Wine tarafından henüz iyi bir şekilde desteklenmiyor.
<u>Abbyy Fine Reader</u>	Optik karakter tanıma uygulaması Fine Reader'ın son sürümü henüz çalışmasa da bundan önceki üç sürüm, altın, gümüş ve platin seviyesinde desteklenmektedir.

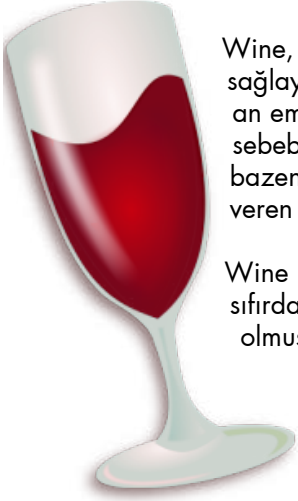
Bu liste Wine AppDB'den derlenmiştir.



Wine:
“O Bir
Emülatör Değil”

**Bir Windows uygulamasına mı ihtiyacınız var?
Sağ kolunuz Pardus depolarında...**

Öykünücüler



Wine, Linux üzerinde çeşitli Windows uygulamalarını çalıştırmamızı sağlayan bir uygulama katmanıdır. Wine'in açılımı "Wine is not an emulator" yani "Wine emülatör değildir" şeklindedir. Bunun sebebiyse Wine'in klasik emülatör mantığının çok ötesinde, hatta bazen Microsoft'un özgün teknolojilerinden bile başarılı sonuçlar veren bir ürün olmasıdır.

Wine bir emülatör değildir çünkü Windows yorumlayıcılarının (API) sıfırdan yazılması sayesinde Wine artık "bir uygulama katmanı" olmuştur.

Wine, ".exe, .msi" gibi Windows ortamlarında kullanılan uzantıları açabilir. Basit bir örnekle Windows için üretilen ancak Linux sürümü olmayan bir uygulama varsayalım (Örn: WinRAR). Wine kurulu olduğu zaman içerisinde bulunan .exe uzantılarını açmaya yarayan .dll dosyaları (ya da küçük bir Windows sistemi) sayesinde bu tip uygulamaları çalıştırabilir, daha sonradan bize bu uygulamayı kullanabiliriz. Portable (kurulumsuz) uygulamalarda dahi başarı gösterir. Neticede ortada .exe uzantılı uygulama bulunuyorsa Wine bunu açabilir.

Neden Wine'a ihtiyaç duyuluyor?

Windows alışkanlıklarımız ve ürettiği yazılımı tek bir platformda çıkaran, kötü ve beceriksiz firmalar yüzünden :).

Wine ile bir oyunu ya da ihtiyaç duyulan bir programı "bir ihtimal" açabiliriz. Wine ile çalıştırmak istediğimiz bir uygulamanın en yeni sürümü olmasa bile eski sürümleri açma ihtimali, genelde epey yüksek.

Nasıl kuruluyor?

Pardus'ta Wine'ı kurmak çok basit. Kurulumu uzun uzun anlatmak yerine kısa ve öz olarak özetlemek isterim. Wine Pardus'un kararlı deposunda yer alıyor. Dolayısıyla Paket Yöneticisi'ne girip, arama satırına Wine yazmanız ve karşınıza çıkan "Wine" paketini seçene kur demeniz yeterli olacak.

Wine kurulduğunda dört kısımdan oluşuyor. Onlarsa şöyledir:

- Wine Ayarları
- Wine Dosya Yöneticisi

- Wine Görev Yöneticisi
- Windows Programlarını Ekle/Kaldır

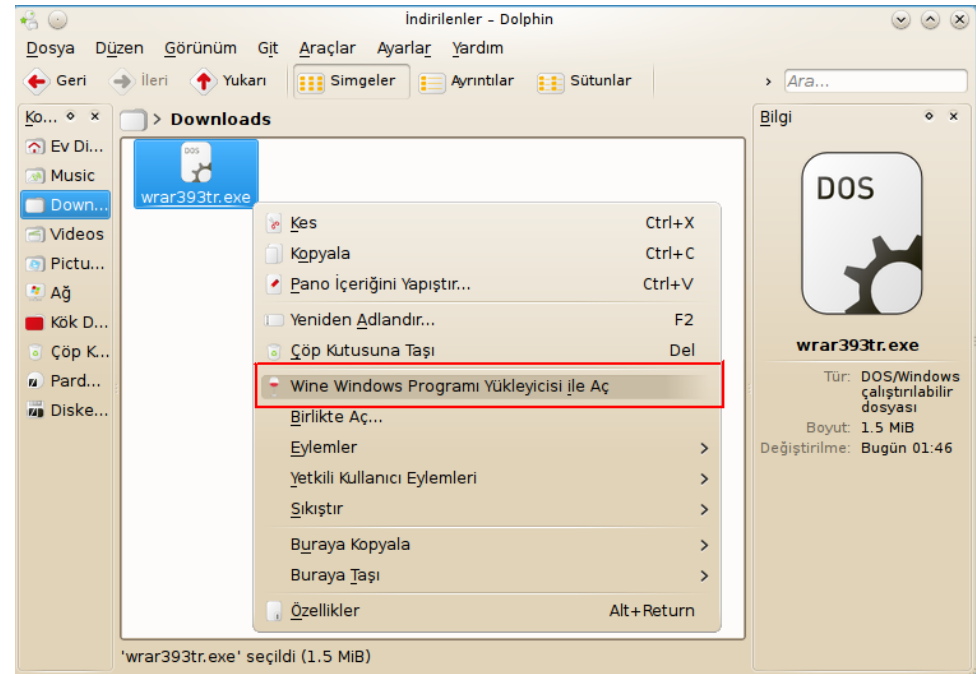
Peki bunlara nasıl ulaşabilirim?

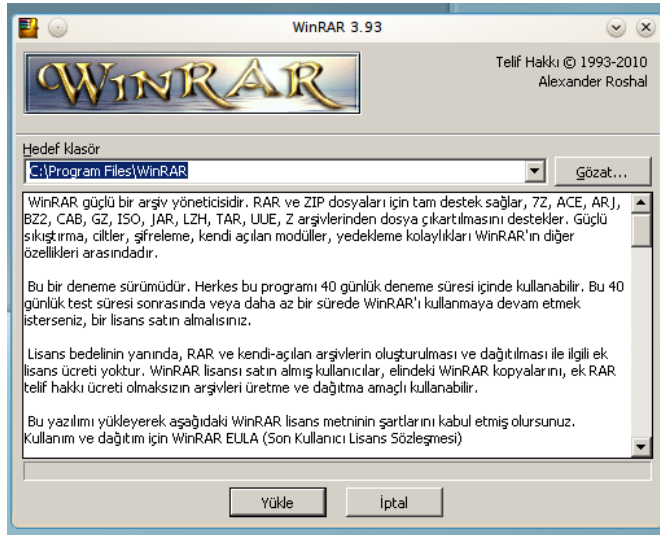
Uzun yoldan anlatmama gerek yok. Pardus simgesine tıklayın (Uygulama başlatıcısı) ve arama kısmına "Wine" yazın. Bu kelimeyle ilgili bütün uygulamalar çıkacaktır.

Wine ile bir program kurulumu

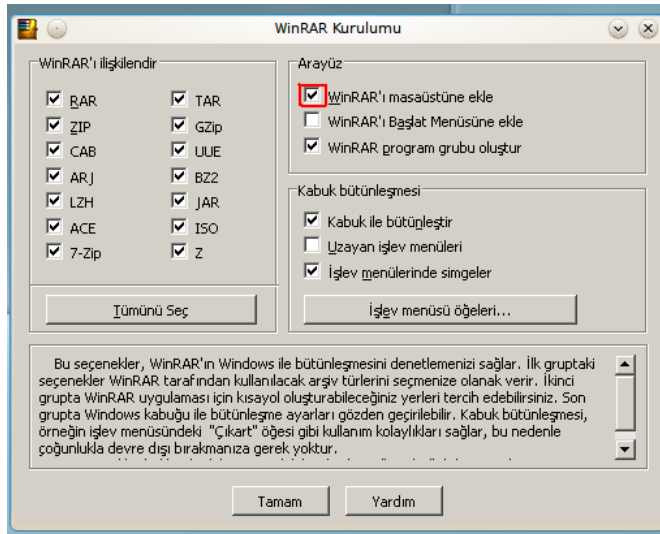
Öyle janjanlı bir adımlardan geçmeyecek kurulum gerçekleştireceğiz. Wine ile bir programı kurabilmek için yalnızca sağ tuş yapıp "Wine ile aç" dediğimiz takdirde Windows ortamında .exe'yi çalıştırmış gibi oluruz. Örnek bir uygulamamızla (WinRAR) program kuralım.

Öncelikle Windows uygulamamızın üzerinde sağ tuş yapıyoruz ve aşağıdaki resimde olan şıkkı seçiyoruz.





çalıştırabildikleri de girilen adres içerisinde yazmaktadır. Gecko'ya ihtiyacım yok diyorum ve iptal diyerek bu adımı geçip kurmaya devam ediyoruz.



Şayet şık burada değilse, "Birlikte Aç" içerisine girmiştir. Ancak yeni yüklendiğinde yukarıdaki ekran görüntüsü ortaya çıkar. Seçildiğinde Wine Gecko Kurucusu karşımıza çıkar.

Peki bu neden çıkar? Gecko kurucusu, Wine'ı özelleştirir. Çalıştırdığınız uygulamayı İnternet'ten kendisi bulup, sizin için kurabilir. Wine'ın

Yukarıda görüldüğü gibi Pardus içerisinde WinRAR (deneme sürümü) kurulum ekranı karşımıza geldi. Buradan yükle diyerek devam ediyorum.

Kurulum adımı bitti ve ayar yapma kısmına sıra geldi. Ben görülmesi için masaüstüne ekliyorum. Normal bir uygulama Windows'ta kurulduğunda masaüstüne geliyordu

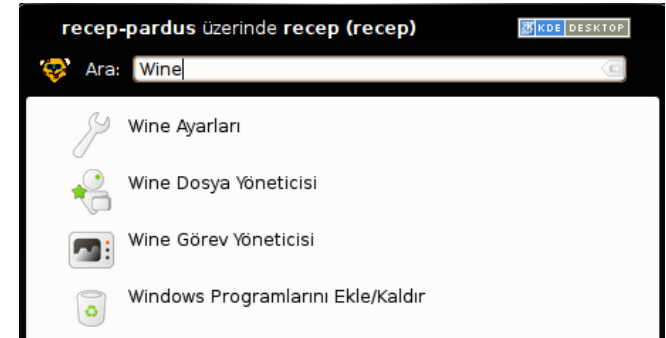
ya da seçime dayalıydı. Burada da seçime dayalı. Ben ekle diyerek tamam diyorum.

.lnk uzantılı dosyamız masaüstüne geldi. .lnk kısayol uzantısıdır. Tamam dedikten sonra gerçek simgesini ve çalıştırabilir bir uygulamanın masaüstüne geleceğini göreceksiniz. Kurulum ardından Wine dosya yöneticisi açılabilir. Açılma sebebi kurulumun olduğunu görmenizdir. Aşağıdaki gibi:

Masaüstümüze geldiğinde programın çalışıp çalışmadığını da kontrol etmemiz gerekiyor. Kurduğumuz uygulama masaüstüne kısayol olarak "simgesi" bir vaziyette gelecek.

Acaba çalışıyor mu?
Evet, görüldüğü üzere çalışıyor ve algılama sistemi de açıkça ortada.

Wine'ın program ekle ya da kaldır kısmına girelim ve burada kurduğumuz uygulamanın olup olmadığına bakalım.



Görüldüğü gibi kurmuşuz. Dilersek program üzerine tıklayıp sağ alt köşeden "remove" diyerek kaldırabiliriz.

Özgürlükçin'de Beyin kısmında, "Wine geliştirilsin" gibi çeşitli fikirler olabiliyor. Lütfen beyin yöneticilerimizi yormayınız. Nedeniyse Pardus geliştiricileri Pardus'u geliştiriyor, ayrıca birçok yenilik üzerinde çalışmalar yapıyor. Wine üzerinde çalışan Wine geliştiricileri var. Bu geliştiricilere bir e-posta atıp irtibata geçebilirsiniz.

Wine alışkanlığının Linux ile içli dışlı olduktan sonra biteceğinden emin olabilirsiniz. Arada sırada işinizi görebilir ama Linux için benzer bir uygulama geliştirilmişse, daha ne arıyorsun?

Kolay gelsin...

öykünücüler

Recep ŞERİT
rserit@gmail.com



PlayOnLinux

Oyun oynamanın başka yolları da var...

Öykünücüler

PlayOnLinux, Linux üzerinde Windows uygulamalarını rahatlıkla kurup, çalıştırmayı sağlayan harika bir yazılımdır. Wine uygulama katmanını kullanarak desteklenen uygulamalarla beraber güzel bir platform oluşturur. Son gelişmelerle beraber, PlayOnLinux grafik ya da diğer kategorilere giren uygulamalar için de kullanışlı olmaya başladı.

PlayOnLinux, kullanımı kolay ve arayüzü son derece basit. Aslında Wine ile aynı görevi gerçekleştiriyor. Hatta öyle ki desteklediği Windows uygulamasını kurmak için Wine'ı kullanıyor. Wine'ın daha kullanıcı dostu, farklı bir yüzü de diyebiliriz bu sebepten. Wine ne kadar geliştirilirse, PlayOnLinux içerisindeki kategorilerde o kadar fazla uygulama görülebilir.

PlayOnLinux, Pardus 2009 katkı deposu içerisinde yer alıyor. Buradan kurulumu gerçekleştirebilirsiniz.

İlk ayarlar

Kurulumu gerçekleştirdikten sonra ilk adımlar uygulaması bizi karşılıyor. İleri dedikten sonraysa güncellemeleri kontrol ediyor. PlayOnLinux'daki düğmeleri açıklamak gerekirse:

Run: Kurulan bir uygulamayı çalıştırmayı sağlar.

Install: Desteklenen uygulamaların listesinden seçip kurabilme olanağı sağlar.

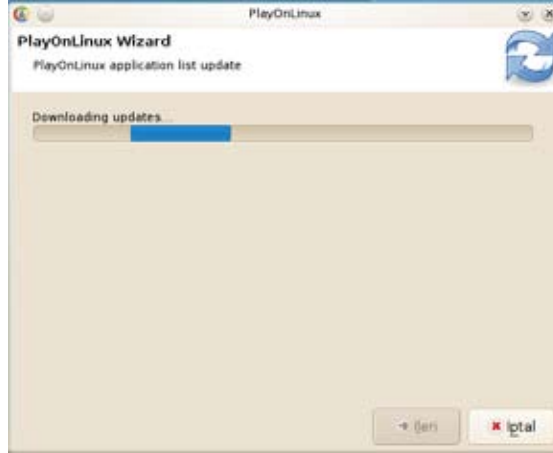
Remove: Kurulmuş ve seçili olan bir uygulamayı siler.

Configure this application: Uygulamaya çeşitli ayarlar yapmanızı sağlar.

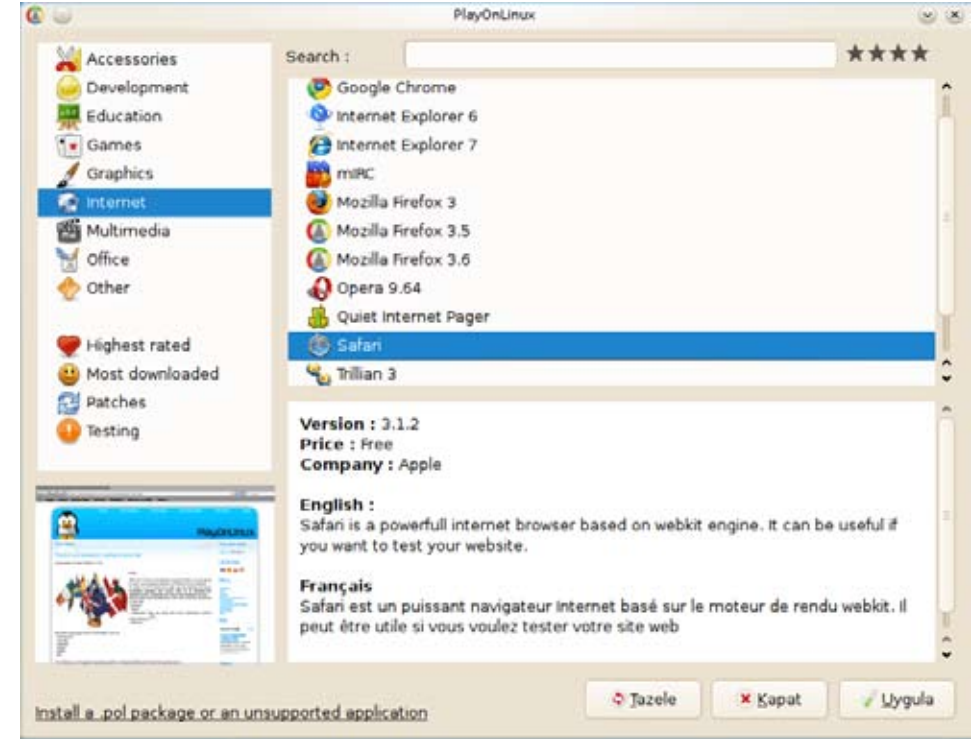
Close all: Her şeyi kapatır.

Bir örnek uygulama kurulumu

Yarı İngilizce yarı Türkçe olarak PlayOnLinux'u kullanacağız. Daha eski sürümlerindeki Türkçeleştirilme oranı daha yüksekti. En yeni sürümle beraber pek Türkçe bilgi göremiyoruz.



Bir uygulama kurmak için PlayOnLinux'u açın ve ilk ayarlar kısmı geldikten sonra "Install" düğmesine tıklayın. Biraz beklemeniz gerekecek. Karşınıza pencere açılacak fakat bu biraz geç gelebiliyor. Düğmeye tıkladıktan sonra aşağıdaki görüntü gelecek:



Görüldüğü üzere sol tarafta birçok kategori bulunuyor. Ben "İnternet" kategorisi altındaki "Safari" uygulamasını seçtim. Safari'yi seçtikten sonra alt kısma çeşitli bilgiler ve sol alt kısma da ekran görüntüsü gelecek. Ekran görüntülerinin gelmesi bize bir avantaj sağlıyor.

Bu kategoriler içerisinde grafik, çoklu ortam, İnternet, oyunlar ya da diğer türden uygulamaları da bulabilirsiniz. Örneğin grafik kategorisi altında bulunan "AutoCAD" uygulaması, PlayOnLinux ile rahatlıkla kurulabiliyor. Sizlere Safari'yi örnek olarak kuracağım.

Dilediğimiz uygulamayı seçtikten sonra “uygula” düğmesine basıyoruz. Uygula dedikten sonra pencere kapanacak ve biraz beklemeniz gerekecek. Birkaç saniye bekledikten sonra karşınıza kurulum penceresi açılacak.

Windows üzerinde nasıl normal olarak program kurabiliyorsak, bunda da aynı şekilde kuracağız. İleri dedikten sonra PlayOnLinux’un Wine ile birleştiğini anlıyoruz. Karşınıza “Wine Gecko Kurucusu” çıkarsa, buna iptal demenizi öneriyorum. Sebebinin Wine yazımda açıkladım. Wine ile ayarlar bittikten sonra İnternet üzerinden Safari’yi çalıştırmak için çeşitli dosyaları ve Safari’yi indiriyor.



İndirme işlemi tamamlanınca karşınıza Safari’nin kurulum ekranı gelecek. Buradan sonrası tamamen ileri, ileri, son mantığıdır.

“Finish” dedikten sonra Safari açılacak. O açılırken PlayOnLinux sihirbazı, Flash Player’ı indirip kuracak. Tabi bu kurmak istediğiniz uygulamaya da bağlıdır.

PlayOnLinux Wizard, bize bir soru soracak. Bu soru “Do you want a shortcut for Safari?” olacak, yani

“Safari için kısayol ister misin?” diyor ve iki şık sunuyor. “On your desktop” ve “In menu” seçenekleri olacak. “On your desktop” dersek masaüstüne kısayol atacak, “In menu” dersek menü içerisine girecektir. Daha sonra ileri diyerek Safari kurulumunu sonlandırabiliriz.

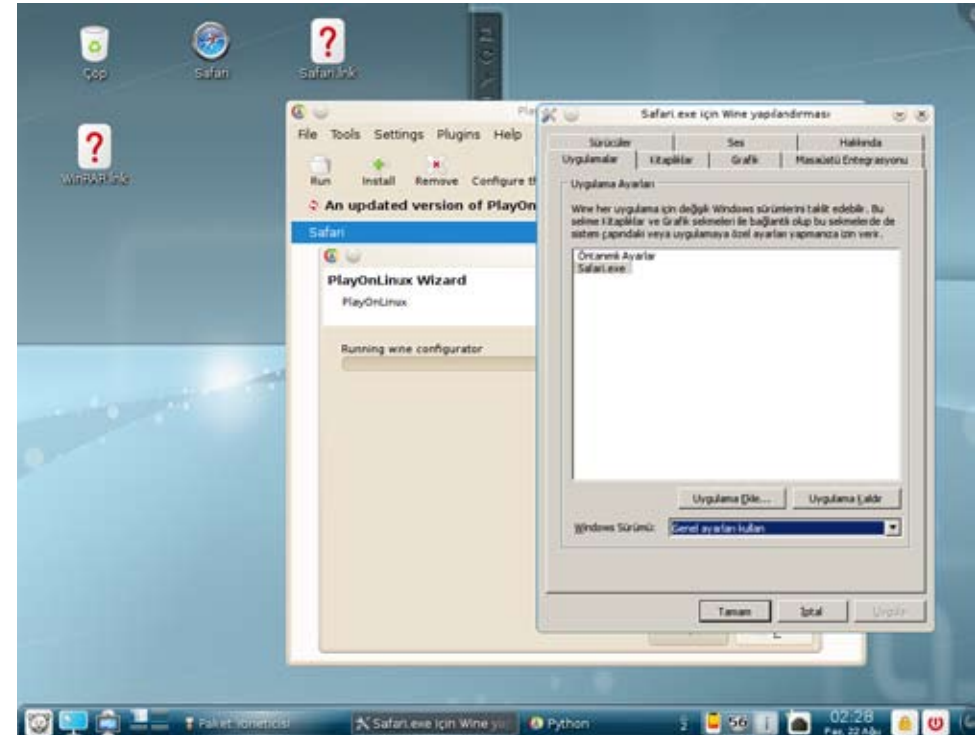
Uygulama ayarları

Kurmuş olduğumuz uygulamaya çeşitli ayarlar yapma ihtiyacını duymuş olabiliriz. Bu çok basit bir iş. Kurduğumuz uygulama PlayOnLinux’u açtığımızda karşımıza geliyor. Uygulamayı seçin ve “configure this application” düğmesine tıklayın.

İleri dedikten sonra karşımıza ne için ayarlar yapacağımıza ilişkin seçenekler gelecek. Dilersek Wine üzerindeki ayarlarıyla dilersek Register (kayıt) ayarlarıyla ya da diğer seçeneklerdeki ayarlarla oynayabiliriz. Bu seçeneklerden birini seçip ileri demeniz yeterli olacaktır.

En basitinden ben Wine üzerindeki ayarları için en üsttekini seçip ileri diyorum. Öntanımlı uygulamalara programcık ekle diyerek Safari’yi koydum. Bu tür ayarlar yapabilme olanağı da sunuyor.

PlayOnLinux’u daha çok Windows’tan Pardus’a yeni geçenerler kullanıyor. Bunun sebebi, Windows programlarından ayıramamaları olarak görülebilir. Oysa Windows uygulamalarına alternatif olarak kullanabileceğiniz birçok yazılım paket deposunda bulunuyor. Bunları kullanmaya başlarsanız, farklı bir deneyim edinmiş olursunuz.





ScummVM

Bulmacaları arasında kaybolduğumuz macera oyunlarını oynayabilmek için eksik olan tek araç: ScummVM



Bilgisayar oyunları türleri arasında ne yazık ki yavaş yavaş unutulmaya yüz tutmuş bir tür var ki, son yıllarda adına pek bir oyun çıkmıyor olsa da; Broken Sword, Monkey Island, Full Throttle gibi kült oyunları unutmak, o dönemin oyuncularını için çok güç. Bu tür oyunlar farklı platformlarda yayınlanmış olsalar da, kullanılan grafik motorunun açık kaynak kodlu bir benzerinin hazırlanmasıyla hemen hemen her türlü platformda oynanabilir hale geldiler. Eh, madem ki bu ay emülatörler üzerine bol bol konuşacağız, o zaman ScummVM'den bahsetmemek ayıp olurdu.

ScummVM'in ne anlama geldiğini de kısaca belirteyim. Şu anki adıyla LucasArts olarak bildiğimiz bilgisayar oyunları tasarlayan stüdyo, 1987 yılında "Maniac Mansion" adıyla bir bilgisayar oyunu hazırlamış ve bu oyun için hazırlanan oyun motoruna da kısaca Scumm adını vermişlerdir. Açılımı "Script Creation Utility for Maniac Mansion" olan bu oyun motoru ve bu oyun motoruyla hazırlanan ilk oyun olan Maniac Mansion ilk olarak Amiga'nın da atası sayılabilecek Commodore 64 için hazırlanmış, ardından Amiga, Apple Macintosh, NES, DOS gibi platformlar için de uyarlanmıştır.

Oyunun duyurulduğu yıl ve platformlara bakarsak, pek de parlak bir grafik kalitesi olmayacağını düşünebilirsiniz. Bu oyun motorunun başka oyunlarda da kullanılması ve bu oyunların başka platformlara da uyarlanması, bu oyun motorunun gelişmesini de sağlamış oldu. Bu oyun motoruyla hazırlanan son oyunlardan Broken Sword II ve The Curse of Monkey Island, oyun motorunun ve kullanılan tekniklerin aslında ne kadar geliştiğinin birer göstergesi.

Artık güncellenmeyen, destek sağlanmayan eski platformlar için hazırlanan oyunların güncel sistemlerde bazı uyumsuzluklar sebebiyle oynanamadığını bir çoğumuz elbet ki biliyordur. İşte burada devreye giren ScummVM, iki boyutlu macera oyunlarını hemen hemen her türlü platformda oynayabilmemize olanak sağlayan muhteşem bir araç.

Desteklediği oyunlarsa kendi [İnternet sayfasında](#) listelenmiş ve kullanılan oyun motorlarına göre kategorilere ayrılmış. Görebileceğiniz üzere ScummVM sadece Scumm oyun motorunu çalıştırabilen bir araç değil, daha da fazlası.

ScummVM'in Kurulumu

Eğer sisteminizde Pardus kuruluysa, Paket Yöneticisi'ni açmanız ve scummvm adını aratarak Oyunlar sekmesi altında yer alan paketi kurabilirsiniz. Konsolu kullananlar içinse kurulum süreci sudo pisi install scummvm komutunu vermek kadar kolay.

Şunu da belirtmek isterim ki, ScummVM ile oyun oynayabilmek için sistem ihtiyaçlarını dert etmeyin, eğer bilgisayarınızda Pardus'u rahatlıkla kullanabiliyorsanız, ScummVM'den de aynı performansı alacağınıza güvenebilirsiniz. Ne de olsa incelememi yaparken netbook'umu kullandım.

ScummVM'in Kullanımı

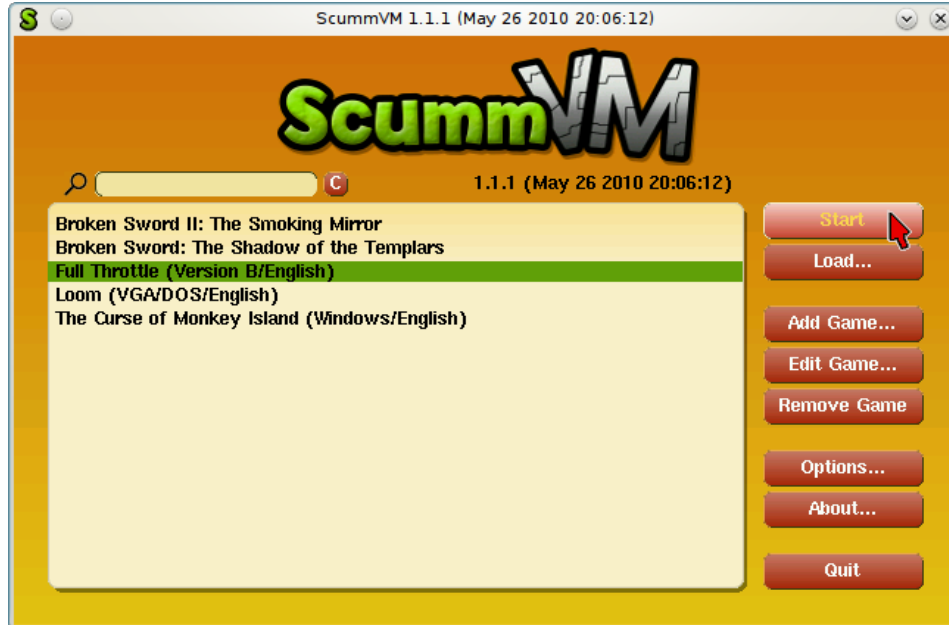
ScummVM'i çalıştırabilmek için Pardus Menü'sü > Oyunlar yolunu takip etmeniz yeterli olacaktır. ScummVM'in desteklediği oyunları oynayabilmemiz için, aslında bu oyunlara sahip olmanız gerekiyor. Elinizdeki CD aslında oyunun Sony PlayStation sürümü de olabilir, elinizdeki disket (hâlâ kullanan var mı?) Amiga disketi bile olabilir; ScummVM bu sürümlerin dosyalarını dahi desteklediğini iddia ediyor. Şahsen elimde bulunan oyunların hepsinin bende Windows CD sürümleri mevcuttu. Bunlar içerisinde sadece oyunun çalışabilmesi için ihtiyaç duyulan dosyaları kullanarak oyunları ScummVM'de oynayabiliyoruz ama bazı ek dosyalara ihtiyaç duyabiliyoruz. Bunlara da ilerleyen satırlarda değineceğim.

Şimdi sıra oyunları oynayabilmemize geldi. ScummVM'in incelemesini yazarken denediğim oyunların üçünün (Broken Sword 1 & 2 ve The Curse of Monkey Island) Windows sürümlerinin CD'lerine sahibim, birinin (Full Throttle) demo sürümünü kullandım ve birinin de (Loom) Steam'den satın alarak indirdiğim Windows sürümünden gerekli bazı dosyaları alarak oynayabildim. Görüldüğü gibi gene de sıkıntı yaşamadan bu oyunları oynayabiliyorum. Bu "ihtiyaç duyulan dosyalar" ne demek bunu da

açıklamam lazım. ScummVM'in desteklediği oyunları oynayabilmeniz için, aslında oyunun CD'sinde yer alan bütün dosyalara ihtiyacınız olmayacak, sadece gerekli verilerin bulunduğu dosyaları kaynak olarak göstermeniz yeterli olacaktır. Benim gibi oyunu SD kart ya da daha kısıtlı bir diske kopyalayacaksanız ve aynı anda birkaç oyunu birden yanınızda taşımak istiyorsanız bunu yapmanız gerekebilir. Hangi oyunlarda sadece hangi dosyaların gerekli olduğunu açıklayan listeye de buradan ulaşabilirsiniz.

En güzel bombayı şimdi patlatıyorum. Pardus depolarında ScummVM ile çalışan iki adet tam sürüm oyunumuz var. Bunlardan biri Beneath a Steel Sky (depodaki paketinin adı bass), diğer de Flight of the Amazon Queen (depodaki paketinin adı queen). Bu oyunları kurduğunuz zaman ScummVM'in menüsünde görünmüyorlar, ama ScummVM'i kullanarak çalışıyorlar.

Lafı da bu kadar uzattıktan sonra sanıyorum ki artık "Bir oyun ScummVM'in listesine nasıl eklenir ve ne tür ayarlamalar yapmamız gerek?" sorusunun yanıtını vermemiz gerekiyor. Öncelikle Options menüsüne girerek birtakım ayarlamalar yapmanız gerekecek.



Ayarlamalar

Options penceresi açıldığında göreceğiniz üzere altı sekme içerisinde ihtiyaç duyacağınız tüm ayarlamaları size sunuyor. Şimdi buradan itibaren ne işe yaradıklarını, ne yapmanız gerektiğini ve ne yaparsanız daha iyi performans elde edebileceğinizi sizlere aktarayım.

İlk sekmemiz Graphics ve ne işe yaradığını tahmin etmekte zorlanmıyorsunuz. Burada Graphics Mode olarak karşımıza çıkan listeden sistemimiz ve ekranınız için uygun olan birini seçerek oyunu normaline nazaran daha iyi grafiklerle oynayabilme imkânınız var, ama gene de çok şey beklemeyin. Mesela aşağıdaki ekran görüntüsünde görebileceğiniz gibi; çizginin sağ tarafı ön tanımlı grafik

Render mode ise görüntünün nasıl işleneceğiyle âlâkadar ama hiç elinizi sürmemeniz ve öntanımlı ayarlarıyla bırakmanız yeterli olacaktır. Full Screen Mode, adından da anlaşılacağı üzere oyunları tam ekran oynamanızı sağlıyor. Benim size tavsiyem, bu seçeneği etkinleştirmeyin ve her oyun başladıktan sonra ALT + ENTER tuşlarına basarak oyunu tam ekran yapmanız. Bunun sebebi; ScummVM çok ender de olsa çakılabilir ve bu durumda masaüstü çözünürlüğünüz eskisinden daha da düşük bir avara getirerek sinir bozucu bir duruma sebep olabilir.

İkinci sekmemiz Audio ve burada değiştirmenizi önereceğim tek seçenek, Text and Speech ayarlarını Speech and Subtitles olarak belirlemeniz. Bu, bazı oyunlarda alt yazıların da etkinleşmesi için yapılması gereken bir ayar ve inanın ScummVM ile oynayacağınız hiçbir oyun altyazısız çekilemez.

Üçüncü sekmemiz Volume ve benim burada yaptığım tek değişiklik ses seviyelerini en sona çekmek oldu. Dördüncü sekme olan Midi'deyse en ufak bir değişiklik yapma ihtiyacı duymadım.



(C) Lucas Arts

Beşinci sekmemiz Paths, kesinlikle el atmanız gereken bir bölüm. Çünkü her şeyden önce oyunun kayıtlarını (yani "save" dosyalarının) nerede yer alması gerektiğini, ScummVM için tema dosyalarının nerede bulunduğu ya da oyunlar için gerekli olan ek dosyaların nerede bulunduğunu buradan belirleyebiliyorsunuz. Burada özellikle oyun kayıtlarının nerede bulunması gerektiğini belirtin ki, daha sonra oyuna kaldığınız yerden devam edebilirsiniz.

Son sekmemiz olan Misc, ScummVM'in kendi arayüzünün görsel ayarlarını ve oynadığımız oyunu ne kadar aralıklarla otomatik kayıt altına alacağına dair seçenekleri kapsıyor. Tüm bunları da bildiğimize göre artık elimizdeki oyunları ScummVM'in listesine ekleyebilir ve oynayabiliriz.

Listeye oyun ekleyebilmek için sağdaki menüden Add Game seçeneğine tıklıyoruz. Oyunun bulunduğu dizini de açıp Choose düğmesine basıyoruz. Tamamdır, oyunumuz şu an listeye eklendi. Ancak şimdi oyun zevkini kaybetmemeniz için eklentiler indirmeniz gerekebilir. Peki, bunun gerekliliği nedir? Şöyle ki, bazı oyunların ses, müzik ya da ara video'ların olduğu dosyaları ScummVM kullanamamakta. Buna karşılık, ScummVM'in geliştiricileri bu eksikleri gidermek için indirilebilir paketler hazırlamışlar ve İnternet sayfasından indirmemiz için [bağlantıları](#) vermişler. Örneğin; Broken Sword 1'de ve 2'de bu ara videoları izleyebilmek için kesinlikle İnternet sayfasında yer alan dosyaları indirmeniz, bu arşiv dosyaları açmanız ve bunları tanıtmanız lazım.

Bunun için henüz oyunu listeye eklediğimiz süreçte ya da oyun listeye eklendikten sonra listeden seçip Edit Game seçeneğine tıkladıktan Paths sekmesine gelerek, Extra Path'e tıklayarak az evvel indirdiğimiz ek dosya paketlerinin içeriğini tanıtmamız gerekiyor. İhtiyaç duyacağınız tüm ek dosyaları [buradan](#) indirebilirsiniz.

Eğer Broken Sword 1 ve 2 oynayacaksanız, ScummVM'in sayfasında bulunan ek paketlerden OGG Cutsцен Pack'leri ne yazık ki hiç bir şekilde kullanamadım, bu iki oyun için de DXA Cutsцен Pack'leri indirmenizi öneririm.

Son olarak, bazı oyunlarda sadece belirli aşamalarda oyunu kaydedebildiğimiz gerçeği biraz canınızı sıkıyorsa üzölmeyin; çünkü oyun içerisindeyken F1 ve ya F5 tuşlarıyla ScummVM'in kendi arayüzünü kullanarak oyunu kaydedebilirsiniz. Daha sonra ScummVM'in açılış ekranında Load Game seçeneğini kullanarak bu kaydettiğiniz yerden itibaren oynamaya devam edebilirsiniz.

ScummVM için yazılabilecekler aslında bu kadar. Desteklediği oyun sayısı oldukça fazla. Oyunlardan ikisi zaten Pardus depolarında yer alıyor. Oynamanızı tavsiye edeceğim oyunlarsa adını sıkça bu yazıda yazdığım Broken Sword serisi (sadece birinci ve ikinci oyunları ScummVM ile oynanabiliyor zaten), Monkey Island serisi (özellikle The Curse of the Monkey Island serinin en iyi oyunudur), Full Throttle ve depolarda da yer alan Beneath a Steel Sky. Tabii geri kalan oyunların Demo sürümlerini İnternet'ten bulabilmeniz de mümkün, tam sürümlerini satın alabilmek için İnternet'ten araştırma yapmanız gerekiyor. ScummVM Wiki [sayfasına](#) göz atmak işimizi kolaylaştıracaktır. Eski macera oyunlarını özleyenler ya da eskiden insanların hayran kaldıkları oyunları neye benzediklerini görmeleri için ScummVM birebir. Özellikle bu sıcak havalarda evden dışarı çıkmak istemeyenler için hoş bir deneyim olabilir.

Bir başka yazıda tekrardan görüşmek üzere, herkese iyi oyunlar.



(C) Lucas Arts



(C) Lucas Arts

paket tanıtımı

Göktuğ KORKMAZ
masterlin.animetr@gmail.com

İndir babam indir...

Bize her işe uygun
bir bileşen sunan
KDE'den bir de
Torrent istemcisi: KTorrent



paket tanıtımı

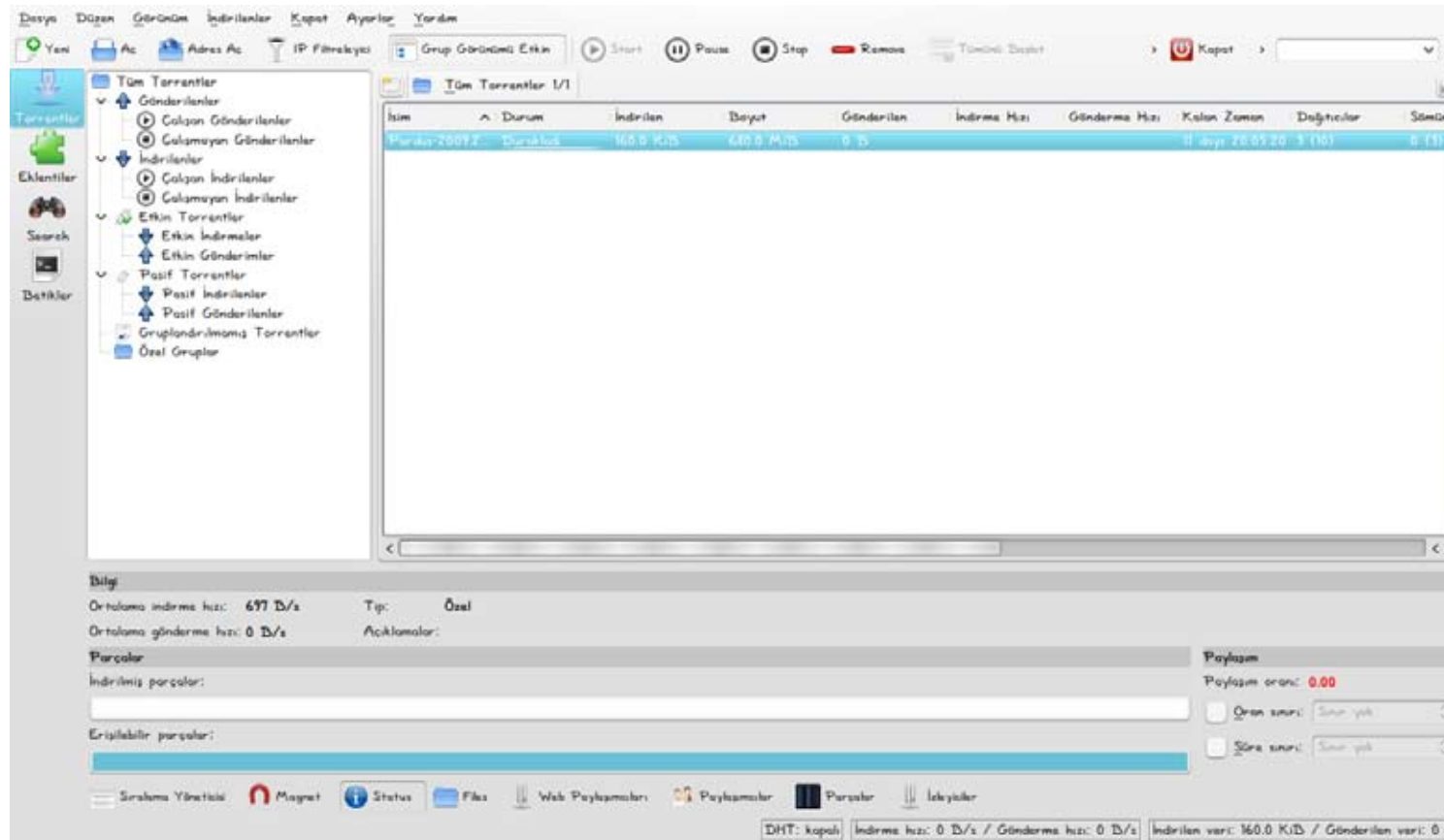
Torrent bir P2P (Peer to Peer/kaynaktan kaynağa) dosya paylaşım sistemidir. Özelliğiye dosyanın tamamına sahip olmanız bile bu dosyayı paylaşabiliyor olmanız. Bu da dosyaların küçük parçalara bölünmesiyle gerçekleşir. Böylece siz yeni bir parça indirirken daha önce indirdiğiniz bir parçayı başka isteyen kaynaklara yüklemeye başlarsınız. Bu da tahmin edebileceğiniz gibi çok verimli bir akışa neden oluyor.

Torrent'in bir başka güzel özelliği, İndirme/Yükleme oranı tutmasıdır. Buna göre paylaşım yapmak istemeyen kullanıcı Torrent dosyalarının bulunduğu siteler tarafından (eğer üyelikle alınan bir siteyse tabii) sürekli takip edilir ve oran belli

bir noktanın altına düşünce engellenir. Bu da bağlantınızı kullanıp dosya çeken ama paylaşmayan insanları sizden uzakta tutar.

Torrent dosyalarını indirmek için öncelikle indireceğiniz dosyanın benzersiz Torrent adresini barındıran birkaç kilobyte boyutunda olan bir dosyayı indirmez, akabindeyse bu dosyayı Torrent istemcileriyle açıp indirme işlemine başlamanız gerekir.

İşte bu noktada KTorrent devreye giriyor ve size Torrent dünyasının kapılarını ardına kadar açıyor.



KTorrent Nedir?

KTorrent KDE temelli bir Torrent istemcisidir. Yani Torrent dosyaları aracılığıyla dosyaları bilgisayarınıza indirmenizi sağlayan bir araçtır. KTorrent'in alternatiflerine göre pek çok avantajı vardır. En başta, Türkçe bir arayüzle kullanılabilmesini sayabiliriz...

KTorrent, standart hâlde dört (eklentiler yardımıyla artmaktadır) sekmeden oluşur. "Torrentler", "Eklentiler", "Arama" ve "Betikler".

Torrentler sekmesine gelindiğinde yanda bir çeşit duruma göre listeleyici mevcuttur. Üst kısımda o anda indirmekte olduğunuz Torrent'lerin listesi, alt tarafta da istediğiniz seçeneğe göre bilgiler. Tabii isterseniz hiçbir bilgi de görmeyebilirsiniz.

Bu seçeneklerin ne olduğunu kısaca anlatalım:

paket tanıtımı

Sıralama Yöneticisi: İndirdiğiniz Torrent'lerin hangi sıraya göre ineceğini buradan düzenleyebilirsiniz.

Magnet: Magnet durumu hakkında bilgi edinmenizi sağlar. Magnet, kaynaklardaki dosyaları kontrol etme noktasında kolaylık sağlayan bir sistemdir. Kontrol aşaması daha hızlı olduğu için Torrent indirmesi de daha hızlı olur.

Status: Dosyanın inme durumu ve hızı hakkında detaylı bilgi edinmenizi sağlar.

Files: Torrent dosyası aracılığıyla indirdiğiniz dosyaları listeler ve aralarından eleme yapabilmeyi sağlar. Bu sayede bir Torrent içerisinde istemediğiniz bir dosya varsa onu da indirmek zorunda kalmazsınız.

Web Paylaşıcıları: Dosyayı paylaşan web servislerini listeler.

Paylaşıcılar: Dosyayı paylaşan paylaşıcıları listeler.

Parçalar: Dosyanın parça istatistiklerini gösterir.

İzleyiciler: Dosyanın kaç indiricisi ve kaç yükleyicisi olduğunu kaydeden ve Torrent'i yükleyen sunucuları listeler.

Hız sınırlama özelliğiyle de Torrent'lerin bağlantınızı tamamen sömürmesini

Kişisel torrentler için hız sınırları (düzenlemek için çift tıklayın):

Filtrele:

Torrent	İndirme Sınırı	Gönderme Sınırı	İndirme Hızı Sınırı	Gönderme Hızı Sınırı
Pardus-2009.2...	Sınır yok	Sınır yok	Belirli hız yok	Belirli hız yok

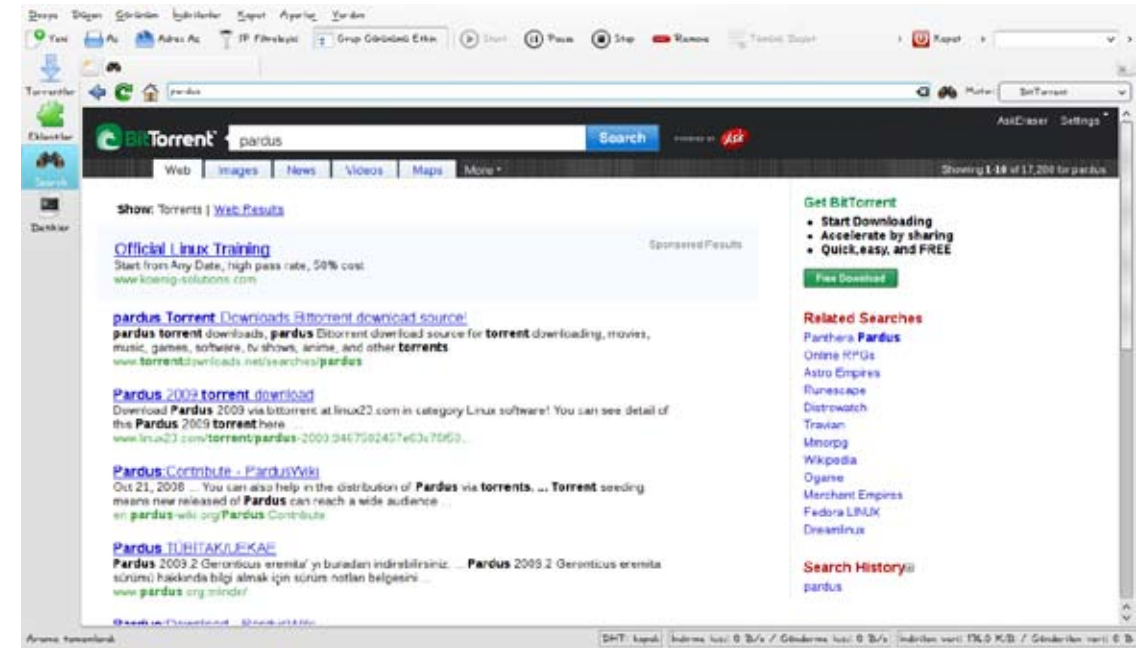
Genel Sınırlar

En fazla indirme hızı:

En yüksek gönderme hızı:

önlerebilirsiniz ya da başkalarına göndereceğiniz veriyi kısıtlayabilirsiniz. Bunun için Torrent'e sağ tıklayıp "Hız Sınırları" demeniz ve istediğiniz hızları ayarlamanız yeterlidir.

Eklentiler sekmesinden yazının ilerleyen kısımlarında bahsedeceğim. Ondan önce Arama kısmından bahsedelim. Bu özellik, çeşitli Torrent sitelerinden ve Torrent arama motorlarından Torrent dosyalarını aramanızı sağlar. KTorrent arama konusunda pek çok servisi desteklemektedir.



Betikler altında, çeşitli pratiklikler kazandıran ufak özellikler mevcuttur. Bunları sayacak olursak:

Otomatik Silme: Bir Torrent'in, tercihe bağlı olarak, indirmesi ya da göndermesi bittiği taktirde listeden otomatik kaldırılmasını sağlayan bir özelliktir.

Otomatik Devam Et: Durdurulmuş ya da durmuş bir Torrent'in belli bir süre sonra otomatik olarak devam etmesini sağlayan bir betiktir.

E-posta Bildirimleri: Torrent'lerinizin durumunda bir değişim olduğu takdirde size e-postayla haber veren bir betiktir.

İzleyici Gruplandırması: İzleyici adreslerini temel alarak otomatik gruplar oluşturan bir betiktir.

Şimdi sıra eklentilerde. Eklentiler sayesinde KTorrent'e çeşitli özellikler ekleyebilirsiniz. Bu eklentileri açıklamaya çalışırsak çok uzun süreceği için doğrudan sıradaki konuyu geçelim. Bu eklentileri deneyerek ve açıklamalarından yararlanarak tam istediğiniz gibi bir Torrent istemci oluşturabilirsiniz.

"Ayarlar > KTorrent Uygulamasını Yapılandır" diyerek KTorrent ayarlarına ulaşabilirsiniz. Ayar bölümü; "Uygulama", "Ağ", "Vekil Sunucu", "BitTorrent", "Sıralama Yöneticisi", "Gelişmiş", "Bilgi Programcığı" ve "Search" sekmelerinden oluşmaktadır.

Uygulama: Bu sekmede Uygulamanın dosyaları kaydedeceği konumları, sistem çekmecesi ayarlarını ve KTorrent'in çalışmasıyla ilgili önemli noktaları ayarlayabilirsiniz.

Ağ: Bu sekmeden ağızla ilgili port ayarlarını, Bağlantı, kaynak ve hız sınırlarını ve çeşitli ağ ayarlarını ayarlayabileceğiniz bölümdür.

Vekil Sunucu: Buradan Vekil Sunucu (Proxy) ayarlarını rahatça yapabilirsiniz.

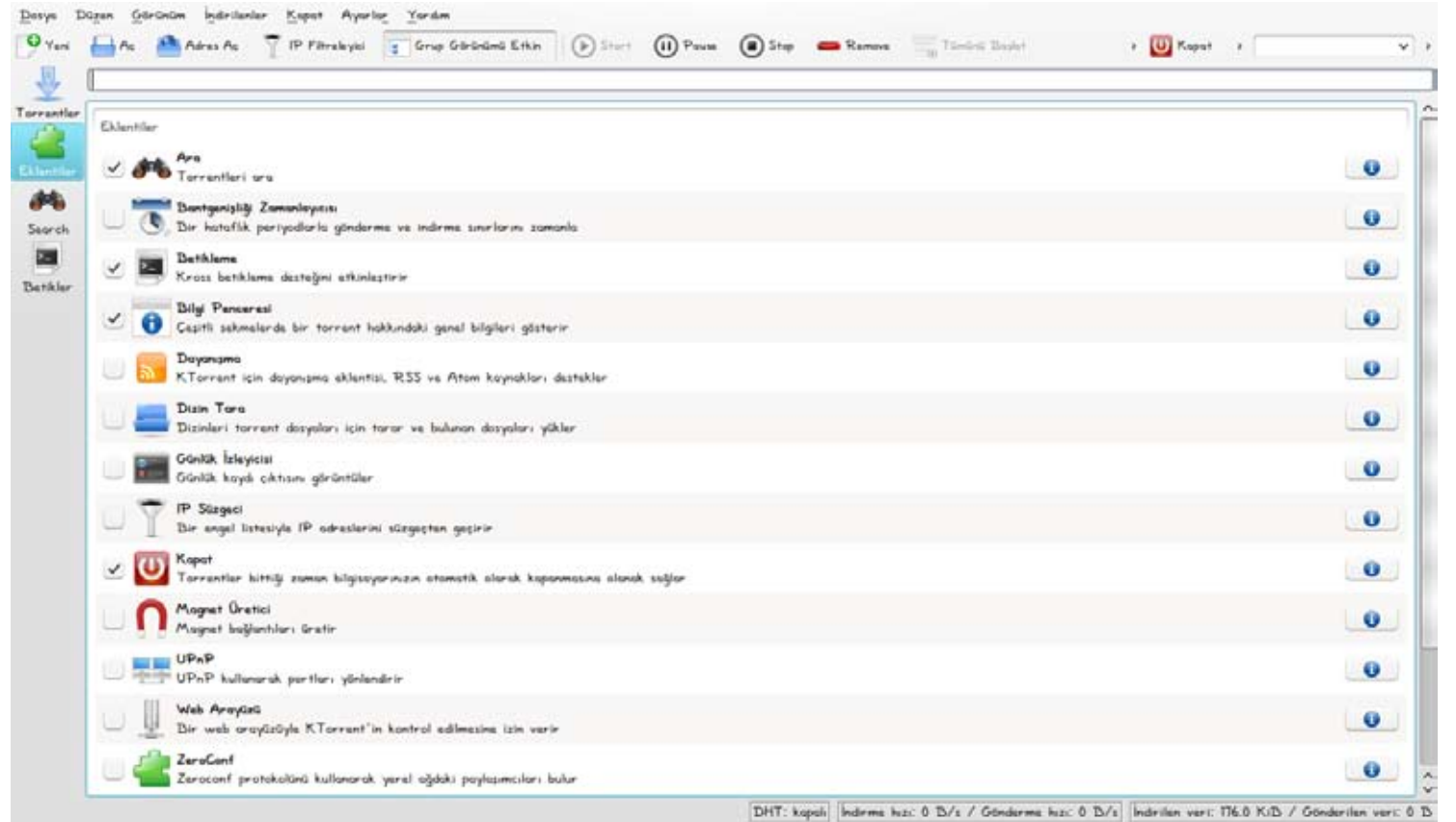
BitTorrent: Torrent özellikleri hakkında çeşitli ayarları içeren bir bölüm.

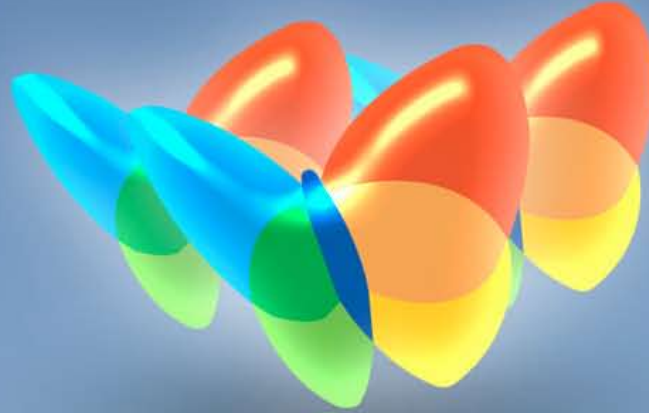
Sıralama Yöneticisi: Sıralama yöneticisiyle ilgili uygulama ayarlarını içermektedir. Bunun dışında Disk alanı sıkıntısı gibi özel durumlar için de ayarlar içermektedir.

Gelişmiş: KTorrent için gelişmiş birkaç ayarı içermektedir.

Bilgi programcığı: KTorrent bilgilerinin gösteriliş şeklini belirleyen ayarları yapabileceğiniz bölüm.

Search: KTorrent'in arama özelliği hakkındaki ayarların bulunduğu bölüm.





aMSN

Tüm beklentilerinizi karşılayabilecek hatta size daha fazlasını sunabilecek bir MSN istemcisi kullanmak istemez misiniz?

aMSN, MSN protokolü için geliştirilmiş bir anında mesajlaşma yazılımıdır. Anında mesajlaşma yazılımları birden fazla yazılımın yapacağı işleri tek başlarına yaparak kullanıcılara büyük kolaylıklar sağlar.

aMSN, gelişmiş arayüz ve eklenti desteğiyle kullanıcılarına kişiselleştirilebilir bir kullanıma sunar. Anında yazılı ve görüntülü mesajlaşmak, dosya transfer etmek, kullanıcılara takma isim ve not atayabilmek, hiçbir eklenti kurmadan çoklu oturum açabilmek, yazılı ve görüntülü sohbetlerinizi kaydetmek aMSN ile yapabileceğinizden bazıları. aMSN'i Paket Yöneticisi aracılığıyla ya da konsolda "sudo pisi it amsn" komutunu vererek kurabilirsiniz.



Tema (arayüz) kurmak

aMSN geniş tema desteğiyle her kullanıcının arayüzü kendine göre kişiselleştirmesini sağlar. aMSN'in web sitesindeki "Dış Görünümler" bölümünden

istediğiniz temanın önizlemesini görebilir ve indirebilirsiniz. İndirdiğiniz tema dosyalarını arşivden çıkarıp /home/.amsn/skins klasörü altına atmalısınız. Bu klasör gizli olduğundan Görünüm menüsünden "Gizli Dosyaları Göster" seçeneğini aktif etmeli ya da Alt+. tuş kombinasyonunu kullanarak gizli dosyaları göstermelisiniz. Daha sonra aMSN üzerinden Hesap > Kabuk Seç yoluyla eklediğiniz temaları görüp değiştirebilir ve aMSN üzerinde uygulamadan önce ön izlemelerini görebilirsiniz.

Eklenti kurmak

aMSN'in tüm eklentilerine Pardus depolarından ulaşabilirsiniz. amsn-plugins isimli paketi kurduğunuzda tüm eklentiler aMSN'e kurulacaktır. Hesap > Eklenti Seç yoluyla bu eklentileri aktif/pasif yapabilir, ayarlarını değiştirebilirsiniz. Ayrıca eklentilerin en güncel sürümleri ve paket dışındaki yeni eklentilere aMSN'in kendi sitesindeki "Eklentiler" bölümünden ulaşabilirsiniz. Bu eklentileri yine arşivden çıkardıktan sonra .amsn klasöründeki plugins klasörü altına kopyalayarak kurabilirsiniz.

Eklentileri Tanıyalım

Actions Menu: CTRL+G tuş kombinasyonu ile açılan menüden kullanıcılar arasında rumuz ve e-posta adresine göre arama yaptırabilir, bulunan sonuçlara göre kişilerle sohbet başlatabilir ya da kolayca e-posta atabilirsiniz.

AMSN Plus: Sohbet pencerelerindeki renkli ve biçimlendirilmiş kişisel iletileri görmenizi sağlar.

Bugbuddy: Bir ileti geldiğinde belirlediğiniz süre içerisinde yanıt vermezseniz sizin yerinize daha önceden belirlediğiniz mesajı otomatik karşı tarafa iletir.

CamShooter: Web kameranıza aMSN üzerinden fotoğraf çekmenizi sağlar.

Changelt: Filtrelediğiniz sohbet kayıtlarını daha önceden belirlediğiniz başka bir klasör içinde kaydetmenizi sağlar.

ColoredNicks: Kişi listenizde kullanıcıların kişisel iletilerini renkli olarak görmenizi sağlar.

Colorize: Sohbet pencerelerinizdeki iletilerin rengini önceden belirlediğiniz renkler arasında rastgele olarak değiştirir.

Countdown: Belirttiğiniz zamandan sonra kişisel iletinizi daha önceden belirlediğiniz şekilde değiştirir.

Devel: Alt+D ile istediğiniz eklentilerin yapısını değiştirmenizi sağlar.

Emoticons Importer: aMSN'e gülücük simgeleri eklemenizi sağlar.

Games: aMSN ile sohbet ettiğiniz kişilerle oyun oynamanızı sağlar.

Gnotify: GMail hesabınıza bir e-posta geldiğinde sizi uyarmasını sağlar.

Inkdraw: Sohbet esnasında mesajlarınızı el yazısıyla yazmanıza imkan sağlar.

Invisibility: Kişi listenizde çevrimdışı olanları otomatik olarak engeller, çevrimiçi olduklarında engellerini kaldırır. Bu şekilde çevrimdışı olan bağlantıların sizi görmesini engellemiş olursunuz.

Movewin: Sohbet pencerelerinin ilk açılışında hangi koordinatlarda oluşacağını belirlemenizi sağlar.

Music: Herhangi bir medya oynatıcıda dinlediğiniz müzik parçasının istediğiniz bilgilerini kişisel iletinize yazdırmanızı sağlar.

Nudge: Karşı tarafa konuşma penceresinden titreşim gönderebilmenizi sağlar.

Organize Received Files: Sohbet kayıtlarının hangi biçimde klasörlenip, saklanacağını belirlemenizi sağlar.

Pop3: Pop3 destekli e-posta hesabınızı aMSN üzerinden kontrol etmenizi sağlar.

Remind: Yeni bir konuşma penceresi açtığınızda aynı kullanıcıyla son konuşulan satırları ve dosya aktarımlarını gösterir.

Search Contact: Bağlantı listenizde arama yapmanızı sağlar.

Spell Check: Sohbet penceresinde yazarken aynı anda yazım denetimi yapar.

Translate: Google Translate servisini kullanarak konuşma esnasında iletileri başka dillere çevirmenizi sağlar.

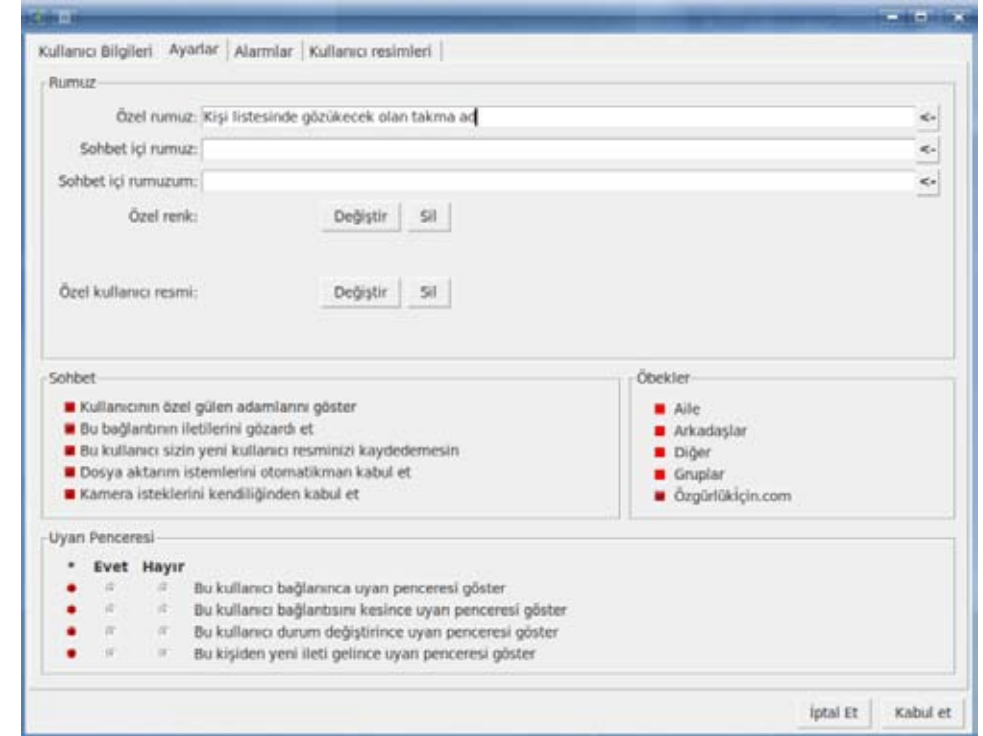
Transparent: Ana pencereyi ve sohbet penceresini saydamlaştırmanızı sağlar.

Kişilere Özel Ayarlar

Kişi listenizde herhangi bir kullanıcının bağlantısına farelin sağ tuşuyla tıklayarak o bağlantı hakkında yapabileceklerinizin listesini görebilirsiniz. Özellikler seçeneğinden o kullanıcıya göre aMSN'i özelleştirebilirsiniz. Özellikler penceresini açtığınızda kullanıcı bilgileri ekrana gelir. Buradan kişinin iletişim, adresini, en son bağlandığı, en son çıkış yaptığı tarihi ve kullandığı MSN istemcisini görebilirsiniz.

Ayarlar sekmesinden o kişiye takma ad atayabilirsiniz. Bu şekilde bağlantı listenizde kullanıcıların kendi yazdıkları isimleri yerine kendi verdiğiniz takma adları görürsünüz. Bunun dışında kişiye özel renk ya da profil resmi seçebilir, kullanıcı öbeğini değiştirebilir ve bildirimlerini de ayarlayabilirsiniz. Alarmlar sekmesinden kişinin bildirim seslerini ayarlayabilir, her kullanıcıya ayrı uyarı

sesi ve resmi atayabilirsiniz. Kullanıcı sekmesinden kullanıcının o güne kadar kullandığı profil resimlerini görebilirsiniz.



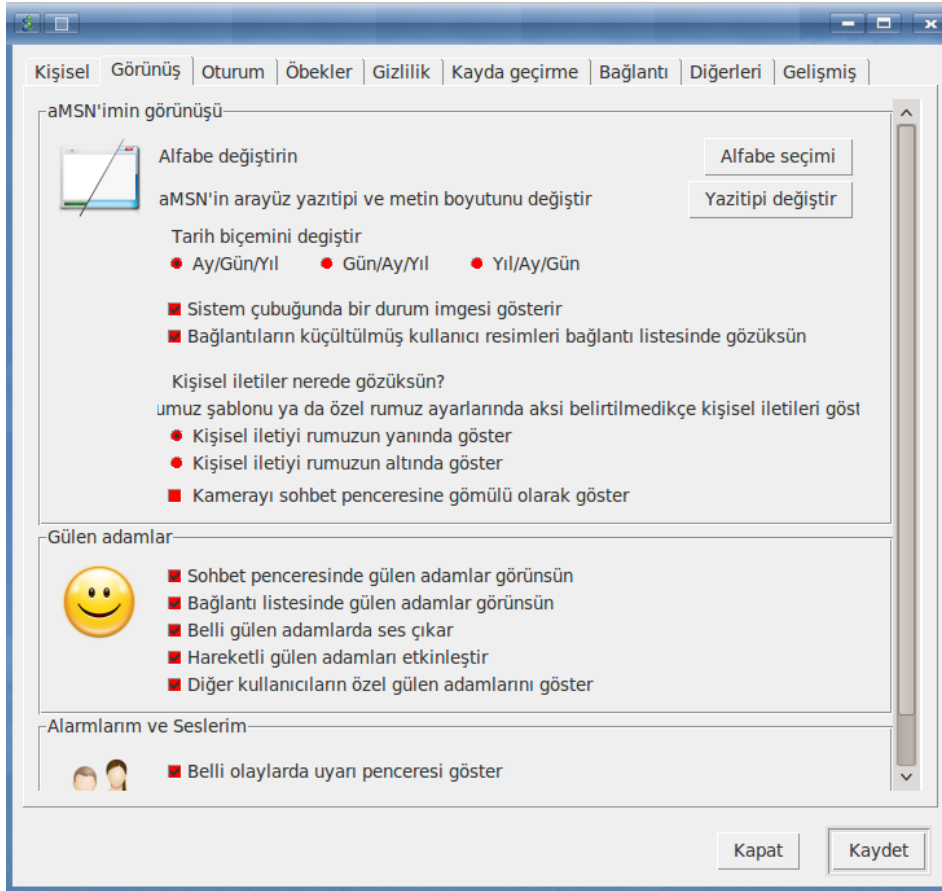
Genel Ayarlar

Kişilere özel olan ayarları incelediğimize göre aMSN'in genel ayarlarına göz atabiliriz. Hesap > Seçenekler yoluyla aMSN ayarlar penceresini açıyoruz. Buradaki sekmeleri tek tek inceleyelim.

Kişisel: Takma ad, dil kodu, yazı tipi, rengi, boyutu değiştirme işlemlerini bu menüden yapabilirsiniz.

Görünüş: Tarih biçimi, gülücükler ve takma adlarıyla ilgili görünüm ayarlarını bu menüden yapabilirsiniz.

Oturum: Durum, ileti penceresi gibi oturumla ilgili ayarları değiştirebilirsiniz.



Gizlilik: Engellediğiniz ve sildiğiniz kullanıcıları bu menüden görebilirsiniz.

Kayda Geçirme: Kamera ve yazılı sohbet kayıtlarını yönetebilirsiniz.

Bağlantı: Sohbetler ve dosya aktarımları için port değişikliklerini bu menüden yapabilirsiniz.

Diğerleri: Öntanımlı uygulamalarınızı, transfer edilen dosyaların hangi dizinde saklanacağını değiştirebilir ve kamera görüntü-ses ayarlarını yapabilirsiniz.

Gelişmiş: aMSN'in görünüm, ses ve bağlantı gibi gelişmiş ayarlarını bu sekmeden yapabilirsiniz.

Kamera ve Ses Aygıtlarını Yapılandırmak

aMSN ile kamera kullanabilmek için kullanacağımız kamera aygıtını seçip, ayarlarını yapmalıyız. Bunun için ilk olarak Hesap > Seçenekler > Diğerleri > Ses ve Görüntü Ayarlarını Değiştir yolundan ayarlayıcıyı başlatmalısınız. Bilgilendirme mesajını ileri düğmesine basarak geçtikten sonra aMSN ile kullanacağımız kamera cihazını seçmeliyiz.

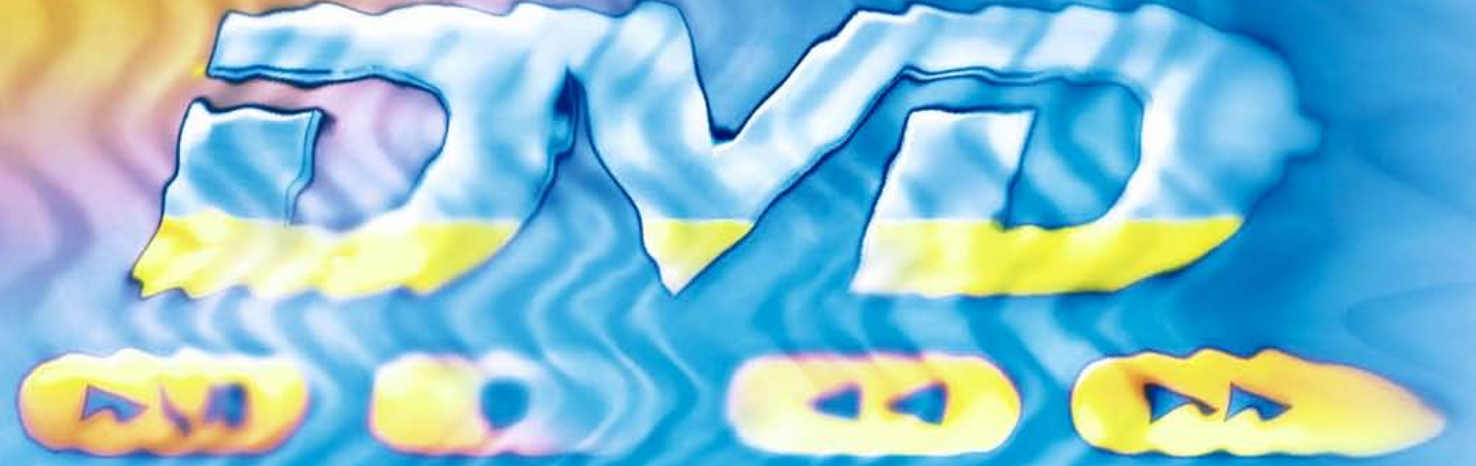
İleri düğmesine basıp diğer pencereye geçerek kameranızın parlaklık, kontrast ve renk tonu ayarlarını yapabilirsiniz. Bu sırada kameradan görüntü olarak aynı pencere içinde yaptığınız değişiklikleri görebilirsiniz. Bir sonraki pencerede kullanacağınız ses aygıtını ve ses yüksekliğini seçebilirsiniz.

Ses aygıtı ayarlarını da tamamlayıp diğer pencereye geçerek mikrofon aygıtınızı seçip, çalışıp çalışmadığını bir deneme kaydı yaparak anlayabilirsiniz. Son olarak Bitir düğmesine bastığımızda aMSN ile kullanacağımız kamera ve ses aygıtlarını yapılandırmış oluyoruz.

Birkaç Özellik

aMSN'e nasıl tema, eklenti kuracağımızı öğrendik, yararlı eklentileri tanıdık, kamera ve ses aygıtlarımızı yapılandırmayı öğrendik. Biraz da aMSN'in diğer özelliklerinden bahsedelim. aMSN ile kişi listenizdekileri arkadaşlar, aile gibi farklı öbeklere ayırabilirsiniz. Bu şekilde istediğiniz kullanıcıya daha çabuk ulaşırsınız. Bağlantı sıralama özelliğiyle bağlantıları ister durumlarına göre (çevrimiçi-çevrimdışı) ister öbeklerine göre sıralayabilirsiniz. Mobil cihazlarıyla sorunsuz bir şekilde yazışabilirsiniz. Birden fazla kullanıcıyla aynı anda konferans görüşmeleri yapabilirsiniz.

Özetleyecek olursak, aMSN tüm beklentilerinizi karşılayabilecek hatta daha fazlasını size sunan bir istemci. Her geçen gün kullanıcılarının ve geliştiricilerinin desteğiyle gelişen aMSN zamanla daha da kullanılabilir bir hâl alacaktır. Siz de bilgileriniz dahilinde farklı yollarla aMSN'in gelişmesine katkıda bulunabilirsiniz. Bu yollardan ilki tema ve eklenti hazırlamak. Kendi hazırladığınız tema ve eklentilerin aMSN'in sitesinde yayınlanmasını istiyorsanız aMSN Eklenti ve Tema Gönderme Rehberi'ne göz atabilirsiniz. Bir başka yol olarak da aMSN çevirilerine katkıda bulunabilirsiniz.



DeVeDe

**Yüksek çözünürlüklü filmleri
rahatlıkla izleyebilmek için tek
ihtiyacınız olan yazılım burada!**

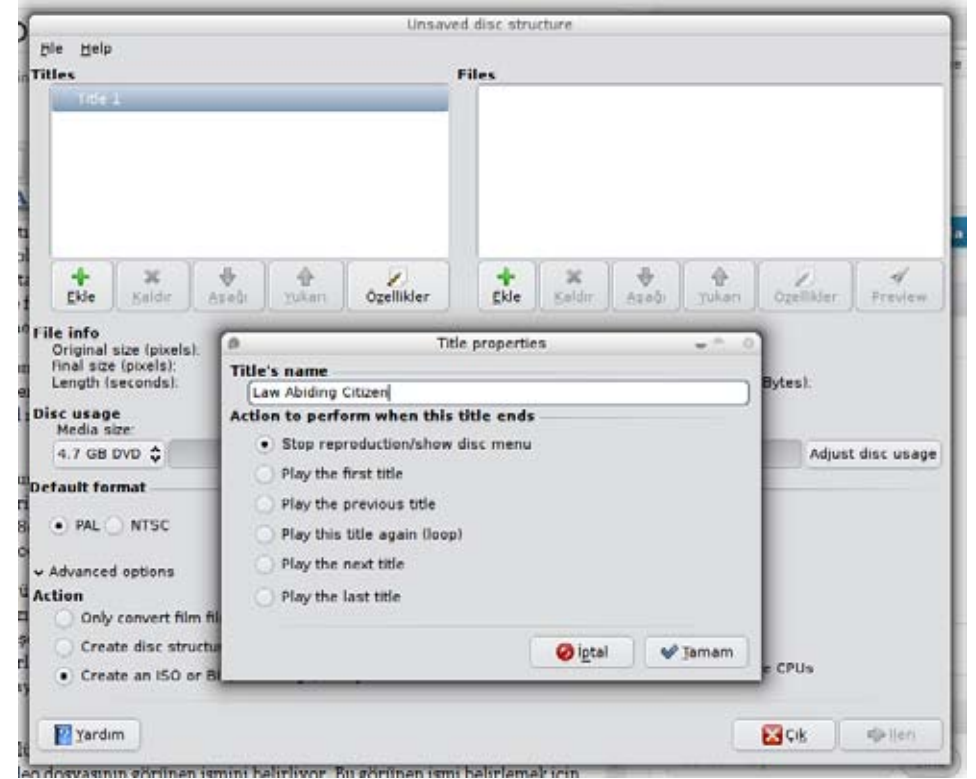
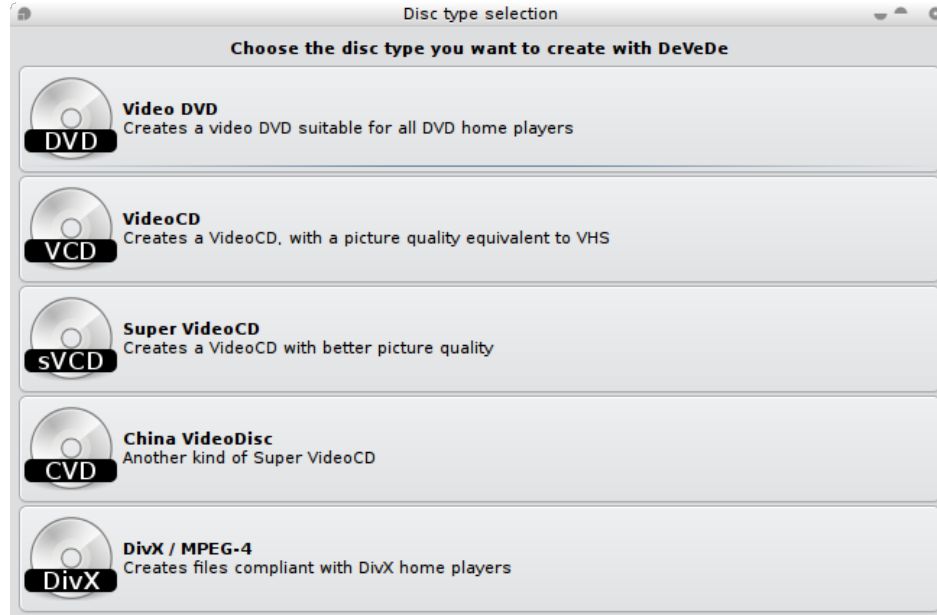


paket tonitimi

Yüksek çözünürlüğe sahip videolar, teknolojinin gelişmesiyle beraber artık çok yaygın. 16:9 boyutlarındaki LCD, LED ve plazma televizyonlarla kalitelerinin farkına vardığımız bu videolarla ilgili tek sorun, oynatıldıkları platformlarla ilgili sıkıntılar. Eğer 1080p çözünürlükteki bir filmi bilgisayarınızda oynatacaksanız problem değil, uygun medya çözümlerinin yüklenmesiyle filmlerinizi bilgisayarınızda izleyebilirsiniz. Bilgisayarın küçük monitörü, 1080p film izleme zevkinizi tam olarak yaşamanıza engel olacaktır.

LCD ya da plazma televizyonunuzda izlemek içinse ya pahalı Blu-ray oynatıcılardan almalı ya da günümüzde giderek popüler bir hale gelen HD medya oynatıcılardan bir tane edinmelisiniz. Ama durun! Ne Blu-ray ne de HD medya oynatıcı için para harcamak istemiyorsanız ne olacak? Söyleyeyim: Devede!..

Pardus depolarında bulunan bu harika yazılım sayesinde, yüksek çözünürlüklü (HD) videolarınızı bir ISO dosyası haline getirip, DVD'ye yazabilir ve standart DVD oynatıcınızda izleyebilirsiniz. Evet, çözünürlük 720p ya da 1080p olmayacak ama 720x576 çözünürlüğünde (DVD çözünürlüğü), geniş ekran bir görüntü elde edeceksiniz.



Haydi gelin, bu kadar lafın üzerine, Devede ile bir DVD hazırlayalım da keyifle izleyelim.

DVD'yi hazırlayalım

Önce Paket Yöneticisi'nden devede yazılımını sistemimize kuralım. Kurulduğunda Uygulamalar > Çoklu Ortam menüsü altına yerleşecektir. Program ilk açıldığında oluşturabileceğimiz disk türlerini gösteren bir seçim ekranıyla karşılaşırız.

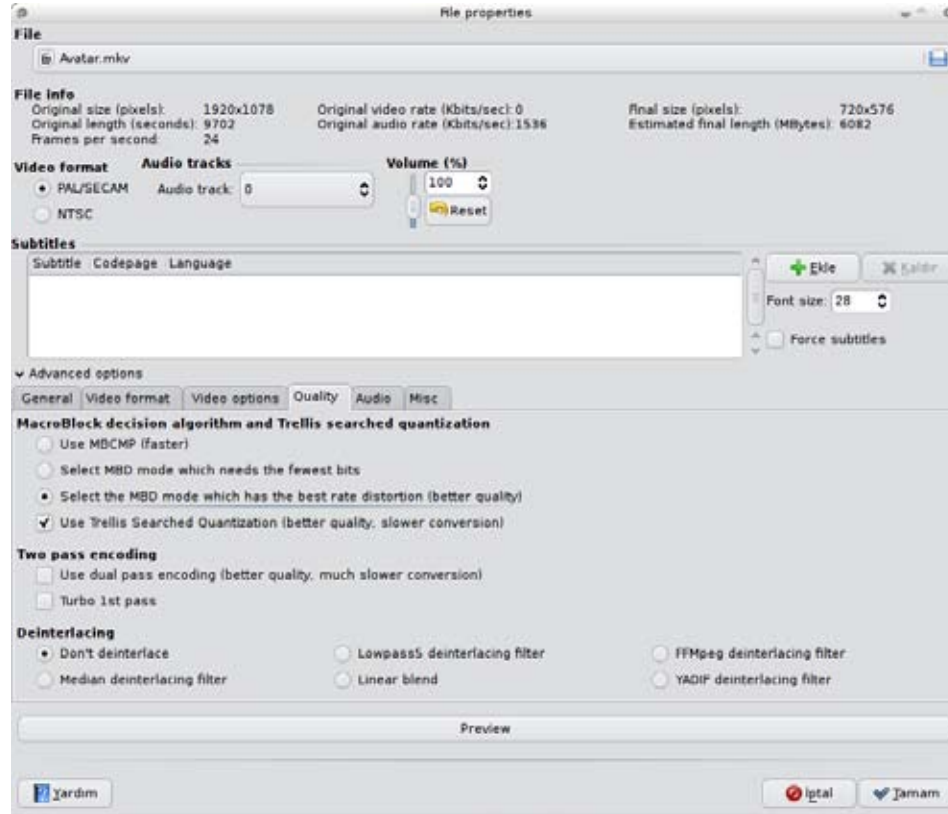
Bu ekranda oluşturmak istediğiniz disk türünü tıklayıp devam ediyoruz. Ben kaliteli bir disk istediğimden Video DVD seçeneğini tıkladım.

Video DVD ekranı üç ana bölümden oluşuyor. Bunlardan ilki Titles. **Titles** bölümü, DVD'miz açıldığında oynatılacak video dosyasının görünen ismini belirliyor. Bu

paket tanıtımı

görünen ismi belirlemek için Özellikler düğmesine basıyoruz ve dosya ismini yazıyoruz. Bilgisayarımızda bulunan Law Abiding Citizen isimli filmi DVD'ye çevireceğimden başlık olarak onu yazdım.

Ekrandaki ikinci bölüm olan **Files** kısmında, DVD'ye dönüştürülecek video dosyasını ve alt yazısını seçip ayarlıyoruz. Bunun için Ekle düğmesine basıp, açılan pencerede, video dosyamızı gösteriyoruz. Elbette filmimizin alt yazısını da eklememiz gerekiyor. Bunu da aynı ekranda **Subtitles** bölümündeki Ekle düğmesiyle yapıyoruz. Alt yazı ekledikten sonra **Force subtitles** kutucuğunu işaretlemeniz, keskin bir alt yazıya sahip olmamızı sağlayacak, tavsiye ederim. Ayrıca, alt yazının yazı tipi büyüklüğünü de 24 ya da 26 olarak ayarlamamız daha iyi olur.

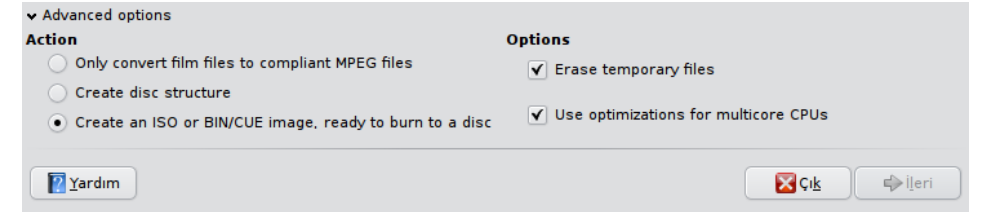


Aynı ekranda (File Properties), yaratacağımız DVD ISO'sunda yer alacak filmin kalitesini belirleyecek ayarlar yapabilmemiz de mümkün. **General** sekmesinde video ve ses oranlarını, **Video format** sekmesinde çözünürlük ve geniş ekran ayarlarını, **Quality** sekmesinde kodlama işleminin kalite ayarlarını değiştirebiliriz.

Ayarlarımızı bittikten sonra Tamam düğmesine basarak ilk ekranımıza geri dönüyoruz.

Dönüştürme işlemine başlamadan önce bu ekranda da bir iki küçük ayarlama yapmamızda fayda var. Bunlardan ilki Menu Options. Menu Options ekranında, DVD'mizin açılış ekranının ve içeriğinin nasıl görüneceği gibi ayarlamaları yapıyoruz.

Son olarak Action bölümünde Create an ISO or BIN/CUE image, ready to burn to a disc seçeneğini ve eğer çok çekirdekli bir işlemcimiz varsa Use optimizations for multicore CPU's seçeneğini işaretleyip İleri düğmesine basıyoruz. Açılacak ekranda, oluşturulacak DVD ISO'sunun nereye kaydedileceğini gösterip süreci başlatıyoruz.



Bundan sonra yapmamız gereken beklemek... Dönüştürdüğümüz videonun kalitesine bağlı olarak, bir HD videonun DVD ISO'suna çevrilmesi 2-5 saat arasında değişiyor. 8 GB büyüklüğündeki 1080p bir film 2,5 saatte tamamlanırken, 20 GB büyüklüğündeki bir filmin dönüşme süresi 4,5-5 saati bulabiliyor. Bu bekleme süreleri karşısında alınan sonuç hiç de fena değil. Gayet kaliteli bir DVD'niz oluyor.

Bilgisayarınızda oluşan DVD ISO dosyasını **K3b** ile DVD'ye yazarak LCD ya da plazma televizyonunuzda keyifle izleyebilirsiniz.

Pardus kullanıcılarına iyi seyirler dilerim.

MSN'in ilacı: **Kopete**

Pardus üzerinde Windows
Live Messenger (MSN) ağına
bağlanmak, son derece kolay!



Pardus ile birlikte kurulu gelen, Kopete, çok hamarattır. Biz bu yazımızda pek çok protokolü destekleyen Kopete'ye MSN hesabı eklemeyi öğreneceğiz. Kopete hakkında daha fazla bilgi için [Kopete incelemesini](#) okuyabilirsiniz.

Windows'tan Pardus'a yeni geçenlerin sorduğu sorulardan biri "Pardus'ta MSN hesabımı nasıl açarım?" sorusudur. Bu sorunun yanıtını bu yazı içerisinde bulacaksınız. Ben şahsen MSN yerine Jabber kullanma taraftarıyım ama alışkın olmayanlar ya da arkadaşlarının Jabber hesabı olmamasından dolayı birçok kullanıcı MSN kullanıyor. Daha fazla uzatmadan şöyle başlayalım:



Kopete'yi açmak için, Pardus Menüsü > Uygulamalar > İnternet > Kopete yolunu izliyoruz. Kopete'yi ilk defa açıyorsanız, karşınıza Hesap Oluşturma Sihirbazı gelecektir. Hesap Oluşturma Sihirbazı ile karşılaşmadıysanız endişelenmeyin. Kopete penceresinden, Ayarlar > Yapılandır > Hesaplar yolunu izleyerek "Hesap Ekle" seçeneğine de tıklayarak açabilirsiniz.

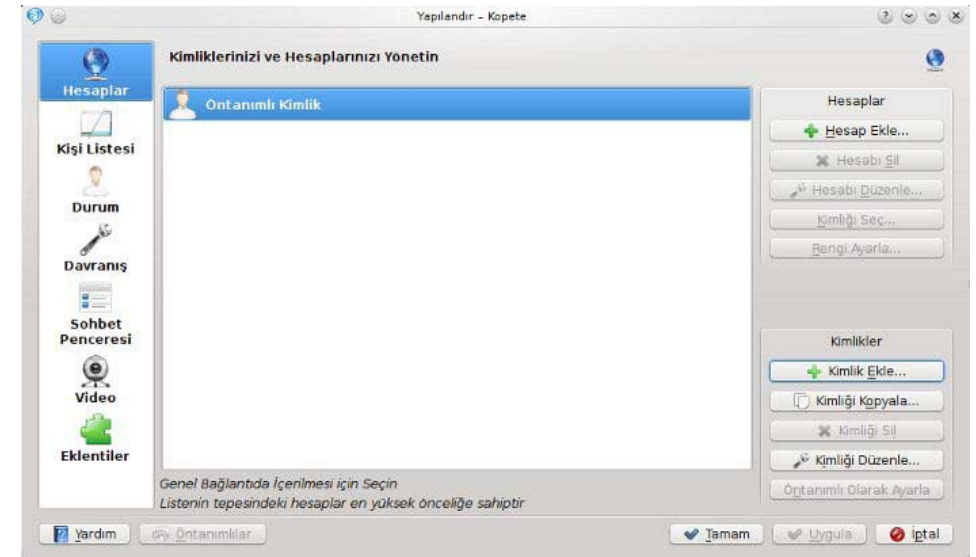
Karşımıza gelen bu ekranda "WLM Messenger" seçeneğini seçiyoruz ve ileriye tıklıyoruz. Burada bizden hesap bilgilerimizi istiyor olacak. Yeni bir hesap açmak istiyorsanız "Yeni Hesaba Kayıt Ol" düğmesine tıklıyoruz. Bir hesabımız varsa bizden istenen bilgileri yazıyoruz. WLM Kimliği'ne MSN hesabımızı yazıyoruz.

MSN adresinizi her açışınızda sizden parola istememesini tercih ederseniz, Parolayı hatırla seçeneğine tıklayarak alt satıra parolanızı yazın. Tüm bilgilerinizi doldurduktan sonra İleri diyerek bir sonraki aşamaya geçebilirsiniz. Hesabımız kısmen oluşturmuş durumdayız. Eğer MSN hesabınız dışında başka hesaplarınızı da kullanıyorsanız, MSN hesabınızdaki kişilerin listenizde ayrı renkte görünmesini istiyorsanız, "Bu hesap için özel renk kullan" seçeneğini kullanarak

renk belirtebilirsiniz. Bu özellik kişi listenizin diğer hesabınızdaki kişilerle karışmaması için son derece güzel bir özellik. Renk özelliğini ayarladıktan sonra, Bitir diyerek hesabınıza erişebiliriz. Hesabınıza şu an bağlanmak istemiyorsanız, "Şimdi bağlan" seçeneğinin başındaki işareti kaldırabilirsiniz.

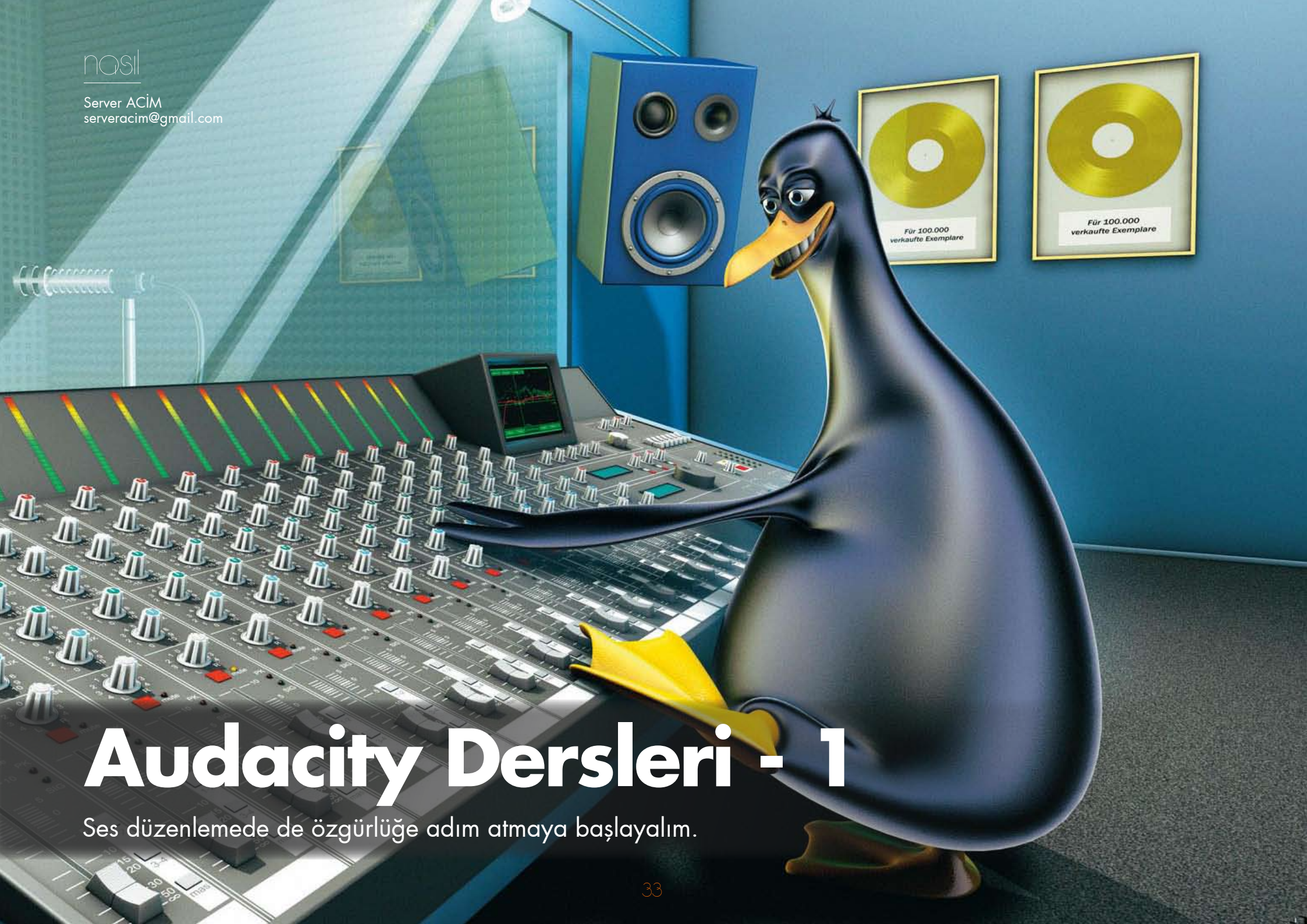
Tüm işlemleri bitirdikten sonra, Kopete penceresinin sağ altında bulunan simge yeşillendiği zaman hesabınızın açık olduğunu göreceksiniz. Kullanıcı adınızı ya da nick'inizi değiştirmek için, Ayarlar > Yapılandır > Hesaplar yolunu izledikten sonra, "Öntanımlı Kimlik" üzerine tıklayarak açılan pencerede, "Takma Ad" kısmına görünmesini istediğiniz ismi yazın.

Kullanıcı resminizi (Avatar) değiştirmek için, yukarıda yaptığımız gibi, Ayarlar > Yapılandır > Hesaplar yolunu izledikten sonra, "Öntanımlı Kimlik" üzerine tıklayarak açılan pencerede, "Fotoğraf Yok" yazısının altındaki resim simgesine tıklayarak görünmesini istediğiniz resminizi seçin.



nasıl

Server ACİM
serveracim@gmail.com



Audacity Dersleri - 1

Ses düzenlemede de özgürlüğe adım atmaya başlayalım.

Audacity yazılımının ne olduğunu uzun bir cümleyle anlatmaya çalışalım: Ses kartı kaynağından gelen farklı sesleri kayıt edebilen, kayıt sonrası elde edilen dosya üzerinde çeşitli değişiklikler yapılabilme olanağı sağlayan bir özgür yazılımdır.

Bu yazılımın Linux, Mac OS X ve Windows sürümleri mevcut olup, özgürce bu üç işletim sistemine de indirilebilir ve kullanılabilir durumda. Bu yazılımın genel tanıtımına Özgürlükçin'deki [Audacity 1.3](#) sayfasından ulaşabilirsiniz.

Bu dizi yazımızda, sizlere Audacity yazılımının kullanım detaylarını anlatmaya çalışacağız. Amacımız, bu dizi yazımızın sonunda okuyucuların bu yazılımı kullanma konusunda biraz daha geniş bir bilgiye sahip olmalarını sağlamaktır. Aynı zamanda özgür yazılım ürünleri kullanarak ortaya güzel bir eser çıkarmanın zevkini tattırmaktır.

Analog Dönem

Bu yazılımın simule ettiği yani "benzetim" yaptığı cihazlardan bahsetmemiz için biraz zamanda geriye gidip, ses kayıtlarının bilgisayar öncesi dönemlerde hangi cihazlarla yapıldığı konusunda fikir sahibi olmamızda fayda bulunmaktadır. Dijital olmayan dönemlerdeki bu cihazlar, yaptıklarımızın temelini oluşturmaktadır.

Aşağıda fotoğrafını görmekte olduğunuz cihaz bir "makara teyp"tir. Analog dönemlerde ses kayıtları bu cihazlar üzerine yapılırdı. Ve ses kaydından sonraki bütün "düzenleme-değiştirme/editing" işlemleri yine bu cihazlarla kaydedilen "bant" dediğimiz şeritler üzerinde gerçekleştirilmekteydi. Bu işlemler, şu anda dijital ortamda yaptıklarımızdan çok daha uzun ve zahmetli oluyordu. Bu terimin İngilizcesi "Reel-to-reel audio tape recording" başlığını taşımaktadır.

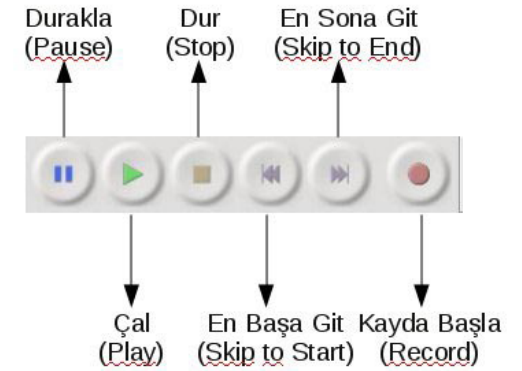
Konuyla ilgili daha detaylı bilgiye Wikipedia'daki [kaynak sayfadan](#) ulaşabilirsiniz. Amatör kayıtların yapılabilirdiği "kaset teyp" ve "kaset band" dönemini de unutmamak gerekir.

Bu dönemlerle ilgili olarak Müzik Teknolojisi öğrencilerinin faydalanması amacıyla

oluşturmuş olduğum web sayfasında da makara teypelerle ilgili dosyalar FLV video biçiminde indirilebilir ve [izlenebilir](#).

Sayısal Dönem

Bilgisayarların, analog dönemlerde kullanılan ses kayıt cihazlarının yerini alabilecek seviyeye ulaşmaları son 10-15 senelik bir zaman diliminde gerçekleşebilmiştir. Eski cihazları kullanmış olan kişiler için Audacity yazılımının yapabildiklerini kavramak çok zor olmayacak. Çünkü, yazılımın kullanım mantığında analog cihazlarla yapılanları yazılımla yaparak bir "benzetim" oluşturmaktadır. Eski kullanım ile karşılaştırıldığında, yazılım tarafında işler çok kolaylaşmıştır.



Denetim Araç Çubuğu

Yazılımın çalışma ekranında yer alan simgelerin işlevlerini tanıyarak işe başlayalım. Uygulamayı açtığınızda ekranın sol köşesinde gördüğünüz düğmeler size kasetçalar teyplerden hatırlayacağınız mekanik düğmeleri hatırlatacaktır. Hani, kaset bandı çalmak, ileri ya da geri almak için bastığımız düğmeler vardır

Selection Tool	Ses dosyalarının bölgelerini bununla seçebilirsiniz.
Envelope Tool	Seslerin gürlüğüne çoğaltıp azaltma işlemlerini bu düğme yoluyla yapabilirsiniz.
Draw Tool	Bu düğme kullanıcıya dalga biçimleri çizme imkanı tanır.
Zoom Tool	Bu düğmeyi seçerek, ses dalgasının özel bir bölgesini büyütebilir ya da küçültebilirsiniz.
Time Shift Tool	Bu düğmeyi seçerek ses dalgasının zaman çizgisindeki yerini değiştirebilirsiniz.
Multi-Tool Mode	Bu düğmeyle, yukarıda açıklanan beş işlemi bir arada kullanabilirsiniz.

ya, işte bu düğmeler de zaten aynı işi görmektedirler. Bu düğmelere "Denetim Araç Çubuğu - Audacity Control Toolbar" adı verilir. Aşağıdaki görüntüde bu düğmelerin işlevleri açıklanmıştır.

Araçlar Araç Çubuğu

Bu araç çubuğunda yer alan düğmelerin, adlarına karşılık gelen işlevleri kısaca aşağıdaki tabloda anlatılmıştır.

Ses Seviyeleri Araç Çubuğu

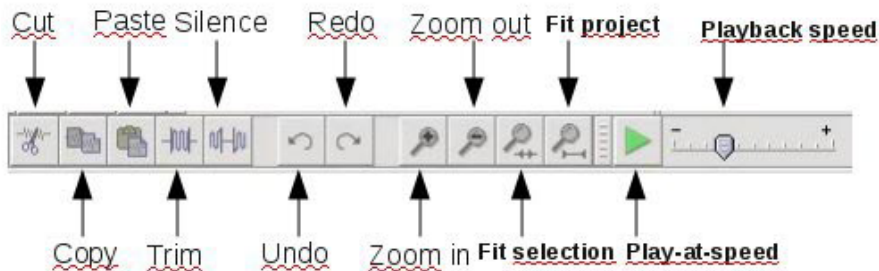
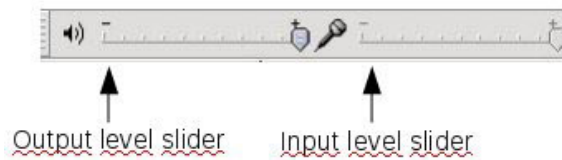
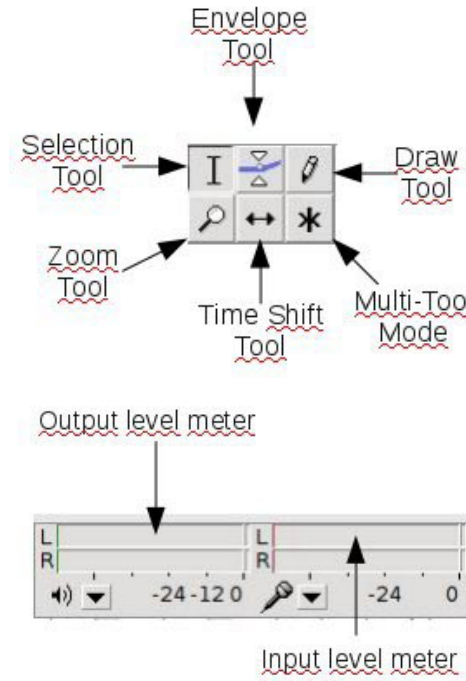
Ses seviyeleri araç çubuğunda, ses kaynağı giriş ve çıkış seviyelerini gözlemlene şansı bulunmaktadır.

Bu araç çubuğu, analog ses mikserlerindeki ses yüksekliği (volume) göstergelerinin işlevini görmektedir.

Ses Seviyeleri Değerlerini Değiştirme Olanağı

Giriş ve çıkış ses seviyelerinin değerlerini bu araç çubuğu sayesinde istediğiniz gibi değiştirebilirsiniz.

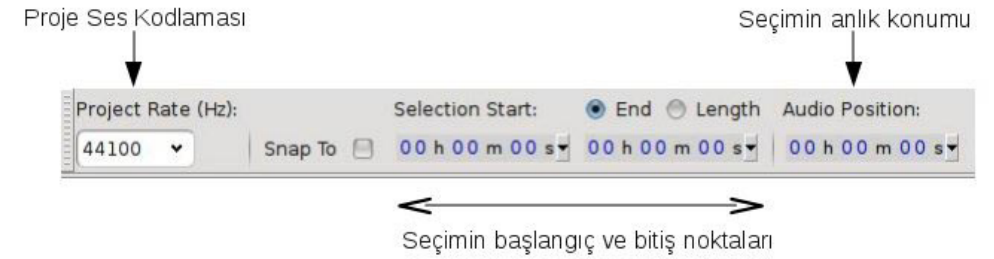
Ses kayıt uzmanlarının "potansiyometre" olarak



kullandıkları bu terime karşılık gelen yapıda, eğer ses giriş ve çıkış seviyelerinde bir yükseklik ya da düşüklük fark edilmekteyse, bu öğelerle ses değerlerini değiştirebilirsiniz.

Düzenleme Araç Çubuğu (Audacity Edit Toolbar)

Bu araç çubuğunda görülen simgeler, ofis yazılımlarında yer alan "Kes, Kopyalar, Yapıştır, Yeniden Yap, Eskiye Dön" gibi özelliklerde kullanılan simgelerle benzerlik taşıdığı için size daha tanıdık gelecektir.



Bu araç çubuğunda görülen "Fit Selection" düğmesi seçildiği takdirde, seçmiş olduğunuz ses dalgası bölgesi tüm ekranı kaplayacaktır. "Fit Project" düğmesiyle, proje dosyasının en başından sonuna kadar olan ses dalgasının tamamını tüm ekrana yayarak gösterecektir.

Proje Ses Nitelik Değeri ve Seçimlik Alan

Audacity yazılımı çalışma penceresinin en altında yer alan bölgedeyse, projenin ses nitelik değerinin Hz (Hertz) cinsinden gösterildiği alanda ses niteliğini değiştirmek şansı bulunmaktadır.

Bunu yanındaki alandaysa, fareyle ses dalgası bölgesinde yaptığınız seçimin metrik değerini daha detaylı görerek, çok ince değişiklikler yapmanız durumunda bu özelliği size çok faydası dokunacaktır. Burada görülen kısaltılmış değerleri "h=saat, m=dakika, s= saniye" olarak açıklamak gerekir.

İlk Dersi Bitirirken

Audacity konusunda yardım alabileceğiniz ve İngilizce dilinde yazılmış olan "Audacity Wiki" sayfasına göz atmanızı öneririm.

Bir sonraki derste görüşmek üzere, iyi çalışmalar.

Pamuk eller veritabanlarına

OpenOffice.org Base'de tasarım görünümünde
sorgu oluşturmak

Sorgumuza tablo eklemek için hemen alt tarafta bulunan menüden Alan adlı bölümden yararlanacağız. Alan adlı bölümün yanında bulunan açılır listeden eklemek istediğiniz tablonun adını seçebilirsiniz. Burada dikkat etmeniz gereken bir husus var. Yukarıda yapmış olduğumuz bağlantı işlemlerinden Alan adları değişebiliyor. Bu yüzden sorguya başlamadan önce tüm bağlantı işlemlerinizi bitirir. Yoksa sorgularınız hata verir. Şimdi eklediğimiz tabloyu bir görelim.

Alan	KIRA_ID
Takma Ad	
Tablo	KIRALAMALAR
Sırala	
Görünür	☒

Alan kısmından KIRALAMALAR tablosunda bulunan KIRA_ID adlı alanı eklemiş olduk. Burada yabancı olduğunuz birkaç seçenek olabilir. Bunlar Takma Ad, Sırala ve Görünürdür. Bu kavramları sorgularda çok sık kullanacağız. İsterseniz hemen kısaca inceleyelim.

Alan: Biraz önce de bahsettiğimiz gibi tablodan alan ekler.

Takma Ad: Eklemiş olduğunuz alan adını değiştirmek için kullanılır.(Sadece Sorguda)

Tablo: Eklemiş olduğunuz alan adının hangi tabloda yer aldığını gösterir. İsterseniz bu bölümü menüden Tablo İsmi düğmesine tıklayarak kapatabilirsiniz.

Sırala: Mevcut alandaki verileri sıralamak için kullanılır. Eğer isterseniz bu verileri artan ya da azalan şekilde sıralayabilirsiniz.

Görünür: Bu seçenek sadece eklemiş olduğunuz bu alanın sorguda görünüp görünmeyeceğini belirler. İsterseniz görünmesini istemediğiniz alanları bu seçenekle iptal edebilirsiniz. Örneğin iki tane alanı toplayıp yeni bir alan oluşturduğunu düşünelim. Sorgu sonucunda sadece toplam alanını görüp, diğer iki alanı görmek istemeyebilirsiniz.

“Görmek istemediğimiz alanları neden ekliyoruz?” sorusu aklınıza gelebilir. Az önce verdiğim örnekte olduğu gibi toplanacak iki alan eklemek zorunda ancak görüntülenecek alan bu ikisinin toplamı olacaktır.

Bu şekilde sorgumuza birkaç alan ekleyerek çalıştıralım. Bakalım herhangi bir işleme tabi tutmadan nasıl görünecek. Eklemiş olduğum alanlar aşağıdaki gibi gözükcektir.

Alan	KIRA_ID	KITAP_ID	UYE_ID	KIRA_TARIHI	TESLIM_TARIHI	KIRA_TESLIM
Takma Ad						
Tablo	KIRALAMALAR	KIRALAMALAR	KIRALAMALAR	KIRALAMALAR	KIRALAMALAR	KIRALAMALAR
Sırala						
Görünür	☒	☒	☒	☒	☒	☒

Sorgunuzu Düzenle > Sorgu Çalıştır yolunu takip ederek, araç çubuğunda yer alan Sorgu Çalıştır düğmesine tıklayarak ya da kısaca F5 tuşuna basarak çalıştırabilirsiniz. Eğer buraya kadar anlatılanları doğru bir şekilde yapmışsanız sonuç aşağıdaki gibi olacaktır.

	KIRA_ID	KITAP_ID	UYE_ID	KIRA_TARIHI	TESLIM_TARIHI	KIRA_TESLIM
▶ 0	0	1	12/02/10	15/02/10	-	
1	1	0	14/02/10	17/02/10	-	
2	2	2	04/02/10	08/02/10	✓	
3	3	3	10/03/10	15/03/10	✓	
4	5	2	16/06/10	20/06/10	-	
5	7	1	18/10/10	22/10/10	✓	

Evet artık basit bir sorgu oluşturacak kadar bilgiye sahibiz. Ama şimdi isterseniz bu sorguları biraz daha geliştirmeyi öğrenelim. Bu konuda kullanacağımız diğer bölümlerse şunlar olacaktır.

Kısaca bahsetmek gerekirse.

İşlev: Bu bölümde hazır işlevleri (Topla, Minimum vb.) kullanarak alanlar üzerinde bir takım sorgular oluşturmamıza yarar.

Kriter: Bu bölüm, kendi belirlediğiniz bir kriter mevcutsa bunu yazarak sorguya eklemenizi sağlar. Ör(<> Mehmet)

Veya: Sorguya birden fazla kriteri ya da operatörüyle ekler.

İşlev	
Kriter	
Veya	
Veya	
Veya	
Veya	

Bu konuları sırası geldikçe inceleyeceğiz.

Sıralama Yapmak

Sizden istediğim yukarıdaki yapmış olduğumuz basit sorguya bir kez daha bakmanız. Sizde görmüş olduğunuz gibi UYE_ID alanında bulunan sayılar sıralı

UYE_ID	
0	
1	
1	
2	
2	
3	

değildir. Eğer bu bizim için bir sorunsu hemen Sırala bölümünden verilerin sıralanmasını sağlayabiliriz. Azalan veya artan seçeneğini işaretledikten sonra sorguyu tekrar çalıştırmayı unutuyoruz.

Sıralamadan sonraki görüntü aşağıdaki gibi olacaktır.

UYARI: Bu sıralamayı yaptıktan sonra diğer alandaki verilerin sırasının da değişeceğini unutmayın.

Kriter Ekleme

Kitap takibi yaptığımızdan dolayı bazen belli tarihleri listeden çekip almak isteyebiliriz. Düşünsenize yüzlerce hatta binlerce satır işlem varsa bu bizim için kaçınılmaz olacaktır. İşte bu yüzden kriter belirleriz. Ama bu işlemi yapmadan önce kullanabileceğimiz karşılaştırma operatörlerini bir tanıyalım.

- = Eşittir.
- <= Küçük eşittir.
- >= Büyük Eşittir.
- > Büyüktür.
- < Küçüktür.
- <> Eşit değildir.

Bu verdiğimiz operatörleri zaten matematikten hatırlıyoruz. İşte bunları kriter bölümünde rahatça kullanabileceğiz. İsterseniz hemen bir örnek yapalım.

Teslim tarihi 17/02/2010'dan daha büyük tarihleri listelemesini isteyelim. Bunun için TESLIM_TARIHI adlı alanın altında yer alan kriter kutucuğuna "> 17/02/2010" değerini yazalım ve ardından sorgumuzu çalıştıralım.

Sorgumuzun görüntüsü aşağıdaki gibi olacaktır.

KIRA_ID	KITAP_ID	UYE_ID	KIRA_TARIHI	TESLIM_TARIHI	KIRA_TESLIM
3	3	3	10/03/10	15/03/10	✓
4	5	2	16/06/10	20/06/10	-
5	7	1	18/10/10	22/10/10	✓

Kriter bölümünü yukarıda listelediğimiz karşılaştırma operatörleriyle kullanmak zorunda değilsiniz. İsterseniz tabloda yer alan verileri kriter olarak kullanabiliriz. Bu işlemi örnek üzerinde inceleyelim. Öncelikle sorgumuza UYE_ADI adlı alanı

ekleyelim. Ardından eklemiş olduğumuz alana kriter olarak 'HAMURCU' değerini verelim. Sorgumuzu çalıştırarak sonucu inceleyelim.

Sorgumuzun görüntüsü aşağıdaki gibi olacaktır.

KIRA_ID	KITAP_ID	UYE_ID	KIRA_TARIHI	TESLIM_TARIHI	KIRA_TESLIM	UYE_SOYADI
0	0	1	12/02/10	15/02/10	-	HAMURCU
5	7	1	18/10/10	22/10/10	✓	HAMURCU

Sonucu incelediğimizde sadece HAMURCU adlı üyenin listelendiğini göreceğiz. Bu işlemi diğer alanlar içinde rahatlıkla kullanabilirsiniz.

Eğer isterseniz daha karmaşık bir kriter belirlemekte mümkün. Bu işlem için VEYA bölümünden de yardım alabiliriz. Örneğin, HAMURCU veya PEKGENÇ adlı üyenin 12/02/2010 tarihinden sonraki işlemlerini almak isteyelim. Artık bu konuda ne yapacağınızı biliyorsunuz. Hemen ilgili işlemleri yapalım.

Sorgumuzun görüntüsü aşağıdaki gibi olacaktır.

KIRA_ID	KITAP_ID	UYE_ID	KIRA_TARIHI	TESLIM_TARIHI	KIRA_TESLIM	UYE_SOYADI
1	1	0	14/02/10	17/02/10	-	PEKGENÇ
5	7	1	18/10/10	22/10/10	✓	HAMURCU

Kriter kullanımının başka bir modeli daha var. Bu modelde OpenOffice.org Base komutlarının yardımıyla bir takım işlemler yaptırabiliriz. Mesela basit bir arama işlemi gibi. Yukarıdaki örnekte üyenin soyadını tamamını yazarak elde edebildik. Halbuki bu modelle daha ayrıntılı sonuç elde edebiliriz. HAMURCU yerine sadece H yazarak listedeki H ile başlayan tüm soyadları listeleyebiliriz.

Ama nasıl? Çok basit. İlgili alanın kriter bölümüne LIKE A*(Türkçe Olarak BENZER) değerini yazarak istediğimiz sonucu elde edebiliriz. Buradaki * karakteri bir operatör olup her şey anlamını taşır. Yani yukarıda yapmış olduğumuz işlemin anlamı, A değeriyle başlayan bütün satırları getir demektir. Lafı fazla uzatmadan örneğimizi uygulayalım.

Sorgumuzun görüntüsü aşağıdaki gibidir.

KIRA_ID	KITAP_ID	UYE_ID	KIRA_TARIHI	TESLIM_TARIHI	KIRA_TESLIM	UYE_SOYADI
0	0	1	12/02/10	15/02/10	-	HAMURCU
5	7	1	18/10/10	22/10/10	✓	HAMURCU

SQL ile aşına olanlar LIKE komutunun bir SQL komutu olduğunu söyleyebilirler. Evet bu söyledikleri doğrudur. Fakat bu kullanım tüm SQL komutları için geçerli değildir. Sadece bu komutla benzer özellikler taşır. Bu işlemde kullanabileceğimiz bazı komutları ya da operatörleri bir liste halinde göstermek gerekirse aşağıdaki tabloya bakabiliriz.

OpenOffice.org Komut	Anlamı
"LIKE"	Verileri istenen şekilde listelemek ya da aramak için kullanılır.
"IS EMPTY"	Boş olan değerleri döndürür.
"IS NOT EMPTY"	Boş olmayan değerleri döndürür.
"= TRUE"	Değeri doğru olan yani sayısal olarak 1 olan değerleri döndürür.
"= FALSE"	Değeri yanlış olan yani sayısal olarak 0 olan değerleri döndürür.
"BETWEEN X AND Y"	İki değer arasındaki verileri döndürür.

İşlev Ekleme

OpenOffice.org Base bizlere sorgumuzda kullanmak üzere bir takım hazır işlevler sunar. Bunlar aşağıdaki gibidir.

Ortalama: Sayısal değere sahip bir alandaki değerlerin ortalamasını hesaplar.

Say: Kaç adet satır olduğunu bildirir.

Maksimum: En büyük değeri döndürür.

Minimum: En küçük değeri döndürür.

Topla: Sayısal değere sahip bir alandaki değerlerin toplamını hesaplar.

Her Zaman:

Hiçbir Zaman:

Zaman Zaman:

STDDEV_POP:

STDDEV_SAMP:

VAR_SAMP:

VAR_POP:

Biriktir:

Birleştir:

Kesişme:

Grup: Seçilen alandaki verileri gruplar.

Alanların Mevcut Biçimini Değiştirmek

OpenOffice.org Base her zaman varsayılan olarak basit bir alan görünümü sağlar.

Alanlarda kullanacağımız birçok veri tipi mevcuttur. Bunlar sayı, tarih, zaman vb. veri tipleri olabilmektedir. Ancak kullanacağımız bu veri tipleri sorgularda varsayılan bir biçimde görünür. Mesela bizim kullandığımız tabloda tarihler mevcut. Tarihlerin varsayılan biçimi 12/02/10 dur.

Diyelim ki tarihin 12.Şubat.2010 olarak görünmesini istiyoruz. İşte tam burada alan biçimi ortaya çıkıyor. Hangi alan ya da alanlar üzerinde değişiklik yaparsak o bölgenin üzerinde fareni sağ tuşuna basarak açılan menüden sütun biçimini seçeceğiz.

Karşımıza gelen bu diyalog penceresinden verinin kategorisini belirledikten sonra istenilen biçim seçilecektir. Bizim verimiz tarih olduğundan dolayı Kategori bölümünden Tarih'i seçeceğiz. Ardından biçim menüsünden 31.Aralık.1999 değerini seçerek Tamam düğmesine tıklayarak devam ediyoruz.

Bundan sonra tarih alanı bu seçtiğimiz biçimde görünecektir. İsterseniz örnek üzerinde daha önce neler yaptığımızı bir görelim.

Gördüğümüz gibi KIRA_TARIHI adlı alanın mevcut biçimini düzenledik ve görüntüledik. Bu kullanımı tüm veri tipleri için yapmak mümkündür. Ayrıca aynı menüden verilerin hizasını da istediğiniz gibi ayarlama olanağına sahipsiniz.



atölye

Mehmet PEKGENÇ
mehmetpekgenc@gmail.com

Algoritma ve AKIŞ Diyagramları - 4

Algoritma derslerimizin dördüncüsünde
iki farklı örnekle öğrendiklerimizi
pekiştirmeye devam edeceğiz.

İlk örneğimiz kullanıcının gireceği bir sayının faktöriyelini hesaplayan algoritma ve akış diyagramı olacaktır.

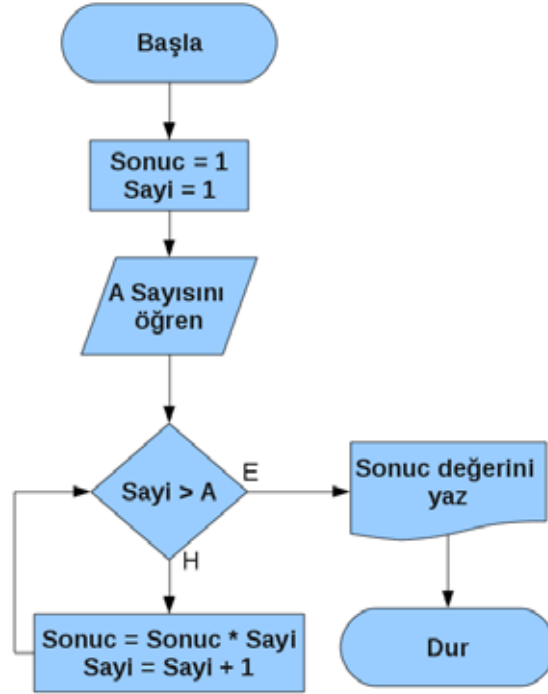
- 1-Başla
- 2-Sonuc = 1 : Sayı = 1
- 3-Sayıyı öğren (A)
- 4-Eğer Sayı > A ise Git 7
- 5-Sonuc = Sonuc * Sayı
- 6-Sayı = Sayı + 1 : Git 4
- 7-Yaz Sonuc
- 8-Dur.

Şimdi bu algoritmamızı adım adım inceleyelim.

Adım 1: Her ne kadar tek bir adım gibi görünsede yazdığınız algoritma kodlayacağınız programlama diline göre değişiklik gösterebilir. "Başla" dan kasıt algoritmanın çalışabilmesi için ihtiyaç duyacağı her türlü tanımlamanın yapılarak hazır hale getirilmesidir.

Adım 2: Hesabımızın sonucu olarak "1" atadık. Birçoğunuz daha bir şey hesaplamadan neden 1 atadığınızı merak edebilir. Bunun tek sebebi, çarpımda etkisiz elemanın 1 olmasıdır. Bildiğiniz gibi faktöriyel hesabında birden başlayarak istediğiniz sayıya kadar, aradaki tüm sayıların birbirleriyle çarpılması gerekmektedir. Eğer başlangıçta, sonuç için eski alışkanlıklardan dolayı "0" atasaydık, bundan sonraki çarpımlar için sonucumuz hep "0" kalacaktı. Ayrıca ilk çarpılacak sayı 1 olduğu için "Sayı"yı da 1 olarak tanımlıyoruz.

Adım 3: Kullanıcıdan, sayı girmesini istiyoruz. Girilen bu sayının sıfırdan büyük tam sayı olduğunu varsayalım. Bildiğiniz gibi faktöriyel hesabında sıfırın faktöriyeli 1 olarak kabul edilir ve negatif sayıların faktöriyeli olmaz. Bu sebeple girilecek sayının 1 ya da daha büyük bir tam sayı olduğunu varsayıyoruz.



Adım 4: Faktöriyel hesaplamada kullandığımız son "Sayı"nın kullanıcının hesaplamak istediği kullanıcının girdiği "A" hedefe ulaşmış olup olmadığını kontrol ediyoruz. Örneğin, kullanıcı 5! hesaplamak istediğini belirtmişse algoritmamız $1*2*3*4*5$ hesabını yapacak "Sayı" 6 olduğunda (Yani hedefi geçtiğinde) 7. adıma sıçrayacaktır.

Adım 5: Her yeni "Sayı"yı bir önceki çarpımın "Sonuc"uyla çarpıyoruz.

Adım 6: Bir sonraki çarpılacak "Sayı"yı elde etmek için "Sayı" değişkenimizin değerini bir artırıyoruz. Sonrasında kullanıcının belirlediği sınırı aşıp aşmadığını denetlemek için 4. Adıma sıçırıyoruz.

Adım 7: Hesaplanan "Sonuc"u ekrana yazdırıyoruz.

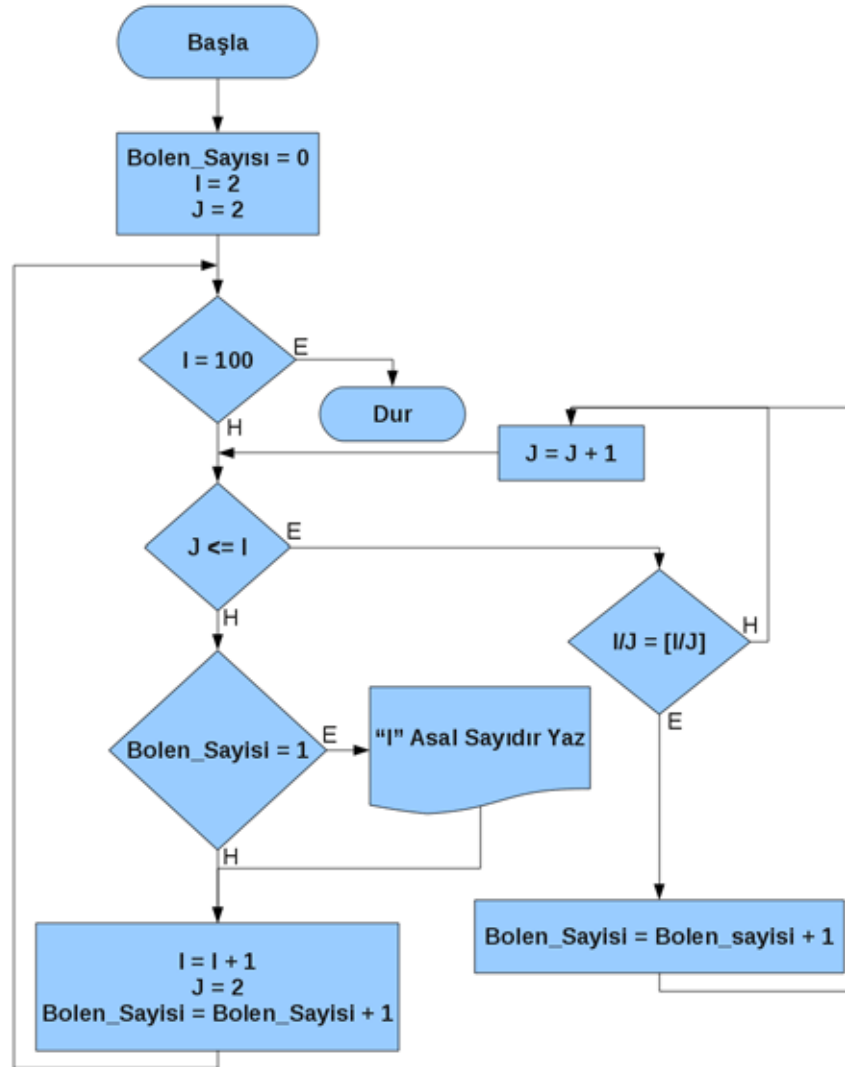
Adım 8: İsteddiğimiz hesap tamamlandığına göre algoritmamızı bitiriyoruz.

Temel seviyedeki ikinci ve son örneğimiz 1 ile 100 arasında asal sayıları bulan algoritma ve akış diyagramı olacaktır. Bundan sonraki yazılarımızda değineceğimiz örnekler gerçek hayata daha yakın ve ileri seviyede örnekler olacaktır.

- 1-Başla
- 2-Bolen_Sayısı = 0 : I = 2 : J = 2
- 3-Eğer I = 100 ise Git 9
- 4-Eğer J <= I ise Git 7
- 5-Eğer Bolen_Sayısı = 1 ise "I" sayısı Asal Sayıdır yaz
- 6-I = I + 1 : J = 2 : Bolen_Sayısı = 0 : Git 3
- 7-Eğer I/J = [I/J] ise Bolen_Sayısı = Bolen_Sayısı + 1
- 8-J = J + 1 : Git 4
- 9-Dur.

Şimdi bu algoritmamızı inceleyelim.

Algoritmanın anlatımına geçmeden önce asal sayılardan kısaca bahsetmek istiyorum. Bildiğiniz gibi, asal sayılar sadece "1" ve kendisine bölünebilen sayılara denir. Örneğin 2, 3, 5 asal sayılardan bazılarıdır. Algoritmamızda çözüm metodu olarak bu kuralı kullandık. İsterseniz siz farklı yollardan da hesaplayabilirsiniz.



Adım 1: Algoritmamızın çalışması için gerekli hazırlıkları yapıyoruz.

Adım 2: Başlangıçta I'nın (Bölünen) kaç tane J'ye (Bölene) bölündüğünü tutan değişkenimizi "0" olarak tanımlıyoruz. "0" atamamızın sebebi daha herhangi

bir işlem yapılmamasıdır. Ardından I ve J değişkenlerine "2" sayısını atadık. I değişkeni, 1 ile 100 arasındaki sayıları tutacak olan değişkenimizdir. J ise, I'yı böleceğimiz sayıları gösteren değişkendir.

Adım 3: Eğer I değişkeni 100.Sayıya ulaşmışsa tüm asal sayıların bulunduğunu anlıyoruz ve 10. adıma giderek algoritmamızı bitiriyoruz. Eğer 100. sayıya ulaşmamışsa alttaki adıma geçerek devam ediyoruz.

Adım 4: Bölme işleminde kullanacağımız J (Bölen) değişkenimizin I(Bölünen) değişkeninden küçük ya da eşit olma durumunu test ediyoruz. Eğer küçük ya da eşitse 7. adıma sıçırıyoruz. Eğer I değişkeninden büyükse bir sonraki adımdan devam ediyoruz. Bu işlemi I değişkeninden önceki tüm sayılar için tekrarlıyoruz. Örneğin; I = 10 ise bu döngü 9 defa tekrarlanıyor.

Adım 5: Bolen_Sayısının "1" olup olmadığını test ediyoruz. Sayımız ne olursa olsun 1'e bölünebileceğinden dolayı 1'i bölen olarak kabul etmiyoruz. Bu sebeple sayının asal olup olmadığını 1'in dışında bir sayıya (kendisine) bölünebilmesi bizim için yeterlidir. Buradan hareketle "Bolen_Sayisi" 1'den fazlaysa sayımız asal değildir.

Adım 6: Asal sayı olup olmadığını deneyeceğimiz bir sonraki sayıyı elde edebilmek için I'yı bir artırıyoruz. Denenecek sayı (I) her arttığında J'yi (Bölmeni) 2'den başlatıyoruz ve henüz bir bölme işlemi yapmadığımız için "Bolen_Sayisi"ni sıfırlıyoruz.

Adım 7: Eğer I/J tam sayıysa I, J'ye tam bölünebiliyor demektir. Bu sebeple "Bolen_Sayisi" ni 1 artırıyoruz.

Adım 8: I'nın asal sayı olup olmadığını doğru tespit edebilmemiz için I'yı 2'den başlayıp kendisine (I'ya) kadar olan tüm sayılara tek tek bölmemiz gerektiğinden J'yi (Bölmeni) 1 artırarak 4. adıma sıçırıyoruz.

Adım 9: Algoritmamız görevini tamamladığına göre durdurabiliriz.

Algoritma ve akış diyagramları derslerimizin dördüncüsünün sonuna geldik. Bu iki örnekle konuyu daha iyi anladığınızı umarız.

Bol Pardus'lu günler dileriz.

PowerPoint sunumlarını Impress'e Dönüştürmek

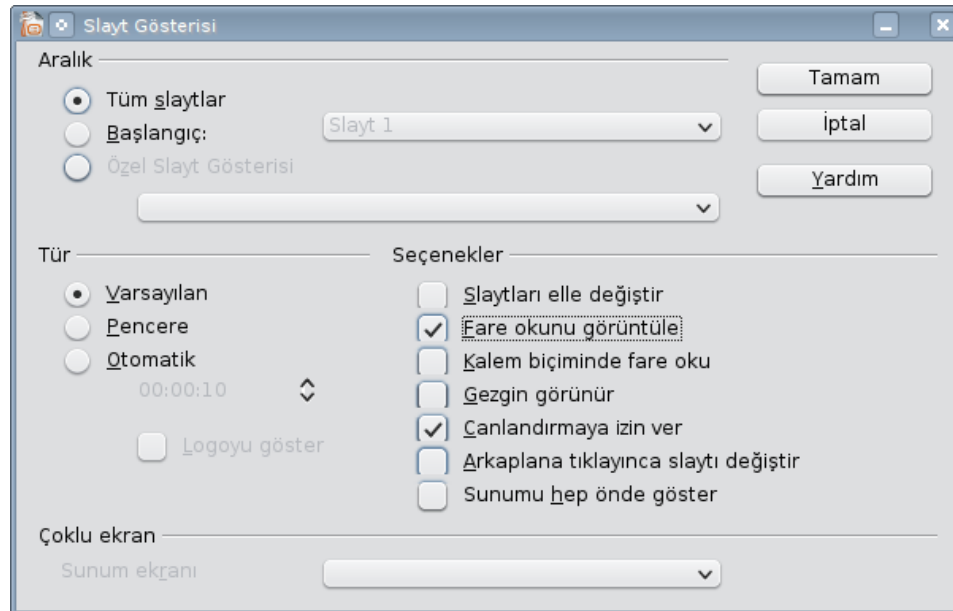
Bu makalede Microsoft PowerPoint'de yaptığımız sunuları OpenOffice.org Impress'e (Sunu) nasıl dönüştüreceğimizi öğreneceğiz.



OpenOffice.org Impress'de bir PowerPoint sunusu açtığımızda, MS PowerPoint de kullandığımız bazı slayt geçişlerini Impress yapmıyor ya da kabul etmiyor. Bu dönüştürmeyi yapabilmek için elle yapmamız gereken bazı değişiklikler var.

Bu değişiklikler yapıldıktan sonra ayarladığınız geçişleri MS PowerPoint biçiminde kaydedip, ister OpenOffice.Org Impress'de isterseniz PowerPoint'de açıp kullanabilirsiniz. Eğer halihazırda bir PPT dosyanız varsa bu makale için onu kullanın, eğer yoksa [bu](#)

[adresteki](#) örnek PPT dosyasını indirip kullanabilirsiniz.



Dönüştürme işlemi:

1. Dosya > Aç yolunu izleyerek bir PPT dosyası açın. Az önce kısayolunu verdiğimiz örnek PPT dosyasını da kullanabilirsiniz.

2. Slayt Gösterisi > Slayt Gösterisi Ayarları yolunu izleyin.

3. Slayt Gösterisi Ayarları altında "Slaytları elle değiştir" ve "Arkaplana tıklayınca slaytı değiştir" seçeneklerinin işaretlerini iptal edin. Bu seçenekler işaretsiz olmalı.

4. Slayt 1'e tıklayın.

5. Görevler altında Slayt Geçisi'ne tıklayın.

6. Slayt İlerlemesi bölümünde "Sonra otomatik olarak" seçeneğini işaretleyin ve slaytların geçiş zamanını ayarlayın.

7. "Bütün Slaytlara Uygula" düğmesini tıklayın.

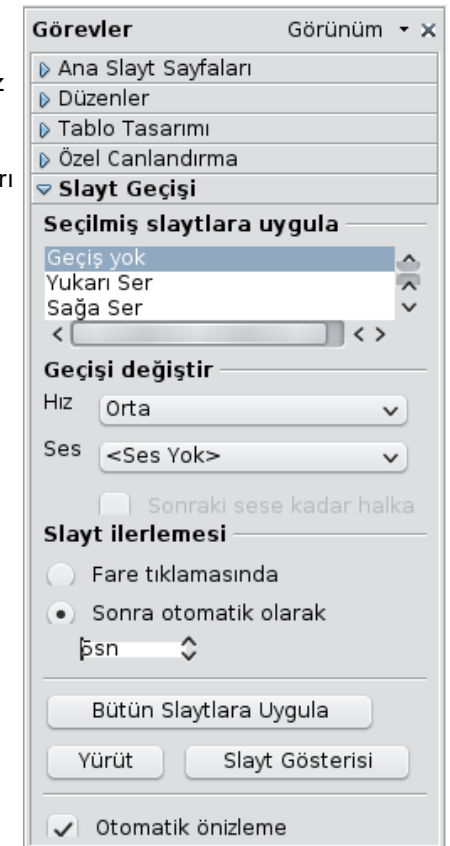
8. "Dosya > Farklı Kaydet" yolunu izleyin, dosya biçimi olarak odp (Open Document Presentations) seçin

9. Dosyanıza isim verin.

10. "Kaydet" düğmesine tıklayın.

11. "Dosya > Kapat" yolunu izleyerek OpenOffice.org Impress uygulamasını kapatın.

Artık Microsoft PowerPoint'ten transfer ederek yeni kaydettiğiniz dosyayı, OpenOffice.org Impress'te açıp dilediğiniz gibi kullanabilirsiniz.



PyQt4 Dersleri - 6

PyQt4 ve Phonon'dan faydalanarak kendi video oynatıcımızı yapalım.

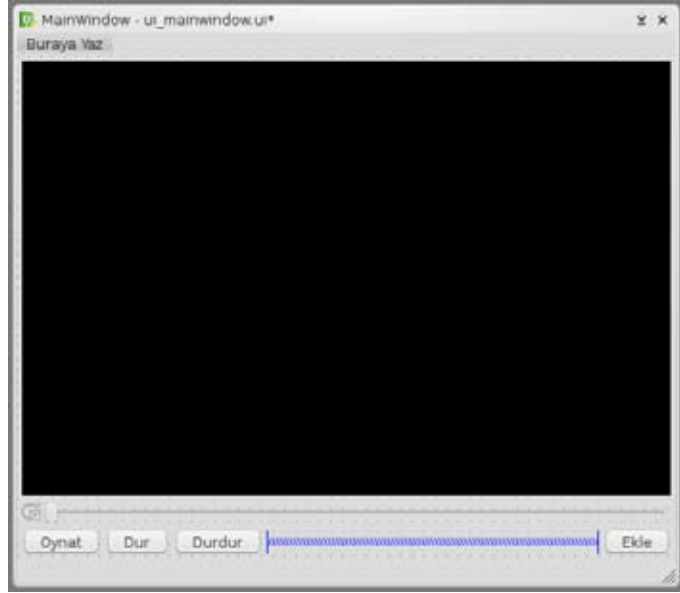


Bu yazımızda KDE4 ve Qt4 ile birlikte gelen Phonon aracıyla KDE'deki Dragon Player tarzında basit bir video oynatıcısı yapacağız. Phonon aracı sayesinde, bir video oynatıcısı yapmak istiyorsak işimiz kolay.

Phonon aracı yapmamız gereken işleri basitleştirip bize sadece Qt üzerinden görevleri atama işlemi kadar basit bir iş bırakıyor. Ekleyeceğimiz diğer bir özellik de ana penceremizin üzerinde bir pencere tarzında yalancı bir pencere yapacağız. Bu yalancı pencereyi istediğimiz zaman gösterip, istediğimiz zaman da gizleyebileceğiz.

Arayüz İşlemleri

Qt4 Tasarımcısı'nı açarak yeni bir MainWindow penceresi oluşturuyoruz. Sol taraftan bir tane "Phonon::VideoPlayer", bir tane "Phonon::SeekSlider" ve resimdeki gibi dört tane "pushButton" alıp resimdeki gibi isimlerini değiştirip yerleştiriyoruz. Daha sonra MainWindow üzerinde iken Qt4 araç çubuğundaki



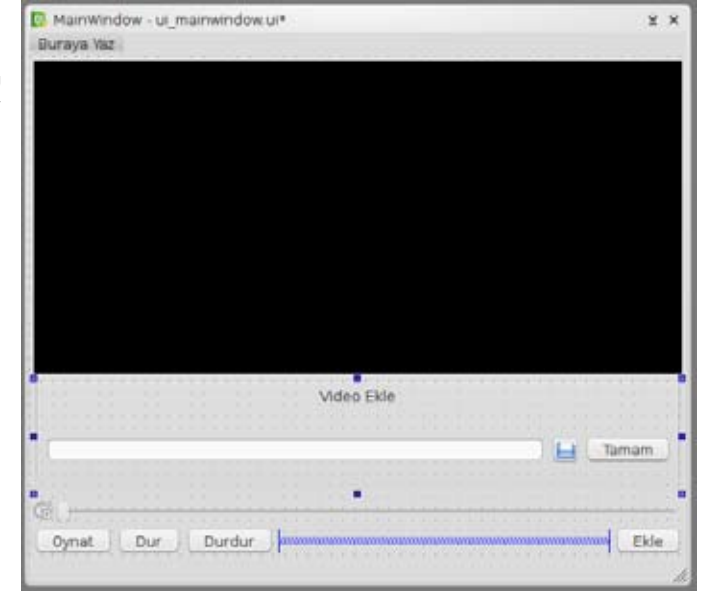
"Izgara içerisine yerleştir" seçeneğine tıklıyoruz. Bu sayede penceremiz yeniden boyutlandığında içeriği de yeniden boyutlandırılacaktır.

Daha sonra yalancı pencere için sol taraftan "GroupBox", "kurlRequester" ve bir tane de "PushButton" alarak yine resimdeki gibi yerleştirip düzenliyoruz. "GroupBox" üzerine tıkladıktan sonra yine Qt4 araç çubuğundan "Izgara

içerisine yerleştir" seçeneğini seçiyoruz. Video oynatıcımızın görselliği hazır. Şimdi üzerindeki araçlara Qt4 üzerinden görev vereceğiz. Bunun için F4 tuşunu kullanarak Sinyal/Slot düzenleyicisini açıyoruz.

Düzenleyici açıldıktan sonra Oynat düğmesine tıklayıp oku "Phonon::VideoPlayer" aracının üzerine getirip bırakıyoruz. Bıraktıktan sonra gelen pencereden sol taraftan "clicked()" sağ taraftan da "play()" seçeneklerini seçiyoruz.

Dur ve Durdur düğmeleri içinde yine aynı şekilde oku "Phonon Video Player" aracının üzerinde bırakarak sol taraftan "clicked", sağ taraftan da düğmelere uygun olarak "stop()" ve "pause()" seçeneklerini seçiyoruz.



Şekildeki gibi "GroupBox" ile yalancı bir pencere oluşturduk. Yine Sinyal/Slot düzenleyicisini açarak Tamam düğmesine tıklayıp okun ucunu "GroupBox" üzerinde bırakıyoruz ve sol taraftan "clicked()", sağ taraftan da "hide()" seçeneklerini seçiyoruz.

Ekle düğmesi için de yine oku "GroupBox" üzerinde bırakıp sol taraftan "clicked()", sağ taraftan da "show()" seçeneklerini seçip F4 tuşuyla Sinyal/Slot düzenlemesini kapatıyoruz.

Arayüz işlemimiz tamamen bittikten sonra kaydet düğmesini kullanarak dosyamızı "ui_mainwindow.ui" şeklinde ya da başka bir isimde ".ui" biçiminde kaydediyoruz.

Daha sonra ".ui" dosyamızı Python kod haline dönüştürmek için aşağıdaki komutu veriyoruz. Buradaki "-x" dosyamızı çevirirken ".py" dosyamızın sonuna ufak bir kod ekleyerek otomatik olarak çalıştırılmasını sağlıyor.

```
pyuic4 -x ui_mainwindow.ui -o mainwindow.py
```

Kod İşlemleri

Mainwindow.py dosyamızı oluşturduktan sonra dosyamızı açıp en başına aşağıdaki kodu ekliyoruz.

```
from PyQt4.phonon import Phonon
```

Bu kod Phonon aracını kullanmamızı sağlıyor.

Daha sonra dosyamızda Ctrl+F4 tuşlarını kullanarak kelime arama işlemini açıp "seekSlider" yazıp o satırı buluyoruz. seekSlider satırlarından aşağıdaki kodu siliyoruz.

```
self.seekSlider = phonon.Phonon.SeekSlider(self.centralwidget)
```

Daha sonra seekSlider satırlarının en başına aşağıdaki kodu yapııştırıyoruz. Bu kod ile durum çubuğu videonun uzunluğuna bağlı olarak videonun hangi yerini izlediğimizi gösterir.

```
self.seekSlider = Phonon.SeekSlider(self.videoPlayer.mediaObject())
```

Daha sonra "GroupBox" satırlarını bularak koyu yazılı kodu şekildeki gibi eklenmesi gereken yere ekliyoruz.

```
self.groupBox = QtGui.QGroupBox(self.centralwidget)
self.groupBox.setMinimumSize(QtCore.QSize(0, 100))
self.groupBox.setMaximumSize(QtCore.QSize(16777215, 100))
self.groupBox.setFlat(False)
self.groupBox.hide() #*
self.groupBox.setObjectName("groupBox")
self.gridLayout_2 = QtGui.QGridLayout(self.groupBox)
```

Buradaki eklemiş olduğumuz koyu yazılı (sonunda yıldız olan) kod program açıldığı zaman bizim yaptığımız yalancı pencereyi gizliyor. Yani açılışta gözükmemesini sağlıyor.

Sonrasında self.retranslateUi(MainWindow) kodunun altına aşağıdaki kodu yapııştırıyoruz.



Code less.
Create more.
Deploy everywhere.

```
QtCore.QObject.connect(self.pushButton_5, QtCore.
    SIGNAL("clicked()"), self.tam)
```

Buradaki kodda pushButton_5 bizim yalancı penceredeki Tamam düğmesi. Koddaki "self.tam" da birazdan yazacağımız ufak bir işlev. Bu kodla Tamam düğmesine self.tam işlevini atadık.

Daha sonra dosyamızda ki aşağıdaki satırların hemen üstüne aşağıdaki sonlarında yıldız olan kodları ekliyoruz. Vurgulamalara dikkat ediyoruz (def tam(self): kodundan önce beş karakterlik boşluk var).

```
def tam(self): #*
    vid = self.kurlrequester.text() #*
    self.videoPlayer.load(Phonon.MediaSource(vid)) #*
```

```
from PyQt4 import phonon
from PyKDE4.kio import KUrlRequester
```

```
if __name__ == "__main__":
    import sys
    app = QtGui.QApplication(sys.argv)
    MainWindow = QtGui.QMainWindow()
    ui = Ui_MainWindow()
    ui.setupUi(MainWindow)
    MainWindow.show()
    sys.exit(app.exec_())
```

Eklediğimiz def tam(self): işlevi yalancı penceredeki seçtiğimiz dosyayı Video oynatıcımıza yüklüyor.

Elimden geldiğince Phonon aracıyla basit bir video oynatıcının nasıl yapılacağını ve yalancı pencere oluşturmayı anlattım. Buradaki yalancı pencere ifadesi normalde kullanılmayan ve o anda aklıma gelen bir ifadedir. Sizler başka bir şekilde de ifade etmeyi tercih edebilirsiniz :) Bir sonraki PyQt dersimizde görüşmek üzere...

Kodların tamamına Özgürlük için [Yapıştır kısmından](#) bakabilirsiniz.



Rampaların ustası, SuperTuxKart'ın hastasıyım

Firefox Tilkisi, Gimp'in Wilber'ı ve sevimli penguenimiz
Tux ile heyecanlı yarışlara hazır mısınız?



oyun incelemeesi

SuperTuxKart, bütün platformları destekleyen bir go kart yarış oyunudur. Çoklu oyuncu desteği, farklı sürücü ve pist seçenekleriyle SuperTuxKart kendini diğer yarış oyunlardan ayrı tutuyor.

Sürücüler içinde hiç yabancı olmadığımız yüzler de var. Tux, Gimp'in maskotu Wilber ve Mozilla Firefox'un tilkisi sürücülerden bazıları. SuperTuxKart'ı Paket Yöneticisi aracılığıyla ya da konsolda "sudo pisi it supertuxkart" komutunu vererek kurabilirsiniz. Kurulumu yaptıktan sonra Pardus > Uygulamalar > Oyunlar > Oyun Makinesi menüsü altından oyunu başlatabilirsiniz.



Yeni oyun başlatmak

Oyunu ister bilgisayara karşı ister aynı bilgisayar üzerinde çoklu oyunculu olarak oynayabilirsiniz. Oyunu ilk başlattığımızda karşımıza gelen ekranda "Single Player" seçeneğini seçerseniz bilgisayara karşı oynayacağınız bir oyun açmış olursunuz. Tek kişilik oyun seçeneği de kendi içinde ikiye ayrılır. Bunlar Single

Race ve Grand Prix. Bu oyun türleri de kendi içinde Quick Race ve Time Trial olarak ikiye ayrılıyor. Quick Race'de normal turlu şekilde başlar ve turları ilk bitiren yarışçı kazanır.

Time Trial'de de durum aynı fakat işin içine bir de süre giriyor. Yarışı en kısa sürede bitirip daha sonraki yarışlarda kendi sürenizi de geçmeye çalışabilirsiniz.

Single Race ve Grand Prix yarış türlerine bakacak olursak, Single Race'da sadece seçtiğiniz pistte seçtiğiniz tur sayısı kadar oynar ve turları ilk tamamlayan olursanız yarışı kazanmış olursunuz. Grand Prix'deyse birinci pistten başlayarak kazandığınız yarışlara göre diğer pistlere geçerek adım adım ilerlersiniz. Grand Prix yarışlarında sıralama önemlidir. Eğer bir yarışı birinci sırada bitirmişseniz diğer yarışa rakiplerinizin önünde başlarsınız. Ana menüden Splitscreen oyun tipini seçerek bir bilgisayarda en fazla dört kişiyle aynı anda oynayabilirsiniz.



oyun incelemesi

Oyun tipini seçtikten sonra yarışla ilgili ayarları yapmalısınız. Difficulty kısmında oyunun zorluk seviyesini seçmelisiniz. Kolaydan zora doğru bunlar; Novice, Driver ve Racer'dır. Number of karts bölümünde yarışta kaç araç olacağını, number of laps bölümünde yarışın kaç turdan oluşacağını seçmelisiniz.

Oyun kontrolleri

Oyunun kontrol ayarlarına ana menüdeki Options > Player Config menüsünden ulaşabilirsiniz. Oyunu kurduğunuzda varsayılan olarak birinci oyuncunun tüm görevleri tuşlara atanmış olarak gelir. Diğer oyuncuların kontrollerini siz ayarlamalısınız. Kontrollerin üstüne bir kez tıkladıktan sonra bastığınız ilk tuş o görev için atanacaktır. Kontrollere bir bakalım.

Left: Sola dönüş.

Righth: Sağa dönüş.

Accelerate: Gaz.

Brake: Fren.

Nitro: Hızlanma.

Sharp Turn: Dönüşlerde yavaşlama.

Rescue: Tux size yardım elini uzatır.

Fire: Ateş.

Look Back: Arkaya bakmak.

Görüntü ve Ses Ayarları

Oyundan daha çok zevk almak için ses ve görüntü ayarlarını kendinize göre kişiselleştirebilirsiniz. İlk olarak görüntü ayarları için Options menüsünden Display'i seçiyoruz. Oyunu tam ekran oynamak istiyorsak "Fullscreen Mode" seçeneğini aktif ediyoruz. Oyun menüsünde arkaplan olarak kullanabileceğimiz iki resim var. "Next Background" seçeneğini seçerek bunlar arasında geçiş yapabilirsiniz. Current yazan kısımda o anda kullandığınız çözünürlüğü görebilir, Increase Resolution düğmesiyle bu çözünürlüğü yükseltebilir, Decrease Resolution düğmesiyle düşürebilirsiniz. Apply düğmesiyle de seçtiğiniz çözünürlüğü aktif edebilirsiniz. Ses ayarlarına Options menüsündeki Sound seçeneğinden ulaşabilirsiniz. Turn on/off Music seçeneğiyle oyun müziklerini açıp, kapatabilirsiniz. Turn on/off Sound Effects seçeneğinden oyun içindeki efektleri açıp, kapatabilirsiniz.

Birkaç öneri

Oyunun nasıl oynanacağı konusunda fikir sahibi olduysak oyunda nasıl daha başarılı olacağımızdan da biraz bahsedelim. Oyun içindeki hediye paketlerini

almaya çalışın. Hediye paketleri size rakiplerinizin önüne geçebileceğiniz araçlar kazandırır. Pompa, sakız, pasta, şemsiye, bowling topu gibi...

Pompayı önünüzde olan araca fırlatıp onu çekerek hızlanabilir, sakızla arkadan gelen araçların yavaşlamasını sağlayabilir, pasta ve bowling topuyla da önünüzdeki araçları vurabilirsiniz. Şemsiyeyle de sizin dışınızdaki tüm araçları yavaşlatabilirsiniz.

Hediye paketlerini aldığınız zaman içinden çıkan araç ekranın üst kısmında belirir. Yollardaki nitro tüplerini alarak istediğiniz zaman aniden hızlanıp rakiplerinizin önüne geçebilirsiniz. Sakız ve muz kabuklarından uzak durmaya çalışın. Çünkü onlar hızınızı keser ve rakiplerinizin arkasında kalmanıza neden olur. Dönüşlerde ise sharp turn yani dönüşlerde yavaşlama tuşuyla hızınızı kesin.

Herkese bol oyunlu günler dilerim.



Pardus Kullanıcıları İçin Yararlı Adresler



Pardus'u bilgisayarınıza nasıl kurabilirsiniz?

Pardus topluluğu neler yapıyor?

Dergimizin tüm sayılarını nereden bulabilirim?

Ajans Pardus'u dinleyelim!

Nerede bu Pardus kullanıcıları?

Pardus geliştiricileri neleri tartışıyor?

Pardus kullanıcıları neleri tartışıyor?

OpenOffice.org Türkiye

Bir hata buldum, bunu nereye raporlamalıyım?

Pardus ile ilgili teknik bilgiler için nereye bakmalısınız?

Şehrimde Pardus CD Gönüllüsü var mı?

Bana Pardus 2009 Kurulum CD'si gönderir misiniz?

Pardus kullanıcıları www.linux.com'da ne yapıyor?

Windows'tan Pardus'a nasıl geçebilirim?

Pardus kullanıcılarının gezegeninde neler oluyor?

Pardus ile ilgili Sıkça Sorulan Sorular

