

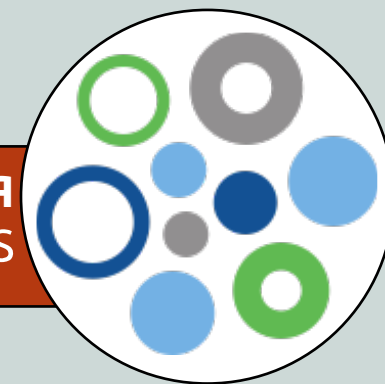


Full Circle

НЕЗАВИСИМЫЙ ЖУРНАЛ СООБЩЕСТВА UBUNTU
ВЫПУСК №40 — Август 2010



ВИРТУАЛИЗАЦИЯ
ЧАСТЬ 3: OPEN SOLARIS



Статистика, открытая для всех

SOFA — Statistics Open For All дружелюбная к пользователю open-source статистика, анализ и отчёты



ОБЗОР — Статистика, открытая для всех



Моё мнение 22



Программа на Python 08



Инструкция по виртуализации. Open Solaris 15



ADSL модем в качестве роутера 17



Full Circle

НЕЗАВИСИМЫЙ ЖУРНАЛ СООБЩЕСТВА UBUNTU LINUX



Интервью с Командами 27

Каждый месяц мы публикуем интервью с LoCo (местными сообществами) и участниками команд переводчиков.



Обзор — Статистика открытая для всех 24



Интервью MOTU 26

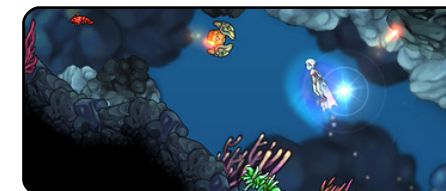
В этом выпуске — Роберт Ансел (Robert Ancell) из Сиднея, Австралия.



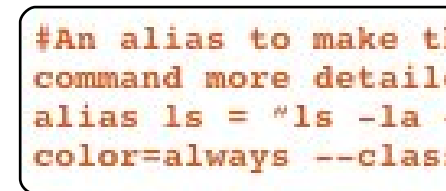
Письма 31



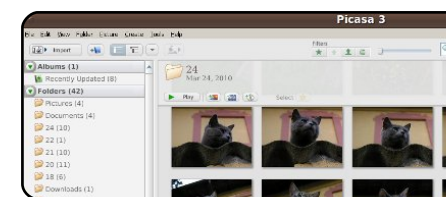
Ubuntu Women 33



Игры Ubuntu 34



Покоряй и властвуй 05



Топ 5 39



Все статьи, опубликованные в данном журнале, распространяются под лицензией Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0 Unported. Это означает, что вы можете адаптировать, копировать, распространять и передавать статьи только при соблюдении следующих условий: вы обязаны ссылаться на оригинальную работу и автора (например, указав имя, адрес email или URL), а также указывать название этого журнала ('full circle magazine') и его адрес www.fullcirclemagazine.org. Если вы изменяете, трансформируете или создаёте что-то на основе данного материала, вы обязаны распространять результат вашей работы под этой, похожей или совместимой лицензией. Журнал Full Circle является полностью независимым от компании Canonical, спонсора проектов Ubuntu, поэтому взгляды и мнения в журнале могут не совпадать со взглядами и мнениями компании Canonical.



Август

В ЭТИ ВЫХОДНЫЕ! 27-29 — Ubuntu Global Jam — <https://wiki.ubuntu.com/UbuntuGlobalJam>

Сентябрь

02 — Maverick Meerkat — Бета

09 — Maverick Meerkat — «Заморозка» документации —

<https://wiki.ubuntu.com/DocumentationStringFreeze>

10-13 — LinuxFest в Огайо (<http://ohiolinux.org/>) и UbuCon <http://ohiolinux.org/ubucon>

16 — Maverick Meerkat

Финальная «заморозка» — <https://wiki.ubuntu.com/FinalFreeze>

«Заморозка» ядра — <https://wiki.ubuntu.com/KernelFreeze>

Крайний срок для сдачи переводов, не входящих в пакеты локализации —

<https://wiki.ubuntu.com/NonLanguagePackTranslationDeadline>

20-24 — Неделя разработчика приложений Ubuntu —

<https://wiki.ubuntu.com/UbuntuAppDeveloperWeek?action=show&redirect=UbuntuOpportunisticDeveloperWeek>

30 — Maverick Meerkat

Релиз-кандидат — <https://wiki.ubuntu.com/ReleaseCandidate> и крайний срок для сдачи переводов,

входящих в пакеты локализации — <https://wiki.ubuntu.com/LanguagePackTranslationDeadline>

Октябрь

10 — Ubuntu 10.10.10 Maverick Meerkat — Финальный релиз — <https://wiki.ubuntu.com/FinalRelease>

В 10-ых числах — вечеринки в честь выхода Ubuntu 10.10.10 — позже будет представлена

дополнительная информация, но кое-что уже сейчас можно найти по этой ссылке —

<https://wiki.ubuntu.com/LucidReleaseParties>

11-15 — Открытая неделя Ubuntu — <https://wiki.ubuntu.com/UbuntuOpenWeek>

5-29 — Ubuntu Developer Summit запланирован на последнюю неделю октября 2010 года. Даже если вы не сможете посетить его лично, но хотите узнать, что будет происходить в цикле разработки следующего релиза на букву N, и в чём нужна помощь команде, — всегда можно принять участие удалённо.

<http://uds.ubuntu.com>

Этот журнал создан с помощью :



Подкаст Full Circle

Выпускаемый каждые две недели эпизод содержит все последние новости из мира Ubuntu, а также мнения, обзоры, интервью и отзывы слушателей. Side-Pod — это дополнительный, нерегулярный и укороченный подкаст — ответвление основного. В нём будет освещаться всё, что напрямую не относится к Ubuntu и специализированным технологиям. То есть всё, для чего нет места в основном подкасте.

Ведущие:

Робин Кэтлинг (Robin Catling)

Эд Хьюит (Ed Hewitt)

Дэйв Уилкинс (Dave Wilkins)

<http://fullcirclemagazine.org>





Голосовой и видеочат в Gmail

Сегодня мы запускаем голосовой и видеочат в Gmail. [...] с высококачественным звуком и видео — бесплатно. Всё, что вам надо сделать, — это скачать и установить соответствующий плагин [...] мы разработали эту возможность в духе свободного общения, используя такие интернет-стандарты, как XMPP, RTP и H.264. Это означает, что сторонние приложения и сети могут стать совместимыми с голосовым и видеочатом в Gmail.

Мы только начали развёртывать голосовой и видеочат для PC и Mac, так что, если эта возможность ещё не доступна вам, — не волнуйтесь: запуск этой функции для всех учётных записей Gmail и Google Apps может занять около суток. Если же вы хотите скачать плагин сейчас — зайдите на сайт <http://gmail.com/videochat>.

Источник: gmailblog.blogspot.com

Опровергнуты слухи о Steam для Linux

Краткое заявление маркетолога компании Valve Дуга Ломбарди (Doug Lombardi) [...] (некоторые сайты о технологиях ошибочно приписывали его вице-президенту компании) навсегда похоронило надежды на появление Steam на Linux.

В действительности Ломбарди сказал: «В настоящее время мы не работаем над версией для Linux».

Конечно, даже если Valve и занимается разработкой Steam для Linux, компания не будет портить сюрприз, рассказывая об этом в интервью.

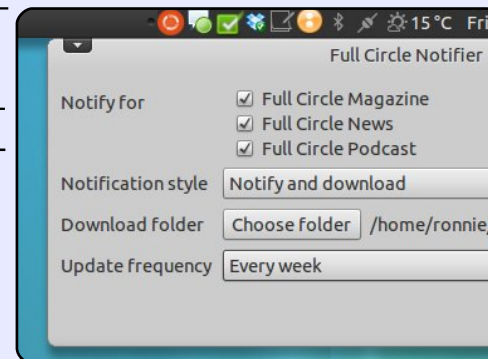
Помните все тайны и интриги, которые окружали выход этого сервиса для Mac?

Источник: thinq.co.uk



Бета версия Full Circle Notifier!

Наш собственный разработчик Роберт Клипшем (mrmonday) выпустил первую бета-версию Full Circle Notifier — небольшого приложения, которое находится в системном трее, уведомляет о новых выпусках, а также может автоматически их загружать! Несколько человек собирают пакеты FCN для различных дистрибутивов. Для получения дополнительной информации просмотрите страницу группы FCN в Google: <http://goo.gl/4Ob4>.



Опрос Full Circle 2010

Full Circle всегда стремится к совершенству и приветствует вашу инициативу по любым вопросам, касающимся журнала Full Circle. В прошлом году мы провели опрос, который был очень популярным (и полезным). В этом году мы снова хотим узнать от вас, стал ли журнал лучше или нет, а также в чём и насколько.

Пожалуйста, уделите несколько минут и примите участие в нашем опросе:

<http://goo.gl/xMP0>

Будущее Full Circle в ваших руках!

Результаты опроса будут опубликованы в одном из следующих выпусков журнала. **Опрос закончился 30 сентября 2010.**



Ой!

Читатель *Inkimar* уведомил меня, что при обсуждении полезности `wget`'а, как PDF-граббера, возникала неясность, если я ссылался одновременно и на `cURL`, и на `wget`. `cURL` может выполнять те же функции, но будет выводить бинарные PDF-файлы в `STDOUT`, давая в результате мусор. Я призываю всех, кто затрудняется с выбором программы, следовать простому правилу: `cURL` — для страниц и файлов, которые вы хотите проанализировать, а `wget` — для любых интернет-файлов, которые хотите сохранить.

В этом месяце я собираюсь отложить все начинания и сосредоточиться на некоторых программах и идеях, освещённых мною в предыдущих статьях. А именно, как большинство моих статей может помочь вам, когда вы столкнулись с терминалом или незнакомой Linux-системой, где единственными программами, на которые вы можете рассчитывать, являются консольные программы. Я преследую две цели. Во-первых, я хочу, чтобы читатели чувствовали себя с командной строкой комфортно, и, в случае, если Иксы умирают, могли

бы работать над их восстановлением вместо повторной установки с нуля или слепого следования инструкциям. Во-вторых, я буду рассказывать о нескольких дистрибутивах (и Unix-системах), которые не предлагают ничего, кроме командной строки, предоставляя остальное пользователю. Таким образом, я могу сосредоточиться на процессе установки. В этом месяце я расскажу об исследовательских проблемах, а в следующем — о программах, ориентированных на процесс установки (`fdisk`, `mkfs` и т. д.), для того, чтобы в процессе мы создали первую виртуальную машину с Unix.

Я полагаю, что многие из вас сталкивались с решением проблем технического характера. Алгоритм обычно такой: предположить, что неправильно (или найти в журналах ошибок); найти в Google сообщение об ошибке или описание ситуации; посмотреть, нет ли описания вашей проблемы в найденном и, если нет, спросить на форуме. Однако, что бы вы сделали, если бы застряли в командной строке, не имея доступа ни к Firefox, ни к Nautilus или подобным программам? Понимаю, что в наши дни не редкость, когда в доме несколько компьютеров, но я всегда нахожу неэффективным

использование второго компьютера для диагностики первого. Пока компьютер подключён к интернету, вы можете решать свои проблемы там. Всё, что вам нужно это: `ifconfig/iwconfig` (и, возможно, `wpa_supplicant`), `dhclient`, `cd/lis` (или что-то вроде `midnight commander`), `vim/nano` и `elinks`. Конечно, `midnight commander` и `elinks` обычно не установлены по умолчанию (скорее всего, как и `wpa_supplicant`), но они являются полезными инструментами, которые всегда должны быть под рукой. Кроме того, они занимают совсем не много места.

Убедиться, что вы подключены к интернету, можно, отправив короткий запрос:

```
ping -c 3 google.com
```

Если сервер отвечает — вы подключены, если нет — возможно, придётся повозиться. Я буду считать, что подключение к сети отсутствует.

Для начала, вам нужно узнать как именно вы подключены к интернету. Что это — локальная сеть, беспроводная сеть с WEP- или WPA-шифрованием, открытая беспроводная сеть?

Если это подключение по локальной сети, то всё, что вам

нужно — это `ifconfig` и `dhclient`. Выполните следующую команду, чтобы убедиться в том, что сетевой интерфейс «поднят» (активирован):

```
sudo ifconfig
```

Если в списке есть интерфейс «`eth0`», то у вас всё в порядке и нужно лишь выполнить команду:

```
sudo dhclient eth0
```

Команда запросит IP-адрес у вашего маршрутизатора, после чего интернет должен заработать без проблем. Если же интерфейса «`eth0`» в списке нет, то это означает, что он отключён. Чтобы его активировать, введите:

```
sudo ifconfig eth0 up
```

А затем выполните команду `dhclient`, как описано выше. Если у вас несколько сетевых карт, вы можете получить список всех возможных интерфейсов, выполнив:

```
sudo ifconfig -a
```

Впрочем, для большинства компьютеров в этом нет необходимости.

Если у вас беспроводная сеть с WEP-шифрованием (или же вовсе

без шифрования), вам будут нужны `iwconfig` и `dhclient`. Для начала убедитесь, что у вас есть пароль/ключ шифрования и имя сети (ESSID — расширенный идентификатор зоны обслуживания). Затем выполните следующую команду:

```
sudo iwconfig $interface  
essid $ESSID key $KEY
```

Замените «`$interface`» на имя интерфейса (обычно `eth1` или `wlan0`; это можно уточнить, просто запустив `iwconfig` или `ifconfig` без параметров), `$ESSID` — на имя беспроводной сети (его можно найти, используя «`iwlist scan`») и `$KEY` — на пароль (в текстовом виде) или ключ шифрования (в виде шестнадцатеричной строки). Если у вас текстовый пароль, то вам нужно добавить к нему «`s:`». Пусть, для примера, искомый интерфейс — это «`wlan0`», ESSID это «`home`», а пароль это «`passkey`»:

```
sudo iwconfig wlan0 essid  
home key s:passkey
```

После ввода этой команды вы можете получить IP, выполнив команду:

```
sudo dhclient $interface
```

Обязательно замените «`$interface`» на имя вашего интерфейса. Если подключение не удалось, вероятно, вам необходимо ввести дополнительные параметры

для команды `iwconfig` (канал и т. д.). Параметры подробно описаны в руководстве. Или же вы пытаетесь подключиться к защищённой (WPA) беспроводной сети.

Для подключения к защищённой сети необходим `wpa_supplicant`. Во-первых, нужно создать файл с необходимой для `wpa_supplicant` информацией. Введите в терминале следующую команду:

```
wpa_passphrase $ESSID  
$passphrase >  
~/passphrase.txt
```

Замените «`$ESSID`» на имя необходимой точки доступа, а «`$passphrase`» на действующий пароль. Путь к файлу после значка «`>`» — на ваше усмотрение. В этом примере в домашней директории будет создан файл `passphrase.txt`, внутри которого находятся примерно следующие параметры:

```
network={  
    ssid="test"  
    #psk="testing123"  
    psk=a9ff0c9d1f2367bccf9959e95  
bc08695bf411f82b146c55b9486dd  
b17495f39d  
}
```

Теперь вы сможете подключиться к вашей сети при помощи следующей команды (лучше

выполнять её в отдельном терминале, так как это не демон):

```
sudo wpa_supplicant -i  
$interface -c $file -D  
$driver
```

В примере отсутствуют пробелы между аргументами, но вы можете их использовать. Обязательно замените «`$interface`» на имя вашего интерфейса (обычно это `wlan0`), «`$file`» — на путь к файлу конфигурации, который мы создали, и «`$driver`» — на название драйвера для вашего устройства (как правило, это `wext`; другие драйверы перечислены в руководстве). После выполнения этой команды перейдите в другой терминал и выполните следующую команду:

```
sudo dhclient $interface
```

Не забудьте заменить «`$interface`» на имя вашего интерфейса.

После подключения пропингуйте какой-нибудь сайт. Если получите ответ — всё в порядке. Вы можете перейти в каталог `/var/log` или в любой другой и проверить логи командой `cat`. Как только вы определились с поисковым запросом для Google, запустите `elinks` при помощи следующей команды:

```
elinks
```

По умолчанию, `elinks` сразу запросит у вас адрес (URL). Пусть это будет `google.com`. После загрузки используйте клавиши со стрелками, чтобы выделить окно поиска (отображается длинным подчёркиванием), если оно ещё не выбрано. Затем нажмите клавишу ввода, введите ваш поисковый запрос и снова нажмите ввод, чтобы начать поиск. Используйте клавиши со стрелками для выбора ссылки (стрелки вверх/вниз), а также для перехода по ним (влево/вправо). Если вы наткнулись на файл, который нужно скачать, просто выделите ссылку на файл, нажмите клавишу `Esc`, перейдите в пункт меню `Link` и выберите «`Download link`» (или просто нажмите «`d`»). Вы можете просмотреть загрузки, нажав `Esc`, перейдя в `Tools` и выбрав «`Downloads`», или же просто нажав «`D`» (`shift+D`). Как только вы закончили поиск, можете закрыть `elinks`, нажав «`q`» или `Esc` (чтобы попасть в меню), а затем выбрав `File` и `Exit`.

Будем надеяться, что это краткое руководство (действительно краткое — хотелось рассказать ещё о многих вещах) поможет кому-то из читающих мою серию статей по виртуализации или тому, кто сталкивается с терминалом. В следующем месяце мы изучим всё необходимое для установки системы при помощи командной

строки. Если у вас есть вопросы или просьбы что-то объяснить подробнее, вы можете написать мне на lswest34@gmail.com. Пожалуйста, не забудьте указать в теме письма слово «C&C» или «FCM», что бы я не пропустил его.

U^3 (U в кубе) — 28 августа 2010 года

28 августа MadLab принимает у себя U^3 (U в кубе) — день Ubuntu и Upstream UnWorkshop, в сотрудничестве с «НасМан», «ManLUG» и «Manchester Free Software». Этот праздник вызван событием «Ubuntu Global Jam», которое будет проводиться в те же выходные.

Это возможность показать пользователям, как помочь в распространении продуктов, которые они уже используют (может быть Ubuntu, а может быть какие-то бесплатные и свободные приложения), а также базовых продуктов, таких как Debian, Gnome и других. Организовать это мероприятие нас побудило надвигающееся событие «Ubuntu Global Jam», которое состоится в тот же день.

Мы надеемся в этот день найти поддержку всех, сведущих в Ubuntu, а так же увлечённых чем-то большим, чем только Ubuntu. Есть ли среди вас жители Северо-Западного региона Великобритании, готовые помочь (даже если вы обычно не используете Ubuntu)? Если вам интересно и вы можете с 11 утра до 9 вечера приехать в Манчестер (хотя бы на часть дня), то, пожалуйста, свяжитесь со мной, а ещё лучше, перейдите на <http://u-cubed.eventbrite.com>, чтобы забронировать билет.

Так как у нас мало места, мы можем выделить только 60 билетов и, чтобы у всех были равные шансы на их получение, доступ к заказу билетов мы откроем 12 августа в 12 часов дня. Однако, если вы можете приехать и помочь с технической информацией или руководствами, пожалуйста, дайте мне знать, и я зарезервирую вам местечко.

Я очень надеюсь, что вы поможете сделать этот праздник успешным!

Лес Паундер (Les Pounder)
Один из организаторов U^3



Lucas научился всему, что знает, ломая систему, которую приходилось учиться восстанавливать. Вы можете написать Лукасу (Lucas) по адресу: lswest34@gmail.com.



В прошлый раз мы говорили о библиотеке Curses. В этот раз мы изучим её более подробно и сконцентрируемся на работе с цветом. Краткое напоминание на случай, если вы пропустили прошлую статью. Прежде всего, вам необходимо импортировать библиотеку `curses`. Затем нужно инициализировать её командой `curses.initscr()`. Чтобы вывести на экран текст, нужно воспользоваться функцией `addstr`, а затем вызвать `refresh` для обновления экрана. В конце необходимо вызвать `endwin()`, чтобы восстановить состояние окна терминала.

Сейчас мы создадим простую программу, использующую цвета. Это, в принципе, то же самое, что мы уже делали прежде, но на этот раз мы используем несколько новых команд. Сначала мы используем команду `curses.start_color()`, чтобы сказать системе, что мы хотим использовать цвет в нашей программе. Затем мы задаём цветовую пару переднего плана и фона. Можно задать несколько цветовых пар и использовать их в любой подходящий момент. Мы делаем это, используя функцию `curses.init_pair()`. Синтаксис функции:

```
curses.init_pair([pairnumber]
,[foreground
color],[background color])
```

Цвета устанавливаются при помощи комбинации «`curses.COLOR_`» и названия цвета. Например, `curses.COLOR_BLUE` или `curses.COLOR_GREEN`. Варианты цветов: `BLACK`, `RED`, `GREEN`, `YELLOW`, `BLUE`, `MAGENTA`, `CYAN` и `WHITE`. Просто добавьте название цвета к строке «`curses.COLOR_`». Как только цветовая пара установлена, её можно использовать в качестве последнего параметра в функции `screen.addstr`, как показано здесь:

```
myscreen.addstr([row],[column]
,[text],curses.color_pair(X)
)
```

Здесь `X` — номер набора цветов, который мы хотим использовать.

Сохраните следующий код (выше справа) в файл `colortest1.py`, затем выполните его. Не пытайтесь выполнить программу в IDE типа `Dr. Python` или `SPE`, лучше выполните её в терминале.

Вы должны увидеть серый фон с тремя строками текста «`This is a test`», выведенными различными цветами. Первая должна быть чёрной на зелёном, вторая — синей

```
import curses
try:
    myscreen = curses.initscr()
    curses.start_color()
    curses.init_pair(1, curses.COLOR_BLACK,
curses.COLOR_GREEN)
    curses.init_pair(2, curses.COLOR_BLUE,
curses.COLOR_WHITE)
    curses.init_pair(3,
curses.COLOR_MAGENTA,curses.COLOR_BLACK)
    myscreen.clear()
    myscreen.addstr(3,1," This is a test
",curses.color_pair(1))
    myscreen.addstr(4,1," This is a test
",curses.color_pair(2))
    myscreen.addstr(5,1," This is a test
",curses.color_pair(3))
    myscreen.refresh()
    myscreen.getch()
finally:
    curses.endwin()
```

на белом, а третья — пурпурной на сером фоне.

Вспомните связку `try/finally`. Она даёт нам гарантию, что если что-нибудь пойдёт не так, наша программа автоматически восстановит терминал к своему нормальному состоянию. Можно и по-другому. Есть команда `curses`, которая называется `wrapper` (обёртка). Обёртка делает всю работу за нас. Она вызывает `curses.initscr()`, `curses.start_color()` и `curses.endwin()`. Единственная вещь, о которой вы

должны помнить: вы вызываете `curses.wrapper`, передавая ей главную функцию как параметр. Она возвращает указатель на экран. На следующей странице (вверху справа) та же самая программа, но теперь в ней используется функция `curses.wrapper`.

Это намного легче, и нам не нужно волноваться о вызове `curses.endwin()`, если что-то пойдёт не так. Вся работа сделана за нас.

Теперь, когда мы изучили основы, давайте применим знания, накопленные за последний год работы, и начнём делать игру. Перед тем, как приступить к работе, стоит набросать план. Наша игра будет выбирать случайный символ в верхнем регистре и перемещать его с правой на левую сторону экрана. В случайно выбранной позиции она сбросит букву вниз экрана. Также у нас будет «пушка», перемещаемая по экрану стрелочками влево и вправо. При нажатии на пробел пушка будет стрелять в падающую букву. Если игрок попал в букву до того, как она упала, то будет начислено очко. Если нет, — пушка взорвётся. При потере трёх пушек игра закончится. Хотя и может показаться, что игра примитивна, нам придётся написать немало кода.

Для начала нужно написать несколько функций. Создайте новый проект и назовите его `game1.py`. Начните с кода, показанного ниже справа:

Этот код не делает ничего особенного, но он необходим как отправная точка. Обратите внимание на четыре вызова `init_pair`, устанавливающие цвета, которые будут использоваться в игре, а также один для взрыва (пятый). Кроме того, необходимо прописать несколько переменных и констант. Разместим их в конструкторе класса

`Game1 (__init__)`. Замените `pass` в `__init__` кодом со следующей страницы.

Вы уже должны догадываться, что происходит в этих строчках. Если пока непонятно, — ничего страшного.

Мы всё ближе к работоспособной версии. Однако нужно добавить ещё несколько функций. Давайте поработаем с функцией, которая перемещает букву справа налево по экрану: <http://fullcirclemagazine.pastebin.com/z5CqMAqm>

Это самая большая функция в программе, и в ней вы видите несколько незнакомых функций: `scrn.delch` — стирает символ в заданной позиции (ряд|колонка), `curses.napms()` — переводит программу в режим ожидания (пар) на X миллисекунд (ms).

Логика этой функции в псевдокоде выглядит следующим образом (на следующей странице вверху справа).

Теперь вам должен быть понятен код. Для корректной работы программы нужно добавить пару новых функций. Первая из них — `Explode`, в которую мы пока поместим заглушку `pass`. Вторая — `ResetForNew`, где мы установим текущий ряд и колонку в позицию

```
import curses
def main(stdscreen):
    curses.init_pair(1, curses.COLOR_BLACK,
curses.COLOR_GREEN)
    curses.init_pair(2, curses.COLOR_BLUE,
curses.COLOR_WHITE)
    curses.init_pair(3,
curses.COLOR_MAGENTA, curses.COLOR_BLACK)
    stdscreen.clear()
    stdscreen.addstr(3,1," This is a test
",curses.color_pair(1))
    stdscreen.addstr(4,1," This is a test
",curses.color_pair(2))
    stdscreen.addstr(5,1," This is a test
",curses.color_pair(3))
    stdscreen.refresh()
    stdscreen.getch()
curses.wrapper(main)
```

```
import curses
import random

class Game1():
    def __init__(self):
        pass
    def main(self, stdscr):
        curses.init_pair(1, curses.COLOR_BLACK,
curses.COLOR_GREEN)
        curses.init_pair(2, curses.COLOR_BLUE,
curses.COLOR_BLACK)
        curses.init_pair(3, curses.COLOR_YELLOW,
curses.COLOR_BLUE)
        curses.init_pair(4, curses.COLOR_GREEN,
curses.COLOR_BLUE)
        curses.init_pair(5, curses.COLOR_BLACK,
curses.COLOR_RED)

        def StartUp(self):
            curses.wrapper(self.main)
g = Game1()
g.StartUp()
```

по умолчанию, установим флаг `DroppingLetter` в 0, выберем случайную букву и место падения. Эти две функции на середине следующей страницы.

Нужны ещё четыре функции (следующая страница, внизу справа). Первая выбирает случайную букву, вторая — случайную точку падения. Вспомните наше обсуждение модуля `gandom` в предыдущих статьях.

В `PickALetter` выбирается случайное целое значение между 65 и 90 (коды символов с «А» по «Z»). Вспомните, что для генерации случайного целого нужно указать диапазон чисел (минимальное — максимальное). То же самое в `PickDropPoint`. В обеих функциях присутствует вызов `gandom.seed()`, который сбрасывает генератор случайных чисел. Четвёртая функция называется `CheckKeys`. Эта функция перемещает пушку на основе пользовательского ввода. Сейчас там просто заглушка. Также нам нужна функция `CheckForHit` (проверка попадания), которую тоже пока оставим заглушкой.

```
def
CheckKeys(self, scrn, keyin):
    pass
def CheckForHit(self, scrn):
    pass
```

Пришла пора создать маленькую функцию, которая будет «мозгом»

```
# Line Specific Stuff
self.GunLine = 22
self.GunPosition = 39
self.LetterLine = 2
self.ScoreLine = 1
self.ScorePosition = 50
self.LivesPosition = 65

# Letter Specific Stuff
self.CurrentLetter = "A"
self.CurrentLetterPosition = 78
self.DropPosition = 10
self.DroppingLetter = 0
self.CurrentLetterLine = 3
self.LetterWaitCount = 15

# Bullet Specific Stuff
self.Shooting = 0
self.BulletRow = self.GunLine - 1
self.BulletColumn = self.GunPosition

# Other Stuff
self.LoopCount = 0
self.GameScore = 0
self.Lives = 3
self.CurrentColor = 1
self.DecScoreOnMiss = 0

#Row where our gun lives
#Where the gun starts on GunLine
#Where our letter runs right to left
#Where we are going to display the score
#Where the score column is
#Where the lives column is

#A dummy Holder Variable
#Where the letter will start on the LetterLine
#A dummy Holder Variable
#Flag - Is the letter dropping?
#A dummy Holder Variable
#How many times should we loop before actually
working?

#Flag - Is the gun shooting?

#How many loops have we done in MoveLetter
#Current Game Score
#Default number of lives
#A dummy Holder Variable
#Set to 1 if you want to decrement the
score every time the letter hits the
#bottom row
```

нашей игры. Назовём её `GameLoop` (следующая страница, вверху справа).

Смысл её в том, чтобы сначала установить задержку ввода с клавиатуры `nodelay(1)`. Это означает, что мы не будем ждать ввода пользователя, а когда он произойдёт, запишем его для

дальнейшей обработки. Затем входим в бесконечный цикл `while`, в котором работает игра до момента её окончания. После задержки в 40 мсек перемещаем букву и проверяем, нажата ли кнопка. Если нажата «Q» (в верхнем регистре) или `ESC`, то выходим из этого цикла и завершаем программу. Иначе проверяем, не нажаты ли стрелки

влево или вправо или кнопка пробела. Позже вы сможете усложнить игру, проверяя, совпадает ли нажатый символ с падающим (и только в этом случае производя выстрел). Не забудьте для этого переназначить кнопку выхода «Q» на другую.

Ещё нужно создать функцию, которая будет создавать новую игру, назовём её NewGame (следующая страница, справа посередине).

Также понадобится функция вывода результата и остатка жизни, PrintScore (следующая страница, внизу справа).

Осталось добавить немного кода (следующая страница, внизу слева) к функции main, чтобы запустить главный цикл игры. Ниже дополнительный код, добавьте его после последнего вызова init_pair.

Наша программа уже должна кое-что уметь. Проверьте её, я подожду.

Теперь у нас есть программа, которая берёт случайный символ в верхнем регистре, перемещает его по экрану справа налево на случайное количество колонок, затем перемещает символ ниже на одну строчку. Однако первое, на что вы обратите внимание, это то, что каждый раз при запуске программы первый символ всегда «А», а позиция падения — 10. Это потому, что мы устанавливаем значения по умолчанию в __init__. Чтобы исправить это, просто вызовите self.ResetForNew перед входом в цикл while функции Main.

```

IF we have waited the correct number of loops THEN
  Reset the loop counter
  IF we are moving to the left of the screen THEN
    Delete the character at the the current row,column.
    Sleep for 50 milliseconds
    IF the current column is greater than 2 THEN
      Decrement the current column
    Set the character at the current row,column
    IF the current column is at the random column to drop to the bottom THEN
      Set the DroppingLetter flag to 1
  ELSE
    Delete the character at the current row,column
    Sleep for 50 milliseconds
    IF the current row is less than the line the gun is on THEN
      Increment the current row
      Set the character at the current row,column
    ELSE
      IF
        Explode (which includes decrementing the score if you wish) and check to
        see if we continue.
        Pick a new letter and position and start everything over again.
  ELSE
    Increment the loopcounter
    Refresh the screen.
    
```

Теперь мы поработаем над пушкой и необходимыми для её работы функциями. Добавьте код (следующая страница, вверху справа) к классу Game1.

Функция MoveGun меняет текущую позицию пушки и перемещает её в направлении, указанном кнопками. Единственная новая вещь в этой функции находится в конце addch. Мы вызываем color_pair(2), чтобы установить цвет, и одновременно задаём атрибут утолщения для символа пушки. Чтобы включить этот атрибут, мы используем

```

def Explode(self,scrn):
    pass
def ResetForNew(self):
    self.CurrentLetterLine = self.LetterLine
    self.CurrentLetterPosition = 78
    self.DroppingLetter = 0
    self.PickALetter()
    self.PickDropPoint()
    
```

```

def PickALetter(self):
    random.seed()
    char = random.randint(65,90)
    self.CurrentLetter = chr(char)
    
```

```

def PickDropPoint(self):
    random.seed()
    self.DropPosition = random.randint(3,78)
    
```

побитовое ИЛИ («|»). Теперь нужно заполнить кодом функцию CheckKeys. Замените pass кодом (следующая страница, внизу справа).

Теперь нужно написать функцию, которая будет перемещать снаряд вверх экрана (код внизу справа).

Чтобы закончить программу, не хватает ещё нескольких функций (следующая страница, вверху справа). Вот код для CheckForHit и ExplodeBullet.

Наконец, мы должны дописать Explode. Замените pass следующим кодом (следующая страница, внизу).

Наконец мы получили работа-

ющую программу. Вы можете поиграть со значением Letter WaitCount, чтобы ускорить или замедлить движение букв по экрану для усложнения или упрощения игры. Также вы можете использовать переменную CurrentColor, чтобы создать случайный цвет и установить цвет букв в одном из 4 цветовых наборов. Попробуйте сделать это сами.

Я надеюсь, что вы получили удовольствие в процессе работы и добавите немного кода, чтобы сделать игру более интересной. Как всегда, полный код доступен на www.thedesignedgeek.com или по адресу: <http://fullcirclemagazine.pastebin.com/DeReeh8m>.

```
stdscr.addstr(11,28,"Welcome to Letter Attack")
stdscr.addstr(13,28,"Press a key to begin...")
stdscr.getch()
stdscr.clear()
PlayLoop = 1
while PlayLoop == 1:
    self.NewGame(stdscr)
    self.GameLoop(stdscr)
    stdscr.nodelay(0)
    curses.flushinp()
    stdscr.addstr(12,35,"Game Over")
    stdscr.addstr(14,23,"Do you want to play
again? (Y/N)")
    keyin = stdscr.getch(14,56)
    if keyin == ord("N") or keyin == ord("n"):
        break
    else:
        stdscr.clear()
```

```
def GameLoop(self,scrn):
    test = 1 #Set the loop
    while test == 1:
        curses.napms(20)
        self.MoveLetter(scrn)
        keyin =
scrn.getch(self.ScoreLine,self.ScorePosition)
        if keyin == ord('Q') or keyin == 27: # 'Q'
or <Esc>
            break
        else:
            self.CheckKeys(scrn,keyin)
            self.PrintScore(scrn)
            if self.Lives == 0:
                break
    curses.flushinp()
    scrn.clear()
```

```
def NewGame(self,scrn):
    self.GunChar = curses.ACS_SSBS
    scrn.addch(self.GunLine,self.GunPosition,self.Gun
Char,curses.color_pair(2) | curses.A_BOLD)
    scrn.nodelay(1) #Don't wait for a
keystroke...just cache it.
    self.ResetForNew()
    self.GameScore = 0
    self.Lives = 3
    self.PrintScore(scrn)
    scrn.move(self.ScoreLine,self.ScorePosition)
```

```
def PrintScore(self,scrn):
    scrn.addstr(self.ScoreLine,self.ScorePosition,"S
CORE: %d" % self.GameScore)
    scrn.addstr(self.ScoreLine,self.LivesPosition,"L
IVES: %d" % self.Lives)
```

```
def MoveGun(self, scrn, direction):
    scrn.addch(self.GunLine, self.GunPosition, " ")
    if direction == 0: # left
        if self.GunPosition > 0:
            self.GunPosition -= 1
    elif direction == 1: # right
        if self.GunPosition < 79:
            self.GunPosition += 1
    scrn.addch(self.GunLine, self.GunPosition, self.GunChar, curses.color_pair(2) | curses.A_BOLD)
```

```
if keyin == 260: # left arrow - NOT on keypad
    self.MoveGun(scrn, 0)
    curses.flushinp() #Flush out the input buffer for safety.
elif keyin == 261: # right arrow - NOT on keypad
    self.MoveGun(scrn, 1)
    curses.flushinp() #Flush out the input buffer for safety.
elif keyin == 52: # left arrow ON keypad
    self.MoveGun(scrn, 0)
    curses.flushinp() #Flush out the input buffer for safety.
elif keyin == 54: # right arrow ON keypad
    self.MoveGun(scrn, 1)
    curses.flushinp() #Flush out the input buffer for safety.
elif keyin == 32: #space
    if self.Shooting == 0:
        self.Shooting = 1
        self.BulletColumn = self.GunPosition
        scrn.addch(self.BulletRow, self.BulletColumn, "|")
        curses.flushinp() #Flush out the input buffer for safety.
```

```
def MoveBullet(self, scrn):
    scrn.addch(self.BulletRow, self.BulletColumn, " ")
    if self.BulletRow > self.LetterLine:
        self.CheckForHit(scrn)
        self.BulletRow -= 1
        scrn.addch(self.BulletRow, self.BulletColumn,
" |")
    else:
        self.CheckForHit(scrn)
        scrn.addch(self.BulletRow, self.BulletColumn,
" ")

        self.BulletRow = self.GunLine - 1
        self.Shooting = 0
```




Грег Уолтерс (Greg Walters)

является владельцем консалтинговой компании «RainyDay Solutions, LLC» (Аврора, штат Колорадо) и программирует с 1972 г. Он любит готовить, слушать музыку, ходить в походы и проводить время с семьёй.

```
def CheckForHit(self, scrn):
    if self.Shooting == 1:
        if self.BulletRow == self.CurrentLetterLine:
            if self.BulletColumn == self.CurrentLetterPosition:
                scrn.addch(self.BulletRow, self.BulletColumn, " ")

                self.ExplodeBullet(scrn)
                self.GameScore += 1
                self.ResetForNew()

def ExplodeBullet(self, scrn):
    scrn.addch(self.BulletRow, self.BulletColumn, "X", curses.color_pair(5))
    scrn.refresh()
    curses.napms(200)
    scrn.addch(self.BulletRow, self.BulletColumn, "|", curses.color_pair(5))
    scrn.refresh()
    curses.napms(200)
    scrn.addch(self.BulletRow, self.BulletColumn, "-", curses.color_pair(5))
    scrn.refresh()
    curses.napms(200)
    scrn.addch(self.BulletRow, self.BulletColumn, ".", curses.color_pair(5))
    scrn.refresh()
    curses.napms(200)
    scrn.addch(self.BulletRow, self.BulletColumn, " ", curses.color_pair(5))
    scrn.refresh()
    curses.napms(200)
```

```
scrn.addch(self.CurrentLetterLine, self.CurrentLetterPosition, "X", curses.color_pair(5))
curses.napms(100)
scrn.refresh()
scrn.addch(self.CurrentLetterLine, self.CurrentLetterPosition, "|", curses.color_pair(5))
curses.napms(100)
scrn.refresh()
scrn.addch(self.CurrentLetterLine, self.CurrentLetterPosition, "-", curses.color_pair(5))
curses.napms(100)
scrn.refresh()
scrn.addch(self.CurrentLetterLine, self.CurrentLetterPosition, ".", curses.color_pair(5))
curses.napms(100)
scrn.refresh()
scrn.addch(self.CurrentLetterLine, self.CurrentLetterPosition, " ")
scrn.addch(self.GunLine, self.GunPosition, self.GunChar, curses.color_pair(2) | curses.A_BOLD)
scrn.refresh()
```



HOW-TO Виртуализация. Часть 3 — Open Solaris

Автор — Lucas Westermann

В этой статье мы рассмотрим базовую установку OpenSolaris. В состав дистрибутива входят: графическая оболочка GNOME, менеджер пакетов, файловая система ZFS (с системой резервного копирования Time Slider). Это Unix система, отличающаяся от Ubuntu, но для пользователя Ubuntu различия будут небольшие, ввиду одинаковой рабочей среды GNOME.

Минимальные требования для установки:

osol0906.iso (скачать можно тут: <http://www.opensolaris.com/get/index.jsp>)
768 Мбайт ОЗУ
16 Гбайт (или больше) на жёстком диске

Если вы скачали ISO образ и создали виртуальную машину, можно перейти к установке. После выбора файла-образа в мастере первого запуска, вы увидите стандартное приглашение GRUB (рис. 1). Стандартные настройки подойдут для большинства случаев. После загрузки система предложит выбрать раскладку клавиатуры (рис. 2) и локализацию системы (рис. 3). Далее последует загрузка рабочей среды GNOME. Для установки системы на жёсткий диск

нажмите на иконку «Install» на рабочем столе (рис. 4).

Сейчас, когда у вас открыта программа установки, нажмите «Далее» на странице приветствия (рис. 5, справа). После этого вам будет предложено разметить жёсткий диск. Обычно для виртуальной машины я рекомендую



Рис. 1



Рис. 2



Рис. 3

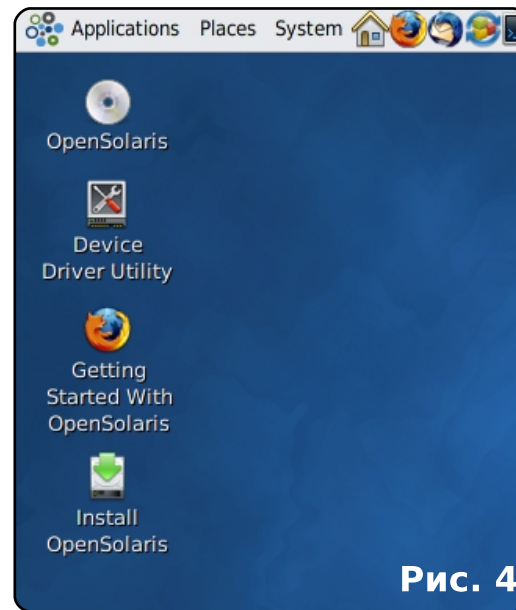


Рис. 4

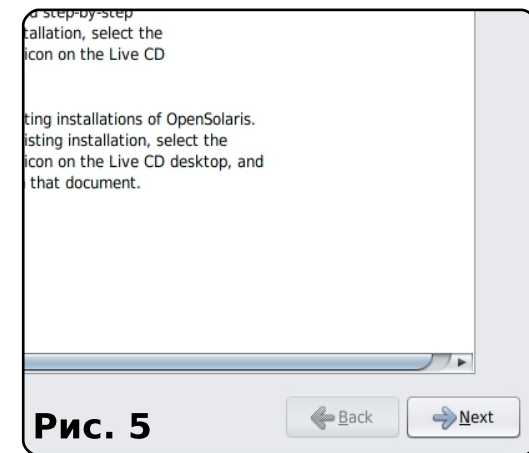


Рис. 5

просто, но вы всегда можете выбрать другой город в том же часовом поясе). При нажатии на пустое место на карте масштаб

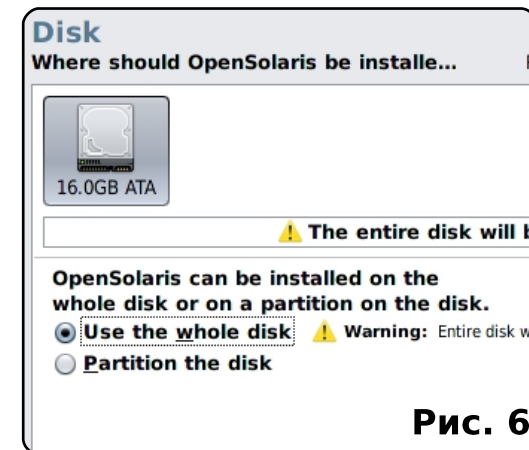


Рис. 6

выбрать вариант «весь диск» (рис. 6). Следующий шаг будет немного сложнее. Укажите часовой пояс, выбрав город на карте (из-за плотности в некоторых местах земного шара это сделать не так-то

увеличится (рис. 7). После этого вам предложат выбрать язык и локализацию (формат валюты, десятичные разделители, специальные символы и т. д.). Как видно на рис. 8, я выбрал en_CA.utf8 (Канадский

Английский). После настройки локализации вам будет предложено ввести имя пользователя, пароль администратора, имя компьютера и ваше настоящее имя (рис. 9).



Рис. 7

После ввода всей необходимой информации начнётся установка. Это может занять чуть больше времени, чем установка на компьютер. После нажатия кнопки «Reboot», в конце установки,



Рис. 8

необходимо отключить ISO образ — «Устройства > CD/DVD Устройства > Отключить». После перезагрузки система попросит вас ввести имя пользователя и пароль, которые вы указывали при установке, и запустит графическую оболочку GNOME.

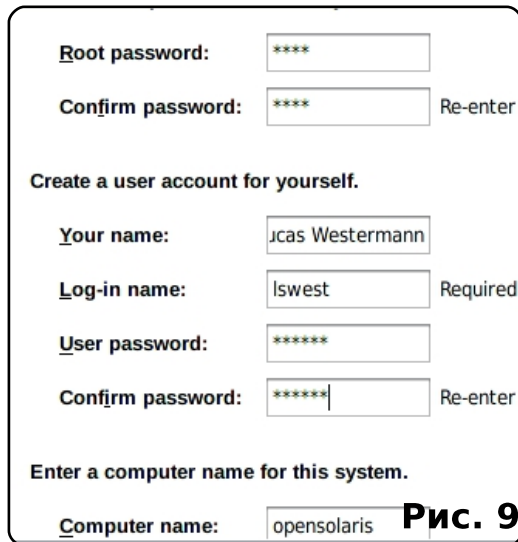


Рис. 9

Надеюсь, эта статья была полезна тем, кто интересуется Unix, и помогла вам освоить Virtual Box. Наслаждайтесь использованием новой виртуальной машины. В следующий раз мы попробуем установить FreeBSD. Если кто-нибудь столкнётся с проблемами, или возникли вопросы, — отправляйте их на lswest34@gmail.com с пометкой «FCM» или «Virtualization Series» в теме письма.



Lucas научился всему, что знает, ломая систему, которую приходилось учиться восстанавливать. Вы можете написать Лукасу (Lucas) по адресу: lswest34@gmail.com.

Упс!

На момент выхода журнала стало известно, что Oracle закрыл проект OpenSolaris. Однако загрузить предыдущие дистрибутивы всё ещё можно. Команда разработчиков OpenSolaris начала разработку нового дистрибутива, базирующегося на OpenSolaris.



Мой брат работает дома за пятилетним компьютером Compaq Presario, а я использую ноутбук Acer Aspire. На обеих машинах установлен дистрибутив Karmic, подключение к интернету предоставляется компанией BSNL через ADSL модем. С другим Wi-Fi модемом (Huawei Quidway WA1003A) от провайдера Sterlite, мне пришлось помучиться при подключении к нему своих компьютеров. Вот что получилось в итоге.

Компьютер соединён с модемом витой парой, а ноутбук — по Wi-Fi. Моей целью было настроить WiFi-модем между этими компьютерами в режим роутера для передачи файлов с помощью «ssh» или «Nautilus». При этом я хотел, чтобы оба компьютера одновременно имели доступ к интернету. Это стало возможным благодаря использованию модема в режиме роутера вместо свитча, без использования отдельного маршрутизатора.

Раньше я настраивал модем как роутер, но в этом случае мне были недоступны многие настройки

безопасности соединения. По соображениям безопасности я перевёл модем в режим коммутатора и занялся настройкой настольного компьютера. Для начала я присвоил настольному компьютеру (Compaq) статический IP-адрес, отредактировав файл «/etc/network/interfaces»: «sudo nano /etc/network/interfaces»

```
auto lo
iface lo inet loopback
auto dsl-provider
iface dsl-provider inet ppp
```

```
pre-up /sbin/ifconfig eth0
up #
pppoeconf
```

```
provider dsl-provider
auto eth0
iface eth0 inet static
address 192.168.1.2
gateway 192.168.1.1
netmask 255.255.255.0
network 192.168.1.0
broadcast 192.168.1.255
```

Я заменил строку «auto inet dynamic» на «auto inet static» и прописал указанные выше значения параметров. После чего перезагрузил сеть командой «sudo /etc/init.d/networking restart». Теперь я смог соединиться с модемом по telnet и через

веб-интерфейс. В адресной строке Firefox я набрал «http://192.168.1.1/» и попал на страницу авторизации модема (рис. 1):

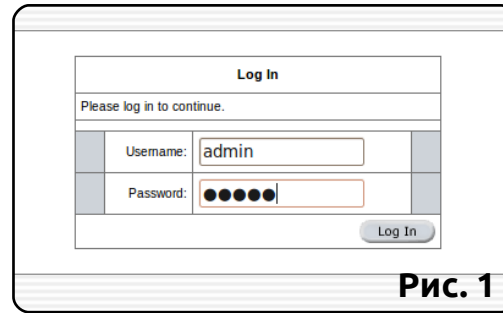


Рис. 1

По умолчанию, логин и пароль — «admin». Далее, попадаем в настройки (рис. 2):

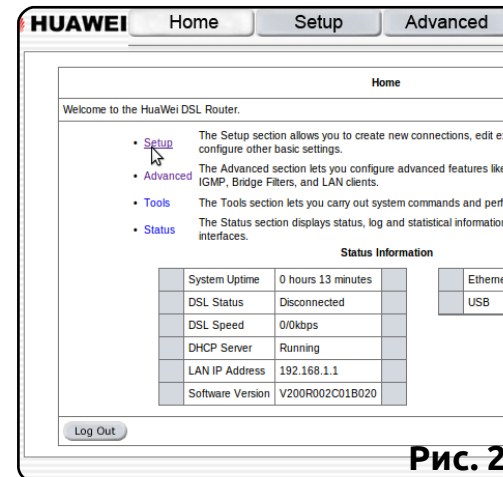


Рис. 2

Я выбрал вкладку «setup» («настройки»). Для настройки DHCP-сервера я перешёл в раздел «DHCP configuration» (рис. 3):

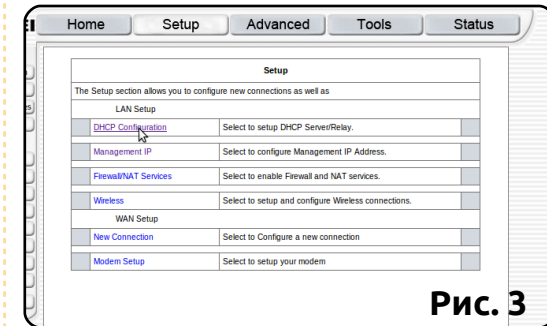


Рис. 3

Опция «server on» должна быть включена. Я присвоил стартовый IP-адрес — 192.168.1.2 и конечный — 192.168.1.254 (рис. 4). Активировал DHCP-сервер:

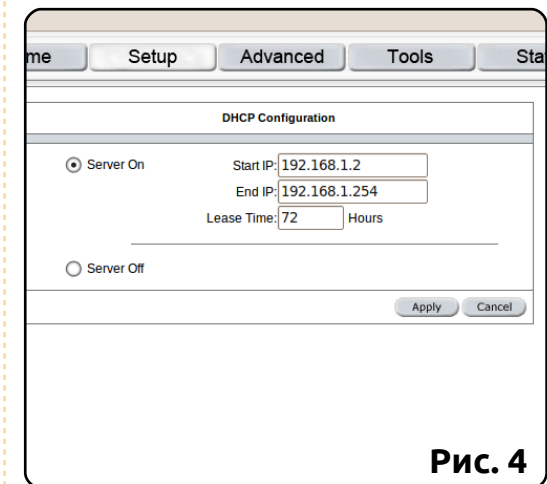


Рис. 4

Далее, в разделе «management IP» я прописал адрес шлюза по умолчанию — 192.168.1.1, и имя

модема в локальной сети (рис. 5):

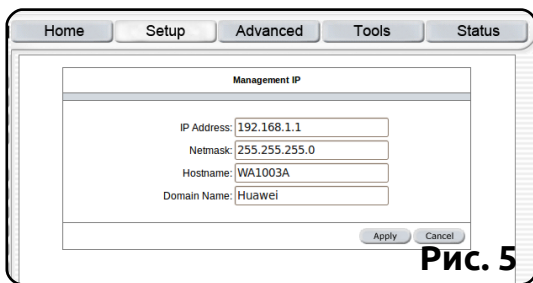


Рис. 5

Затем я активировал функции Wi-Fi. Рис. 6 показывает вкладку настроек беспроводной сети. SSID выбирается в зависимости от имени хоста:

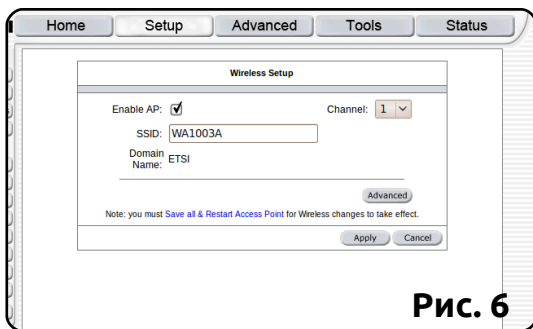


Рис. 6

Я уже говорил, что мне нужен коммутатор для связи между двумя компьютерами. Для этого я выбрал режим «PVC0» и активировал режим моста — «Bridge». Вот так из модема получается коммутатор:

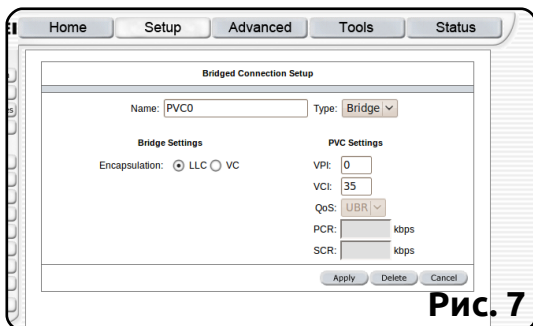


Рис. 7

Теперь я должен был проработать вопросы безопасности, в частности аутентификацию пользователей. В сфере сетевой безопасности я больше доверяю аппаратным решениям, нежели программным. Так что я прописал MAC-адрес ноутбука в настройках безопасности Wi-Fi подключения в модеме (вкладка «Wireless Security»; режим «Wireless Management») (рис. 8):

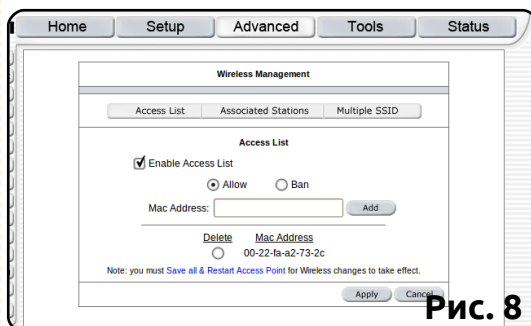


Рис. 8

Чтобы активировать беспроводной режим, я выбрал опцию «multicast» (рис. 9) на вкладке расширенных настроек. Это было сделано для того, чтобы ноутбук смог найти сигнал Wi-Fi.

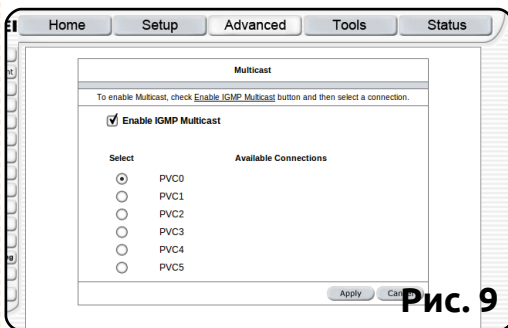


Рис. 9

Закончив настройку, я сохранил конфигурацию. Затем в терминале настольного компьютера я ввёл «sudo rprroesconf» и настроил остальные параметры интернет-соединения. Позже я сделал то же самое на ноутбуке, тем самым связав его с модемом. Теперь мы с братом можем безопасно выкладывать файлы в общий доступ друг для друга.

Предположим, 2 компьютера — А и В соединены сетью; есть третий компьютер С, которому требуется соединение с первыми двумя. Для этого компьютеру С необходимы имена пользователей и пароли компьютеров А и В. Компьютер С может получить доступ к А или В с помощью SSH или «Nautilus». Для подключения к интернету компьютеру С также требуются логин и пароль.

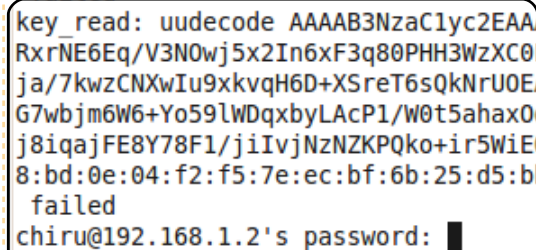


Рис. 10

Так как модем принимает только MAC-адреса настольного компьютера и ноутбука, никто другой не сможет проникнуть в мою сеть сквозь зону безопасности, не меняя настроек модема.

Я с радостью приму любые предложения и замечания по улучшению моей конфигурации.



Студент факультета микроэлектроники и разработки СБИС Западно-Бенгальского Технологического Университета. Поклонник языков Verilog HDL, Python и C. В настоящее время занимаюсь взаимодействием различных цифровых устройств на базе матриц логических элементов с эксплуатационным программированием. Электронная почта: anirbanphys@gmail.com

nixp

Информационный партнёр

Русскоязычный интернет-портал, посвящённый операционным системам семейств UNIX и GNU/Linux, а также Free / Libre / Open Source Software. Уже на протяжении многих лет является одним из популярнейших в рунете новостных сайтов по соответствующей тематике.

Моё увлечение компьютерами началось в середине 80-х, и первой моей машиной был Amstrad PCW 8512. Я тогда за ненадобностью продал свою электрическую печатную машинку, потому что на моём Amstrad имелось приложение Locoscript. Позже я перешёл на машины IBM, на которые сначала устанавливался MS-DOS, а затем, с момента его появления в 90-е, и Windows.

Ubuntu привлекла моё внимание около полутора лет назад. Сначала я установил Ubuntu на свой компьютер как вторую ОС. Но впоследствии я отказался от использования Windows и полностью перешёл на использование Ubuntu 8.04. К этому меня побудила покупка ноутбука с предустановленной Windows Vista на испанском языке. Хоть испанский и является моим родным языком, я предпочитаю англоязычное ПО, да и к тому же Windows Vista оказалась для меня неудобна. Решением стала Ubuntu. В тот период она казалась мне достаточно сложной, и я чувствовал, что от меня потребуются определённые усилия для её освоения. Я читал справочники по Ubuntu и искал дополнительные сведения в интернете. Способы

устранения технических неполадок я выяснял, задавая вопросы на форумах по Linux, где сразу получал дельные советы. Кроме того, мне помогал Launchpad. С некоторыми проблемами я справился самостоятельно и поделился решением с теми, кто испытывал аналогичные трудности. И я не планирую пользоваться Windows 7, хотя один из моих компьютеров работает и будет работать на Windows XP, пока Microsoft окончательно не прекратит её поддерживать.

Первая установка 8.04 прошла не так уж гладко: в системе не работал звук, встроенный Wi-Fi модуль не распознавался. Решить проблемы со звуком оказалось легче, чем с Wi-Fi. В итоге я решил использовать вместо встроенного Wi-Fi-модуля USB-адаптер. Подключение

по локальной сети работало с первого дня.

Затем я начал изучать Терминал и основные команды. Благодаря Synaptic Package Manager я открыл для себя самое интересное в Ubuntu: благодаря широкому выбору программного обеспечения каждый может найти для себя что-то подходящее, а дополнительные репозитории делают этот поиск ещё более захватывающим.

Настроить Evolution Mail для нескольких моих электронных

ящиков оказалось так же просто, как и импортировать закладки Firefox из Windows.

А вот установка Google Earth и Skype без проблем не обошлась. Но после некоторых усилий с моей стороны они работают прекрасно.

Я также установил Calibre, это действительно великолепное и очень рекомендуемое средство сбора новостей и публикаций. Я пользуюсь Calibre на электронной книге от Sony, которая работает на Linux и соединяется с компьютером через USB.

Впоследствии я установил версию 9.10. И, к моему удивлению, новая версия распознала Wi-Fi модуль. Но после её установки процессор моего ноутбука Acer Aspire стал перегреваться и останавливаться, что я исправил с помощью обновления BIOS. Решение этой проблемы, на первый взгляд, кажется простым, но я никогда бы не справился с ней без помощи Linux-сообщества. И для всех читателей Full Circle я хотел бы подчеркнуть: если у вас есть проблемы в работе Ubuntu, вы практически всегда получите их решение, если поделитесь ими с сообществом пользователей. Сообщество, всегда готовое прийти на помощь, — одна из уникальных особенностей Ubuntu и Linux. И, во многом благодаря этой особенности, я и являюсь приверженцем Ubuntu.

Я работаю в сфере графики много лет и долгое время использовал программное

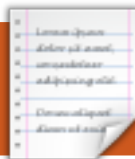


обеспечение для Windows и Mac. И могу сказать, что функции набора в программе вёрстки Scribus не только сопоставимы с возможностями её аналогов в названных ОС, но и кое в чём превосходят их. По этой причине в данный момент я тщательно её изучаю. А редактор изображений GIMP, в свою очередь, является достойной альтернативой Photoshop.

Несколько месяцев назад моему восьмилетнему внуку отдали ненужный и очень старый ноутбук Dell с Windows ME. Непонятно как, но эта шарманка всё ещё работала. К моему удивлению, пообщавшись с внуком и его друзьями, я выяснил, что детям нравятся приложения для создания презентаций, работы с текстами и рисования. Эти программы были на старом Dell, и внук проводил время за компьютером, рисуя в нём фигуры разных форм. И хоть в нём не было особой пользы для обучения, внук мог развлекаться с его помощью достаточно долгое время. И я решил установить на старый ноутбук Linux. Мне было интересно, сможет ли это улучшить его работу. И это вернуло ноутбук к жизни. Система даже распознала Wi-Fi модуль PCMCIA. Это было поразительно, потому что до установки Linux ноутбук был абсолютно бесполезен, и всё, что

оставалось с ним сделать — это отправить на свалку. Тот дистрибутив был мне незнаком, поэтому я установил Ubuntu 9.10 и выполнил базовые надстройки. Далее я поставил Childsplay и несколько развивающих воображение программ (и для внука, и для себя). Большим интересом у внука и его друзей, всё больше увлекающихся компьютером, пользуется таблица Менделеева. Широкий выбор образовательных детских игр — важное преимущество Ubuntu.

Мой внук очень рад, что получил собственный ноутбук и что ему больше не нужно занимать общий семейный компьютер. У него есть отличный инструмент для обучения, который, к тому же, поддерживает его интерес к Ubuntu и Linux. Он играет с друзьями в Club Penguin и стал азартным и ловким игроком. И поэтому в моей семье теперь стало на одного сторонника Linux больше.



Моим самым первым компьютером был iMac G3 333 МГц, купленный в комиссионном магазине примерно за \$100 в 2006 году. Кроме установленной Mac OS 9.0.4, на нём ничего не было. Тогда я мало что знал о компьютерах и макинтошах, и первые несколько месяцев занимался (с помощью книги «iMac for Dummies» за авторством Дэвида Пога (David Pogue)) тем, что просто переписывал некоторые свои работы в Simple Text, игрался с возможностью голосового воспроизведения текста, слушал аудио-диски и жалел о своей покупке, потому что мне казалось, что я купил не более чем CD-плеер с монитором. Я был расстроен, потому что не мог понять, как подключить dial-up интернет и наш принтер HP. Проведя небольшое исследование, я обнаружил, что могу увеличить объем памяти с базовых 32 Мбайт до 256 Мбайт, а также поменять 6-ти гигабайтный винчестер на 20-ти гигабайтный. Затем я отнёс компьютер в местную Mac-мастерскую, где мне установили Mac OS X 10.3 (Panther). После этого я обзавёлся DSL-соединением, купил диски с Mac OS X 10.3 и Mac OS 9.0.4 для переустановки, новый, совместимый с OS X, принтер, клавиатуру и

мышь для iMac на eBay.

Более года моим единственным компьютером был iMac. Когда в 2008 году появилось достаточно денег на новый компьютер — я решил взять ноутбук. У меня было несколько вариантов: взять б/у Macbook, iBook или Powerbook; поднакопить еще денег и взять новый Macbook; купить «писи» (как их называет журнал MacAddict) или установить эту ОС, о которой я читал в интернете, под названием Ubuntu.

Сначала изучать Linux было утомительно. Информации было столько, что я не знал, с чего начать. Пользы от сайта linux.com было не очень много, но оказавшись на ubuntu.com с этим его слоганом «Linux для людей», я заказал бесплатный диск. Я не ожидал, что его принесут мне домой (с чего бы это Ubuntu высылали мне бесплатный диск из Великобритании на Филиппины?), но всё равно заказал.

Я получил диск Gutsy Gibbon спустя месяц. Было что-то необыкновенное в оформлении этого диска, в логотипе, в обещании свободы ПО и свободы устанавливать его на любое количество компьютеров. Работая на iMac'e,

бывает очень интересно попробовать бесплатные приложения, но прелесть Ubuntu в том, что она не только бесплатна, но и свободна. Не буду притворяться, что тогда я полностью осознал значение этого понятия, но оно безусловно звучало привлекательно.

Я установил Gutsy Gibbon на завирусанный компьютер брата с Windows XP, и новая ОС показалась мне таинственной, доброжелательной, тёплой, красивой, и... человеческой. Для меня это был совершенно новый мир, и чем больше я игрался с этой ОС, тем больше она меня захватывала. Однако жёсткий диск компьютера моего брата приказал долго жить, поэтому мои начальные эксперименты с Ubuntu резко прекратились. У меня в распоряжении было ещё несколько недель, чтобы решить, что же купить: PC-ноутбук (я смотрел в сторону Compaq) или же Macbook. Я провёл небольшое исследование Linux-приложений, и сайт linuxapps.com мне в этом очень помог. Как только у меня появился список необходимых приложений, в основном ПО для работы со звуком, я, наконец, принял решение. Кажется, я читал то ли о Ardour, то ли о Elisa Media Center, когда я наконец-то сказал себе — «Решено!». После этого я сделал резервные копии своих файлов на Mac'e, сконвертировал файлы AppleWorks в формат Word и Excel и

т. д. и т. п., чтобы подготовиться к миграции на Ubuntu.

Я приобрел Asus A8NE и сразу же установил на него Gutsy Gibbon, но азарт быстро сменился разочарованием, когда не заработал звук. Мой Wi-Fi-адаптер тоже не работал. Долгое руководство на форуме Ubuntu меня тогда многому научило. Несмотря на то, что Hardy Heron был все ещё бетой, я решил его попробовать, потому что у меня была домашняя работа по записи звука и тысячи MP3-файлов. Итак, я скачал ISO-образ и записал его на диск. Сначала я попробовал Live CD. Звук работал! В целом внешний вид этой ОС был более проработан и изящен. Хотя до этого я ни разу не использовал бета-релизы, я знал о возможных нестабильностях, которые они несут. Веб-камера не заработала, также не работали некоторые функциональные клавиши, но это было куда менее важно, чем неработающий звук. К тому времени, как вышел финальный релиз Hardy Heron, мой энтузиазм по отношению к Ubuntu и его сообществу был на высоте. Я даже посещал встречи местного сообщества.

Я обновлялся до последней версии Ubuntu, как только она становилась бетой. Таким образом, у меня были Intrepid Ibex, Jaunty Jackalope, Karmic Koala и сейчас

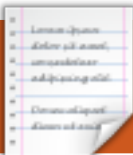
Lucid Lynx. С каждым релизом Ubuntu становится всё лучше и лучше. С каждым улучшением и усовершенствованием (а теперь и с каждым новым логотипом и цветовой схемой) перед пользователем как будто переворачиваются страницы истории. Однако, отдельное место у меня занимает Hardy. С этой версией Ubuntu я, кажется, провёл больше всего времени. Конечно, учитывая 6-ти месячный график выпуска новых версий Ubuntu, моё впечатление неверно. По стабильности и надёжности среди релизов с «классическим» внешним видом Ubuntu, Jaunty Jackalope выступает как самый устойчивый.

Что же касается Lucid Lynx, то меня просто приводит в восторг новый дизайн, новый логотип, новый экран загрузки и цветовая схема. Также, с Lucid Lynx мне, наконец, удалось установить Ubuntu Studio (аудио-приложения с ядром реального времени), настроить Jack и получить на выходе сносный результат. Я установил Ubuntu Studio поверх базовой установки Ubuntu, отчасти потому, что я в какой-то степени пурист, и мне нравится цветовая схема в Ubuntu (коричневый, оранжевый, желтый, а теперь и баклажанный). Также меня не привлекает внешний вид Ubuntu Studio (я не любитель тёмных цветовых схем). В основном мне интересны ключевые аудио-

приложения: Hydrogen, Ardour, Jack, Audacity и ZynAddSubFX Software Synthesizer.

Я вижу, как Ubuntu становится сильнее, привлекательнее и надёжнее с каждым релизом. Благодаря Canonical каждый год у меня есть 2 даты, которые стоит ждать. Когда я писал эту статью, до выхода Maverick Meerkat оставалось 5 месяцев. Я обязательно обновлюсь, как только выйдет бета-версия. Что же касается моего iMac'a... к сожалению, с тех пор как я полностью перешёл на Ubuntu, у меня ни разу не было на него времени. Он мирно лежит в углу моей спальни, укрытый от пыли. С ним у меня ассоциируются замечательные воспоминания, и я слежу за последними новостями от Apple, но Ubuntu и СПО остаются центром моей цифровой жизни с 2008 года, и, как мне кажется, останутся ещё на долгие годы.

Пожалуйста, посетите мой блог: <http://mydelicatehead.blogspot.com>



Моя компьютерная жизнь стала намного проще и легче с момента появления Ubuntu в моём доме. Многого изменилось. Я начал с версии 7.10, и сейчас я по-прежнему на Ubuntu. Я пользовался версиями 5.10 и 9.04. Когда появилась версия 10.04, я загрузил её и установил на свой компьютер.

Установка

В процессе установки с CD возникло три ошибки. Пожалуй, такое было только у меня одного. Я проигнорировал ошибки, нажимая ОК и продолжая установку. Установка успешно завершилась, система загрузилась. Я боялся, что система не будет работать, но все мои опасения оказались напрасными.

Первое впечатление от Gnome 2.30

Его интерфейс впечатляет. Я потратил минут 15, любясь темой оформления, используемой по умолчанию. И сейчас смотрю на экран с удовольствием каждый раз, когда работаю за своим компьютером. Тема очень приятна для глаз, она действительно хорошо

проработана, удобна и красива. Мне сразу понравилось, что кнопки управления окном были перенесены в левую верхнюю часть. Белые окна в чёрном обрамлении и иконки выглядят великолепно.

Панель переключения раскладки и Ubuntu One — это всё, что нужно для комфортной работы.

Драйверы Nvidia установились без проблем, благодаря чему я смог настроить 3D-эффекты, чего не мог сделать ни в версии 7.10, ни в 9.04. Одно «но» — когда я нажимаю Ctrl+Alt+F1-F6 — не происходит переход в консольный режим, вместо этого появляется чёрный экран с жёлтой линией слева.

«Путешествие внутрь системы»

Подключение к сети трудностей не вызвало. Мне понравилось то, что Network Manager установлен по умолчанию, это позволяет с лёгкостью создать любое VPN подключение. Я написал стандартные скрипты, и интернет-вселенная предстала к моим услугам.

Так как я хотел иметь русский интерфейс, то сразу после

подключения к интернету занялся локализацией системы. Я выбрал «Russian language» и был сильно удивлён. Вместо загрузки и установки необходимых пакетов, система выдала ошибку. После внимательного прочтения текста ошибки я понял, что в системе не хватает двух важных каталогов, нужных для работы apt-get и Менеджера Обновлений.

Я написал в терминале:

```
sudo chmod 777  
/var/cache/apt/
```

```
mkdir /var/cache/apt/archives/
```

```
mkdir  
/var/cache/apt/archives/parti  
al/
```

После успешного старта локализации, система стала на понятном мне языке.

И вот ещё одно преимущество — система полностью русифицирована. Это значит, что вам не придётся русифицировать ваше офисное или другие приложения отдельно, как в предыдущих версиях. Здесь локализуется сразу вся система.

Загрузчик GRUB был обновлён.

Теперь он более прост в использовании и легко читаем.

Скорость скачивания увеличилась в полтора раза. Для примера могу привести тот факт, что когда я устанавливал Oracle XE 10g на версию 9.04 время загрузки увеличилось. Теперь же, на версии 10.04, с заполненной на 20 Гбайт базой Oracle, процесс скачивания не влияет на время загрузки.

Скорость входа в спящий режим и выхода из него увеличилась на 50%. Я попробовал MacOS в VirtualBox. По всем параметрам, включая скорость загрузки, входа в спящий режим и выхода из него, 10.04 аналогична таким же в MacOS.

Графический интерфейс стал привлекательнее — мне не пришлось настраивать цвета под себя. Появилось много интересных логических игр.

Но GIMP был удалён из установленных по умолчанию программ. Пришлось установить его и Pidgin самостоятельно.

Что касается внешних устройств — нареканий нет, всё просто чудесно. Предыдущие версии системы не распознавали мой принтер Canon, и мне приходилось

писать длинные скрипты. В конце концов, я сдался и, начиная с версии 9.04, решил не пользоваться принтером.

Теперь я скачал драйвер с официального сайта Canon и установил CUPS. Написал короткий скрипт на bash и разместил его на кнопке в стартовой панели. Когда мне нужен принтер, я просто кликаю по кнопке, которая добавляет принтер в систему, перед тем, как начать печатать.

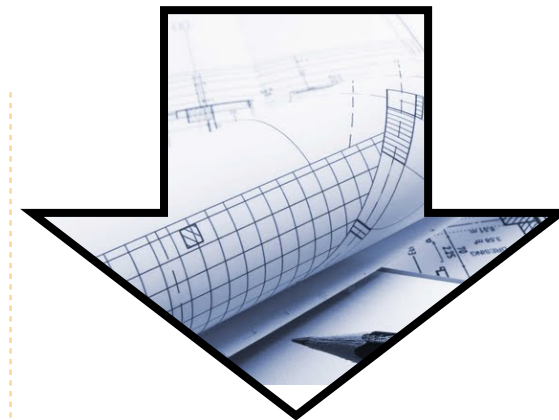
Мне не доводилось пользоваться ни веб-камерой, ни микрофоном. Поэтому ничего не могу сказать про их работу в этой версии.

Заключение

Несмотря на некоторые проблемы с установкой, и отсутствием системного каталога «/var/cache/», Ubuntu 10.04 заняла своё законное место на моём домашнем ПК, и список её достоинств продолжает расти.

Превосходная операционная система для тех, кто никогда раньше не использовал дома Ubuntu. Ubuntu 10.04 LTS (Lucid) Desktop Edition — это всё, что нужно для домашнего компьютера. Она быстрая, удобная и, самое главное, безопасная.

Я жду с нетерпением Ubuntu 10.10. Как зарекомендует себя эта система — покажет время, но, вне всяких сомнений, Canonical выпустит достойный релиз.



Full Circle Survey 2010

Full Circle всегда стремится к совершенству, и мы будем рады любому вашему отклику по поводу нашего журнала. В прошлом году мы провели очень популярный (и полезный) опрос, и потому с удовольствием проведём его и в этом году, чтобы вы могли сказать нам, что и как следует улучшить!

Пожалуйста, потратьте немного времени на наш опрос:

<http://goo.gl/xMPO>

Будущее Full Circle в ваших руках!

Результаты опроса будут опубликованы в следующем выпуске FCM. **Окончание опроса — 30 сентября 2010 г.**





Большинству людей, которые не являются профессиональными статистиками, иногда всё же приходится заниматься анализом, составлением отчётов или статистическими тестами. SOFA разработана для студентов, бизнес-аналитиков, менеджеров, исследователей — не только для экспертов-статистиков. Аббревиатура SOFA расшифровывается как Statistics Open For All (т.е. Статистика, Открытая Для Всех), и главные цели проекта — это простота использования и лёгкость освоения.

Более 15 000 скачиваний к настоящему моменту — явный признак того, что существует потребность в простой программе для сбора и анализа статистики.

Какие же виды отчётов можно создавать? Простые частотные таблицы легко строятся с использованием опциональных сумм и процентных столбцов. Также можно создавать отчёты с перекрёстными ссылками путём использования вложенности строк и процентных столбцов. Во время конфигурирования отчёта доступен предпросмотр, так что вы можете сразу

проверить, будет ли он выглядеть так, как требуется.

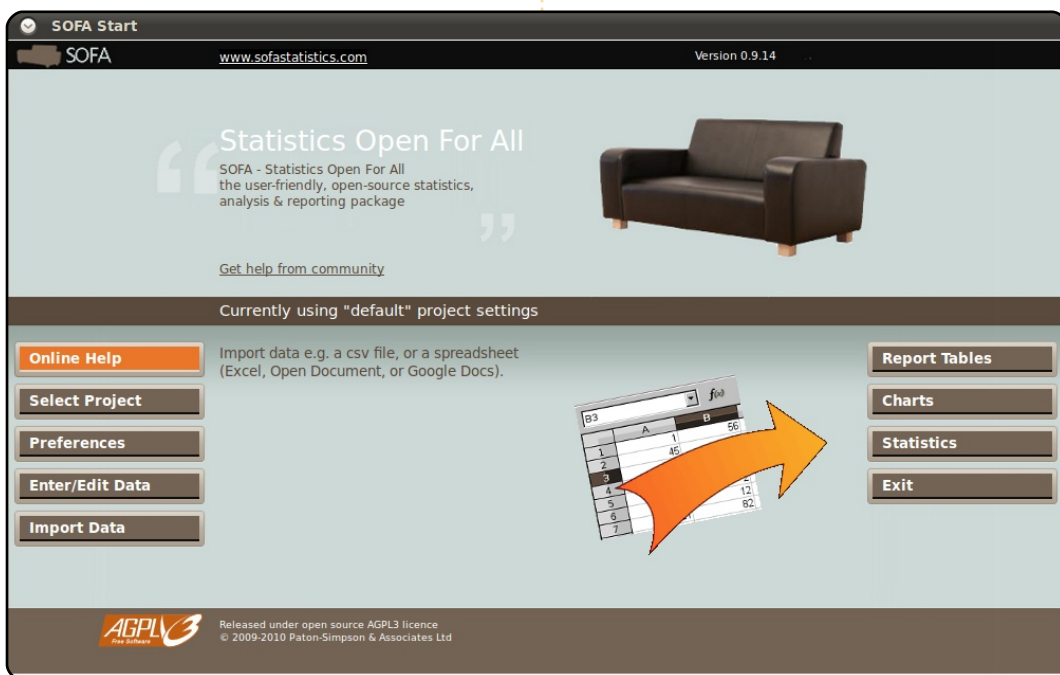
Таблицы отчётов с краткими статистическими величинами, такими как среднее значение, медиана и среднее квадратичное отклонение, также можно создавать через графический интерфейс. Таблицы отчёта могут отображать выбранные поля строк исходных данных из базовой таблицы, с опциональными суммами и специальным форматированием для первого столбца — в случае, если он является ярлыком.

Таблицы можно оформить в одном из встроенных стилей, выбрав его из выпадающего списка. На данный момент доступно 4 стиля оформления, включая «Гальку» (Pebbles) и «Прозрачные Спирали» (Lucid Spirals). Пользователям Ubuntu, должно быть, уже стало понятно, что создание последнего было вдохновлено lucid_spirals.

SOFA разрабатывалась таким образом, чтобы конечный результат был понятен. В отличие от некоторых других статистических программных пакетов, SOFA не требует проприетарных программ-просмотрщиков. Результаты можно

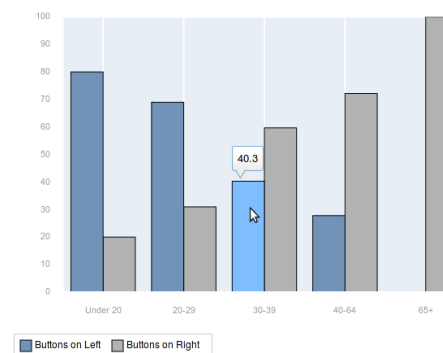
посмотреть в обычном веб-браузере, переслать электронной почтой или распространить как любой другой HTML-файл. Для того, чтобы сделать их пригодными для интранета или Web, не требуется никаких специальных действий. И, поскольку не используется Flash, всё печатается стандартным образом. Нет никакого смысла в красивом внешнем виде результатов, если ими трудно поделиться с другими.

Сейчас SOFA Statistics на полпути к добавлению возможности вывода графиков, например, в виде гистограмм, секторных диаграмм и т. д. Согласно принципу «красивого вывода» SOFA, для придания приятного глазу внешнего вида предполагается использовать SVG и Javascript. Рассматриваются

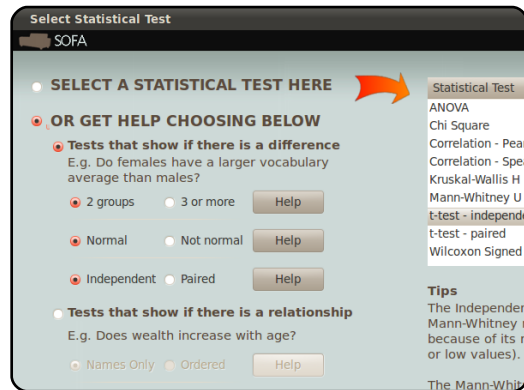


Button Placement Preference by Age

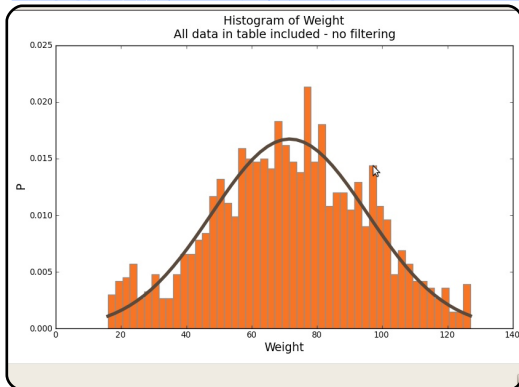
Demonstration data only



две библиотеки — RaphaelJS (<http://raphaeljs.com/>) и Dojo (<http://dojotoolkit.org/>). Как только будет реализована возможность построения графиков, SOFA Statistics версии 1.0 будет готова к релизу. Следить за развитием



проекта вы можете через блог <http://www.sofastatistics.com/blog> или в twitter <http://www.twitter.com/sofastatistics>.



Один из приоритетов SOFA — помочь пользователям выбрать подходящий статистический тест. Диалог выбора статистики (Statistics Selection) позволяет исследовать данные заданным

образом и производить выбор подходящего теста.

Диалог Нормальность (Normality) позволяет принимать решение о соответствии данных норме (или некоему стандарту), а также визуально исследовать данные.

В отличие от других программ, таких как R, которые ставят целью достижение максимальной гибкости и мощи, философия SOFA заключается в том, чтобы сделать наиболее важные тесты достоверными и лёгкими в использовании. Результаты также должны быть полезными, сводя важную информацию воедино. Например, при оценке линейной корреляции, наряду с краткой статистикой показывается графики рассеяния.

SOFA может работать с вашими данными, где бы они ни находились. Вы можете загружать данные напрямую в SOFA, импортировать из csv файла или электронной таблицы, включая таблицы Google Docs (подробности того, как загружать данные напрямую из формы обзора Google Docs см. на http://www.sofastatistics.com/wiki/doku.php?id=help:online_surveys), или соединиться напрямую с вашей базой данных.

Иногда данные, которые вы хотите проанализировать,

находятся не в нужной форме. Для того, чтобы дать вам возможность модифицировать или пометить ваши данные, чтобы сделать их более полезными для отчётности или анализа, в SOFA есть несколько встроенных средств. Например, есть возможность перекодировать поле возраста в поле возраста для группы.

Также вы можете добавлять ярлыки к переменным и значениям, которые будут использоваться при отображении результатов.

И если вас интересует лишь подмножество данных, то очень просто можно добавить фильтры к таблицам данных, например, показать пациентов только одной клиники.

SOFA обладает гораздо большим количеством возможностей, чем можно рассмотреть в краткой статье, однако будем надеяться, что именно это вас привлечёт и порадует. Изначально SOFA разрабатывалась под Ubuntu, также доступны пакеты для Windows и Mac OS X.

Программа написана на Python, вы можете посмотреть её исходники на Launchpad (<http://bazaar.launchpad.net/~launchpad-p-s/sofastatistics/main/files>). Внутренние скрипты, используемые SOFA, также

написаны на Python. А поскольку Python прост в изучении, пользователи могут интегрировать эти скрипты в свои, большего размера, для автоматизации анализа. Например, для составления ежемесячных отчётов. Применение Python как внутри, так и снаружи приложения вполне соответствует принципу открытости, которому следует SOFA.

Я призываю вас попробовать SOFA (<http://www.sofastatistics.com/downloads.php>). Она поставляется под свободной лицензией AGPL3, и, если у вас появятся какие-либо идеи, или же вы найдёте какую-то ошибку, или захотите помочь каким-то другим образом, то не стесняйтесь, связывайтесь со мной напрямую через grant@sofastatistics.com. И, конечно, если вам понравилась SOFA Statistics, пожалуйста, расскажите об этом людям и проголосуйте за программу на <https://sourceforge.net/projects/sofastatistics/> или <http://freshmeat.net/projects/sofastatistics>.



ИНТЕРВЬЮ

Взято с behindmotu.wordpress.com

Behind MOTU — это сайт, на котором публикуются интервью с теми, кто известен как «Masters of the Universe» (MOTU). Они — это армия добровольцев-мейнтейнеров, которые заботятся о репозиториях Universe и Multiverse.

Возраст: достаточно взрослый
Местонахождение: Сидней, Австралия
Псевдоним в IRC:



robert_ancell

Как давно ты используешь Linux, и какой был твой первый дистрибутив?

Использую Linux как минимум с 2000, первый дистрибутив RedHat 4 или 5.

Как давно ты используешь Ubuntu? Думаю, что с самого начала. До этого использовал Debian Unstable и перешёл на Ubuntu где-то в 2004.

Когда и как ты присоединился к команде MOTU?

Я занимаюсь подготовкой пакетов последние 5 месяцев, и 2 дня назад я был принят в команду MOTU.

Что помогло тебе научиться создавать пакеты и понять, как работают команды Ubuntu? Я учился создавать пакеты Debian для проектов, над которыми работал, по руководству разработчика Debian. Я до сих пор стараюсь понять, как работает команда Ubuntu :)

Что тебе больше всего нравится в работе с MOTU? Выводить в свет самые новые версии, чтобы люди могли их использовать!

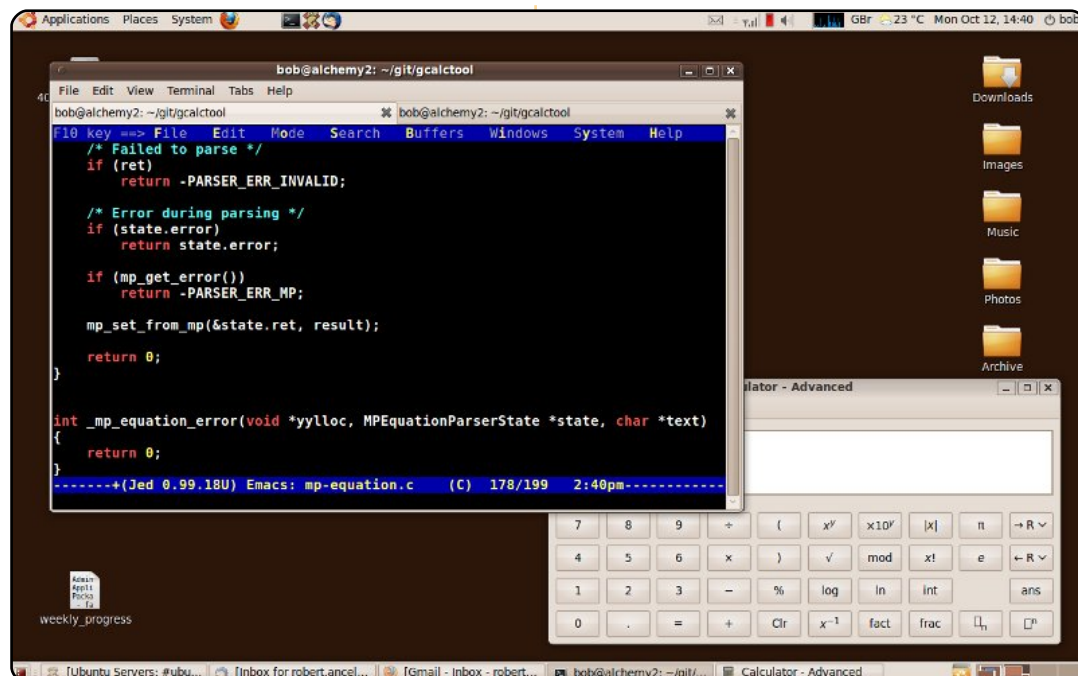
Что ты можешь посоветовать людям, желающим помочь MOTU? Проверяйте сообщения об ошибках, воспроизводите их и исправляйте!

Участвуешь ли ты в работе каких-нибудь местных групп Linux/Ubuntu? Нет. Хотя я иногда посещаю собрания группы Sydney Python (<http://www.sypy.org>).

На чём бы ты хотел сосредоточиться в Karmic и Lucid? Я трачу бóльшую часть своего времени на исправление общих ошибок в Karmic, планирую заняться экраном входа GDM и системой управления пользователями в Lucid.

Роберт Анселл (Robert Ansell)

Чем ты занимаешься в свободное время? Через несколько недель я планирую велопробег на 90 км. Готовлюсь уже около месяца, хотя до этого я в течение нескольких лет не занимался велоспортом всерьёз.





ИНТЕРВЬЮ С ПЕРЕВОДЧИКОМ

Подготовила Amber Graner



Арон Сюй (Агон Ху)

Команда переводчиков на упрощённый китайский

Благодаря огромному сообществу переводчиков-добровольцев, которые неустанно трудятся над локализацией компонентов каждого нового выпуска Ubuntu, люди могут пользоваться этой операционной системой на родном языке. В нашей новой серии интервью мы узнаем о переводчиках, об их языке и о том, как они работают.



Расскажи, пожалуйста, немного о себе и о языке, на который ты помогаешь переводить Ubuntu.

Меня зовут Арон Сюй, в этом учебном году я заканчиваю школу. Сейчас я работаю руководителем группы переводчиков Ubuntu на упрощённый китайский, вхожу в группы GNOME и KDE, перевожу на translationproject.org, оказываю помощь в переводе Ubuntu и других свободных программ на упрощённый китайский (zh_CN). Ещё я член команды Координаторов Переводов Ubuntu по общим вопросам в

сообществе переводчиков Ubuntu.

Как и когда ты стал переводчиком Ubuntu?

Мой первый перевод был выложен через Launchpad в июле 2008 года. Вскоре я был официально принят в команду переводчиков Ubuntu на упрощённый китайский. В сентябре 2008 года я начал работать над переводом GNOME.

В каких ещё проектах сообщества ты принимаешь участие?

Помимо оказания помощи в переводе Ubuntu (апстрим проекты, такие как GNOME, KDE, Debian, а также специфичные для Ubuntu пакеты) и координации работы между командами, я помогаю отдельным проектам, таким как Pidgin, Enlightenment и т. д.

Входишь ли ты в команду Ubuntu LoCo? Если да, то в какую?

Да, конечно, я вхожу в команду Ubuntu China LoCo и выполняю основную работу по организации мероприятий и управлению инфраструктурой.

С чего следует начать людям, желающим помочь в переводе Ubuntu и её различных компонентов на твой язык?

У нас есть достаточное количество документации о том, как приступить

к переводу различных видов свободного программного обеспечения и какие требования предъявляются к качеству. Люди, которые хотят начать работать, могут найти документацию на нашем LoCo Wiki и, в случае необходимости, обратиться в соответствующую команду за помощью.

Каков интерфейс рабочего стола для пользователей Ubuntu на вашем языке? Ubuntu на твоём языке популярна среди носителей языка?

Пользовательский интерфейс на упрощённом китайском хорош уже сейчас, но есть ещё некоторые нерешённые вопросы, связанные со шрифтами, способами ввода и кодировкой. Мы работаем с соответствующими разработчиками и попытаемся решить эти проблемы в ближайшем будущем. Ubuntu ещё не очень популярна в Китае, но количество пользователей быстро растёт. Большинство узнаёт о Windows во время учёбы в школе, и мы должны прилагать больше усилий для раскрутки Ubuntu, чтобы дать людям возможность узнать и полюбить её.

Какая помощь необходима вашей команде?

Хотя Ubuntu в Китае не так

популярна по сравнению с Windows, число пользователей достаточно велико. На нашем форуме LoCo зарегистрировано 245 190 пользователей, но думаю, что на самом деле пользователей гораздо больше. Одной из важнейших проблем, с которыми встречаются люди при переходе на Ubuntu, является то, что они хотели бы иметь полностью локализованную среду на LiveCD или сразу после завершения установки. Поэтому наша команда надеется, что в будущих версиях вместе с официальным CD будет поставляться полный языковой пакет на упрощённом китайском с удобным способом ввода.

Мы знаем, что Ubuntu способна устанавливать языковую поддержку во время или после установки, но новые пользователи всегда могут запутаться при загрузке системы с LiveCD и завершить установку без активного подключения к интернету. Во время цикла разработки релиза Lucid мы хотели видеть языковые пакеты в LiveCD в дневных сборках, но в конце концов из-за споров об объёме диска они были удалены, о чём нас не уведомили. Это очень разочаровало китайских пользователей. Хочется от кого-нибудь услышать, как можно добавить наши языковые пакеты на CD так, чтобы их в итоге

не удалили. В результате этих нехитрых действий Ubuntu может заполучить много новых пользователей. Почему бы не рассматривать китайские языковые пакеты наравне с остальными, уже имеющимися на CD, которые предпочитают не удалять, не смотря на необходимость экономии места на диске?

Знаешь ли ты какие-либо проекты или организации, где Ubuntu используется на твоём языке?

Некоторые коммерческие организации начали использовать Ubuntu, подписавшись на платную поддержку от Canonical. Есть школы, где Ubuntu является неотъемлемой частью компьютерных классов, например, в школе иностранных языков Чэнгду.

Что ты считаешь самым приятным в переводе Ubuntu?

Всё просто: я счастлив, когда вижу людей, пользующихся программным обеспечением, над которым я работал.

Хочешь рассказать ещё что-нибудь о своей команде и работе над переводом из того, что мы не затронули?

Переводчики Ubuntu на упрощённый китайский — это большая команда, состоящая из более чем 80 членов, а число участников, зарегистрированных в команде Ubuntu China Translations Contributors на Launchpad, более

300. Мы не испытываем недостатка в участниках, однако, при столь большом количестве людей возникают трудности в управлении командой. Я бы сказал, что лучше большинству переводчиков работать с основной частью переводов в упомянутых выше проектах, например в GNOME и KDE. И чтобы лишь необходимое количество переводчиков работало над специфическими для Ubuntu текстами в Launchpad. Таким образом, мы проводим политику ограничения размеров команды, что не даёт ей выйти из-под контроля, и направляем новых членов на работу в вышеуказанные проекты. Мы принимаем их в команду переводчиков Ubuntu на китайский в награду за их вклад. В своей повседневной работе в команде Координаторов Переводчиков я сталкиваюсь с тем, что у переводчиков Ubuntu есть проблемы с определением должностей. Это тема, которую стоит обсудить, и, возможно, команды смогут внести некоторые изменения в сообщество перевода Ubuntu.



Станьте переводчиком Ubuntu

Вы знаете языки? Присоединяйтесь к нашему сообществу переводчиков и сделайте Ubuntu доступной каждому на своём родном языке. Вы можете:

Связаться с командой переводчиков (<https://translations.launchpad.net/+groups/ubuntu-translators>), либо создать свою собственную <https://wiki.ubuntu.com/Translations/KnowledgeBase/StartingTeam>.

Помочь в переводе — <https://translations.launchpad.net/ubuntu>.



Команда LoCo — это локальное сообщество пользователей Ubuntu. LoCo может заниматься популяризацией на местном уровне, предоставлять техподдержку на родном языке, заниматься общей поддержкой местных пользователей и многим другим. Но, самое главное, она позволяет находить других пользователей Ubuntu по соседству и знакомиться с сообществом Ubuntu лично.



В сегодняшнем интервью команды LoCo из серии US Teams Interview: участники LoCo, лидеры, полученные уроки, разговор Эмбер Гранер (Amber Graner) с Мартином Оуэнсом из Массачусетской команды Ubuntu LoCo. Мартин рассказывает об инструментах, используемых командой, о мероприятиях, которые они посещают, а также делится советами от Массачусетской команды. И это ещё не всё!

US-Teams: Расскажите немного о себе и о Вашей роли в команде LoCo.

Мартин Оуэнс: Моя текущая роль в Массачусетской команде — лидер и официальный представитель команды во всемирном сообществе. В случаях, когда кто-то из участников чувствует себя не очень уверенно, я помогаю ему найти своё место в команде. Также я предоставляю локальной команде новости и интересные обновления, которые могут быть нам полезны.

Когда была создана Массачусетская команда Ubuntu LoCo? Сколько времени ей понадобилось для получения признания?

Она появилась ещё в 2007 году, когда мы собирались в пиццерии. С тех пор группа стала более упорядоченной, у нас появились определённые направления деятельности и пришло понимание того, чем должно заниматься местное сообщество. После того, как мы встали на ноги и провели несколько мероприятий, мы смогли стать официальной группой. Обратившись напрямую в Совет [компании Canonica], мы получили необходимую поддержку. Когда «Ship-it» начал рассылать компакт-диски с Ubuntu, стало проще проводить мероприятия.

Какие инструменты вы используете для своей команды? Списки рассылки, форумы, IRC, веб-сайты, сайты микроблогинга и т.д.
Сейчас мы используем в основном IRC для недолгих дискуссий и списки рассылки для уведомлений и более продолжительных обсуждений чего-либо. Мы даём объявления на сайтах и форумах, делаем массовые оповещения подписчиков, но не более того.

Какие проблемы были на пути становления команды и как вы их преодолели?

Для команды не стала неожиданной критика со стороны сообщества гиков здесь, в Массачусетсе, по поводу сосредоточения усилий на одном-единственном дистрибутиве, от FSF (из Бостона) и очень старых и хорошо признанных LUG'ов и университетских групп, которые не хотят отдавать предпочтение одному коммерческому продукту. Это сделало организацию мероприятий сложной, так как мы должны были привлечь людей, которые находятся за пределами университетов в университетских городках и попытаться вызвать интерес рассказывая об Ubuntu в необычных местах.

Какие основные трудности сейчас стоят перед командой, и как вы собираетесь их преодолевать?
Апатия — большая проблема любой команды. Я думаю, сохранение работоспособности на протяжении долгого времени без постоянных участников, которые берут на себя небольшую административную ответственность, не приносит удовольствия. Вот почему такие вещи, как loco.ubuntu.com необходимы, чтобы снять напряжение и помочь нам сделать мероприятия необычными и увлекательными.

В каких видах деятельности участвует команда? Есть ли спонсоры у проводимых вами мероприятий?

У нас были учебные занятия каждый вторник в течение двух лет, а иногда и специальные занятия по средам для продвинутых классов. Но центр сообщества, в котором мы работали, перешёл на Apple iMac, и на этом всё закончилось. Мы также проводим мероприятия на Sci-Fi или подобных встречах. Стенды на этих мероприятиях могут привлечь людей, которых не назовёшь гиками и ввести в курс дела новых людей и добавить достоверности, которой не хватает всему, что отсутствует на полке в магазине.

Над какими проектами ваша команда работала в прошлом? И какие новые проекты сообщество Ubuntu может ожидать от вашей группы в будущем?

После успеха Anime Boston, у нас есть другое подобное мероприятие в Pi-Con5 — слёт участников из множества штатов, который должен привлечь людей из самых разных районов, которые обычно не могут нормально добраться до Бостона. Здесь ещё проходят Ubuntu Hours и различные внеплановые мероприятия сообщества.

Какие способы использует команда для активного привлечения новых участников? Какие материалы созданы вами или вами используются (например, плакаты, листовки, визитки, баннеры и т. д.). Традиционно мы даём Ubuntu самой себя рекламировать, опираясь на мнение, что с привлечением новых членов Ubuntu, будет расти и количество заинтересованных людей, которые будут приходить и помогать группе рассказывать об Ubuntu. Теперь, я думаю, пришло время пересмотреть это мнение, давая возможность группе самой рекламировать себя в таких местах, как университеты.

Как вы думаете, что является лучшим аргументом в пользу того, чтобы быть частью команды LoCo? Получение поддержки от людей, которых ты знаешь.

Какой момент был самым приятным и волнующим для команды LoCo за время вашего существования и почему?

Возможно, это создание лаборатории сообщества с Ubuntu, включая серверы, с последующим обучением людей тому, как использовать PXE для загрузки и установки Ubuntu на множество машин новичков, влившихся в сообщество.

Какие советы вы бы дали недавно сформированным командам LoCo и тем, кто сейчас находится на пути становления?

Убедитесь, что ваши мероприятия общественно значимы, сделайте обстановку домашней, даже если это кафе, и убедитесь, что есть официальные контакты, и с самого начала не беспокойтесь о том, что вы можете задеть чьи-то чувства. Слишком часто люди чрезмерно осторожничают со своими организационными планами.

Какие советы, приёмы, средства, инструменты, ссылки и т. д. вы предложили бы для руководства команды LoCo?

Используйте все доступные ресурсы (например <http://openclipart.org/>, <http://spreadubuntu.neomenlo.org/> или <http://ubuntu-artists.deviantart.com/>), для изготовления больших плакатов и листовок, всё, что вы можете законно

использовать, чтобы сделать материалы привлекательными и достичь поставленной цели.

Когда вы говорите о Сообществе и духе Ubuntu, как LoCo воплощает и распространяет этот дух?

Мы выступаем за Кодекс поведения для предотвращения недоброжелательности в сообществе. Каждый вправе получать удовольствие от Ubuntu, и в этом — сообщество.

Есть ли ещё что-нибудь о команде LoCo или советы, как стать эффективной и успешной командой, которыми Вы хотели бы поделиться, но ещё не успели?

Убедитесь, что всё тщательно спланировано и прислушивайтесь к советам других лидеров. Обычно у них много хороших идей на счёт мероприятий.



Подпишись на твиттер-ленту http://twitter.com/fcm_ru и узнавай о выходе новых номеров первым!





Редактирование

Хотелось бы поблагодарить команду FCM за качественную вычитку и правку моей статьи «Статистика виртуальной памяти в деталях» (Understand Virtual Memory Stats). В FCM №39 она читается просто отлично.

Мулиади Сантоса (Mulyadi Santosa)

Ронни: *Вот вам и доказательство того, что не стоит стесняться своего английского. Наши корректоры (их имена указаны на последней странице каждого выпуска) всегда причешут ваш разстрепанный текст.*

GNU/Linux

Статья Робина Кэтлинга в №39 очень разумна. Многие из того, что хранится в багаже общественных достижений — заслуга сотен невоспетых героев, таких как Торвальдс, Кнут, Столлман или Малькольм Маклин. Малькольм Маклин? Да. Он не имеет ничего общего с IT или компьютерами, но его изобретение сделало больше для глобальной

компьютеризации, чем почти всё, что было сделано Биллом Гейтсом.

Он изобрёл стандарт контейнерных перевозок ISO. Без него не существовало бы современной глобальной экономики. Вычислительные устройства, собранные на Тайване, у нас в США стоили бы куда дороже. Мы каждый день неосознанно пользуемся результатами усилий сотен участников сообщества, таких как Маклин, чьи имена нигде не упомянуты.

Джон Макгиннис (John McGinnis)

Ронни: *Похоже, что Робин согласен с вами на 100%.*

Робин: *Похоже, тут непонимание относительно последней (видимо, «бессмысленной») колонки «Моё Мнение». Фрэнк, ты достоин приза: первый читатель, который не понял суть. Не уверен, что мне по душе, когда люди кричат «WTF» (и прочие «красочные» слова! — Ронни) и бросаются читать мне проповеди о том, как и к чему я должен относиться, но каждому своё. Что касается статьи Доминик Хамфрис, я хорошо знаком с ней и от души её приветствую. К сожалению, я думаю, что многие*

новички в Linux вряд ли когда-нибудь найдут эту статью, а тем более, дочитают до конца.

Я не пытаюсь унижить GNU, или Unix, или всех тех, кто за последние 30 лет создал движение за свободное программное обеспечение и привёл его к процветанию. Многих людей едва ли помнят, а ведь они стояли у истоков того, что мы сейчас считаем само собой разумеющимся: Никола Тесла, Эдвард Дженнер, Мел Бланк.

Резервное копирование с помощью dpkg

В предыдущем выпуске FCM было упомянуто о dpkg. Эта простая, на первый взгляд, команда, показывающая список установленных пакетов, на самом деле — очень удобное средство резервного копирования.

У меня есть задание для cron, которое ежедневно запускает эту команду и записывает вывод в файл. Затем этот файл я копирую на внешний жёсткий диск, вместе с резервной копией моей домашней папки.

```
dpkg --get-selections "*" > /etc/Installed.txt
```

Получившийся файл занимает 53 Кбайт. Всё, что мне нужно сделать в случае сбоя жёсткого диска — это ввести:

```
dpkg --set-selections
```

затем снова запустить Synaptic или apt-get. Данное действие позволит быстро переустановить пакеты и вернёт систему к состоянию, в котором она была на момент последнего использования.

Чандра (Chandra)

Проблема при запуске SketchUp

Я пытался следовать процедуре, описанной в FCM №35, но при запуске SketchUp получил сообщение об ошибке: «SketchUp was unable to initialise OpenGL. Please make sure that you have installed the correct drivers for your graphics card — Error: ChoosePixelFormat failed».

Насколько я понимаю, мои драйверы в порядке. Проблем с

Ubuntu нет. Есть ли у вас какие-нибудь предположения?

Тревор (Trevor)

Ронни: *Жаль, что у вас возникли проблемы с установкой SketchUp в Wine. Попробуйте решения, описанные на форумах Ubuntu:*

<http://ubuntuforums.org/showthread.php?t=237742>

или:

<http://swiss.ubuntuforums.org/showpost.php?p=9163322&postcount=2>

Видеоучебники

Я работаю над созданием видеоучебников, охватывающих различные аспекты Ubuntu, но мои идеи иссякают, и я подумал, что ваши читатели могли бы подкинуть парочку.

Я создал более пятидесяти видеоучебников, которые были опубликованы в моём блоге после загрузки на YouTube и VlipTV. Большая часть моих видеоматериалов размещена на канале ubuntuvideo.tutorials.blip.tv. Остальные видеоматериалы, с аннотациями, доступны на YouTube, но ещё ждут добавления голоса диктора.

Вопрос такой: каким должно быть моё следующее видео?

Тобиас Манн (Tobias Mann)

<http://ubuntuvideotutorials.wordpress.com/>

MPD + Screenlets

В FCM №37 я читал о Screenlets, а в №32 — о MPD (Music Player Daemon). Давайте их объединим!

Я уже давно использую Screenlets, они реально классные! И я подумал, почему бы мне не завести скринлет для моего любимого плеера — MPD? Поиск в интернете, я нашёл такой скринлет на <http://goo.gl/WZEV>.

Как установить Screenlets, можно найти в FCM №37, так что мне осталось только рассказать о функциональности MPD-скринлета. Он умеет обновлять библиотеку, переподключаться к серверу, добавлять файлы из библиотеки, сортировать, перемешивать и очищать плейлист, и, конечно же, воспроизводить, приостанавливать и останавливать музыку.

Для этого скринлета есть с полдюжины тем — мне больше всего нравится «Black winter».

Нэстор Оук (Nestor Oak)

Intel = плохо

Я — из числа многих недовольных пользователей Ubuntu, которые не могут обновиться до Lucid Lynx ввиду использования популярных нетбуков с чипсетом Poulsbo/GMA500. У меня Acer Aspire One Z43 (AO751h), и похоже, что Intel просто забыла о нас. Мы ждём, пока с этим хоть что-нибудь сделают. Насколько я знаю, большинство из нас не хочет устанавливать продукты Microsoft, но, кажется, Intel просто вынуждает нас идти на это.

На данный момент я использую Ubuntu 9.10 без каких-либо проблем. Я поискал другие дистрибутивы, поддерживающие Poulsbo/GMA500, и мне попались только Fedora 11 и Jolicloud. Так что я, затаив дыхание, жду, что же предложит Intel (а они говорят, что поддерживают Linux) с выпуском следующего обновления MeeGo, и надеюсь, что они хоть что-то сделали. Уверен лишь в одном — я больше не буду покупать продукты, основанные на чипах Intel.

Дэйв (Dave)

Философские законы в разные времена

Cogito, ergo sum! *



* Мыслю — значит существую. (Декарт)

На Facebook'е — значит существую!



Aug 2004
Aug 2010

Наши дни



UBUNTU WOMEN

Автор — Penelope Stowe



В этом месяце мы продолжаем знакомство с Макензи Морган (Mackenzie Morgan), начатое Амбер Гренер (Amber Graner) в августовском номере Full Circle за 2009 год.

Пенелопа Стоув (Penelope Stowe): Расскажите нам, над чем вы работали со времени прошлогоднего интервью.

Макензи Морган (Mackenzie Morgan): За это время я присоединилась к команде MOTU, и теперь я помогаю с загрузкой пакетов в репозитории проекта Debian.

Мне очень понравилась Gally — одна из программ, написанных Вами в прошлом году. Можно о ней поподробнее?

Gally — программа, обучающая языку жестов. Мне осталось закончить кое-что с интеграцией в KDE, но, надеюсь, её примут в Debian, а затем и в репозиторий Universe ко времени выхода Maverick (хотя, скорее всего, не успею до заморозки). Первый релиз будет поддерживать только американский язык жестов (амслен), но в следующем будет использован протокол KGetHotNewStuff для загрузки

других языков жестов. Если вы хотите опробовать программу, она доступна по адресу <http://launchpad.net/gally>, и есть ежедневно обновляемый PPA. Для желающих внести свои изменения в уроки на <http://launchpad.net/gally-project> есть ссылки на уроки с языками жестов. Я думаю, они достаточно популярные, чтобы с них начать. Пишите мне на электронную почту, если в списке нет того языка, с которым вы хотите помочь.

Чего вы ждёте от Ubuntu 10.10 (Maverick Meerkat)?

Не обзаведись я нетбуком неделю назад, вряд ли моё внимание привлёк бы KDE-клиент для Ubuntu One от Харалда Ситтера. Неожиданно у меня появилась необходимость регулярно использовать несколько компьютеров, и мне бы весьма пригодилась возможность синхронизировать между ними адресную книгу и календарь.

Я знаю, что вы заканчиваете в этом году университет. Чем планируете заниматься?

Чётких планов пока нет. Есть несколько идей, но что из них получится, я не знаю. У меня есть постоянная работа, которой я займусь на полную ставку после

выпуска, так что поиск нового занятия пока не актуален. Поскольку я заканчиваю университет в декабре, и Джонатан Ридделл постоянно говорит мне, как изумителен Hogmanay (шотландское название Нового Года), думаю, я бы хотела взглянуть на это.

У вас есть идеи о том, чего всё ещё не хватает в K/Ubuntu?

Сложно сказать про K/Ubuntu, так как нехватка функций и приложений — проблема, выходящая за рамки одного дистрибутива. Нам нужен фреймворк Специальных возможностей Рабочего стола. Qt использует собственный фреймворк — ввиду отсутствия такого в целом для Linux, поэтому KDE действительно замкнут. Это не только создаёт трудности для людей, нуждающихся в чтении с экрана, но и означает, что я не могу писать автоматические тест-скрипты для Qt программ.

Чем вы занимаетесь вне сообществ Ubuntu и открытого программного обеспечения?

Всегда есть обычные дела — работа, учёба. Помимо прочего, часть свободного времени я провожу в Христианском обществе

друзей (квакеры), нахожу и посещаю рестораны, доступные для инвалидов колясок и с вегетарианским меню (такие рестораны есть, но они, к несчастью, очень редки), чтобы заниматься амсленом с моей подругой Джен, а ещё я читаю и вышиваю.





ИГРОВЫЕ НОВОСТИ

Вышел Wine 1.2! Версия 1.2 теперь стабильная, с новым стилем интерфейса — Tango — и поддержкой 64-битных приложений.

В этом номере я продолжу обзор игр, отобранных для акции Humble Indie Bundle. Сегодня поговорим об Aquaria.

Aquaria — это подводные приключения в стиле горизонтального скроллера. Главная героиня игры — русалка Найя, исследующая подводный мир Акварию. Для достижения цели ей нужно решить множество музыкальных головоломок и суметь защититься от врагов. Также вы узнаете о прошлом Найи, которое раскрывается в предыстории игры.

В игре вы будете путешествовать по миру подводной Акварию. Управление русалкой полностью возложено на мышку, что довольно удобно. Найя будет плыть в направлении, которое вы ей укажете зажав левую кнопку мыши, а щелчок этой кнопкой придаст

движению резкое ускорение. Один из наиболее понравившихся мне аспектов игры — возможность самому создавать звуковое сопровождение. Зажав правую кнопку, вы получаете на выбор множество различных звуков; движением мыши можно легко сочинять свою музыку. Создание музыки необходимо для прохождения игры, так как Найя с помощью неё взаимодействует с окружающим миром и защищается от врагов. Сражения — самая слабая составляющая игры. У Найи ограничены возможности для нападения и защиты. Поэтому, плавая по Акварию, вы будете очень уязвимы, так как многие существа могут вам навредить.

По сюжету, вы исследуете множество различных зон — от пещер и подводных руин до солнечных оазисов. Визуальный ряд завораживает — вы путешествуете по живому и яркому подводному миру. Графика простовата, но для этой игры большего и не надо. Прекрасное звуковое сопровождение со множеством отличных треков подчёркивает внешний вид подводного мира. Общая атмосфера на высоком уровне.

Aquaria — высококачественная

игра во многом благодаря отличной визуализации и саундтреку. Создание музыки привносит новые элементы в атмосферу и механику игры. Управление удобное и плавать по Акварию — одно удовольствие! Сюжет расширяется за счёт возможности окунуться в своё прошлое. Однако, сражения в игре реализованы не самым лучшим образом, учитывая ещё и то, что вы крайне уязвимы.

Рейтинг: 7/10

Плюсы:

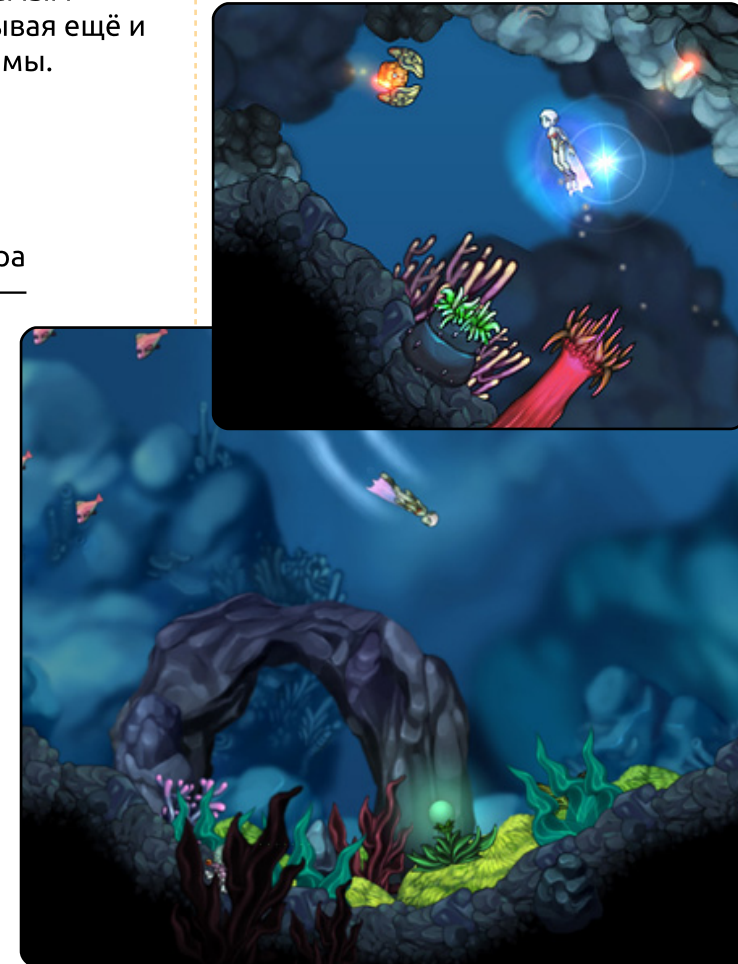
Потрясающая атмосфера
Приятная особенность — возможность создания музыки

Минусы:

Слабая боевая составляющая



Ed Hewitt, (aka chewit в играх), заядлый PC-геймер, но иногда играет и в консольные игры. Он также состоит в команде разработчиков проекта Gfire (плагин Xfire для Pidgin)





ВОПРОСЫ И ОТВЕТЫ

Автор — Gord Campbell

Если у вас есть вопросы, относящиеся к Ubuntu, присылайте их на: questions@fullcirclemagazine.org, и Gord ответит на них в следующем выпуске. Пожалуйста, опишите вашу проблему как можно более детально.

В У меня проблемы с жёстким диском, но я могу загрузиться с LiveCD и посмотреть содержимое жёсткого диска. Как мне сохранить мою переписку в Evolution перед переустановкой системы?

О После загрузки с LiveCD запустите Терминал и введите:

```
gksudo nautilus
```

Настройте Nautilus на отображение скрытых файлов. Откройте вашу домашнюю папку. Скопируйте на флеш-накопитель каталог «.evolution». Прделайте аналогичные действия для каталогов «.gconf/apps/evolution» и «.gnome2_private/Evolution» (последний каталог может отсутствовать). После переустановки Ubuntu и установки Evolution верните скопированные папки назад.

В Я пытался установить пакет `gnustep-devel`, но пакет `gorm.app`, от которого зависит `gnustep-devel`, не доступен.

О Загрузите пакет `gorm.app` из <http://www.debian.org/distrib/packages> и установите его. После этого вы можете установить `gnustep-devel`.

В При перезагрузке Ubuntu я заметил, что в меню загрузчика выводятся две версии Linux:

Ubuntu, с Linux 2.6.32-23-generic
Ubuntu, с Linux 2.6.32-23-generic (режим восстановления)
Ubuntu, с Linux 2.6.32-21-generic
Ubuntu, с Linux 2.6.32-21-generic (режим восстановления)

Нужно ли удалить эти два «старых пункта» из меню?

О Когда вы обновляете ядро Linux, его свежие версии не заменяют текущую, а устанавливаются параллельно ей. Вы можете удалить устаревшее ядро, но большинство людей предпочитает иметь под рукой хотя бы одну из предшествующих версий. Если вы удалите старое ядро, их список в меню изменится автоматически.

В Ubuntu 10.04 расходует слишком много памяти на моём компьютере. Как можно это исправить?

О Посмотрите эту ветку форума: <http://ubuntuforums.org/showthread.php?t=1535067>. В ней автор рассказывает, как сократил потребление памяти с 340 Мбайт до 120 Мбайт. Наиболее прожорливые вещи, которые он удалил — Ме Меню, переключение пользователей и конверт с панели инструментов. Ещё он убрал несколько служб и приложений из автозагрузки.

В Я обновился с Ubuntu 9.10 до 10.04 и моя беспроводная сетевая карта (Dell 1450 USB a/b/g) перестала работать.

О Установите пакет `linux-firmware-nonfree` одним из способов: скачав пакет с `packages.ubuntu.com` или соединив компьютер с вашим роутером при помощи кабеля. Перезагрузитесь.

В Я хочу отдать мой жёсткий диск другу, но хочу удостовериться, что на диске не осталось моей информации.

О Для этого есть Darik's Boot and Nuke (DBAN). Это загрузочный диск, который надёжно очистит жёсткий диск. DBAN автоматически и полностью удалит всё содержимое любого диска, который он сможет определить. Будьте осторожны, пользуясь им! Сайт — <http://www.dban.org/>.

В Мой ноутбук Dell Inspiron N4010 работает на 64-битной версии Ubuntu 10.04. Моя проводная сетевая карта не работает. Команда `lspci` выводит следующее: 04:00.0 Ethernet controller: Atheros Communication AR8152 v1.1 Fast Ethernet (rev c1)

О (Спасибо `Pytheas22` с форума Ubuntu) Видимо, у вас новая сетевая карта, и драйверы для неё отсутствуют в Ubuntu. Несмотря на это, вы можете использовать драйвер `compat-wireless`. Скачайте файл с названием «`compat-wireless-2.6.tar.bz2`» по адресу

<http://linuxwireless.org/download/compat-wireless-2.6>, скомпилируйте и установите драйвер. Сохраните его на рабочий стол, вставьте установочный CD и выполните следующие команды:

```
sudo apt-get update
sudo apt-get install build-essential
cd ~/ " "
tar -xjvf compat-wireless-2.6.tar.bz2
cd compat-wireless*
scripts/driver-select at11c
make
sudo make install
```

Скорее всего, ваша сетевая карта заработает автоматически после перезагрузки. Каждый раз, когда Ubuntu Updates будет обновлять ядро, вам придётся также перекомпилировать этот драйвер.

Советы и решения

Иногда всё проще, чем кажется!

Я очень много времени провожу на Ubuntu Forums. Одна из вещей, что меня беспокоят —

когда из лучших побуждений человек, в ответ на относительно простой вопрос, пишет длинную запутанную инструкцию. Приведу два примера.

Новичок, продвинутый пользователь Windows, пишет: «Купил беспроводной адаптер. Как мне поставить драйвер?».

Ответ простой: «вставьте адаптер в компьютер и проверьте, не заработает ли». В большинстве случаев драйвер уже встроен в ядро Linux. Вообще, в ответ на такой вопрос, лучше всего показать видео с YouTube — оно называется «Connect to Wireless Networks In Ubuntu» (Подключение к беспроводным сетям в Ubuntu).

Linux — не Windows, здесь иногда всё намного проще! Тем не менее, я то и дело натываюсь на длинные ответы, сразу предлагающие запредельно сложные вещи, вроде установки ndiswrapper. Да, для некоторых устройств он может понадобиться, но, может быть, сначала попробуем решение попроще? А если выяснится, что ndiswrapper всё-таки нужен, не будем описывать его установку, а дадим человеку ссылку на документацию, где всё разложено по полочкам. А если она устарела — потрудимся её переписать.

Второй пример. «У нас в

домашней сети открыт общий доступ к папке на компьютере под управлением Windows. Как мне до неё добраться?».

Мне попадались невероятно заумные ответы на этот вопрос. Некоторые из них начинались словами «вам нужно установить такое-то ПО в Ubuntu». Ну, или не нужно.

На форумах, помнится, была целая тема, посвящённая конкретно этой проблеме и её тонкостям, но я, всё-таки, предлагаю сначала попробовать простое решение, которое у меня всегда работает. Возможно, работает потому, что я не усложняю себе жизнь: у меня на всех компьютерах одно и то же имя пользователя, один и тот же пароль. А ещё, я отредактировал «/etc/samba/smb.conf», и мой компьютер с Ubuntu теперь знает имя рабочей группы, в которую входит вся моя семья.

Я захожу в «Сеть». Дважды кликаю по значку «Сеть Windows», затем по иконке рабочей группы, потом компьютера, потом папки, и вуаля — вижу перед собой список файлов в общем доступе.

К чему я всё это говорю: если вы пытаетесь кому-то помочь — предложите сначала простое решение. И только если оно не работает, переходите к сложным.



МОЙ РАБОЧИЙ СТОЛ

У вас есть шанс показать всему миру ваш рабочий стол. Отшлите изображение рабочего стола на: misc@fullcirclemagazine.org. Добавьте его краткое описание, спецификации компьютера и другие особенности ваших настроек.



Привет! Это мой рабочий стол в тёмных тонах. Я использовал Cairo-dock (тема Dust_Sand), Conky (тема CONKY-colors с gnome-look.org) и Compiz Fusion. Я пользуюсь Ubuntu 10.04 beta 2.

Конфигурация компьютера:

Процессор: Intel Pentium 4 2,6 ГГц

Видеокарта: nVidia GeForce GTX 275 (896 Мбайт)

ОЗУ: 4 Гбайт

Жёсткий диск: 500 Гбайт

Сергей Колесников

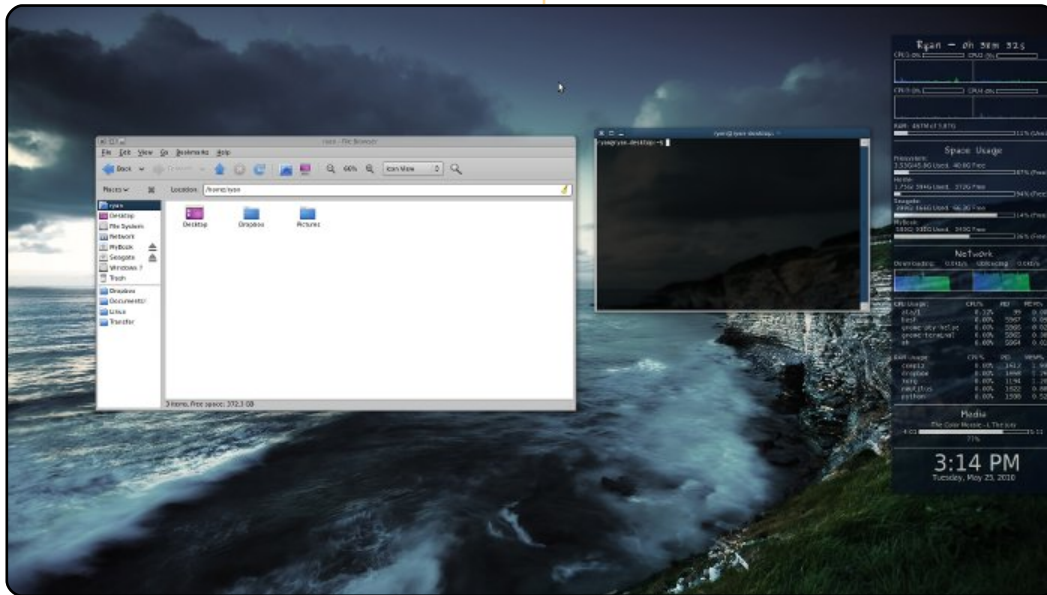


Как участник Hungarian Translation Team, я регулярно читаю рубрику My Desktop. Я решил отправить снимок экрана и краткую информацию о компьютере, за которым работаю над переводом. Мой ноутбук — Fujitsu Siemens Amilo Pro 3405 с 2,5 Гбайт ОЗУ, процессором Intel Core 2 T5500 и жёстким диском на 250 Гбайт. На нём установлена Ubuntu 10.04 с GNOME и Avant Window Navigator. Картинка на моём рабочем столе — от наших дорогих друзей из Японии. Они настолько увлечены, что придумали мангу (комикс) про Ubuntu:

<http://divajutta.com/doctormo/ubunchu/> или

<http://seotch.wordpress.com/ubunchu/>.

Перши Корнел (Pércsy Kornél)



Это мой рабочий стол на мониторе с разрешением 1920x1080. Мне нравится, когда вокруг всё просто и привлекательно. Не люблю, когда панели, или нечто подобное, занимают драгоценное пространство моего экрана. Поэтому моя панель находится на слое виджетов Compiz (при необходимости, достаточно нажатия одной кнопки, и она убирается прочь). Вместо неё пользуюсь комбинацией из горячих клавиш Metacity и GNOME-Do для запуска всех приложений. Для контроля за системой я просто наблюдаю за Conky справа на экране. Моя система — Ubuntu 10.04, набор иконок переделан из Humanity, тема Clear-looks. Обои на рабочий стол взяты с сайта <http://interfacelift.com>.

Райан Митченер (Ryan Mitchener)



Это мой рабочий стол с Ubuntu 10.04. Я использую Ubuntu со времён версии 6.06. Пользуюсь док-панелью AWN, тема моих иконок «dropline neu». Для виджетов рабочего стола задействован Screenlets.

Компьютер Core 2 Quad 8200 с материнской платой DG41TY, жёстким диском на 160 Гбайт, 17-дюймовым ЭЛТ-монитором LG 700е и 2 Гбайт ОЗУ. Ubuntu работает отлично, за исключением того, что я не могу установить соединение с помощью моего Bluetooth-адаптера. Второй системой установлена Windows 7, которую я использую, если мне понадобится Windows-приложение.

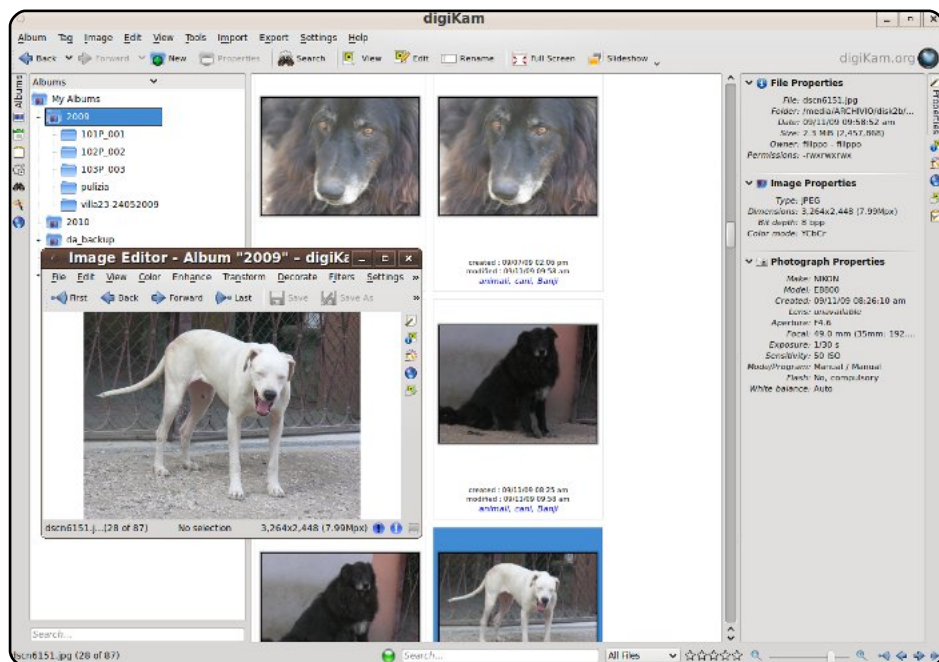
Kaykay

digikam

Домашняя страница: <http://www.digikam.org>

digikam — программа для редактирования, импорта и экспорта цифровых изображений. Она отлично подойдёт как любителю, так и профессионалу. В главном окне справа можно найти информацию о камере, фотографе, времени и дате снимка, а также некоторые другие полезные атрибуты, например, метаданные и геотеги. В программе есть замечательная возможность систематизации изображений. Также, для каждой коллекции импортированных снимков, можно указать где она находится — на жёстком диске или на внешнем носителе.

digikam располагается в репозитории main

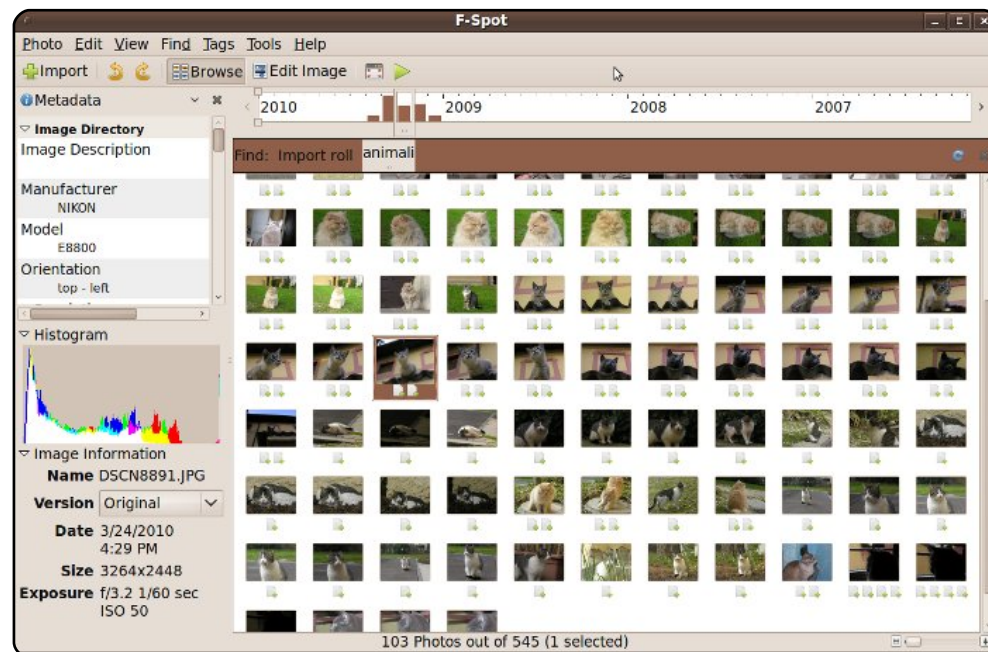


F-Spot

Домашняя страница: <http://www.f-spot.org>

F-Spot — программа для систематизации фотографий. Она установлена по умолчанию в Ubuntu Karmic Koala. При импорте новых снимков или нового каталога будет очень полезной возможность поиска дубликатов. Импорт большого числа изображений происходит не очень быстро, но этот небольшой недостаток компенсируется другими возможностями, такими как встроенный редактор и автоматическое тегирование добавляемых снимков.

F-Spot располагается в репозитории main

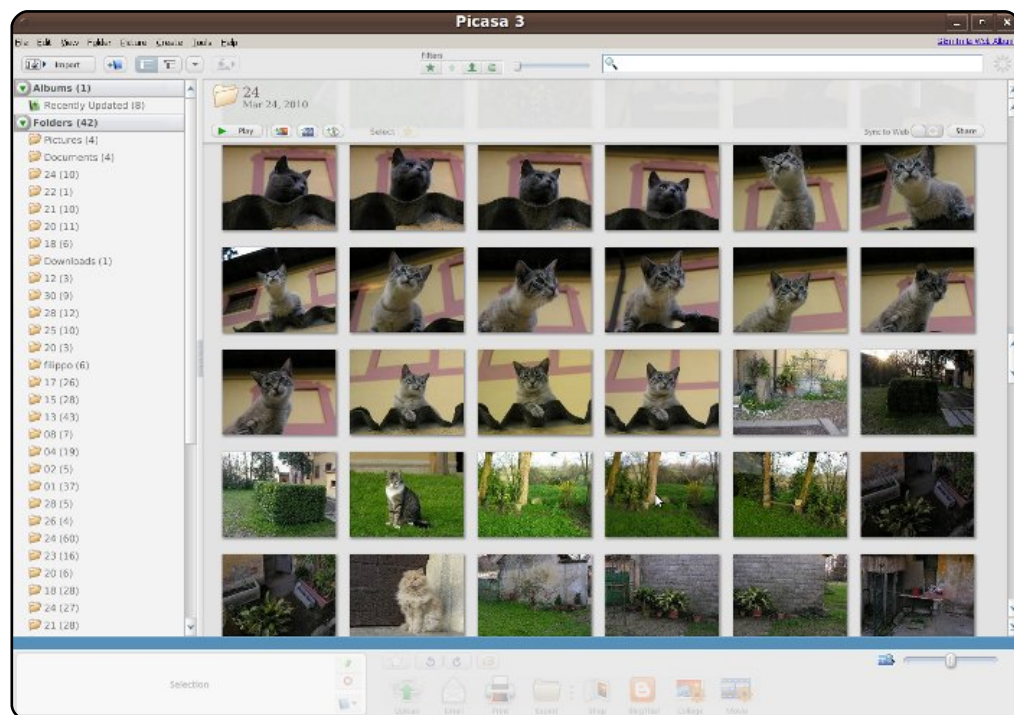


Picasa

Домашняя страница: <http://picasa.google.com/linux/>

Помимо обычных функций редактирования снимков, изменения размеров и простановки тегов, Picasa предлагает расширенные возможности организации цифровых изображений. Она может просканировать все ваши фотографии, распознать те, на которых есть лица, и сгруппировать фото с похожими лицами. Можно записать резервную копию фотографий на CD или DVD, а также создать слайд-шоу из снимков, находящихся в какой-либо папке.

Установите её, загрузив пакет с вышеупомянутой веб-страницы Picasa Linux.

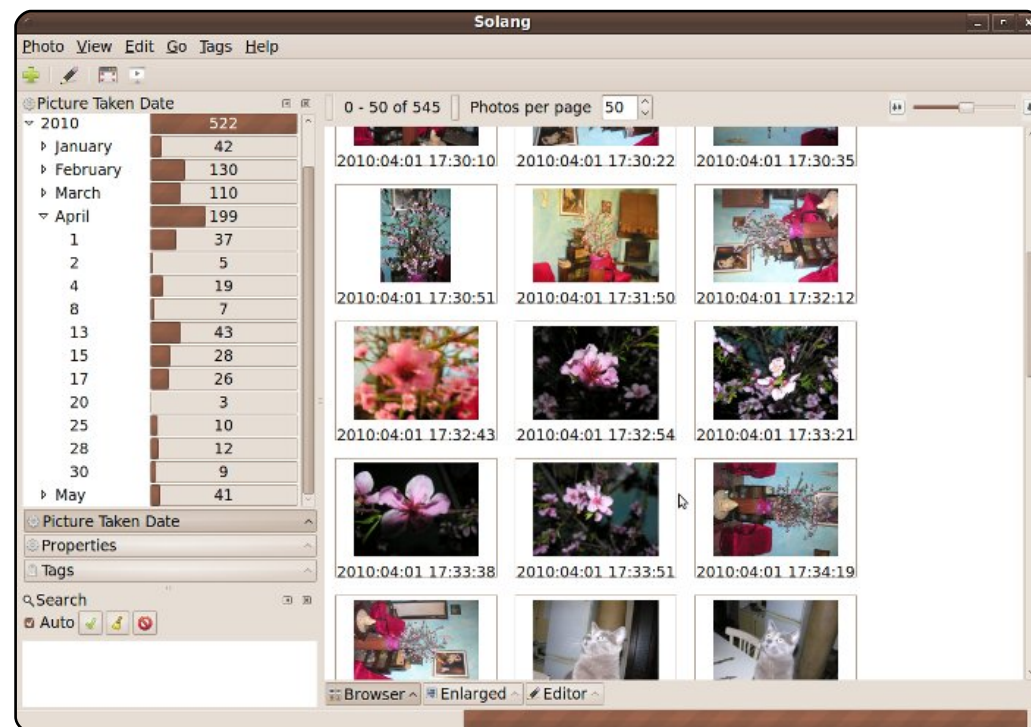


Solang

Домашняя страница: <https://savannah.nongnu.org/projects/solang>

Solang — программа для управления изображениями, которая, в данный момент, находится в стадии активной разработки. Некоторые возможности будут очень интересны тем, у кого большая коллекция фотографий. Например, несколькими щелчками мыши можно просмотреть историю коллекции снимков (дубликаты распознаются автоматически), а также можно легко создавать архивы.

Solang располагается в репозитории universe

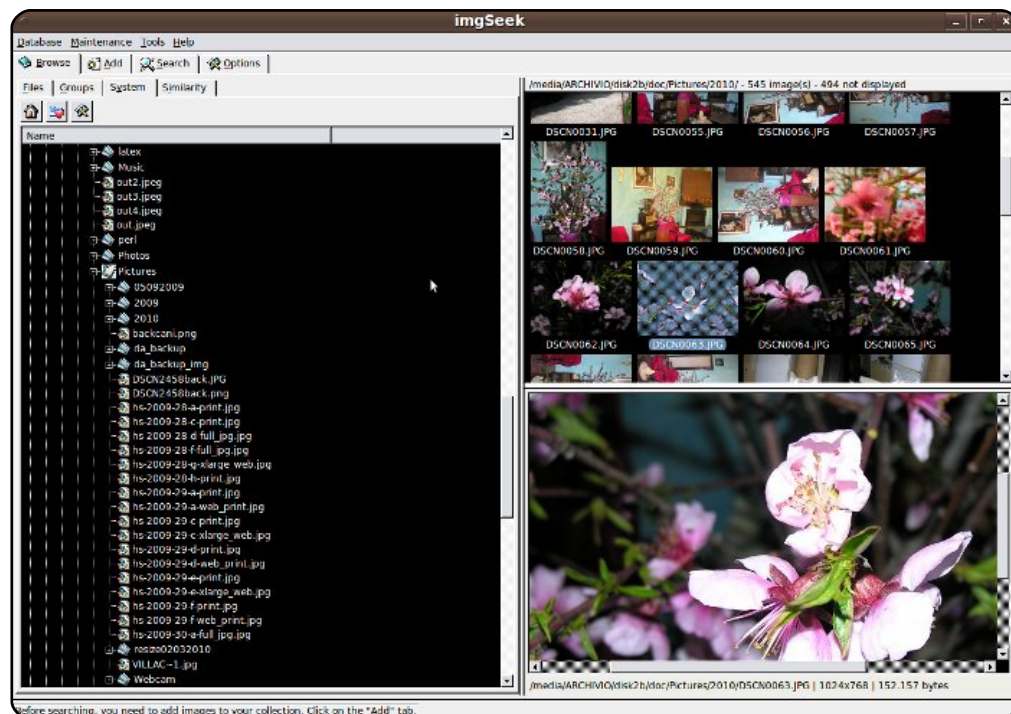


imgSeek

Домашняя страница: <http://imgseek.sourceforge.net>

imgSeek — менеджер и просмотрщик фотоколлекций с функцией каталогизации и поиском по содержимому. Может находить похожие изображения в базе данных. К примеру, вы можете сделать грубый набросок и imgSeek найдёт изображения, в которых присутствуют те же основные цвета. Есть также инструменты для создания слайд-шоу или html-альбомов, причём всё настолько просто, что справится даже новичок.

imgSeek располагается в репозитории universe



Русская команда переводчиков приглашает добровольцев для помощи в организации и наполнении русскоязычного раздела журнала Full Circle. На данный момент планируется вести постоянную колонку региональных новостей на тематику opensource и всё что с ним связано. Кроме того, хотелось бы порадовать русскоязычного читателя авторскими статьями на разные темы (программирование, переводы, дизайн, вёрстка и прочее), интервью с активистами из мира opensource. Будем рады любой помощи в этом направлении. По всем вопросам пишите на fullcircle@ubuntu.ru.





КАК ПОМОЧЬ?

Мы постоянно ищем новые статьи для публикации в журнале Full Circle. Указания по написанию статей и переводу находятся на wiki-странице: <http://wiki.ubuntu.com/UbuntuMagazine>
Пожалуйста, отправляйте статьи на: articles@fullcirclemagazine.org

Если вы хотите прислать **новость**, пишите на: news@fullcirclemagazine.org

Свои **комментарии** об опыте в Linux присылайте на: letters@fullcirclemagazine.org

Обзоры ПО и оборудования присылайте на: reviews@fullcirclemagazine.org

Вопросы для рубрики Вопрос-Ответ отправляйте на: questions@fullcirclemagazine.org

Снимки Моего Стола следует присылать на: misc@fullcirclemagazine.org

... или вы можете посетить наш **форум**: www.fullcirclemagazine.org

ВЫ НУЖНЫ FULL CIRCLE!

Журнал — не журнал, если в нём нет статей, и Full Circle — не исключение. Нам нужны ваши Мнения, Рабочие столы и Истории. Ещё нам нужны Обзоры (игры, приложения и железо), статьи How-To (на любую тему о К/Х/Ubuntu), любые вопросы и предложения, которые могут возникнуть. Присылайте их на: articles@fullcirclemagazine.org

Full Circle Team



Редактор - Ronnie Tucker
ronnie@fullcirclemagazine.org

Веб-мастер - Rob Kerfia
admin@fullcirclemagazine.org

Отдел по коммуникациям - Robert Clipsham
mrmonday@fullcirclemagazine.org

Подкаст - Robin Catling
podcast@fullcirclemagazine.org

Корректоры

Mike Kennedy
David Haas
Gord Campbell
Robert Orsino
Lucas Westermann

И мы говорим спасибо Canonical, множеству команд переводчиков по всему свету и **Торстену Вилмсу (Thorsten Wilms)** за новое лого Full Circle.



РУССКАЯ КОМАНДА FULL CIRCLE

Как нас найти?

Страница журнала на ubuntu.ru: <http://www.ubuntu.ru/fullcircle>

Страница команды на launchpad: <https://launchpad.net/~fullcircle-ru>

Конференция на ubuntu.ru: fullcircle@conference.ubuntu.ru

Адрес электронной почты: fullcircle@ubuntu.ru

Вы можете внести свой вклад в развитие журнала, сделав пожертвование на счёт **yandex.деньги 41001510090547**

ВЫ НУЖНЫ FULL CIRCLE RUSSIAN!

Журнал всегда нуждается в переводчиках! Кто такой переводчик? Для Журнала это тот, кто со словарём и прочими вспомогательными инструментами готов переводить с английского на русский. У вас есть возможность переводить? Тогда милости просим в команду!

Журнал всегда нуждается в редакторах! Даже больше, чем в переводчиках! Кто такой редактор? Для Журнала это тот, кто свободно владеет русским языком: грамматика, пунктуация и т. п. У вас есть возможность заниматься редакторской вычиткой? Тогда милости просим в команду!

Хотите рассказать о своём проекте? Знаете новость, которая поразит русскоязычное сообщество Ubuntu и Linux? Может быть, вы знаете человека, который активно участвует в развитии Linux и opensource? Напишите нам! Мы будем очень рады статьям и идеям для нашей региональной рубрики.

Пишите на адрес электронной почты: fullcircle@ubuntu.ru

Над выпуском работали

- * Александр «DarkMasterLonely» Суровкин
- * Александр «hammermania» Маркевич
- * Александр Лашков
- * Алексей Антипов
- * Алексей Плетнёв
- * Алексей Полещук
- * Андрей Гадюков
- * Андрей Якуш
- * Антон «onto» Лашков
- * Антон Колоченко
- * Антон Рупаков
- * Вадим Сипайлов
- * Валентина Мухамеджанова
- * Владимир Германов
- * Вячеслав Курёнышев
- * Дмитрий Кончаленков
- * Дмитрий Максимов
- * Дмитрий Перлов
- * Дмитрий Тесля
- * Евгений Король
- * Иван «simply vankin» Анисимов
- * Иван Шишкин
- * Илья Дубков
- * Кирилл Бубочкин
- * Любовь «Weblamer» Касьянова
- * Максим Калинин
- * Михаил Мишуков
- * Олег «Eleidan» Кулик
- * Олег «Yoda.33» Анисимов
- * Олег Лепещенко
- * Роман «lifeslider» Серов
- * Руслан Андреев
- * Рустам Сафин
- * Станислав Панасик
- * Тимур Тимирханов
- * Анастасия «Universe» AG_
- * alexander-markevitch
- * BaBL
- * Cyrus
- * Nomicos
- * serenitatis
- * sky_cat
- * VEMpire
- * Vladislav L Medvedev
- * Zae