



Свободен вестник за ГНУ/Линукс и домашните компютри

Броя на неизпълнените обещания

Този брой трябваше да е нещо голямо. Половин година не сме издавали брой. Хората ни забравиха, ние самите се забравихме. Истината е, че всеки проект иска двигател, а на инж. Тони му писна от непрекъснатите подигравки в „Линукс за българи“. Много хора не осъзнават, колко много коства създаването на един проект и поддържането му. Безчувствени копелдаци. Затова този брой официално НЯМА да бъде обявен там. Той е моя позакъснял с четири дни новогодишен подарък за нашите верни фенове, ако са останали. Изобщо не ме интересува, ако ще да има и пет сваления. На ГНУ/ Линукс не му трябва популярност, трябва му мъже с топки да го теглят. И както обикновено много неща не бяха свършени. Тук няма да видите нито един мой материал. Но цели три дни и нощи се старах по дизайна. Може да е тъп и грозен, но е първия, който правя, ползувайки професионални прийоми. И наблъсках препратки в текста, де що видях, защото така трябва да бъде. Сигурно пак не успях да угодя на многознайковците. За сметка на това почти всички основни автори са тук. Подобри от всякога. Това е първият брой без нашия вечно гладен за новото редактор. Няма никакво участие. Може би ако проекта се възроди ще се върне като автор. Също така имаме нов човек. Той е причината изобщо да има брой. Много е настървен и аз не знам защо. Даже ми каза да помоля за помощ, като покажа достиженията ни. Да искам още войници. Няма да го направя. Не вярвам в това. И все пак той не е нов човек изобщо. Познат е като някогашния водач на клуб „Приатели на отворения код- Видин“, а има и поместени статии на онова място. Има и още нещо ново. За първи път заглавката беше направен и нарисуван от истински професионалист- очарователната Umbra. Специално заради нас даже използва двойката Inskape/ The GIMP. Даже май започна да ги харесва... Не ме питайте, защо нямам абзаци във въвода. Ей така. Защото искам и мога. Сега, днес, тук. И последно, поне едно обещание ще изпълня, то чака реда си на следващата страница...

С. Александров

Ган



"Посвещавам този брой на Евок Севок, който смята, че умствената дейност е вид физическа работа и за да успееш в науките и изкуствата, трябва да имаш мускули в главата си. С цел да увеличи мускулна маса на мозъка си, той започва да упражнява невроните си с Windows. Този вид умствена дейност, която той нарича мозъчен фитнес, води до пълна атрофия на мозъчните му клетки. Божествената мантра "Харе Бил, Кришна Гейтс", която той повтаря безброй пъти на ден, паднал на колене, със скръстени за молитва ръце, поставил мишка на главата си, изглажда и последните мозъчни гънки, с които милионите години еволюция са белязали сивото му вещество. Доведен до състояние на пълна умствена деградация, която се наблюдава в момента при 85 % от човешкия род, Евок Севок открива Linux. Регенерацията на мозъчните му клетки е трудна. След 1 година упражнения по изготвена от нас Home Linux програма, и чрез допълнителни практики за увеличаване на мозъчната мускулна маса, той успява да източи видео от YouTube през конзола. Оттатък-натам нещата тръгват добре за него. Интересите му се разширяват, целите му се съгъстват, умствената му мускулна маса расте и след 5 години той ще е в състояние да подготви материал за нашето издание. Този момент ще отбележи края на регенерацията на мозъчните му клетки и пълното преодоляване на уврежданията, които е причинил необмисленият му мозъчен фитнес с Windows. Да вдигнем тост за успешното възстановяване на Евок Севок - грешникът, страдалецът, мъченикът, феноменът."

Една рисунка на мускул с мозъчни гънки или мозъчни гънки с формата на мускули, би могла да допълни и завърши художествено посвещението. Ха-ха!



Бел. ред. Готово мъж, бате Арнолд става ли?

СЪДЪРЖАНИЕ

Обзор

- 6 Linux, netbooks...
- 9 Новият Xorg – от Mitch Meyran

Идеология и философия на ГНУ/ Линукс

- 13 Защо да преминем към GPL 3

Distro consult

- 16 Маемо5 - Бъдещето е тук!
- 18 MOBLIN – МОДЕРНИЯ МИНИМАЛИЗЪМ

Акцент на броя

- 21 Ion3- Почувствай се като хакер!
- 23 Matchbox – Възход на минимализма.

Програми

- 26 ПОЧТИ НЕЗАМЕНИМИЯТ FIREFOX
- 29 Топ 10 Програми с отворен код

СЪДЪРЖАНИЕ

Практика

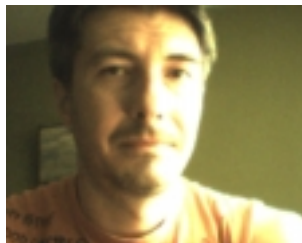
- 31 Лесна настройка на GPRS връзка под Linux по Bluetooth
- 32 Два въпроса за клавиши
- 35 Инсталация на Wolfenstein: Enemy Territory

Уроци

- 37 GIMP 2.6 и работата му с прозорци
- 38 Урок за GIMP - Създаване на web 2.0
- 40 Урок за GIMP - Как да сменим цвета на кола

Забава

- 43 Коледно дърво в конзолата с помощта на Perl
- 44 Toofly
- 44 Водката :)
- 45 Stupid Shell Tricks
- 46 Не можете да намерите никого от IT отдела?



Linux, netbooks...

Автор: инж. Николай Бодуров
delajer

Опново ще ви досаждам с темата за netbooks. Не толкова с това, какво те са и какво не, а с отношенията netbooks – Linux, към настоящия момент.

фамилията на Microsoft Windows. Изключвам от сметките продукта на Apple – политиката им винаги е била: софтуерът се продава само с комплект хардуер, за когото е бил разработен



Linux трябваше да е Операционната Система (ОС ще употребявам за по-кратко) на netbooks – евтините ултрамобилни РС и то по много причини. Без да са нещо принципно ново, нетбуците промениха радикално отношението потребител – РС, като максимално доближиха потребителя до мрежата, един път с цената си, втори път с възможността да са непрекъснато с вас.

Към моментна на появяването им на масовия пазар – първо доста плахо и неубедително с OLPC и най-вече с удара в десетката направен от ASUS – Eee PC 701, просто нямаше разумна алтернатива за тях като ОС. Няма да изненадам никого с няколко цифри: приблизителното разпределение на десктопните операционни системи (ОС) – 2-3% за Linux, 5-6% за MAC OS X, и останалите за

(от известна гледна точка много правилна политика, впрочем) но, на доста висока цена. Доминиращата, спомената трета, владееща повече от 90% от пазара на персонални десктопни ОС, към момента на появяване на netbooks, не беше готова за тях. Просто не се вписваше в концепцията за ниска цена и ниски системни изисквания. Тогава Microsoft се суетеше около явното фиаско на претруфената Vista и стремежа на всяка цена да се пусне в срок и с достатъчно добро качество следващата версия на Windows... Само й беше на Microsoft до енергоспестяващи платформи и ултрамобилност... А пазарът на netbooks беше някаква лавина – само една цифра: за 2009 година ръстът в продажбите им е от порядъка на 109% !!! С патовата ситуация през 2007 г. се

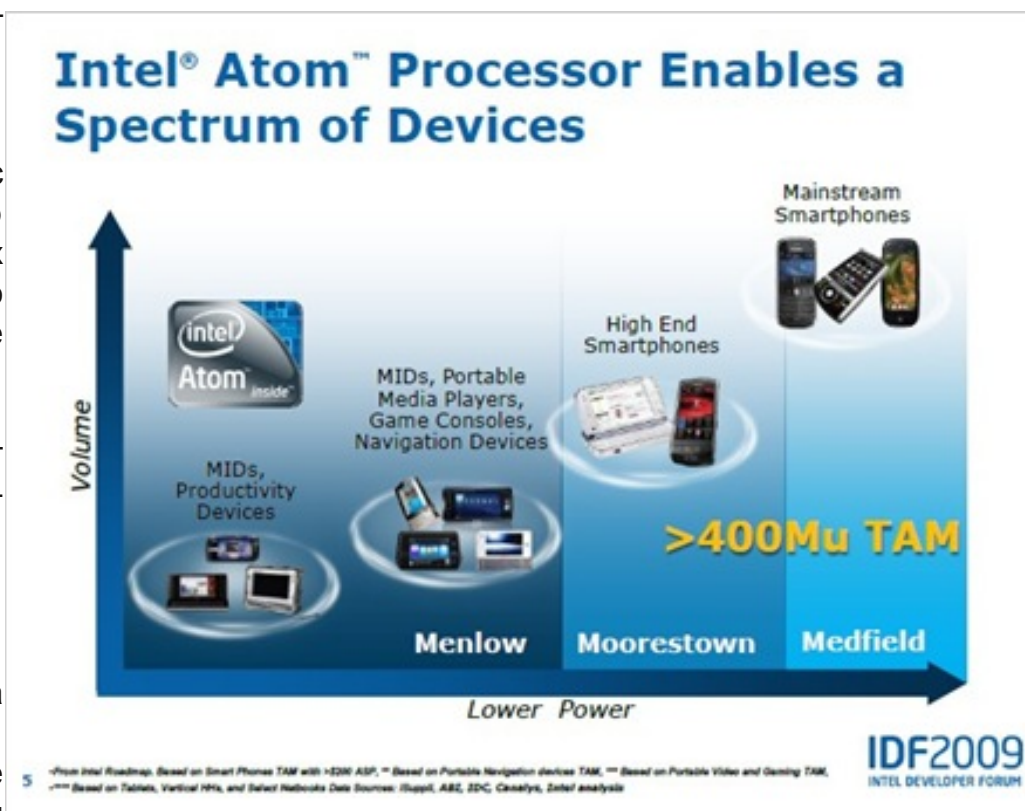
стигна до първите Eee PC-та и преинсталирания на тях Xandros... Толкова много се е изписало около Xandros-a, не искам да повтарям нищо. Далеч съм от мисълта да правя ASUS великия фен на Linux (в следствие те много бързо се отказаха от него...). Но така или иначе, към споменатия момент това беше добро решение, с ползи и за двете страни. А и самият избор на една от утвърдените (но не от най-големите като Red Hat, или Novell) фирми, предлагащи платени решения на базата на open source източници не беше напълно случаен. ASUS искаха да владеят положението с ОС на продукта си, нещо което с Ubuntu, или Debian – напълно разработвани от свободна общност нямаше да се получи. Това е само едната страна на нещата. А те са доста сложни... Ето само следния пример – известно е, че изобщо няма единно становище за това какво точно трябва да представлява дестопът с Linux, дето ще завладее пазара на масовия потребител... Още по-зле

най-големите критики към машинката с преинсталирания Linux (по точно към ОС, не към машинката) дойдоха от т.н. Linux-общност. Критики както директни, във вид на коментари доколко е бил удачен

наподобяващия на GSM-меню интерфейс с табове, така и индиректни с лансиране на най-различни алтернативни решения за ОС, поставяйки по този начин под съмнение самия избор на дистрибуция... И се стигна до пълната менажерия от Eeedora, Eeexubuntu, Ubuntueee, че и Eeebuntu (нямащи нищо общо едно с

друго, естествено, освен първоизточника си), че дори едно от BSD-та се разписа, без и да броя „основните“ дистрибуции, които стартираха повече, или по-малко специализирани раздели в поддръжка на „мъниците"... Някак съвсем плахо, дори незабележимо премина и опита на Acer с Linpus Lite (личните ми впечатления от него не са никак положителни – някак умишлено орязана откъм възможностите и поддръжката си система), и като самотно дърво сред пусто поле остана DELL с техния вариант на Ubuntu... Това от гледна точка на дистрибуциите. Откъм десктоп средите положението е още по страшно – Ubuntu Netbook Remix на базата на Gnome, Linpus Lite на базата на XFCE, Moblin – стартирал на базата на Ubuntu, но мигрирал в следствие на Fedora и разработващ уникален потребителски интерфейс (въпреки, че в самата си основа е по същество XFCE), Jollycloud – напомнящ интерфейса на Moblin, но базиран основно на Ubuntu и външни

разработки (array.org), да не забравяме и Chrome OS на Google, за която толкова много се шуми напоследък, но тя съдържа в себе си съвсем различна концепция... Та, нека за момент да се поставим на мястото на един производител на хардуер, който



разработвайки един продукт иска на първо място той да се продава на масовия пазар добре, дори повече... Тук остават много далеч всякакви абстрактни принципи, единственото което е съществено е как ще се възприеме от редовия, масовия потребител, който не се възнува от възвишените идеи на OSS, а от

това доколко ще му върши работа, ще му е привичен, т.е. няма да го натоварва допълнително (нека не забравяме, че става въпрос за компютри, един път и нека не обвиняваме хората за нежеланието им да се учат на нещо ново)... В този ход на мисли е много логичен изборът на Xandros (наследила опита за Linux-дистрибуция на Corell), базирана на доста стабилна версия Debian, макар и не най-актуалната... и необичайния, за почти пълноценен компютър потребителски интерфейс.

Предполагам мнозина няма да са съгласни с мен, но вроденото ми чувство за справедливост се разбунтува. Виждаме нещо, което отдавна е стремеж – да се види масов, радващ се на относително добро приемане Linux-десктоп, а от друга страна сме повече склонни да го отречем.

А когато разгледаме и въпросите около поддръжката на хардуера, нещата придобиват още по-трагичен оттенък. Пак само Xandros и Dell (извиквайки на бял свят LPIA-порта на Ubuntu) бяха единствените даващи пълна хардуерна поддръжка на продаваните с тях машинки. Може и да пропускам някои, но намам повече лични впечатления: тук в България се продаваха HP2133 и MSI Wind със SLED, но бяха рядкост. И пак единствено Dell се постараха да бъдат най-коректни с потребителите си предоставяйки система, максимално оптимизирана за съответния хардуер. Въпреки, че и Xandros (с 2.6.21) и Ubuntu 8.04 (с 2.6.24) бяха с ядра HE-поддържащи Hyper Threading технологията на Intel, включена в Atom-процесорите. При ASUS това беше направено в неизлязлата версия 1.7 на Xandros Eee OS, но тя си остана само тестов вариант... А LPIA и досега е неофициален порт на Ubuntu и си е предизвикателство инсталирането на програми, невключени в базовата система.

Формално погледнато повечето масови нетбуци са базирани на комбинацията чипсет GMA945, процесор Atom N270/280, които работят доста добре под Linux (или би трябвало, ако не сте си блъскали главата с тях

с Ubuntu 9.04... друга тема...). Но от към останалите подробности нещата са твърде шарени – най-различни LAN-карти, WiFi-карти, наличие или не на 3G модул... в добавка и HDA-Intel-аудиокарти, с кошмарното си разнообразие от решения... Преглеждайки списъка с поддържан хардуер на отделните дистрибуции, ще се начетете на бележки от сорта – частично, не е изпробвано, не работи, няма звук, не работи вградения микрофон... Пълната поддръжка никак не е най-масово срещания случай, по-скоро е въпрос на случайност...

Повече от година бях собственик на ASUS EeePC 901. Доста експерименти си правих с него, но така и го продадох с дошлия с него Xandros. Така и не проработиха доста от специфичните решения на машинката дори и с тясно специализирана дистрибуция, като Eeebuntu...

Трагедията е пълна с по-новите решения – примерно процесор Z520/530 – чипсет Intel(R) US15 (популярен повече, като GMA500 – Poulsbo). Комбинацията осигурява, с цената на много малко занижена производителност, значително увеличение на автономната работа. Без да забравяме че графичната карта е с възможности за хардуерно ускорение на някои видео-формати... Да, но понеже е с лицензирана PowerVR технология (това е единия компонент, осигуряващ ви нисък разход на енергия), поддръжката под Linux, поне към настоящия момент клони към нулата... Въсъщност можете да подкарате всичко, но ви отиват по дяволите почти всички екстри ...

В този ход на мисли, през изминалата година много се изписа по въпроса за Linux на ARM-платформа (а нима в момента не съществуват Android и Maemo ?). Тук отново няма алтернатива от Microsoft, или тя не е конкурентноспособна... Само бегъл преглед на устройствата с ARM-процесори (смартфони, Palm, iPhone и прочие „джаджи“) показва, че масовия графичен хардуер тук е основно със споменатата лицензирана технология PowerVR, логично защо... И как ще е с Linux тогава? Може би ще чакаме някаква реализация тук от NVidia, или ATI/AMD тук?... Не е изключено, но е малко вероятно (поне това, което видя бял свят на масовия пазар,



като цени е доста скъпо). Особено в криза като сегашната – едва ли някоя от големите фирми в бранша ще инвестира нещо в толкова неясен пазарен сегмент... А и една добре работеща потребителска система не се изчерпва само с голата ОС...

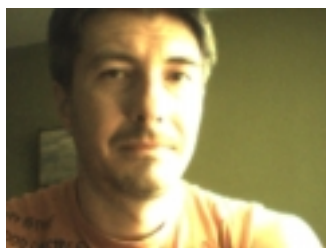
Колкото повече Linux навлиза като продукт за масова употреба, толкова повече уморително разнообразните, взаимно изключващи се решения, битувачи тук, и силно НЕ-оптимизираното за десктоп ядро започват да са проблеми от съществено значение. Водих няколко пъти спор по разни форуми с явно заклетите фенове и опитни потребители по въпроса (последния път в eeeuser.com относно Eee PC 1101HA) и ме изумява мисленето им. Видиш ли, понеже „можело да се работи“ на него и, примерно „екстрите на видеото не го интересували“, какво толкова било проблем...?! Лично аз не мога да приема такива половинчати решения! Плащайки не малка сума пари за netbook, човек би искал да

му ползува пълните възможности. В противен случай приложението на Linux тук отново ще се стесни до хората, занимаващи се с разработка на софтуер и шепа ентусиасти. Лично аз се уморих...

А фактите са доста печални – през 2007-ма 90% от малките машинки се продаваха с Linux, в момента (края на 2009-та) – 90% се продават с Windows... Включая машинката на която пиша настоящия материал...

Ще завърша с това, с което започнах – Linux трябваше да е Операционната система на netbooks... но не стана... По-зле – според мен, вече дори няма перспективи да стане, просто пропуснахме момента.

**Влакът Търговище-София 28.12.09 г.
Н.Бодуров - delafer**



Новият Xorg – от Mitch Meyran

Превод: инж. Николай Бодуров

С течение на времето, много хора изказваха недоволство от X Window System, или Xorg в сегашното си най-популярно изпълнение (ще припомня факта, че X Window System е разработена през 80-те години и се оказва толкова „наукоемка“, че до ден днешен няма алтернатива в UNIX-like OS света). Xorg е слой между приложенията и графичния адаптер. Той има някои фантастични възможности (като например способността да стартира приложения по мрежата), но и някои недостатъци.

Едно нещо е сигурно, че той се разви много през последните години, особено по отношение на 3D и хардуерното ускорение на видеото. В тази статия ще се опитам да обясня с какво X Window се е променил, и какво да очакваме в близко бъдеще.

Няколко съществени взаимосвързани неща се случиха. Но първо, нека споменем някои основни положения.

Методи за ускорение на Xorg

Традиционно драйвърите на Xorg включват няколко части, като основните неща са следните:

* DDX -драйвър е частта, която позволява на X, да изобразява обекти на екрана: да определя резолюция и пикселизацията на обекта. Този драйвер нормално е позициониран в потребителското пространство (user space), и по традиция в него са включени някои функции за ускорение.

Оригинално тези функции използват API, наречено XAA, което по-късно беше опростено и пренаписано за поддръжка на повече драйвери и стана - EXA. Това е "необходим" компонент.

* DRI / DRM е двоен елемент и е по-късно допълнение, датиращ от Xfree86 4.0, което позволи на X да работи с графичния хардуер директно: компонент в ядрото (DRM модул) и X компонент (X DRI драйвер) взаимодействащи си по строго определени правила и заобикалящи дублирането на повечето функции в паметта управлявана от ядрото. Това е мястото, където разширения от сорта на RENDER и Composit, получават интересни възможности, тъй като се дава възможност на X пряко да манипулира видео RAM. EXA, съчетано с RENDER, ще се възползват от този вид на достъп за по-нататъшно ускоряване на някои операции по изобразяване на обектите. Въпреки това, този компонент, никога не е бил замислен да се справя с масивни количества данни, затова управлението на паметта трябва да се препрограмира за всеки различен драйвер.

* GLX ([Open] GL за / в X) драйвер, работи "над" предишните два компонента. Обикновено се извиква от Mesa, тя или ще се възползва от хардуерно ускорените функции (ако DRI / DRM са активирани), или ще ползува индиректно, софтуерно ускоряване на видеото, чрез DDX драйвъра. Тази система е ограничена обаче, при различните графични адаптери, ще се нуждае от специфичен драйвер за всяка една от тях.

Има и външен компонент за X - графиката: драйверът в Linux-ядрото за конзолата. Тъй като той си взаимодейства със същия хардуер, когато X е в употреба е необходимо да бъде "изключен". Активира се само когато потребителят превключва виртуален терминал (тогава X трябва да се изключи).

Какво се промени около Xorg

Когато Compiz (мениджър на прозорци от ново поколение, предоставящ възможности за потребителски интерфейс с 3D ефекти и прочие) излезе, разчиташе на минималистичен

X11R6-съвместим сървър, който работеше изцяло посредством GLX-драйвъра на графичната карта: имаше сървър вътре в сървъра, както е известен - XGL. Всеки компонент на графиката, генерирана от която и да е потребителска програма сеоформяше като текстура, разпределена на полигони. Това работеше общо взето добре, но имаше ограничения :

* не ускорено видео: всяко видео декодиране се извършваше чрез CPU и всеки кадър (frame) се подаваше като текстура на GPU. Цветовото оформяне, плавното преливане на движенията и пр., цялата тази информация трябваше да се обработва от централния процесор(CPU), което е ресурсоемко;

* нямаше повече мрежов X: моделът X клиент / сървър дава възможност на една програма да се стартира на една машина и да се визуализира на друга. В случая вече нямаме директен достъп до графичния адаптер на втората машина.

Така че, за "по-добро" решение беше необходимо да се интегрират 3D функциите в "ядрото" на X-сървъра: това доведе до развитието на AIGLX и изискването за поддръжка на GL_EXT_texture_from_pixmap опция от всеки драйвър. По това време обаче, само свободните драйвери изпълняваха това изискване, проприетарните такива, като тези на ATI/ AMD, Intel или Nvidia - не. От друга страна пък, поради липса на документация и разработчици, свободните драйвери имаха само елементарни/ нестабилни / ниско ефективни 3D възможности.

Към този момент се случиха следните неща:

* възникна проект, обединяващ разпръснатите на много места в мрежата ресурси за постигане на хардуерно ускорение на графиката за Nvidia - картите. Този проект, на име Nouveau, достигна етап след една година на развитие, да пуснете в ограничен 3D режим Quake 3 и то само на определени

модели карти. Това, обаче беше изоставено (ще видите защо, по-късно).

* Intel, по-късно ATI /AMD започнаха да предоставят освободен достъп до документацията на графичните си карти. Също предоставиха помощ на външните разработчиците за развиване на пълните възможности за 2D и 3D ускорение на свободните драйвери за по-голямата част от настоящия и по-стар хардуер.

* Compiz не остана за дълго само 3D compositing мениджър на прозорци. Започнаха да се появяват форкове, експериментални версии и т.н., с които разработчиците се опитваха да постигнат по-екзотични неща. Това доведе до редица затруднения при разработването на вътрешната структура на Xorg, както и до разработването на няколко разширения като randr1.2/1.3.

* Ubuntu постигна големи успехи в превръщането на GNU / Linux – десктопа в много приятно място.

* OpenGL 2.1 и 3.0 излязоха, предлагаща разработчиците пълнен програмен език за shaders, със строго определени функции (за хардуера, или софтуерно, чрез емуляция).

Предизвикателствата, заложи пред Xorg

Първо, осъществи се скок в развитието на всички свързани с десктопа приложения: по-добри мениджъри на прозорци, нов инструментариум на потребителския интерфейс (или ревизия на съществуващите решения), пренаписани десктоп среди (KDE 4), и много по-задълбочен интерес към рендирането на шрифтовете. Linux-десктопът, който изглеждаше умряла работа откъм 3D ефекти преживя небивало развитие с всевъзможни, дори странни решения и 3D анимация.

Изчертаването на шрифтовете беше силно подобро, но тук си проличаха доста отограничения на Xorg: изобразяването на antialiased /subpixel-представени символи на екрана е „разточителен“ процес, когато се

прави без хардуерно ускорение.

След това, дори и онези хора, които не използваха Compiz трябваше да признаят, че е много приятно прозорците да се движат без нахъсване и фонът зад тях да остава непроменен... чистия 2D compositing блесна в цялата си сила.

Новичко това караше Xorg да работи на предела на възможностите си: за да пести памет, EXA работи директно във видео RAM-а, предимно писане (което е лесно осъществимо) и понякога четене (по-трудно, но с няколко трика е възможно). Въпреки това, пълния composited десктоп изисква много RAM, за да работи гладко: X трябва да прехвърля много данни от VRAM до RAM. Нека да добавим проблема, възникващ при превключване на X и виртуалните конзоли(управлявани от независимия драйвер на конзолта в Linux-ядрото), или Suspend To RAM и / или Disk, и ще получим нов повод за главоболие: къде да запазим съдържанието на графичната памет ?

И като капак на всичко - GPU вече са в състояние да правят много от нещата, първоначално предназначени за централния процесор, не са ограничени до определени функции. При това положение кой ще им подава данните за обработка и как? GPU, вече не са шарена играчка...!

Какво беше решението

Започна се пълно пренаписване на X, като се започна с добавянето на много обещаващи възможности.

Компанията Tungsten Graphics разработи мениджър на паметта хостван в ядрото така, че всички карти /драйвери да могат да го използват. В проекта Nouveau започнаха да го използват, както и в Radeon/RadeonHD. Но разработчиците на Intel, написаха по-прост такъв, наречен GEM, който останалите постепенно започват да приемат. GEM е първият, включен в Linux-ядрото 2.6.29, но поддържа само Intel-хардуера за сега.

Наред с GEM, на пренаписване беше подложен и DRI / DRM драйвера - беше решено да се ползват предимствата на GEM: тъй като ядрото може да диференцира област за паметта на графичните карти, тя е удобна за инициализиране и последващо ползване. DRI2 беше създаден за X и DRM сега включва mode setting. Драйверът на конзолата включен в ядрото вече изглежда обречен и е на път да изчезне. Това позволява дисплея да не примигва по време на стартиране, при превключването на различните режими, както и да се постигне лесен процес на suspend и последващо излизане от него. Планира се и по-добро управление на захранването, за тези GPU, които го поддържат.

С мениджърна паметта се решиха „по-дребните“ проблеми и пишечните драйвери вече могат да работят за подобряване на ефективността, като цяло. Това се осъществи с поддръжката за randr1.2, ускоряване на рендирането и високата скорост при изчертаването на шрифтове и в крайна сметка с добрата стабилност при работа. За сега текущите драйвери разчитат на по-стария мениджър на прозорци, но разработъчните версии включват нови функции много по-бързо, почти ежедневно. Най-новия хардуер също започва да се поддържа по-бързо в свободните драйвери.

Процесът не е завършил. Ако сте късметлия и притежавате тествана комбинация, ще се насладите на гладки, „мазни“ и прозрачни движения, преливания и прочие блясъци, стартиране без примигване, безпроблемно връщане от suspend и пълна 3D поддръжка.

Последните постижения:

* ATI / AMD прекратиха поддръжката на чиповете поколение R300-R500 в собствения им fglrx-драйвер; действително, тези адаптери са вече напълно поддържани от Свободния драйвер (2D, 3D, видео). Въпреки че ефективността в 3D все още е твърде ниска, 2D е много по-добре, отколкото когато и да било във fglrx. Всички ATI / AMD карти се поддържат с ускорено 2D, до, и включително HD4xxx карти.

* Ubuntu 9.04 се доставя с Nouveau на разположение за NVidia карти, но все още не по подразбиране, повечето NVidia карти вече могат да ползват най-малкото, ускорено 2D, имат и randr1.3.

* Gallium3D-компонентът, който трябва да замени Mesa GL, вече чертае полигони върху екрана (yeh ...!), но също се компилират и shaders и се рендират в текущите разработъчни версии на свободните драйвери за, примерно Radeon / RadeonHD / Nouveau при това с отличен резултат.

Заклучение

Точно сега е трудно да се отговори кои карти се поддържат и как: Xorg-светът е в състояние на непрекъснато кипене, където лъскавия 3D не е основна грижа вече. 2D и 3D, се третират вече на по-високо ниво, отколкото преди, и графичните карти се считат все повече като помощни процесор и RAM, и е необходимо да бъдат разглеждани по коренно различен, нов начин.



Защо да преминем към GPL 3

Превод: Ясен Праматаров

Оригинал: <http://yasen.lindeas.com/wiki/WhyChangeToGPL3>



Версия 3 на GNU General Public License скоро ще бъде завършена (От 29.06.2007г. е окончателна бел. прев.), предоставяйки възможност на свободните софтуерни приложения да надградят от версия 2. Тази статия обяснява защо обновяването на договора е важно.

Първо, важно е да се изтъкне, че обновяването е по избор. GPL версия 2 ще остане валидно споразумение и нищо фатално няма да се случи, ако някои програми останат под GPLv2, докато други преминат към GPLv3. Тези два договора са несъвместими, но това не е сериозен проблем.

Когато казваме, че GPLv2 и GPLv3 са несъвместими, това означава, че няма правен начин да комбинира в една програма код, разпространяван под GPLv2, с такъв,

разпространяван под GPLv3. Това е така, защото и GPLv2, и GPLv3 са копилефт договори. Всеки от тях казва: „Ако Вие използвате код, разпространяван при тези условия в по-голяма програма, то по-голямата програма трябва да се разпространява също при тези условия.“ (Няма значение дали програмата е „по-голяма“, а само да е друга. бел. прев.) Няма начин те да се направят съвместими. Ние бихме могли да добавим клауза за съвместимост с GPLv2 в текста на GPLv3, но от това не би имало полза, защото GPLv2 също ще се нуждае от подобна клауза.

За щастие, несъвместимостта на договорите има значение, само когато искате да линквате, сливате или комбинирате код от две различни

програми в една програма. Няма проблем да съществуват GPLv2 и GPLv3 програми в операционната система. Например, условията на договорите на TeX и Apache са несъвместими с GPLv2, но това не ни пречи да изпълняваме TeX и Apache приложения в една система с Linux, Bash и GCC. Това е защото те са отделни програми. По същия начин, ако Bash и GCC преминат към GPLv3, докато Linux остане под GPLv2, няма да има конфликт.

Задържането на една програма под GPLv2 няма да създаде проблеми. Причината да мигрирате е заради съществуващите проблеми, които GPLv3 ще реши.

Една от основните опасности, от които GPLv3 ще предпази, е „тиволизацията“. Тиволизация означава компютри (наречени „устройства“), които използват GPL софтуер, който вие не може да промените, защото устройството преставя да работи, ако идентифицира модифициран софтуер. Обичайният мотив за тиволизацията е, че софтуерът има функционалности, които производителят счита, че няма да допаднат на много хора. Производителят на тези компютри се възползва от свободите, които свободният софтуер предоставя, но не желае да ви позволи да направите същото.

Някои твърдят, че конкуренцията между устройствата на един свободен пазар ще трябва да е достатъчна, за да ограничава лошите функционалности. Може би, конкуренцията сама ще трябва да избягва безсмислени и глупави изисквания от типа на: „Устройството трябва да се изключва всеки вторник между 1 и 5 следобед“, но дори и така да е — изборът на господар не е свобода. Свобода означава да контролирате какво прави вашият софтуер, а не само да може да молите или заплашвате някой друг, който решава вместо вас.

В изключително важната област на Управлението на цифровите права (DRM) — злонамерените функционалности са създадени да ограничават употребата на данните на вашия компютър. Там конкуренцията не помага, защото смислената конкуренция е забранена. Digital Millennium Copyright Act и подобни закони в други страни обявяват за

незаконно да се продават DVD плейъри, освен ако те не ограничават потребителя, според официалните правила на DVD конспирацията (уебсайтът ѝ е <http://www.dvdc.ca.org/>, но правилата изглежда не са публикувани там). Обществото не може да отхвърли DRM, като не купува такива устройства, защото такива не се предлагат. Независимо от колко много устройства може да избирате, те всички имат еквивалентни цифрови белезници.

GPLv3 ви гарантира, че сте свободни да премахнете белезниците. Той не забранява DRM или каквато и да е функционалност. Не поставя ограничения на съществената функционалност, която вие може да добавите или премахнете от нея. По-скоро, той гарантира, че вие сте свободни да премахнете функционалност, точно както производителят е свободен да я добавя. Тиволизацията е начинът да ви бъде отнета тази свобода и за да я защити — GPLv3 забранява тиволизацията.

Забраната на тиволизацията се отнася до всеки продукт, който се очаква (макар и рядко) да бъде използван от потребители. GPLv3 толерира тиволизация за продукти, които са почти изключително предназначени за бизнеси и организации. (Последната работна версия на GPLv3 изрично съдържа това изискване)

Друга заплаха, на която GPLv3 отговаря, са патентните споразумения, подобни на сделката между Novell и Microsoft. Microsoft иска да използва хилядите си патенти, за да накара GNU/Linux потребителите да плащат за тази привилегия и склучи тази сделка с такава цел. Сделката предлага на клиентите на Novell доста ограничена защита от искове основани на патенти на Microsoft.

Microsoft направи няколко грешки в сделката с Novell и GPLv3 е създаден да ги обърне срещу него, разширявайки тази ограничена защита от патентите над цялата общност. За да се възползват от това, програмите трябва да използват GPLv3.

Адвокатите на Microsoft не са глупави и следващия път може да успеят да избегнат тези грешки. GPLv3 затова казва, че те не получават право на „следващ път“. Разпространението на една програма под GPL

версия 3 я защитава от бъдещите опити на редистрибуторите да събират такси от потребителите на програмата.

GPLv3 също предоставя изрична патентна защита на потребителите от разработчиците и редистрибуторите. При GPLv2 потребителите имат нужда от лиценз за патента, за да са сигурни, че компанията, която им е предоставила копие, няма да съди тях или хората, на които те предоставят копие, за неговото нарушаване.

Изричният патентен лиценз в GPLv3 не се разпростира толкова, колкото бихме желали. В идеалния случай, ние бихме накарали всеки, който разпространява GPL код, да се откаже от всички софтуерни патенти, заедно със всеки, който не разпространява код под GPL. Софтуерните патенти са порочна и абсурдна система, която поставя софтуерните разработчици в опасност да бъдат съдени от компании, за които никога не са чували, както и от всички мега-корпорации на пазара. Големите програми типично съчетават хиляди идеи, така че не е чудно, ако те имплементират идеи, защитени от хиляди патенти. Мега-корпорациите събират хиляди патенти и ги използват, за да изнудват по-малки разработчици. Патентите вече пречат на разработката на свободен софтуер.

Единственият начин да направим разработката на софтуер сигурна е да изоставим софтуерните патенти и ние се стремим да го постигнем някой ден. Но ние не можем да го направим чрез софтуерно споразумение. Всяка програма, свободна или не, може да бъде унищожена от софтуерен патент в ръцете на трета страна и условията за разпространение на програмата не могат да променят този факт. Само съдебни прецеденти и промени в патентното законодателство може да защитят създаването на софтуер от патентите. Ако бяхме опитали да направим това с GPLv3, то щеше да се провали.

Затова, GPLv3 цели да ограничи и канализира опасността. В частност, ние опитахме да

спасим свободния софтуер от съдба, по-лоша от смъртта: да бъде направен на практика собственически, чрез патенти. Изричният патентен лиценз, съдържащ се в GPLv3, гарантира, че компанията, които ползват GPL и предоставят четирите основни свободи, няма да се обърнат и използват патентите си срещу други потребители, за да заявят: „Това не се отнася до вас“. То също така ги възпрепятства да влизат в съглашения с други собственици на патенти, за да го направят.

Други предимства на GPLv3 включват по-добра интернационализация, по-безболезнено прекратяване, поддръжка на BitTorrent и съвместимост със споразумението на Apache. (За пълна информация, посетете gplv3.fsf.org.) Все добри причини да преминете към новата версия.

Промените няма да престанат след окончателната версия на GPLv3. Ако се появят нови заплахи за свободите на потребителите, ние ще трябва да разработим GPLv4, когато настъпи моментът.

Един от начините да се направи това е програмата да се разпространява под „GPL версия 3 или по-късна версия“. Друг начин е всички разработчици да определят кой може да вземе решение за преминаване към бъдеща версия на GPL. Трети начин е да се прехвърлят правата на едно лице, което ще може да обнови версията на споразумението. По един или друг начин програмите трябва да предоставят тази възможност за в бъдеще.

© 2007 Richard Stallman

Буквалното копиране и разпространение тази статия в нейната цялост са разрешени без изискване за заплащане на възнаграждение за територията на цял свят при условие, че това съобщение е запазено.



Маемо5 - Бъдещето е тук!

Автор: бъдещ инж. Стоян Германов
Kamilo Sienfuegos

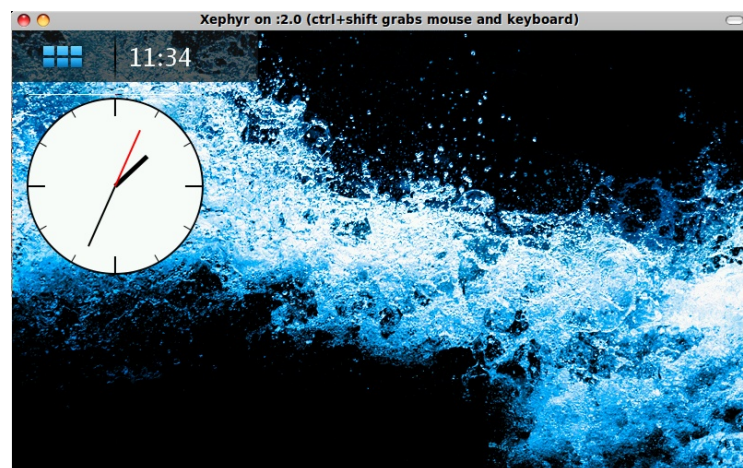
Коледа идва и подаръците също. На пазара за мобилни телефони се появи нов играч от свръх тежка категория и това е NOKIA n900. Тази тема няма да се занимава с хардуера на този телефон а с операционната му система която е основана на Линукс платформата Маемо5.

Цената му на пазара у нас е прекалено висока за да мога да си поиграя лично с него, но когато става въпрос за Линукс винаги се намират начини. На официалния сайт на платформата можете да намерите богато описание за това как да инсталирате нейното SDK на своя персонален компютър и да разгледате почти пълните и възможности. Инструкциите са за Дебиан-подобни дистрибуции, но с малко усилие може да го подкарате и на другите, както и на Уиндоус и на Мак ОС. Начините са два: Графичен инсталатор който е писан на питон и конзолен при който трябва да свалите два скрипта и да ги изпълните. Аз лично препоръчвам конзолния защото минава по безболезнено и с по-малко проблеми. Ето и страницата на документацията:

http://wiki.maemo.org/Documentation/Maemo5_Final_Installation [1]

Няма да се спирам на подробности от инсталацията, тя е описана и обяснена добре на сайта. Ще спомена само че дори и при бързи компютри минава за около 20 минути и трябва да имате Интернет връзка. След инсталацията ако сте указали че имате връзка за стартиране на програмата на вашият работен плот.

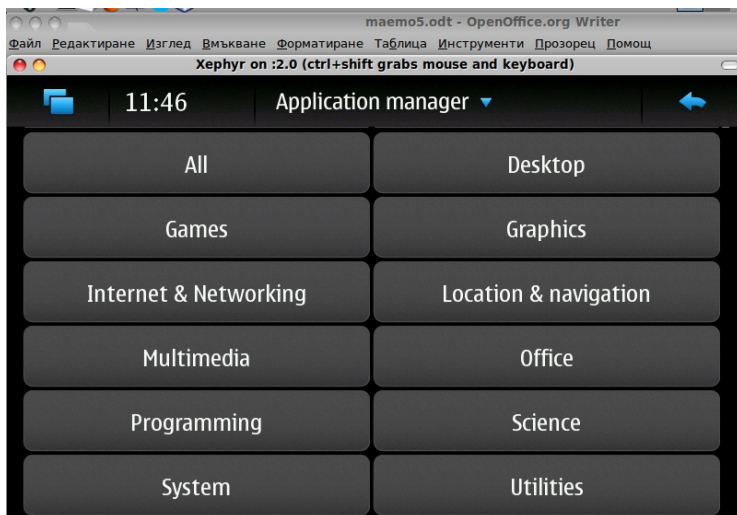
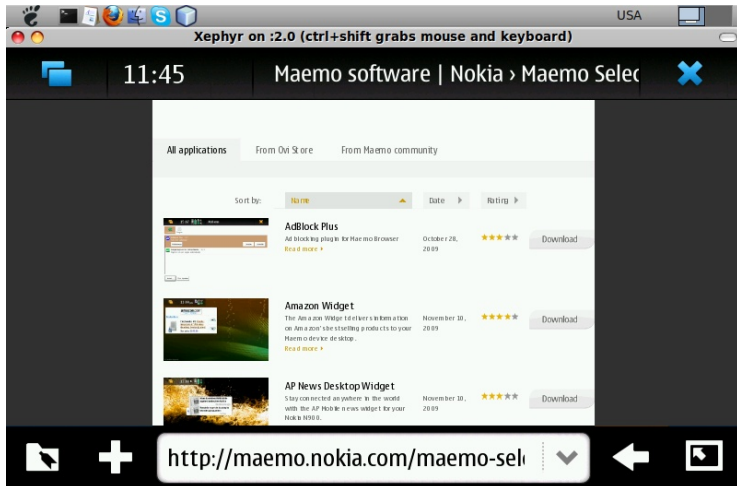
Появява се подразбиращата тема за телефона в горният ляв ъгъл има няколко квадратчета, натиснете ги и ще влезете в подразбиращото



се меню. Най-вероятно часът няма да е верния за вашия компютър но не се безпокойте това е лесно. Просто идете на иконката с часовника. Ще ви се отвори атлас на света с часовите зони и просто изберете локацията на вашата зона и готово.

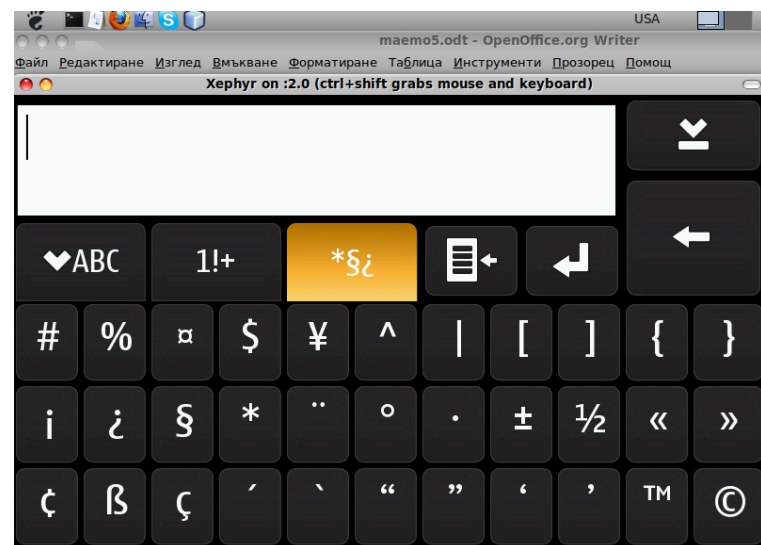
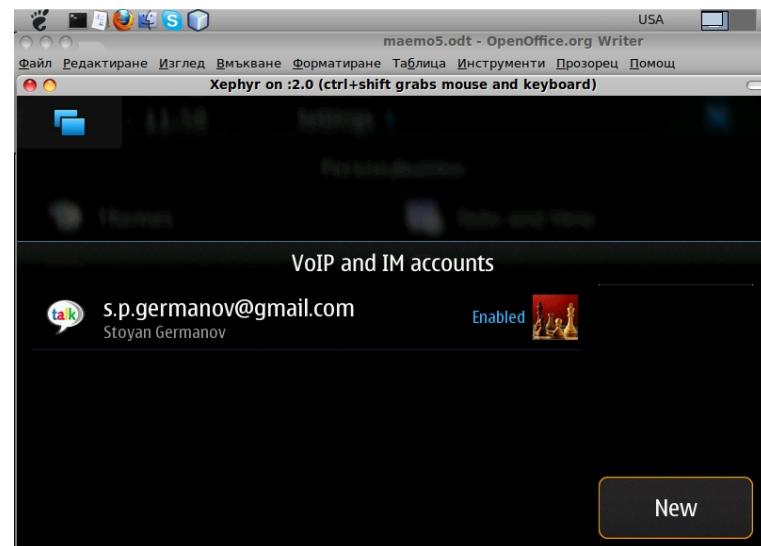
По подразбиране самия телефон не идва с много софтуер но при наличието на познатия ви apt-get и Интернет това не е никак голям проблем. В секция More.. се намира инсталатора на програми те са разделени на на теми и като за начало са малко само няколко програми, за офис Интернет и настройки. За да си набавите повече отидете в Web и влезте в страницата Маемо Browser. В нея изберете някакво приложение а те не са малко като се има в предвид че това е телефон и следвайте инструкциите за

инсталиране. Освен че ще имате ново приложения в хранилището ви ще се появят нови програми с възможност за инсталация и ъпгрейд. Инсталацията е проста просто изберете някой пакет от инсталатора отметнете го и готово, той ще бъде свален и инсталиран. Пакета който избрах за първи път не VNC телефон и да ви кажа бях мнооого очарован. Имаше пълната функционалност която познавам от десктоп версията.



Браузера който е на основат на Fenek версията на Firefox за мобилни устройства е доста удобен за работа. Когато влезете в менюто за интерната ще видите връзки към много често ползваните уеб страници като Фликер, Фейсбук, Гуугъл, страниците на Нокия свързани с телефона и ако желаете може да добавите още по ваше усмотрение. Във версията която е на телефона има Скайп, но в сайта за пакети се казва че това е услуга която ще се появи скоро но в момента не е налична. За сметка на

това Услугата на Гуугъл – Толк я има по подразбиране и ако имате с кой да я използвате сега е момента. Редактора за текст има пълно функционална компютърна клавиатура с всички използвани бутона което е полезно като се има предвид че версията може да се ползва и от разработчици. Има няколко пакета специално за тях като например конзола на питон. Общо взето телефона има доста голяма функционалност и дори може да се конкурира с нетбуците на пазара. Във версията за телефона има флаш плеър, но тук не открих такъв а и не успях да открия и на сайта на Адоби. Вся пак открих някой от полезните поне за мен добавки за Firefox като Адблок плюс.



Макар и не официално Нокия обяви плановите си на телефоните от висок клас да не се слага тяхната платформа Симбиън а тази която представих или някоя друга на основата на Линукс. Интересът и към отворения код бе

подчертан след закупуването на Qt библиотеките и пускането им в по свободен лиценз. Въпреки това, фирмата още няма продукт който да работи със Симбиън под Линукс което надявам се в близко бъдеще да се промени.

Не се знае дали някой ден процентът който е нисък за потребителите на Линукс за компютри няма да е огромен за потребителите на мобилни устройства. Само времето ще покаже.

External Links

http://wiki.maemo.org/Documentation/Maemo5_Final_Installation



MOBLIN – МОДЕРНИЯ МИНИМАЛИЗЪМ

Автор: не станал икономист Стоян Германов (слава +Богу)

Kamilo Sienfuegos

От известно време доста се шуми за дистрибуцията създавана от Intel специално за нетбуци с Атом процесори. Тук ще представя моя сблъсък с нея, патилата и крайния резултат. Когато реших да се запозная с тази дистрибуция бях изправен пред две алтернативи – да използвам оригиналната платформа, основана върху FEDORA, или версията за UBYNTU 9.10, насочена към нетбуци. Оставих първата алтернатива понеже не съм любител на RPM-пакетите, но в използването на втората срещнах непреодолим проблем.

Самата среда използва няколко 3D библиотеки, които при опита си да го подкарам на моята машина, IBM X31, не тръгнаха. Проблемът се оказа в радеон драйвера за моето ATI. Всички движения се визуализираха като размазани черти въпреки подсилената поддръжка за драйвера в ядра 2.6.31 и 2.6.32 нещата не се оправиха. Това ме принуди дълго време да разглеждам MOBLIN във виртуалната машина на QEMU.

Времето прекарано във виртуалния ми MOBLIN засили желанието ми да намеря начин да го инсталирам и на споменатата по-горе машина. Убедих се в преимуществото му за работа с малки екрани и по-слаби процесори. След не малко ровене открих работещият начин. Самият проект MOBLIN предложи това решение: moblin-image-creator. Това е програма за създаване на собствена дистрибуция с избираеми от вас пакети на основата или на

UBUNU или на FEDORA, като се създава жив диск или USB, или инсталационни такива. Опита да инсталирам приложението по нормалния за Debian-подобните системи от обикновен deb-архив беше неуспешен както във версия 9.4, така и във версия 9.10, затова използвах инсталационната версия за разработчици, която се оказа че работи безотказно. Ето как става това:

```
$ sudo apt-get install git-core automake build-essential intltool dh-make python debootstrap fakeroot curl yum kvm qemu python2.4
```

После редактирайте файла /usr/bin/yum така:

```
#!/usr/bin/python2.4
```

После изпълнете следните команди:

```
$ git clone http://git.moblin.org/cgi.cgi/moblin-image-creator [1]
$ cd moblin-image-creator
$ ./autogen.sh
$ ./configure
$ sudo make install
$ sudo image-creator
```

След това следвайте инструкцията за създаване на диск от линкът по-долу:

<http://moblin.org/documentation/moblin-image-creator/create-moblin-image-netbook-or-mid/creating-projects-and-targets> [2]

Държа да отбележа че ако имате карта Ати ще имате проблеми с нея особено ако тя е по стара. На официалната страница пише че са поддържани всички интелски карти и повечето N-видии.

Първия поглед който хвърлих на системата от няколко то шотове в нета ме накараха да я оприлича на табовете на браузера на Гуугъл. За човек който за пръв път влиза в системата, иконите които обуславят съдържанието на менютата ням ада говорят нищо. Могат да се оприличат с безразборно подредени геометрични фигури нямащи нищо общо със съдържанието в тях. Все пак когато ги посочите се появява подсказка която показва и името на менюто. Въпреки това трябва да мине известно време да свикнете кое къде е.

Странно бе за мен когато при опит да търся нещо с брайзера се оказа че подразбиращата се търсачка е Яхуу а не Гуугъл. Може все още да има хора които я ползват и все пак не са толкова много а и още по малко в средите на отворения код. Това разбира се лесно може да се промени когато натиснете също толкова странната икона до полето на адресите и да изберете своята търсачка а също и още отколкото настройки които има там. Самият браузер макар и лишен от много функции и също с подчертана минималистичност както цялата система, се справи много добре и бе по бърз от версията на Файерфокс за другата версия на Убунту за нетбуци.

Голяма част от програмите които срещам в разходката си из системата бяха на основата на Гном и ползващи GTK+ библиотеки. Имаше текстовия редактор Гедит който би се справил доста по добре от това което намерих в частта за офис а това бе прости един бележник и един календар. Разбира се може да си инсталирате пълната гама софтвери които ползвате на вашето дистрибутивно, но целта тук е да погледнем на този продукт от чистата му без натоварване с допълнителни програми страна.

Наборът от софтвери наистина не е голям и повече прилича на инструментариума на един смартфон отколкото на нетбук. Това може би се

дължи на идеята тази платформа да се развие и за телефони ползващи APM процесори. Просто основната база от софтвери да е такава каквато е за по слабите все още устройства и лесно да се награди за по развитите такива. Няма да разглеждам подробно целия инструментариум на системата и ще оставя това на вас. Само ще отбележа няколко неща: Великолепно справяне с безжичната връзка, напълно функционална конзола за любителите на този метод за решаване на проблеми, минимум от плеъри за удобното му ползване като система за аудио-визуално забавление, разбира се без кодеците които както винаги трябва вие да си набавите.

Освен официалния проект, Версии на Моблин имат Убунту, Мандрива и Федора може би такъв има и СуСъ но аз лично не го открих. Опцията за която споменах с която може да си създадете собствен диск на основата на Моблин с нужните ви пакети, настройки и хранилища работи само за дистрибуции базирани на Федора и Убунту.

Макар и още в ранен етап от развитието си системата има какво да предложи на потребителите си. Минималистичният интерфейс е компенсиран от множество леки и доста приятни ефекти. Мога да кажа че за мен е една от най удобните за ползване на малки екрани и слаб хардуер. Лично аз, ако нямаш проблемите около видео картата си бих избрал Моблин за среда на моя ИБМ X31 и след известно време кой знае това може да не е пречката.

Горещо препоръчвам на хората които имат нетбуци и експериментален дух да пробват тази система – има какво да се види а може би дори тя да остане за постоянно.

9:56 pm
December 19, 2009

Linux за българи: Форуми x Settings x + pasteboard

Linux-BG Начало Помощ Търси Календар Вход Регистрирай

 **Линукс за българи**
Linux for Bulgarians
http://linux-bg.org

еди своето потребителско име или се регистрирай.
Вход

ребителско име, парола и продължителност на сесията

Linux за българи: Форуми

Новини

Минимален календар. Разгледайте го ще ви е интересен.

съобщения и събития

	ПРАВИЛА Най-важните неща за всеки участник в linux-bg.org	1 Публикации 1 Теми	Последна публикация от Agent_SMITH в ПРАВИЛА НА ФОРУМА - Ное 23, 2004, 11:50
	Предстоящи събития За различните конференции и събития свързани с Линукс, FLOSS, сигурност и др. Модератори: muxozavar , gat3way	259 Публикации 222 Теми	Последна публикация от muxozavar в O'Reilly Where 2.0 Confe... - Дек 12, 2009, 18:33

Linux секция за начинаещи

	Настройка на програми Проблеми, свързани с инсталиране, конфигуриране и използване на конкретни програми.	83932 Публикации 13620 Теми	Последна публикация от tyuio в Re: Отваряне на портове ...
---	---	-----------------------------------	---

External Links

[1] <http://git.moblin.org/cgit.cgi/moblin-image-creator>

[2] <http://moblin.org/documentation/moblin-image-creator/create-moblin-image-netbook-or->



Ion3- Почувствай се като хакер!

Автор: спасил театъра от режисурата си Стоян Германов
Kamilo Sienfuegos

Прозоречната системи за работа с компютрите отдавна вече е неотлъчна част от ИТ битието ни. Някой хора дори не могат да си представят компютъра без все повече подскачащите насам натам прозорци на десктопа и алтернативата да ги лишиш изобщо от това е наравонемислима.

За света на Уиндоус това е вездесъщия Уиндоус експлорър - запазена емблема на средата без която никой потребител който не е виждал друга среда не може да си представи какво би бил светът без него. За разлика от всичко това, света на десктопите в Unix-подобните системи е почти необятен. Гъвкавостта на X сървъра е толкова голяма че разнообразието от десктоп мениджъри би могло да достигне броя на потребителите ползващи го - ако трябва. И както някой от вас знаят, не става въпрос за проста подмяна на скина и иконите а за съвсем различна подредба, функционалност, идея дори.

Днес няма да говорим за "Големите" като Gnome, KDE, нито пък за "Средните" като XFCE, Fluxbox, Openbox, IceWM. Напротив, ще говорим за една лека и една минимална среди за вашия мениджър на прозорци а това са: Ion3 и Matchbox. Ще говорим за техните положителни и отрицателни страни и как колкото и да е странно едната от тях може след известно време да има повече почитатели отколкото всички останали среди взети заедно.

От чисто програмистка гледна точка повечето десктоп среди на X сървъра са писани или на C или на C++ и се различават най основно в това какви библиотеки ползват и каква е идеята на програмистите за тяхната функционалност. Малко са изключенията: има един мениджър написан на haskell и няколко които използват езика Lua. Този скриптове език е по известен с това че се използва за разработка на компютърни игри, но средата

която ще представим първо ще докаже че може и мноооого повече.

Ion3 е мениджър на прозорци написан от Tuomo Valkonen "виновен" също и за мениджъра PWM. Първата версия на мениджъра е написана изцяло на C но във версия 2 и сега в 3 започва доста да се набляга на Lua скриптове за настройки на средата.

Този мениджър е замислен да е удобна работата без да е нужно използването на мишка. Това не значи че мишока е неизползваем, напротив той може да изпълнява всички познати Ви функции. Целите който постига тази идея са няколко:

1. Подобряване на скоростта на работа без да има нужда от постоянно прескачане на ръката от мишката към клавиатурата.

2. Избягване на все по-често проявяващото се заболяване на китката от честото преуморяване след дълго извършване на монотонни действия в неудобна поза.

2. Бърз и лесен достъп до нужните ни програми без средата да изчерпва много от ресурсите на компютъра Ви особено ако е със слаби параметри.

Йон3 може да работи на машини с P2 процесори и 64 MB RAM и то така, че ако ползвате някой от тежките приложения за Gnome и KDE те могат да вървят сравнително добре без да се хабят ценни ресурси за поддръжка на графиката на средата или на многото дъщерни процеси който съпътстват тези среди.

Идеята за подредба и ползване на прозорците и програмите в тази среда може да тресне хората свикнали и идващи от

масовите прозоречни мениджъри, но това ще е само в началото. Просто основната идея е да се работи без нужда от мишка! Плаващи прозорци просто няма, десктопа може да биде разделен на няколко да кажем по малки и програмите във всеки от тях да се отварят да кажем, както се отварят табовете в брауъра. Z-индекса не работи просто така че прозорците да са един зад друг което в крайна сметка си е чиста илюзия. Ето как изглежда един примерен десктоп:

Няма да се спирам на инсталацията на тази среда защото тя е различна за всяка

дистрибуция. Със сигурност зная че ги има и се инсталират лесно под Ubuntu, Debian и Arch Linux. Все пак трябва да спомена че трябва да имате инсталирана Lua за да може да добавяте и пишете скриптове за средата и нейните настройки. Текущата версия при мен е 5.1.

Синтаксисът за изпълнение на скриптове е следният:

```
$ lua file.lua
```

При първото стартиране на средата ще се появи един информативен прозорец с текст за средата и още един фрейм. Обърнете внимание че левия бутон не работи а с десния имате няколко опции ето и някои от тях:

Close – Затваря отворената програма

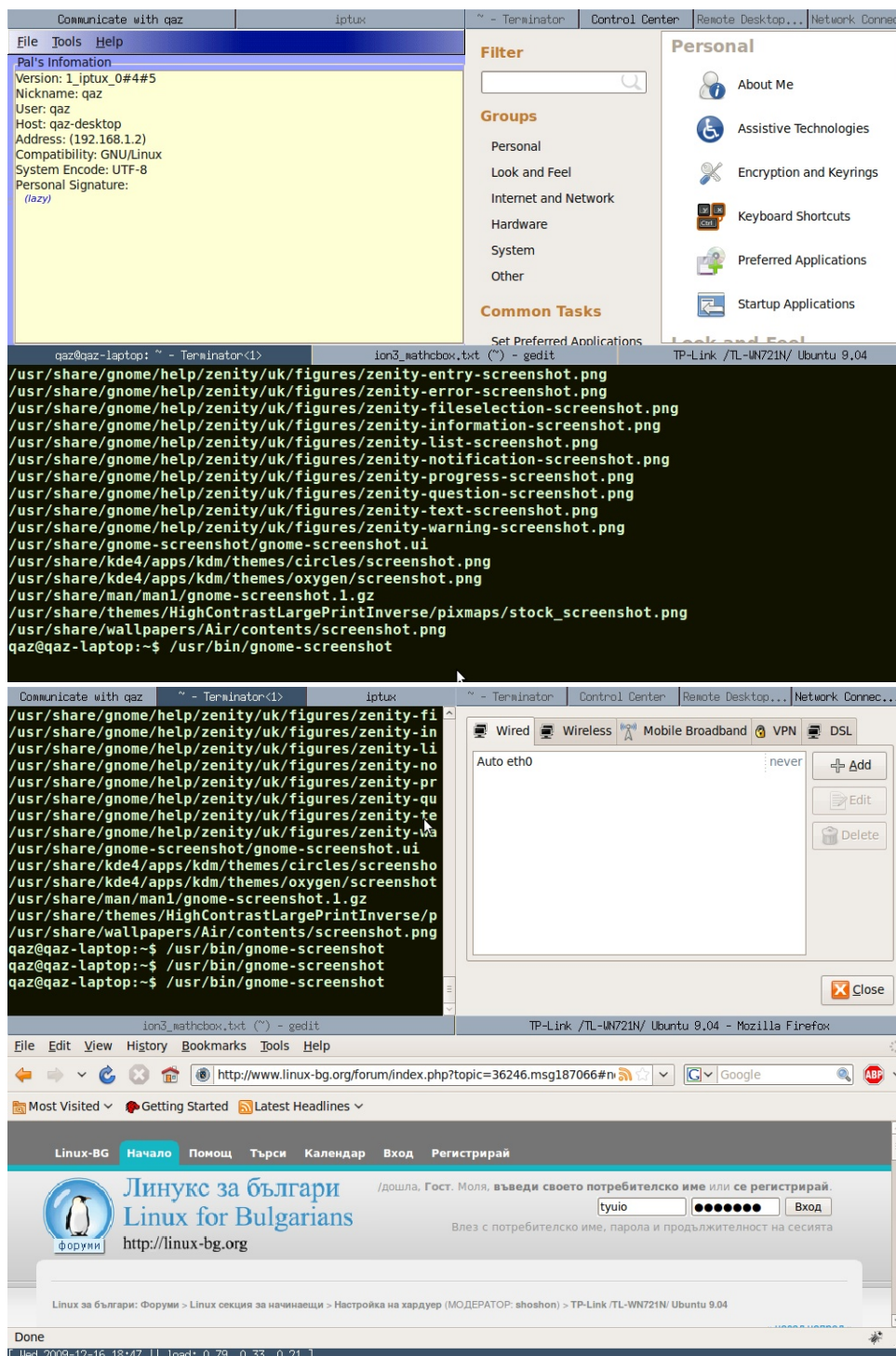
Kill – Убива фрейма или програмата.

Tiling -Меню за това как да създавате премахвае събирате и разделяте фреймове и програмите.

Workspace – Почти се припокрива с основното меню с някои различия.

Има още няколко опции които ще оставя сами за разучите ако тази среда Ви е интересувала ;)

В най долния край на работния плот ще видите една линия която служи за извикване на основните и подразбиращите се функции на системата тя няма да сработи преди да натиснете F12. Показва се надписа Menu и Ви се разрешава да пишете в него. Няколко са нещата които можете да напишете като за начало. Когато започнете да пишете нещо ще се отвори прозорец който ще Ви каже какво може да пуснете като команди за начало.



Първото което ще Ви свърши работа е командата Terminal която ще отвори един обикновен за Линукс потребителите терминал с който може да пуснете най нужните Ви за начало програми. После идва другото:

session/ – С няколкото си под опции за старт, рестарт, спиране и запазване на настройките на текущата сесия.

Styles/ - С опциите да изберете външния вид на прозорците в системата а те са няколко по подразбиране По късно ще поговорим за това как се инсталират нови и се приправят по наш вкус.

Run.. - Няма да сработи както искате трябва да я настроите, но да тя служи за това за което най вероятно се сещате.

Help – Помощника за контролите на системата.

Как да персонализираме нашата система? В началото когато търсих начина ми отне известно време и търсене за това но после нещата се оказаха много прости и лесни.

За начало създайте директорията `./ion3` във вашата домашна директория. В нея поставете създадените или изтеглени скриптове на Lua за настройка или промяна на външния вид с разширения `*.lua`. Добре е да спазвате конвенцията за изписване на имената на файловете. Примерно

`session_едикаквوسي.lua`, `style_едикакъвси.lua`. След това влезте в папката на мениджъра който се намира в `/usr/local/etc/ion3/` или `/etc/X11/ion3/` намерете файла `cfg_ion.lua` и добавете пътя до файла със следния синтаксис: `dopath("~/ion3/file.lua")` След това когато рестартирате сесията и натиснете F12 ще се появи и новия скрипт готов за изпълнение. Една насока! Пнеже не съм запознат със синтаксисът Lua няма да изпадам в подробности, но за да смените цвета на даден елемент трябва да промените реда който го определя с комбинацията от числа и букви използвани в уеб графиките с RGB примерно: някакъв оттенък на червено - `#660000`. До тук със системата, нека поговорим малко за създателя на `ion3` и проблемите възникнали напоследък. Последната версия се разпространява с GPL лиценз версия 2.1, но недоволството на създателят от общността с отворен код може да доведе до спиране на разпространението на мениджъра под този лиценз и преминаване на комерсиален такъв. За повече информация разгледайте дадените по долу линкове.

<http://www.modeemi.cs.tut.fi/~tuomov/ion/>

<http://wiki.archlinux.org/index.php/ion3>



Matchbox – Възход на минимализма.

Автор: вече програмиста Стоян Германов
Kamilo Sienfuegos

Ако по някакъв начин преди малко представената среда Ви се стори минималистична и лека тогава какво да кажем за тази. Те е създадена да тръгне почти навсякъде където може да се стартира X сървърът. По специално те е работи на телефони, микрокомпютри, въобще на системи с малък екран и със слаби хардуерни възможности.

В началото споменах че една от тези две системи може да надвиши потреблението на Линукс прозоръчни мениджъри в пъти над досега използваните. Как може да стане това, нима тази система има повече възможности от Gnome Kde?! На пръв поглед не е така тя все пак е една от най-леките, но всъщност тази и лекота и дава едно предимство което вече се реализира на практика и набира нови

почитатели и потребители.

Какво е общото между Nokia N770, 800, 900 – телефона Neo freerunner, OLPC и операционната му система Sugar? Ами всички те ползват разновидност на Matchbox

за своите работни плотове. Това прави този мениджър много използван и подпомага неговото развитие от доста сериозни фирми. Но да оставим това а да минем към същността!

Първото стартиране на системата ме озадачи но не и уплаши. Пред мен се появи един скролиращ се прозорец с иконките на всички програми който ползвам реално на моя Gnome. Елегантна малка лентичка отдолу с часовник и бутон като за начало с подразбиращото се меню. Голямо падащо меню отгоре което разделя програмите на категории.

Разходих се из менютата и програмите, подкарах някои от тях. Всичко си върви напълно нормално само с една особеност: Понеже е създадена за устройства с малки



екрани прозореца може да е само един и на цялата работна площ.

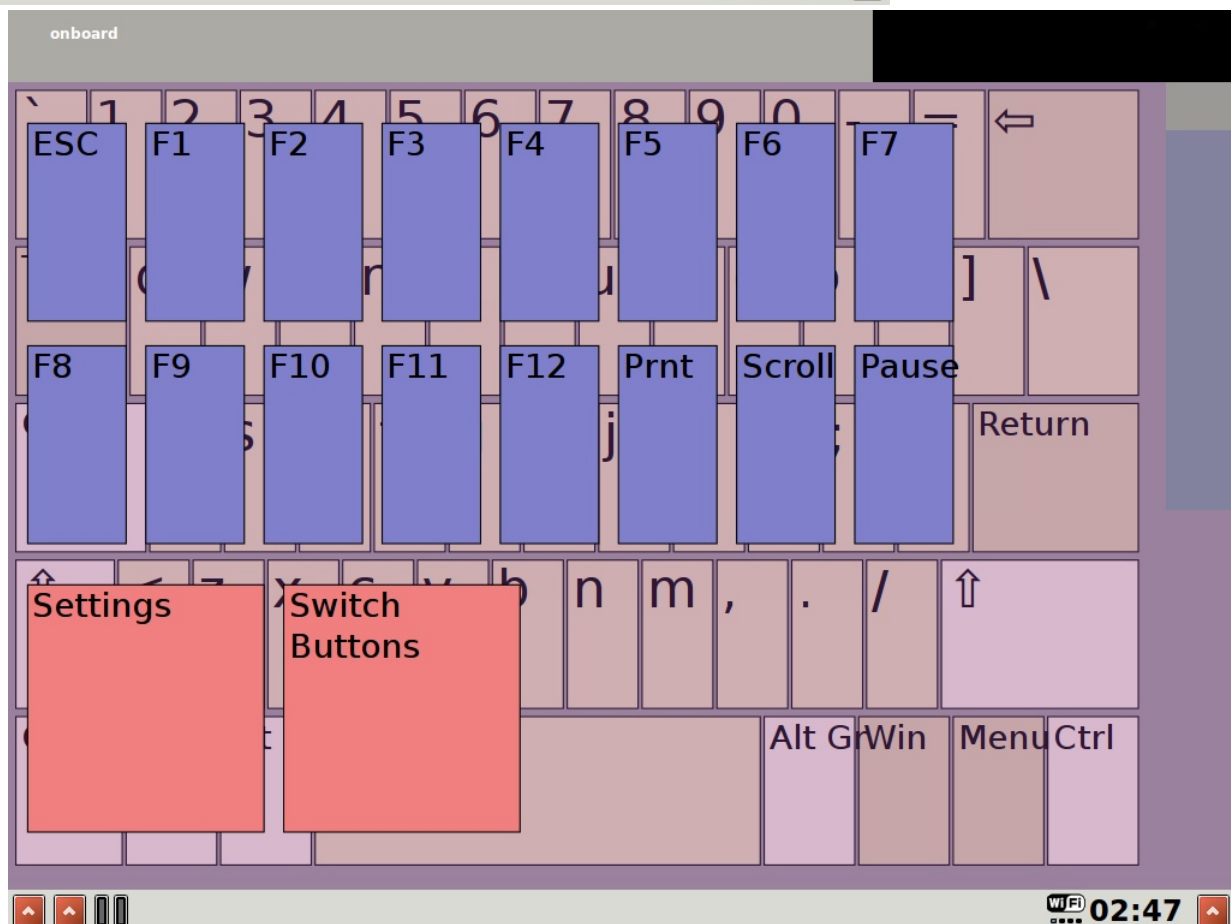
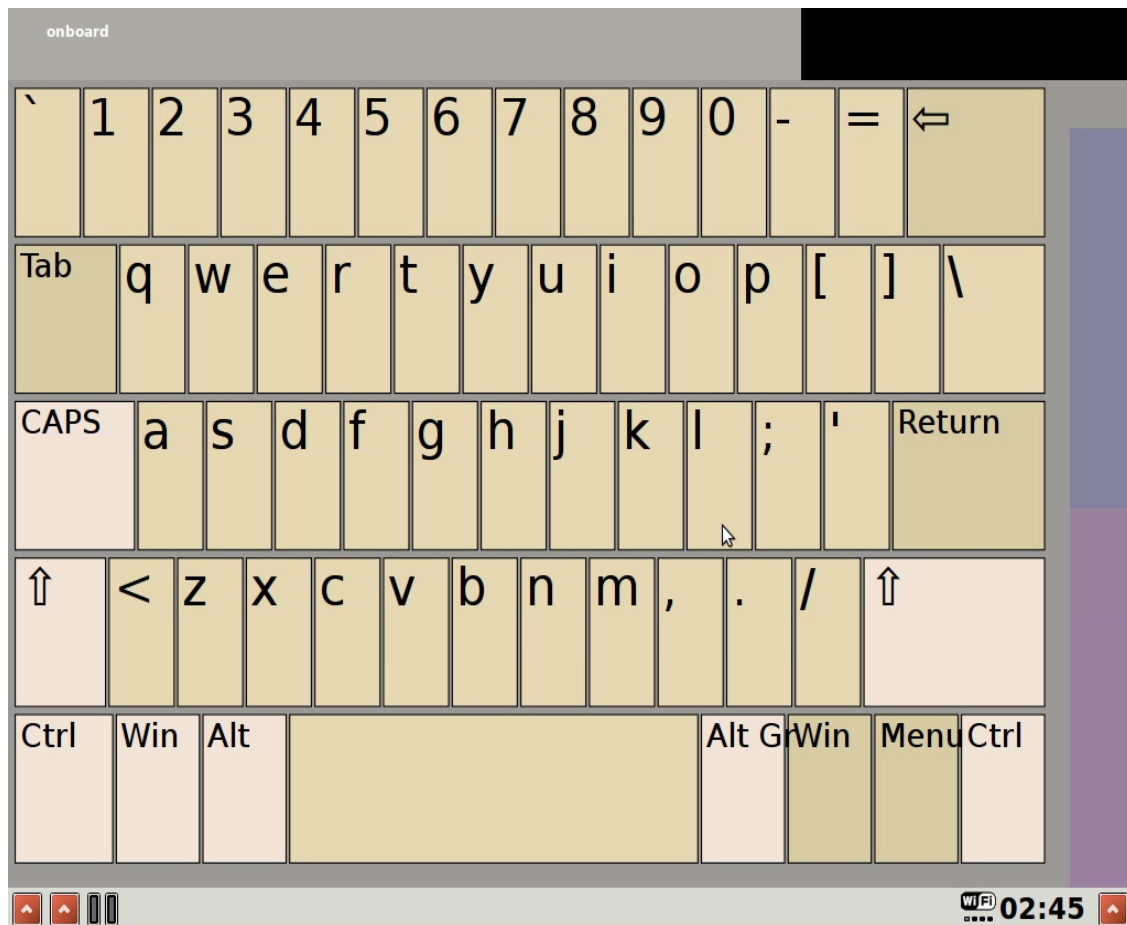
В едно от ментата открих страхотна виртуална клавиатура с пълната функционалност на компютърна такава. Функционални бутони(F1, F2...) както и малката клавиатурка от страни с числата. Собственият и аплет за безжичната връзка се справи мигновено със задачата си. Открих една страхотна възможност докато се мотаех из конзолата и стартирах една гномска сесия. Тя се стартира без да ми задава въпроси вътре с самата сесия на Matchbox с пълната си функционалност с уговорката да показва прозорците според своите нагласи. Сблъсках се обаче с проблема излизане от сесията не открих такъв бутон или нещо то сорта, затова трябваше да излизам от



конзолата.

Какво мога да кажа повече! Тези две среди въпреки минималистичността си имат бъдеще и то не малко. Все пак понякога

очевидните минуси могат да се окажат големи плюсове. Ако сте се заинтересували от това просто инсталирайте и си поиграйте на воля. Кой каза че в Линукс нямамо игри, има и то какви. Игри в които логиката на играта е под твой контрол а не на заложеното в нея.





ПОЧТИ НЕЗАМЕНИМИЯТ FIREFOX

Автор: последно от неумория Стоян Германов
Kamilo Sienfuegos



Ако мислите като мен, значи тази тема е за вас! Ако ли не, прочетете я и може и да стане. Както някои от вас може би знаят дядото на Firefox – Netscape загуби неравната борба срещу IE в средата на 90-те. Коя е причината за малко време Firefox да възвърне част от отминалата слава?!?! По последни данни до ноември 2009 г. над 24 % от браузърите в света са „Той“. Нека разгледаме два аспекта, които правят този браузър уникален и конкурентоспособен без зад гърбът му да стои мастодонт като Майкрософт.

Да надникнем под похлупака

Кой ли гениален мозък в лабораторията на Mozilla е събрал 2 + 2 и е получил 5?

Знаейки, че всички браузъри ползват JavaScript, а защо и самият браузър да не бъде написан на този език.

С това се постигат две цели – броят на разработчиците знаещи JavaScript е в пъти по-голям от тези, които знаят C и C++. Идеята да се пишат странични приложения за добавяне на функционалност става много полесна. В крайна сметка по-голямата част от това, което виждаме ние потребителите е написано на JavaScript и XUL.

Безсмислено е да продължавам за нещата, които не интересуват обикновения потребител, нека да

минем към съществения въпрос – нещата, които виждаме и ползваме.

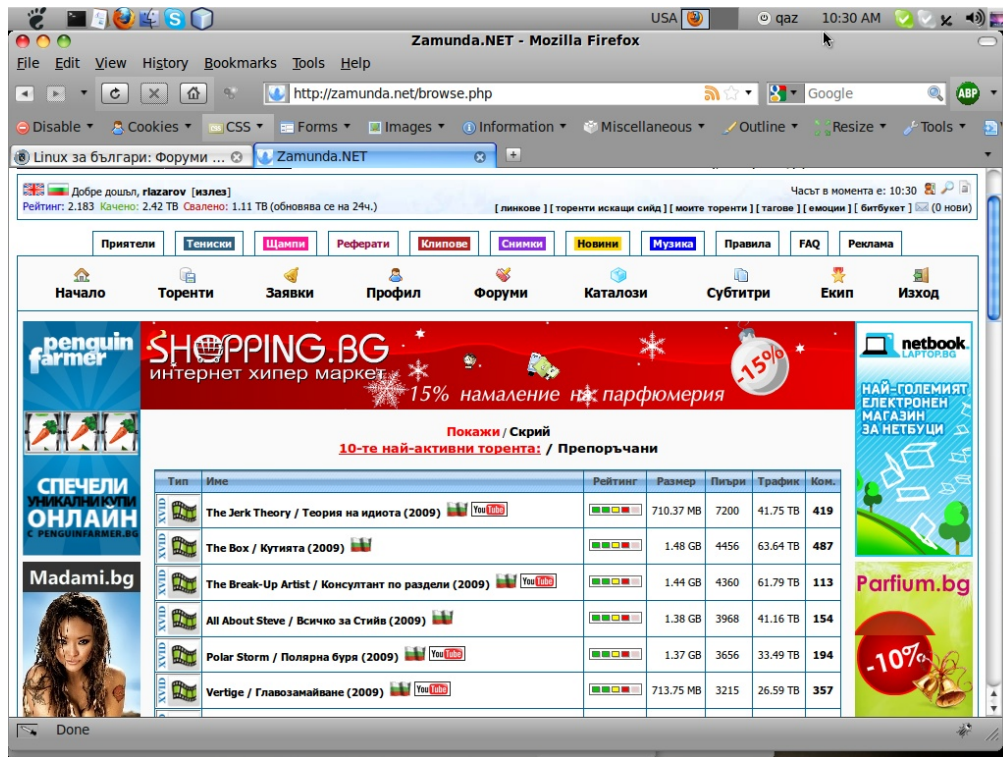
Какво животно са добавките?

Трудно ми е да си представя вече, че ще ползвам браузър, който няма нещата, с които съм свикнал в моя Firefox. Те са няколко, мимолетна част от огромния брой добавки за браузъра.

Ще разгледаме само четири от тях, а вие след това може да се гмурнете в необятното море на останалите и да откриете тези, които са за вас.

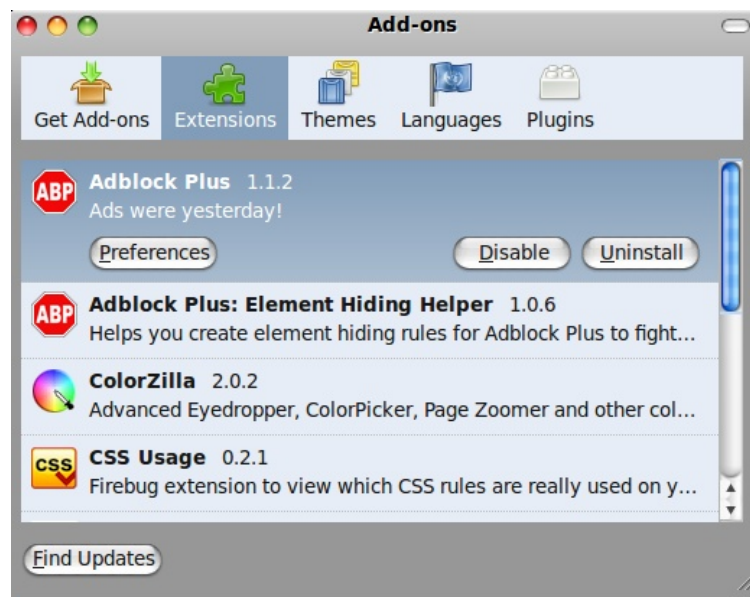
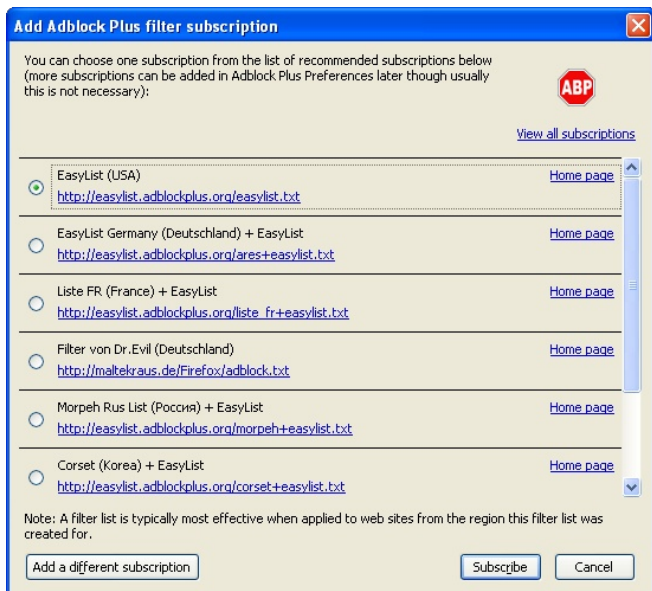
- **Adblock Plus** – много от вас вероятно посещават страници, в които има дразнещо много тежки реклами /на flash, снимки/ и са забелязали, колко много от това се товари браузърът ви. Нима не Ви се е искало да ги няма? Тази добавка предоставя едно такова елегантно решение. Ето пример за един често посещаван от нас сайт със и без тази добавка:

Тип	Име	Рейтинг	Размер	Плъзи	Трафик	Ком.
Movie	The Jerk Theory / Теория на идиота (2009)	4.5	710.37 MB	7200	41.75 TB	419
Movie	The Box / Куката (2009)	4.5	1.48 GB	4456	63.64 TB	487
Movie	The Break-Up Artist / Консултант по раздели (2009)	4.5	1.44 GB	4360	61.79 TB	113
Movie	All About Steve / Всичко за Стивъ (2009)	4.5	1.38 GB	3968	41.16 TB	154
Movie	Polar Storm / Поларна буря (2009)	4.5	1.37 GB	3656	33.49 TB	194
Movie	Vertigo / Главомайване (2009)	4.5	713.75 MB	3215	26.59 TB	357
Movie	Gods Must Be Crazy PENTALOGY / Боговете сигурно...	4.5	3.05 GB	2833	45.37 TB	236
Movie	Ninja Assassin / Нинджа убиец (2009)	4.5	693.48 MB	2682		



Ето и кратко описание за тези от вас, които не знаят как се инсталират добавки:

Изберете **Tools -> Add-ons**, натиснете таба **Get Add-ons** и в търсачката изпишете **Adblock Plus**, когато се появи, натиснете **Install** и след като свърши инсталацията, рестартирайте браузъра. Когато го заредите отново ще Ви се отвори страницата на добавката, за да изберете списъка на забранените реклами. Препоръчвам Ви да изберете френския. Той най-много се доближава до европейския, в частност българския, потребител.



• Flashblock

Другата полезна добавка е Flashblock. Както може би съдите от името това спира всички флаш на браузъра Ви и той ще тръгне само по ваше желание ако кликнете на него. Това може и да има отрицателни страни ако желаете да гледате няколко поредни клипа в някой сайт, но не се притеснявайте може да го спрете по всяко време. Инсталирането му е по подобие на горната добавка, просто изпишете името му в търсачката за добавки и готово.

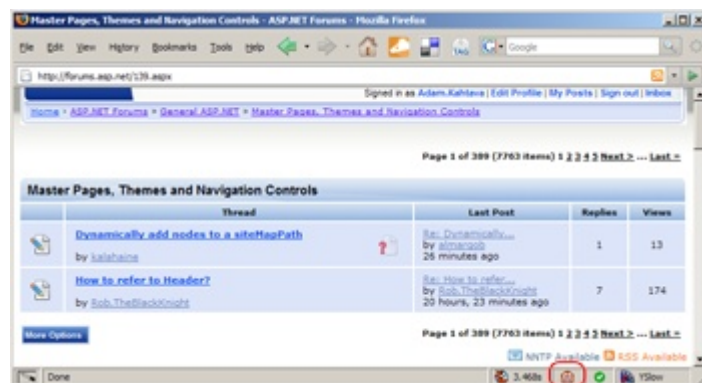
Време е да преминем към тежката артилерия. Запознайте се с Greasemonkey

Тази маймунка дава много повече от колкото очаквате. С нейна помощ можете да пренаредите изгледа и функционалността на често посещаваните сайтове с помощта на джаваскрипт. Може да добавяте и премахвате менюта в сайт или да накарате маймунката да извлича за вас инфо от други сайтове и да ги съпоставя с този който разглеждате в момента. Пример: Вие сте търговец който работи с няколко конкурентни фирми за едни и същ продукт няма нужда да ходите в сайта на всеки от тях за да проверявате цените. Просто нека всичко е в сайта на единия а цените на останалите да се показват една до друга за да сравните. Всичко това го може маймунката както и много повече ако се решите да се гмурнете в огромното море от възможности което Ви дава тя.

Преди:



След:



Нека зарежем сериозните неща и да преминем към забавата: Докато рових за материали попаднах на една добавка за деца казваща се KidZui. Този плъгин променя цялостно идеята на браузъра и го превръща в място за игра гледане на филми и учение специално и само за деца. Когато инсталирате приставката, в ляво от адресната лента се появява едно голямо К. Натиснете го и се абонирайте за сайта като задължително укажете на колко години е детето което ще го ползва. Въз основа на този избор ще бъдат подбрани приложения приятни за него и неговите връстници. Освен всичко няма да се притеснявате че детето Ви ще попадне на страница с зловредно съдържание – добавката е замислена в тази насока. Няма как да попадне на клип или каквото и да било друго което не е за неговите очи.

Грейс Мънки го оставаме за януари, за да има интрига. To be contued...

Ако поне малко съм заинтригувал, но не смятате че тези приложения са за вас. Не се отчайвайте, влезте в сайта на Firefox за добавки и намерете вашите. Те Ви очакват!



Топ 10 Програми с отворен код

Превод: Атанас Мишевов

Оригинал: http://mishef.com/?page_id=5

Източник: <http://theblogjoint.com/>

Представям ви компилация от програми с отворен код, които малко или много са променили облика на мрежата. Ако се срещате за други ресурси с отворен код, променили интернет може да ги опишете в коментарите си, а аз ще ги добавя като допълнителни.

10. eMule

Програма за търсене и сваляне на файлове в eDonkey2000 (клиент за споделяне на файлове). Притежава многоезичен интерфейс.

9. Audacity

Безплатен многопистов редактор за цифров звук с отворен код. Възможностите ѝ включват запис и възпроизвеждане на звук, импорт и експорт на формати WAV, AIFF, MP3, Ogg Vorbis и др. С нея можете да редактирате звуците чрез изрязване, копиране и вмъкване (и да отменят неограничен брой операции), да смесват писти и да прилагат ефекти върху записите, както и да анотирате с надписи важни моменти от записа.

8. Creative Commons

Криейтив Комънс (Creative Commons, КК) представляват комплект от типови договори за използване на авторски произведения. Договорите са създадени през 2001 г. от професора от Университета Станфорд, САЩ Лорънс Лесиг като реакция срещу разрастването на обхвата на авторското право. Подобно на лицензионните споразумения, с които се предоставят права за използване на компютърни програми, всеки автор или друг носител на права върху произведение на изкуството или науката, различно от програмен продукт, може с оповестяването на своето произведение да укаже, че дава на публиката по-широки права за ползване на произведението от тези, които им предоставя авторското право. Наред с това, когато произведенията се публикуват в Интернет, кодът на типовите КК договори, прикрепени към произведението, позволява на много търсачки да ги разпознават. Така достъпът до тези произведения е улеснен.

7. Ogg

Заедно с Linux, open-source алтернатива на MS Windows, общността на open-source разработчиците обърна поглед към нова цел: музикалната индустрия. Група от open-source разработчици е регистрирала компания на име Xiphophorus, наречена на името на малка сладководна аквариумна рибка, която е и логото на формата OGG Vorbis. Въпреки, че фирмата е представила разработения от нея формат на 20 юни 2000 (Beta 1), обещаващ да даде по-добро качество на звука при по-малък размер на файла, отколкото MP3, форматът OGG Vorbis (файловете имат разширението *.ogg) има дълга предистория.

6. PHP

PHP е език за програмиране, широко използван главно за сървърни приложения и разработване на динамично уеб съдържание. Пример за PHP приложение е МедияУики, софтуерът, използван от Уикипедия. Автор на

езика е датчанина с канадски произход Размус Лердорф.

5. Wikipedia

Уикипедия (на английски - Wikipedia) е многоезична, мрежово-базирана свободна енциклопедия. Тя е писана съвместно от доброволци и позволява да бъде редактирана от всеки с Интернет връзка. Проектът започва на 15 януари 2001 като допълнение към писаната от експерти Нюпедия и в днешно време се управлява от нетърговската организация Фондация Уикимедия. В Уикипедия има над 2 550 000 статии, включващи над 1 100 000 в англоезичната версия. Откакто бе създадена, Уикипедия си спечели голяма популярност и даде начало на няколко сродни проекта, сред които Уикиречник, Уикикниги и Уикиновини.

4. Azureus

Azureus е абсолютно безплатен (с отворен код) Java базиран BitTorrent клиент, който позволява даунлоудване на множество торенти едновременно; има система за подреждане на свалянията "на опашка", приоритети; старт/стоп на сиидването; извеждане на много информация за тегления файл; лимитиране скоростите на ъплоуд/даунлоуд; задълбочени настройки и др. Това е изцяло завършена P2P програма, съдържаща в себе си едновременно клиент и тракер (ако искате да разпространявате свои файлове), както и пълен автоматичен контрол върху разпространяването на файлове в мрежата.

3. Open Office

OpenOffice.org е многоплатформен и многоезичен офиспакет и проект с отворен код. Съвместим с други значими офиспакети този продукт е свободен за изтегляне, използване и разпространение. Ако искате да подпомогнете изграждането на общността можете да се присъедините към този проект.

2. Linux

Линукс (Linux) е ядро за свободни операционни системи (ОС), подобни на UNIX. Ядрото е започнато от шведскоговорящия финландец Линус Торвалдс през 1991. Създаването на Линукс е вдъхновено от проекта GNU с основател Ричард Столман и от малката операционна система Minix на холандския професор Андрю Таненбаум. Цялостна, работеща система се получава едва когато към ядрото Linux се добавят огромен брой малки и по-големи приложни програми, създадени от проекта GNU и затова наричани "GNU софтуер". От комбинацията между ядро Линукс и програми на GNU идва името GNU/Linux.

1. Firefox

Mozilla Firefox (Мозила Файърфокс, „Огнената лисица“) е браузър с отворен код, създаден от доброволни сътрудници на „Фондация Мозила“, известен в тестовата си фаза и като Phoenix и Mozilla Firebird. Базиран е на кода на Mozilla Application Suite. Идеята на създателите му е сложността на ползване и размерът на програмата да се намали до минимум, като се премахнат програмите за електронна поща, нюзгрупи и HTML редактора, които са част от Mozilla Application Suite. Поради това, както и поради ефективното и бързо възпроизвеждане на уеб-страници и многото възможности за разширения на функциите (написани също от доброволци), Firefox придобива значителен успех и постепенно взема част от пазарния дял на Internet Explorer.



Лесна настройка на GPRS връзка под Linux по Bluetooth

Автор: Александър Станев

Оригинал: <http://alex.stanev.org/blog/?p=118>

Когато пътувам, нерядко ми се налага да използвам Интернет през мобилния си телефон. Настройката на такава връзка под Linux не е кой-знае каква философия. В контекста на постоянноменящите се архитектурни слоеве, особено в последно време свързани с безжичните мрежи, човек трябва постоянно да помни в кой конфигурационен файл какво се пишеше, какво трябва да се махне след последния драйвер ъпдейт и т.н. Особено неприятни започват да стават нещата, когато трябва да помогнеш на приятел отдалече – започва се едно мазане в конзолите, рестартиране на демони и прочие ексорсизми.

Скромното ми мнение е, че в Linux света нещата трябва да стават все по-лесно. По темата, за която пиша мрежата е пълна с HOWTOs и step-by-screen обяснения, които обаче можа да объркат начинаещите. Затова направо към проблема:

Стъпка 0: С какво разполагаме

Dell XPS 1330

Nokia E65

Ubuntu Intrepid Ibex 8.10, 64bit edition

Връзката между компютъра и телефона ще става по Bluetooth.

Нещата ще работят по подобен начин и с друг хардуер/ОС, просто инсталирайте пакетите и ги конфигурирайте по същата схема.

Стъпка 1: Инсталиране на допълнителни пакети и хранилища

Приемаме, че използвате Gnome среда. NetworkManager е аplet, чрез който управлявате мрежовите връзки. Версията му трябва да е поне 0.7 и ако използвате пряко Ubuntu или Fedora вече я имате. NetworkManager от тази си версия поддържа

Mobile broadband, но за да се активира първо трябва да се конфигурира връзката между телефона и компютъра и то по такъв начин, че NM да я разпознава и използва.

За тази цел ще се наложи да инсталираме допълнително приложение, а именно BlueMan [<http://blueman-project.org/>] С негова помощ могат да се правят и други полезни неща, но нека се фокусираме над главното.

За Ubuntu можете да го инсталирате от PPA страницата на проекта:

<https://edge.launchpad.net/~blueman/+archive/ppa>

За Intrepid това става като изберете:

System -> Administration->Software sources-> таб Third-Party software -> Add...

И там добавите реда:

```
deb http://ppa.launchpad.net/blueman/ppa/ubuntu
intrepid main
```

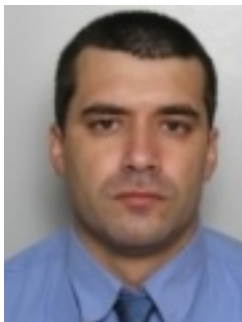
Добре е да добавите и публичния ключ на хранилището, за да може да се проверяват цифровите подписи на пакетите. Как става това вижте на PPA страницата.

Когато го добавите, презаредете хранилищата и използвайте любимия си пакетен инсталатор, за да инсталирате blueman. Към него ще ви предложи да се обновят няколко системни библиотеки, свързани с Bluetooth поддръжката – потвърдете ги.

На терминала това става така:

```
sudo apt-get update; sudo apt-get install blueman;
```

Стъпка 2: Конфигуриране



Два въпроса за клавиши

Автор: Кольо Колев

Оригинал: <http://forum.biotronica.net/viewtopic.php?f=7&t=53>

Ако всичко е минало успешно в Applications->Accessories трябва да се е появил Blueman Bluetooth Manager. Когато го стартирате ще видите Bluetooth устройствата, които сте свързвали към компютъра си. Ако все още не сте го направили с телефона си, включете Bluetooth услугата му, погледнете дали е visible, за да може да бъде открит и цъкнете на Inquiry. Следвайте въпросите и свържете двете устройства.

Когато приключите, изберете Edit -> Services. Тук ще видите активните и неактивните услуги, които ще използвате с през Bluetooth връзката ви. В колонката статус цъкнете срещу Serial, а ако искате да не се връщате постоянно на тази стъпка отбележете и Autostart. Продължете като цъкнете бутона Configure (най-в дясно). Тук разширете Add new serial port, в Host изберете вашия телефон, в Service – Dial-Up Networking. Цъкнете на Add Port и отбележете чекбокса „This is a GSM/GPRS/EDGE/3G dialup connection”. Потвърдете всичко.

Последно остана да конфигурирате и NetworkManager. Цъкнете върху него с десен бутон и изберете „Edit Connections...”, след това „Mobile Broadband” и „Add..”. Там изберете вашия мобилен доставчик и настройките за него автоматично ще се заредят.

Стъпка 3: Свързване

Връзката от тук нататък става като цъкнете на NetworkManager. В списъка трябва да се е появил нов раздел – Mobile broadband. Там трябва да е и новосъздадената ви връзка. Избирате я след няколко секунди сте в Интернет през мобилният си телефон.

1: Забелязах, че когато маркирам някакъв текст той автоматично се копира в клипборда, а натиска на скрол бутона води до 'paste', как да го изключа?

Малко история. Още в зората на компютрите, когато се проектират [X Windows](#) системите се ползват в начало едно, а после и два бутонни мишки. Тогава се измислят и разни хитрости като например да накараш един бутон да има две функции - клик и двоен клик. Открива се, че едно от най-честите действия е копирането на маркиран текст и вмъкването му в някакъв документ или конзолата. Затова се решава, че в X Windows системите, всяко селектиране на текст ще го запомня в клипборда (copy), а всяко едновременно натискане на ляв и десен бутон ще вмъква запомнения в клипборда текст (paste).

Когато се появяват три бутонните мишки, то на средния бутон по подразбиране се присвоява функционалност на едновременно натиснати ляв и десен бутон на мишката т.е. (да вмъква текст - paste). После се появят мишките със скрол бутон (и с още куп бутони по тях) и за много хора става мъчение да ползват скрол бутона без да го натискат.

Сега на въпросът ти. Аз го разделям на две части:

1. Ако си искал да копираш даден текст, но без да искаш си маркирал някакъв друг текст и първоначално запомнения в клипборда се е изтрил и когато си се опитал да го вмъкнеш, то не се е вмъкнал, този текст, който си искал. Тогава ти трябва някакъв допълнителен клипборд, който да запомня последните, например, десет селектирания на текст. В GNOME тази програма се казва [glipper](#), а в KDE се казва [klipper](#). Те разширяват действието на стандартния клипборд. Ако инсталираш такава програма, ще можеш да избираш кое от последните N на брой копираня на текст искаш да вмъкнеш.

2. Ако искаш винаги средния бутон на мишката да не копира текста запазен в клипборда на X сървъра, то това вече е по-сложно. Единствения начин е да модифицираш

ръчно настройките на X сървъра в раздела (секцията) за конфигуриране на мишка, които се намират във файла `/etc/X11/xorg.conf`. Тези настройки зависят от вида на мишката ти.

Ето как изглеждат настройките за конкретен модел мишка (**PS/2 Wheel mouse** – мишка със скрол бутон). Твоята може да е друга.

```
Section "InputDevice"
# generated from default
Identifier "Mouse0"
Driver "mouse"
Option "Protocol" "auto"
Option "Device" "/dev/psaux"
Option "Emulate3Buttons" "no"
Option "ZAxisMapping" "4 5"
EndSection
```

Реално Wheel mouse се наричат 5 бутонни, макар че, имат само три бутона, но скрол бутона (колелцето на мишката) имащо две позиции нагоре и надолу се брои за два бутона. Тези позиции се кодират с цифрите:

- 1 – ляв бутон
- 2 – среден бутон
- 3 – десен бутон
- 4 – скрол бутон нагоре
- 5 – скрол бутон надолу

Ако искаме, например, на такава 5 бутонна мишка, на средния и бутон да зададем функция като на левия и бутон, то трябва да вмъкнем в раздела за конфигуриране на мишката следния ред:

```
Option "ButtonMapping" "1 1 3 4 5"
```

Ако мишката няма скрол (не е 5 бутонна), и има три бутона, то тогава реда ще е:

```
Option "ButtonMapping" "1 1 3"
```

За горния пример с 5 бутонната мишка промяната е тази:

```
Section "InputDevice"
# generated from default
Identifier "Mouse0"
```

```
Driver "mouse"
Option "Protocol" "auto"
Option "Device" "/dev/psaux"
Option "Emulate3Buttons" "no"
Option "ZAxisMapping" "4 5"
Option "ButtonMapping" "1 1 3 4 5"
EndSection
```

Един друг параметър се набива също на очи - **Emulate3Buttons**.

Параметърът **Emulate3Buttons** указва дали едновременно натискане на ляв и десен бутон ще има функционалността на среден бутон, дори и когато мишката има само два бутона. В Mandriva този параметър по подразбиране е „no“ т.е. да не се включва тази възможност.

```
Option "Emulate3Buttons" "no"
```

И ако някой иска да ползва тази възможност трябва да промени стойността му на „yes“.

Какво трябва да направиш:

Отваряш **/etc/X11/xorg.conf** с **gedit** с правата на **root**, като изпълниш в конзолата

```
su -lc „gedit /etc/X11/xorg.conf“
```

После намираш секцията **"InputDevice"** и преди края на тази секция (**EndSection**) вмъкваш реда

```
Option "ButtonMapping" "1 1 3 4 5"
```

Запазваш промените и рестартираш X сървър (с **CTRL+ALT+Backspace**) за да влезнат в сила промените.

Внимавай, да не си оплескаш **xorg.conf**, защото няма да имаш графичен режим след рестартиране!

2: Сменям подредбата на клавиатурата (кирилица/латиница) чрез едновременно натискане на **Ctrl** и **Shift**, обаче въпросната комбинация включва и **Scroll Lock**, как да сменя комбинацията за него? Никога дори не съм знаел за какво е ...

Някога пак в зората на компютрите IBM са измислили стандартната клавиатура и са сложили 3 лампички. Третата (**Scroll Lock**) са я оставили програмистите да си я ползват както намерят за добре. Т.е. реално **Scroll Lock** няма никаква функция.

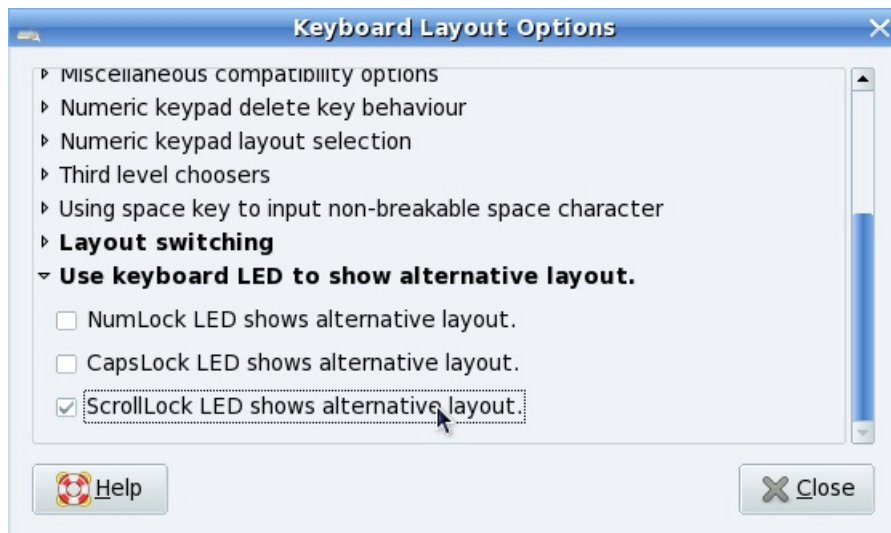
В България се е наложила практиката да се ползва **Scroll Lock** за да показва дали е включена кирилицата или латиницата в терминален режим (без графична среда). Стандартните потребителски системи са с KDE или GNOME и обикновено в тях се инсталира програма, която показва знаменце (българско и английско), в зависимост от това на коя клавиатурна подредба се пише. Въпреки че, може би има "знаменце", то е оставена и възможността, като погледнеш **Scroll Lock** да се ориентираш за ползваната клавиатурна подредба - ако свети това означава, че пишеш на кирилица.

Ако тази лампичка те дразни, и ползваш GNOME, то я изключи от **Keyboard Preferences**.

Избери от менюто **System --> Preferences --> Keyboard Preferences**



После натисни бутона **Layout Options** и намери списъка **Use keyboard LED to show alternative layout**.



```
Section "InputDevice"
    Identifier "Keyboard1"
    Driver "kbd"
    Option "XkbModel" "pc105"
    Option "XkbLayout"
        "us,bg(phonetic)"
    Option "XkbOptions"
        "grp:alt_shift_toggle,grp_led:scroll,compose:rwin"
EndSection
```

трябва да се изтрие **grp_led:scroll** за да не свети лапичката на ScrollLock.

Махни отметката пред **ScrollLock LED shows alternative layout** и си готов.

Друг начин е да модифицираш директно настройките на X сървъра, като редактираш файла `/etc/X11/xorg.conf` (като root). Например, за следната секция, описваща настройките на клавиатурата

Т.е от

```
Option "XkbOptions"
"grp:alt_shift_toggle,grp_led:scroll,compose:rwin"
```

реда трябва да стане на

```
Option "XkbOptions"
"grp:alt_shift_toggle,compose:rwin"
```



Инсталация на Wolfenstein: Enemy Territory

Автор: инж. Христо Бенев - foxb

По принцип не съм запален играч, но една от игрите, които харесвам и играя от доста време е Return to Castle Wolfenstein: Enemy Territory.

Тук:

http://en.wikipedia.org/wiki/Wolfenstein:_Enemy_Territory

можете да намерите повече информация на английски.

За съжаление все още никой не е превел статията на български.

Версията за игра онлайн е свободна за сваляне със статус freeware.

И така нека да започнем с лошите новини - когато започнах да пиша тази статия се опитах да инсталирам под 64-битов Убунту. За съжаление инсталацията приключи с грешка. Затова преинсталирах 32-битовата версия и всичко сработи. Така че ако имате проблем при инсталацията проверете дали не сте с 64-битова система.

Инсталацията под Уиндоус е стандартна - така че не очаквайте да се спирам на нея тук ще наблегнем на Линукс инсталацията.

Първото нещо от което се нуждаем е желание за игра (е то щом сте стигнали до тук то трябва да е налице).

Второто, което е и по-необходимо е драйвери за видеокартата ви с хардуерна поддръжка на OpenGL - за съжаление в повечето случаи това са несвободни драйвери. Как да ги инсталирате не е тема на настоящата статия.

Следващото нещо е високоскоростен Интернет (самата игра е около 260МБ) тъй като играта се сваля от Интернет.

И така време е да започнем:

1. Отворете терминал
2. Отидете в подходяща директория (например /home/.../downloads)
3. Изпълнете следната команда

```
#wget ftp://ftp.idsoftware.com/idstuff/et/linux/et-linux-2.60.x86.run
```

А след като файла се свали

```
#sudo chmod +x et-linux-2.60.x86.run
```

4. Следва самата инсталация

Тук е важно да се спомене, че играта не изисква да сте суперпотребител (root) т.е. ако искате да я инсталирате само за вас въведете следното

```
sh ./et-linux-2.60.x86.run
```

Ако не, то трябва да добавите sudo отпред.

Заб.: При инсталация като потребител трябва да промените станадартните пътища за такива за които имате права.

Заб. 1: Накрая на инсталацията не стартирайте играта

5. Обновяване на програмата

Последната поправка по време на писане на статията е 2.60b

Сваляме обновлението:

```
#wget ftp://ftp.idsoftware.com/idstuff/et/ET-2.60b.zip
```

Разархивираме файла:

```
#unzip ET-2.60b.zip
```

Копираме новите файлове върху старите:

```
#cd /usr/local/games/enemy-territory/  
#sudo cp ~/Desktop/Enemy\ Territory\  
2.60b/linux/* /usr/local/games/enemy-territory/
```

6. Обновяване на PunkBuster

PunkBuster е клиент който предотвратява шмекеруването. Много от сървърите изискват да имате последната версия.

Най-добре отидете на сайта и свалете ГУИ версията на PBSetup:

<http://www.evenbalance.com>

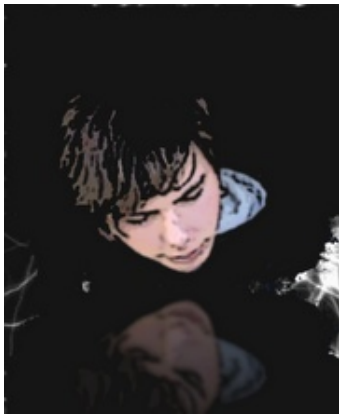
Следвайте инструкциите...

7. Това е.

Вече можете да стартирате играта можете да ползвате следния сървър: game.hbcom.info - за момента там е стандартната инсталация, като в близките планове е да се добавят "ботове".

При проблеми а също и за похвала можете да ползвате [нашия форум](#).





GIMP 2.6 и работата му с прозорци

Автор: Христо Георгиев - gotha

Оригинал: <http://gotha88.blogspot.com/2008/12/gimp-26.html>

Излезе GIMP 2.6 или може би трябва да кажа GIMP 2.6 влезе в хранилищата на Ubuntu, защото иначе нямаше да разбере, че има нова версия. Честито на ползващите го!



При първо пускане, това което прави най-силно впечатлени е е новото лого на проекта. На мен силно ми напомня на логото на eclipse. Второто впечатлени е вече е неприятно.

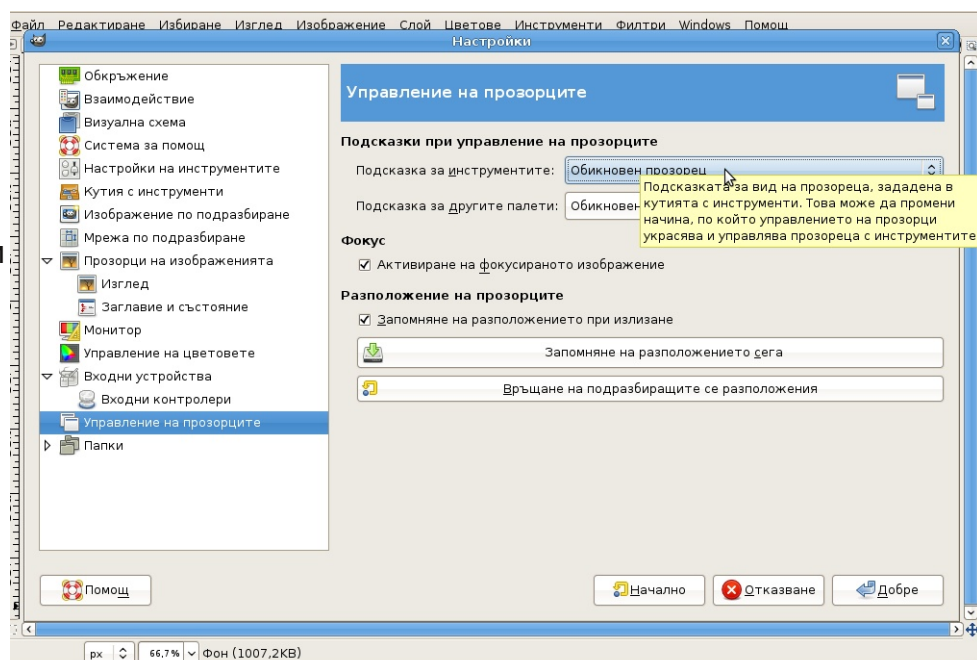
пък за мен е една стъпка в страни от сегашните му потребители. Това е едно от нещата, които винаги съм ненавиждал в Photoshop не заради друго, а просто защото не остава никакво място на екрана за самата снимка, която редактирате. Може би нещата стоят различно при 20+ инчовите екрани, но при 15,4 инчов екран на лаптоп положението е много зле (да, да, знам, никкъф дизайнер не съм с такъв монитор, въобще и не претендирам за това).

Все пак, за свикналите да работят с Photoshop, това вероятно е нещо добро и вероятно ще донесе на GIMP нови фенове. Дано! Ако все пак си обичате многото прозорци може да направите следните настройки:

GIMP 2.6 настройки

Аз лично просто премествам всички прозорци на GIMP на отделен десктоп и си бачкам без да ми пречи на останалата работа. За тези, чиято операционна система позволява само един десктоп - Сори, майна ! :)

За разлика от предишните версии този път панела с инструментите и с слоевете е фиксиран най-отгоре и което е по-лошото самите прозорци съдържащи тези панели вече не са прозорци, защото не можете да ги минимизирате или максимизирате, можете единствено да ги затваряте. Това е още една стъпка в посока лидера в бранша Photoshop, но





Урок за GIMP - Създаване на web 2.0 бутон

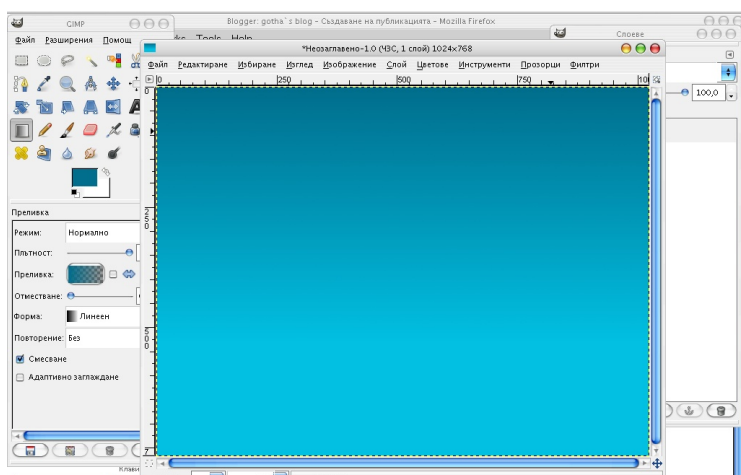
Автор: Христо Георгиев - gotha

Оригинал:

<http://gotha88.blogspot.com/2008/09/gimp-web-20.html>

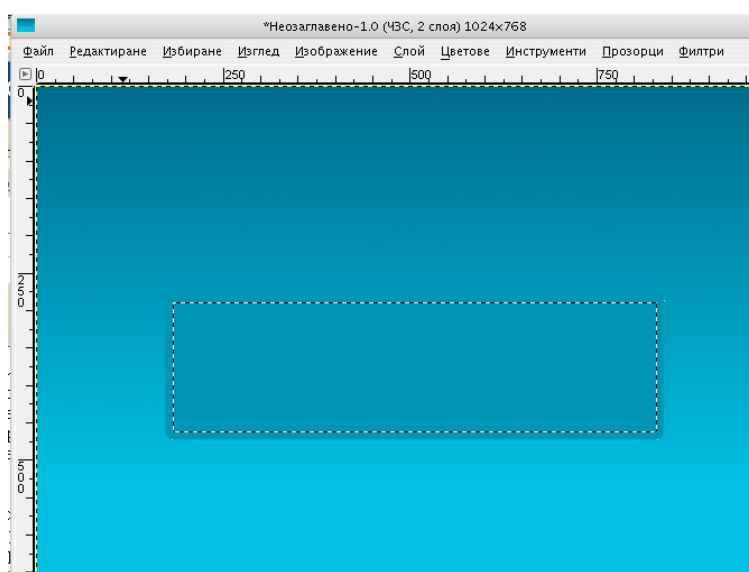
Понеже няма много уроци за GIMP, а според мен те са много важни за популяризирането на този софтуер, мисля да пусна поредица от няколко урока. Не съм особено кадърен графичен дизайнер (да не кажа никак :) за това ще преправя няколко урока за photoshop. Така тъкмо ще можете да видите как определен ефект на photoshop се постига използвайки GIMP.

Днес ще направим един бутон за web сайт. Започваме с празно прозрачно изображение с размер 1024/768 (самия размер не е особено важен), но тъй като разполагаме с такъв шаблон така е по-лесно. Ctrl + N, избирате шаблон, прозрачен фон и "добре". Избираме цвят #02C0E2 и заливаме с кофата целия фонов слой. След това избираме цвят #016E8D и правим преливка (от цвят до прозрачност) за да се получи нещо такова :

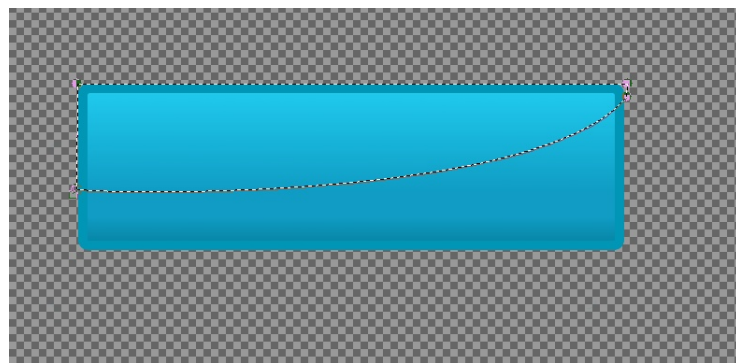


Слагаме нов слой (Слой / Нов Слой) и с уреда за правоъгълно избираме, селектираме област с размер по ваш избор, която всъщност е бъдещия бутон. След това Избиране / Заоблен правоъгълник и избираме радиус 10%.

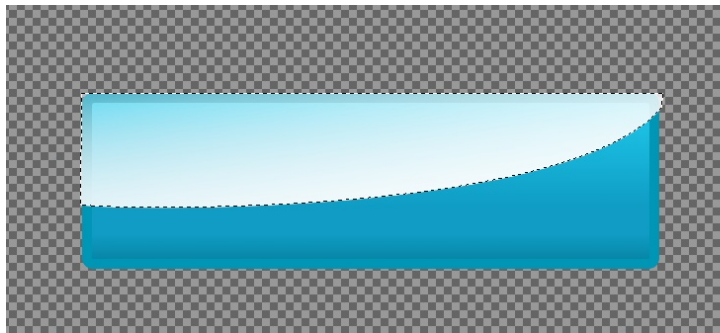
Заливаме селекцията с цвят #0195B6. Смаляваме селекцията с 10 пиксела - Избиране / Смаляване / 10.



Заливаме новата селекция с цвят #109CC4. И с уреда за преливки правим преливка от горе надолу с цвят #20CAED. Върху същата селекция правим още една съвсем лека заливка от долу нагоре с цвят #006e85 за да се получи това:



Създаваме нов слой и в него с уреда за избиране на пътеки правим тази извивка и задаваме да се създаде селекция.



На тази селекция прилагаме преливка с чисто бял цвят за да се получи нещо на картинката. Не се притеснявайте ако се получи нещо прекалено бяло. Дори целим това. Идеята е след като завършим прилагането на преливката от менюто със слоеве да намалим плътността на слоя. В дадения случай съм я намалил до 48,6%.



Тук се изправяме пред нов проблем, както и да нагласим селекцията с уреда за пътеки, бялата преливка няма как да стане със заоблени краища както бутоната ни. Тогава прилагаме следния трик. Върху слоя с бутоната от палитрата със слоеве, десен клик и избираме "превръщане на прозрачността в селекция", избираме слоя с бялата преливка, Избиране / Обръщане на селекцията и натискаме ctrl+X. По този начин реално изрязваме от слоя с преливките всичко, което е извън заоблеността на бутоната.

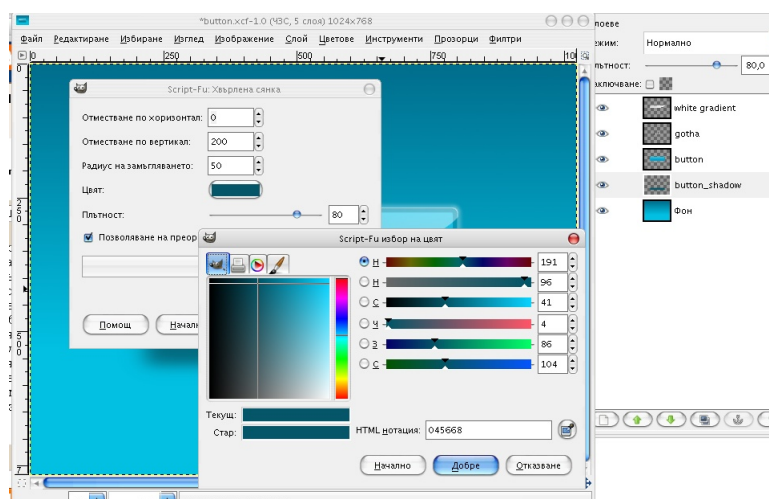


Добавяме текстовия слой под бялата преливка.

Самия текст вие си избирате как да го направите. За да довършим бутоната избираме бял цвят, селектираме от палитрата със слоеве върху основния му слой и натискаме "превръщане на прозрачността в селекция". От новополучената селекция натискаме с десен бутон върху изображението и избираме Редактиране / Очертаване на селекцията с 3 пиксела. Обръщаме селекцията - Избиране / Обръщане и прилагаме Филтри / Гаусово замъгляване. Така се получава леко размазаното бяло очертание на бутоната.

Следва сянката под бутоната, която за мен е леко излишна, но в оригиналния урок така го бяха направили, а целта е поне малко да се придържаме към него за да не каже някой "А, хванах те, това не можеш да го направиш с GIMP !" :D

Има много начини да се направи това, но аз предлагам следния:



Избирате Филтри / Светлина и Сянка / Хвърляне на сянка и слагате следните стойности (от снимката) на сянката с цвят #045668. Слой който се получава е голям точно колкото бутоната за това го преоразмеряваме на половина само по височина - Слой / Преоразмеряване на слоя(трябва да махнете връзката между ширина и височина). Прилагате Гаусово Замъгляване с радиус 25-30 и сте готови. :)

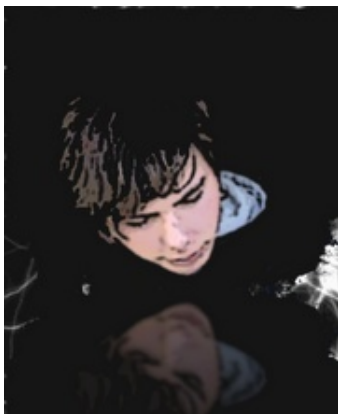
Оригиналният урок за photoshop се намира [тук](#). Аз не съм графичен гурю дизайнер за това не претендирам, че начините, които използвам са

най-правилните, но за мен работят и се надявам да са полезни на някого. Ако искате да преправя някой урок за photoshop така че да може да се изпълни на GIMP пуснете един линк и да видим дали ще мога да се справя :)

От [тук](#) може да си изтеглите xcf изображението.

Open Source forever, brothas ! :)

б.р. Файла е качен на <http://homelinuxpaper.org/request.php?button.xcf.zip>, тъй като оригиналното местоположение не съществува вече. Извиняваме се за zip формата, но e107 не позволява качването на нормални архиви или xcf.



Урок за GIMP - Как да сменим цвета на кола

Автор: Христо Георгиев - gotha

Оригинал:

<http://gotha88.blogspot.com/2009/04/gimp.html>

Ето още един кратък урок за GIMP, в който се опитвам да покажа някои трикове при работа с графичния редактор. В случая сменяме цвета на кола (минибус), но принципа може да се приложи на други места. Основния проблем е да сменим цвета запазвайки светлосенките, което се оказва не особено трудна задача.

Историята: Наскоро ме помолиха една бърза услуга, трябваше да сменя цвета на една кола. И аз като пишман

дизайнер (ей, какви хубави български думички използвам) реших да помогна и сега ще ви кажа как направих нещата.

За пример съм намерил от google една хубава



снимчица, да се надяваме, че автора й няма да има нищо против :)

Започваме процедурата с дублиране на същия слой, махаме видимостта от първия и започваме да работим

с другия. Върху втория слой започваме да трием всичко, на което няма да му сменяме цвета.

Целта е след като сменим цвета на нация хипарски бус, да запазим фона, какъвто и да е той.

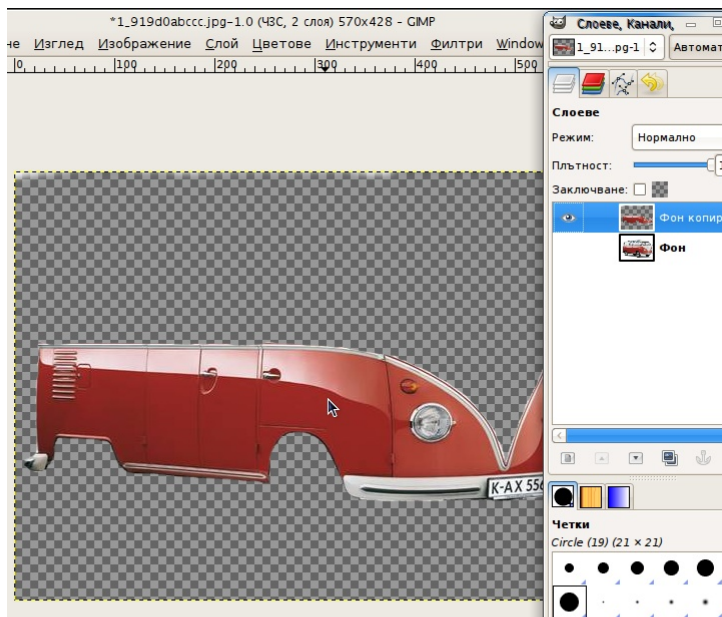
Същия ефект може да се постигне чрез уреда за пътеки, като се изберете необходимата част от изображението и го копирате в нов слой.

Все пак на мен варианта с гумата ми се струва по-лесен и по-удачен в случая.

Важно е това, което изтриваме да остане прозрачно.

Тук има един малък трик, ако използвате jpg то след триене ще остане бял цвят. За промените това, селектирайте малка част от бялото, изберете от менютата Цветове / Цвят към прозрачност и изберете бял цвят. След това спокойно можете да триете.

Тази част е най-бавната и най-неприятната, но трябва да се направи :) Трийте докато не получите нещо такова:



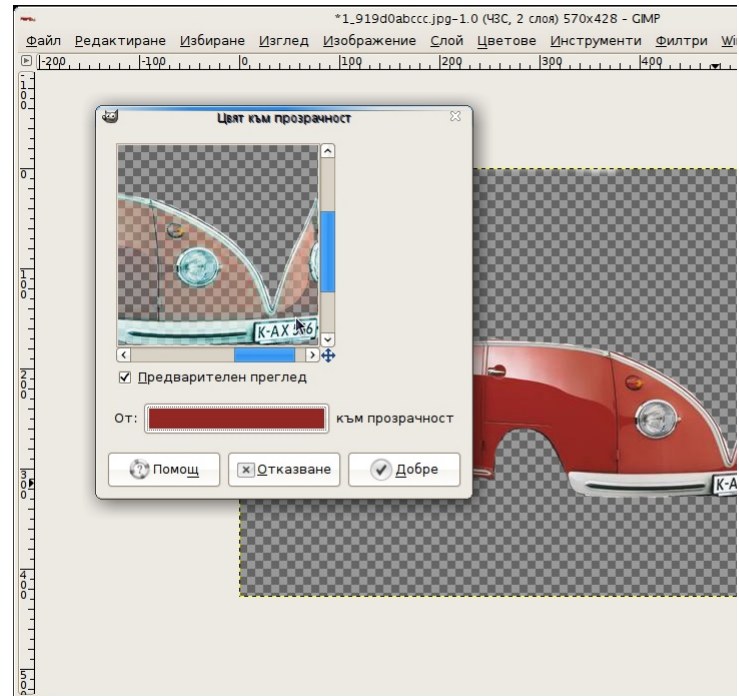
Както виждате аз не съм се старал много, но в случая целта е просто да покажа идейно как става, а не да показвам нещо перфектно.

Следващата стъпка е отидете на слоеве и да изберете превръщане на прозрачността в селекция. От тук нататък е важно каквото и да правите да не премахвате селекцията, ще разберете защо.

Връщате се на изображението и с уреда за избиране на цвят изберете най-тъмното червено (в този случай, иначе може да е друг).

След това отивате на кутията с инструменти, избирате цвета, с който рисувате и копирате html нотацията конкретния цвят.

След това избирате Цветове / Цвят към прозрачност и поставяте като цвят html кода, който сте копирали. Незнайно защо този tool не се съобразява с цвета за рисуване и се налага ръчна намеса.



Премахвате цвета. Само да напомня, не бутайте селекцията. Както забелязвате някои нюанси на червеното още са останали. От тук нататък можем да продължим да ги премахваме по същата процедура, но така се губи голяма част от сенките, отблясъците и т.н. За това, малко по-грубия, но пък по-лесен вариант е да превърнем слоя в черно бял - Цветове / Изваждане на цветовете / Осветеност (или което е удачно във вашия случай).

Сега създаваме нов слой, който е прозрачен. Избираме го него, избираме си цвета който искаме да направим нашето хипи возило и "ливваме" с кофата. Преместваме новия слой под този, който сме обработвали до сега. Не сте махнали селекцията, нали ?

В този невероятен момент (работейки върху цветния слой) накликваме Избиране / Обръщане и изтриваме селекцията. Така премахваме ненужния цвят и оставяме място за фона. Връщаме видимостта на долния слой и ... това е. Всичко е готово.

Може да се наложи да дооправите някои

допълнителни неща, но като цяло това е идеята.

Използвайте свободен софтуер, борете се за свободата си и не забравяйте, че този урок е под Creative Commons Attribution-Noncommercial 2.5 лиценза, така че правете с него каквото си искате стига да спазвате условията на лиценза.

От тук можете да изтеглите .xcf файла.

Надявам се да съм бил полезен.

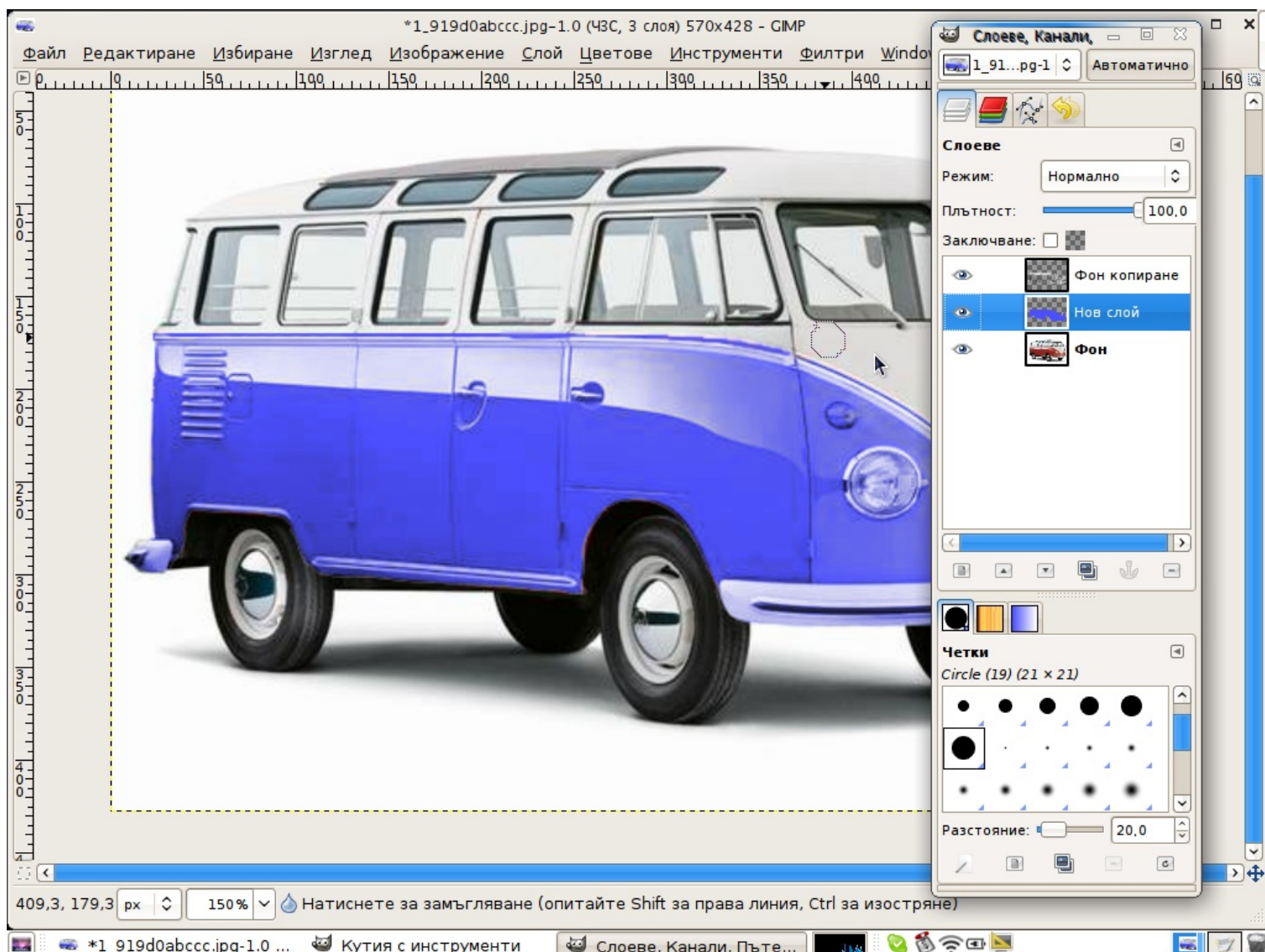
Забележка: Използван е gimp 2.6.21 на български, тоест ако ползвате по-стара версия някои менюта може да са по-различни, но все

пак идеята е същата.

Още един повод да поздравя преводачите :)

б.р. Съжалявам, но въпреки, че Готата ми е от любимите и редовно посещавани места, този урок съм пропуснал по някаква много нещастна случайност. Поради това xcf заготовката не мога да осигуря. Оригиналът не съществува вече на указания в първичната статия адрес :(

Използвам отново случая, че Христо още отдавна ни даде право да ползваме, каквото желаем от писанията му, които очевидно са извънредно качествени. При това го направи с радост. Отново благодаря!



Коледно дърво в конзолата с помощта на Perl

Автор: Георги Христов - FOOZY

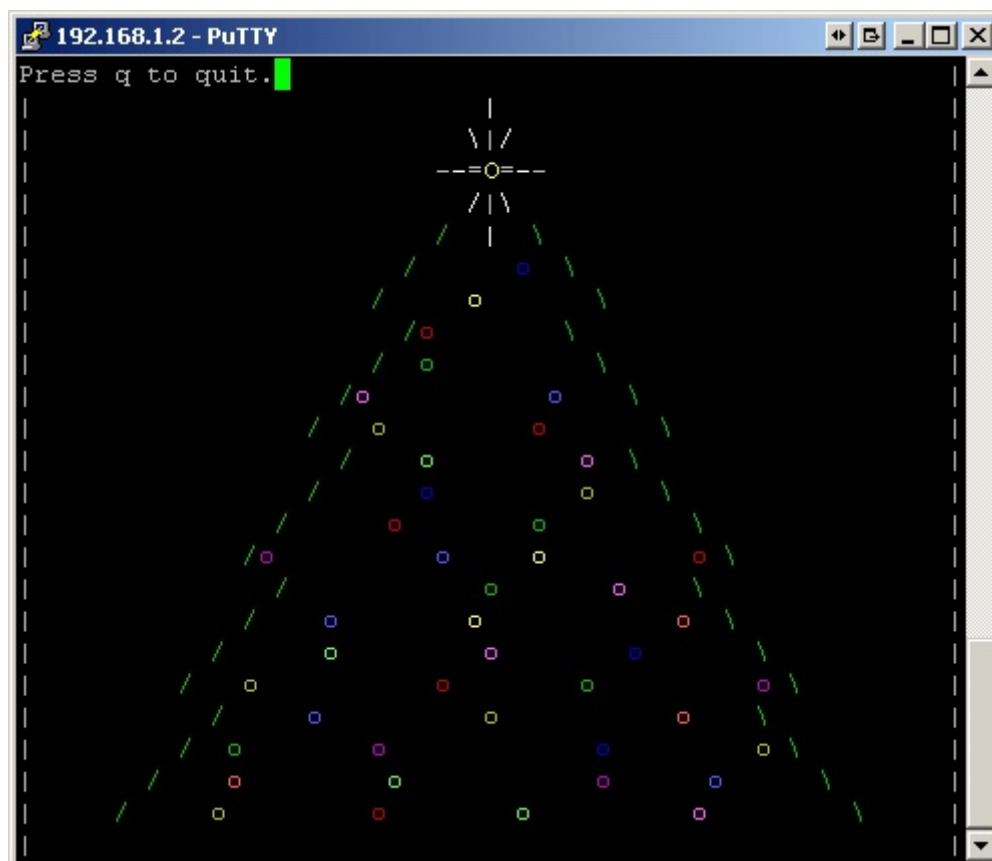
Оригинал:

<http://oskiller.blogspot.com/2008/12/perl.html>

Нужни са следните команди в конзолата за да видите анимирано коледно дърво в конзолата си:

```
perl -MCPAN -e 'install Acme::POE::Tree' #ако пита за липсващи зависимости отговорете с 'yes'
```

```
perl -MAcme::POE::Tree -e 'Acme::POE::Tree->new()->run()'
```





Toofly

Автор: Иван Петрушев - ivanatora

Оригинал:

<http://ivanatora.info/2009/01/13/toofly/>

До сега не съм правил реклама на сайт, та ето я първата. Toofly е едно огромно хранилище с весели картинки - цицести жени, цицести мъже, дупета, разни изрващия и просто fun :) Приблизителна бройка: 12000 images.

Дали ще имам успех, ако си пусна за download папката new_fun/?

```
(19:17:55)[ivanatora@~/new_fun]$ du -h
1.8G ./veselba.kafence
1.9M ./tabeli_blackwhite
188K ./sc_lolcats/just_lolcats/new
9.7M ./sc_lolcats/just_lolcats
12M ./sc_lolcats
1.8G .
(19:18:05)[ivanatora@~/new_fun]$ ls -R |wc -l
26390
```

А ако комбинирам с порното ... не ми се мисли :)

Водката :)

Автор: Тихомир Недялков

Оригинал:

<http://blog.nedyalkov.info/?p=197>

Класификатор на водката в IT средите

- 0.1 л - demo
- 0.25л - trial version
- 0.5л - personal edition
- 0.7л - professional edition
- 1.0л - network edition
- 1.75л - enterprise
- 3л - for small business
- 5л - corporate edition
- кофа - home edition
- “За из път” - Service pack
- зелев сок сутрин - Recovery tool
- мезе - plugins

Stupid Shell Tricks

Note that the '%' prompt indicates that the command should be issued from the C shell, and the '\$' prompt indicates the Bourne shell.

```
% rm meese-ethics
rm: meese-ethics nonexistent
```

```
% ar m God
ar: God does not exist
```

```
% "How would you rate Reagan's incompetence?
Unmatched ".
```

```
% [Where is Jimmy Hoffa?
Missing ].
```

```
% ^How did the sex change^ operation go?
Modifier failed.
```

```
% If I had a ( for every $ Congress spent, what
would I have?
Too many ('s.
```

```
% make love
Make: Don't know how to make love. Stop.
```

```
% sleep with me
bad character
```

```
% got a light?
No match.
```

```
% man: why did you get a divorce?
man:: Too many arguments.
```

```
% ^What is saccharine?
Bad substitute.
```

```
% %blow
%blow: No such job.
```

```
% \(-
(-: Command not found.
```

```
% sh
```

```
$ PATH=pretending! /usr/ucb/which sense
no sense in pretending!
```

```
$ drink < bottle; opener
bottle: cannot open
opener: not found
```

```
$ mkdir matter; cat > matter
matter: cannot create
```

This document saved from http://www.infotech.bg/homepages/ntk/stupid_shell_trics.htm



Не можете да намерите никого от IT отдела? Ето няколко идеи, къде може да са се скрили

Автор: Иван Петрушев - ivanatora

Оригинал:

<http://ivanatora.info/2009/01/13/toofly/>

- В отпуска са – за първи път от 5 години насам
- В мазето са (сървърното) и извършват странните си ритуали благодарение на които машините в тази сграда функционират
- В болница са, с кофеиново натравяне
- Задържани са от полицията за убийството на последния потребител който им е губил времето
- Току що подминахте човека – под бюрото е, оправя нещо
- В асансьорната шахта, опъват кабели между етажите
- Проверихте ли при кафе машината? Дори да не са там си струва да почакате, сигурно ще се появят там скоро
- В болница са, с наранявания след срутването на натрупаната в офиса им техника
- Под срутената в офиса им техника са
- Навън, след поредица нощни смени се опитват да си припомнят как точно се наричаше онази оранжева огнена топка в небето
- Товарят в колата отвън 10-тината сандъка с инструменти и техника, необходими за профилактика на „поостарелите“ компютърни конфигурации в регионалните офиси
- `cd /заведение/обяд`
- `гср $заведение:$обяд /dev/стомах`
- Зад вас, с клавиатура в ръка, полагащи неимоверни усилия да се съдържат и не ви я счупят в главата
- До туристическата агенция са, планират отпуската си на някое по-спокойно от офиса място, например Ирак



Признание-Споделяне на споделеното 2.5 България

Можете свободно:



да споделяте — да копирате, разпространявате и излъчвате произведението



да ремиксирате — да адаптирате произведението



Съгласно следните условия:



Признание. Трябва да посочите авторството на творбата по начина, определен от самия автор или носителя на правата върху произведението (но не и по начин, оставящ впечатлението, че същият/същите подкрепят вас или използването по някакъв начин на творбата от вас).



Споделяне на споделеното. В случай, че промените, видоизмените или използвате като основа произведението, го надградите, то полученото производно произведение може да се разпространява само съгласно условията на същия или на подобен на този договор.

- За всяко повторно използване или дистрибуция, вие трябва ясно за останалите да посочите договорните условия за ползване на произведението. Най-добрия начин да направите това е, като сложите линк към тази страница.
- Всяко едно от тези условия може да бъде отхвърлено, ако получите разрешение за това от носителя на правата.
- Нищо в този договор не накърнява или ограничава неимуществените права на автора на произведението.

Горепосоченото по никакъв начин не засяга правото ви на свободно договаряне или някакви други права.

Това е опростено резюме на

<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.5/bg/legalcode>