

GNU
Pardus-Linux.Org
eDergi

Sayı 30 - Nisan '11



World of Padman

Scribus'ta Tasarım Linux Kernel Crash Book

Mozilla Firefox 4 Özgür Yazılım, Özgür Toplum

Bir Aceminin Gözünden **Debian** ve **Ubuntu**

Fadike'nin Not Defteri ProFtpd Sunucusu

İçindekiler

2011 yılının Nisan ayı sayısında, sizler için hazırlamış olduğumuz konular sağ tarafta listelenmiştir.

Sağ taraftaki listeden sayfa numaralarını öğrenebilir ve başlığa tıklayarak doğrudan sayfaya gidebilirsiniz.

Bunun yanında, genelde PDF okuyucularının sol tarafında bulunan 'İçindekiler' kısmından da istediğiniz sayfaya gidebilirsiniz.

Sayfaların alt kısmında bulunan sayfa numaraları, aynı zamanda içindekiler sayfasına bağlantı niteliği taşımaktadır.

Giriş Yazısı	3
Mozilla Firefox 4	4
World of Padman	10
Scribus'ta Tasarım - I	23
Proftpd Sunucusu - II	32
Özgür Yazılım, Özgür Toplum	36
Bir Aceminin Gözünden Debian ve Ubuntu	38
Fadik'e'nin Not Defteri	40
Linux Kernel Crash Book	42

30. Sayı İçeriği

Bu Sayıda Emeği Geçenler

Aydın Bez
Ercan Topalak
Erdem Artan
Furkan Arıkan
Hamit Giray Nart
Mehmet Pekmezci
Mine Kılınç
Uğur Çaylık



Lisans



Dergimizdeki tüm içerik, aksi belirtilmedikçe GNU FDL v1.3 ile lisanslanmıştır.

Alıntıların Kendi lisansları geçerlidir.

Katkıda Bulunun



Pardus-Linux.Org eDergi'ye Katkıda bulunabileceğiniz konular:

- * İçerik gönderimi
- * Grafik tasarım
- * İmla denetimi

İletişim

Hangi dağıtımı kullanıyor olursa olsun Özgür Yazılım ruhunu benimseyip, Katkıda bulunmak isteyen herkesin ve öneri, şikayet ve eleştirilerini bildirmek isteyenlerin iletilerini aşağıdaki elektronik posta adresinde bekliyoruz olacağız.

İletişim: dergi@pardus-linux.org

Editörden



Erden Artan
erdem@pardus-linux.org

Merhabalar,

Gecikmeli çıkan bir sayımız ile karşınızdayız. Bu gecikme daha çok yerinde olmayan keyfinden dolayı oldu. Bu konuda siz takipçilerimize özürlerimi sunarım.

Geçtiğimiz sayıdan bu yana Türkiye'deki ve dünyadaki özgür yazılım olaylarını hatırlayacak olursak, Özgür Yazılım Vakfı 10. yıldönümünü kutladı, Skype'a alternatif olarak GNU FreeCall hizmeti duyuruldu, Firefox 4 ve GNOME 3 kararlı sürümleri duyuruldu, Özgür Yazılım ve Linux Günleri düzenlendi, SosyalGNU adlı sosyal ağ kuruldu, TuxLeaks.org adresli özgür belgelendirme sitesi açıldı ve Sosyal İnternet Tarayıcısı Flock'un artık geliştirilmeyeceği bildirildi.

Ayrıca Topluluk Dağıtımı kod adıyla, muhtemelen Pardus'un çatallanmasıyla oluşturulacak yeni bir dağıtım için Necdet Yücel'in başı çekmesiyle çalışmalara başlandı. Şu sıralar neyin nasıl yapılacağı konusunda, e-posta listesinde bir tartışmalar yaşanmakta.

Dergimizin bu sayısını geçtiğimiz sayı ile karşılaştıracak olursak, bu sayı diğerinin yanında oldukça az bir içerik barındırıyor. Bunun nedeni tam olarak nedir bilemiyorum ancak bahar sendromu ile ilgisi olabilir :) Buna rağmen sevgili Pardus-Linux.Org yöneticisi Hamit Giray Nart baharda çiçekleri gören arı gibi çalıştı ve yanlış hatırlamıyorsam dört yazı hazırladı. Hatta bıraksam dergi tasarımını da yapacaktı diye düşünüyorum :) Kendisine bu konuda teşekkürlerimi sunarım. Bu sayımızda sizlere Mozilla Firefox 4 ve World of Padman tanıtımlarını, Özgür Yazılım Özgür Toplum ve Bir Aceminin Gözünden Debian ve Ubuntu makalelerini, Linux Kernel Crash Book adlı kitabının tanıtımını, Scribus'ta Tasarım ve ProFtpd Sunucusu atölyelerini, Fadike'nin Not Defteri'ni hazırladık.

Son olarak, Linux Kullanıcıları Derneği'nin 1 Mayıs etkinliklerine katılması konusunda bazı fikir alışverişleri mevcut. Böyle bir etkinlik olursa, 1 Mayıs'ta sizler de saflarda olmalısınız. Görüşmek üzere...

Yazılım Tanıtımı



Dünyaca ünlü, özgür internet tarayıcısı Mozilla Firefox, yapılan onlarca erteleme ardından duyuruldu.

Hamit Giray Nart, Firefox 4'ü sizler için inceledi.

Hamit Giray Nart
hamit@pardus-linux.org



Kararlı sürümünden önce, 12 tane Beta sürümü ve 2 tane de aday sürüm yayımlandı. Birkaç kez ertelendi. Sürümlerde hata ve açık bulanlara para ödülleri verildi. Özgür yazılım kullanıcıları arasında kullanım ve tartışmalar çok öncesinden başladı. Bir uygulamayı, kararlı sürüm çıkmadan deposuna almayan Pardus'un deposuna giren, sayılı Beta uygulamalardan birisi oldu. Sonunda Mozilla Firefox 4.0, 22 Mart 2011 tarihinde yayımlandı [1].

Mozilla, Firefox 4'ü çıkarmadan çok öncesinden gürültü koparmaya başladı. Aslında Firefox 4.0'ın, 3.6 sürümünden ilk farkı burada. Bir yıldan fazla bir süre boyunca geliştirildi, 12 deneme sürümü ve 2 aday sürümü yayımlandı. Ertelemeler ise, kullanıcıları heyecanlandırırken, bir yanda da Firefox'tan beklentilerini yükseltti. Yayımlandığı gün, 24 saat içinde 7 milyondan fazla indirildi. Peki Firefox, 4.0 sürümünde neler ile beraber geldi?



- # Yepyeni bir Görünüm
- # Heyecan verici yeni özellikler
- # Firefox 3.6'dan 6 kat daha hızlı

Böyle demiş Mozilla sayfasında. Peki Firefox 4'te neler yeni?

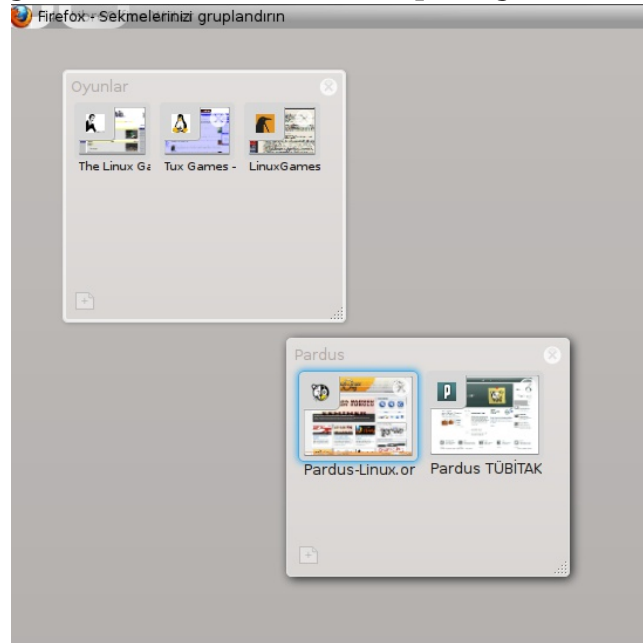
İlk açıldığı an göze çarpan değişiklik, adres satırının solunda bulunan "Açılış Sayfası", "Yenile" ve "Dur" düğmelerinin yerinde yeller esiyor olması. 4.0'da sadece "İleri" ve "Geri" düğmeleri var. "Yenile" ve "Dur" düğmeleri tek bir düğme olarak birleştirilmiş ve adres satırının en sağına konmuş. Hemen ilk bakışta göze çarpan ikinci değişiklik ise, sekmelerin yeri olmuş. Sekmeler, Google Chrome'daki gibi, üst tarafa taşınmış. Ancak sekme ekle tuşunun üze-

rine sağ tıklayıp, “Sekmeler tepede” kutucuğunu temizlerseniz, 3.X sürümündeki gibi en alta yerleşecektir. Sekmeleri en üste getirmekle, sayfa gösterim alanının arttırılması amaçlanmıştır. Mozilla geliştiricileri, bunu yaparken kullanıcı istekleri doğrultusunda hareket ettiklerini belirtse de, Google Chrome fanatiklerince, Firefox'u Chrome'a benzetmeye çalışmakla suçlanmaktan kurtulamamışlar. Yine de sekmeleri alta ya da üste yerleştirebilme özelliği yalnızca Firefox'ta var. :-D

Üçüncü göze çarpan değişiklik olarak, en alttaki durum çubuğu gitmiş. Sayfa alanı gösteriminin genişlemesi açısından çok iyi olmuş. Aslında pek de gitmiş sayılmaz. Adı artık “Eklenti Çubuğu”. Firefox'un eklentilerinden bazıları, durum çubuğu üzerinde çalışıyordu çünkü. Bu çubuğun kaybolması demek, bu eklentilerin kullanılamayacağı anlamına geliyor. Bunun için Firefox 4.0 sürümünde, eklenti çubuğu varsayılan olarak kapalı geliyor. Durum çubuğunun fonksiyonu, deneme sürümlerinde adres çubuğuna entegre edilmişti. Ancak kullanıcıların, gitmek istedikleri sitenin tam adresini göremedikleri geri bildirimleri ile bu özellik, kararlı sürümde adres çubuğundan alınarak, fa-

renin konumuna göre sağ ya da sol alta kaçabilen bir bildirim penceresi şekline getirilmiş. Eklenti çubuğunun fonksiyonu ise, buraya eklenen eklentileri ve “Bul” fonksiyonunu kullanmaktan ibaret.

Dördüncü olarak Sekme Gruplama özelliği getirilmiş. Örnek; bir konu ile ilgili birkaç sekme açtınız. Bir başka konu ile de ilgili birkaç sekme açtınız. Sekme çubuğunun en sağında, aşağı ok şeklinde, “Tüm Sekmeleri Diz” bir düğme göreceksiniz. Bunu açtığınız zaman, sekmelerinizin ön izlemeli pencerelerini göreceksiniz. Birini tutup, diğerinin ü-



zerine sürükleyip bıraktığınızda, oluşan bir çerçevenin içinde, ikisinin bir araya geldiğini göreceksiniz. Bu iki sekmeniz, bir grup oluşturacaktır. Bu çerçevenin üst kısmına tıklayıp, grubunuza bir isim verebilirsiniz. Grupların dışındaki sekmelerinizi de grup çerçevesi içine sürükleyip bırakarak, onları da bu gruba dahil edebilirsiniz. Boştaki bir sekmeyi, bir başka sekmenin üzerine sürükleyip bırakırsanız, ikinci bir grup oluşacaktır. Gruplardan herhangi birinin içindeki linke tıklayarak ya da sağ üstteki “Sekmeleri Gruplandır” düğmesine tekrar basarak, gruplandırma ekranından çıkabilirsiniz. Ama bu kadar değil. Burada pek çok sekme açıp da, bu sekmelerin arasında kaybolanlar için de çok kullanışlı bir fonksiyon var. Sekmeler içinde arama yapma özelliği. Açtığınız bir sitenin sekmesini kaybettiyseniz, gruplandırmada bulunan arama satırına, sitenin adını yazmanız yeterli. Firefox, o sekmeyi bulup önünüze getirecektir. Bu özellik, benim gerçekten çok hoşuma gitti.

Sekmelerden devam edecek olursak, bir başka kullanışlı özellik olarak, kapatılan sekmelerin yeniden kurtarılabilmesi eklenmiştir. Eğer yanlışlıkla, kapatmak istemediğiniz bir sekmeyi

kapatırsanız, sekmelerin üzerine sağ tıklayıp, “Kapatılan Sekmeyi Aç” dererseniz, son kapadığınız sekme yeniden açılacaktır. Tüm kapatılmış sekmeleri ise, Geçmiş -> Yeni Kapatılan Sekmeler yolu altında görebilirsiniz. Yine Geçmiş altında, kapatmış olduğunuz diğer Firefox pencerelerini de açabilirsiniz. Ama tüm Firefox uygulamalarını kapatırsanız, sekme ve pencere geçmişiniz, güvenlik ayarlarınıza göre silinirler ya da kalırlar.

Sekmelerle ilgili söyleyebileceğim son şey ise, sekmeyi uygulama ya da normal tipte görebileceğiniz. Uygulama tipine aldığınız sekmeler, artık Firefox'un simgesi haline gelip, sekme çubuğundan ayrılıyorlar. Ancak gruptandırma işlemleri için, sekmeyi normal hale getirmeniz gerekiyor. Yine elbette, Firefox ayarlarından hiçbirşey hatırlamaması için yapılandırdıysanız, uygulama sekmesi yapmanız pek bir işe yaramıyor.

Gözüme çarpan bir başka değişiklik, Eklenti yöneticisi olmuş. Eklenti yöneticisi artık bir sekme olarak açılıyor. Daha geniş bir alan ve kullanımda kolaylık sağlamış. Ama bunu dışında getirdiği bir yenilik yok.

Firefox 4 sürümü, Opera'nın “Opera Link” hizmetine benzer bir eş zamanlama aracı olan “Firefox Sync” ile geliyor. Bu araç, Firefox'ta kullandığınız yerimleri, ayarlar, sekmeler, kayıtlı parolalar gibi ayarları (bunları tercihler altından belirtebiliyorsunuz) Firefox Sync sunucusu üzerinde açacağınız bir hesaba yedekleyerek, kullandığınız başka makinelerdeki Firefox üzerinde bu ayarları aynen uyarlamana yarıyor. Kullanımı için, Araçlar -> Eşitleme Kurulumu yolu ile Sync kaydını başlatıyorsunuz. Sync size, yeni hesap açma ve mevcut hesaba bağlanma şeklinde iki seçenek sunuyor. İlk defa girecekseniz önce hesap oluşturmamız gerekiyor. Bunun için “Yeni hesap aç” dedikten sonra çıkan forumda bilgileri doldurduktan sonra, Sync sunucusu size bir eş zamanlama anahtarı verecektir. Bu anahtarı, bir metin dosyası olarak elle ya da seçenek ile bir *.HTML dosyası olarak içe aktarılacak biçimde kaydedebilirsiniz. Bu anahtarı kaybetmeyin, başka sistem üzerindeki Firefox'tan hesabınıza bağlanırken, size sorulacaktır. Bir de bu anahtar, makineniz üzerindeki verilerin şifreleme anahtarıdır. Yani Mozilla sunucularında bulunmaz. Bu anahtar kodunu kaybederseniz, Mozilla kurtarmak için size yardımcı olamayacaktır. Kay-

bederseniz, yeni bir anahtar oluşturmamız gerekecek ki, bu da, mevcut makinedeki ayarların, hesabınızda bulunan ayarların üzerine yazılması demektir. Size verilen anahtarı girdiğiniz zaman, hesabınıza yedeklenmiş olan veriler, bulunduğunuz makinedeki Firefox ile eşitleniyor. Ancak anahtarı girerken yanlışlık yapmayın ve yeni anahtar üretmeye çalışmayın. Yoksa daha önce oluşturduğunuz ayarlar kaybolur. Hesap oluşturduktan sonra, Araçlar altındaki Eşitleme kurulumu, şimdi eşitle seçeneğine dönüşür. Bu seçenekle, hesabınızdaki ayarları, makinedeki Firefox ile eşleyebilirsiniz. Bu hizmet, aslında önceki sürümlerde, Firefox eklentisi olarak zaten vardı. 4.0'da ise Firefox'a entegre edilmiş.

Araçların içine, Web geliştiricileri için bir “Web Konsolu”eklenmiş. Buradan Net, CSS, JS ve Web Geliştiriciler kısmından hata, uyarı ve kayıt bilgilerinin bir listesine ulaşabilir; listedeki verilerin üstlerine tıklayarak ayrıntılı bilgiye ulaşabilirsiniz.

Görünümden de Menü çubuğunu yok ettiğiniz zaman, sekmelerin solunda küçük bir “Firefox” düğmesi çıkıyor ve menülere buradan ulaşabiliyorsunuz.

Yine sayfa görüntüleme alanını büyütüp, menülere de kolay ulaşım için güzel düşünülmüş bir özellik.

Firefox 4.0'ın teknoloji olarak yeniliklerine bakacak olursak, Firefox 4.0, son nesil web motoru olan Gecko 2 platformunu kullanıyor. 3.6 serisinde Gecko 1.9.2 sürümü kullanılmıştı. Gecko 2 web motoru, Firefox 4.0 yanında SeaMonkey 2.1 sürümünde de kullanılıyor. Gecko2 motoru, HTML5, CSS3, WebM ve WebGL desteği anlamına geliyor. Bu motorda ayrıca, yeni bir JavaScript işleme motoru mevcut: JagerMonkey [2]. Bu motor, Firefox 3.5 sürümünde ortaya çıkan TraceMonkey motoru yanında çalışacak ve izlenemeyen JavaScript'i makine dilinde derleyerek daha hızlı uygulanmasını sağlayarak, Firefox'un daha süratli çalışmasını sağlayacak.

Sürüm notları arasında [3], HTML5 üzerinde WebM video formatı ve WebGL (tarayıcı üzerinden oynanan Quake 2'yi hatırladınız değil mi? :-)) ekran kartı hızlandırması, Firefox'a entegre edildi. Ayrıca Windows platformu üzerinde Direct3D 9.0 (XP için) ve 10 (Vista ve 7 için); Mac OSX içinse OpenGL desteği eklendiği belirtiliyor. Yine Win7 için, Direct2D hızlandırması destekleniyor.

GNU/Linux için OpenGL desteği ise gelecek sürümlere kaldı. İçerlemiş de olsam, Windows platformu üzerinde tüm hızı ve gücü ile çalışacak bir Firefox, IE'yi sallaması açısından iyi olacaktır. Fikrimce, Google Chrome da önce Windows platformunu hedef alarak, bunu amaçlamıştı.

Firefox 4.0, web tasarımcıları için de bazı yardımcı araçlarla geliyor. Yukarıda Web Konsolu'ndan bahsetmiştik. CSS3'ün bir parçası olan "CSS Transitions" ile CSS üzerinde yaptıkları değişiklikleri canlandırmak için ortam sağlıyor.

Geliştiricileri ayrıca iyileştirilmiş HTML5 video ve ayrıştırıcı desteği ve web tabanlı formların daha kolay uygulanma ve onaylanmasını sağlayan, HTML5 FormAPI aracı mevcut.

Firefox 4.0 sürümünde HTML5'in görüntü formatı olan ve Google tarafından WebM Projesi'nin bir parçası olarak duyurulan WebM/VP8 <video> tagı ve ful WebGL desteği sağlandı.

Sonsöz

Firefox 4.0 sürümü, muhtemelen her GNU/Linux dağıtımının deposunda yerini almıştır. Pardus kullanıcıları sistemlerini güncelledikleri zaman, Firefox 4.0'a güncellenecektir. Yeni Firefox 81 dilde geldi. En yalın görünümü ile Firefox çubuğu, gerçekten derli toplu olmuş ve sayfa görünümü için azami alan sağlamış.

Kararlı sürümde, test sürümlerinde karşılaştığım FlashPlayer'ın donanım desteği kullanıldığı zaman çökmesi, kararlı sürümde karşıma çıkmadı. Ancak yine de bunun, Firefox'tan mı, yoksa Adobe güncellemesinden mi olduğunu anlayamadım. Ancak, dolu dolu flash animasyonlu sitelerden (başta YouTube ve bilumum görüntü izleme siteleri olmak üzere) açtığım sekizinci sekmeden sonra yavaşlamalar başladı. Sanırım Flash kasıntısı hâlâ mevcut.

PLO e-derginin 26. sayısındaki "Tarayıcı Savaşları"nda, Firefox 4.0, deneme sürümü olduğu için yer almamıştı. Bakalım kararlı sürüm ne yapacak?

Test Ortamı:

Intel Core2 Duo E7500 2.93 Ghz işlemci
GeForce 9500GT 1GBRam nVidia ekran kartı
xorg-nvidia-current 260.19
4GB 1333 DDR3 RAM
Pardus GNU/Linux 2011 64 Bit
KDE SC 4.5.5
Qt 4.7.1
xorg-server 1.9.3
8 Mbps ADSL / Ethernet, kablolu arabirim
JRE 1.6
Flash Plugin 10.2

İşlemci Kullanımı: Minimum (bekleme-ye girdiği zaman haricinde) %1 - standart kullanım (30 sekme ve her sekmede rastgele birer site açıkken) %17 - maksimum (test içinde tarayıcının ulaştığı maksimum değer) %50

Anabellek Kullanımı: Minimum (bekleme durumu dahil) 48 MB,- standart kullanım (30 sekme ve her sekmede rastgele birer site açıkken) 201,5 MB - maksimum (test içinde tarayıcının ulaştığı maksimum değer) 277,6MB

V8 Benchmark Sonucu: 2202 puan

SunSpider Benchmark Sonucu: 434 ms
Peacekeeper Sonucu: 2832 puan
ACID3 Sonucu: 97/100
CSS Yükleme: 24 ms
Kraken Benchmark Sonucu: 11.147,2 ms

Tarayıcı Savaşları yazısından bu yana test ortamındaki koşullar, artık aynı değil. Yani buradaki sonuçları, diğer tarayıcılara ile kıyaslamak çok doğru olmaz. Ancak yine de bazı şeyleri kıyaslaya-biliriz. İşlemci kullanımı, 3.6 sürümünden bu yana, değişmemiş.



Değerler he-men hemen aynı. Ana bellek kullanı-mında ise artış var. Ancak sadece bellek kullanımı yükselmemiş, kullanım şekli de değişmiş. Baştan belleğe yüklenip de, sonradan azar azar yükselen Fire-fox 3.6'nın tersine 4.0, başta az bellek harcarken, ağ üzerinde gezinmeye baş-ladıkça, birden fırlıyor. Hele Complex Graphs testinde, X ortamının bellek ve işlemci kullanımı, Firefox'un üstüne çıkıyor. Yine de

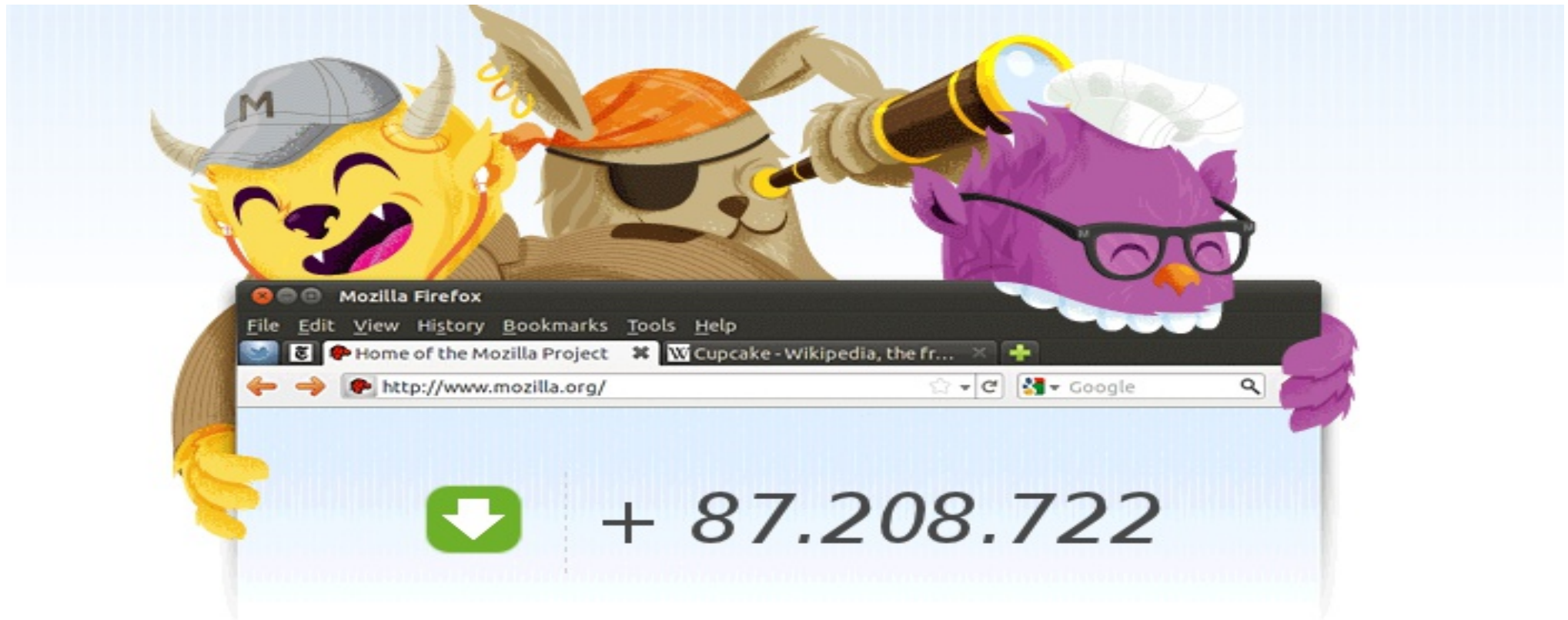
kaynakları müsrifçe kullanmıyor. Flash kasıntı sorunu ise hâlâ devam ediyor.

Sonuç olarak, Mozilla tayfası 3.6'nın üstüne birşeyler eklemişler. Hâlâ kişiselleştirilebilirliği ve eklenti zenginliği en yüksek tarayıcı. Siz kalın sağlıcakla, ben de Firefox adını PolarFox olarak değiştirmek için kampanya başlatayım. :-D

[1] <http://www.mozilla.com/tr/firefox/>

[2] <http://blog.mozilla.com/dmandelin/2010/09/08/presenting-jagermonkey/>

[3] <http://www.mozilla.com/en-US/firefox/4.0/releasesnotes/>



Oyun Tanıtımı



World of Padman adlı uçuk bir oyuna hazır mısınız?

Uçuk haritalar, daha da uçuk karakterler, oyuncak tarzı absürt silahlar, ısran örnekler... Hey gidi Serious Sam. :-)

Hamit Giray Nart
hamit@pardus-linux.org



Giriş

Nexuiz'e mi uçuk demiştim ben? Bu payeyi kendisinden alarak, haşa huzurda, World Of Padman'a (WoP) veriyorum. WoP, oynamış olduğum en uçuk birinci şahıs nişancılık oyunlarından biri. Uçuk haritalar, daha da uçuk karakterler, oyuncak tarzı absürt silahlar, ısran örnekler... Hey gidi Serious Sam. :-)

WoP, çizgifilm tarzı grafiklere sahip bir birinci şahıs nişancılık oyunu. GNU/GPL ile lisanslı olan oyun, idTech3 (Quake 3:Arena) motorunu kullanıyor.

WoP, 2004 senesinde ilk ortaya çıktığı zaman, PadMod adıyla bir Quake3: Arena modu idi. Fikir babası, modun haritalarının yapımında da bulunan ve profesyonel bir karikatürist olan Andreas Endres'tir. Padman, Endres'in "Playstation Games" dergisinde çizdiği bir karikatür serisi idi. Quake3'ün kodları 2007 yılında açıldığı zaman, PadMod, World Of Padman adı ile başlı başına

bir oyun olarak ortaya çıktı. Yani oyunumuz hâlâ, PadMod adıyla bir Quake3 :Arena modu olarak devam ederken, World Of Padman ismiyle başlı başına bir oyun olarak da oynanabiliyor. Bağımsız çalışan oyun, idTech3 tabanlı "ioquake3" motorunu kullanıyor. Yani WoP da, aynen Urban Terror'un yolunu izlemiş. :-)

Kurulum

Oyunun son sürümü 1.5, oyunun sitesinden [1] indirilebilir. Oyun, GNU/Linux, Mac ve Windows platformları için sürümlere sahip. GNU/Linux kullanıcıları olarak, [wop-1.5-unified.zip](#) dosyasını indirip açıyoruz. Açılan dizinde, 32 Bit kullanıcıları, "wop.i386", 64 Bit kullanıcıları ise "wop.x86_64" dosyasını çalıştırılabilir olarak düzenledikten sonra bu dosyalara tıklayarak çalıştırabilirler.

Oyun, dağıtımların depolarında da bulunuyor. Pardus 2011 resmi depolarında da var, ancak son sürüm henüz depoda yok. Pardus kullanıcıları, Pisi aracılığıyla WoP'un 1.2 sürümünü sistemlerine kurabilirler. Ancak indirilen 1.5 sürümünü de Pardus altında çalıştırabilirler.

bilmek için herhangi bir bağıl pakete ihtiyaç yok. Oyunu GNU/Linux altında oynamak için asgari sistem ihtiyaçları:

- # GLIBC 2.0
- # 1Ghz AMD ya da Intel işlemci
- # 512 MB ana bellek
- # 1 GB disk alanı
- # OpenGL destekli 128 MB GeForce6 ya da Ati Radeon sınıfı ekran kartı

Daha iyi fikir verebilmesi için, kısaca Quake3:Arena'yı çalıştıran sistem, WoP' u da çalıştırır. Oyunu Pisi'den kuranlar Menü -> Uygulamalar -> Oyunlar altından WoP'a ulaşabilirler. İki kısayoldan, "çoklu işlemci desteği" açıklamasına sahip olan, paralel işlemci desteği ile oyunu başlatır. Sisteminizde tek işlemci varsa, diğer kısayol ile oyunu başlatın. Oyunu, Pisi'den kuranlar, yine Pisi'den; sitesinden indirenler ise, açtıkları dizini silerek, oyunu kaldırabilirler.

Oynanış

WoP'u başlattığımızda karşımıza, şeker ci dükkanı gibi bir ana menü geliyor. Menü, tipik bir çok oyunculu oyunun menüsüne sahip. Eski sürümlerde, "şimdilik bulunmuyor" mesajı çıkaran,

"Tek Oyuncu" seçeneği artık kaldırılmış. WoP tayfası, sanırım artık bir tek oyunculu senaryosundan vazgeçtiler. :-) Aslında komik bir hikaye ile tek oyuncu seçeneği olsaydı, bu oyuna yakışırdı. Doğrudan çok oyunculu seçenekleri var.

Create: Çok oyunculu sunucu başlatmanıza yarayan seçenektir. Sunucu oluşturma en kolay yolu "Create" seçeneği. Yine WoP'da bot desteği mevcut. Tek oyuncu modu olmasa da, yerel sunucu üzerinde bir sunucu oluşturarak, botlarla oynayabilirsiniz. "Create" seçe-



neğine girdiğiniz zaman, yine oldukça basit ve anlaşılır bir menü karşımıza geliyor -aslında oyunun bütün menüleri basit-. En solda, ön izlemeleri ile oyunun haritalarını görebiliyoruz. Buradan istediğimiz haritaların üstlerine tıklarak, tıklama sırası ile bu haritaları seçip, açılış sıralarını ayarlayabiliyoruz. Sol tuşla ise seçimi iptal edebiliyoruz. Sağ listede ise, sunucu ve oyunun özelliklerini ayarlayabiliyoruz. “*Hostname*”, adı üzerinde sunucunuzun listede görüneceği isim. Altında “*Friendly Fire*” denilen dost ateşi ayarı geliyor. Varsayılan olarak kapalıdır. Açarsanız, takım arkadaşlarınızı vurabilir ya da onlar tarafından vurulabilirsiniz. Ancak aktif olması için takım tipi bir oyun seçmeniz gerekiyor. “*InstaPad*” seçeneği ise, oyun haritasındaki tüm silahları kaldırıp, tüm oyunculara oyunun özel keskin nişancı tüfeği olan “*Injector*” tüfeğini verir. “*Pure Server*” seçeneği ise, sunucu ve istemcilerin standart ayarlar ile oyuna dahil olmalarını sağlar. Bu özelliği açarsanız, istemciler kendi yapmış oldukları tüm kişiselleştirilmiş ayarlarını kullanamazlar. “*Dedicated*” seçeneği, sunucu üzerinden oyunun oynanıp, oynanmayacağını ayarlamanızı sağlar. Oyunu sunucu olan bilgisayardan oynamayacaksanız, bu özelliği açın. “*Point Limit*”

azami puanı belirler. Buraya bir sayı yazarsanız, bu sayıya ulaşan ilk oyuncu, oyunu kazanır. Harita sona erer. Sıfır değeri, sınırsız demektir. “*Time Limit*” seçeneği dakika cinsinden haritanın ne kadar oynanacağını belirler. Sıfır değeri, sınırsız demektir. “*Player Slots*” sunucunuza bağlı oyuncu sayısını belirtir. Azami 64 oyuncuya kadar çıkabilirsiniz. Daha fazla bir değer vererseniz, oyundan çıkmış bir halde kendinizi masaüstünde bulursunuz. :-) Buradaki sayıya botlar da dahildir. “*Start Lives*” başlama yaşam hakkınızı belirler. Sadece “*Last Pad Standing*” oyun tipini seçtiğinizde aktif olur.

Hemen altında ise “*Select Bot*” menüsü geliyor. Buradan sunucunuzda oynayacak olan botları seçebilirsiniz. Oyunda 22 tane bot var. Bu botları, menüden sunucu başlatırsanız, sol menüden seçebilirsiniz. Aynı botu birden fazla seçebilirsiniz, ancak sunucu oluşturma menüsünde açmış olduğunuz, oyuncu slotu kadar bot alabilirsiniz. Bir de sunucunuz dolmuşsa ve oyunda botlar varsa, sunucunuza bir oyuncu girmeye çalıştığı zaman, botlardan birisi otomatik olarak oyundan çıkacaktır. Resmine tıklamış olduğunuz bot, yandaki oyuncu listesine eklenecektir. Botların zorluk

derecesi ise, “*Skill*” kısmından ayarlayabilirsiniz. 5 zorluk derecesinden en üstteki en basit, en alttaki seçenek ise en zor olanı.

Sonrasında oyun tipinizi seçmeniz gerekiyor. Oyun tipleri listesi, sunucu oluşturma menüsünde en altta bulunuyor. Oyun tiplerimiz:

#Spray Your Color: WoP'un kendine has olan oyun tipi. Haritada, spreycartuşları göreceksiniz. Bu kartuşları toplayarak (azami 8 kartuş taşıyabiliyorsunuz), haritanın ortasında bulunan özel bir portaldan geçerek, bir başka odaya geçiyorsunuz. Bu odada, elinizde sadece spreycartuşu oluyor. Odada bulunan iki duvardan birine, spreycartuşu ile (ateş tuşuna basarak) logonuzu yapıyorsunuz. Her logo size 5 puan kazandırıyor. Tek seferde, yanınızda getirdiğiniz kartuş sayısı kadar logo basabiliyorsunuz. Odada bulunan portaldan da tekrar savaş haritasına dönüyorsunuz. Kartuşlar haritaya serpiştirilmiş durumda. Eğer kartuş taşırken vurulup ölürseniz, bütün kartuşlarınız öldüğünüz yere saçılıyor. Harita bittiğinde en çok logoyu basıp, en fazla puan alan oyunu kazanıyor.

#Spray Your Color (Team): “Spray Your Color” modunun takım oyunu tipi olanı. İki farkı var: İlk olarak, logoyu basarak aldığınız puan size değil; takımınıza yazılıyor. İkinci olaraksa, takımlı tipte, sprey odasına girdiğiniz zaman, logonuzu takımınızın rengindeki duvara (kırımızı ya da mavi) basmanız gerekiyor. Yoksa puanı karşı takıma yazarsınız.

#Capture The Lolly: Bildiğiniz bayrağı yakala tipi. Ama burada bayrağın yerini bir lolipop şekeri almış. :-) Takım oyunu tipi. Düşman üssünden şekerini alarak, kendi üssünüze getirmeniz gerekiyor. Tabi kendi şekerinizin, üssünüzde olması gerek. Bebeğin elinden şekerini almak gibi birşey yani. :-D

#Big Balloon: Bu da ele geçir ve koru oyun tipi. Haritada bulunan 3 adet balon kutusuna dokunarak, bu kutulardaki balonları takımınızın rengine çeviriyorsunuz. Sahip olduğunuz balon başına iki saniyede bir puan kazanıyorsunuz. En fazla balonu, en uzun süre elinde tutabilen takım, oyunu kazanıyor.

#Last Pad Standing: Bu oyun tipinde, sunucunun açılışta belirttiği kadar hakkınız oluyor. Bu haklarınız kadar vurulup, yeniden diriliyorsunuz. Tüm hakla-

rınız bittiğinde dirilemiyorsunuz. Tüm oyuncular, tüm haklarını kaybedip de öldükleri zaman, sona kalan oyuncu oyunu kazanıyor. Burada ne kadar çok düşman öldürdüğünüz değil, ne kadar az öldüğünüz önem kazanıyor.

#Free For All: Ahhh... Favori oyun tipim olan “her önüne geleni vur” oyun tipi. En hareketli oyun tipinde, diğer tüm oyuncuları öldürmeye çalışıyorsunuz. Harita bittiğinde en çok sayıya ulaşan ya da sunucunun belirlediği sayıya ilk ulaşan oyuncu, oyunu kazanıyor.

#Free For All (Team): Free For All tipinin takımlı tipi. Karşı takımdan ne kadar çok düşman vurabilirsiniz, takımınız o kadar fazla puan kazanır.

Tüm ayarlarınızı yaptıktan sonra, sunucu oluşturma menüsüne dönerek, sağ alttaki “Fight” düğmesine tıklayarak, sunucunuzu başlatabilirsiniz.

Sunucu olarak oyuna girmişseniz, Esc tuşu ile menüyü açarak, menüdeki, bot ekleme, botları oyundan çıkartma, haritayı yeniden başlatmak, sunucuyu yeniden başlatmak ve sonraki haritaya geçmek gibi sunucu fonksiyonlarının

temel komutlarını kullanabilirsiniz.

Oyun, Quake motoru kullandığı için, Quake konsoluna sahip. Konsola erişmek için AltGr + Ü tuş kombinasyonu (ya da sizde ~ karakterini basan kombinasyon hangisi ise o kombinasyonu) kullanıyoruz. Sunucu olarak kullanacağınız tipik WoP komutları:

clientinfo: İstemci bilgilerini listeler.

map: <harita adı> şeklinde kullanılarak, belirtilen haritanın açılmasını sağlar.

nextmap: Sunucuyu başlatırken belirtmişseniz belirttiğiniz sırada; belirtmemişseniz listedeki bir sonraki haritayı başlatır.

map_restart: Oynanan haritayı yeniden başlatır.

exec: <dosya adı> şeklinde kullanılarak, daha önce yapmış olduğunuz bir ayar ya da betik dosyasının yüklenmesini sağlar.

heartbeat: WoP master sunucularına elle sinyal verisi gönderir. Yani “ben buradayım” dersiniz, o da sizi listesine

ekler. :-) Bu sunucunun adres: *master.worldofpadman.com*'dur.

clientkick: Bir oyuncuyu, slot numarasına göre sunucudan atmanızı sağlar. Ancak yasaklamaz.

kick: Bir oyuncuyu, oyuncu ismi ile sunucudan atmanızı sağlar.

kick all: Sunucudaki tüm oyuncuları atmanızı sağlar. Ancak oyunda "all" rumuzlu bir oyuncu varsa, önce onu atar. Sonra komutu tekrar vermeniz gerekir. :-)

killserver: Sunucuyu kapatır.

Oyuna bot eklemek için, Esc ile açılan menüden "Add Bot" seçeneğini seçebilirsiniz demıştik. Ama sunucuyu konsoldan başlatmışsanız ya da oyunun kendi konsolunu kullanarak bot eklemek için kullanacağınız komut:

```
/addbot <bot tipi> <kademe> <takımı>  
<sunucu ping zamanı> <sunucudaki  
takma adı>
```

Bot tipi: Oyundaki botların tipleridir. Buraya girebileceğiniz değişkenler:

PADMAN, PadGirl, MonsterPad, PadLilly, BeachPad, BioPad, FATTY, GhostPirate, MonsterHawk, Pad-Ra, PadBabe, PadCho, PaddyBell, Padilla, PadKing, PadPunk, PadRock, PadSoldier, PiratePad, SuperPad, StonePad ve Spooky

Kademe: Bu değere, botun seviyesini yazıyoruz.1-5 arası bir değer alıyor. 1 (acemi)...5 (uzman)

Takımı: Botu hangi takıma koyacaksanız bunu belirtiyorsunuz. "blue" ya da "red" değerleri alıyor.

Sunucu ping zamanı: 20-60 arası bir değer vererek, sunucu ping zamanını ayarlıyoruz. Gerçekçilik açısından bir gecikme zamanı verin. Çok düşük değer girerseniz, bot veri paketleri hızlı hareket eder. Çok yüksek yaparsanız, botunuz, gecikme (lag) yer. 20-60 arası herhangi bir sayı uygun olur.

Sunucudaki takma adı: Botunuzun sunucudaki takma adı.

Örnek: /addbot PadGirl 3 red 35 Ben_botum

bu komut, 3 seviyede olan ve oyuncu adı "Ben_botum" olan bir PadGirl botunu kırmızı takıma ekleyecektir. Ancak, elbette oyun, bir takım oyunu tipindeyse. Takım oyunu oynamıyorsanız, buraya "blue" ya da "red" girmeniz bir şey ifade etmeyecektir.

Botları çıkarmak için oyunun konsolunda, /kick takma_ad komutu ile istediğiniz botu oyundan çıkarabilirsiniz. Ya da /kick allbots komutuyla, tümünü aynı anda oyun dışı bırakabilirsiniz. Ayrıca Esc ile menüyü açıp "Remove Bots" seçeneğini kullanabilirsiniz.

Konsoldan Sunucuyu Başlatmak

Konsol üzerinden WoP için bir salt sunucu (dedicated server) açabilirsiniz. Makineniz arka planda bir WoP sunucusu olarak çalışırken, siz de günlük işlerinizi yapabilirsiniz. Bunun için, WoP dizini içindeki wopded dosyasını kullanacağız. Bunun için konsolu WoP dizini altında açarak:

```
./wopded.x86_64 +exec  
/wop/sunucu_tipi_ayar_dosyası.cfg
```

komutunu veriyoruz. Oyunun dizini al-

tında bulunan “wop” dizini altında oyun tiplerine has ve bir de tüm oyun tipleri için uygulanabilecek genel bir sunucu ayar dosyaları bulacaksınız. Açmak istediğiniz sunucunun oyun tipine göre bu haritalardan birini seçebilirsiniz. Bu ayar dosyalarında, oyun ve sunucu parametreleri, yanlarında açıklamalarıyla birlikte verilmektedir. Buradaki ayarları değiştirerek, sunucunuzun parametrelerini düzenleyebilirsiniz. Yine oyun esnasında, buradaki parametre değerlerini oyunun konsolunu kullanarak da değiştirebilirsiniz. Ancak ilk olarak, konsoldan başlatacağınız sunucu bir salt sunucu olacaktır. Yani sunucu bilgisayardan oyuna katılamaz ve sunucu fonksiyonlarını grafik arabirimi kullanarak yapamazsınız. İkinci olarak, sunucuyu başlatmış olduğunuz GNU/Linux konsolu, aynı zamanda da sunucunun komut konsolu olur. Dalgınlıkla kapatırsanız, sunucuyu da kapatmış olursunuz. Örnek:

```
./wopded.x86_64 +exec /wop/server-  
allgametypes.cfg
```

```
WoP 1.5_SVN1823M (ioq3 r1553) linux-  
x86_64 Dec 26 2010
```

```
----- FS_Startup -----
```

```
Current search path:  
/home/hamit/.padman/wop  
./wop/wop_005.pk3 (3224 files)  
./wop/wop_004.pk3 (798 files)  
./wop/wop_003.pk3 (296 files)  
./wop/wop_002.pk3 (1903 files)  
./wop/wop_001.pk3 (534 files)  
./wop
```

```
-----  
6755 files in pk3 files  
execing default.cfg  
execing server-allgametypes.cfg  
Hunk_Clear: reset the hunk ok  
  
--- Common Initialization Complete ---
```

```
IP: 127.0.0.1  
IP: 192.168.1.2  
IP6: ::1  
IP6: fe80::6ef0:49ff:fe1a:22ea%eth0  
Opening IP socket: 0.0.0.0:27960
```

şeklindedir. Ancak 32 bit kullanıcıları, “wopded.i686” dosyasını kullanacaklar.

Join: WoP sunucularına girerek, bir çok oyunculu oyuna katılmak için gireceğimiz seçenek. Oldukça basit bir arayüzü var. Sunucu kaynağımızı

İnternet ya da LAN olarak belirledikten sonra, aşağıdaki filtrelere göre sunucular listeleniyor. Listedden girmek istediğiniz sunucuyu seçerek, sağ alttaki “Fight” butonu ile sunucuya bağlanıyoruz.

Burada “Specify” kısmından belirli bir sunucuya bağlantı sağlayabiliyoruz. Adres kısmına sunucunun IP adresini yazıyor. Bağlantı ise, varsayılan olarak, 27960 numaralı porttan yapılıyor.

Konsoldan da bir çok oyuncul oyuna katılabilirsiniz. İstemci tarafı komutlarından en çok kullanılanları:

#+info: Sunucu bilgileri (sunucu adı, harita, kurallar, oyun tipi) listelenir.

#cl timeout: Saniye cinsinden sunucu bağlantı zaman aşımını ayarlayabilirsiniz.

#connect: IP adresi vererek, sunucuya bağlanmanızı sağlar.

#disconnect: Sunucudan ayrılmanızı sağlar.

#reconnect: Bulunduğunuz sunucuya bağlantınızı yeniler.



Setup: Oyunun ayarlarının yapıldığı bölümdür. Oyunun ayarları burada dört sınıfta toplanmıştır. Bunlardan ilki oyuncu modelimizin ayarlarını yaptığımız “Player” kısmı. İlk olarak buradan karakterimizi seçiyoruz. 11 tane model ve her modelin en az 3 adet farklı kaplaması var. Ancak bu kaplamalara, takım renklerine bulanmış olan kaplamalar da dahil. Mesela, PadMan modelinin altında 21 adet kaplama mevcut. Bu kaplamalar, kendi Orijinal rengi, mavi takım rengi ve kırmızı takım rengi olmak üzere 3 tip. Yani 7 kaplama ve her birinin üçer tipi mevcut. WoP, şu ana kadar oynadığım en zengin karakter modeli kütüphanesine sahip. Karakterimizi seçtikten sonra, aynı yerden oyuncu adımızı da belirtiyoruz. Ancak şu var ki, oyuncu adı kaydedilmiyor. Seçtiğiniz karakter, logonuzun tipi ve rengi, oyunu baştan başlattığımızda, aynı kalırken; oyuncu adı tekrardan “PadPlayer” olarak varsayılan değerine dönüyor. Sanırım hata. Oyuna başlamadan değiştirmeyi unutursanız, oyun esnasında konsoldan name komutuyla isminizi değiştirebilirsiniz.

#globalservers: İnternet'teki sunucuları listeler.

#ping: Sunucuya sinyal göndererek, veri hızını test eder.

#localservers: LAN üzerindeki sunucuları listeler.

#quit: Oyundan çıkar.

“Controls” kısmı ise, fare, tuş kombinasyonumuzu ve -varsa- oyun çubuğu ayarlarımızı ayarlayacağımız bölüm.

Burası oldukça basit.

“System” kısmında ise, grafik, görüntü, ses ve ağ yapılandırmalarını açıyoruz. Buraları da oldukça açık. Grafik kısmından grafik kalitesi, kaplamalar ve çözünürlük ayarlarınız yapıyoruz. Görüntüde ise, parlaklık ayarı var. Ses altında ise, müzik ve ses efektleri ayarları var. Burada açıklamak istediğim bir nokta var. OpenAL destekli bir ses kartınız ve bir mikrofonunuz varsa, oyunda sesli iletişim özelliğini kullanabilirsiniz. Ancak bunun için, menüdeki uyarıda belirttiği gibi, OpenAL desteği, mikrofon ve hızlı bir İnternet bağlantısı (ISDN, ADSL ya da Kablo) gerekiyor. “Use OpenAL” seçeneğini aktif hale getirdiğinizde, oyun otomatikman yeniden başlıyor ve bu özellikler açılıyorlar. Sesli iletişimi kullanmak içinse, “Controls” kısmında atadığınız tuşa -varsayılan olarak r- basarak, mikrofona konuşmanız yeterli. İkinci olaraksa, ağ kısmında WoP'a ağ bağlantı biçiminizi doğru göstermeniz, oyunun ayarları için iyi olacaktır. Yine ayrıca burada varsayılan olarak kapalı olan “Auto-download” seçeneğini açın derim ben. Bir sunucuya bağlandınız zaman, sunucudaki harita ya da bir WoP modu sizde yoksa, otomatikman indirilip kurulacaktır.

“Options” kısmında ise, ekran görüntüleri, nişangâh gibi ayarları ve grafikle ilgisi olmayan görüntü özelliklerini ve bilgilendirme görüntüleri ayarlarını yapabiliyoruz. Burada da ayrıca açıklamaya değer bir ayar yok.

“Defaults” ise, tüm ayarları sıfırlamaya yarar.

Demos: Burası ise, kaydetmiş olduğunuz oyunlara ulaşabileceğiniz bölüm. Oyun esnasında oyunlarınızı kaydedebilir ve sonrasında seyredebilirsiniz. Bunun için oyun esnasında konsolu açarak; “record” komutunu vermeniz gerekiyor. Oyun, ekranın üst ortasında kayıt bilgilerini yazacak ve “demo0000” ismi ile başlayarak sırasıyla kaydedilecektir. Kayıt işlemini istediğiniz anda “stoprecord” komutuyla durdurabilirsiniz. Ana menüden Demos menüsüne girdiğinizde, kaydettiğiniz demo dosyaları burada listelenecektir. Bunlardan istediğinizi seçerek, yukarı-aşağı okları arasındaki oynatma tuşuna basarak izleyebilirsiniz. Demoyu izlerken yalnızca konsolu kullanabilirsiniz. Bunun dışında herhangi bir tuşa basmanız durumunda demo duracaktır. Demo dosyaları da ~/.padman/wop/demos dizini altında

bulunuyorlar. Buradan dosyayı silmeniz, demoyu silmeniz için yeterlidir.

Mods: Oyunun modlarını aktif hale getirebileceğiniz kısımdır. Ön yüklü olarak mod gelmiyor. Ancak İnternet'ten WoP oyuncularının yaptıkları modları indirip kurabilirsiniz. Modları kurmak için, indirdiğiniz mod dizini, WoP dizininde bulunan wop dizini içine kopyalamanız. Bazı modlar, Mods menüsü altında görünmez, oyunu başlattığınızda otomatikman aktif olurlar. Örnek resimdeki “3atme skin pack” gibi. Silah kaplaması orijinalden farklı. Diğer modlar içinse, seçtiğiniz zaman, WoP'un yeniden başladığını göreceksiniz. Ancak, modları çok oyunculu oyunlarda



kullanabilmeniz için, sunucunun, kullandığınız mod ile açılmış olması ve “pure server” ayarının kapalı olması gerek.

Yine mod ile açılmış bir sunucuya girmişseniz ve otomatik indirme ayarınız açıkta, bilgisayarınız, sunucudaki modu indirecektir.

Hile Komutları: Sunucunun izin vermesi durumunda (oyunu “pure server” olarak başlatmaması ve konsoldan `sv_cheats = 1` olarak komut verilmişse), konsola hile kodlarını yazarak hile yapabilirsiniz.

give: (health/ammo) Sağlık ve cephanenizi doldurur.
god: Ölümsüz olursunuz.
noclip: Duvarlardan geçebilirsiniz.
notarget: BOT'lar sizi göremezler ve size ateş edemezler.

World Of Padman

World of Padman ekranı. Sol en üst köşede, oyuncuların yaptıkları ettikierinin ve mesajlarının geçtiği bilgilendirme yazıları geçiyor. En solda ise takım arkadaşlarımızı görüyoruz.



Sağ üstte ise, zamanlayıcı, gerçek zaman, kalan süre gibi, Options menüsünden görünmesini istediğiniz bilgiler görünür. Sol altta ise, daire içinde kullandığımız silah tipini görebiliriz. Hemen altındaki silahın cephane miktarını gös-

terir. Onun altındaki rakamlar ise mavi ve kırmızı takımın sayılarını göstermektedir. Yanında “x” olan renk ise, bulunduğunuz takımı belirtir.

Ortada ise, karakterimizin portre res-

mini görürüz. Sol taraftaki kırmızı alan, sağlık durumumuzu belirtir. Bu bar tamamen dolu olduğu zaman %100 sağlık durumundasınız demektir. Alan boşaldıkça, sağlığınız azalır. Koyu kırmızı oldukça ise, %100'ün üzerindesiniz demektir. İlk dirildiğinizde ve "Revival" güçlendirmesini aldığınızda, tam sağlığın üzerine çıkabilirsiniz. Ancak, fazla enerjiniz yavaş yavaş azalarak, tam enerjiye doğru gidecektir. Sağ taraftaki mavi bölge ise zırh seviyesini gösterir. Sağlık için olan kuralların aynısı zırh için de geçerli. Haritadan "PadShiled" ve "PadChard" aldıkça zırhınız artar ve %100'ün üzerine çıkabilir.

Sağ alt köşede ise bilgilendirme kutusu var. Buradaki bilgilendirme sadece, "Capture The Lolly", "Big Balloon" ve "Spray Your Color" oyun tiplerinde aktiftir. Diğer tiplerde ise boştur. "Capture The Lolly" tipinde burada mavi ve kırmızı takımların şekerlerinin konumları hakkında bilgiler olur. Zemberek şeklindeki spiral şekil, lolipopun üste ve güvende olduğunu, "X" şekli, lolipopun rakip takımın oyuncularının birinin elinde olduğunu, "?" ise, lolipopun haritada bir yerlerde boşta olduğunu gösterir. "Big Balloon" tipinde ise, üç küçük daires içinde balonların renkleri gös-

terilir. Kırmızı ve mavi renkli olmaları takımların balonları, beyaz ise ele geçirilmiş olandır. "Spray Your Color" oyun tipinde ise, sağ tarafta sekiz küçük noktada görürsünüz, bunlardan dolu olanların sayısı kaç tane sprej kartuşu taşıdığını gösterir. Diğer oyun tiplerinde buradaki bilgilendirme noktası boş olur.

Oyundaki silahlarımızın da hepsi gerçek dışı ucubik şeyler. Tipik Quake tarzı, yürüyen cephanelik şeklinde silah taşıyoruz. Birinci şahıs nişancılık oyunlarının olmazsa olmazı, bu oyunda olmasa da olura dönüşmüş. Oyunda pompalı tüfek (efsane adıyla "shotgun") ya da ona benzer birşey yok. :-) Onun yerine şunlar var:

#Punchy: Bu sivri dişli ördek kukla, yakının dövüşte tam bir katil. Gerçekten oldukça yüksek hasar veren bir silah. Burnunuzun dibine girmiş bir düşman veya arasında kaldığınız abuk sabuk bir çatışmanın içinden kurtulmak için birebir. Bir de Punchy'yi aldığınız zaman, diğer silahları aldığınızdan daha hızlı koşarsınız. Bir düşmanı kovalıyorsanız yetişmek için ya da rakip takımın lolipop şekerini (yani bayrağını) alıp kaçmaya yeltendiyseniz hızınızı arttırmak

için Punchy'yi elinize alın.

#Nipper: Başlangıç silahınız. Menzili iyi ve hasar derecesi de orta karar bir silah. Ateş düğmesine ne kadar hızlı basabilirseniz o kadar seri ateş edebilirsiniz.

#Pumper: Çifteye benziyor, ama sadece görünüşü. Düşmanın üzerine şimşek patlatan bir silah. Kısa ve orta menzilde oldukça etkili. Hasar gücü yüksek bir silah. Oyuncuların en çok kullandığı silahlardan biri.

#Bubble G.: Mermi olarak boyalı toplar atan bu silah, oldukça etkili bir silah. Hasar gücü ve menzili orta ama oyundaki en seri ateş eden silah. Yakın mesafede düşmanın kurtulması oldukça zor ve haritayı yeniden boyamak için de birebir.

#Ballony: Sağa sola rastgele sıçrayıp duran balon bombaları atan bir silah. Toplu katliam için birebir ama kontrolü oldukça zor. Balonlar kafalarına göre yerlere sekip duruyorlar. Patladıkları zaman yakınıdaysanız, siz de nasibinizi alırsınız. Bu silahı kullanmanın en güzel yolu, yüksek bir yere çıkıp, aşağıda kıyamet koparan kalabalığın üzerine

tüm balonları boşaltmaktır.

#Booster: Oldukça ağır hasar veren bir su tüfeği. Hortumla su sıkar gibi, ateş tuşuna basılı tuttukça, sürekli su sıkan bir silah. Yakın mesafede kullanımı oldukça kolay olmasına rağmen, uzun mesafede bir o kadar zor. Havan gibi aşırı ısıtılabilir bir silah, ama kullanmak biraz alışkanlık istiyor. Üstelik isabet ettiği yerde, kısa bir süre için de olsa, kaygan bir leke bırakıyor.

#Splasher: Oyunun tipik keskin nişancı tüfeği. Aslında açıklamaya gerek yok ama, bir dürbün (zoom özelliği), yavaş ateş hızı, uzun menzil ve yüksek hasar gücü dersem anlaşılır sanırım.

#Betty: Orta menzilde ateş topları atan bir silah. Oldukça yavaş ama muazzam hasar gücüne sahip. Yakın menzilde ateş topu patlarsa, siz de hasar alırsınız. Uzun menzilde ise, ateş tuşuna basın ve çayınızdan bir yudum alıp, bardağı yerine koyun. Belki ateş topu hedefine varmış olur. Tabi hedef hâlâ yerinde ise.

#Imperius: Oyundaki en güçlü silah. Attığı enerji küresi, patladığı yerde, mesafeye göre değişen hasar vermekle birlikte, yakınında patladığı herkesi tek

seferde öldürebilecek kadar güçlü. Ama bir o kadar yavaş. Haritada bu silahı bulmak, oldukça zor. Diyelim buldunuz, kullanmak daha da zor. Güç toplama esnasında zangır zangır titreyen silahla nişan alabilmek ise ayrı bir problem. Güç topladıktan sonra hemen ateş etmezseniz, silah, elinizde patlar. Bir de, enerji topu patladığında, bir hayli uzakta olsanız iyi edersiniz.

#Injector: Oyunun özel keskin nişancı tüfeği. Uzun menzilli, gece görüşüne sahip bir dürbünü ve yüksek hasar gücü ile çok güzel bir tüfek. Ne var ki bu silahı, haritalarda bulamazsınız. Bu tüfek, sunucu, eğer haritayı "InstaPad" seçeneği ile açmışsa alabilirsiniz. Bu seçenek açıldığı zaman ise, tüm oyuncular bu silahla oynarlar ve haritada başka silah ve güçlendirme olmaz.

Silahlar bunlar. Silahları ve cephanelerini haritadan topluyorsunuz. Bunlar, alındıktan 20 saniye sonra tekrar ortaya çıkıyorlar. Bir tek Impreius hariç; o 2 dakikada bir çıkıyor. Oyunda şarjör değiştirme gibi bir özellik yok. Cephaneniz bitene kadar kesintisiz ateş edebilirsiniz.

Quake3 tarzı çok oyunculu oyunlarda olduğu gibi, WoP'ta da haritada güçlendirme, cephaneye ve sağlık topluyoruz. Haritada karşınıza çıkacak güçlendirmeler:

#Loading Station: WoP'ta haritada, sağlığını arttırıcı nesneler yok. Onun yerine, sağlık istasyonları var. Sağlık istasyonlarının üzerlerinde bir haç (artı) işareti göreceksiniz. Bu istasyonlarda bekledikçe gücünüz artacaktır ve %100'e vardığı zaman, "Full energy" şeklinde bir uyarı duyacaksınız. Ne var ki, sağlık istasyonlarının vereceği sağlık sınırsız değil. Üzerilerindeki artı işaretinin büyüklüğü, istasyonda kalan güç miktarını gösterir. Eğer istasyon boş ise, size güç veremez. Tekrar aktif olması için bir dakika geçmesi gerekir.

#PadShield: Bu nesne, zırhınızı %100 doldurur. Vuruldukça zırh puanınız düşer. Gücü %100'e tamamlar.

#PadShard: PadShard, zırhınızı %5 oranında arttırır. Ancak PadShield'dan farklı olarak, zırh gücünüz %100 bile olsa %5 artar.

#PadPower: Güç ve dayanıklılık kazandırır. Bunu aldığınız zaman, hemen

ortaya atlayın. Çünkü vereceğiniz hasar, normalden iki kat fazla olacak, alacağınız hasar normalin yarısı olacak ve kendi silahlarınız gücünüzü götürmeyecektir. Yani Imperius'u, burnunuzun dibindeki bir oyuncuyu vurmakta kullanabilirsiniz. :-) 30 saniye etkilidir.

#Revival: Sağlığınızın, güç istasyonlarına gitmeden otomatik olarak dolmasını sağlar. Sizi tamamen ölümsüz yapmaz, ancak gücünüzü %200'e kadar çıkartır. 30 saniye etkilidir. Ama bunu aldığınız zaman, ardınızda, divane aşık misali, kalplerden bir iz bırakırsınız, haberiniz olsun. :-) Yerinizi çok uzaklardan bile belli eder.

#Jumper: Bunu aldığınızda, normalden 3 kat daha yükseğe zıplayabilirsiniz. Haritanın erişilmesi zor bölgelerine hızla gitmek, kaçmak için birebirdir. Ayrıca zıplayıp durursanız, zor bir hedef olursunuz. Ancak 30 saniye etkili.

#Visionless: Tamamen olmasa da, neredeyse görünmez olmanızı sağlar. Belli belirsiz bir saydamlaşma efekti gibi bir efekt ile, oldukça belli belirsiz görülebilirsiniz. Dikkatli bakan biri görebilir, ama lolipop çalmakta genelde işe yarar. 30 saniye etkilidir. Bittiği zaman düş-

man takımının arasında olmayın.

#Speedy: Hızınızı 2 katına çıkarır. 30 saniye geçerlidir.

#Puppet Master: Punchy ile 5 düşman öldürdüğünüz zaman, 30 saniyeliğine "Puppet Master" olursunuz. Daha hızlı hareket eder ve daha güçlenirsiniz. Punchy'nin de zaten yüksek olan gücü de %50 artar.

#Floater: Uçmanızı sağlayan bir çeşit sırt jeti. Bunu alıp kullanma tuşuna bastığınızda (varsayılan olarak Enter tuşu), haritada uçmaya başlarsınız. Ekranın solunda roket simgesi yanında bir çizgi göreceksiniz. Bu çizgi size, sırt jetinin yakıt seviyesini gösteriyor. O bitene kadar uçabilirsiniz. Zaman kısıtlaması yok.

#Killer Duck: Elinizdeki Punchy'nin hareket eden. Isıran bir ördek olan "Killer Duck"ı aldığınızda, kullanma tuşuna basarak salabilirsiniz. Doğrudan düşmanınıza yönelecek ve onu takip ederek ısırmaya başlayacaktır. Vurulana kadar da durmaz. Tek sefer alınabilen "Killer Duck", eğer ortalıkta düşman göremezse dönüp size saldırır, bilginiz olsun.

#Boomies: "Küçük ama çooooook etkili" tam da bu mayın için söylenmiş. Bunu aldığınızda, 3 adet, ufak mayına sahip oluyorsunuz. Kullanma tuşu ile bunu yere koyuyorsunuz ve düşman yaklaştığı anda, muazzam bir hasar gücü ile patlıyor. Ancak hemen heveslenmeyin. Bundan haritada bir tane oluyor. Aldığınızda bir daha belirmiyor. Yani haritayı mayın tarlasına çevirmeyi düşünüyorsanız, unutun. Boomies, sadece "Capture The Lolly" ve "Big Balloon" oyun tiplerinde çıkıyor.

#BamBam: BamBam, yakınına gelen düşmana otomatik olarak ateş açan bir çeşit savunma taretisi. Bunu aldığınızda, kullanma tuşu ile yerleştirebilirsiniz. BamBam sadece "Capture The Lolly" oyun tipinde çıkıyor.

Sonsöz

World of Padman, oldukça hızlı ve uçuk kaçık bir birinci şahıs nişancılık oyunu olmuş. Hız ve eğlence had safhalarda iken, gerçekçilik ise yok. Quake motoru, açık alanlarda pek başarılı bir motor değildir. Oyun da aslında açık bir alanda değil, büyük bir küpün içinde dönüyor. Buna rağmen, dar tünellere



girdiğiniz zaman, performansta bir artış hissedeceksiniz. Grafik ve kaplamalar aslında oldukça basit. Ama çizgi roman (cartoon) tarzı grafiğin avantajı da budur zaten. Ancak mekânlar oldukça ayrıntılı modellenmişler. Ancak efektler açısından, tarzı oyunlar için (UrT konu

dışı, onu saymıyorum) biraz sönük kalmış. Mesela Nexuiz'de, efektleri köküne kadar açtığınızda, parlamalardan oyunu oynamak mümkün olmuyordu. Oyunda, vurulduğunuz yönü belirtecek görsel bir işaret yok. Ama bu pek sorun olmuyor. Üzerinize gelen mermilerin (balon,

top, şimşek vs...) geldikleri yönü rahatlıkla görebiliyorsunuz. Cephanelerin yola çıktığı yere bakmanız da, düşmanınızı görebilmeniz için yeterli. Sesler de vasat diyebilirim. Şöyle ki, ayak sesleri gibi seslerden düşmanın geldiği yeri tespit edebilmek çok zor. Ama oyunun Rock tarzı müzikleri gerçekten çok güzel. Bir de oyunda, bu müzikleri dinleyebileceğiniz bir müzik menüsü de var.

Basit bir oynanış tarzı var. Taktik ya da strateji ile falan hiç uğraşmadan, bodoslama dalın. Sadece durmayın yeter. Koşun, hoplayın, zıplayın, cephaneye kadar parmağınızı ateş tuşundan kaldırmayın. Keskin nişancı tüfeklerini bile genelde, normal silahmış gibi kullanacaksınız. Cephanelerin uçuşu görülebildiği için, hemen yeriniz belirlenecektir. O yüzden uzun süre bir yerde kalmayın. Oyunda usta da olsanız, ace mi de olsanız aldığınız zevk değişmeyecektir.

FPS kılavuzunun sonraki yazısında, güncellemeleri artık sürüm numarası değil de sene olarak belirtilen, Alien Arena var. Haydi kalın sağlıcakla...

[1] <http://padworld.myexp.de/index.php?files>

Atölye



Savdukları ilkeler gereği elektronik dergilerini özgür yazılımlarla oluşturan toplulukların bir numaralı aracıdır Scribus. Pardus-Linux.Org eDergi, eniXma, ROOT ve SUDO'nun tasarımında kullanılan Scribus'un kullanımını öğrenelim.

Hamit Giray Nart
hamit@pardus-linux.org

Özgür yazılım topluluklarının, sosyal medya etkinliklerinin en güçlü araçlarından birisidir e-dergi. Hatta belki de en güçlüsüdür. Toplulukların, en azından ülkemizdekilerin, e-dergi tayfası içinde bulmakta en çok zorluk çektikleri üye ise dergi tasarımcısı. Özellikle de özgür olan tasarım araçlarını kullananlar ise daha da az.

Scribus, özgür ve açık kaynaklı bir masaüstü yayımcılık aracı olarak, özgür yazılım e-dergi tasarımcılarının en çok kullandıkları tasarım aracıdır.

Bir masaüstü yayımcılık mizanpaj uygulaması olan Scribus ile iş kartları, e-mektuplar, e-dergiler, kataloglar, afişler gibi PDF formatında yayımlanacak her türlü belge ve web sitesi unsurları tasarlayabilirsiniz. Aslında özgür bir yazılım olan Scribus, acemi veya deneyimli, her kullanıcıya hitap edebilecek düzeydedir. Scribus'u sitesinden [1] indirebileceğiniz gibi, Pardus deposunda olduğu üzere, muhtemelen dağıtımınızın deposunda bulabilirsiniz.

Scribus'la Çalışmak

İlk olarak Scribus'un çalışma mantığına

bir bakalım. Öncelikle belirteyim ki Scribus, bir kelime işlem uygulaması değildir. Yani bir LibreOffice (LO) gibi açıp da yazı yazamazsınız. Tamam, metinler oluşturabilirsiniz. Ancak bunu, bir LO kelime işlemcisi kadar rahat yapamazsınız. Çünkü bir mizanpaj uygulamasının çalışma mantığı bu değildir. Tersini düşünmek de mümkün. LO kelime işlemcisinde bir belge yazıp, PDF'ye çevirebiliriz pekâlâ. Ama bir kelime işlemcisinin çalışma mantığı da bu değildir. Her ikisi de farklı araçlar sunarlar çünkü.

Scribus'u aslında bir grafik işlem uygulamasına (mesela Gimp) benzetebiliriz. Bir resmin ya da boş bir tuvalin üzerinde, üçüncü parti yazılımlar ile oluşturduğumuz ve Scribus'a katman olarak aktardığımız ve bu katmanlara çeşitli özellikler katarak yerleştirdiğimiz bir grafik işlem uygulaması gibi çalışır.

Scribus, katman çalışmasına dayanan bir uygulamadır.

Scribus, basit çalışma prensibine dayanır. Ekranda ne görüyorsanız, odur. Yani aynen bir fotoğraf makinesinin vizöründen bakar gibi, ekranda neyi nasıl

görüyorsanız, PDF'de de aynen onu görürsünüz.

Scribus'un katmanları genelde, çizimler, metinler ve fotoğraflardan oluşur. Bu katmanları oluşturmak için üçüncü parti yazılımlara ihtiyacınız olacaktır. Yazılar için OpenOffice ya da LibreOffice; fotoğraf düzenleme için Gimp; çizimler için Inkscape gibi...Listeye fazlasını da eklemek mümkün.

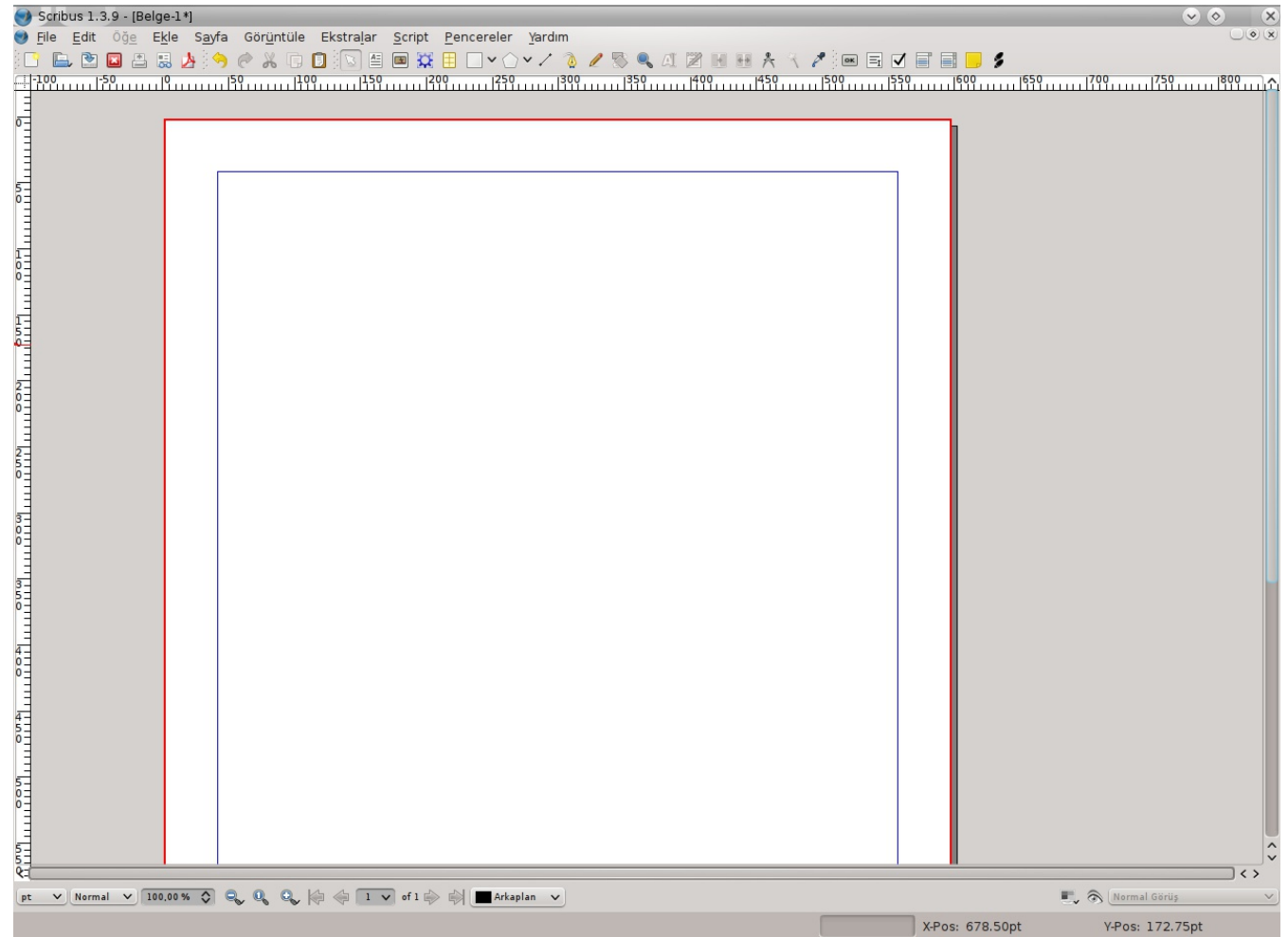
Buradaki yazıda, Pardus deposundan kurduğum Scribus 1.3.9 sürümü kullanılmıştır. Scribus'u ilk başlattığınız anda, yeni bir belge oluşturma ya da mevcut belgeyi açmak için bir pencere sizi karşılayacak. Bu pencereyi, ayrıntılı olarak tanıyacağız; ama şimdilik bu kadarını belirtmek, başlamak için yeterli.

Yandaki görüntü, Scribus'un boş belge açılmış halidir. En üstteki başlık çubuğunda, Scribus sürümü dışında çalışmış olduğunuz belgenin ismi yazar. Eğer belgenizde bir değişiklik yapmış ve bunu kaydetmemişseniz, belge isminin yanında bir yıldız simgesi görürsünüz. Çalışmalarınızı ara ara kaydetmenizde fayda var. Scribus'un program ayarlarında otomatik kaydı açabilir ve sıklığını belirleyebilirsiniz. Ancak Scribus

bende, kaydetsem bile, çıkarken belgenin kaydedilmediğine dair uyarı veriyor ve kaydetme seçeneğini açıyor.

Altındaki menü barımız ise tanıdık. Tüm uygulamalarda olduğu gibi menü barından Scribus'un tüm fonksiyonları

na ulaşmanız mümkün. Ne yazık ki Scribus, %100 Türkçe değil. Menü barındaki "File" menüsü tipik dosya ve sayfa düzeni ile ilgili ayarları içeriyor. Bunlar zaten diğer uygulamalarla ortak, ancak burada "Öge", "Sayfa" gibi Scribus'a has menüler de var. Bunları



da kullanım yerleri geldikçe ayrıntılı olarak tanıyacağız. Buradaki fonksiyonların bazılarını, bir katmana ya da nesneye sağ tıkladığınız zaman da açılacak olan menüde de göreceksiniz. Fonksiyonların tamamı olmasa da, önemli olanlara hızlı erişim için sağ tuş menüsünü kullanabilirsiniz.

Menü barının altında ise küçük simgelerin olduğu bir bar vardır. Bunlar da Scribus'un temel fonksiyonlarına hızlı erişim sağlanmak amacıyla taşırlar. En solda dosya araçları, sağa doğru ise sırasıyla düzenleme araçları, nesne ekleme ve düzenleme araçları ve en son olarak da PDF araçları bulunuyor. Ne yazık ki bu barı özelleştirmek gibi bir seçeneğiniz yok. Sadece bu dört fonksiyon grubunun gösterilip gösterilmemesini sağlayabiliyorsunuz.

Sol iki bölüm olan dosya ve düzenleme simgeleri (yeni belge, dosya aç, kaydet, geri al, kes, kopyala, yapıştır...), tüm uygulamalarda ortak olduğundan bunları açıklamaya ihtiyaç duymuyorum. Ancak araçlar ve PDF araçları bölümleri simgelerini belirtmekte fayda var. En soldan başlayacak olursak:



* İlk olarak ok şeklindeki simge, nesne ve katmanlarımızı seçmeye ve taşımaya yarar

* İkinci olarak, hemen sağındaki metin kutusu ekleme düğmesi, çalışma alanına Latex tarzı bir metin çerçevesi nesnesi ekler.

* Üçüncü olarak resim kutusu ekleme düğmesi, bilgisayarda kayıtlı bir resmi yapıştırabileceğimiz bir resim kutusu yerleştirir.

* Dördüncü olarak işleme çerçevesi düğmesi, Latex bilgilerinin işlendiği bir çerçeve oluşturur.

* Beşinci sıradaki tablo oluşturma düğmesi, satır ve sütun sayılarını belirttiğimiz bir tablo nesnesi oluşturur.

* Altıncı sıradaki nesne oluşturma düğmesi, çalışma alanına Scribus'un tanımlı şekillerinden birini eklemenizi sağlar. En son kullandığınız şekil biçiminde olan düğmenin yanındaki ok simgesine basarak, şekil listesinden bir şekil seçebilirsiniz.

* Yedinci sıradaki poligon ekleme düğmesi, köşe sayısını kendiniz belirttiğiniz çokgen nesnesi eklemenizi sağlar.

* Sekizinci sıradaki çizgi ekleme düğmesi, yatay, dikey ya da belli bir açığa sahip, düz bir çizgi nesnesi eklemenizi sağlar.

* Dokuzuncu sıradaki kıvrım ekleme düğmesi ile, kıvrımlı çizgiler eklemenizi sağlar.

* Onuncu olarak, serbest kalem düğmesi, fare ile çizeceğiniz bir çizgi nesnesi oluşturmanızı sağlar.

* Onbirinci olarak, nesne çevirme düğmesi, herhangi bir nesneyi döndürmenizi sağlar.

* Onikinci olarak, yakınlaştırma/ uzaklaştırma düğmesi ile, görüntüyü yakınlaştırırsınız. Shift tuşu ile uzaklaştırırsınız.

* Onüçüncü olarak metin çerçeve içi düzenleme butonu ile önceden oluşturduğunuz bir metin çerçevesinin içine yazı yazabilirsiniz.

* Ondördüncü olarak, metin düzenleme düğmesi, seçili bir metin çerçevesi içindeki metinleri, küçük bir metin düzenleyici aracı içinde düzenlemek için kullanılır.

* Onbeşinci düğme, metin çerçevelerini birbirine bağlar. Böylece bir çerçeve içine yazdığınız yazı, otomatikman diğerine yazılır.

* Onaltıncı düğme, onbeşinci düğmeyle birbirine bağladığınız metin çerçevelerini ayırır.

* Onyedinci düğmemiz, ölçüm menüsünü açar. İki nokta arasındaki mesafe, açı ve X/Y koordinatları gibi bilgilerin bulunduğu bir tablo ekrana gelir.

* Onsekizinci düğme, bir nesneye atadığınız özelliklerin, (içeriğin değil) aynı nesne olmak kaydıyla (ikisi de resim çerçevesi ya da metin çerçevesi gibi) diğer nesneye kopyalanmasını sağlar.

* Bu alandaki ondokuzuncu ve sonuncu düğmemiz ise, çalışma ortamının herhangi bir yerinden renk alarak, bunu Scribus'a kaydetmemizi sağlar.

Sonraki tabloda ise, PDF seçenekleri

bulunuyor. Bu seçenekler, sadece elektronik ortamlarda kullanılabiliyor. Yani basılı bir belge hazırlıyorsanız, bu özellikler, bir işinize yaramayacaktır. Yine, buradaki özellikler, PDF okuyucu tarafından desteklenmiyorsa, okuyan kişi tarafından kullanılamaz. Aslında Scribus'un tüm özellikleri böyle. Resim efektleri gibi bazı özellikleri, PDF okuyucularının yeteneklerine göre değişiklik gösterir. Bazı PDF okuyucuları, Scribus'un tüm özelliklerini destekleyebilirler ve burada kullanmış olduğunuz özellik, PDF dosyasında görüntülenemeyebilir. Burada da yedi düğmemiz var. Soldan sırasıyla:

* İlk düğmemiz, PDF biçimli dosyamızda bir basma butonu oluşturacaktır.

* İkinci düğme bir PDF metin alanı eklemeye yarar.

* Üçüncü düğme, PDF'de görünecek bir seçim kutucuğu oluşturmanızı sağlar.

* Dördüncü düğme, PDF üzerinde bir açılır menü oluşturmaya yarar.

* Beşinci düğme ise, PDF üzerinde bir liste kutucuğu oluşturmaya yarar.

* Altıncı düğme, PDF üzerine belirecek, küçük açıklama not alanları oluşturmaya yarar.

* Son düğme ise, PDF üzerinde bir dosya ya da bir İnternet sitesine bağlantı alanı oluşturmaya yarar.

Altta ise çalışma alanımız bulunuyor. Burayı, bir sayfa gibi algılamayın. Şöyle ki; buraya üzerinde bir nesne (resim ya da yazı) olan bir katman eklediğinizde, bu katmanı beyaz sayfanın dışına sürükleyip bırakabilirsiniz. Beyaz sayfa, PDF yaptığınızda görüntülenecek sayfayı göstermektedir. Ancak, sayfa üzerine koymayı düşündüğünüz bir katmanı yanlış koydunuz ya da farklı bir şekilde sonradan koymayı düşünüyorsunuz. Katmanı silmeniz gerekmiyor. Çalışma alanı üzerinde herhangi bir yere (beyaz sayfanın dışı da olabilir) sürükleyip, sonradan kullanmak üzere, bırakabilirsiniz. Bunun için buraya sayfa demektense, çalışma alanı demeyi uygun buldum. Eğer katmanda olan nesnenin yarısı beyaz sayfa üzerinde ise, PDF yaptığınızda sayfada olacak kısım orası demektir. Yani ne görüyorsanız, odur. :-). Burada, PDF'de görmek istediğiniz sayfayı görene kadar, istediğiniz gibi oynayabilirsiniz.



En altta ise görüntü ayarlarını yapabileceğimiz barımız var.

En soldaki buton, metrik ölçü birimini değiştirmeye yarar. Piksel, santimetre, milimetre, inç gibi farklı değerlerde görüntülere geçebilirsiniz. Bu ayarı, "Yeni Belge" seçeneğinde, ön tanımlı birim kısmından da ayarlayabilirsiniz.

İkinci düğme, resim görüntü kalitesini belirler. Resim çerçeveleri içindeki resimlerin görüntüsünü etkiler. Yani son PDF çıktısındaki kaliteye bir etkisi olmaz.

Üçüncü bölümde ise, yakınlaştırma araçları bulunuyor. Buradan görünütüyü belli %'lik oranında yakınlaştırmabileceğiniz gibi, sırasıyla uzaklaştırma, orijinal boyutta görüntüleme ve yakınlaştırma düğmeleri bulunuyor

Dördüncü bölümde ise, sayfa seçeneği geliyor. Buranın ortasındaki alandan, istediğiniz bir sayfaya gidebileceğinizi gibi; oklarla sırasıyla ilk sayfa, önceki sayfa, sonraki sayfa ve son sayfaya gidebilirsiniz.

Beşinci olarak, katman seçici geliyor. Buradan oluşturduğunuz katmanlara gidebilirsiniz.

Barın sağında ise, renk yönetim gereçleri bulunuyor. Buradaki ayarlar, renk yönetimi ile ilgili ayarları oluştururken, göz simgesine tıkladığınızda, ekrandan kılavuz çizgiler kalkar. Bunu LO kelime işlemcisinin, yazdırma düzeni ve web düzeni seçeneklerine benzetebiliriz. Renk yönetimi, çıktı için RGB ya da CMYK (3 renk ya da 4 renk gibi) çıktı renk yönetimini belirtmenize yarar. Bu, yazıcılarla ilgili bir ayardır. İleri düzeyde çıktı ayarları ile oynamayacaksanız, bu ayarla pek işiniz olmayacaktır. Diğer seçenek ise, seçmiş olduğunuz katmandaki resimlerin; normal hali, kırmızı renk katmanı olmadan, yeşil renk katmanı olmadan, mavi renk katmanı olmadan ve renksiz olarak görüntülenmelerini sağlar. Ancak hemen hatırlatayım; Scribus' ile oluşturduğunuz efektler, PDF okuyucu uygulamanın yeteneklerine bağlıdır. Bir okuyucuda ayarladığınız biçimde görüntülenirken, bir başkasında farklı görünebilir. Eğer bir fotoğrafta efekt uygulaması yaparsanız, bunu bir grafik işlem uygulaması

ile yapın. Scribus'un efektlerini, mümkün olduğunca kullanmayın.

Barın hemen altında ise, Scribus'a bir komut verdiğinizde, komutun uygulanma oranını gösteren süreç barı ve fare imlecinin X ve Y olarak koordinatlarını gösteren bir gösterge vardır.

Scribus'u açtığınızda, gördüğünüz ekranın açıklaması bu şekilde. Hadi küçük bir uygulama yapalım. :-)

* İlk olarak yeni bir belge oluşturun.

* Sonra menü barından Ekle -> Insert Shape -> Default Shapes altından alttan ikinci (geniş artı işareti) şekli seçin.

* Fare imlecini çalışma alanı üzerindeki sayfaya getirerek, sol fare tuşuna basılı tutarak istediğiniz boyutta olarak, seçtiğiniz şekli yerleştirin.

* Oluşan şeklin etrafında kırmızı bir çerçeve olacaktır. Bu çerçeve, bu nesnenin seçili olduğu anlamına gelir. Eğer bu çerçeveyi göremiyorsanız, koyduğunuz artı şekline tıklayarak seçili hale getirin.

* Sonra artının üzerinde sağ tıklayarak

açılan menüden Dönüştür -> Resim çerçevesi seçeneğini seçin. Böylece şeklimiz bir resim çerçevesine dönüştü.

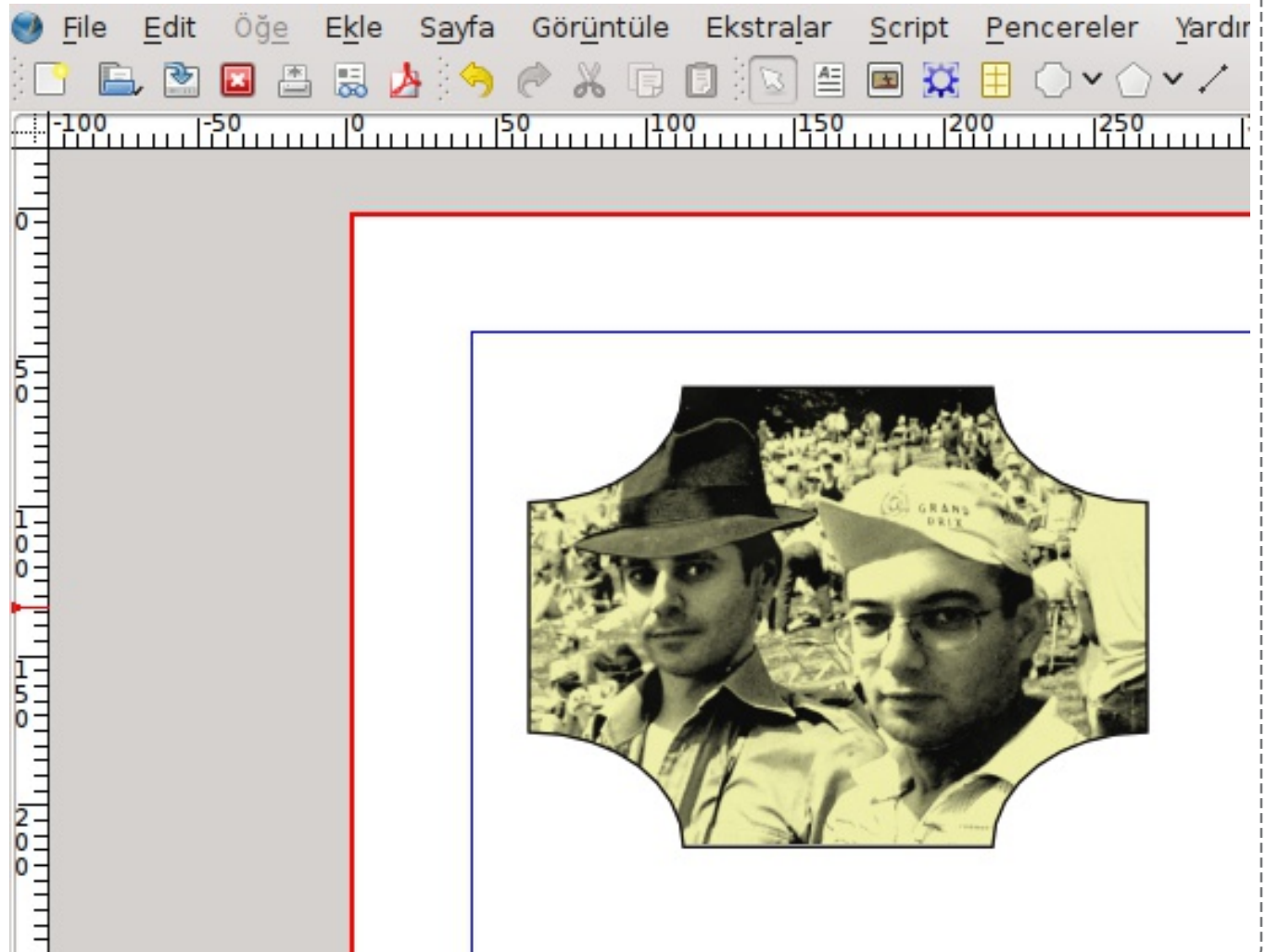
* Artı işaretimizin üzerine çift tıkladığımız zaman, buraya yerleştireceğimiz resmi seçmek için önümüze bir dosya seçme ekranı gelecek. Buradan istediğimiz resmi seçebiliriz.

* Resim, çerçeveye göre büyük ya da küçük mü kaldı? Resmin üzerine sağ tıkladığımızda, açılan menüde iki seçenek görüyoruz: "Çerçeveyi resme ayarla" ve "Adjust image to Frame". İkinci seçenek çevrilmemiş, ancak anlayacağınız üzere ilk seçeneğin tersi; yani "Resmi çerçeveye ayarla". "Adjust Image to Frame" seçeneği ile resmimizin boyutlarını çerçeveye uyacak şekilde ayarlayalım.

* Çerçevenin sağında ya da altında beyaz bir boşluk kaldı mı? Bunun sebebi, bu seçeneklerin, resmin boyutlarını ön tanımlı olarak ayarlarken, genişlik ve yükseklik boyutlarını birebir olarak değiştirmesidir. Yani Scribus, resmi orantılı olarak büyütür ya da küçültebilir. Sadece yatay ya da dikey olarak boyutlandırmak için "Özellikler Paleti"nden ayarlamamız gerekiyor. Boşluk kalan

kısmı, boşluk kapanana kadar küçültebilirsiniz. Boşluk kapanana kadar, resimde bir değişiklik olmaz. Ancak boşluk kapandıktan sonra, çerçeve boyutunu küçültmeye devam ederseniz, resmin orantılı olarak küçüldüğünü göreceksiniz.

Burada, bir şekil nesnesi ekleyerek, onu bir resim çerçevesine dönüştürdük ve içine de bir resim eklemiş olduk. En basitinden, Scribus'un çalışma mantığı



için bir örnek oldu bu.

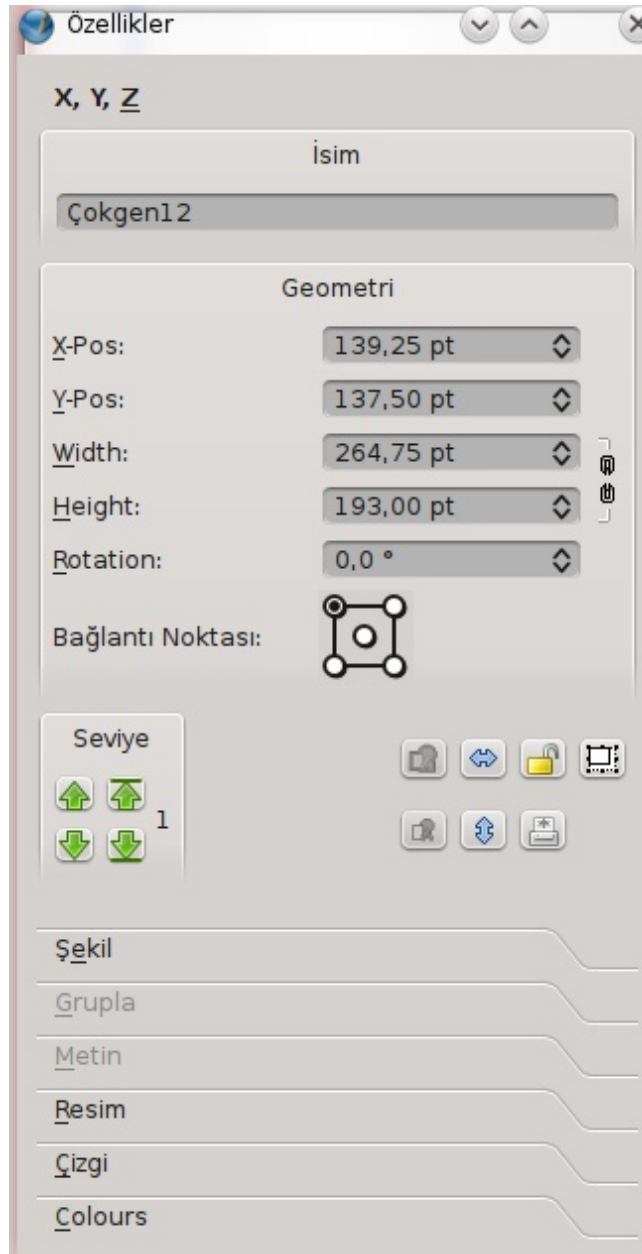
Ama elbette çerçeveler, resimler ve yazılar eklemek yeterli olmayacaktır. Güzel bir yayım hazırlayabilmek için, daha pekçok şeye (fontları ayarlamak, renkleri değiştirmek gibi..) ihtiyaç duyacaksınız. Scribus'un fonksiyonlarının tümüne, menü barından ulaşabilirsiniz. Ancak Scribus ekibi, tüm bu fonksiyonları, bir palet altında toplamışlar. İster acemi, ister usta; ister amatör, isterse profesyonel olsun, tüm Scribus kullanıcılarının en çok kullandıkları araç: Özellikler Paleti'dir.

Özellikler Paleti'ne bir nesneye sağ tıklayıp, "Özellikler" diyerek ya da doğrudan F2 tuşuna basarak ulaşılır.

Şimdilik bu paletin kısımlarını kısaca tanıtabileceğim. Nesneleri incelerken bu kısımları ayrıntıları ile tek tek tanıyacağız. Özellikler Paleti'nin bölümleri sırasıyla:

X, Y, Z: Seçilmiş olan nesnenin çalışma alanındaki konumu ve boyutları buradan ayarlanabilir.

Şekil: Çizmiş olduğunuz nesne çerçe-



vesinin şeklini ve diğer nesneler arasındaki davranışını belirleyebileceğiniz kısım.

Grupla: Grup için "Şekil" kısmının aynısı. Ne var ki şimdilik bu kısım kullanılamıyor. Ben burayı bir türlü aktif olarak göremedim.

Metin: Metin nesneleri içindeki metinlerin yazı tipi, boyutu, yerleşimi ve yazı efektlerini düzenleyeceğinizi kısımdır.

Resim: Eklenmiş olan resmin, çerçeveye göre konumu, boyutlandırılması ve görüntü efektlerinin yapıldığı kısımdır. Scribus, resimler üzerinde bazı basit görüntü efektleri (parlaklık, renk değişimi, saydamlık gibi...) yapabilse de, bazı PDF görüntüleme uygulamaları bu özellikleri desteklemedikleri için, görüntü farklı olabilmektedir. Tavsiyem, bu tip efektleri, bir grafik işleme uygulaması ile gerçekleştirmeniz ve Scribus efektlerini kullanmamanızdır. Ancak çıktı olarak alacaksanız bu özellikleri kullanın.

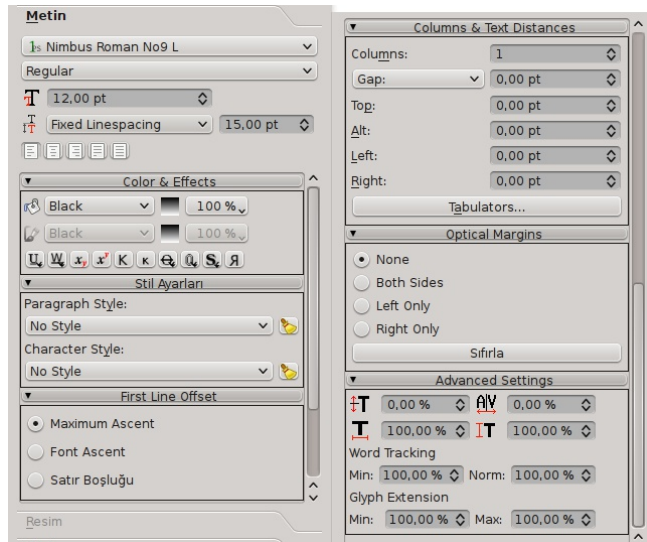
Çizgi: Belgenize çizmiş olduğunuz düz çizginin tipi, uçları, kalınlığı gibi ayarların yapıldığı kısımdır. Yine çerçevelerinizin çizgi tipinin ayarlarını da bura-

dan yaparsınız.

Colours: Nesnelerin çerçeve ve iç dolgu renklerini ve saydamlık ayarlarının yapıldığı bölümdür.

Özellikler Paleti'nin kısımları bunlar. Bunların hepsinin özelliklerini ve ayarlarını, nesnelerle çalışmaya başladığımızda tekrar geri döneceğiz.

Yine de bu palette yine bazı bölümleri biraz ayrıntılı tanımlayalım. Bu kısımlardan en önemlisi şüphesiz ki metin bölümü. Burada daha ileri seviye ayarları yapmak için kısımlar vardır. Burada yazı tipi, boyutu ve rengi en çok kullanacağımız kısımlar olacak. Bunun ya-

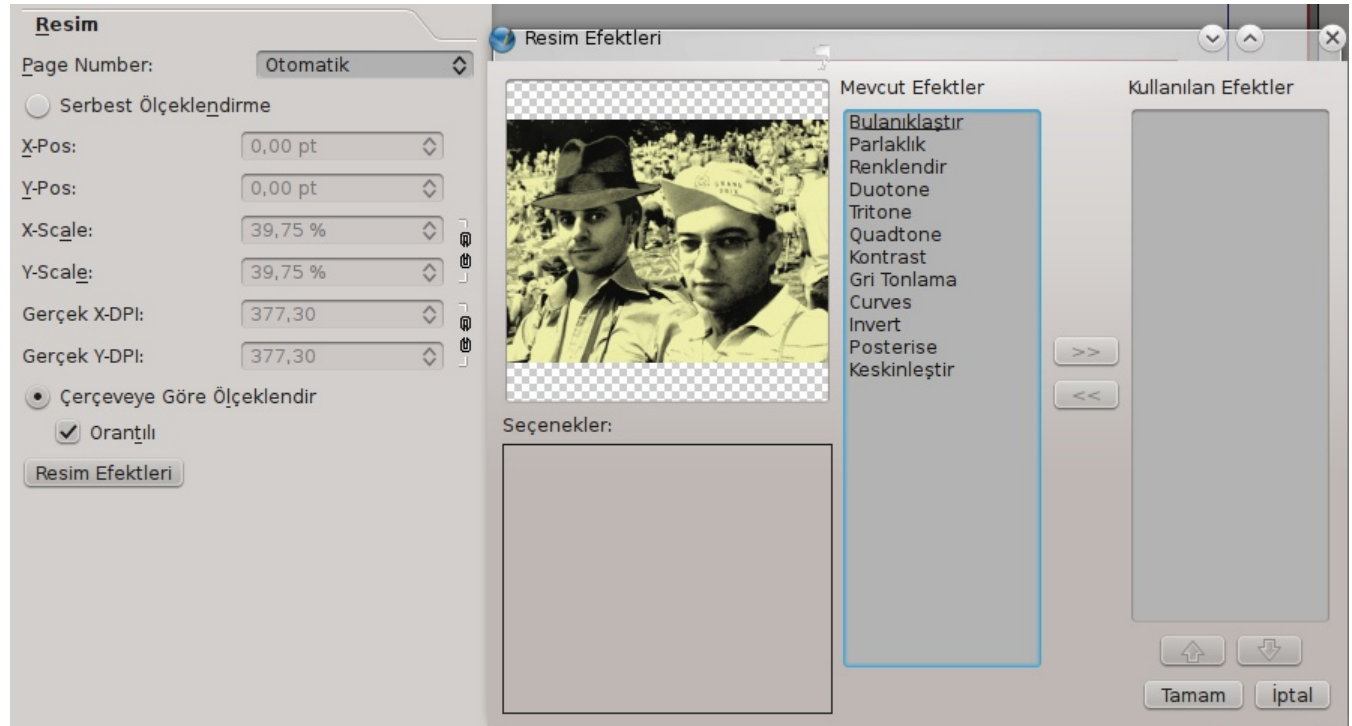


nında süsleme için kullanabileceğimiz görüntü efektleri, satır - sütun ayarları ve yazıların hücreler içindeki konumları gibi ayarlar da buradan yapılmaktadır.

Resim bölümü, size resimle ilgili fazladan ayarlar ve bazı efektler sunacaktır. Ancak buradaki ayarları, bir grafik işlem uygulaması ile dokunmak daha iyi bir seçenektir. Resim efektleri, pek çok ayar yapabilir. Resim ayarları, istediğiniz şekilde resimleri görmeniz için yardımcı olacaktır. ama herşeyi yapamaz-

lar.

Scribus'un iki çalışma yöntemi var. Şu ana kadar açıkladığımız kısımlar hep mizanpaj çalışma yolu (Scribus'un ana görevi ile ilgili olan alan) ile ilgili kısımdır. Ancak mizanpaj yolu, her zaman çalışmak için en kolay yolu sağlayamayabiliyor. Özellikle de yüzlerce sayfalık bir metin belgesi hazırlıyorsanız. Bunu karşılamak için, Scribus'un basit bir metin düzenleyicisi var. İkinci yol olarak Scribus, Kate ya da Kwrite gibi ba-



sit bir metin düzenleyicisi olarak da çalışabiliyor.

Simge barındaki metin düzenleme düğmesi ile metin düzenleyiciyi başlatabilirsiniz.

Metin düzenleyicisi, size metinleri düzenlemek için kolaylık sağlamanın yanında, bazı küçük metin ayarlamalarını yapmanız konusunda da yardımcı olacaktır. Metin üzerindeki değişiklikler, otomatik olarak metin çerçevesine yansıtacaktır.

Scribus'un yazı dizisindeki ilk yazımızı, Scribus ayarları üzerine birkaç cümle noktalayalım. Buradaki ayarlar hakkın-

da detaylı incelemeyi, yine kullanacağımız zaman yapacağız. Scribus'un uygulama ayarları "Uygulama Ayarları" ve "Belge Ayarları" şeklinde iki başlık altında toplayabiliriz. Fark olarak, uygulama ayarları Scribus ile ilgili olurken, belge ayarları sadece açık mevcut belge için geçerlidir. Bir belge ayarını değiştirdiğiniz zaman, Scribus, bu ayarı otomatik olarak mevcut olan sayfalara uygulamayacaktır. Bu da size, belge içinde farklı mizanpaja sahip sayfalar oluşturabilme imkânı tanır.

Genel olarak, çalışacağınız belge tipleri, Scribus'u kullandıkça bir standarda oturacağından, bir süre sonra kendi ayarlarınızı bulacaksınız zaten. Ancak

yine de gerek uygulama gerekse belge ayarlarınızı, mizanpaja başlamadan önce yapmanızı tavsiye ederim. Mizanpaja başladıktan sonra, bir ayarı uygulayabilmek için, tüm düzenlemeyi baştan yapmak zorunda kalabilirsiniz.

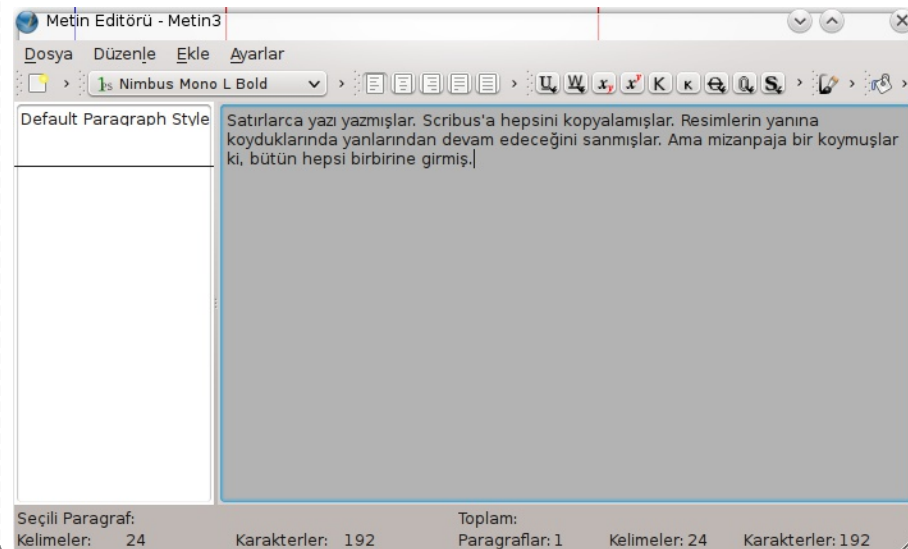
Ayarları da, fonksiyonlar gibi kullanım yerleri geldiği zaman detaylandır-

cağız ama başlamadan önce birkaç püf noktasına değinelim.

Scribus'un simge barlarını hareket ettirebilirsiniz. Azami mizanpaj alanı için, "Araçlar" ve "PDF Araçları" barlarını sol tarafa taşıyıp, "Dosya" ve "Düzen" barlarını gizlemenizi öneririm. Özellikle de dizüstü gibi geniş ekran kullananlara. Yine yakınlaşma ayarlarınızı, tek sayfanın tümünü görecektir şekilde ayarlayın. Cetvel ve ölçüm ayarlarını düzeninize göre (piksel, milimetre, santimetre ya da inç gibi) ayarlayın. Resmi belge üzerine koyarken oldukça işinize yarayacaktır. Sayfa tipine göre, çıktıda o şekilde yer alacaktır. Bir resmi hassas olarak yerleştirdiyseniz (mesela bir sütun içinde ortalamaya çalışıyorsanız), yakınlaştırma mutlaka kullanmanız gerekecektir. Yakınlaştırma esnasında farelinizin orta tuşuna basarak, sayfa içinde gezinebilirsiniz. Yine ölçüleri açarak, resmin konumunu rahatlıkla kontrol edebilirsiniz.

Önümüzdeki yazıda, temel fonksiyonlarla bir sayfa tasarımına başlayacağız. O zamana kadar kalın sağlıcakla...

[1] <http://www.scribus.net/canvas/Scribus>



Atölye



Yazarımız Ercan Topalak, 28. sayımızda başladığı ProFtpd yazısının ikinci ve son bölümünü sizlere sunuyor.

Ercan Topalak
ercantopalak@gmail.com
http://ankabilisim.org

ProFTPd Sunucusu Yapılandırması

ProFTPd sunucusu yapılandırması `/etc/proftpd` klasörü altındaki `proftpd.conf` dosyası ve modul ayarlamaları için `modules.conf` dosyası ile yapılır.

proftpd.conf Yapılandırma İçeriği

`proftpd.conf` dosyası Apache sunucusunun yapılandırma dosyalarına benzer. Yapılandırma içeriği 7 ana bağlam altında yapılır. Bunlar "main" server, `<Anonymous>`, `<Directory>`, `<Global>`, `<Limit>`, `<VirtualHost>`, ve `.ftpassess` (Apache üzerinde klasör bazlı yapılandırmalar için kullanılan `.htaccess` benzeri) bağlamlardır.

Yapılandırmalar genellikle "yapılandırma parametre" şeklinde ayarlanır. Örneğin,

ServerName "ankabilisim.org"

Ana Sunucu (main server)

Bağlam kullanılmayan tüm yapılandırma satırları sunucu yapılandırması ola-

rak algılanır. Bağlam harici tüm sunucuya etki eder.

<Anonymous>

`<Anonymous>` bağlamı ile sunucu üzerinde anonim bağlantı oluşturup, bu bağlantıları yapılandırarak klasör ve sınırlamalar içerisine hapis edilebilir.

<Directory>

Yapılandırmalar bağlam içerisinde kullanılan klasörlere etki edecektir. Genellikle devamında gelen `<Limit>` bağlamı ile dosya üzerinde hakları belirtmek için kullanılır.

<Global>

`<Virtualhost>` bağlamı ile sanal alan adı ile çalışılan ortamda tüm alanlara etki edecek genel yapılandırmalar için kullanılır.

<Limit>

Bağlam içerisinde izin limitleri ve hak-

ların belirlenmesi için kullanılır.

.ftpaccess

İçerisinde bulunan klasöre etki etmek için oluşturulan apache yapılandırmasındaki *.htaccess* dosyası benzeri oluşturulan dosyadır.

Anonim Bağlantılar

İnternet üzerinde anonim bağlantıların öneminden ilk bölümde bahsetmiştik. ProFTPD sunucunda anonim bağlantılara izin vermek için */etc/proftpd/proftpd.conf* dosyasını aşağıdaki gibi düzenlemek yeterlidir.

```
# nano /etc/proftpd/proftpd.conf
```

```
<Anonymous /var/anonim>
  User                ftp
  Group               nogroup
  UserAlias            anonymous ftp
  DirFakeUser on ftp
  DirFakeGroup on ftp

  RequireValidShell   off

  MaxClients          10

  DisplayLogin         welcome.msg
  DisplayFirstChdir    .message

<Directory /var/anonim/*>
```

```
<Limit STOR WRITE DELETE>
  DenyAll
</Limit>
<Limit CWD XCWD CDUP DIR READ>
  AllowAll
</Limit>
</Directory>
</Anonymous>
```

Dosyayı kayıt ettikten sonra ProFTPD servisi yeniden başlatılır.

```
# /etc/init.d/proftpd restart
```

Yapılandırmayı incelersek, yukarıda anlatıldığı gibi *<Anonymous /var/anonim>* bağlamı ile */var/anonim* klasörü, anonim bağlantılara açıldığı görülür. Kısa kısa parametler hakkında bilgi vererek yazıya devam ediyorum.

User : Anonim bağlantıda kullanılacak yerel kullanıcı adı

Group : Yine anonim bağlantı ile yazma okuma gibi işlemler için kullanılacak olan grup adı

UserAlias : Bağlantı yapan kişi için sahte kullanıcı ismi

DirFakeUser : Klasörün sahibini gizlemek için verilen sahte kullanıcı adı; [on] parametersi ile aktif edilir.

DirFakeGroup : Klasörün sahibi olan grubun gizlemek için verilen sahte grup adı; [on] parametresi ile aktif edilir.

RequireValidShell : Shell (ssh) türevi bağlantıları [off] parametresi ile iptal etmek

MaxClients : Aynı anda bağlantı kurabilecek istemci sayısı

DisplayLogin : Anonim bağlantı yapıcak kullanıcıya giriş yaparken gösterilecek olan karşılama mesajı dosyası yolu

DisplayFirstChdir: Girişte ilk gösterilecek klasör

Yapılandırma <Directory /var/anonim> bağlamı ile beraber anonim bağlantıların yapılacağı klasör üzerindeki izin hakları ile devam ediyor.

Limit : Klasör içerisine limit bağlamı sadece yazma, silme, ve gönderme hakları tüm bağlantılara iptal ediliyor. Yine bir Limit bağlamı ile okuma, dosya değiştirme gibi haklar tüm bağlantılara "AllowAll" ile izin veriliyor.

Bu şekilde bir yapılandırma ile /var/anonim dizini için anonim ftp bağlantılarına izin verilmiş olunur.

Chroot ile Kullanıcıyı Dizine Hapis Etmek

FTP bağlantısı yapan kullanıcı eğer DefaultRoot parametresi ile belirlenen bir klasöre hapis edilmemiş ise tüm sunucu dizinlerini dolaşmaya hakların bulunur ki bu ciddi bir güvenlik açığıdır. Bunun için tüm bağlamlar ile kullanabileceğimiz DefaultRoot parametresine dosya yolu yada ~ değeri ile kullanıcı dizinlerine hapis edilebilir.

DefaultRoot ~ ya da /var/ftp/

Sanal Kullanıcılar

Güvenli bir ftp bağlantısı için sanal kullanıcılar çok önemlidir. Bağlantı şifrelenmemiş ise oturum açılır iken araya girebilecek bir saldırı ile kullanıcı hesabı bilgileri saldırgan eline geçebilir ve bu bilgiler ile yerel olarak sunucu üzerinde (varsa hakkı) oturum açılabilir.

MySQL modülü ile kullanıcılar mysql üzerinde yapılandırılabileceği gibi ftpasswd (passwd benzeri) metin tabanlı dosya oluşturulup da kullanılabilir.

```
# mkdir /var/ftp/ankabilisim
```

Öncelikle sanal kullanıcının ev dizini oluşturulur.

```
# chown 4000:4000 /var/ftp/ankabilisim
```

Oluşturulan dosyanın sahipliği sanal kullanıcı adında kullanacağımız UID (Kullanıcı ID) ve GID (Grup ID) ile aynı yapılır.

```
# ftpasswd --passwd --name ankabilisim --home /var/ftp/ankabilisim --shell /bin/sh --uid 4000 --gid 4000
```

Çalışılan klasör içerisinde ftp.passwd dosyası bulunmuyorsa, --passwd parametresi oluşturulacak yada var ise güncellenecektir. Bu işlemi /etc klasörü içinde yapmanızı tavsiye ede-

rim. --name parametresi kullanıcı adını, --home ev dizinini yolunu, --shell kabuk yolunu belirtir.

```
# ftpasswd --group --name grupadi --gid 5000 --member ankabilisim
```

--group parametresi işlemin grup dosyası oluşturmak için kullanılacağı, --name grup adını ve --member gruba üye olan kullanıcı adını belirtir.

Yukarıdaki iki komut ile sanal kullanıcılar için kullanılacak olan metin tabanlı ftpd.passwd ve ftpd.group dosyaları /etc altında oluşturuldu. Bu dosyaları proftpd üzerinde kullanmak için /etc/proftpd.conf dosyasına aşağıdaki satırlar eklenir ve servis yeniden başlatılır.

```
# nano /etc/proftpd/proftpd.conf
```

```
AuthUserFile /etc/ftpd.passwd  
AuthGroupFile /etc/ftpd.group
```

```
# /etc/init.d/proftpd restart
```

Eğer Apache gibi bir web sunucusu ile yayın yapılacak ise apache kullanıcısının GID'si oluşturulan dosya ve kullanıcı adında GID olarak kullanılmalıdır.

Son...

Bu atölye uygulamasında genel anlamda ftp servisi nedir, kullanım alanları, GNU/Linux üzerinde ftp sunucusu olan

ProFTPD sunucusunun kurulumu ve yapılandırılmasını anlatmaya çalıştım. Örnek yapılandırma dosyaları için mutlaka www.proftpd.org/docs/example-conf.html adresini ziyaret edin. Oradaki yapılandırmaları yazıya aktarmayı gerek görmüyorum eminim yukarıdaki bilgiler ile yapılandırmaları gerçekleştirebilirsiniz.

Daha detaylı bilgiler ve yapılandırmalar için Faydalı Adresler ve Kaynaklar kısmını kullanmanızı öneriyorum.

Faydalı Adresler ve Kaynaklar

MagmaLinux Proftpd Belgeleri

<http://www.magmalinux.org/belgeler/proftpd/>

Proftpd Nasıl Belgeleri

<http://www.proftpd.org/docs/howto/index.html>

Proftpd Kullanıcı Klavuzu (Tüm yapılandırmalar hakkında bilgiler bulunmaktadır.)

<http://www.proftpd.org/localsite/Userguide/linked/userguide.html>

Makale



Aydın Bez'in kaleminden Özgür ve Özgür
Olmayan Yazılımlar...

Aydın Bez

bilgi@ozguryazilimsendikasi.org
http://ozguryazilimsendikasi.org

Bencillik kendi tercihimiz mi?

İnsan, sürekli ima edildiği gibi bencil bir varlık değildir. Yalnızca bencilleşmiştir zamanla ve bu sıfatı kendisine yapıştırırsa kapitalist üretim tarzı ve dayattığı tüketim biçimi olmuştur.

İnsan aslında toplumcu, katkıcı ve yardımsever bir varlıktır; böyle olduğuna inanmayan varsa hâlâ kendisini süpermarket reyonlarından, 9-6 yollarının hedef baskısından ve ışıklı AVM'lerden soyutlayıp yakın çevresine, ailesine ve arkadaşlarına yakınlaştırsın, sonuçlarını görsün. Çünkü toplumun temelinde yazılı olmasa da -yazılı tüm kanunlar sermayenin refahı, gelişimi ve emeğin sömürüsü ile bölüşümünü düzenler ve korur- birbirine yardım etme, imece usulü paylaşma, iş görme, eşitlik ve adil paylaşım vardır: yarin yanağından gayrı, her şeyde hep beraber...

Kısacası toplumun temelini oluşturan birbirine yardım etme ilişkileri kuvvetlendireceği gibi bencillik, kin, nefret gibi duyguları da engelleyecek, insanların özgür ve barışçı bir şekilde yaşamalarının kapılarını aralayacaktır. Fazla ütöpik gelmemeli bu sözler. Çünkü savaşıların ve insanlığa karşı işlenmiş nef-

ret suçlarını temelinde, bencilliğin, alı koymanın kaynağı kapitalizmdir.

Özgür Yazılım ve sundukları

Özgür Yazılım, kullanan ve üretenin de aynı haklara sahip olmasını sağlar. Bu hak, yazılımı başkasının ve bir sermaye yığılmasının sahipliğinden çıkartıp sizin malınız haline getirir; yazılımı siz üretin ya da üretmeyin, üreten ile aynı haklara sahipsinizdir. Yazılımı üreten ve katkıda bulunan kişi ya da kişiler, daha yolun en başında ne yaptığının farkındadırlar. Bildikleri ise kısa ve özdür:

madde 0: yazılımları çalıştırma özgürlüğü

madde 1: yazılımların kaynağını inceleme ve değiştirebilme özgürlüğü

madde 2: yazılımları dağıtma ve toplumla paylaşma özgürlüğü

madde 3: yazılımları geliştirme ve geliştirdiğini toplumla paylaşma özgürlüğü ki, bu hak, ikinci hakkında sağlanmış olmasının güvenliğiyle yapılır.

Özgür Yazılımın en güzel özelliği, (ki, bu GNU Felsefesinin de geneline yayılmıştır) içinde toplumsal eşitlik, yardımlaşma ve barışı ifade eden kavramları barındırmasıdır: eşitlik, paylaşma ve emek!

Bilgi, yalnızca kişide saklı ise onu değersizleştirir; yayılırsa, insanlara ulaşır, değerini bulur, çoğalır. İnsanlar bilgilenmek, değerlerine değer katabilmek için okur, öğrenir, araştırır, konuşur, dinler, tartışır, gezinir; ama sürekli dinler. Bir aktarım ve taşıma nesnesidir insan: bilginin taşınması, paylaşılması.

Özgür Yazılım, sizi ister istemez bu sürecin içine çeker. Yalnız paylaşımın değil özgürlüğümüzü belirleyen diğer eylemleri de dolaylı olarak yaptırır: yazılımın kaynağını inceleme, değiştirme ve değiştirileni çalıştırma, uygulama alanları arama, farklılaştırma ve başkalarına haber verme, paylaşma, dağıtma. En basitinden, bir GNU/Linux dağıtımının kullandığı paket yöneticisine depo adresi eklemek, bir uygulamanın çevirisinde yer almak ya da çeviri önermek, belgelendirme yapmak, iletişim kanallarıyla sorun yaşayanlara yardımcı olmak, bir uygulamanın aksak olan yanlarını geliştiricilere bildirmek gibi...

Özgür Olmayan Yazılımlar

Son yıllarda ortaya çıkan “bilgi yönetimi” kavramı, bununla ilişkili iş süreçleri doğru, güvenilir ve işe yarar verimli bilgiyi insanlara sunmak değil kilitli kapılar arkasında saklamak, sermayenin emrine sunmak için yaratılmış süslü bir sözdür ki, tek bir kapıya çıkar “bilgi hırsızlığı.” Kaldı ki, bu hırsızlık kişinin ürettiği bilgiyi anında kendi himayesine almayla son bulur. Çünkü sermaye birikimi üretilen bilginin, verilerden anlamlandırılarak elde edilen bilgi kümesinin kendi sağladığı imkanlarla yapıldığını ileri sürerek el koyar; tıpkı emeğe el koyulması gibi, artı-değer gibi.

Yazılımların özgürlüğüne karşı olan ve yazılımları kontrol ettikleri gibi, yazılımlar üzerinden kullanıcıyı da kontrol edip bir müşteri konumuna sokan yazılım üreticileri yazılımın başından beri bahsettiğimiz inceleme, değiştirme, dağıtma, paylaşma, emeğe saygı gösterme özgürlüklerine karşıdırlar. Düşündükleri tek şey el koydukları bilginin sadece kendilerine saklı kalması ve kârın sürekliliğidir.

Üstelik satın aldığınız yazılım size sadece üreticinin vereceği destek süresi bo-

yunca sizindir ve sadece kullanmanız için size satılmıştır. Destek sadece yazılım üreticisince sağlanır. Aynı ürünü sizin gibi kullanan milyonlarca insan olabilir ancak hiçbiri sizin istediğiniz özelliği yapamaz; çünkü yazılımın kaynağına erişmek mümkün olmadığı gibi yasalarca suçtur. Belirttiğimiz gibi ya da, sermayenin yanındadır. Bunun yanı sıra kaynağına erişip değiştirmek istemeniz de suçtur. Söylemeye gerek yok sanırım: satın aldığınız; dahası belirli süre için; yazılımı aile bireylerinizle, arkadaşlarınızla paylaşamazsınız, aksi takdirde suç işlersiniz: hırsızlık.

Sonsöz yerine...

Özgür Yazılım, özgür birey ve toplumun, yardımlaşmanın, paylaşımın fırsatını size sunar. Bugün sahip olduğunuz sandığınız sahipli yazılımlar sizin esaretinizi sürdürmektedir; alışkanlıklarınızı yenip özgürlüğünüze sahip çıkmanız hiç de zor değil.

Makale



Acemimiz Mehmet Pekmezci'nin gözünden
Debian ile Ubuntu karşılaştırılıyor.

Mehmet Pekmezci
mehpekmezci@gmail.com

GNU/Linux dağıtımlarında aslında fazla bir deneyimim olmadı. Pardus ile başladım. Ubuntu ile devam ettim. En son Debian kullandım. Arada da, şimdi adlarını hatırlayamadığım, birkaç dağıtımı Virtualbox üzerinde kullandım. Elbette bunlar oldukça acemice denemelerdi.

Bir acemi olarak Debian ve Ubuntu üzerine birkaç kelam etmek istedim. Acemi bir son kullanıcının, iki dağıtım hakkındaki son derece acemice görüşleri diyebiliriz buna...

Pardus kullandığım zamanlarda ekran kartı ve KDE'nin anlaşılamaması nedeni ile Ubuntu'yu denemiştim. Çünkü Ubuntu'nun daha performanslı olduğu söyleniyordu aynı ekran kartı ile. Dedikleri gibi değildi. Ama Gnome kullanmanın avantajı ile belki de bilgisayarım Pardus'tan daha iyi çalışıyordu. Ayrıca Ubuntu'da daha fazla program kurabiliyordum. Örneğin, Picasa internetten indirilip doğrudan Pardus'ta kurulamazken Ubuntu'da böyle bir sorun yoktu. Bu benim gibi acemi bir son kullanıcı için bulunmaz bir nimetti elbette. Programlama öğrenmek, GNU/Linux'u çözmek gibi bir niyetiniz hiç olmamışsa, bir son kullanıcı olarak, sorunsuz bir işletim sisteminden başka ne isteyebilir-

siniz ki? Ubuntu bunu sağlıyordu.

Sorun çözmek, bir şeye bakmak istediğimde, yaptığım aramalarda, forumlarda hep Debian adına rastlıyordum. "Ağır Abi" gibi nitelemeler, yazılan mesajların Debian'ın bir öcü gibi algılanmasına neden olması açıkçası göz korkutucu idi. Kurulması çok zor gibi görünüyordu. Elbette bu zamanlarda herhangi bir denemem olmamıştı. Acemilikte, biraz daha olgunlaştıktan sonra giderek Debian'a merak salmaya başladım. Onunla ilgili okuduklarımı en azından anlayabiliyordum artık. Pek çok ortamdan Debian hakkında bilgi edindim. En sonunda da Virtualbox'ta kurdum. Beceremedim. Tekrar tekrar denedim ve gerçekten de Debian'ı kuracak aşamaya geldim. En azından neyin nasıl olduğunu, nasıl yapılması gerektiğini kavramıştım. Ya da ben öyle sanıyordum... Ve kurdum. Güle güle de kullandım. Ta ki kernel güncellemesine kadar... NVIDIA ekran kartını tekrar tanıtmakta başarısız oldum ve Debian'ı sırf bu yüzden geçici bir süre bıraktım. Debian'ı kaldırırken üzüldüm. Kullanabiliyordum o şekilde de ama en çok kullandığım program olan Google Earth'i bile açamadıktan sonra hep bir şeyler eksik kalacaktı. Oğlumun oynadığı ve dolayısı

ile artık oynayamadığı oyunlarda caba-
sıydı elbette. Debian'ı kaldırdıktan son-
ra bu yazıyı yazmaya karar verdim as-
lında. Bir acemi son kullanıcı için böyle
bir nedenden dolayı işletim sistemini
değiştirmek hiç hoş olmadı.

Gelelim teknik (!) değerlendirme- mize...

Ubuntu'nun kurulduktan sonra sahipli
sürücüyü kullanıp kullanmak istediği-
mizi sorması, istersek sürücünün sorun-
suz bir şekilde kurulabilmesi paha biçi-
lemez... Bir acemi olarak, GNU/Linux
kullanmaktan başka hiç bir amacı olma-
yan son kullanıcı olarak, Debian'dan da
bunu beklemek sanırım haksızlık olmaz.
Evet Debian'ın bir felsefesi var. Özgür
yazılımları kullanmak. Buna hiç bir iti-
razım yok. Ancak özgür sürücü perfor-
manslı değilse, G.E gibi bir programı
bile çalıştıramıyorsa bunda bir sorun
yok mu? Sahipli sürücüyü kullanıp kul-
lanmamak da bir özgürlük değil midir?
Debian özgür olmak için kullanıcının
özgürlüğünü neden kısıtlıyor ki? Sahipli
sürücüyü kurmak, Debian'da neden çin
işkencesine dönüşüyor? Güncelleme
sonrası aynı işlemleri neden tekrar tek-

rar yaptırmak zorunda bırakıyor? Hoş o
da başarılı olmuyor çoğu zaman. De-
bian, son kullanıcıya, en azından Ubu-
ntu gibi bu imkanı verebilmeli. Tamam
ağır abisin, hoşsun, güzelsin, kararlısın
ama bence bu yandan bir eksiksin ey
Debian! Ubuntu daha çok kullanıcı dos-
tu ve acemilere daha çok yardımcı.

Açılış ve kapanış sürelerinde de bariz
fark var iki dağıtım arasında. Ubuntu
kapat butonuna tıkladıktan sonra beş
saniyede kapanırken aynı bilgisayarda
Debian dakikaya yaklaşan bir sürede
ancak kapanabiliyor.

Önemliliği tartışılabilir Debian'ın ilk
görünüşü soğuk. Ubuntu daha bir sıcak
geliyor insana. Ön tanımlı gelen
(Gnome) tema sanki çok eskiymiş gibi
bir algı yaratıyor bir acemide. Başta da
dediğim gibi, önemli olup olmadığı tar-
tışılabilir bile “ilk görüşte aşk” denen bir
şey var kardeşim...

Ha, unutmadan bir de depo meselesi
var. Debian'da depoları eklerken pek
çok sorunla karşılaştım. Ancak Ubuntu'
un depolarını eklediğimde sorunsuzdu.
Üçüncü parti yazılımların depolarında
sorun yaşamadım. Ancak Debian'da du-
rum böyle değildi.

Bir acemi olarak sanırım diğer acemi-
lerin de tercümanı olabilmişimdir. De-
bian'a laf söyleyecek kapasitede ve yet-
kinlikte olmadığım aşikar. Hatta iki da-
ğıtım arasında böyle bir analiz (!) yap-
abilecek durumda da değilim. GNU/Li-
nux ile tanışmak isteyen biri Debian'ı
seçerse diye de düşünüyorum. Ben
GNU/Linux'u anlayabilmiş biriyim. De-
bian'ın felsefesini anlamış ve kabul et-
miş biriyim. Ama ilk adım atanlara bu-
nu ne kadar anlatabiliriz ki? Anlatma-
sına anlatırız da, aslında soruyu deği-
ştirip onlar ne kadar anlar diye sormak
sanırım daha doğru olur.

Debian “can” dır. Ama bir acemi için
Ubuntu daha bir “can” dır sanki... Bir
son kullanıcı için hele hele acemi bir
son kullanıcı için işletim sistemin daha
çok kullanıcı dostu olmasını istemek
sanıyorum ki çok “şey” değil...

Özgür Yazılıma Dair Notlar



Fadike, not defterini bizimle paylaşmaya devam ediyor.

Güzel sorgular ve tespitler...

Fadike

bilgi@ozguryazilimsendikasi.org

Fadike'nin Not Defteri

168. Elimde bir kitap var: Faruk Çubukçu, "UNIX-XENIX sistemlere giriş", Baskı Ofset, 1989, eşit aralıklı monospace ile yazılmış.

169. En iyi dağıtım, kişinin kendisini rahat hissettiği dağıtımdır. İlk başta kolay olandan zor olana doğru merak dalgası içinde bir tatminsizlikle birlikte eş zamanlı olarak keşfetme duygusu da kabarcığından "en iyi dağıtım" merak edilenlere cevap bulunan dağıtım olacaktır.

170. Biri bana GNOME'un Evolution'a olan bağımlılığını nasıl yok edeceğimi anlatsın. Evolution geniş düşünen işlevsel bir uygulama olabilir ama benim gibi birden fazla e-posta hesabı olanlar için Thunderbird (İcedove) gibi kullanışlı değil. Çünkü farklı hesaplara gelen her şeyi tek bir genel kutusunda toplaması zaman kaybı yaratıyor.

171. Oysa Thunderbird (İcedove) uygulamaya tanıttığınız tüm hesaplara ayrı e-posta kutusu açtığı gibi gelen giden ne varsa hepsini ayrı ayrı saklıyor; bu büyük bir kolaylık.

172. Bugün bir arkadaşıma Ubuntu kurulum kalıbını taşınabilir belleğine yük-

ledim, ama belleğin içi özgür olmayan yazılımların internette indirildiği andan itibaren güncelliğini yitiren yasal olmayan kopyalarıyla doluydu. İyi ki varsın dedim Özgür Yazılım, çok yaşa öncü RMS ve takipçiler, gönüllüler.

172. Özgür Yazılım, bizlere gerçek anlamda uygulama ekleyip kaldırma imkanı tanımakta; hem de taze taze. Üstelik uygulamalara erişmek günümüzde daha kolay.

173. Satın aldığım Logitech M195 kablolu nano alıcılı fare, denediğim belli başlı tüm GNU/Linux dağıtımlarında ek bir iş yapmaksızın çalışırken, özgür olmayan tekel işletim sisteminin 2001 yılından beri piyasada olan desteklenen ve desteklenmeyen ürünlerinde ne yazık ki çalışmadı. Ben de ek bir iş yapmak istemedim. Not: Bu işletim sistemleri 2005 yılından beri sistemlerimde yer almamaktadır, bu deney için uygun sistemler buldum.

174. Özgür Yazılım dünyasının yerel olarak ülkemizde genişlemesi canlı kanlı toplantılarla, buluşmalarla, konferans ve söyleşilerle sağlanmalıdır. Bunun için çeşitli zirveler düzenlenmesi gerektiği düşüncesindeyim. Özellikle de bin-

lerce üyesi olan forumlar var, fakat neredeyse gelin kanlı canlı toplanalım, buluşup tanışalım başlıkları yok. Garip! Jabber ağları göz teması kuramaz arkadaşlar!

175. GNU/Linux dağıtımlarında sorunsuzca kurulan, severek kullandığım bir dağıtım: Shotwell. Özellikle de fotoğraf içe aktarma, yönetme, sınıflandırma, sistem bütünleşmesi, sosyal ağlara ekleme gibi özellikleri ile bir hayli el alışkanlığı yapıyor.

176. Özgür Yazılım Günleri, 1-2 Nisan tarihleri arasında İstanbul Bilgi Üniversitesi'nin Santral Kampusunda yapıldı. Şunu söyleyelim ki yağmur yanlış günde yağdığı gibi şenliği tertip edenlerin de nisan yağmurlarını ve birçok kullanıcının da hafta içi çalıştığını unutması. Çünkü açılış günleri daima önemlidir ve hafta sonuna getirmek katılımcı sayısını arttırır. Ayrıca mayıs aylarında yapılacak bir şenlik bahçesi geniş bir alanda Özgür Yazılım gönüllülerinin tanışıp kaynaşması için iyi bir ortam ve zaman yaratır.

177. Özgür Yazılımın ülkemizde biraz

da böylesine öksüz kalmasının nedeni ikilikler ve herkesin alıcı olması; katkıcı ise nadir ve geri bildirim de sadece şikayet ve beğenmemek üzerine kurulu. Bu düzen değişmeli!

178. Mageia ilk meyvelerini vermeye başladı bile. Şu anda Beta 1 olmasına karşın saygı duyulacak bir girişime imza attılar: Mandriva Linux'u çatallayarak yepyeni bir dağıtım yaratmaya giriştiler ki, burada asıl sorun özgürlüğün maddiyattan sıyrılması çabasıydı.

179. Bir süredir Pardus dağıtımını çatallanmak isteniyor ki, ilk işaretleri zaten ÇOMAK projesiyle verilmişti. Nitekim aynı grubun başı Necdet Yücel öncülüğünde Pardus Topluluk Dağıtım Projesi ile Pardus dağıtımını çatallanacak. Ancak destekçiler yine aynı olunca, kullanılacak depolar da aynı olunca ne farkı kalacak? Dileğimiz yeni oluşumun güzel ve verimli olması, doğumuna neden olan hataları kendisinin yapmaması.

180. Kimilerine inat, ülkemizde Özgür Yazılım adına mart ve nisan ayları bir hayli bereketli geçti. Özgür Yazılım Şenlikleri, SosyalGNU.org, ÇOMAK

projesinin LXDE ve XFCE çalışmalarındaki başarısı, Tuxleaks.org, Pardus Topluluk Dağıtım Projesi gibi girişimler hiç olmazsa bu alanda bizim de bir katkımızın olması açısından güzeldi.

182. Şenliklere değinecek olursak yine, BİLMÖK 7 Tepe'deki gibi Özgür Yazılım dünyasında tanınmış öncü kişilere bir konuşma yaptırılsaydı güzel olacaktı düşüncesindeyim.

183. Çok değil 2-4 yıl öncesine gidelim çoğumuz ciddi donanım sorunları yaşadık kurduğumuz dağıtımlarla; özellikle de kablolu ağ bağdaştırıcıları, USB'den çalışan kimi araçlar, touchpad ve hatta xorg.conf dosyası! Şimdi de donanım sorunları yaşıyoruz ama araştırmayı da biliyoruz ve bu bizim sorunlarımızın da giderek azalması anlamına geliyor. Ancak, bulduğumuz çözüm yöntemlerini paylaşmazsak başkalarının sorunu olmaya devam edeceği için mesafe alamayız. Bu yüzden Özgür Yazılım, özgür belgelendirme çalışmalarına ve bilgiyi paylaşmaya muhtaçtır.

Kitap Tanıtımı

Linux Kernel Crash Book



Everything you
need to know

Igor Ljubuncic
Dedoimedo

Kitap tanıtımı olarak Türkçesi "Linux Çekirdek Arızaları Kitabı" olan "Linux Kernel Crash Book" kitabını sizler için incelemeye aldık. Buyrun, okuyun.

Hamit Giray Nart
hamit@pardus-linux.org

Linux Kernel Crash Book

Yazar: Igor LJUBUNCIC

Geçen sayımızda, sıfırdan bir GNU/Linux dağıtımı hazırlamanın temellerini anlatan "Linux From Scratch" (Sıfırdan Linux) adlı kitabı incelemiştik. Bu sayımızdaki kitap incelememizde ise, ibreleri biraz daha son kullanıcılardan uzaklaştırıyoruz. Aslında son kullanıcıdan bir hayli uzak bir kitap.

Tek kelime ile ifade etmeye çalışacak olursak kitap, Linux çekirdek (kernel) hatalarının analizinin nasıl yapılacağını öğretiyor.

Önsözünde de belirtildiği gibi kitap, zaten yazarın sitesinde [1] geçen pratik eğitim notlarının derlenmesinden oluşuyor. Daha da iddialı cümleler de var: "Konu hakkında daha güçlü bir kaynak bulamazsınız" gibi. :-)

180 sayfadan oluşan e-kitap, yazarın kendisi gibi Linux sistem uzmanları ve -hatta- çekirdek geliştiricilerine hitap eder nitelikte.

Kitap altı bölümden oluşuyor. İlk bölümde, LKCD (Linux Kernel Crash Dump) sisteminin işleyişi ve çalıştırıl-

ması anlatılmış. LKCD, bir çekirdek hatası meydana geldiği zaman (panik, ups! ya da kullanıcı tetiklemesi), hafıza içeriğini kaydederek, sonradan analiz için saklayan bir gereç. Kurulumundan, ayarlarının yapılışına, bilinen hatalara ve kullanım örneklerine kadar detaylı biçimde anlatılmış.

İkinci bölümde ise, LKDC'nin temelini oluşturduğu, hemen hemen aynı işi yapan, ancak daha kapsamlı ve RAID ve ağ yönetimi kısımlarını da içeren ve destekleyen daha gelişmiş bir gereç olan Kdump anlatılıyor. Kdump, sadece çekirdek değil; SSH, FTP sunucuları ve NFS gibi dosya sistemleri üzerindeki hataları da kaydedebiliyor. Aynen LKCD gibi, kurulum, ayarların yapılması ve kullanım ayrıntılı olarak adım adım anlatılmış. LKCD'den farklı olarak, çekirdek hatalarının taklit edilmesi ve ağ üzerindeki hatalar modülü de ayrı başlıklar altında açıklanmış.

Üçüncü bölüm olan hataların toplanması bölümünde ise, LKCD ve Kdump'ın oluşturduğu kayıtlara ulaşmak ve bu kayıtların içinde verilerin okunması anlatılıyor. Çağırılan hatalar, çalışan hatalar ve bu kısımda karşılaşılabilecek hatalar, üçüncü bölümün başlıkları.

Dördüncü bölüm, kitabın asıl ve en uzun olan bölümü. Burada, hata verilerinin analizlerinin yapılması anlatılıyor. Panik, ups! ve kullanıcı tetiklemesi sonucu hataların analizlerinin yapılması ekran görüntüleri desteğinde adım adım anlatılarak, kernel-debug'ın kullanımı ile bölüm bitirilmiş.

Beşinci bölüm eklerden; altıncı bölüm ise referanslardan oluşuyor.

Kitabın ikinci bölümünden sonrası beni aştı. Bu kitap, hergün elinizin altında bulunacak türden bir kaynak kitap kesinlikle değil. Kitap sizi bir çekirdek geliştiricisi ya da uzman bir GNU/Linux kullanıcısı yapacak türden bir kitap değil. Zaten hedefi de bu değil. Aslında bir kernel geliştiricisinin deneyimlerini, bir başka kernel geliştiricisi ile paylaşmaya yönelik olmanın dışında kitaba bir

hedef koymak benim için zor.

Anlatım, son derece basite indirgenmeye çalışılmış. Adım adım ve ekran görüntüleri (aynen bizim Pardus kurulum belgeleri gibi) desteği ile yapılmış -ki kitapta 200'e yakın ekran görüntüsü var-. Yani en azından, bu şekilde yapılmaya çalışılmış. Ama böylesi bir konu, ne kadar basitleştirilebilir ki? Ancak muhtemelen, ileri seviye geliştiricilerin bile, bir paragrafı birkaç kere okuma gereği duyacağını düşünüyorum.

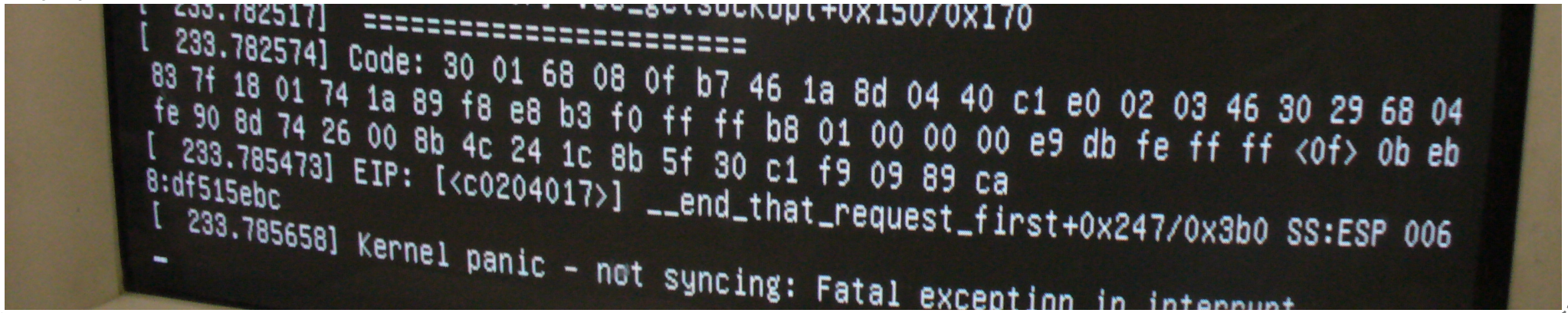
Kitabın yazarı da bir Linux sistem uzmanı ve çekirdek geliştiricisi. Kitapta bahsi geçen konuların hepsinin eğitici parçalar halinde sitesinde bulabilirsiniz. Zaten aynı yerden [2] bu kitabı da indirebilirsiniz. Yine yazarın yapmış olduğu Pardus 2009 [3] ve 2011 [4] incelemelerini de sitesinde bulabilirsiniz.

[1] <http://www.dedoimedo.com>

[2] <http://www.dedoimedo.com/computers/crash-book.html>

[3] <http://www.dedoimedo.com/computers/pardus.html>

[4] <http://www.dedoimedo.com/computers/pardus-2011.html>



Pardus Kullanıcıları Derneđi
<http://www.pkd.org.tr>

Pardus Gönüllü Topluluk Sitesi
<http://www.pardus-linux.org>

Pardus-Linux.Org eDergi
<http://www.pardus-edergi.org>