

Выпуск № 21 - Январь 2009



# full circle

НЕЗАВИСИМЫЙ ЖУРНАЛ СООБЩЕСТВА UBUNTU

 ubuntu

 kubuntu

 xubuntu

 edubuntu

**ИНТЕРВЬЮ :**  
NICOLAS VALCARCEL

**HOW TO :**  
ПРОГРАММА НА СИ - ЧАСТЬ 5  
ВЕБ РАЗРАБОТКА - ЧАСТЬ 2  
ИЗМЕНЕНИЕ РАЗМЕРОВ ВИДЕО  
UBUNTU ISO И USB ФЛЕШКА

**ПОКОРЯЙ И ВЛАСТВУЙ :**  
ФОРМАТИРОВАНИЕ ВЫВОДА

**ОБЗОР ИГРЫ :**  
TRIBAL TROUBLE 2

## РЕЗУЛЬТАТЫ ВНУТРИ!

### РЕЗУЛЬТАТЫ ОПРОСА





# full circle

[www.fullcirclemagazine.org](http://www.fullcirclemagazine.org)



СТР.08



СТР.11



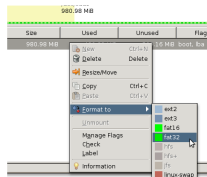
СТР.26



СТР.29



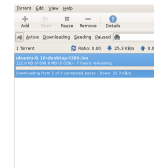
СТР.16



СТР.20



СТР.38



СТР.43

	<b>Новости</b>	с.04
	<b>Покоряй и властвуй :</b> Форматирование вывода	с.06
	<b>How-To :</b> Программа на Си - Часть 5 Веб разработка - Часть 2 Изменение размеров видео Ubuntu ISO и USB флешка	с.08 с.11 с.16 с.20
	<b>Моя история :</b> Плеер Zen V Plus и Ubuntu	с.23
	<b>Моё мнение :</b> Упущенная возможность	с.24
	<b>Обзор игры:</b> Tribal Trouble 2	с.26
	<b>Интервью :</b> Nicolas Valcarcel	с.29
	<b>Результаты опроса</b>	с.31
	<b>Ubuntu Игры</b>	с.38
	<b>Вопросы и ответы</b>	с.40
	<b>Мой стол</b>	с.41
	<b>5 лучших :</b> Torrent-клиенты	с.43
	<b>Как помочь</b>	с.45

Значки: KDE4 Oxygen



Все статьи, опубликованные в данном журнале, распространяются под лицензией Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0 Unported. Это означает, что вы можете адаптировать, копировать, распространять и передавать статьи только при соблюдении следующих условий: Вы обязаны ссылаться на оригинальную работу и автора (например, указав имя, адрес email или URL), а также указывать название этого журнала ('full circle magazine') и его адрес [www.fullcirclemagazine.org](http://www.fullcirclemagazine.org). Если вы изменяете, трансформируете, или создаёте что-то на основе данного материала, вы обязаны распространять результат вашей работы под этой, похожей или совместимой лицензией.

**Журнал Full Circle является полностью независимым от компании Canonical, спонсора проектов Ubuntu, поэтому взгляды и мнения в журнале могут не совпадать со взглядами и мнениями компании Canonical.**



## Вы читаете новый выпуск Full Circle Magazine.

**В** первом в этом году выпуске нашего журнала мы публикуем результаты опроса, проходившего в прошлом месяце. Хотя по большей части результаты не вызвали сюрпризов, кое-что было для меня неожиданным. Их можно увидеть (в виде графиков!) на [странице 31](#). Туда же я поместил ссылку на wiki-страницу, где можно найти список тем для написания статей. Хватай, пока не разобрали!

Одной из самых частых просьб в комментариях к опросу было написание статьи, как поместить Ubuntu на загрузочную USB-флешку. Последнее время я устанавливал различные версии Ubuntu на свой EEE PC. Поэтому написал статью, как использовать GParted и Unetbootin, чтобы записать Ubuntu на флешку. В следующем месяце я использую её, чтобы показать, как установить дистрибутив на EEE PC.

Извините, но в этом месяце обзора книги нет. Я просто не успел дочитать очередную книгу вовремя. В следующем месяце я или Роберт, возможно, сделаем новый обзор. А двум победителям я обещаю, что в ближайшее время вышлю книгу.

Я желаю всего самого наилучшего в 2009 году, и наслаждайтесь журналом

**Удачи,**

Ronnie

Редактор Full Circle Magazine

[ronnie@fullcirclemagazine.org](mailto:ronnie@fullcirclemagazine.org)

Этот журнал создан при использовании



### Что такое Ubuntu?

Ubuntu — полностью свободная операционная система, которая превосходно подходит для ноутбуков, компьютеров и серверов. Дома, в школе или на работе, Ubuntu содержит всё, что вам может понадобиться, включая текстовый редактор, почтовый клиент и веб браузер.

**Вам не нужно платить за лицензию. Вы можете свободно загружать, работать и делиться Ubuntu с вашими друзьями, семьёй, коллегами.**

Сразу после установки система готова к использованию с полным набором приложений для работы с интернет, графикой и играми.

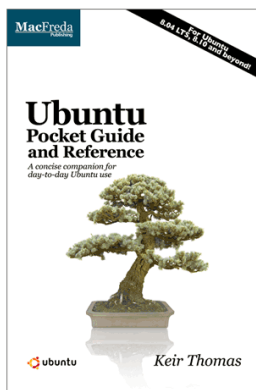
<http://url.fullcirclemagazine.org/7e8944>



### 3 - Jaunty



## Ubuntu



Справочник доступен в печатном и PDF вариантах. Печатную копию можно приобрести [Amazon.com](http://Amazon.com) за \$9.94, PDF версия доступна бесплатно и идентична печатному изданию.

Автор Keir Thomas специально для FCM:



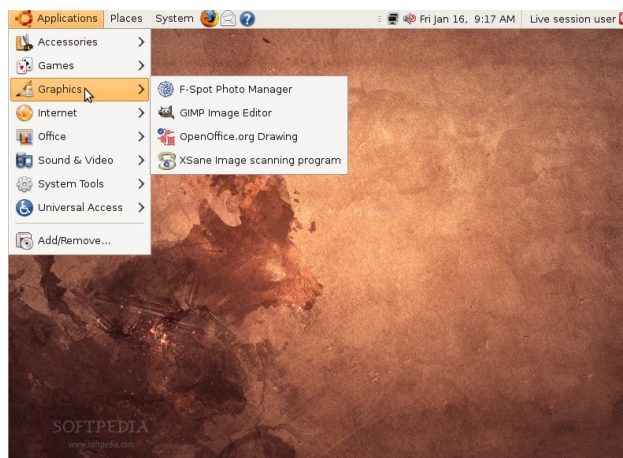
Спустя 48 часов с момента размещения книги на сайте, она была загружена более чем 100`000 раз. Она с лёгкостью стала наиболее читаемой книгой о Ubuntu и, возможно, самой читаемой книгой о Linux за всё время! Я рад также сказать, что книга держится в топе бестселлеров по Linux на [Amazon.com](http://Amazon.com).

**Источник:**

<http://www.ubuntupocketguide.com/>

**Ссылка Amazon.com:**

<http://url.fullcirclemagazine.org/bce9ea>



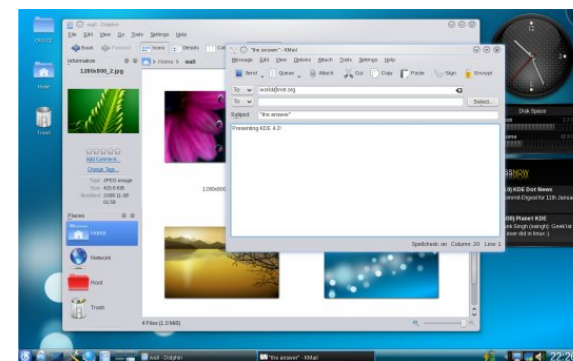
Релиз Jaunty Jackalope Alpha 3, который в будущем станет Ubuntu 9.04, был выпущен. Alpha 3 - это второй из этапов пути, это образ CD, который будет выпущен на протяжении цикла разработки Jaunty. Alpha образы, как известно, в разумной степени лишены блокирующих ошибок выпуска или проблем установщика, предоставляя весьма актуальное состояние Jaunty. Смотрите: <http://wiki.ubuntu.com/Mirrors> со списком мест для скачивания.

Предварительные релизы Jaunty \*не\* рекомендуется использовать тем, кому нужна стабильная система или тем, кто не чувствует себя уверенно, работая со случайными и очень частыми поломками. Они, прежде всего, предназначены для разработчиков Ubuntu и тех, кто хочет помочь в тестировании, отчёте и исправлении ошибок.

**Источник:**

<https://wiki.ubuntu.com/UbuntuWeeklyNewletter/Issue125>

## KDE 4.2 - 'The Answer' (" ")



Сообщество KDE объявило о доступности "The Answer" ("Ответ", известного как KDE 4.2.0), создавая готовый десктоп для конечных пользователей. KDE 4.2 строится на технологиях, внедрённых с KDE 4.0 в январе 2008 года. После выпуска KDE 4.1, который был направлен на обычных пользователей, сообщество KDE убеждено, что имеет для большинства конечных пользователей предложение, от которого нельзя отказаться.

**Источник:** <http://kde.org>

### ПОБЕДИТЕЛЬ КОНКУРСА FCM№20

Поздравляем **David Coston**, выигравшего книгу *Ubuntu Kung Fu*. Мы отправим её как можно скорее.

Если вы не смогли выиграть, ничего, в следующем месяце будет другой конкурс.



## 9.04.

По словам Дэвида М. Вильямса из IT Wire, результаты альфа релиза Ubuntu Jaunty Jackalope являются впечатляющими. Следующий релиз Ubuntu произойдёт в апреле этого года, и инженеры Ubuntu, как всегда, включили последнюю версию ядра Linux, вышедшую прямо из рук Линуса Торвальдса. В каждой новой версии ядра всё больше драйверов, выше производительность и меньше ошибок, но часто это остаётся незамеченным из-за узкой специфики. Ядро Linux версии 2.6.28 включает стабильную реализацию файловой системы ext4, из-за которой гики по всему миру рвутся с цепи. Похоже, что она задаёт большую производительность одновременно с большей надёжностью и стабильностью. Файловая система ext3 была создана задолго до изобретения дисков на базе технологии SSD, а ext4 отлично их знает. Ext4 даёт возможность увеличить срок жизни таких дисков, при этом теоретически даёт нетбукам скачок в производительности без риска сокращения срока службы. Встречайте Ubuntu 9.04 с лучшей скоростью диска!

**Источник:** <http://www.itwire.com/content/view/22671/1141/>

## Windows 7



Блогер по имени Гэвин Кларк (Gavin Clarke) пишет о впечатлениях Марка Шаттлворта о системе Windows 7.

Шаттлворт говорит, что он ожидает хорошей, честной битвы на нетбуках с Microsoft после выхода Windows 7. Он верит, что, поскольку Microsoft придётся продавать Windows 7 независимым производителям оборудования вместо того, чтобы давать им Windows XP, позиции Ubuntu на рынке улучшатся. Шаттлворт думает, что хорошая версия Windows закончит нынешнюю притворную войну между Windows и Linux на быстро растущем рынке нетбуков, и возродит войну возможностей.

Даже с новыми возможностями, с которыми выходит Windows 7, планы для Ubuntu 9.04 Jaunty Jackalope позволят держать удар.

### Источник:

[http://www.theregister.co.uk/2009/01/22/shuttleworth\\_windows\\_7/](http://www.theregister.co.uk/2009/01/22/shuttleworth_windows_7/)

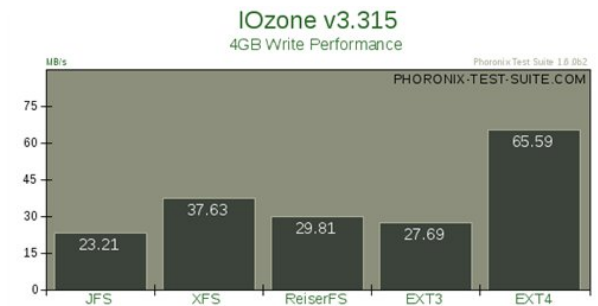
и: **Ubuntu Weekly News.**

<https://wiki.ubuntu.com/UbuntuWeeklyNews/letter/Issue126>

## Ext4

## Ubuntu 9.04

Ext4 — следующее поколение файловой системы Linux Ext3, теперь доступно Ubuntu 9.04. Официально объявлено, что Ext4 стабильно работает на ядре 2.6.28, выпущеном в прошлом месяце. Ext4 обеспечивает лучшую производительность и увеличивает надёжность. Также увеличен максимальный размер файловой системы до 1 эксабайта ( $2^{60}$  байт, миллиард терабайт) и уменьшено время операции fsck.



Сайт Phoronix предоставил тесты (выше), основанные на расширенном тестировании производительности Ext4, которое проводилось на твёрдотельном (SSD) носителе. Наиболее впечатляюще выглядят результаты теста IOzone - измерение скорости записи большого файла. Здесь Ext4 делает бессмысленной дальнейшую борьбу, превосходя XFS, JFS, ReiserFS и Ext3. Новая файловая система также опережает соседей в тесте Intel IOMeter File Server Access Pattern Test.

**Источник:** <http://arstechnica.com>



Автор: Lucas Westermann

**В** этом выпуске мы расскажем об основных возможностях форматирования вывода с помощью команд *grep*, *sed*, *awk*, *cat* и *cut*. Это может быть очень полезным, если соединять вместе такие вещи как Conky или скрипты, которые отображают информацию в терминале.

Сначала рассмотрим работу команды *cut*. Если бы мы хотели отобразить название в нашем скрипте, мы нашли бы его в `/etc/issue`. Если мы выполним `cat /etc/issue`, мы увидим много длинных строк со множеством экранирующих символов в них. Так, если мы выполним `cat /etc/issue | head -n 1`, мы уберём дополнительные строки, сузив вывод команды *cat* с помощью команды *head*, которая оставит только первую строку вывода. Пока всё хорошо, но что насчёт специальных символов? Для таких случаев у нас есть *cut*. Чтобы её использовать, мы должны указать разделитель, а затем сказать ей, что с ним делать. Мы могли бы выполнить следующую команду:

```
cat /etc/issue|head -n 1|cut --  
delimiter=' ' -f 1,2
```

Эта команда говорит *cut* использовать в качестве разделителя знак пробела, и показать первые два поля (по существу, *cut* делит вывод на сегменты в соответствии с разделителем, поэтому поля 1 и 2 - это первые два поля до и после разделителя, в нашем случае это Ubuntu 8.10). *Cut* также можно использовать для отображения только определённого числа символов, используя флаг `-c`.

То же самое можно сделать и с помощью команды *sed*:

```
cat /etc/issue|sed 's/\n// ;  
s/\l// ; ^$/d'
```

Это может показаться лишним, но первые два выражения (каждое из них разделено точкой с запятой) говорят *sed* заменить “\n” на “” (ничего), и тоже самое для “\l”, убирая эти символы из вывода. Команда `/^$/d` говорит *sed* удалить все пустые строки (“^\$” - это регулярное выражение для строки, которая начинается и заканчивается

пустым символом, и посередине тоже ничего нет - т.е. пустая строка). Так `'s/\n\b/'` просто говорит *sed* заменить (“s/”) “\n” (“\n”) на “” (“//”). Причина, по которой эта команда в скобках, в том, что мы применяем три выражения на выходе, и хотим, чтобы результат появился только один раз, поэтому мы поместили выражения в скобки (“{ }”), и разделили двоеточием.

В заключение, такой же результат мы можем получить с помощью *awk*:

```
cat /etc/issue|awk '/\n/  
{print $1,$2}'
```

Эта команда тоже использует регулярные выражения, но её легче понять, чем *sed*. Команда `awk '/\n/ {print $1, $2}'` ищет любую строку, в которой есть “\n”, и затем печатает первые два поля (разделитель по умолчанию - это пробел, но вы можете определить свой с помощью флага `-F`). Это позволяет нам отбросить лишнюю строку и `\l` из вывода команды. Вы можете также отказаться от обрезания вывода в команде `cat /etc/issue` (или любой другой), так как они все



могут быть применены к определенному файлу в конце команды. Я использовал cat для того, чтобы оставить команды более понятными.

Это всё рассматривается только как поверхностный взгляд на возможности awk, sed и cut. Из-за их гибкой реализации сложно написать краткое вводное руководство для всех них. Пояснения приведены, чтобы показать, как команды работают, а не описывать их полный потенциал. В реальном мире использование этих команд будет в первой половине любого собственного скрипта (ниже приведен пример, который также выводит информацию о скрипте, но часть не обязательно подходит к этой статье; она оставлена, чтобы оставить скрипт завершённым). Пример также содержит вызов для каждого, кто желает его попробовать: сообразите, как использовать одну из трёх команд, чтобы убрать параграф в памятной части скрипта, и, если вы хотите больше практики, попробуйте заменить каждое использование cut, sed или awk на другую команду, делающую то же самое (т.е. заменить команду cut на awk).

Конечно, никакого приза нет, но это хорошая практика, чтобы понять внутреннюю работу этих команд.

<http://fullcirclemagazine.org/issue-21-shell-script/>

Дополнительная информация:

Sed -  
<http://www.grymoire.com/Unix/Sed.html>

awk -  
<http://www.linuxjournal.com/article/8913>  
или  
<http://www.linuxfocus.org/English/September1999/article103.html>

cut -  
<http://learnlinux.tsf.org.za/courses/build/shell-scripting/ch03s04.html>

Инструкцию по использованию любой команды можно посмотреть так:

```
man [command]
```

это очень полезно, если вы не уверены, как правильно выполнять команду.



**Lucas** узнал всё, что знает, ломая систему, которую потом приходится учиться восстанавливать. Когда есть время, он также ведёт блог <http://lswest-ubuntu.blogspot.com>.

# FROM THE DESKTOP TO THE NETWORK

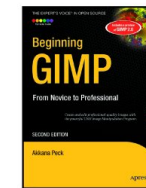
LOOK TO APRESS FOR ALL OF YOUR OPEN SOURCE NEEDS



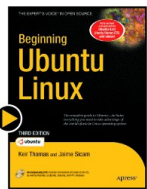
Peter Seebach  
978-1-4302-1043-6  
\$34.99 | 300 pp | November 2008



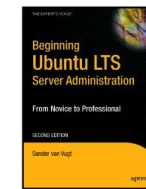
Andy Channelle  
978-1-4302-1590-5  
\$39.99 | 450 pp | December 2008



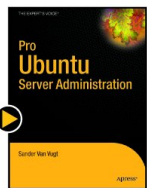
Akkana Peck  
978-1-4302-1070-2  
\$49.99 | 584 pp | December 2008



Keir Thomas & Jamie Sicam  
978-1-59059-991-4  
\$39.99 | 768 pp | June 2008



Sander van Vugt  
978-1-4302-1082-5  
\$39.99 | 424 pp | September 2008



Sander van Vugt  
978-1-4302-1622-3  
\$44.99 | 400 pp | December 2008

Apress books are available at many fine bookstores worldwide.

Don't want to wait for the printed book?  
Order the eBook now at <http://eBookshop.apress.com/>!

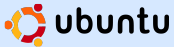


**Apress**<sup>®</sup>  
THE EXPERT'S VOICE™



## СМОТРИ ТАКЖЕ:

FCM#17-20 - Программа на Си (1-4)

## ПРИМЕНИМО К:

 ubuntu  kubuntu  xubuntu

## КАТЕГОРИИ:



## УСТРОЙСТВА:



**В** предыдущих статьях были освещены практически все основы программирования на Си. Надеюсь, что после их прочтения вы убедились в том, что Си - не громоздкий и сложный, а очень мощный язык программирования, позволяющий выполнять множество низкоуровневых задач. Это последняя статья, в которой освещаются "основы". В последующих статьях мы сосредоточимся на практическом

применение Си: на диагностировании и решении поставленных проблем в программах.

## Указатели на функции

Как уже говорилось, если `int a` является целой переменной, то `int * b=&a` создаёт и инициализирует указатель `b` на `a`. Посмотрите на Листинг 1. В нём есть функция `divide` (строки 1-4), а на строке 6 - команда `typedef`, определяющая новый тип данных `"mathFun"`. Это указатель на функцию, которая возвращает целое число и принимает два целых в качестве аргументов. В строках с 8 по 12 определяется структура, которая объединяет символ с функцией. Этот приём называется "обратный вызов" (`callback`) или обработчик (`handler`), и его используют очень часто. Этот приём может быть использован, чтобы симулировать объектно-ориентированное программирование в Си. Нужно определить структуру с некоторыми данными и указателями на функции, и в результате получится практически класс. Но наиболее часто он используется в GUI-программировании для регистрации

```
01.int divide(int a, int b)
02.{
03.     return a/b;
04.}
05.
06.typedef int
(*mathFun)(int, int);
07.
08.struct operator
09.{
10.     char c;
11.     mathFun f;
12.};
```

1

функции, которая вызывается, когда пользователь совершает какое-либо действие. Если у вас установлен пакет `manpages-dev`, то набрав `"man qsort"` вы увидите определение функции, которая реализует алгоритм (см. Листинг 2). Как видите, эта функция способна сортировать данные и указатель на неё должен быть передан функции, которая может выполнять сравнения, что полезно при сортировке массива





```

NAME
    qsort - sorts an array
SYNOPSIS
    #include <stdlib.h>

    void qsort(void *base, size_t nmemb, size_t size,
               int(*compar)(const void *, const void *));
DESCRIPTION
    The qsort() function sorts an array with nmemb elements of size size.
    The base argument points to the start of the array.

    2:          man 3 qsort

```

(и sprintf(), fprintf() ...).  
 Функция printf() принимает определение формата, чтобы правильно вывести переменную, и таким же образом scanf() считывает и анализирует строку, сохраняя результат в переменной.

Рассмотрим строку 13. Здесь считывается "%d" (целое число) и

результат сохраняется в переданный параметр. В эту функцию передаются указатели, а в printf() - переменные. На этом разница между ними заканчивается. Строки форматов совершенно одинаковы. Затруднения может вызвать только строка 17, второй вызов scanf() нужен, потому что первый получит символ переноса строки предыдущего ввода. Как и printf(), функция scanf() может принимать более сложные строки форматов для считывания нескольких переменных. Если вам интересно возвращаемое значение функции scanf(), то это количество правильно считанных переменных. Я очень советую поиграться с функциями printf(),

значений независимо от их характера.

## Простой калькулятор

Теперь для иллюстрации использования механизма обратного вызова, который часто используется для обработки событий, мы напишем маленькое приложение, которое попросит пользователя ввести 2 цифры и знак оператора. Если оператор распознан, то вызывается функция с этими числами в качестве параметров и выводится результат.

В Листинге 3 приведена простая реализация этой программы. В строке 3 происходит выделение хранилища для четырех структур,

которые заполняются оператором и указателями на функции в строках 4 по 7. Далее на строках 12-18 обрабатывается ввод пользователя. Когда пользователь что-то ввёл, в строках 20-32 производится поиск в массиве команд значения, соответствующего знаку операции. Если значение найдено, происходит обратный вызов с прочитанными данными, и выводится результат. И больше ничего делать не нужно.

## Ввод пользователя

Хотя функция printf() уже применялась, здесь впервые используется scanf()-подобная функция (существуют разновидности sscanf(), fscanf() и др, подобные ей). Эти функции противоположны printf()



scanf() и их параметрами, потому что они много где используются и понимать их полезно. При работе со строками очень важно помнить о количестве считанных данных. Такой простой код, как

```
char s[10]; scanf("%s\n",s);
```

является прекрасным примером переполнения буфера, который обязательно используют. В подобных случаях следует ограничивать в формате количество считанных байт или использовать более продвинутое средство, например getline() (man getline), которая динамически выделит нужную память.

### Упражнения:

- Допишите недостающие функции, чтобы приложение работало.
- Измените приложение, чтобы оно работало с числами с плавающей точкой.
- Напишите приложение, которое будет сортировать числа, используя функцию qsort().
- Сделайте, чтобы пользователь мог выйти из приложения введя "q".

- Измените приложение, чтобы пользователь мог вводить не символы, а фразы "5 плюс 6" или "6 минус 5". Для этого необходимо будет изменить структуры, чтобы в качестве оператора была строка, а вместо считывания символа нужно будет считывать строку. Будет прекрасно, если вы сможете написать этот код без ошибок переполнения буфера (см. man getline) и утечек памяти.



**Elie De Brauwer** - фанатик Linux из Бельгии. Когда он не со своей семьёй, он любит играть с технологиями и проводит дни ожидая, когда Blizzard наконец выпустит Diablo III.

```
01.int main()
02.{
03.    struct operator  funcs[4];
04.    funcs[0].c='-'; funcs[0].f=&minus;
05.    funcs[1].c='+'; funcs[1].f=&add;
06.    funcs[2].c='*'; funcs[2].f=&multiply;
07.    funcs[3].c='/'; funcs[3].f=&divide;
08.    while(1)
09.    {
10.        int a,b,i;
11.        char c;
12.        printf("        a:\n");
13.        scanf("%d",&a);
14.        printf("        b:\n");
15.        scanf("%d",&b);
16.        printf("                :\n");
17.        scanf("%c",&c); //
18.        scanf("%c",&c);
19.        i=0;
20.        while(i<4)
21.        {
22.            if(funcs[i].c==c)
23.            {
24.                printf("                :
%d\n",funcs[i].f(a,b));
25.                break;
26.            }
27.            i++;
28.        }
29.        if(i==4)
30.        {
31.            printf("                :
%c\n",c);
32.        }
33.    }
34.    return 0;
35. }
```




3: calc.c



## СМОТРИ ТАКЖЕ:

FCM#20 - Веб разработка - Часть 1

## ПРИМЕНИМО К:

 ubuntu  kubuntu  xubuntu

## КАТЕГОРИИ:



## УСТРОЙСТВА:



**П**ричиной вашего выбора Ubuntu может быть всемирная экономическая рецессия или боязнь, что хакеры и вирусы удалят ваши данные, но в любом случае, вы не смогли бы ни читать эту статью, ни использовать Ubuntu, не существуй интернет.

## Так что такое Интренет, и откуда он взялся?

Если вкратце, то всё очень просто. Интернет появился в 70-х годах как исследовательский проект ARPANET в США, который проводило военно-научное агентство DARPA. Вскоре после этого им занялись университеты и учёные, чтобы сделать обмен данными проще. Но интернет превратился в то, чем является сегодня, лишь в 90-е годы после изобретения современного ПК и принятия протокола TCP/IP.

## Современное состояние сети интернет

Современное его состояние является невероятно сложной и многогранной темой, а каждой грани можно посвятить книгу. Я лишь вкратце расскажу как создать веб-страницу, не затрагивая технологии и историю.

Начнём с того, что существует множество языков разметки (HTML

4 и 5; XHTML 1 и 2; CSS 1, 2 и 3; XML; JSON и др). Они определяют структуру, разметку и форматирование веб-страниц, а некоторые используются и созданы только для хранения информации.

Ещё существуют высоко-уровневые серверные языки веб-программирования, например PHP, ASP/ASP.NET, Python, Java (JSP), Ruby и другие. Каждый из этих языков полезен по-своему, и обычно программисты выбирают языки в зависимости от навыков или требований работодателя. Многие предпочитают PHP, Python и Java, потому что они бесплатные и открытые, могут быть использованы на множестве операционных систем и архитектурах процессоров. А другие любят ASP/ASP.net за отличную поддержку от Microsoft и не



против платить за их использование. В последующих статьях я покажу, как программировать на PHP. Но стоит также попробовать другие языки. Вовсе не значит, что PHP самый лучший язык для всех нужд, только лишь потому что я буду о нём рассказывать. На самом деле некоторые веб-разработчики используют несколько языков в приложениях, как разработчики ПО смешивают Assembler, C, C++ и тд.

JavaScript (к Java он отношения не имеет) - это самый популярный язык программирования на стороне клиента. Такие языки исполняют код на компьютере пользователя в браузере, позволяя программистам создавать для пользователя интерфейс с большими возможностями. Конечно ценой является производительность компьютера пользователя. Поэтому такие сложные сайты, как Digg.com, замедляют работу старых компьютеров, особенно когда запущено

несколько программ.

JavaScript настолько полезен, что Firefox состоит из JavaScript более чем на 50%, если верить Ohloh [1].

JavaScript очень важен для многих веб-разработчиков, и поэтому создано множество сред разработки, чтобы упростить программирование, сделать его объектно-ориентированным, добавить поддержку AJAX (Асинхронный JavaScript и XML). К таким средам относятся jQuery, YUI, Prototype & Script.aculo.us, Mootools, Dojo и многие другие.

Если объединить эти технологии с некоммерческой поддержкой, то мы получим самые популярные в мире веб-сайты, такие как Wikipedia, Google, Yahoo, CNN, BBC, YouTube, DailyMotion, Facebook, MySpace, Digg, Ubuntu Forums, Kijiji, Craigslist, ESPN, Flickr и DeviantArt.

В веб-разработке используются также такие технологии как Java-апплеты и Flash-анимация, но в этой статье они не рассматриваются.

Итак, что же нужно для создания сайта?

- Операционная система, например Ubuntu
- Текстовый редактор, например gEdit (Приложения > Стандартные > Текстовый редактор)
- Веб-браузер, например Firefox (Приложения > Интернет > Firefox Web Browser)
- терпение и желание учиться

Будем считать, что вы используете Ubuntu. Откройте Firefox и gEdit, которые будут использоваться для программирования, отладки и просмотра результата.

### **Создание вашего первого сайта**

Скопируйте этот код в открытый gEdit и сохраните на Рабочем столе под именем "первый.html".

```
<html>
<head>
</head>
<body>
</body>
</html>
```



Теперь дважды кликните на этом файле на Рабочем столе, чтобы открыть его в Firefox. Перед вами пустая страница? Так и должно быть. Почему? Я только что привёл пример простой разметки сайта в HTML 4. Весь код должен находиться между тегами `<html></html>`, контент должен быть между `<body></body>`, а между `<head></head>` должна быть мета-информация, такая как мета-теги, включения другого кода (JavaScript) или информация для отображения - CSS.

Во втором примере я покажу, как заполнять этот шаблон.

Скопируйте следующий код в новый документ в gEdit и сохраните его как "второй.html".

Теперь дважды кликните на этом файле на Рабочем столе, чтобы открыть его в Firefox. На этот раз вы должны увидеть контент.

Чтобы понять, почему страницы выглядит именно так, нужно внимательно изучить

```

<html>
<head>
<title>
        </title>
</head>
<body>
<h1>
        </h1>
<p>
        <u><i>
                </i></u>,
        ?
</p>
<p>
        :
</p>
<ul>
<li>
        </li>
<li>
        </li>
<li>
        ,
        </li>
</ul>
<p>
        ?
</p>
</body>
</html>
2

```

разметку, которую мы только что скопировали в файл "второй.html".

Когда тег `<title></title>` находится внутри тега `<head></head>`, он выводит своё

содержимое в заголовке окна браузера. Заметьте, что заголовок окна Firefox сейчас такой: "Моё сочинительство - Mozilla Firefox". Разумеется, сюда можно поставить любой текст.

Отображаемый контент страницы находится в теге `<body></body>`. Первый тег - это заголовок первого уровня (`<h1></h1>`). Обычно он используется только один раз для отображения главной темы страницы, хотя никто не запрещает использовать их больше. Существует семь уровней с `<h1></h1>` по `<h7></h7>`. Такие заголовки, к примеру, часто используются на страницах Википедии.

Тег `<p></p>` означает абзац. Обычно используется для отображения основного контента страницы.

Если не считать таблицы, то списки являются наверное самым сложным понятием для



```

<ul>
<li>                </li>
<li>
</ul>

<ul>
<li>                </li>
<li>                </li>
<li>                </li>
</ul>
</li>
<li>                ,                </li>
</ul>

```

новичка. Используя `<ul></ul>` (маркированный список) мы можем отобразить содержимое тегов `<li></li>`, чтобы создать список. Используя `<ol></ol>` (упорядоченный список) вместо `<ul></ul>` мы получим цифры, а не маркеры. Списки также можно помещать в другие списки, добавив теги `<ul></ul>` или `<ol></ol>` внутри `<li></li>`.

В заключение скажу, что управлять дизайном страницы можно, поместив CSS (каскадные таблицы стилей) в HTML код.

Сохраните код справа как "третий.html" на Рабочий стол.

Теперь дважды кликните на этом файле, чтобы открыть его в Firefox. Сейчас вы должны увидеть, что контент выводится по-другому.

CSS можно либо вставить в `<head></head>`, используя тег `<style></style>`, либо указать ссылку на внешний файл, который содержит CSS. Пока мы оставим его в HTML.

Как вы заметили, синтаксис CSS отличается от HTML. Для определения элемента в нём используются скобки `{}`, а не тег `<p></p>`. В CSS это называется селектором и используется для выбора тега, который нужно изменить.

В моём примере используются встроенные свойства CSS для модификации тегов `<h1></h1>` и `<p></p>`. Я - веб-профессионал, и всё равно не помню все свойства CSS и порой ищу в интернете, как их использовать. Поэтому не смущайтесь, если вам тоже приходится это делать. На самом деле многие сайты создали специальные "шпаргалки" для этих целей.

```

<html>
<head>
<title>                </title>
<style type="text/css">
h1 {
color: #ff0000;
border-bottom: 5px solid #000000;
text-align: center;
}
p {
text-transform: uppercase;
}
</style>
</head>
<body>
<h1>                </h1>
<p>
                <u><i>
                </i></u>,                ?
</p>
<p>
                :
</p>
<ul>
<li>                </li>
<li>                </li>
<li>                ,                </li>
</ul>
<p>
                ?
</p>
</body>
</html>

```



# full circle

Забавное число "#ff0000" - это цвет в шестнадцатеричном обозначении. При такой записи существует более 16 млн цветов. Поэтому используйте программы вроде Agave для создания цветowych схем.

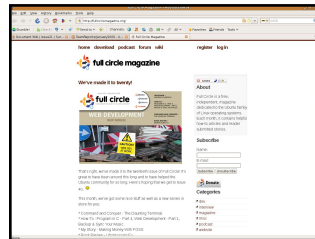
Эта статья лишь немного затрагивает процесс веб-разработки и возможности программирования и дизайна. Если вы почувствовали интерес, то следите за моими статьями, в которых я буду говорить о серверном программировании на PHP, о клиентском (JavaScript, jQuery, AJAX) и о многом другом. После этого я советую посетить местный книжный магазин, чтобы купить книгу о теме, которая вас заинтересовала (дизайн, программирование, и др). Или записаться на курсы в местном учебном центре.

[1] <http://www.ohloh.net/p/firefox/analyses/latest>



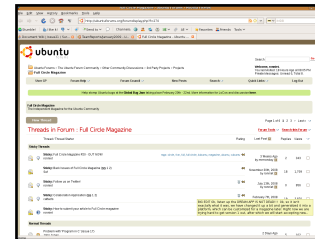
**Brett Alton** - увлечённый Ubuntu компьютерщик и программист из

Торонто, Канада.



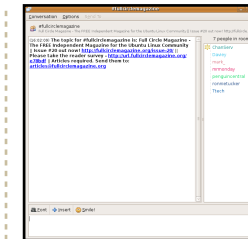
## Блог

Посещайте наш блог, чтобы после публикации выпуска сразу же узнать об этом.



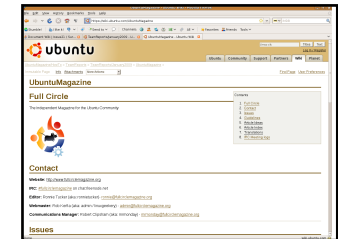
## Форум

Пишите на нашем форуме Ubuntu Forums, чтобы быстро получить ответ от других читателей.



## IRC

Общайтесь на IRC канале. Там обитает Robert. Вы не только получите ответы на вопросы, но и порадуете Роберта.



## Wiki

Редактируйте wiki. размещённые на Ubuntu.com, читайте статьи и наводите там порядок.

Если этого мало, то ещё существует **email**. Список адресов размещён на [странице 45](#). А общие комментарии и идеи можно отсылать на: [misc@fullcirclemagazine.org](mailto:misc@fullcirclemagazine.org)



# HOW-TO

Автор: Kurt De Smet

## СМОТРИ ТАКЖЕ:

N/A

## ПРИМЕНИМО К:

ubuntu kubuntu xubuntu

## КАТЕГОРИИ:



## УСТРОЙСТВА:



**A**videmux доступен в репозиториях Ubuntu. Введите "avidemux" в строку поиска менеджера пакетов.

Если DVD-рип сделать неправильно, то соотношение сторон видео может оказаться неверным. При конвертировании PAL соотношение 4:3 нужно изменить на 16:9. При создании DVD-рипа необходимо поступить наоборот. Но если у вас нет исходного носителя, придётся

обойтись тем, что есть. Каждый проигрыватель обладает функцией изменения соотношения сторон, однако при использовании устройства для проигрывания могут возникнуть проблемы.

Вот о чём я говорю. Первое изображение перед вами с неверным соотношением сторон, и ещё одно с верным. При неверном соотношении круглые объекты выглядят продолговатыми. Поэтому найдите кадр, в котором круглые объекты расположены как можно ближе к прямому углу. При изменении угла круглые объекты превращаются в продолговатые. Голова человека для этих целей не подходит - у людей бывают круглые и вытянутые головы.

Вот, что у нас есть:

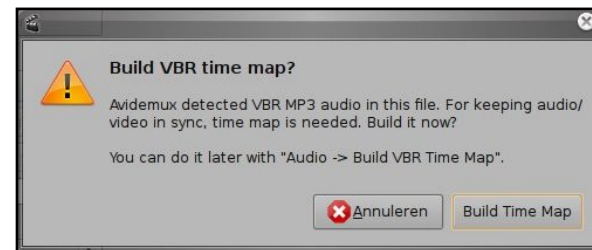


Вот, что нам нужно:



Важно помнить, что при перекодировании качество ухудшается. Поэтому лучше использовать выбор нужного соотношения в проигрывателе.

Если в файле содержится MP3 с переменным битрейтом, а проща VBR, то вам предложат постоить VBR Time Map. Ответьте Да, чтобы сделать это.

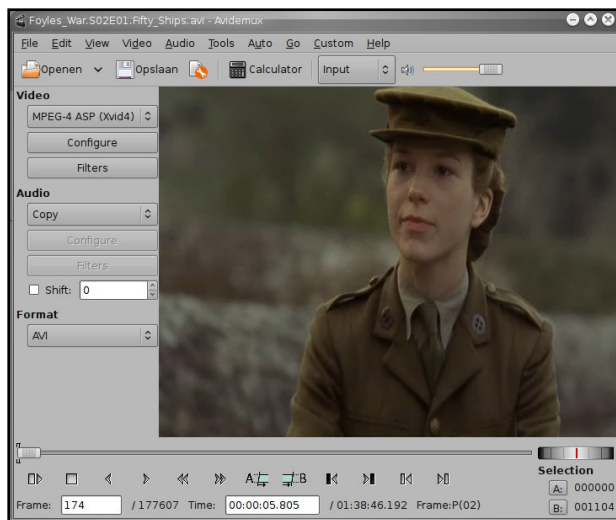




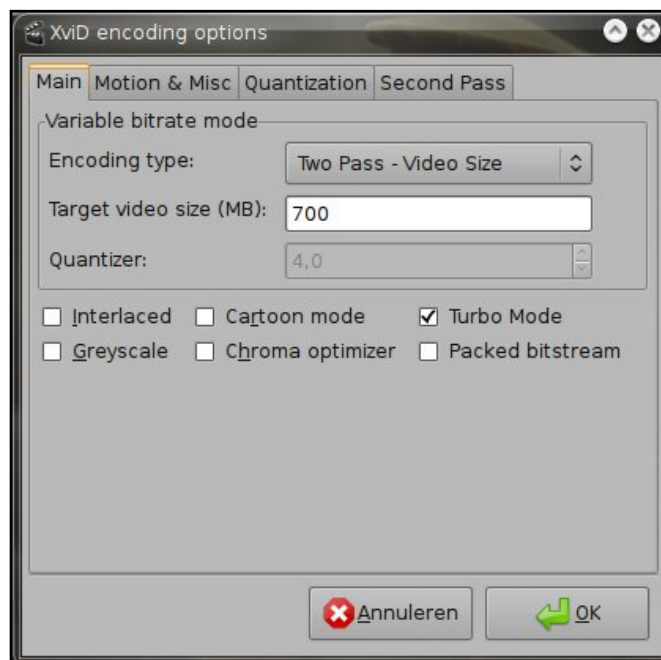


Если нужно, Avidemux попросит перестроить индекс кадров. Ответьте Да.

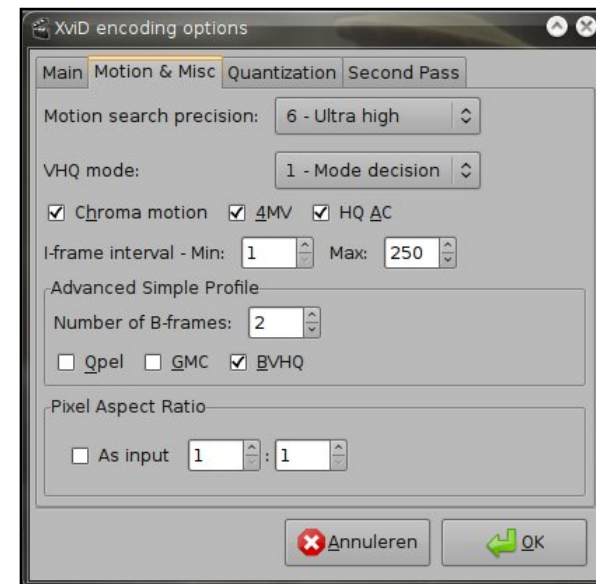
Как только файл загружен, выберите кодек Xvid или в моём случае - MPEG-4 ASP (Xvid4). В нижнем меню есть кнопки A и B, при помощи которых можно выбрать диапазон кадров для конвертации. Таким образом можно создать тестовый файл, который будет обрабатываться быстро. Справа внизу отображается выбранный промежуток, в данном случае - от 0 до 1104. Когда вы получите нужный результат, можно будет выбрать весь файл.



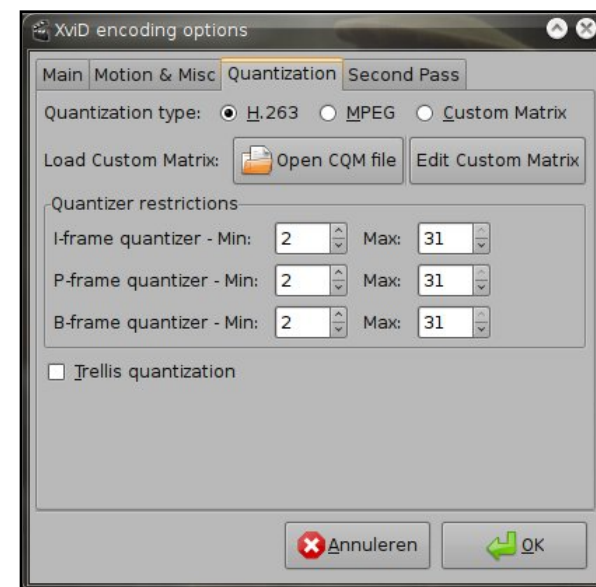
Теперь можно настроить Xvid, нажав на соответствующую кнопку. Настройки, которые использую я, дали мне лучший результат, но вам могут понадобиться другие, поэтому попробуйте их подобрать.



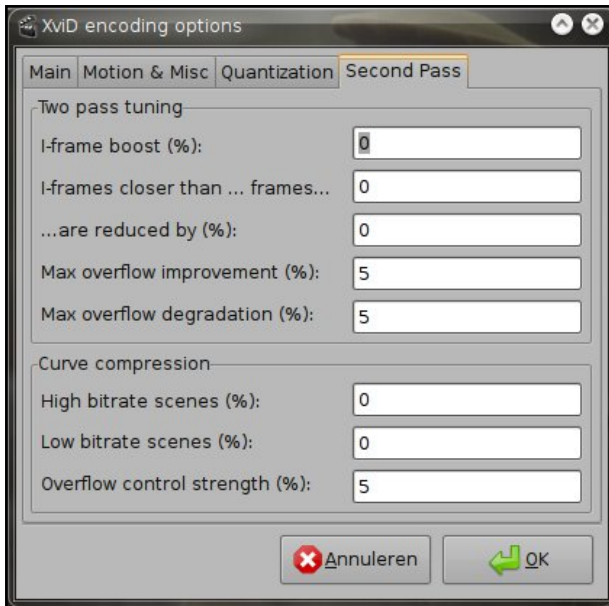
(вверху) я всегда выбираю размер видео и ввожу размер исходного файла. Конечный размер должен быть равным или меньше исходного. Большой файл не значит лучший результат. Ещё я включаю Turbo Mode, чтобы первая обработка была быстрой.



(вверху) Установки по умолчанию.

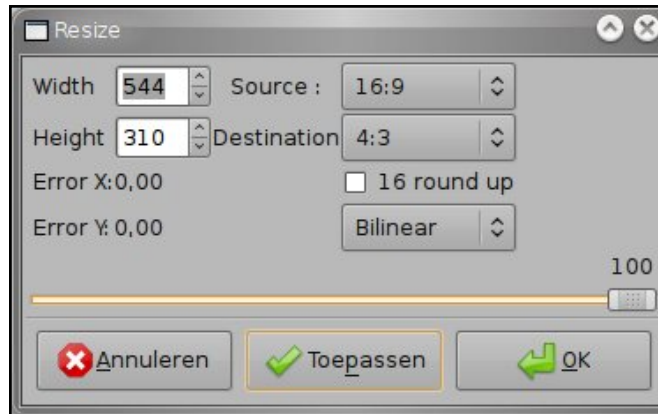
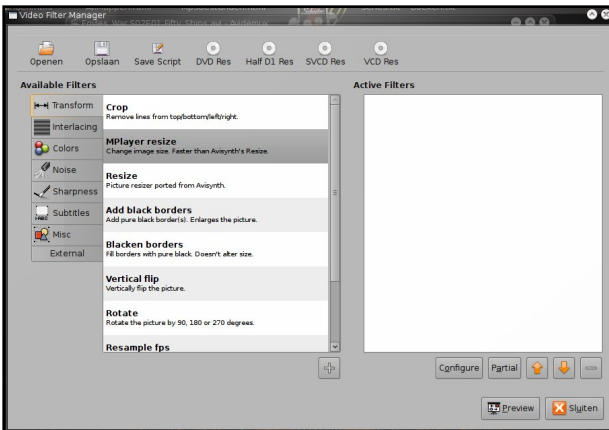


(вверху) Я пробовал MPEG, но с H.263 результат лучше.



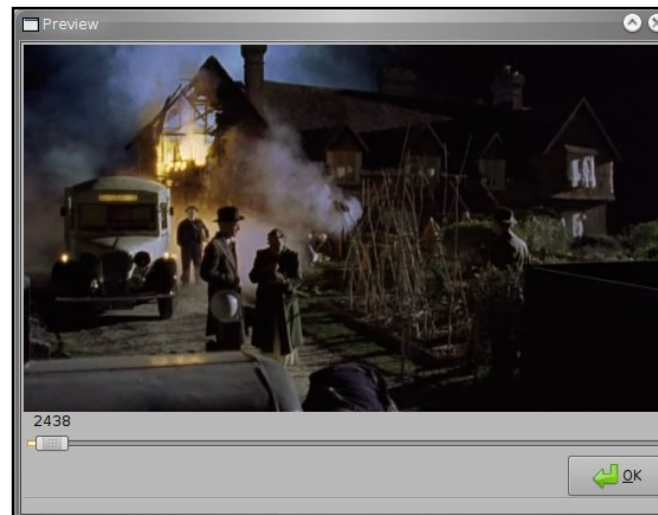
(вверху) Установки по умолчанию.

Нажмите на кнопку фильтров, выберите вкладку Трансформации в этом окне и дважды нажмите на 'Mplayer resize'.



Теперь нужно настроить изменение размера. Установите настройки, как на иллюстрации, и нажмите применить. Ширина и высота изменятся. Теперь нажмите ОК.

В списке фильтров есть кнопка "Предпросмотр". Нажмите её и получите подобный результат:



Теперь нужно выбрать либо весь файл, либо только тестовую часть, как описано в шаге 3. Теперь нажмите "Сохранить", чтобы создать файл. Как долго будет обрабатываться файл, зависит от размера и оборудования.

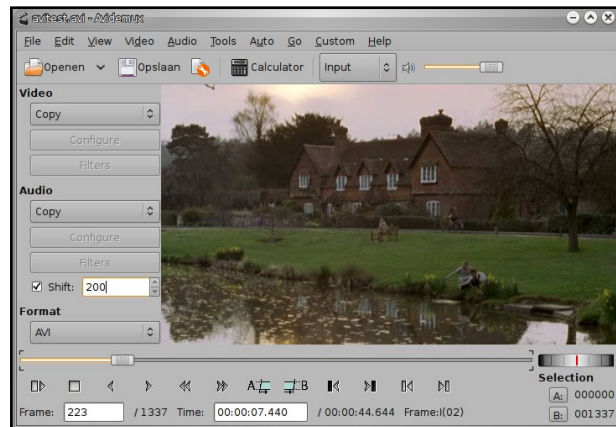
Теперь проверьте в проигрывателе, что звук и видео синхронизированы. VLC проиграл файл без проблем, а в Mplayer воспроизведение было не синхронизировано. Если такой проблемы не возникло, то работа окончена. В противном случае нужно выполнить шаг 10. Не беспокойтесь, VLC будет воспроизводить смещённый файл правильно, возможно потому, что он обрабатывает VBR MP3 не так, как Mplayer.

Откройте только что созданный файл в Avidemux. Не забудьте создать Time Map и перестроить индекс. В Mplayer можно использовать клавиши + и -, чтобы определить размер смещения. Это значение нужно инвертировать. 200 нужно изменить на -200, а -200 на 200. Но это время нельзя использовать в Avidemux, оно является просто подсказкой, что



делать. Выберите небольшую часть файла и подберите значения, которые приводят к лучшему результату. К примеру, файл, который использовал я, синхронизировался в Mplayer при -600ms, а в Avidemux я использовал значение 200.

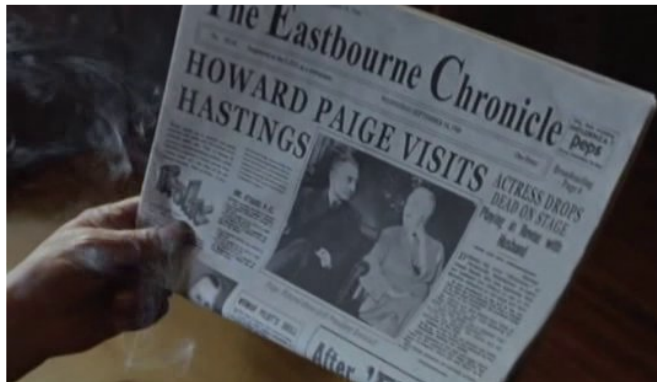
**ВНИМАНИЕ:** Не забудьте выбрать "Скопировать" в настройках видео и аудио. Перекодирование не нужно, поэтому смещение происходит быстро.



Заключение: Для примера, вот результат преобразования проигрывателем и результат перекодирования, чтобы сравнить качество.

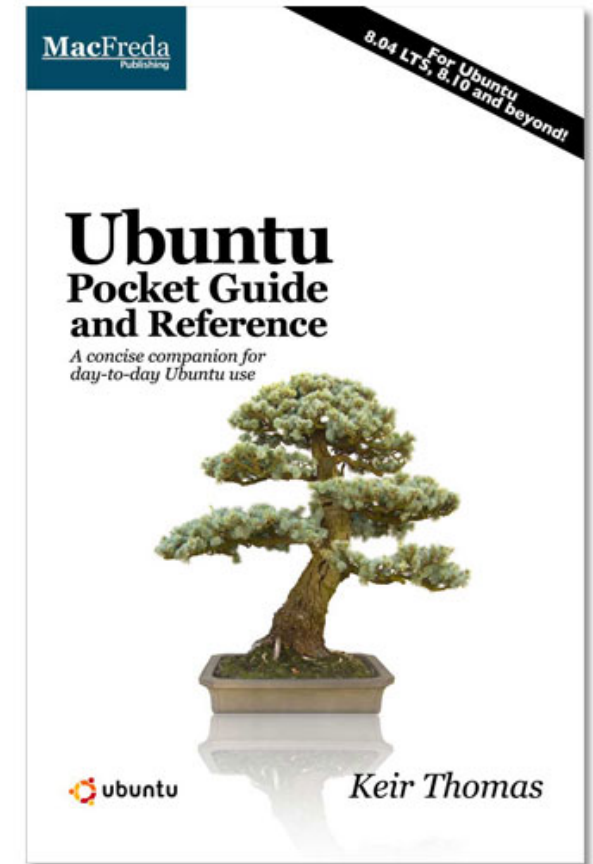


(вверху) Размер изменён в Mplayer.



(вверху) Размер изменён в Avidemux.

Как обычно в Linux, существует CLI путь. Но мне не нужен скрипт для каждодневного использования, и такое решение мне подходит.



# Ubuntu Pocket Guide and Reference

\$9.94 from Amazon.com  
or  
FREE from

[www.ubuntupocketguide.com](http://www.ubuntupocketguide.com)



# HOW-TO

Автор: Ronnie Tucker

## UBUNTU ISO

## USB

### СМОТРИ ТАКЖЕ:

N/A

### ПРИМЕНИМО К:

### КАТЕГОРИИ:



### УСТРОЙСТВА:



Создание загрузочного USB диска не очень сложно, но приходится очень кстати, не только для того, чтобы показать кому-нибудь, как Ubuntu запускается с USB флешки, но и для устранения неполадок и тестирования оборудования. Представьте, вы пришли в компьютерный магазин, и хотите проверить, запустится ли на этой дорогой машине Ubuntu или нет, прежде чем покупать. Спросите, можете ли вы воткнуть USB-

брелок в неё. Если вам сказали "нет", то они потеряли покупателя, а вы сохранили деньги.

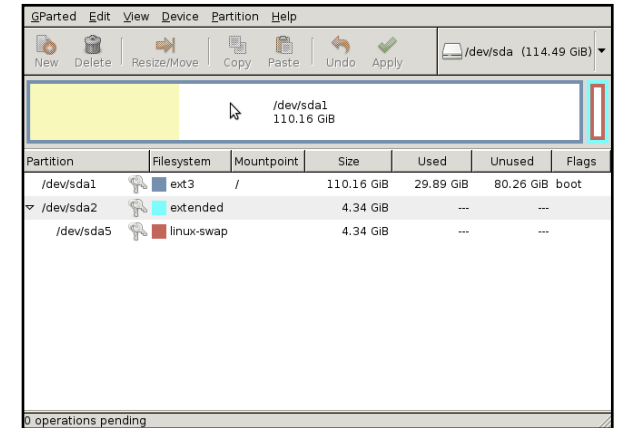
Во-первых, мне нужен USB-брелок. Для установки Ubuntu он должен быть не менее 1 Гб. Также нужно иметь ISO образ Ubuntu. Можно выбрать один из двух вариантов инсталляции: с графическим интерфейсом (GUI), или в альтернативном текстовом режиме, для слабых машин. Мы рассмотрим установку в графическом режиме, но всё сказанное справедливо и для альтернативного режима.

Итак, у меня есть ISO образ на компьютере, теперь надо подготовить USB-брелок. Для этого понадобится GParted. Вы можете установить его с помощью вашего менеджера пакетов, или использовать команду:

```
sudo apt-get install gparted
```

GParted установлен в System > Administration > Partition Editor.

GParted показывает мой список дисков. Теперь, всё что нам нужно — это отформатировать флешку и



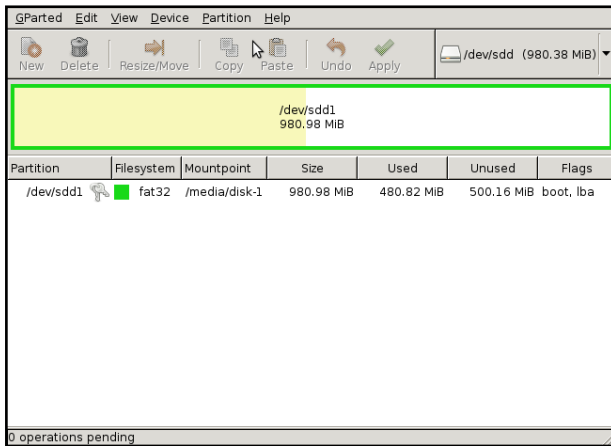
сделать её загрузочной. Это очень важная часть.

**ВНИМАНИЕ:** после завершения процесса все данные на USB Флешке будут уничтожены, поэтому заранее сохраните их в надёжном месте.

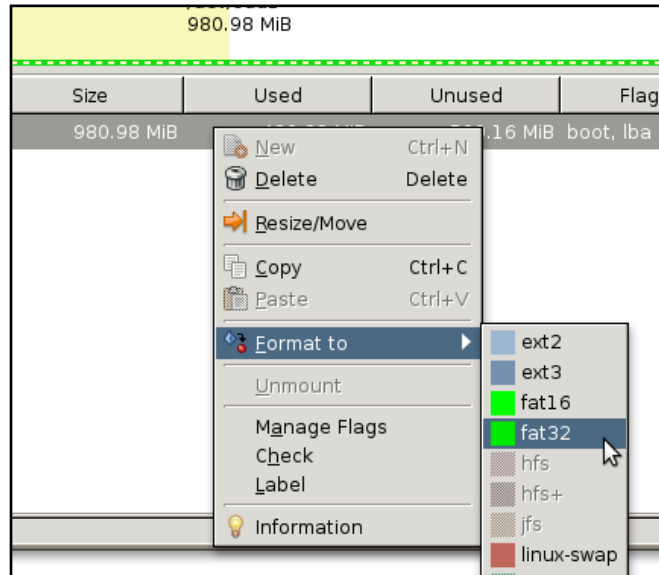
Вставьте USB-брелок и выберите пункт меню GParted > Обновить устройства. В этом списке теперь отображается моя флешка на 1Gb как устройство /dev/sdd ёмкостью 980,33 Mib.



Теперь мы отформатируем флешку, опять же, нажав правой кнопкой на имени и выбрав Форматировать в > Fat32. Для большей совместимости, можно выбрать FAT16.

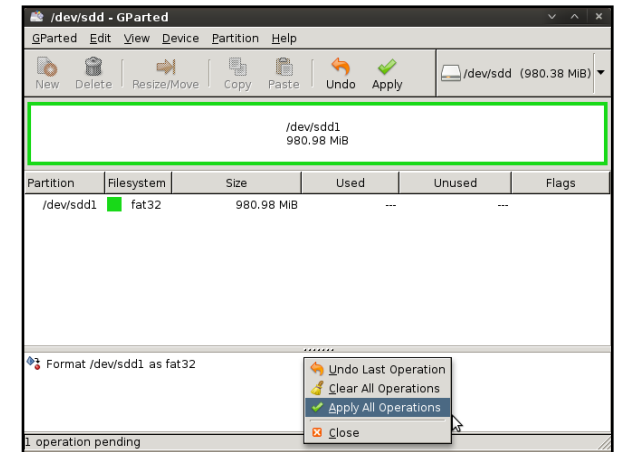


На изображении сверху видно, что на ней занято 480МВ. Поэтому её нужно отформатировать. Но перед этим устройство нужно отсоединить. Правой кнопкой мыши нажмите на имени устройства, затем "отсоединить".



Теперь в нижней части окна GParted появилась новая панель. Здесь вы можете поставить в очередь задания, а потом их последовательно выполнить. Нам нужно только отформатировать, поэтому нажмите правой кнопкой и затем "Применить все операции". Вас спросят, уверены ли вы, нажмите "Применить".

Теперь ваш USB-брелок очищен, но загрузочный ли он? Давайте посмотрим. Правый клик на имени диска в GParted, выберите из меню пункт 'Manage Flags'.



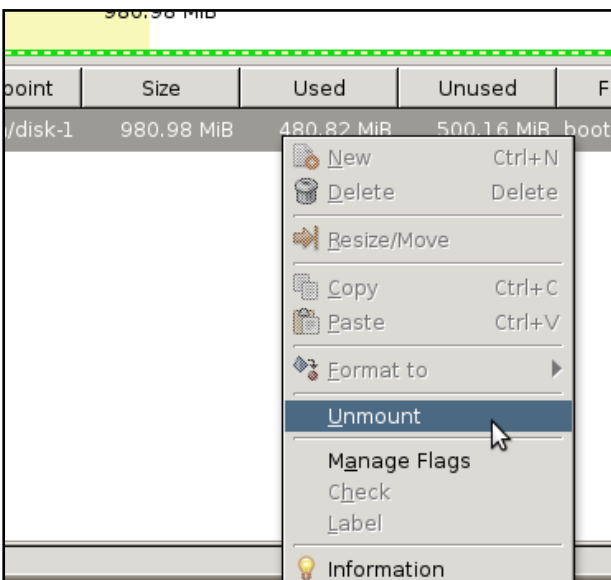
В моём случае USB является загрузочным, он отмечен



галочкой рядом меткой `boot`. Само собой, если галочка отсутствует,

самое время её поставить, и кликнуть на 'Close'. Теперь USB-брелок готов для Ubuntu. Выдерните USB-брелок, и вставьте заново для его перемонтирования, это понадобится нам в дальнейшем.

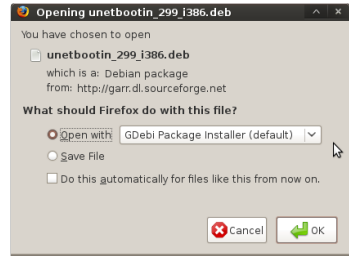
Но как же Ubuntu попадёт на наш USB-брелок? Унетbootin. Это приложение с графическим интерфейсом копирует файлы





из ISO файла на USB-брелок. Вы можете загрузить последнюю версию .deb файла Unetbootin по адресу:

<http://unetbootin.sourceforge.net/unetbootin-i386-latest.deb/>.

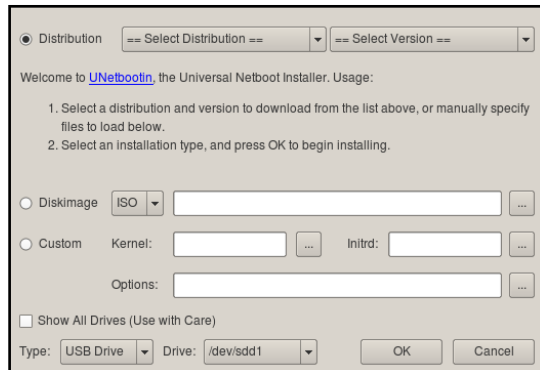


Браузеры, такие как Firefox, спрашивают вас, хотите ли вы сохранить

.deb файл на ваш компьютер или открыть загружаемый файл непосредственно в Gdebi для инсталляции. Для удобства я выбираю открыть в Gdebi.

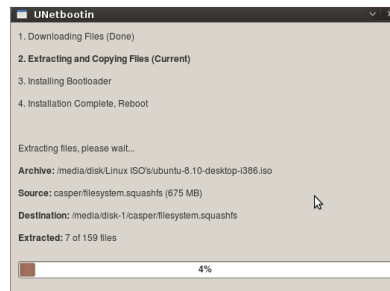
Когда файл будет загружен, появится окно Gdebi и установит Unetbootin для вас. После успешной инсталляции закройте Gdebi.

Unetbootin установлен в категорию Приложения > Системные. Запустите Unetbootin и



вы увидите экран по умолчанию:

В верхней части экрана Unetbootin, можно выбрать автоматическую загрузку ISO из списка, но так как мы уже имеем свой ISO, то кликаем на круглой иконке 'Diskimage', затем кликаем кнопку '...', чтобы выбрать ISO файл. Ещё одна вещь, в которой нужно убедиться - USB диск должен быть выбран в нижней части окна. В моём случае — это /dev/sdd1, который является моим USB-брелком, итак я готов двигаться дальше. Нажмите 'OK', чтобы начать копирование.



На моей, довольно быстрой, системе Unetbootin замер на несколько минут в районе 4%. Не беспокойтесь, если это случилось. Помните, вашей системе нужно скопировать около 1 Гигабайта файлов на USB диск.

Вы можете щёлкнуть "Reboot Now" (Перезагрузить сейчас) для проверки загрузочного USB-брелка на своём компьютере или щёлкнуть "Exit" (Выход) для закрытия Unetbootin. Помните, что стоит проверить, правильно ли USB-брелок отмонтирован, прежде чем отсоединить его от компьютера.

**ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ:** Для запуска компьютера с USB-брелка нужно иметь доступ к BIOS настройкам компьютера, чтобы проверить, что первым загрузочным устройством был USB-брелок, а не CD/DVD, дискета или жесткий диск. Вторым загрузочным устройством должен быть жесткий диск. Наиболее часто для вывода настроек BIOS используется клавиша Del (на дополнительной клавиатуре), также могут использоваться клавиши F1 или F2. Эти клавиши должны быть нажаты через несколько секунд после запуска компьютера. Если нет необходимости в загрузке с USB-брелка, то верните жесткий диск обратно в качестве первого загрузочного устройства.

**В СЛЕДУЮЩЕМ МЕСЯЦЕ:** Как установить Ubuntu на ASUS EEE, используя загрузочный USB-брелок.

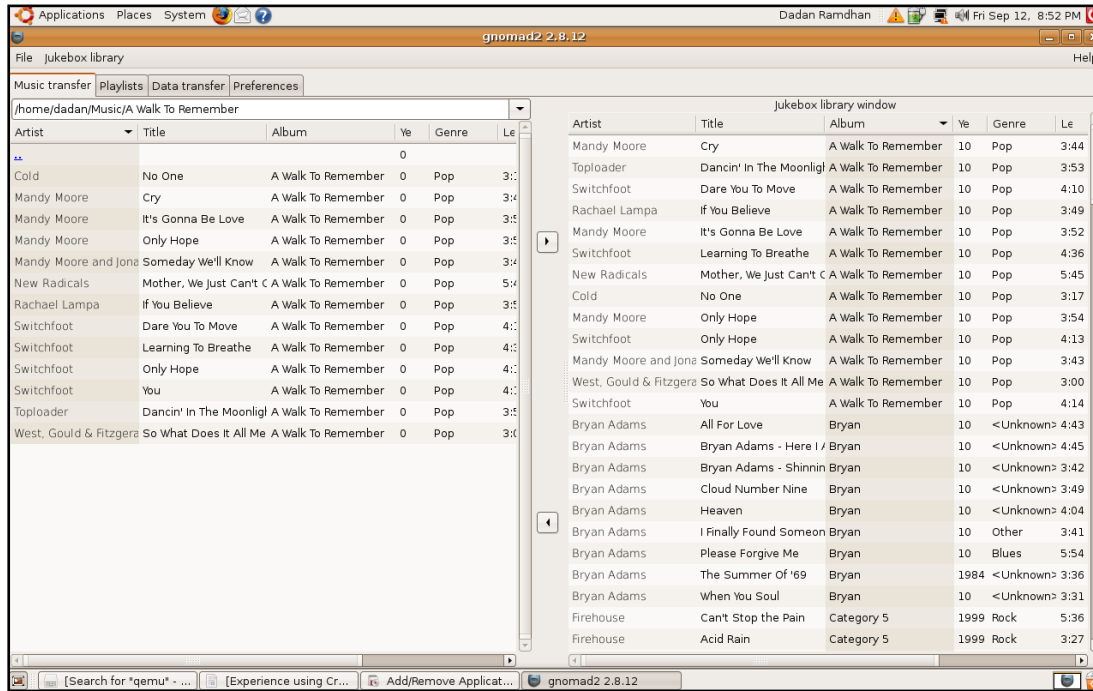


**Ronnie Tucker** - редактор Full Circle magazine, недавно перешедший на GNOME, и художник, чья галерея здесь [www.RonnieTucker.co.uk](http://www.RonnieTucker.co.uk).



Автор: Dadan Ramdhan

# ZEN V PLUS



офисном  
компьютере  
была  
установлена  
Windows  
2000. И  
каждый раз,  
когда я  
хотел  
поменять  
музыку, мне  
приходилось  
просить у  
брата  
ноутбук.  
Какой позор!

менеджер управления пакетами  
и установил Gnomad2. И я был в  
восхищении, т.к. когда я  
присоединил мой Zen V Plus к  
Gnomad2, он заработал! Это  
приложение отлично переносит  
и считывает всю музыку с моего  
устройства.

И, кстати, это был первый раз,  
когда я использовал Ubuntu.  
Теперь я буду продолжать им  
пользоваться. Хочу  
поблагодарить команду  
разработчиков Ubuntu и  
Gnomad2. Вы великолепны.

Когда я купил себе Creative Zen V Plus (2 Гб) в прошлом году, я даже и не знал, что мне потребуется WindowsXP, для установки приложения от Creative, чтобы была возможность обмениваться музыкой между компьютером и этим устройством. Поэтому мне пришлось установить то приложение на ноутбук младшего брата, т.к. на моём

купил себе ноутбук Lenovo Thinkpad R61i без предустановленной ОС. И сразу же установил на него Ubuntu 8.04 (Hardy Heron) с только что прибывших заказанных дисков. Мне начался нравиться внешний вид Hardy и его приятный интерфейс. Затем, я прочитал на форуме Ubuntu, что Gnomad2 может решить мою проблему в переброске музыки на Creative Zen V Plus. Я добавил необходимые репозитории в

Несколько  
недель  
назад, я





Автор: Marc Coleman

Я слежу за комментариями на Планете Ubuntu (<http://planet.ubuntu.com/>), в Slashdot (<http://slashdot.org>) и Digg (<http://digg.com>) и стал замечать, что всё большее количество Linux экспертов высмеивают пользователей, которые говорят, что у них установлена Ubuntu. Они поправляют пользователей Ubuntu и говорят, что это Linux. Просвещать пользователей и подталкивать их к возвращению на Windows - это разные вещи. Разработчики других дистрибутивов также стали выражать своё недовольство, говоря, что Linux - это не только Ubuntu<sup>[1]</sup>. Такая отрицательная реакция сообщества удивляет и разочаровывает. Неужели все испугались успеха и уходят в другие проекты? Похоже, что так.

Все они не понимают, что если существует популярный

дистрибутив, который быстро распространяется по Интернет через новости, пропаганду и даже блоги, то это идёт на пользу Linux, а не только Ubuntu. Если пример Microsoft чему-нибудь учит, то самым важным является популярность продукта, а не стабильность, безопасность или удобство. Почти все люди, используя компьютер, воспринимают то, что на нём установлен Windows, как должное. Почему так? Может потому, что Windows столь распространён. Разве не в этом проблема?

Доля рынка Microsoft разрушается застоём, апатией, нехваткой инноваций. Мы должны обращать людей к Linux, а не стоять столбом и смотреть, как они переходят на Mac от Apple. Мы не должны ждать и наблюдать за развалом одной монополии и появлением другой!

Все усилия на эти ненужные разборки внутри сообщества лучше направить на поддержку

FOSS. Если пользователи приходят в Linux через Ubuntu, то разве это плохо? Что сделало Ubuntu популярным? Я думаю, доступность и поддержка - вот что привлекло пользователей в Ubuntu. Ничто не заставит пользователя убежать в Windows быстрее, чем какой-нибудь "эксперт", который свысока их поучает. Не нужно заблуждаться, что бы ни говорили, переходить с Windows в Linux сложно, особенно если учиться чему-нибудь кроме использования Интернета и OpenOffice.

Идея Canonical "гуманизации" Ubuntu гениальна. Сказать, что эта сложная программа является простой, и создать большую сеть поддержки было верным решением. Это призыв к другим дистрибутивам. Наша технология не запатентована Canonical. Хотите стать





конкурентами Ubuntu - подражайте, не нужно стесняться. Вот послание всем экспертам. Когда вас спросят: "Какая есть хорошая программа для рисования на Ubuntu", нужно ответить GIMP, а не читать лекцию на тему "Linux - это не Ubuntu". Вы не учите его, исправляя ошибки, вы его игнорируете, указывая на недостаток знания.

Canonical дала сообществу Linux блестящую возможность, которую нельзя упустить. Если ценой этому будет то, что простые люди будут путать Ubuntu с Linux, ну и пусть. Если Ubuntu "растёт" в Linux сообществе, то разве это нужно комментировать? Сообщество FOSS объединяется. Это также естественно, как и появление форков. С этим не нужно бороться, этому нужно помогать.

Linux видят как сложную, раздробленную операционную систему только для серверов, или, что ещё хуже, для гиков и хакеров, непригодную для дома. Давайте докажем, что это неверно.

[1]  
<http://www.jonobacon.org/2008/1/14/we-are-not-evil-really/>



Ubuntu Forums > The Ubuntu Forum Community > Other Community Discussions > 3rd Party Projects > Projects  
**Full Circle Magazine**

Search  [Go](#)

User Name   Remember Me?  
 Password

[Register](#) [Reset Password](#) [Forum Help](#) [Forum Council](#) [Today's Posts](#) [Search](#)

Help stomp Ubuntu bugs at the **Global Bug Jam** taking place February 20th - 22nd. More information for LoCos and discussion [here](#).

**Full Circle Magazine**  
 The Independent Magazine for the Ubuntu Community

[New Thread](#)

Page 1 of 5 [1](#) [2](#) [3](#) > [Last»](#)

## Threads in Forum : Full Circle Magazine

[Forum Tools](#) [Search this Forum](#)

Thread / Thread Starter

Rating Last Post  Replies Views

<http://ubuntuforums.org/forumdisplay.php?f=270>

Full Circle Forum @ Ubuntu Forums



Автор: Leslie Scheelings

# TRIBAL TROUBLE 2



**Х**орошие игры для Linux всё ещё редки. И хотя некоторый выбор есть, он несравним с Windows. Периодически появляется новая игра, которую можно назвать хорошей. Конечно всё дело вкуса. Мои дети сейчас играют в Tribal Trouble 2 beta. С игрой Tribal Trouble для PC мы уже были знакомы, но вторая версия переносит игру с локального компьютера в интернет. Это online игра, работающая в браузере.

Для игры нужен компьютер с установленным Linux, Java и браузер. Перейдите на сайт "<http://tribaltrouble2.com>" и создайте учётную запись. Как и в Rune Scare, здесь есть место для бесплатной игры и учётная запись для покупки предметов.

Игра запускается в полный экран, но в настройках можно установить оконный режим. Графика великолепна, радует глаз и не "зависает". Слева на странице есть подсказка, как использовать мышь и клавиатуру. Например, если нажать клавишу F или колёсико мышки и поводить ею, то это даст свободное вращение обзора. Есть три бесплатных квеста: "Тренировочный лагерь. Школа предводительства Викингов", "Вторжение устриц. Враг приближается" и "Тухлые яйца. Навестить друга не всегда удаётся мирно", в которых можно заработать очки. Очки можно потратить на покупку вещей или

облика!

А почему бы не сразиться с другим игроком? Это многопользовательская функция игры. Можно создать комнату боя и пригласить друга, сразиться online. После яростного боя можно оценить свои ошибки и выбрать лучшую стратегию для следующего раза, посмотрев игру в разделе "игры" на сайте. Как я уже сказал, в игру можно играть бесплатно, но у неё также есть платная часть. Посмотрим, в чём суть.

## **Оддики и очки**

В Tribal Trouble 2 можно играть бесплатно. Но дополнительные юниты, здания, специальные навыки и аватарки нужно покупать в Магазине при помощи оддиков и очков. Оддики покупаются за деньги в банке, а очки, в основном, даются за завершение квестов и победы



многопользовательских игр. В банке также можно поменять оддики на дополнительные очки.

### Накопление

Всё это можно хранить в банке, чтобы потратить в магазине. Например:

Купить 20 оддиков: \$4.95

### Покупка очков

Если понадобится, оддики можно поменять на очки. Нажмите на кнопку "Купить очки", чтобы продать 1 оддик за 1000 очков.

Игра всё ещё в бета-версии, но поклонники open-source к этому привыкли.

Я написал разработчикам, чтобы узнать, что они думают об open-source. К удивлению я узнал, что в офисе они используют Ubuntu и один Mac. Вот, что они ответили:

"Спасибо за интерес к Tribal Trouble 2. Ответы на свои вопросы вы найдёте ниже, но



сначала я хотел бы вас попросить написать, что это ещё бета-версия. В игре произойдёт ещё множество изменений, прежде чем мы изменим этот статус".

**Когда и кем была начата разработка игры, как она написана и использовалось ли ПО с открытым исходным кодом?**

"Как и её прообраз, Tribal Trouble 2, за исключением графики и звуков, разработана компанией Oddlabs. Не так давно сайт

GameDev.net проводил с нами интервью по IRC, которое может дать больше информации о нашей компании. Разработка игры началась около года назад, когда мы стали переносить существующую игру на online платформу".

**До какого этапа игра бесплатна? Изменится ли это после бета-версии? Существует ли банк для покупки оддиков. Это очень важный вопрос для моих open-source читателей.**

"Чтобы понять почему Tribal Trouble 2 можно назвать бесплатной, нужно понять существующую систему валют. В игре есть два вида денег: Оддики и очки. Оддики можно купить за настоящие деньги в банке. Очки можно заработать, проходя квесты и побеждая в многопользовательских играх. Чтобы купить нового воина или большой корабль для доступа к другим квестам,



нужно заплатить этими двумя валютами. Поэтому если в цену входит Оддик, то нужны настоящие деньги. Однако, мы планируем сделать для игроков возможность торговать друг с другом в банке. Если кто-то не против потратить деньги и купил много Оддиков, он может продать их другому игроку с большим количеством очков. Таким образом, если кто-то не хочет платить деньги, он может потратить в игре много времени, чтобы заработать достаточно очков и купить Оддики у другого игрока".

**На Linux игра работает хорошо. Oddlabs планирует выпустить другие?**

"Сейчас таких планов нет, мы работаем над Tribal Trouble 2. Но на будущее у нас много идей".

**Вы можете рассказать немного о прошлой версии игры и можно ли будет купить её в магазинах? Например, в Нидерландах в магазинах её нет, и купить игру нельзя без какой-либо кредитной карты.**



"Игра продавалась в магазинах в Германии и Дании. Но мы больше не тратим силы на такой способ продажи, поэтому я не думаю, что она появится в магазинах Нидерландов".

**Хотите сказать что-либо ещё? С дружеским приветом из Нидерландов, с компьютера Ubuntu, на котором сейчас дети осваивают вашу игру.**

"Учитывая, что вы пишете для

open-source аудитории, я бы хотел добавить, что мы сами являемся большими его поклонниками. Почти всё ПО, на котором происходит разработка, является open-source. Игра разрабатывалась в основном на Linux, Mac OS X пользуется только один разработчик, а Windows загружался только для тестов. Как и вы, это письмо я пишу на компьютере с Ubuntu".



Взято с [behindmotu.wordpress.com](http://behindmotu.wordpress.com)

# NICOLAS VALCARCEL

MOTU это интервью с сайта с теми, кто известны как 'Masters of the Universe' (MOTU). Они являются армией добровольцев-мейнтейнеров которые заботятся об Universe и Multiverse репозиториях.



Возраст: 24

Местоположение: Лима - Перу

IRC ник: pxvl

**Как долго вы используете Linux и какой дистрибутив у вас был первым?**

4 или 5 лет назад я начал с RedHat. Я использовал его несколько месяцев, затем начал пробовать кучу дистрибутивов (Gentoo, Fedora, Conectiva, Mandrake), и, наконец, я нашёл Debian, который использовал

потом практически год, пока не появился Ubuntu. Тогда я перешёл на него и больше никогда не уйду.

**Как долго вы используете Ubuntu?**

Начиная с Warty Warthog.

**Когда вы были привлечены к участию в команде MOTU и каким образом?**

Почти год назад. Я всегда хотел содействовать сообществу FOSS, делая разные разработки и, поскольку я пользовался Ubuntu, однажды, посетив сайт, я увидел ссылку "Прими участие", нажал на неё и пути обратно уже не было. Я начал вносить поправки в ранних циклах разрабатываемого тогда Hardy и был приглашён в серверную команду, где я и делал почти всю мою работу.

**Что помогло вам в освоении пакетов и как работает команда Ubuntu?**

Я начал изучать руководство по

созданию пакетов программ. Готовые методы тоже были полезны, но настоящую помощь в процессе обучения я получал от сообщества MOTU — здесь очень много приятных и знающих людей, которые всегда могут дать ответ на мои вопросы; мои любезные спонсоры, которые с невероятным терпением проверяли мои патчи и указывали на ошибки и/или подсказывали как самым эффективным образом их устранить. Там я действительно получил знания о том, как работает Ubuntu.

**Что является вашим самым любимым в работе с командой MOTU?**

Конечно же, это её огромное сообщество!! Все участвующие в нём люди всегда готовы помочь, очень приятны в общении и не стесняются выразить свою



любовь. Они умеют указать на ваши ошибки самым вежливым способом и в то же время хвалят за хорошую работу, я считаю, что это здорово.

### Что бы вы посоветовали тем, кто желает помочь MOTU?

Начните сейчас! Слова "Я завтра начну помогать" — это ложь. Если вы хотите помочь, начните прямо сейчас, зачем ждать до завтра? Вы встретите много людей, которые помогут вам в этом. Я клянусь, для вас это будет потрясающий опыт.

### Состоите ли вы в каких либо местных Linux/Ubuntu группах?

Конечно! Я состою в совете Peruvian LoCo, где я пытаюсь вовлечь как можно больше людей в разработку Ubuntu; выступая на местных конференциях, когда могу.

### На чём вы собираетесь сфокусироваться в Intrepid?

Я работаю над серверным пользовательским интерфейсом, над способом управлять серверами, поскольку это - большая проблема для Windows-сисадминов, из-за которой им тяжело перейти на Linux. Но это

непростая задача (даже очень непростая), и у меня нет столько времени, на сколько я надеялся, и он не будет готов в Intrepid. Но у нас уже имеются некоторые части, задающие настрой!

### Чем вы занимаетесь в остальное свободное время?

Свободное время? Что это? На самом деле я устроен в PriceWaterhouseCoopers в качестве молодого специалиста (раньше я был

старшим консультантом и работал полный день). Также я заканчиваю университет и у меня есть любимая девушка, которая и забирает всё моё свободное время :P. Иногда я люблю провести время с моими друзьями, попивая пиво и развлекаясь, а летом я люблю приходить на пляж и заниматься сёрфингом, когда получается, но сейчас свободного времени совсем немного!

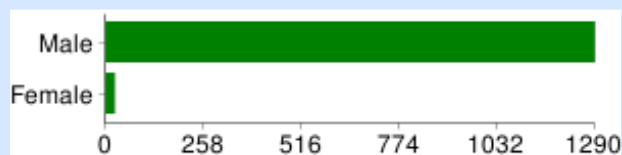


Автор: Ronnie Tucker

**В** этом месяце вместо привычных писем я решил опубликовать и обсудить результаты опроса, который был в 20-м выпуске журнала, а также ответить на некоторые вопросы, заданные в комментариях.

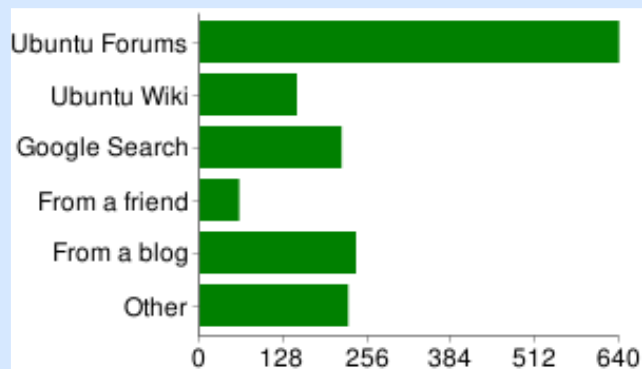
Также я хочу поблагодарить всех тех (больше 1000 человек), кто потратил своё время на опрос, чтобы поделиться своими идеями и мнением. Из результатов опроса я вывел несколько способов, как непрофессионалы могут помочь журналу, но об этом позже.

#### Пол:



Мужчины	1289	98%
Женщины	24	2%

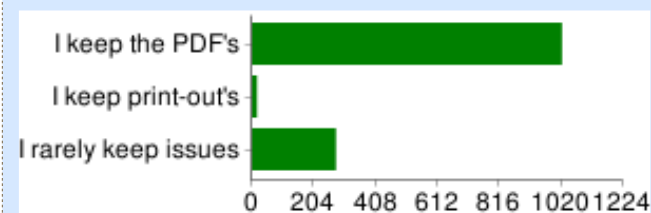
#### Откуда вы узнали о Full Circle?



Ubuntu Forums	639	49%
Ubuntu Wiki	148	11%
Google Search	216	16%
От друга	60	5%
Из блога	238	18%
Другое	226	17%

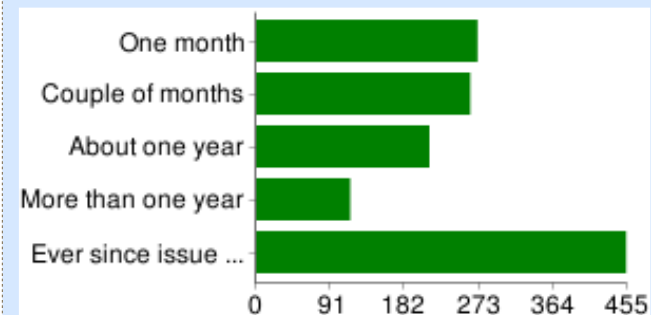
**ВАЖНО:** в некоторых вопросах можно было выбрать больше одного варианта, поэтому в них общая сумма может быть больше 100%.

#### Вы сохраняете копии журнала?



Я сохраняю в PDF	1021	78%
Распечатываю	16	1%
Редко сохраняю	276	21%

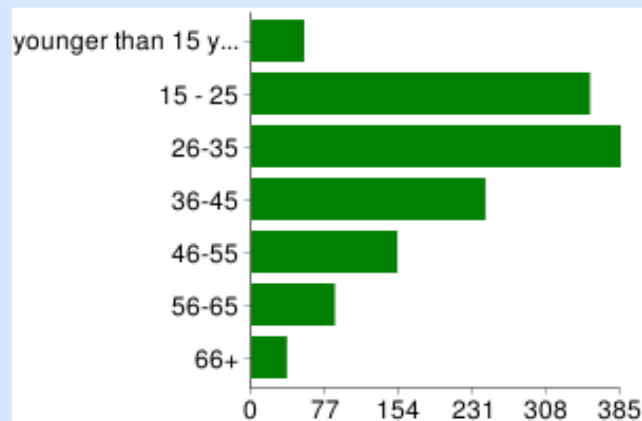
#### Как давно вы читаете Full Circle?



Один месяц	271	21%
Несколько месяцев	262	20%
Около года	212	16%
Больше года	115	9%
С первого выпуска!	453	35%

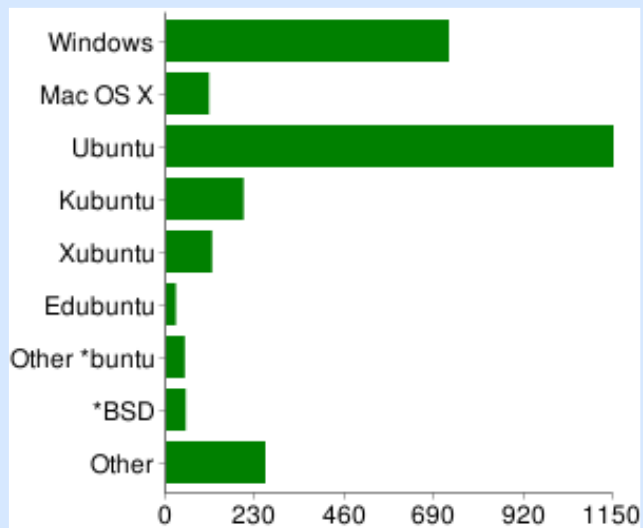


### Сколько вам лет?



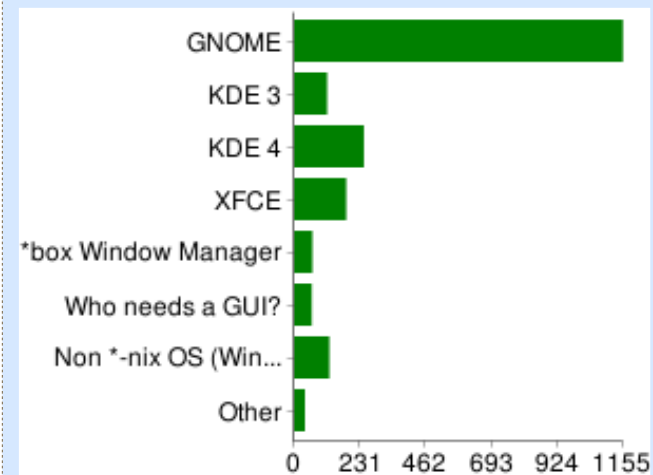
младше 15	55	4%
15 - 25	353	27%
26-35	385	29%
36-45	244	19%
46-55	152	12%
56-65	87	7%
66+	37	3%

### Какие операционные системы вы используете?



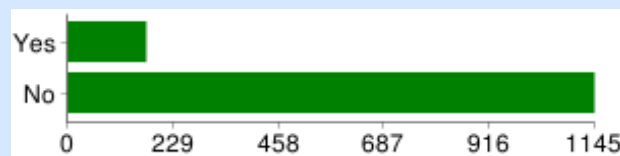
Windows	727	55%
Mac OS X	110	8%
Ubuntu	1150	88%
Kubuntu	199	15%
Xubuntu	118	9%
Edubuntu	25	2%
Другие *buntu	48	4%
*BSD	50	4%
Другое	255	19%

### Если Linux, то какое предпочитаете окружение?



GNOME	1153	88%
KDE 3	115	9%
KDE 4	244	19%
XFCE	182	14%
*box WM	63	5%
He GUI?	61	5%
He *-nix OS (Windows, Mac, др)	123	9%
Другое	37	3%

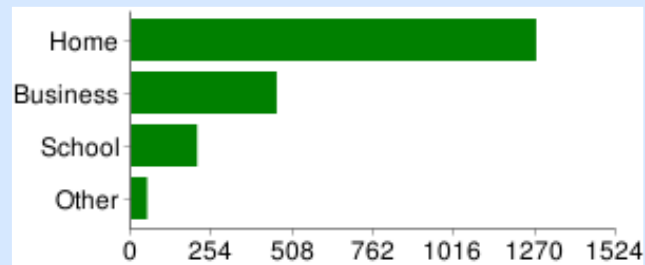
### Распечатываете ли вы журнал, прежде чем его прочитать?



Да	170	13%
Нет	1143	87%

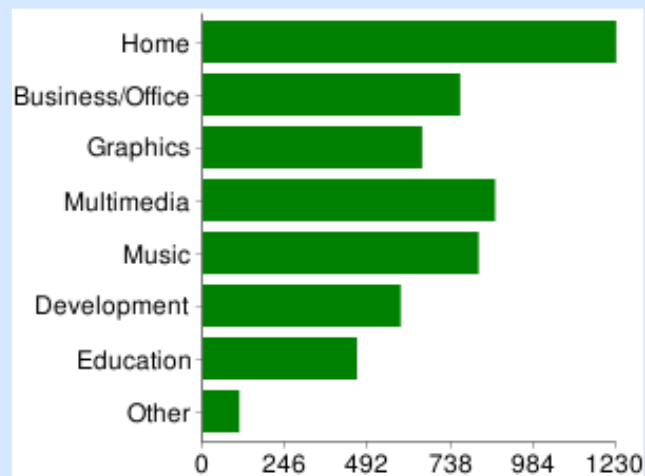


## Где вы используете Linux?



Location	Count	Percentage
Дома	1271	97%
На работе	456	35%
В школе	207	16%
Другое	50	4%

## Для чего вы используете Linux?



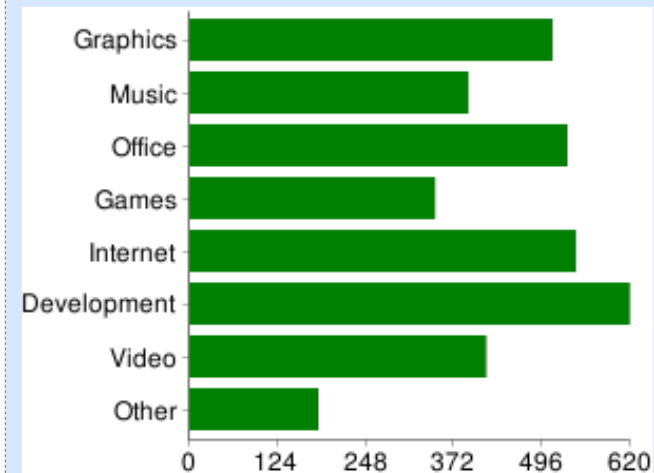
Reason	Count	Percentage
Дом	1229	94%
Работа/офис	765	58%
Графика	652	50%
Мультимедиа	869	66%
Музыка	820	62%
Разработка	588	45%
Образование	458	35%
Другое	108	8%

## Какие ваши любимые разделы



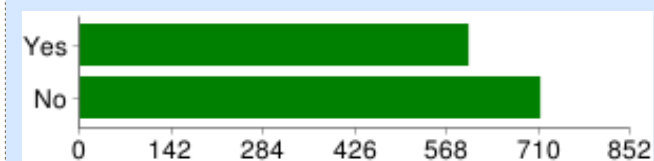
Section	Count	Percentage
Новости	830	63%
Покоряй и Властвуй.	602	46%
Моя история	382	29%
Моё мнение	263	20%
Обзоры	769	59%
Интервью	350	27%
Письма	371	28%
Ubuntu Women	140	11%
Ubuntu игры	423	32%
Вопросы и Ответы	618	47%
Мой стол	506	39%
Топ 5	450	34%
Другое	125	10%

## О каких темах говорить больше?



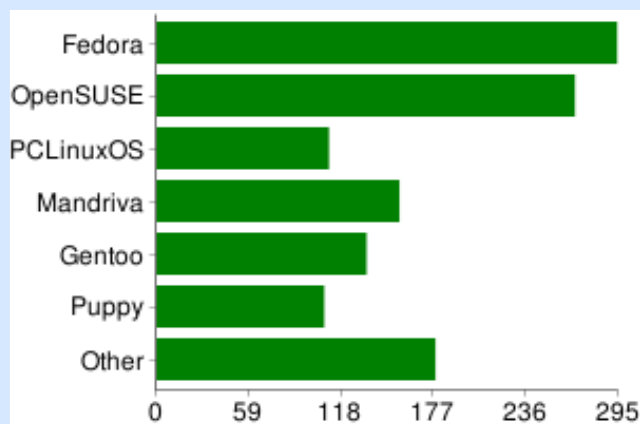
Topic	Count	Percentage
Графика	510	39%
Музыка	392	30%
Офис	531	40%
Игры	345	26%
Интернет	543	41%
Разработка	619	47%
Видео	417	32%
Другое	181	14%

## Хотели бы вы читать и о других дистрибутивах?



Response	Count	Percentage
Да	601	46%
Нет	712	54%

## Если да, то о каких?



Fedora	294	51%
OpenSUSE	267	46%
PCLinuxOS	110	19%
Mandriva	155	27%
Gentoo	134	23%
Puppy	107	18%
Другое	178	31%

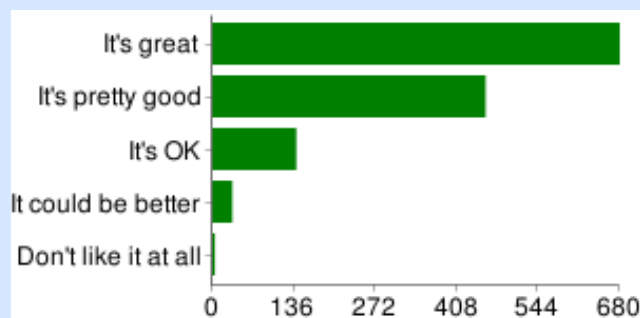
## На каком уровне написаны статьи?



Нужно больше для новичков	282	21%
больше для среднего уровня	366	28%
...для профессионалов	247	19%
Мне и так всё нравится	418	32%

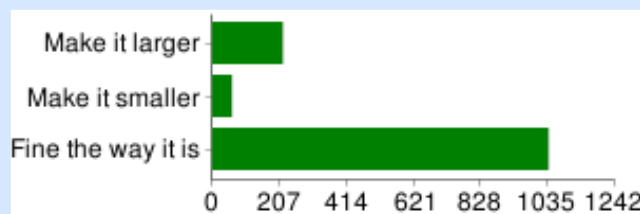


## Как вы оцениваете дизайн?



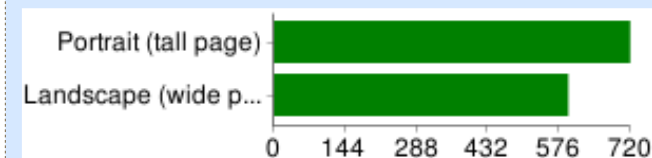
Здорово	680	52%
Довольно неплохо	456	35%
Нормально	140	11%
Мог быть и получше	33	3%
Совсем не нравится	4	0%

## Что вы думаете о размере шрифта?



Сделайте побольше	217	17%
Сделайте поменьше	60	5%
Меня и так устраивает	1036	79%

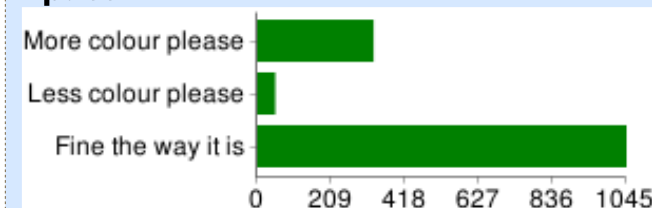
## Какой должен быть формат?



Книжный (длинный)	719	55%
Альбомный (широкий)	594	45%

**ЗАМЕЧАНИЕ:** результат скорее всего неверен. Многие в комментариях говорили, что им нравятся страницы, которые занимают всё место на экране. Это могут делать только альбомные страницы...

## Должен ли Full Circle быть более красочным?



Да, добавьте цвета	302	23%
Нет, поменьше	47	4%
И так сойдёт	964	73%

... так что вот. Мы остаёмся журналом об Ubuntu, на альбомных страницах и, к счастью, без радикальных изменений дизайна. Но были



также другие вопросы:

### **Помогаете ли вы Full Circle?**

Ответы (или лучше сказать оправдания? Шутка!) варьировались от 'Я недостаточно силён в английском' и до 'Я недостаточно знаю Linux'. Всё это, конечно, верно, но неприемлемо. Пожалуй, потрачу немного времени, чтобы разъяснить некоторые заблуждения.

### **Не сильны в английском**

Если вы плохо изъясняетесь на английском, но можете читать на нём, то вы сможете помочь нашим командам переводчиков или же создать свою, чтобы переводить на свой родной язык. Всю информацию для этого вы можете получить на [wiki: https://wiki.ubuntu.com/UbuntuMagazine/TranslateFullCircle](https://wiki.ubuntu.com/UbuntuMagazine/TranslateFullCircle). Там вы найдёте все предыдущие выпуски журнала и ссылки на заготовки статей, которые, как мы надеемся, облегчат вам труд.

В нашем штате есть группа корректоров, которые читают текст перед выпуском каждого журнала, поэтому не бойтесь, что ваш недостаточный английский появится в Full Circle. Они

внимательно прочитают вашу статью и исправят любые ошибки орфографии или пунктуации. Если же у них возникнут вопросы по вашей статье, то они обратятся ко мне, ну а я, в свою очередь, напишу вам письмо с вопросом.

### **Не хватает опыта**

Хоть я и являюсь редактором Full Circle, но я тоже не эксперт в Linux. Если я могу писать о Linux, значит каждый сможет! Вот лишь несколько способов, как вы можете помочь:

- **Новости** всегда важны для людей, поэтому вы можете стать разъездным репортёром Full Circle и присылать нам ссылки о любых событиях Linux, которые сможете найти. Присылайте новости (со ссылкой на источник) на адрес: [news@fullcirclemagazine.org](mailto:news@fullcirclemagazine.org)
- **Истории** об обычных людях. Несомненно, вы любите/используете Linux, а значит можете рассказать о том как вы решили начать освоение Ubuntu. Вам надоел Windows? Он раздражает вас? Или вас притянул блеск CompiZ'a? Присылайте ваши истории на: [misc@fullcirclemagazine.org](mailto:misc@fullcirclemagazine.org)
- **Мнения** разжигают дискуссии и это то, чего мы хотим. Делает ли Linux

вас счастливым? Или вызывает только раздражение? Идёт ли он по неправильному пути? Расскажите, что вы думаете и не бойтесь отвечать на мнения других. Присылайте ваши мнения на: [misc@fullcirclemagazine.org](mailto:misc@fullcirclemagazine.org)

- **Обзоры** на любые темы. Пусть это будет не самое последнее и крутое устройство. Чем бы вы ни пользовались, опишите его. Будь то старый ноутбук с Ubuntu или топовая игровая система, расскажите нам о нём и что вам удалось на нём запустить. О любом приложении которое вы используете. Расскажите, что вам нравится или не нравится. Может быть, это будет игра или даже книга. Присылайте ваши обзоры на: [reviews@fullcirclemagazine.org](mailto:reviews@fullcirclemagazine.org)

- **Сравнивайте** приложения и игры. Мы ведь все это делаем, сравнивая плюсы и минусы разных приложений и, в конце концов, выбираем идеальное, но только когда перепробуем их несколько. Так что, обзревайте! Пишите краткие обзоры каждого приложения/игры, а затем, в конце, скажите, кто победил и почему. Шлите сравнения на: [reviews@fullcirclemagazine.org](mailto:reviews@fullcirclemagazine.org)



- **Письма** всё стерпят. Я извиняюсь за эту шутку, но вы можете просто присылать нам письма с рассказом о том, что вы думаете и что бы хотели увидеть, чтобы держать нас в курсе. Опять же, это ещё один способ подстегнуть очередную дискуссию. Присылайте ваши письма на: [letters@fullcirclemagazine.org](mailto:letters@fullcirclemagazine.org)

- **Снимки** рабочего стола. Многие из вас любят раздел Мой Стол. Чем больше у нас будет ваших снимков, тем больше их мы сможем показать! Не забывайте рассказывать, как вы добились этого. Присылайте ваши снимки на: [misc@fullcirclemagazine.org](mailto:misc@fullcirclemagazine.org)

- **Вопросы** и ответы. И каким же образом может пригодиться эта рубрика? Ведь существуют миллионы тысяч различных форумов в интернете, google может даже дать ответ на вопрос, сколько от окна до земли футов, но, если вы пришлёте вопрос нам, то ваш ответ увидят тысячи наших читателей. Присылайте ваши вопросы на: [questions@fullcirclemagazine.org](mailto:questions@fullcirclemagazine.org)

- **How-To** статьи - это фактически основа журнала Full Circle и мы всегда стараемся выискать что-

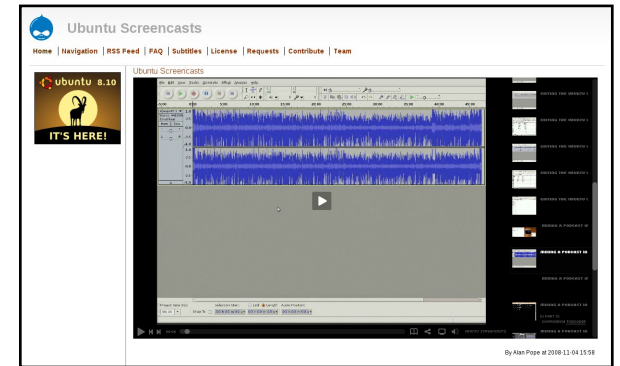
нибудь стоящее для него. Если вы на короткой ноге с Blender или постоянно пользуетесь OpenOffice, то задумайтесь о создании серии статей, где будет описан путь создания вашего проекта. Лучше начать с лёгкого, научить основам, а затем повышать уровень с каждой новой статьёй. Многие любят учиться, так почему бы не попробовать написать для них что-нибудь обучающее. Посылайте ваши идеи мне (Ronnie): [ronnie@fullcirclemagazine.org](mailto:ronnie@fullcirclemagazine.org). Я уже создал краткий список присланных идей на: <http://url.fullcirclemagazine.org/798f84>

### **Какие предложения вы бы хотели внести для Full Circle**

Были также предложены несколько идей, на которые я бы хотел ответить, раз уж появилась возможность:

***Добавьте раздел, посвящённый продвижению Linux. Мы могли бы присылать вам баннеры и т.д.***

Такой уже существует. Вы можете просматривать презентации (<https://wiki.ubuntu.com/Presentations>), демо-ролики (<http://screencasts.ubuntu.com>), темы и обложки для CD/DVD (<https://wiki.ubuntu.com/Artwork/Incomi>



ng), и даже обучающий материал по Ubuntu (<https://wiki.ubuntu.com/Training>).

***Публикуйте серии статей в одном выпуске.***

Мы работаем над этим. Нет, серьёзно. Единственная проблема в том, что окончательный PDF (для одной серии статей) получается около 40Мб, что недопустимо. Это то, с чем нужно поработать (как я и говорил), факт в том, что чем больше информации вносится на каждую страницу, тем больше раздувается размер журнала.

***Выпускайте Full Circle (на моём языке).***

Просим извинить, но мы создаём только Английскую версию, но все необходимые файлы доступны для перевода всем



желающим. Если вы хотите помочь с переводом, посмотрите эту информацию:

<https://wiki.ubuntu.com/UbuntuMagazine/TranslateFullCircle>. И нет, мы не будем использовать BabelFish (как кто-то предложил), в результате него, перевод хоть и есть, но он получается невразумительный!

**Создайте индексную базу, чтобы можно было узнать, что было в прошлых выпусках.**

Мы уже создаём её в течении нескольких месяцев: <https://wiki.ubuntu.com/UbuntuMagazine/FullIssueIndex>

**Включая страницы/дополнения с информацией об ошибках, обновлениях и исправлениях безопасности...**

Раздел Ubuntu Weekly News практически полностью состоит из таких статей: <https://wiki.ubuntu.com/UbuntuWeeklyNewsletter/>

**Больше страниц!**

Больше ваших статей, больше мнений - больше страниц, приступайте!

**Новые выпуски чаще!**

Тут и говорить не о чем!

Letters		p.40
Q and A	Robert Clipsham	p.42
My Desktop	Dan Cartis / Doug	p.43
Top 5 Disk Usage Analyzers	Andrew Min	p.44
<b>Issue 13</b>		
News	News Team	p.04
Flavour of the Month: Ubuntu 8.04 Hardy Heron	Robert Clipsham	p.06
How-To:		
Organise an Ubuntu Demo Day	Dianne Reuby	p.08
Nepalese Hardy Heron Party	Bibek Shrestha, Bikal KC, Jwalanta Shre	p.11
Server Series - Part 5: backups and webmin	Daniel Lamb	p.14
GIMP - Part 2: color correction	Ronnie Tucker	p.16
TV Feast For Ubuntu	Johnny McCullagh	p.20
Automatic Backup via Email	Stephen Bant	p.22
My Opinion: What is Web 2.0	Robin Catling	p.27
My Story: My Journey to Kubuntu	David Self	p.29
Review: HP Photosmart C3180	Ronnie Tucker	p.22
Interview: Luca Falavigna	Behind MOTU	p.32
Ubuntu Women: setting and meeting goals	Emma Jane Hogbin	p.34
Ubuntu Youth: the Hardy upgrade	Andrew Harris	p.35
Letters		p.36
Q&A	Robert Clipsham	p.38
My Desktop	Dave Slaughter / Igor Nikiforov	p.39
Top 5: Unusual Consoles	Andrew Min	p.40
<b>Issue 14</b>		
News	News Team	p.04
Command and Conquer: What Not To Type & Man Pages	Robert Clinsham	p.06

**Создайте HTML версию Full Circle**

Работа команды в количестве, примерно, 12 человек даёт вам каждый месяц новый выпуск в PDF, чтобы также иметь и HTML версию, необходимо будет содержать ещё дюжину человек, чтобы они создавали приятный HTML. Есть добровольцы?

**Обозначьте определённую дату**

**релиза.**

Уже имеется, последняя пятница месяца. Уже как на протяжении года. *Будьте внимательны, читатели!*

Надеюсь, что мне удалось ответить на все ваши вопросы. Если нет, не стесняйтесь, присылайте их мне (Ronnie) на: [ronnie@fullcirclemagazine.org](mailto:ronnie@fullcirclemagazine.org)



# UBUNTU

Автор: Edward Hewitt

- **Savage 2** (ниже) теперь бесплатен! Теперь вы свободно можете скачивать эту РПГ.



- **Myst Online** (ниже) стал открытым! Скачивайте и играйте в эту MMORPG бесплатно, и теперь у него открытые исходные коды!



**В** этом месяце я сделаю обзор одной из моих самых любимых компьютерных игр. Defcon — это кросс-платформенная RTS от Introversion Software (Англия). События разворачиваются на грани ядерной войны. Вы выбираете нацию и воюете с ещё максимум 6-ью соперниками. Игра основана на фильме Военные Игры (War Games). Особенности игры одинаковы для однопользовательского и многопользовательского режимов. От этого только зависит, играете ли вы с человеком или компьютером. Игра не бесплатна: полная версия стоит £10/\$19.50. Но вы можете попробовать демо-версию, чтобы прежде создать впечатление об игре.

Ощущение жуткого времени появляется сразу после начала. В векторной графике вам представляется старый военный компьютер 80-х годов, и начинает звучать музыка медленно умирающих людей. Как я уже сказал, играть можно в одиночку или с другими людьми. Различий нет, но в однопользовательском режиме вы сможете сражаться только с 2-5

ботами, в то время как в многопользовательском против вас могут играть до 6 игроков. Доступные «нации»: Европа, Северная Америка, Южная Америка, СССР, Азия и Африка. Сражение длится 45 - 60 минут, но также существует несколько режимов игры, такие как: Speed Defcon (15 мин. сражение), режим Office (6 часовое сражение) и режим Diplomasy (все находятся в одном альянсе, пока кто-нибудь не решается атаковать). Но в демо-версии доступен только один режим - стандартный Defcon.

Во время сражения, вам представлена карта мира на которой отмечены все нации и их города. Матч разделён на 5 частей. В частях Defcon 5 & 4, вы начинаете расставлять юнитов. Вы располагаете 3 типами строений и 3 - юнитов. Типы строений следующие: Радар (чтобы видеть вражеские ракеты и юниты), Пусковые шахты (чтобы защищаться и атаковать) и Взлётная площадка (для запуска истребителей и бомбардировщиков). Типы юнитов: Подводные лодки (для запуска ракет), боевые корабли (для уничтожения кораблей

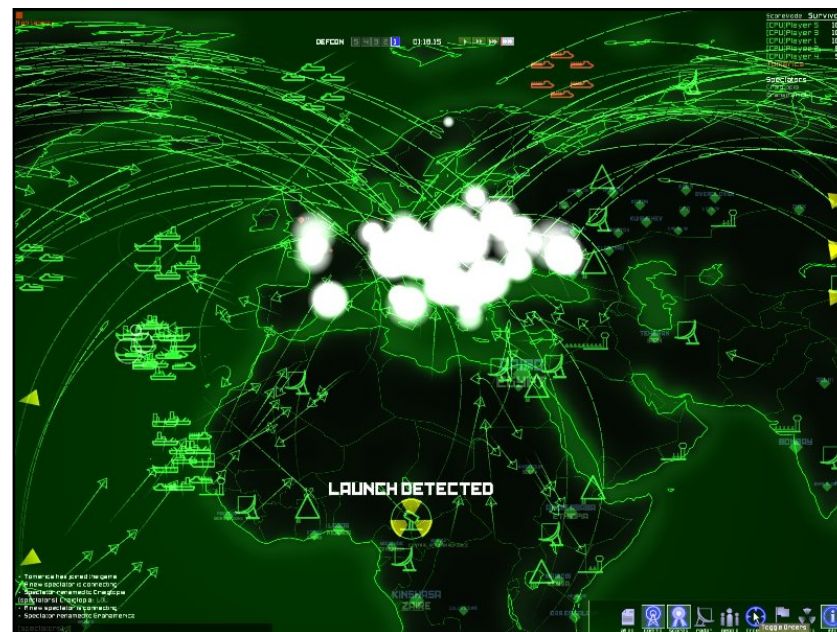


врага) и Авианосцы (для запуска самолётов). Как только все юниты расставлены, их можно выводить на позиции. Во время Defcon 3 & 2 можно производить атаки. И вот наступает самая захватывающая часть игры — Defcon 1, ядерная война. Выберите одну из пусковых шахт для атаки, перебазировать ваши подводные лодки и запускайте ядерные бомбы прямоком на вражеские города.

Это может показаться очень простым, но всё зависит от случая и того, куда и когда упадут бомбы соперника. Можно потерять весь флот до начала Defcon 1, что ухудшит ваше игровое положение. Можно запустить бомбы слишком рано и остаться незащищённым. Дело в том, что во время запуска пусковые шахты не способны обеспечивать защиту. Или же можно атаковать слишком поздно, когда соперник уже сильно укрепил свою защиту, а можно просто не уложиться в отведённое время. Вы также можете быть атакованы вашим соальянником. Может произойти всё что угодно. Не бывает одинаковой игры. И это значит, что у вас не получится выработать стратегию, которая бы всегда была выигрышной. В

ядерной войне не может быть победителей; Этого придерживается и Defcon. Войну «выиграет» не тот кто убьёт больше всех, а тот, кто меньше всех потеряет.

Defcon — это отличная стратегия в реальном времени, а online она ещё лучше. Играть в неё легко, но сложно выигрывать. Если вы думаете, что сможете раскусить её, вероятно, вы ошибаетесь. Самое главное в этой игре — это её стиль и внешний вид, но его трудно полностью ощутить в демо-версии. Демо-версия — это хороший способ опробовать онлайн и оффлайн версии сражений. Игра выпускается для Linux, но также существуют версии для Windows и Mac. Можно играть со всех операционных систем, так что зовите своих Mac и Windows друзей. Скачать Defcon можно с сайта [www.introversion.co.uk/defcon](http://www.introversion.co.uk/defcon). В .tar.gz архиве находятся лишь несколько библиотек и скрипт, который нужно запустить в терминале — без установки. Defcon замечательно идёт на Ubuntu 7.10, 8.04 и 8.10 (другие



версии Ubuntu ещё не тестировались).

### **Системные требования**

Процессор Pentium 3 Processor, 600 MHz  
128 MiB RAM  
Видеокарта GeForce2  
60 MiB свободного места  
Интернет соединение (для многопользовательской игры)



**Эд Хьюитт (Ed Hewitt)** aka chewit (когда играет), сильный игрок и иногда не прочь поразвлечься на консолях. Он также состоит в разработчиках проекта Gfire (Xfire плагин для Pidgin)



Tommy  
Alsemge

Если у вас есть вопросы, присылайте их на [questions@fullcirclemagazine.org](mailto:questions@fullcirclemagazine.org), Томми постарается на них ответить в ближайшем выпуске журнала.  
**Пожалуйста, присылайте как можно больше информации о проблеме.**

**В** Я программирую на C# и Java. Какие основные языки программирования используются в GNU/Linux для написания программ - как для внешнего дизайна, так и для внутреннего?

**О** Большая часть ядра Linux написана на языке C, но, конечно, он не является простым языком. Очень популярен Python, он прост в изучении и всё необходимое для него уже предустановлено в Ubuntu, т.е. нет нужды в компиляции чего-либо. После изучения Python, вы можете перейти дальше, к PyGTK и начать создавать GUI программы.

**В** Существует ли группа новостей для обсуждения Ubuntu?

**О** Раньше была, но сейчас она закрыта. Вместо этого мы используем список рассылки: <https://lists.ubuntu.com/>, форумы: <http://ubuntuforums.org> и IRC: <https://help.ubuntu.com/community/InternetRelayChat>.

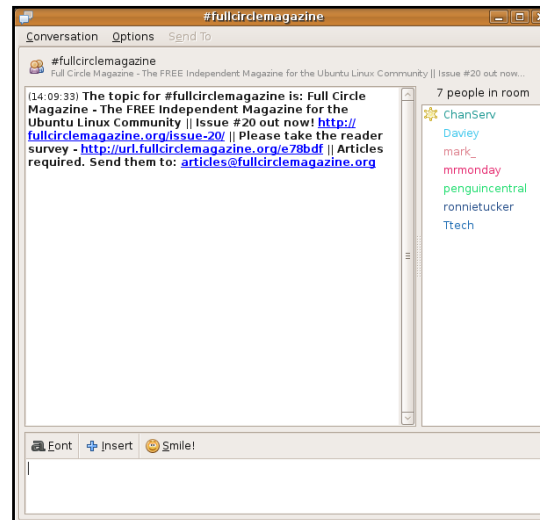
**В** Существует ли метод обновления ext3 до ext4 без потери резервную копию ценной информации перед тем, как попробовать, но было лучше, если бы была возможность сделать это без переформатирования.

**О** Единственный способ обновиться до EXT4 без потери данных — это скопировать все данные на другой раздел диска. Т.к. во время обновления происходит полная реорганизация и нет возможности оставить информацию

не затронутой. Лучшим вариантом будет дождаться выхода Ubuntu 9.04 (Jaunty Jackalope), в котором уже будет поддержка EXT4.

**В** У меня не получается установить практически любая тема с сайта [ubuntu-art.com](http://ubuntu-art.com) (или других) у меня не работает. Всё что я вижу это: "название темы — похоже не является темой". Почему у меня не выходит?

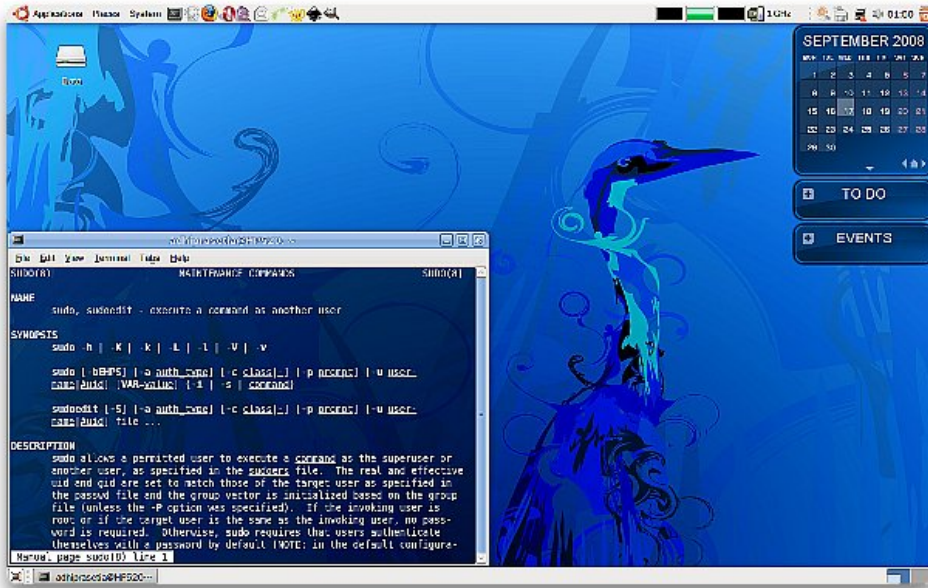
**О** Некоторые темы поставляются в архиве, в котором находится ещё один архив, поэтому, попробуйте просто распаковать его. Если после распаковки вы увидите несколько каталогов, оставьте архив так как есть, если же вы увидите ещё один архив tar.gz, то вот его и попробуйте установить. Также на сайте [gnome-look.org](http://gnome-look.org) вы найдёте большое количество тем, многие из них проверены и хорошо работают.







Это шанс показать Ваш компьютер миру. Присылайте скриншоты и фотографии сюда: [misc@fullcirclemagazine.org](mailto:misc@fullcirclemagazine.org). Пришлите пару строк о компьютере, его характеристиках или другую интересную информацию.



Позвольте мне представить Blubuntu, мой голубой рабочий стол Ubuntu.

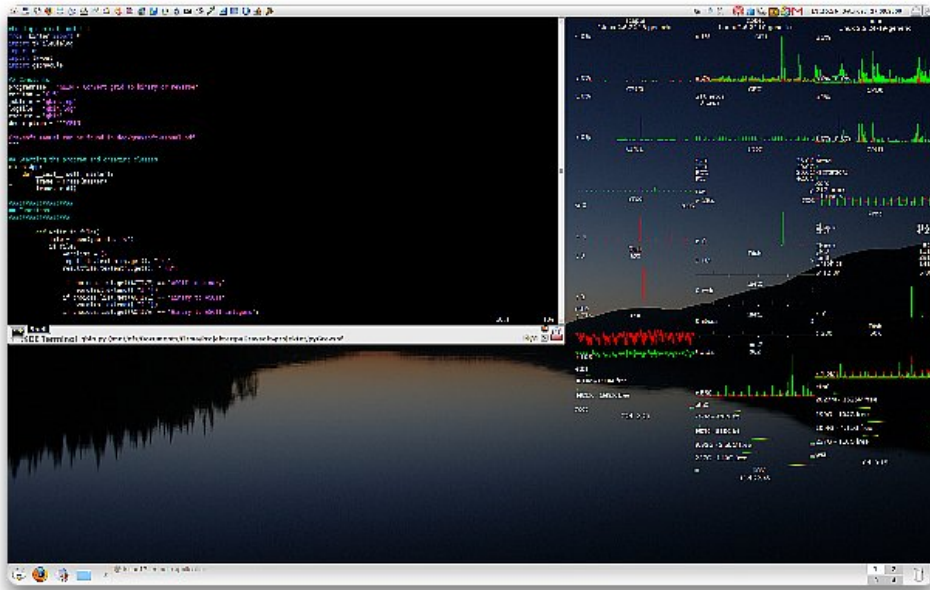
Я использовал изменённую тему Clearlooks с блестящими рамками окон и стандартной темой значков Human. Для обоев я использовал Hardy Blue с сайта [www.gnome-look.org](http://www.gnome-look.org). Календарь — это Rainlendar2 Lite. Я использую Ubuntu начиная с Feisty Fawn. Сейчас у меня установлен Hardy Heron, на ноутбуке HP 520, Intel Core Duo T2300 @ 1.66 ГГц процессор, 1 Гб памяти, 80 Гб жёсткий диск и материнская плата на чипсете Intel 945GM.

**Adhi Praselia**



Мой компьютер - ноутбук Dell Inspiron 1521. Разрешение экрана 1400x900, жесткий диск 120 Gb 7200 rpm, и 1 Gb оперативной памяти. У меня установлено 2 ОС: Windows Vista и Ubuntu 8.04, вместе с Ubuntu 8.10 Alpha 6 в виртуальной машине. Все изменённые темы и значки взяты с [art.gnome.org](http://art.gnome.org), а фоновая картинка с [www.wallpaperstock.net](http://www.wallpaperstock.net). В частности, набор значков Gorilla, границы окон и элементы управления - NewWave. Прозрачность верхней панели уменьшена до 25%, а нижней до 0%.

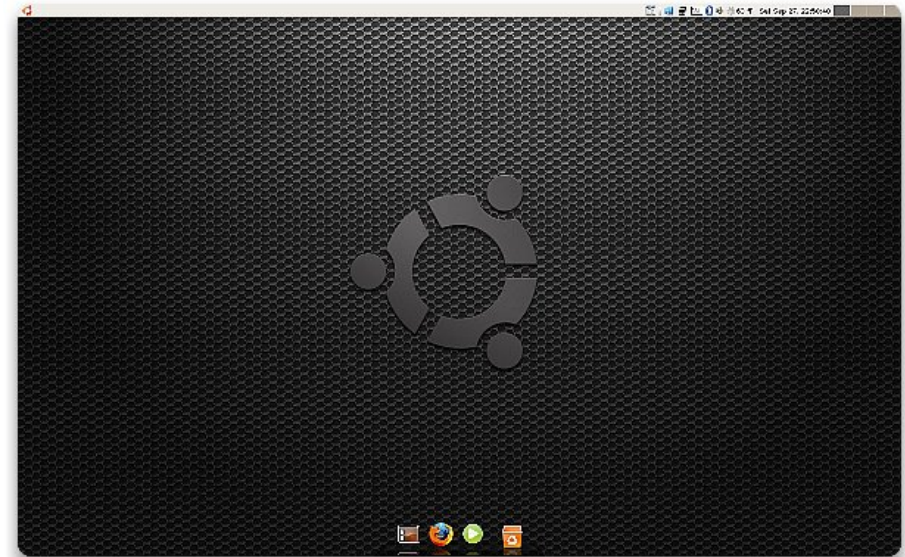
**Nick Ellery**



Я использую Linux с 2001 года, когда увидел его в первый раз на компьютерах в университете. Моим первым опытом был Mandrake (Mandriva), в течение нескольких лет я перепробовал множество дистрибутивов, но я остановился на Ubuntu — из-за частых релизов и отличного форума.

Я использовал Linux раньше, и предпочитаю консоль, а не GUI интерфейс. Что и отразилось на моём рабочем столе, здесь можно увидеть запущенные сессии gkrellm для слежения за моим собственным компьютером и ещё за двумя серверами по ssh — плюс выпадающая консоль Yakuake. Сессии gkrellm могут показаться ненужными Джеймс Бондовскими штучками, но они отлично информируют о текущем состоянии систем. А выпадающая консоль хорошо экономит место на рабочем столе.

**Thomas Jansson**



Я использую Ubuntu уже практически год, и мне это нравится. Я начинал с 32-битной Gutsy, а сейчас использую 64-битную Hardy. У меня стоит изменённая тема Human Clearlooks. Кроме этого, я установил GIT версию Compiz Fusion, стабильный релиз GNOME Do и AWN. Также я взял из репозитория Linux Mint меню, установил его и заменил их логотип на логотип Ubuntu. Мой компьютер — это заводской HP с 2 Гб оперативной памяти, 350 Гб жёстким диском, двухъядерным AMD64 2.3 ГГц процессором и 20" монитором с разрешением 1680 x 1050. На скриншоте у меня запущен медиа-проигрыватель Exaile (и да, он повернут с помощью Compiz Fusion GIT плагина: freewins).

**Kevin Durbin**



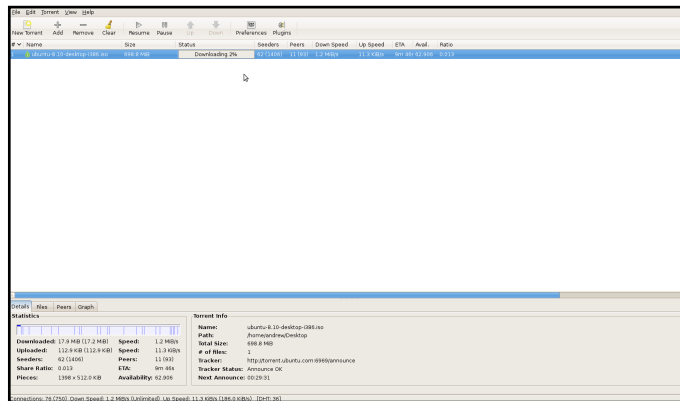
# TORRENT

Автор: Andrew Min

## Deluge

<http://deluge-torrent.org/>

Этот, основанный на Python, клиент имеет в своём арсенале всё что необходимо: Приятный GTK+ интерфейс,



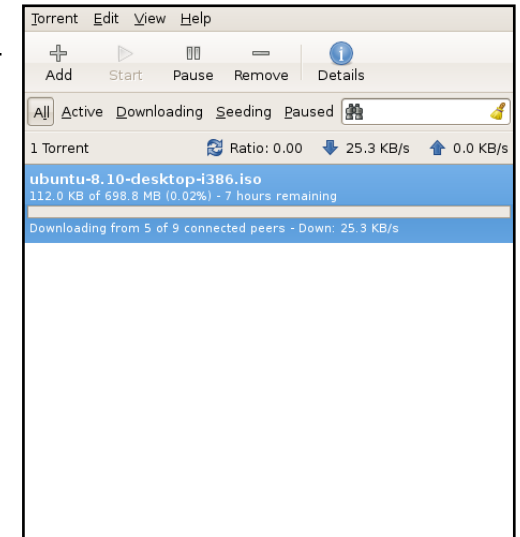
мастер настроек, поддержку прокси и все методы шифрования, которые могут вам понадобиться. Но настоящая сила приходит с плагинами. Ведь для него написаны десятки плагинов, начиная с простого журналирования и заканчивая мощным веб-интерфейсом. Клиент достаточно лёгок, чтобы обеспечить быструю работу на медлительных компьютерах, а поддержка плагинов понравится продвинутым пользователям, таким как я, т.к. обеспечивает всеми необходимыми функциями.

Чтобы установить Deluge, используйте пакет ``deluge-torrent`` из репозитория ``universe``.

## Transmission

<http://www.transmissionbt.com/>

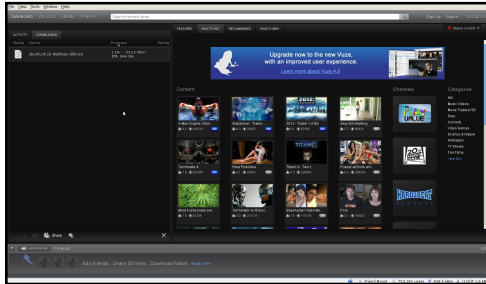
Если вам не нравится Deluge, но нравятся GTK+ приложения, попробуйте Transmission. Хотя интерфейс не столь приятен, его размер меньше, а пользоваться им проще чем Deluge. Он также кроссплатформенный, поэтому если вам нужно одно приложение на разных платформах, то это ваш выбор. Как и в Deluge, в нём имеется поддержка веб-интерфейса, прокси, слежение за каталогом и любые методы шифрования. Что в самом деле отличает его от остальных, так это его отличный CLI (интерфейс командной строки).



Transmission предустановлен в Ubuntu. Если вам он нужен на Kubuntu или Xubuntu, воспользуйтесь пакетом ``transmission``. GUI или CLI версии можно установить соответственно пакетами ``transmission-gui`` и ``transmission-cli``.



## Vuze (в прошлом Azureus)

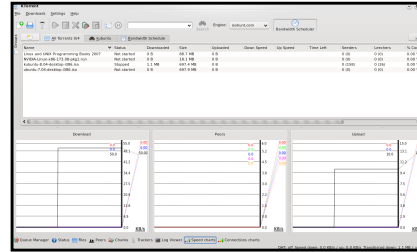


<http://azureus.sourceforge.net/>

Vuze, ранее больше известный как Azureus — это мощный, основанный на Java, торрент-клиент. Зародившийся в 2003 году, его впечатляющий интерфейс стал популярным сразу на всех платформах. Он поддерживает стандартные функции плюс поиск торрентов (посредством сайта Vuze.com), пользовательское HD-видео, прокси (включая onion прокси, такие как Tor), а также всю социальную сеть Vuze.com. И хотя ядро клиента ещё остаётся открытым, сейчас идёт жестокая борьба за те части проекта, которые начинают отдаляться от GPL.

Для установки Vuze, используйте пакет ``vuze`` из репозитория ``universe``.

## KTorrent



<http://ktorrent.org/>

Если вы - пользователь KDE и недолюбливаете GTK+ или Java, то Ktorrent - это ваш выбор. Клиент поддерживает все методы шифрования и прокси, не говоря про обычные функции, которые есть в других клиентах. Что отличает его от других, так это интеграция с KDE: от плазмоида, до великолепного KDE 4 интерфейса. Он также поддерживает множество плагинов, например, таких как загрузка RSS/Atom, веб-интерфейс, очередь загрузки для многофайловых торрентов и другие.

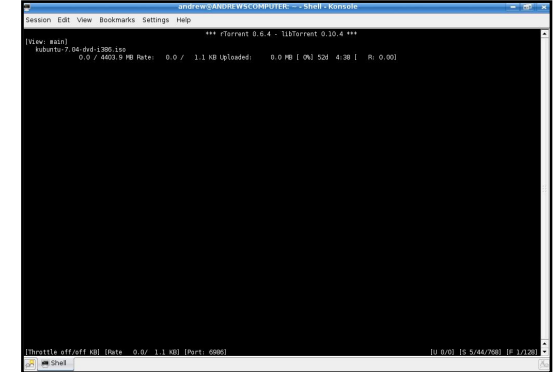
KTorrent предустановлен в Kubuntu. В остальных дистрибутивах он может быть установлен пакетом ``ktorrent`` из ``universe`` репозитория.



**Andrew Min** пристрастился к Linux, когда установил openSUSE на VNWare. Узнайте о нём больше:

<http://www.andrewmin.com/>

## rTorrent



<http://libtorrent.rakshasa.no/>

rTorrent - это клиент командной строки со множеством функций, таких как, клавиатурные сокращения, очередь, сессии, приостановка и продолжение закачек, шифрование и много чего ещё. Невероятно быстрый и занимающий всего около 1.6 Мб. По сравнению с Azureus и его 12.9MB — разница налицо. Его использует огромное множество GUI клиентов, например, nTorrent (Java), wTorrent (wxWidgets) и rtGui и rTWi (веб-интерфейс).

Чтобы установить rTorrent, просто воспользуйтесь пакетом из ``universe`` репозитория ``rtorrent``. Когда писалась эта статья, ни один из этих клиентов не был в репозитории Ubuntu.



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

Пожалуйста отправляйте статьи на: [articles@fullcirclemagazine.org](mailto:articles@fullcirclemagazine.org)

Если вы хотите прислать новость, пишите на: [news@fullcirclemagazine.org](mailto:news@fullcirclemagazine.org)

Свои комментарии об опыте в Linux присылайте на: [letters@fullcirclemagazine.org](mailto:letters@fullcirclemagazine.org)

Обзоры ПО и оборудования присылайте на: [reviews@fullcirclemagazine.org](mailto:reviews@fullcirclemagazine.org)

Вопросы для рубрики Вопрос-Ответ на: [questions@fullcirclemagazine.org](mailto:questions@fullcirclemagazine.org)

Снимки Моего Стола следует присылать на: [misc@fullcirclemagazine.org](mailto:misc@fullcirclemagazine.org)

Если у вас есть вопросы, можете посетить наш форум: [www.fullcirclemagazine.org](http://www.fullcirclemagazine.org)

Можете помочь с переводом журнала на русский язык? Добро пожаловать в группу: <https://launchpad.net/~fullcircle-ru>

Отзывы, предложения, комментарии по переводу? Пишите: [fullcircle.ru@gmail.com](mailto:fullcircle.ru@gmail.com)

### **ВЫ НУЖНЫ FULL CIRCLE!**

Журнал - не журнал, если в нём нет статей, и Full Circle не исключение. Нам нужны ваши Мнения, Рабочие столы и Истории. Ещё нам нужны Обзоры (игры, приложения и железо), статьи How-To (на любую тему о K/X/Ubuntu), любые вопросы и предложения, которые могут возникнуть.

Присылайте их на: [articles@fullcirclemagazine.org](mailto:articles@fullcirclemagazine.org)

## Full Circle Team



**Редактор** - Ronnie Tucker  
[ronnie@fullcirclemagazine.org](mailto:ronnie@fullcirclemagazine.org)

**Веб-мастер** - Rob Kerfia  
[admin@fullcirclemagazine.org](mailto:admin@fullcirclemagazine.org)

**Отдел комм-й** - Robert Clipsham  
[mrmunday@fullcirclemagazine.org](mailto:mrmunday@fullcirclemagazine.org)

### **Корректоры**

Robert Orsino  
Mike Kennedy  
David Haas  
Jim Barklow  
Gord Campbell

### **Над переводом работали**

Курёнышев Вячеслав  
Виктор 'd447224'  
Александр 'сеекау80' Николаенко  
Михаил Дымсков  
Екатерина Налитова  
Ренат Насыров  
Валентина Мухамеджанова  
migdal-or

И мы говорим спасибо Canonical, Маркетинговой Команде Ubuntu и множеству команд переводчиков по всему свету.

**Завершение выпуска №22:**  
8 февраля 2009, воскресенье.

**Выход выпуска №22:**  
27 февраля 2009, пятница.