



full circle

НЕЗАВИСИМЫЙ ЖУРНАЛ СООБЩЕСТВА UBUNTU

ВЫПУСК #29 - Сентябрь 2009



②

IMPACT!

③

Ball
Rolls

④

HIT
STAR

ТОП 5 ФИЗИЧЕСКИЕ ИГРЫ

⑤

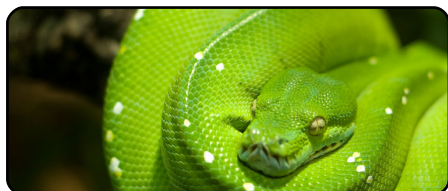
DONE!



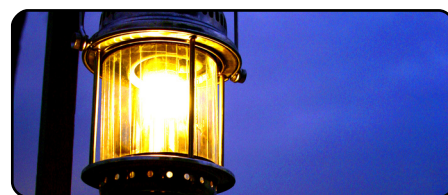


full circle

НЕЗАВИСИМЫЙ ЖУРНАЛ СООБЩЕСТВА UBUNTU LINUX



Программа на Python 07



LAMP — Часть 2 12



Виртуальные частные сети 14

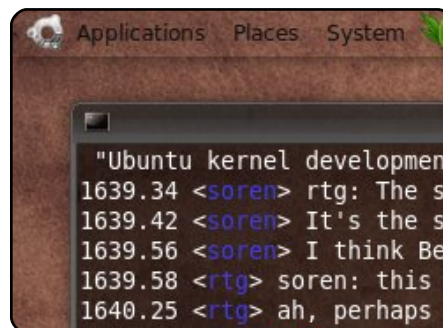


Моя история 16

Читайте про путешествие одного человека и прогулку с Ubuntu другого...



Обзор 18

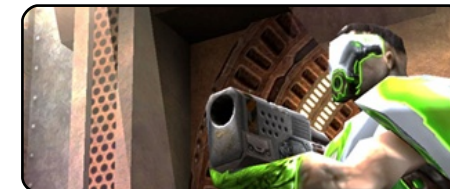


Интервью 20

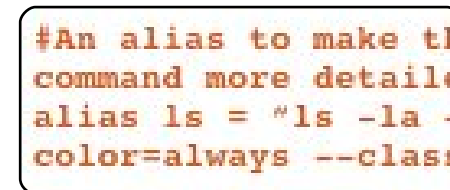
В этом выпуске — Юлиан Адрэ из Румынии.



Письма 21



Игры Ubuntu 23



Покоряй и властвуй 05



Топ 5 28



Все статьи, опубликованные в данном журнале, распространяются под лицензией Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0 Unported. Это означает, что вы можете адаптировать, копировать, распространять и передавать статьи только при соблюдении следующих условий: вы обязаны ссылаться на оригинальную работу и автора (например, указав имя, адрес email или URL), а также указывать название этого журнала ('full circle magazine') и его адрес

www.fullcirclemagazine.org. Если вы изменяете, трансформируете или создаёте что-то на основе данного материала, вы обязаны распространять результат вашей работы под этой, похожей или совместимой лицензией.

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



СЛОВО РЕДАКТОРА

Добро пожаловать в очередной выпуск журнала Full Circle.

В этом месяце вас ждёт продолжение серий статей о LAMP и Python, а также очень информативная статья о настройке VPN (виртуальная частная сеть), о которой нас просило довольно много читателей.

Важное сообщение об **Ubuntu 10.04**. Не буду озвучивать его здесь, так что перелистните на страницу с новостями для более подробной информации.

Пожалуйста, присылайте ваши статьи. Не унывайте, если ваши Моя история или Мой рабочий стол не будут опубликованы сразу же после того, как вы их отправили. Все статьи попадают в очередь, я стараюсь публиковать их в порядке получения. Так что, если вы послали мне Мой рабочий стол несколько месяцев назад, кто знает, может, ваша очередь наступит в следующем месяце! Присылайте и статьи для раздела How-To, мы всегда их ждём!

Присылайте также электронные письма, мне всегда интересно узнать, что вы думаете о FCM. Журнал постоянно развивается. Если вы считаете, что в журнале чего-то не хватает, напишите мне об этом — мой адрес указан ниже.

Наслаждайтесь номером и оставайтесь с нами!

С наилучшими пожеланиями,
Ронни (Ronnie),
редактор журнала Full Circle
ronnie@fullcirclemagazine.org

Этот журнал создан с помощью :



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 с полным набором приложений готова для работы с интернетом, графикой и играми.

Совет: используйте ссылку «содержание» для перехода к содержанию!





Вышел GNOME 2.28



GNOME

Релиз рабочей среды GNOME выходит каждые 6 месяцев и содержит в себе большое количество изменений, улучшений,

исправлений и переводов.

GNOME 2.28 не стал исключением. Чтобы узнать больше о GNOME и выяснить, чем же он отличается от других рабочих окружений (будь то простота в использовании, наличие дополнительных возможностей, локализация или свобода использования), посетите страничку [O Gnome](#) на нашем сайте.

GNOME 2.28 включает в себя все улучшения из GNOME 2.26 и более ранних версий. Узнать подробнее об изменениях можно из примечаний к выпуску.

Источник: <http://library.gnome.org/>

Исправления в FCM#28

Приносим свои извинения автору статьи о Squid, **Роджеру Уитли**, за то, что не указали его авторство в предыдущем номере журнала. В новой редакции PDF файла журнала внесены все необходимые исправления.

Ubuntu 10.04: Lucid Lynx (Яркая Рысь)



Выступая на конференции UbuCon на фестивале Linuxfest в Атланте, Марк Шаттлворт анонсировал кодовое имя для нового релиза Ubuntu 10.04, им станет «Lucid Lynx» (Яркая Рысь). Это будет релиз с долгосрочной поддержкой (LTS): 3 года для настольных версий и 5 лет — для серверных. Это будет уже третий по счёту LTS-релиз, и это доказывает, что Ubuntu может не только выпускать новую версию каждые 6 месяцев, но и LTS-версию каждые два года, чем Марк очень гордится.

Описывая, что нас ожидает в Lucid Lynx, Марк говорил об облачных вычислениях и GNOME. Упомянув также об отношениях с Debian, Марк надеется, что развитие этих отношений будет продолжаться и в дальнейшем, что неминуемо приведёт к улучшению обоих дистрибутивов. В заключение Марк попросил сообщество найти и отблагодарить всех тех, кто вносит свой вклад в развитие Ubuntu. Мы думаем, что благодарностей заслужил и сам Марк за его покровительство и неустанную работу над Ubuntu.

Источник: Ubuntu Weekly News

Запущен Launchpad 3.0! Новый интерфейс и даже больше.

Команда Launchpad с гордостью представляет новый релиз Launchpad 3.0!

Главные нововведения:

- улучшенный интерфейс со встроенным редактированием
- персональная панель переводчика: уведомит вас о том, где требуется ваше участие
- различия, автоматически обновляемые во время обзора кода.

Новый интерфейс со встроенным редактированием.

Оцените наш новый интерфейс. Теперь вы сможете увидеть больше информации на одной странице без необходимости пролистывания, в частности, на страницах профилей пользователей и проектов.

Интерфейс стал быстрее, поэтому вы сможете видеть больше информации без обновления страницы, включая сообщения об ошибках.

Источник: launchpad.net





Вам когда-нибудь доводилось нажимать дополнительную клавишу на клавиатуре ноутбука и обнаруживать, что она ничего не делает, а программа обработки комбинаций клавиш вообще её не распознаёт? Я столкнулся с такой проблемой, когда установил Openbox на свой нетбук. Поэтому я решил показать вам, как назначать клавишам функции, даже если клавиши не распознаны.

Шаг первый: распознавание клавиш

Сперва мы должны выяснить, распознана ли клавиша ядром. Откройте терминал и выполните команду

```
hex | grep -A2 --line-buffered '^KeyRelease' | sed -n '/keycode /s/^\.*keycode \([0-9]*\).* (.*, \(.*\)).*$/\1 \2/p'
```

Эта команда должна вывести коды и соответствующие им названия клавиш (XF86AudioMute,

XF86MonBrightnessDown, a, b и так далее). Если после кода вывелось «NoSymbol», это означает, что клавише ещё не назначен код, тогда приступайте сразу ко второму шагу. Если ни одна клавиша ничего не возвратила, следует попробовать `showkey`.

Переключитесь на `tty0`, нажав `ctrl + alt + F1`, и выполните вход, используя своё имя пользователя. Сделав это, выполните команду:

showkey

Программа вернёт коды нажатых клавиш и автоматически завершится через 10 секунд после нажатия последней клавиши. Когда эта команда запущена, нажмите клавиши, которые хотите протестировать, и запомните коды, которые она возвратит. Если код не вывелся, необходимо проверить, есть ли у этой клавиши код опроса.

Проделать это можно, нажав тестируемую клавишу. После этого проверьте `dmesg` командой

dmesg|tail -5

Если на выходе `dmesg` появилось что-то подобное:

```
atkbd.c: Unknown key pressed (translated set 2, code 0xf1 on isa0060/serio0).
```

```
atkbd.c: Use 'setkeycodes e071 <keycode>' to make it known.
```

то вы можете назначить код опроса коду клавиши. Делается это с помощью HAL или `setkeycodes` (инструмент ядра), как показано в выводе `dmesg`. В разделе «Читайте также» в конце статьи предлагается ссылка на страницу, описывающую процесс назначения клавиш при помощи HAL. Я не буду сейчас вдаваться в детали, поскольку знаю, что в этом нет необходимости из-за редкости такой проблемы.

Шаг второй: назначение кодов клавиш

Я расскажу о назначении кодов к клавишам в Xorg, поскольку большинство

мультимедийных клавиш не нужны в консоли `tty0`. Для начала создайте файл `.Xmodmap` либо командой `touch`, либо редактированием и сохранением в `gedit`. Строки в файле должны быть в таком формате:

```
keycode <Xkeycode> = keysymbol
```

Вот несколько примеров:

```
keycode 153 = XF86MonBrightnessDown
```

```
keycode 154 = XF8MonBrightnessUp
```

Шаг третий: тестирование кодов клавиш

Выполните команду

```
xmodmap ~/.Xmodmap
```

Теперь вы сможете назначать клавишам любые функции, какие хотите. Если нет, проверьте ещё раз коды и названия клавиш на предмет опечаток. Полный список символов находится здесь:



`/usr/include/X11/keysymdef.h`

Для дополнительных клавиш:

`/usr/include/X11/xKeySymDB`

Как только вы убедились, что клавиши работают, приступайте к следующему шагу.

Шаг четвёртый: закрепляем эффект

Чтобы изменения оставались всегда, вам придётся запускать команду `xmodmap` каждый раз после входа в систему. Я бы рекомендовал добавить её в ваш `.xprofile`.

`xbindkeys` — это альтернатива `xmodmap`, причём довольно эффективная. У неё есть GUI, который называется

`xbindkeys_config`, но я не уверен, есть ли он в репозиториях Ubuntu.

Читайте также:

Хитрости HAL:

<http://people.freedesktop.org/~hughsient/quirk/quirk-keymap-index.html>



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

Краткий обзор — PREY

В мире видеоигр жанра шутер от первого лица (FPS) очень мало новшеств. Новая FPS-игра большей своей частью будет повторять элементы, имевшие успех в предыдущих, более старых играх.

Но в случае с *Prey* это не так. *Prey* особенный. *Prey* отличается от всего, во что вы раньше играли. Моя старая любимая игра была недавно портирована на Linux и получила новую жизнь.



Вы играете за Домаси Таводи (он же Томми) из племени чероки, человека, который решил оставить своё наследие чероки, покинуть резервацию и переехать в цивилизованный мир. Но возникла одна проблема — его девушка Джен не хочет уезжать и оставлять свой дом. И вдруг, во время их разговора об этом в баре, инопланетный корабль похищает Томми, его деда и Джен в качестве пищи для обитателей корабля.

Понятно, что Томми так легко не сдастся, поэтому он пытается спасти своего деда и свою девушку.

Одна особенность, которая делает эту игру выдающейся (не считая того, что она использует сильно модифицированный движок *Doom 3*), это использование силы тяжести, если вы взглянете на несколько снимков экрана, то поймёте почему, и порталов, которые делают возможным попадание в себя из оружия (если вы не знаете, что делаете). Эти приёмы используются во множестве коротких и длинных головоломок, но ни в одну из них среднестатистический геймер не сможет играть долго. Другой особенностью игры, которая мне понравилась, является то, что после определённого момента в игре нельзя умереть. Вы прочитали правильно — «нельзя умереть». Так что после очередной «смерти» не получится вернуться к сохранению и продолжить попытки с крошечным количеством здоровья. Я не хочу долго хвалить эту игру, скажу просто, что она потрясающая.

Более 10 лет разработки позволили создать по-настоящему блестящую игру. Думаю, это одна из немногих современных игр, которая войдет в историю как настоящая классика.

Кристофер Харт (Christopher Hart)

Оценка: 9/10





СМОТРИ ТАКЖЕ:

FCM#27-28 - Python Части 1-2

ПРИМЕНИМО К:

ubuntu kubuntu xubuntu

КАТЕГОРИИ:



УСТРОЙСТВА:



В прошлый раз мы изучали списки, подстановку переменных, комментарии, сравнение и присвоение, операторы if и while. Я обещал, что в этой части мы изучим модули и функции. Давайте начнём.

Модули

Модули предлагают способ расширить программирование на Python. Вы можете создать свои модули, использовать те, которые поставляются с Python

или которые написали другие. В самом Python есть сотни модулей, которые облегчают написание программ. Список модулей, поставляемых с Python, находится по адресу: <http://docs.python.org/modindex.html>. Некоторые модули предназначены для определённых операционных систем, но большинство из них кроссплатформенные и работают одинаково на Linux, Mac и Microsoft Windows. Для использования внешнего модуля необходимо импортировать его в программу. Один из модулей, поставляемых с Python, называется «random». Он даёт возможность генерировать псевдослучайные числа. Мы используем этот модуль в нашем первом примере.

Давайте разберём код по строкам. Первые четыре строки — это комментарии, о которых мы говорили в прошлый раз. Пятая строка говорит Python, что нужно использовать модуль «random». Мы должны явно указать Python на это.

В седьмой строке находится цикл «for», который печатает 14 случайных чисел. В строке

восемь вызывается функция randint(), которая отображает случайное целое число в диапазоне от 1 до 10. Обратите внимание, что мы должны указать из какого модуля эта функция. В этом случае мы вызываем её random.randint. Зачем вообще создавать модули? Если бы все возможные функции включались непосредственно в Python, Python был бы очень большим и медленным, к тому же отладка стала бы кошмаром. Используя модули, мы можем разбить код на группы, специфичные для определённых потребностей. Если, например, вам не нужно использовать функциональность баз данных, то вам и не нужно знать, что здесь есть модуль для SQLite. Однако, когда он вам понадобится, вы его легко найдёте. Мы ещё будем использовать модули баз данных в последующих статьях.

```
#####
# random_example.py
# Module example using the random module
#####
import random
# print 14 random integers
for cntnr in range(1,15):
    print random.randint(1,10)
```

Начав работать с Python, возможно, вы создадите свои собственные модули, чтобы использовать уже написанный код снова и снова, без необходимости повторного набора. Если вам нужно поменять что-то в этом коде, вы сможете сделать это с минимальным риском для кода в основной программе. Правда, на это есть ограничения, и мы разберёмся с этим позже. Когда мы использовали команду «import random», мы получили доступ ко всем функциям в модуле random. Если же нам нужна только функция randint(), можно привести оператор импорта к такому виду:

```
from random import randint
```

Теперь при вызове функции не надо указывать идентификатор «random.», и наш код меняется на:

```
from random import randint
# print 14 random integers
for cnt in range(1,15):
    print randint(1,10)
```

Функции

Когда мы импортировали модуль `random`, мы использовали функцию `randint()`. Функция — это блок кода, который создан для того, чтобы вызывать его в программе, обычно, более одного раза. Это упрощает работу над программой и предотвращает набор одного и того же кода снова и снова. Грубо говоря, если вам нужно написать некоторый код больше, чем 1-2 раза, стоит сделать его функцией. Хотя следующие два примера очень простые, это хорошие примеры функций. Теперь мы хотим, скажем, взять два числа, сложить их, перемножить, вычесть одно из другого, затем вывести на экран эти числа и результаты одновременно. Допустим, нам нужно сделать это три раза для трёх наборов чисел. Тогда наш пример будет выглядеть как текст справа.

Здесь нужно не только набрать много текста, но и непременно возникнут ошибки как при написании, так и при внесении изменений. Вместо этого мы создадим функцию,

которую назовём «DoTwo». Она будет каждый раз брать два числа, проводить математические операции и выводить результат. Начнём с ключевого слова «def», которое сигнализирует о том, что мы собираемся определить функцию. После слова «def» добавим название функции и список параметров, если таковые имеются, в круглых скобках. Эту строку необходимо завершить двоеточием. Код функции набирается с отступом. Наш улучшенный простой пример (№2) показан ниже.

Как видите, здесь написано меньше кода — 8 строк вместо 12. Если нам нужно будет что-либо поменять в функции, мы сможем сделать это, не

```
#silly example
print 'Adding the two numbers %d and %d = %d ' % (1,2,1+2)
print 'Multiplying the two numbers %d and %d = %d ' % (1,2,1*2)
print 'Subtracting the two numbers %d and %d = %d ' % (1,2,1-2)
print '\n'
print 'Adding the two numbers %d and %d = %d ' % (1,4,1+4)
print 'Multiplying the two numbers %d and %d = %d ' % (1,4,1*4)
print 'Subtracting the two numbers %d and %d = %d ' % (1,4,1-4)
print '\n'
print 'Adding the two numbers %d and %d = %d ' % (10,5,10+5)
print 'Multiplying the two numbers %d and %d = %d ' % (10,5,10*5)
print 'Subtracting the two numbers %d and %d = %d ' % (10,5,10-5)
print '\n'
```

создавая проблем для нашей программы. Чтобы вызвать функцию, нужно написать её имя и параметры.

Теперь другой пример функции. Рассмотрите следующие условия.

Мы хотим создать программу, которая будет выводить список покупок в красивом формате. Это должно выглядеть примерно как текст ниже.

Стоимость каждой покупки и сумма должны быть в долларах и центах. Ширина вывода должна быть изменяемой, значения слева и справа — тоже. Чтобы всё сделать, нам понадобятся три функции. Первая будет выводить верхнюю и нижнюю линии, вторая будет выводить строки покупок, включая строку суммы, а третья — разделительную линию. К счастью, в Python есть

```
#silly example 2...still silly, but better
def DoTwo(num1,num2):
    print 'Adding the two numbers %d and %d = %d ' % (num1,num2,num1+num2)
    print 'Multiplying the two numbers %d and %d = %d ' % (num1,num2,num1*num2)
    print 'Subtracting the two numbers %d and %d = %d ' % (num1,num2,num1-num2)
    print '\n'

DoTwo(1,2)
DoTwo(1,4)
DoTwo(10,5)
```


множество способов это упростить. Как вы помните, мы умножали строку на 4, чтобы получить четыре копии этой строки подряд. Для начала воспользуемся этим. Для вывода верхней или нижней линии возьмём выбранную ширину, вычтем из неё два для плюсов и напишем « '=' * (width-2) ». Чтобы было ещё проще, сделаем подстановку переменных, чтобы поместить все покупки в одну строку. Таким образом, наш код для вывода будет выглядеть так: « '%s%s%s' % ('+', ('=' * (width-2)), '+') ». Теперь можно было бы просто вывести на печать этот шаблон, но мы воспользуемся ключевым словом `return` и вернём созданную строку в качестве результата работы функции. Назовём нашу функцию «`TopOrBottom`», и код для неё будет выглядеть так.

```
def TopOrBottom(width):
    # width is total width
    # of returned line
    return '%s%s%s' %
    ('+', ('=' * (width-2)), '+')
```

Мы можем опустить комментарий, но неплохо бы понимать с первого взгляда, что означает параметр «`width`». Чтобы вызвать нашу функцию, нужно написать «`print TopOrBottom(40)`», при этом можно выбрать любое другое число. Мы имеем всего одну функцию, которая отвечает за вывод сразу двух строк. Теперь нужно создать новую функцию, которая отвечала бы за разделительную линию, с похожим кодом... ИЛИ можно просто модифицировать только что созданную функцию, добавив параметр для символов, которые будут использоваться между плюсами. Давайте сделаем это. Заметьте, что функция по-прежнему называется `TopOrBottom`.

```
def
TopOrBottom(character,width):
    # width is total width
    # of returned line
    # character is the
    # character to be placed
    # between the '+' characters
    return '%s%s%s' %
    ('+', (character *
    (width-2)), '+')
```

Теперь вы видите, что комментарии пришли как нельзя кстати. Важно помнить, что мы возвращаем созданную

```
+-----+
| Item 1   | X.XX |
| Item 2   | X.XX |
|-----|
| Total    | X.XX |
+-----+
```

строку. Поэтому, когда мы вызываем функции, результат необходимо куда-то сохранить. Мы просто выведем его на экран, вместо того, чтобы присвоить другой строке. Вот строка вызова.

```
print TopOrBottom('=' ,40)
```

Итак, теперь мы не только позаботились о трёх линиях, но и уменьшили количество рутинных операций с 3 до 2. Нам осталось разобраться с центральной частью вывода.

Давайте назовём новую функцию «`Fmt`». У неё будет четыре следующих параметра: **val1** — значение для вывода слева **leftbit** — ширина левой «колонки» **val2** — значение для вывода справа (оно будет с плавающей точкой) **rightbit** — ширина правой «колонки»

Первое, что нужно сделать, — отформатировать информацию с правой стороны. Поскольку мы хотим оформить значение в виде долларов с центами, нам необходимо воспользоваться возможностью подстановки переменных, которая позволяет вывести значение как число с плавающей точкой и `n` знаками после

запятой. Эта команда — «`%.2f`». Давайте присвоим это выражение переменной, которую назовём «`part2`». Теперь наш код будет таким: «`part2 = '%.2f' % val2`». Также можно воспользоваться встроенными в строки языка Python функциями «`ljust`» и «`rjust`». `ljust` выравнивает текст по левому краю и заполнит место справа любым нужным символом. `rjust` сделает то же самое, но с другой стороны. А теперь о приятном. Используя подстановки, мы создаём большую строку и возвращаем её вызывающему коду. Вот наша следующая строчка.

```
return '%s%s%s%s' % ('|
',val1.ljust(leftbit-2,'
'),part2.rjust(rightbit-2,'
'),' |')
```

На первый взгляд выглядит устрашающе. Давайте разобьём эту строку на части и увидим, как она проста на самом деле. **Return** возвращает созданную строку в код вызова. `'%s%s%s%s'` склеивает четыре значения в строке. Каждое `%s` будет заменено значением. `% (` начинает список переменных, `|'` — выводит эти символы, **val1.ljust(leftbit-2, ' ')** берёт переменную `val1`, которую мы передали функции, и выравнивает её по левому краю с пробелом в `(leftbit-2)`

символов. Мы вычитаем два, чтобы вставить «|» слева. **Part2.rjust(rightbit-2, ' ')** выравнивает по правому краю форматированную строку со стоимостью с (rightbit-2) пробелами. Завершаем строку символами «|».

Вот и всё. Теперь стоит заняться поиском ошибок. Вы можете сделать это в качестве самостоятельного упражнения. Итак... наша функция «Fmt» состоит всего из двух строчек кода, не включая определение функции и комментарии. Можно вызвать её так.

```
print Fmt('Item
1',30,item1,10)
```

И снова, мы можем назначить возвращённое значение другой строке, но можем и просто вывести его на печать. Напоминаю, что мы указываем ширину слева — 30, а справа — 10. Сумма равна 40. Это число мы и передали в функцию «TopOrBottom» раньше. Теперь запустите ваш редактор и введите код, который расположен ниже.

Сохраните код в файл «pprint1.py» и запустите его. Должно получиться что-то похожее на текст справа вверху.

Хоть этот пример и простой, он должен дать вам понять, как и зачем использовать функции. Теперь давайте немного углубимся и узнаем побольше о списках. Помните во второй статье цикла я впервые упомянул списки? Я лишь забыл вам сказать, что списки могут включать всё, даже другие списки. Давайте создадим список в нашей программе и заполним его так:

```
itms =
[['Soda',1.45],['Candy',.75],
['Bread',1.95],['Milk',2.59]]
```

```
#pprint1.py
#Example of semi-useful functions
```

```
def TopOrBottom(character,width):
    # width is total width of returned line
    return '%s%s%s' % ('+',(character * (width-2)),'+')
```

```
def Fmt(val1,leftbit,val2,rightbit):
    # prints two values padded with spaces
    # val1 is thing to print on left, val2 is thing to print on right
    # leftbit is width of left portion, rightbit is width of right portion
    part2 = '%.2f' % val2
    return '%s%s%s%s' % ('| ',val1.ljust(leftbit-2,' '),part2.rjust(rightbit-2,' '),'|')
```

```
# Define the prices of each item
item1 = 3.00
item2 = 15.00
# Now print everything out...
print TopOrBottom('=',40)
print Fmt('Item 1',30,item1,10)
print Fmt('Item 2',30,item2,10)
print TopOrBottom('-',40)
print Fmt('Total',30,item1+item2,10)
print TopOrBottom('=',40)
```

Если нам нужно обратиться к этой переменной, как к обычному списку, то следует написать `print items[0]`. Однако, в этом случае мы получим `['Soda',1.45]`. Это не то, чего мы добиваемся при обычных обстоятельствах. Мы хотим обратиться к каждому элементу в этом первом списке. Тогда нужно использовать «`print items[0][0]`», чтобы получить «Soda» и `[0][1]`, чтобы получить стоимость —

```
+-----+
| Item 1           | 3.00 |
| Item 2           | 15.00|
+-----+
| Total           | 18.00|
+-----+
```

1.45. Теперь у нас есть 4 покупки, и мы хотим использовать информацию о них в нашем красивом шаблоне. Всё, что нам нужно поменять, это информацию в конце программы. Сохраните последнюю версию кода как «pprint2.py», прокомментируйте

ПРОГРАММА НА PYTHON — ЧАСТЬ 3

два определения пунктов и введите список, который вы видите сверху. Это должно выглядеть так.

```
#item1 = 3.00
#item2 = 15.00
itms =
[['Soda',1.45],['Candy',.75],
['Bread',1.95],['Milk',2.59]]
```

Удалите все строки, в которых вызывается Fmt(). Затем добавьте следующие (с #NEW LINE в конце) так, чтобы код стал похож на текст, написанный справа.

Я создал переменную-счётчик для цикла, которая обходит весь список для каждого элемента. Заметьте, что я также добавил переменную «total». Делаем её равной нулю прежде, чем мы зайдём в цикл «for». Теперь, выводя на печать каждую покупку, мы прибавляем её стоимость к «total». В конце мы выводим саму «total» после разделительной линии. Сохраните вашу программу и запустите её. Вы увидите что-то, похожее на текст снизу.

Если вы хотите ещё усложнить программу, можете добавить строку с налогом. Выводить её нужно примерно так же, как и итоговую сумму, но вместо цены поставить (total * .086).

```
print
Fmt('Tax:',30,total*.086,10)
```

Если вы хотите, вы можете добавить в список ещё больше наименований и посмотреть, как будет работать программа.

На этот раз хватит. На следующем занятии мы подробно изучим классы. **Не скучайте!**

```
itms = [['Soda',1.45],['Candy',.75],['Bread',1.95],['Milk',2.59]]
print TopOrBottom('= ',40)

total = 0 #NEW LINE
for cntr in range(0,4): #NEW LINE
    print Fmt(itms[cntr][0],30,itms[cntr][1],10) #NEW LINE
    total += itms[cntr][1] #NEW LINE
print TopOrBottom('- ',40)
print Fmt('Total',30,total,10) #CHANGED LINE
print TopOrBottom('= ',40)
```

Soda	1.45
Candy	0.75
Bread	1.95
Milk	2.59

Total	6.74



Грег Валтерс (Greg Walters) является владельцем консалтинговой компании "RainyDay Solutions, LLC" (Аурора, штат Колорадо) и программирует с 1972 г. Он любит готовить, слушать музыку, ходить в походы и проводить время с семьёй.





СМОТРИ ТАКЖЕ:
FCM#28 - LAMP Часть 1

ПРИМЕНИМО К:
 ubuntu kubuntu xubuntu

КАТЕГОРИИ:
 Dev Graphics Internet M/media System

УСТРОЙСТВА:
 CD/DVD HDD USB Drive Laptop Wireless

У нас уже установлен LAMP комплекс, это очень хорошо, но нам конечно же нужно поместить туда данные. Также мы не хотим, чтобы другие люди могли разместить свои данные на комплексе, или получить доступ к нашим. Linux сервер изначально безопасен, впрочем не повредит улучшить некоторые вещи. Давайте настроим FTP и простой сетевой экран.

Установка FTP

Мы собираемся использовать vsftpd. Введите в консоли:

```
sudo apt-get install vsftpd
```

Вы можете взять GUI-модуль vsftpd для Webmin, но я предпочитаю редактировать файл vsftpd.conf вручную. Для этого введите в консоли:

```
sudo nano /etc/vsftpd.conf
```

Я прочитал много руководств, в которых, похоже, рады работать с анонимным доступом. Меня, однако, это не устраивает, поэтому я всегда отключаю его. В зависимости от политики вашей системы вы можете ограничить доступ (с помощью chroot) для выбранных пользователей, чтобы предотвратить их перемещение в системе из мест, где они могут быть, туда, где они не должны находиться.

Для работы с FTP используются права доступа. Так как я использую только одну учетную запись и подключаюсь напрямую к /var/www, мой метод доступа следующий:

• Разрешить доступ локальному пользователю (моя учетная запись) в vsftpd.conf.

• Добавить пользователя (себя) в группу www-data. Для этого я использую Webmin.

• Дать права владельца каталога /var/www группе www-data (я использую Webmin) и проверить "Files Inherit Group".

• Установить путь назначения в ftp клиенте (например /var/www).

ВАЖНО: Убедитесь, что «umask» раскомментировано в файле vsftpd.conf, и выберите нужные вам настройки для загрузки файлов. Я решил, что значение 0002 для установки Wordpress наиболее подходящее — это дает права доступа 775.

Ваши требования могут отличаться, но описанное выше подходит мне. Перезапустите vsftpd и проверьте доступ с помощью вашего FTP клиента. Я использую Transmit — он прекрасен.

```
sudo /etc/init.d/vsftpd restart
```

Настройка Сетевого экрана

Это довольно легко в Webmin. Во вкладке Сеть откройте «Межсетевой экран» (firewall).

Выберите «Блокировать всё» кроме SSH и IDENT на внешнем интерфейсе.

В следующем окне нам нужно добавить правила доступа для FTP, Webmin, Sendmail и MySQL Admin.

Нажмите «Добавить правило» под существующим списком.

Выберите «Принять».

Выберите сетевой протокол TCP.

Установите порт назначения TCP или UDP равным 21.

Нажмите «Создать».

Сделайте то же самое для портов 3306 (MySQL), 25 (Sendmail), 10000 (Webmin), и 80 (Web и phpMyAdmin).



Выберите «Активировать при загрузке» и нажмите «Применить конфигурацию». Если вы можете вернуться в Webmin, использовать почтовые PHP скрипты и FTP и подключаться к БД с помощью MySQL Administrator, то у вас всё получилось.

СОВЕТ: Вам, возможно, потребуется перезапустить MySQL. Я использую Webmin для этого.

Почта в PHP

Вы, возможно, захотите чтобы пользователи отправляли вам письма с вашего сайта. PHP уже имеет встроенную функцию mail, но ее нужно привязать к транспортному агенту (MTA) для передачи. Другими словами, ей нужна программа или сервис, который будет отсылать почту. Тут мы можем использовать сервис, называемый (можете угадать?), да, Sendmail. Ниже о том как установить и настроить его — это очень просто.

Сперва мы установим Sendmail. Введите в консоли:

```
sudo apt-get install sendmail
```

Далее нужно настроить PHP, чтобы он знал, где находится

SMTP-сервис (sendmail).
Наберите в консоли следующее:

```
sudo nano  
/etc/php5/apache2/php.ini
```

Добавьте следующее в секцию mail function, вводя ваши собственные настройки по необходимости:

```
[mail function]  
;  
sendmail_path = /usr/sbin/sendmail -t  
sendmail_from =  
< - - - @  
 .com>
```

И сохраните. Теперь ваши почтовые скрипты должны благополучно отсылать почту.



Ричард Босомворс (Richard Bosomworth) страстный Ubuntu профессионал, который предлагает услуги и возможности ПО с открытым исходным кодом для бизнеса на сайте <http://toomuchgreen.eu>. Когда не занят работой с технологиями, он виртуозно гоняет на велике.



Russian Ubuntu Podcast

Russian Ubuntu Podcast — это подкаст о семействе операционных систем Ubuntu и жизни сообщества.

№0 — Пилотный выпуск

- Новое лицо Ubuntu
- Google Summer of Code
- Поддержка iPhone и iPod Touch
- Global Jam и команда Новосибирска
- Ubuntu на HTC Touch Pro2
- Конкурс в честь международного женского дня
- Саммит разработчиков Ubuntu
- В помощь новичку: Убунтология, Fullcircle-ru, руководство

СКАЧАТЬ





СМОТРИ ТАКЖЕ:

N/A

ПРИМЕНИМО К:

ubuntu kubuntu xubuntu

КАТЕГОРИИ:



УСТРОЙСТВА:



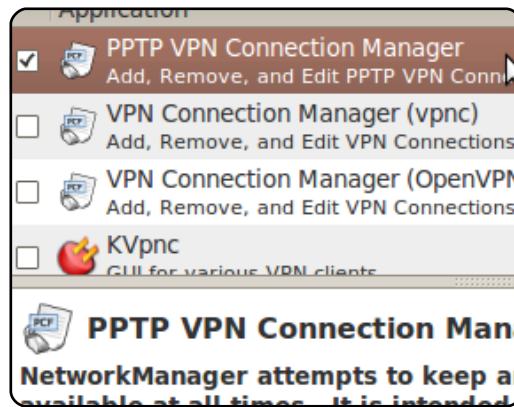
машины или на брандмауэре локальной сети, вам нужно будет открыть этот порт. Большую часть времени порт 1723 будет открыт, если только вы не фанат предельной безопасности, у которого всё закрыто.

Теперь найдём значок Network Manager в области уведомлений (у вас он может выглядеть по-разному). С его помощью мы настроим параметры сети и запустим VPN-соединения.

Давайте установим PPTP-модуль, чтобы мы могли начать создавать VPN-соединения. И знаете что? Для этого больше не нужно использовать интерфейс командной строки (CLI). PPTP доступен через «Установка/удаление приложений». Это упростит установку для тех, кто не любит CLI. Нажмите Приложения->Установка/удаление... и введите «VPN» в поле поиска. Если отсортировать приложения по популярности в порядке убывания, наш модуль будет на самом веру. Ставим галочку, применяем изменения, вводим пароль и щёлкаем «Закреть». Всё довольно просто.

В 27-м выпуске Кен в своём письме просил рассказать, как настроить VPN. Хотя моя статья в выпуске №2 была как раз о VPN, я всё-таки решил её дополнить, так как многое изменилось.

Сначала установим VPN с помощью Network Manager. Большинство сетей VPN, которые вы установите, будут использовать протокол PPTP. PPTP работает через TCP-порт 1723. Если вы блокируете порты на выходе из локальной

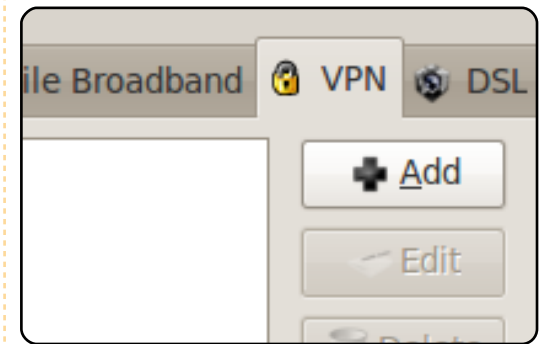


Для вас, любители CLI: чтобы установить нужные пакеты, введите следующую команду:

```
sudo aptitude install network-manager-pptp
```

Теперь, когда для Network Manager инсталлирован PPTP-модуль, давайте установим соединение. Щёлкните правой кнопкой мыши по значку Network Manager в области уведомления, выпадет контекстное меню. В контекстном меню щёлкните на «Изменить соединения...» Заметьте, что можно также щёлкнуть левой кнопкой по значку, затем выбрать Соединения VPN->Настроить VPN...

В окне «Сетевые соединения» нужно щёлкнуть по вкладке «VPN».



Затем щёлкните по «Добавить» (Add), а затем «Создать...» (Create).



Отредактируйте имя соединения. Можете задать любое имя, но если планируете создать более одного соединения или не уверены, что через полгода вспомните о том, что установили, то лучше назвать соединение именем того места, к которому вы подключаетесь.

В поле «Шлюз» (Gateway) введите IP-адрес или FQDN (полное доменное имя) шлюза. Лично я просто ввожу IP-адрес.



Connection name: Connected Location

Connect automatically

VPN IPv4 Settings

General

Gateway: 10.1.1.51

Optional

User name: Username

Password: Password

Show password

NT Domain:

Затем заполните поле «Имя пользователя» (User name). Обычно я не ввожу пароль — по моему, это хорошая привычка. Если хотите ввести пароль, то это ваше дело. Пароль добавится к вашему Брелку, если захотите.

Возможно, нужно будет войти в раздел «Дополнительно...», чтобы задать шифрование, а чтобы соединиться — отметить галочкой «Использовать шифрование MPPE» (Use Point-to-Point Encryption (MPPE)). Большинство сетей VPN требуют шифрованного соединения. Щёлкните «ОК».

Вкладка «Параметры IPv4» (IPv4 settings) — для продвинутых пользователей.

Authentication

Allow the following authentication methods

PAP

CHAP

MSCHAP

Security and Compression

Use Point-to-Point encryption (MPPE)

Security: All Available (Default)

Allow stateful encryption

Allow BSD data compression

Allow Deflate data compression

Здесь можно изменить DNS-серверы для VPN-сети, установить различные сетевые маршруты, основанные на подсети, и присвоить статический IP-адрес. Но всё должно работать и без возни с IPv4.

Connection name: Connected Location

Connect automatically

VPN IPv4 Settings

Method: Automatic (VPN)

Automatic (VPN) address

Addresses

Address | Netmask | Gateway

На скорую руку

Настольный HP моей жены постепенно устаревал. Раньше я ремонтировал компьютеры, поэтому у меня было много комплектующих. Её ноутбук Acer One демонстрировал качество и скорость процессора Intel Atom 270. Я узнал, что материнские платы с процессорами Atom люди используют для настольных устройств.

В интернете я нашёл платформу с самым последним процессором Atom 330, с настоящей двухъядерной версией. Её корпус чуть больше листа бумаги и высотой всего 2,5 дюйма (6,35 см). Я заказал SATA-диск объёмом 1 Тбайт, привод DVD-CD и память 2 Гбайта. Когда коробки были доставлены, начался праздник.

Руководство со множеством картинок было простым и понятным. Я открутил винты на крышке и сдвинул её, получив доступ к материнской плате и металлическому блоку для дисковых накопителей. После снятия чёрного пластикового держателя и двух винтов, дисковый блок выдвинулся из корпуса. Я закрепил жёсткий диск и DVD-привод через соответствующие отверстия с помощью прилагавшихся винтов, вернул блок на своё место и подсоединил SATA-кабели.

После фиксации модуля памяти компьютер был готов. Потом я понял, что мне были нужны USB-клавиатура и мышь, так как отсутствовали гнезда для обычных кабелей. После быстрой прогулки в компьютерный магазин настало время включить компьютер и загрузить операционную систему. Я заранее записал на CD Ubuntu 9.04. Меня поразила скорость, с которой Ubuntu загрузилась на жёсткий диск. Я подключил старый 17" ЖК-монитор и мощные колонки.

Платформа сделана фирмой MSI и называется Wind PC. Здесь есть маленький и очень тихий вентилятор, охлаждающий весь корпус компьютера. Внешний источник питания мощностью всего 65 Вт, похожий на блок питания ноутбука, удовлетворяет требованиям к потребляемой мощности. Корпус поставляется с пластиковой подставкой для вертикальной его установки вместо горизонтальной. После прочтения отзывов от других покупателей, я решил положить его горизонтально для оптимального охлаждения. Беспроводные мышь и клавиатура позволяют разместить компьютерный блок на достаточном расстоянии от рабочего пространства, единственное ограничение — длина кабеля монитора.

Роджер Штайнер (Roger Steiner)

Мой опыт использования компьютера начался с Кауро IV (справа) под управлением CP/M, простой машины с двумя 5,25-дюймовыми приводами для гибких дисков и девятидюймовым зелёным монитором. Операционная система загружалась в память с дискеты первого привода, после чего эта дискета заменялась другой, с программами. Данные сохранялись с помощью второго привода. Эти дискеты имели ёмкость 360 Кбайт. Всё это, включая первоклассный принтер и необходимое программное обеспечение, стоило \$3000 в начале 1980-х. В то время о лучшем нельзя было и мечтать. Я хорошо жил.

Увы, вскоре хорошая жизнь пошла по наклонной. CP/M была раздавлена новой операционной системой под названием DOS. Некоторое время я использовал DOS, а потом появилась другая операционная система, с цветной графикой (GUI), Windows. И снова жизнь наладилась. Но позже появилась новая операционная

система, ещё лучше. И, конечно же, то, что я заплатил хорошие деньги за DOS и Windows и был вынужден купить новое программное обеспечение, не имело значения. Теперь я должен был купить новую и усовершенствованную (правда, похоже на рекламу стирального порошка?) операционную систему под названием Windows 95. Это была идеальная операционная система, и, конечно, её нужно было купить. Но за ней последовали Windows 98, Windows 98 SE, Windows ME, Windows 2000 и Windows XP, у которой, кажется, больше версий, чем пальцев на моих руках и ногах. Но постойте, это ещё не всё. Через некоторое время Windows XP оказалась в тени Windows Vista, тоже с многочисленными версиями к вашему рассмотрению. А вскоре вам придётся пустить на свой рабочий стол ещё более усовершенствованную,



новейшую и классную операционную систему, имя которой Windows 7.

Будучи бережливым, я в конце концов решил, что хватит впус-

тую тратить деньги (тогда я использовал Windows 2000), приобретая то, что мне не нравится. Но потом мне пришлось покупать программы для защиты своего компьютера от внешних атак из-за прорех в безопасности. Когда же я зашёл в павильон Apple, то был шокирован ценником на Macintosh'e и поспешил ретироваться.

Мне приходилось сталкиваться с несколькими дистрибутивами GNU/Linux, но ни один из них не произвёл на меня впечатление «того единственного», пока я не попробовал Ubuntu. Сначала я использовал Ubuntu 6.06, а сейчас использую 9.04. Ubuntu вывела меня из Тёмной Стороны на Свободу.

Мне до сих пор трудно поверить, что эта замечательная система свободна, как в том смысле, что её можно дополнять, изменять и модифицировать как угодно, так и в том, что за неё не надо платить.

Я считаю себя новичком, потому что не всё в Ubuntu понимаю с лёгкостью. Но это не кажется проблемой, когда я вспоминаю, как почти два десятилетия работал с Windows и не имел возможности делать с ней всё, что мне было нужно. Сегодня у меня отличная система, которую я улучшил с помощью книг и форумов, и она позволяет мне делать всё что угодно с моим компьютером.

Я поступил бы недобросовестно, если бы не высказал огромную благодарность всем людям, которые жертвуют свой талант и время, чтобы создать для всех нас операционную систему поистине мирового класса.



Ubuntu, подобно хорошему вину, с годами становится всё лучше. Со временем вино созревает, становится богаче и приобретает более изысканный вкус. То же можно сказать и об Ubuntu: со временем она созревает, насыщается, видно больше содержимого, и появляется большая совместимость.

Я начала использовать Ubuntu в 2005 году, когда стала обладателем моего первого ноутбука. Я ничего не знала о программах с открытым кодом или о других операционных системах. Я ещё не училась в колледже и знала только о Windows и Mac. Windows выглядел скучным, а Mac был слишком дорогим. Парень, у которого я купила ноутбук, дал мне свободно распространяемый Live CD, содержащий программы и образ Ubuntu. Все свободные программы работали на моём новом ноутбуке просто волшебным образом. Но была только одна проблема — никак не получалось загрузиться с жёсткого диска.

На время я забыла об операционной системе на CD и продолжала использовать Windows XP на моём

компьютере, пока это мне не наскучило. Мне не нравились большое число непонятных «автоматических операций» и невозможность легко настроить систему на свой вкус. Хотелось что-нибудь, способное придать своеобразия моему компьютеру. Так я начала присматриваться к различным операционным системам и снова обратилась к Ubuntu.

Когда я посетила сайт Ubuntu, то была потрясена идеями, которые пропагандирует и на которых основывается Ubuntu. Я заказала две версии и ждала шесть недель, пока диски доставили в Тринидад. Как только я их получила, то сделала резервную копию данных на моём ноутбуке и установила Ubuntu. Установка прошла превосходно. Мне нравилось иметь операционную систему «не как у всех», и вскоре я смогла подогнать её под себя.

Однако всё хорошее быстро заканчивается. Мне потребовался Microsoft Office для оформления школьных докладов, а Ubuntu как open source не поддерживает ни Microsoft Windows, ни программы под Windows. И хотя

в моём распоряжении имелись тысячи прекрасных программ, того, что мне было нужно, я не нашла. Поэтому я удалила Ubuntu приблизительно через месяц. Мне было жаль с ней расставаться, однако я пообещала вернуться к этой операционной системе, когда она станет лучше.

Когда в апреле вышла Ubuntu 9.04, я решила дать ей ещё один шанс. Я заказала CD и снова 6 недель ждала доставку. Когда же система пришла, я первым делом сделала проверочный запуск — убедиться, что всё работает как надо. Причиной, из-за которой пришлось отказаться от версии 8.10, было то, что она не могла работать с картой расширения моего ноутбука. Однако с Ubuntu 9.04 всё было совсем по-другому!

Как только появился тестовый экран, возник значок, что карта расширения обнаружена, и предлагалось ввести сведения, чтобы её использовать. Скрестив пальцы, я надеялась и ждала подключения к сети Интернет. И, к счастью, оно было установлено. Тогда-то я сразу решила. Я быстро сделала резервную копию

данных, удалила Windows и установила Ubuntu. Всё работало замечательно, от видеокарты до звуковой. Никаких особых проблем.

Однако, Microsoft Office мне всё-таки был нужен. Немного покопавшись, я нашла две организации, разрабатывающие Wine (эмулятор Microsoft Windows), которые позволяют работать в Microsoft Office через их программы. Теперь у меня установлены и Ubuntu, и Microsoft Office без двойной загрузки или виртуальной машины.

Поэтому я считаю, что Ubuntu — операционная система, подобная хорошему вину, которое с годами только улучшается. И сейчас это — отличная операционная система с массой замечательных программ.





Я пользовался Ubuntu, начиная с релиза Breezy Badger 5.10. Таким образом, я пропустил Warty Warthog и Hoary Hedgehog. Пишу я об этом потому, что начал использовать Nvu для создания web-сайтов в Breezy Badger и использовал её до окончания поддержки. Если я не ошибаюсь, Nvu поддерживалась до релиза Gutsy Gibbon. Точно знаю, что Nvu не работала в Intrepid Ibex 8.10, и, само собой, не могла работать в Jaunty Jackalope. Мне очень нравилась эта программа; я использовал её для размещения web-страниц моих заказчиков. Я был очень огорчён прекращением поддержки и не знал что делать. Теперь я должен был по-старинке редактировать страницу локально, а затем загружать на сервер, это было не так плохо.

Nvu всё ещё поддерживается в Windows, поэтому я зашёл на страницу <http://www.net2.com/nvu/download.html> и скачал версию для Windows. Я стал работать на машине с Windows, пока не нашёл KompoZer. Это программа для KDE, но она отлично работает под Gnome.

Если бы я обратил внимание на то, что сказано на сайте Nvu, то увидел бы рекомендацию скачать версию Nvu под названием KompoZer. Там даже давали ссылку: <http://kompozer.net/download.php>, но Менеджер пакетов Synaptic предлагал более новую версию. Во всех возможных случаях я использую версии представленные в менеджере пакетов. На момент написания статьи это была версия 1.0.7.10ubuntu6, а в описании было сказано «Совершенная система веб-разработки».

Вот полное описание:

«KompoZer — это совершенная система веб-разработки, совмещающая систему управления файлами в интернете и дружественный WYSIWYG (What You See Is What You Get) редактор.

KompoZer создан максимально простым в использовании, что делает его идеальным инструментом для обычных пользователей, которые хотят создавать не уступающие по привлекательности профессиональным веб-сайты без знания HTML и веб-программирования».

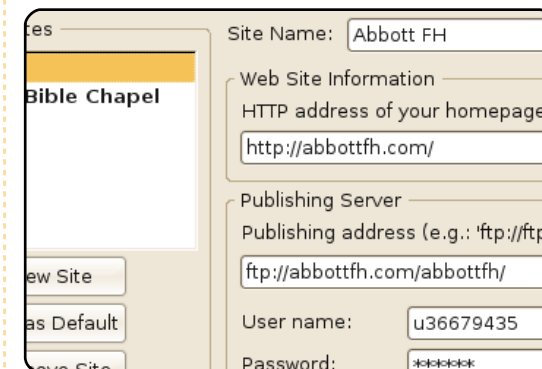
Я не делал снимков интерфейса Nvu, но если вы хотите сравнить Nvu и KompoZer, перейдите по этой ссылке: <http://www.net2.com/nvu/screenshots.html>

Теперь я собираюсь сосредоточиться на KompoZer. Я стал использовать его не потому, что хотел избавиться от работы с HTML-кодом, а потому, что мог менять HTML-код и видеть результат до публикации страницы.

У меня есть заказчик, для которого я делаю страницы некрологов, и размещение одной страницы занимает около пяти минут, поскольку в интернете лежит мой шаблон, который я изменяю и публикую под новым именем. Затем я чуть меняю главную страницу, добавляю ссылку на новый некролог — и всё готово.

После установки KompoZer мне нужно было задать названия серверов, с которыми я собирался работать. Программа работает следующим образом: вы открываете страницу, изменяете её, а затем публикуете результат. Вы постоянно работаете он-лайн. Я нахожу этот способ самым быстрым.

Выберите в главном меню Правка > «Параметры сайта публикации» и укажите ваши серверы. В диалоговом окне «Параметры публикации» нужно заполнить ряд полей. На рисунке ниже показано, как я их заполнил.



Как видите, всё очень просто и доступно.

После того, как вы указали свои серверы, можете приступать к изменению страниц

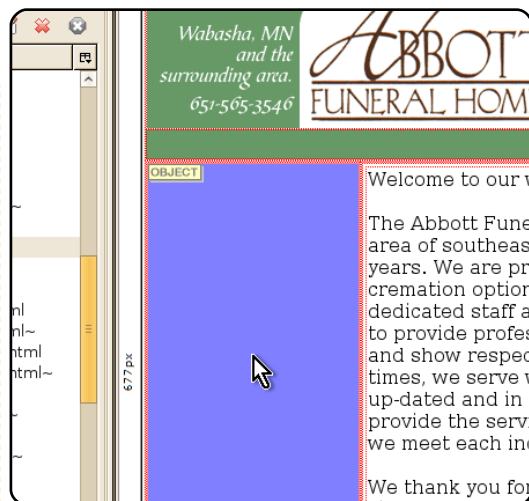


или добавить новую. И всё это в одной программе, быстро и легко!

Для того, чтобы открыть страницу, вы должны всего лишь найти её в списке серверов в левой колонке и сделать двойной щелчок по ней. После этого ваша страница откроется в правом окне, а в его нижней части появятся четыре вкладки. На четырёх рисунках справа показана одна и та же страница «Abbott's Funeral Home», но на разных вкладках.

Вид «Обычный» это WYSIWYG. Здесь вы можете редактировать страницу и видеть, как она будет выглядеть после публикации. Следующий вид — «HTML-тэги». Тут можно видеть, какие тэги используются и где. Далее идёт вид «Код», с помощью которого я вношу изменения на страницы, после этого я переключаюсь к виду «Предварительный просмотр» и смотрю, как будут выглядеть изменения после публикации страницы.

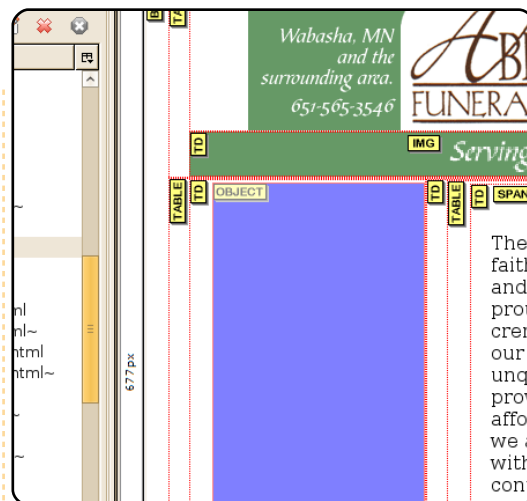
После того, как вы внесли все изменения или создали новую страницу, перейдите в меню Файл > «Опубликовать» или «Опубликовать как» и опубликуйте свою работу.



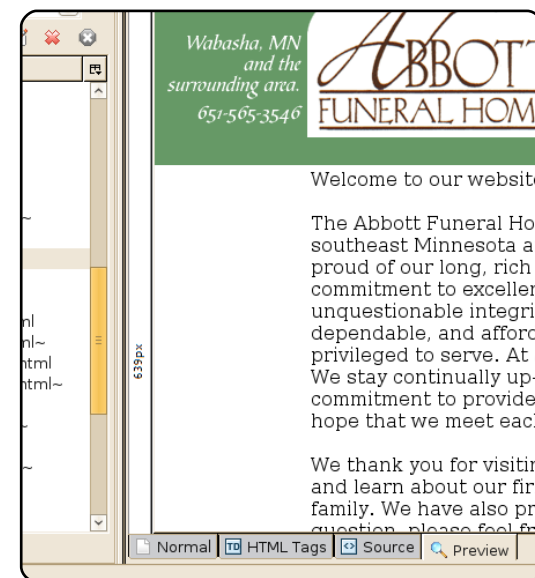
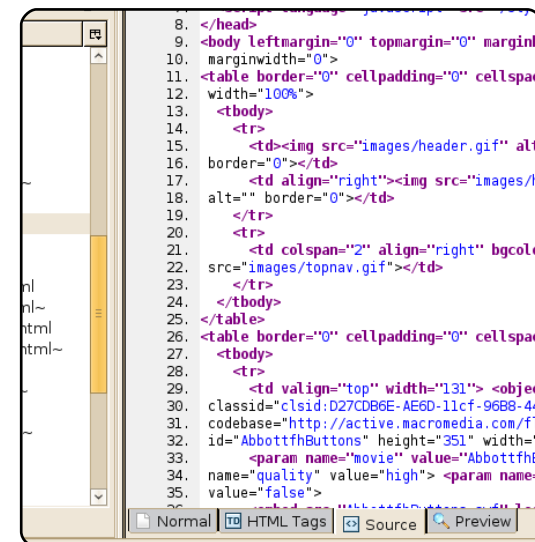
Я считаю, что это очень удобный и быстрый путь для внесения изменений и создания новых страниц с помощью шаблонов.

Если на вашей странице есть изображения, нужно загрузить их предварительно, или вы получите сообщение «изображение не найдено». Я загружаю все изображения перед началом работы с KompoZer, используя плагин FireFox под названием FireFTP. Это самый быстрый и простой способ загрузки рисунков, который я знаю.

Это моя третья статья для FCM, не считая писем. Когда абсолютно все мои статьи за последние два года были опубликованы, я подумал, что настало время поторопиться с написанием следующей. Кстати, я пишу это на своём



старом ноутбуке, прочитать о котором вы можете в FCM#16, стр. 24.





ИНТЕРВЬЮ

Взято с behindmotu.wordpress.com

Юлиан Адрэ (Julian Udrea)

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

Возраст: 17

Местоположение: Румыния

Ник в IRC: julian

Как долго ты используешь Linux и какой был твой первый дистрибутив?

Я использую GNU/Linux четыре года. Моим первым дистрибутивом был Debian 3.1 Sarge.

Как долго ты используешь Ubuntu?

Начиная с 6.06 Dapper Drake.

Когда и как ты присоединился к команде MOTU?

Я присоединился к команде MOTU во время разработки Hardy. Я подключился к каналам #ubuntu-{motu,devel} на Freenode в декабре 2007, IRC. После недолгого безделья и молчания на обоих каналах, я начал искать ошибки на Launchpad и пытаться исправить некоторые из них. Впервые мой патч был принят в Ubuntu в марте 2008.

Что помогло тебе научиться создавать пакеты и понять, как работают команды Ubuntu?

Я научился собирать пакеты, читая принципы сборки пакетов в Debian, руководство по сборке на нашей wiki и другую отличную документацию в сети. Честно говоря, я не помню, откуда я узнал, как работают команды Ubuntu. Думаю, мне помогло то, что я читал wiki и говорил о них в IRC.

Что тебе больше всего нравится в работе с MOTU?

О, это очень интересный вопрос. Моя любимая часть работы с MOTU — это, безусловно, люди. Мне действительно нравится то, как они взаимодействуют друг с другом и делятся идеями. Могу лишь сказать, что все они готовы помочь и очень дружелюбны, а работа с ними приносит множество положительных эмоций. Я горжусь быть частью этой команды.

Что ты можешь посоветовать людям, желающим помочь MOTU?

Просто погрузитесь в это. Вам не обязательно знать какие-либо языки программирования, чтобы помочь MOTU, но это может помочь вам при

исправлении ошибки, из-за которой пакет не собирается. Существует огромное количество документации, по которой вы можете научиться сборке пакетов. На мой взгляд, сборка — не такое сложное дело, как кажется, и не требует много времени на изучение. Как только вы усвоите основы, всё станет проще простого. Вам будет нужно только понять принципы. Как я сказал в своём предыдущем интервью, когда я ещё не был в MOTU, самый сложный шаг — туда вступить. Как только ты туда попадёшь, ты никогда не захочешь уйти, если ты не спятил :-). Всё знать невозможно, поэтому не стесняйтесь задавать вопросы на канале или в рассылке.

Участвуешь ли ты в работе каких-нибудь местных групп Linux/Ubuntu?

Нет, к сожалению, не участвую.

На чём бы ты хотел сосредоточиться в Jaunty?

Я собираюсь сфокусироваться на объединении и синхронизации стольких пакетов, сколько возможно, и исправить неприятные ошибки. Меня собираются принять в команду, которая работает с ядром, поэтому

кроме объединения и синхронизации с Debian я буду делать патчи для них.

Чем ты занимаешься в свободное время?

Читаю. Я буквоед. Читаю много, особенно компьютерную и научную фантастику. Ещё я катаюсь на скейтборде. И если меня нет дома, значит я в парке катаюсь и прыгаю, как сумасшедший.





Обухом по голове

Я начинал с Ubuntu 6.04 и не переставал ей радоваться. Я привык проклинать время, проведённое с Windows, но с версии 9.04 я пришел к выводу, что подобные выходящие из-под контроля программы стали мешать Ubuntu. Например, в 8.10 мои DVD/CD-приводы работали как обычно. Я обновился до 9.04 в июле 2009-го. Теперь система стартует быстрее, чем за минуту, но приводы перестали работать. Вы знали о проблеме ещё в марте.

Я думаю, проблема в том, что для вас, ребята, каждая новая версия как обухом по голове, и вы не исправляете ошибки, которые в этих новых версиях появляются. Делайте релизы реже — может раз в год или два. Потратьте время на создание надёжной системы. Нужно тратить больше времени на тестирование, чтобы всё работало, а ошибки можно было бы быстро исправить. Я не могу посоветовать 9.04 своей маме! Она будет вся в слезах, если то, что работало раньше, ломается.

Пожалуйста, продолжайте делать обновления, которые исправляют все эти ошибки. Затем можете выпускать новую версию, в которой работает всё, включая и новые классные штуки!

Спасибо, что дали мне возможность отвести душу. Я надеюсь, что ситуация изменится в лучшую сторону.

Джеймс Стермол (James Stermole)

Графический интерфейс пользователя на Python

Сперва я бы хотел поблагодарить вас за ваши великолепные статьи о Python. Но у меня вопрос. Существует много источников, где можно узнать, как программировать на Python, но нет таких, где можно узнать, как делать графические приложения на Python. Будет ли в ваших статьях эта тема?

hhlp

ПИСЬМО МЕСЯЦА

Автор письма месяца получает 2 металлических кулона Ubuntu!



Проводя время во Франции я был очень удивлен, увидев клавиатуру и мышку снаружи на подоконнике, а монитор — по ту сторону окна. Поясняющая надпись гласила, что этим компьютером можно пользоваться бесплатно по утрам, и также предлагала небольшой выбор чего-нибудь освежающего. Это выглядело бы необычно в большинстве мест, но в ещё спящем французском городке смотрелось просто чужеродно.

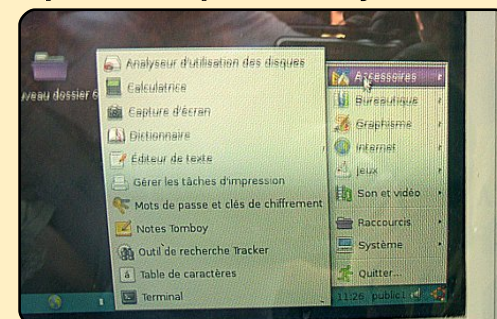
Компьютер был (естественно) на французском языке, но я был удивлен, увидев на нём Ubuntu. Браузером по умолчанию был Firefox, да и прочие привычные приложения тоже были доступны. Очевидно, люди, поставившие этот компьютер, чувствовали, что цена, безопасность и языковая поддержка Ubuntu были лучше, чем у других

коммерческих операционных систем!

Мой французский не на высоте, поэтому я не мог делать некоторые вещи на этом компьютере. Тем не менее, в последующие визиты в город я видел разных людей, использующих его, и было очевидно, что он не простаивает без дела. Однако, у подобного сервиса есть и недостатки: однажды я застал на экране «взрослые» сайты. Заккрытие всех окон браузера подготовило компьютер для следующего пользователя.

Возможно, кому-то предложение бесплатно использовать чужой компьютер и доступ в интернет покажется банальным, но это безусловно удивило меня — особенно тем, что там использовалась Ubuntu.

Крис Тейлор (Chris Taylor)



Отвечает Грег: я планирую начать рассказывать о программировании графических интерфейсов в пятой или шестой части. Для создания интерфейсов, скорее всего, я буду использовать *Voia Constructor*, основанный на *WxWidgets*, хотя в его *linux*-версии есть несколько ошибок. Я покажу, как их можно обойти. Он доступен в *Synaptic*, и даже имеет небольшой обучающий курс, если вы хотите «встать на ноги» до выхода моих статей.

Тренер по бейсболу

Читая колонку вопросов и ответов, я обратил внимание на ваш ответ тренеру по бейсболу. Совершенно случайно я нашел программу, невероятно подходящую под задачи тренера. Пусть попробует *LongoMatch* (<http://www.getdeb.net/app/LongoMatch>). Она с *GedDeb* и, скорее всего, будет работать в *Jaunty*.

Алистар Манро (Alistair Munro)



VirtualBox — Compiz

Я могу дополнить ответ на вопрос из прошлого номера: про прозрачность и *VirtualBox*. В качестве решения предлагалось отключить *Compiz* насовсем. Да, это работает, но есть менее радикальный способ:

- Запустите *CompizConfig*,
- Выберите плагин «*Window Rules*» в закладке «*Window Management*»,
- В правиле «*No ARGB*» добавьте строку: «*title=Sun VirtualBox*».

Таким образом вы отключите прозрачность только для окон *VirtualBox*, а для всех прочих эффекты *Compiz* будут работать. Я нашёл этот способ на французском форуме *Ubuntu* (<http://ubuntu.fr>), когда столкнулся с той же проблемой.

Ц

Домашняя сеть

В *FCM#28* вы рассказали о *LAMP* и сервере на базе *Ubuntu*. Я бы хотел узнать, как настроить домашнюю сеть с помощью *Ubuntu*. Производители выпускают устройства с поддержкой беспроводных сетей, и я был бы счастлив прочитать серию статей о том,

как сделать домашний сервер, к которому можно подключиться из любой точки дома или даже мира, не используя ничего кроме ноутбука или мобильного.

Даниш Лала (Danish Lala)

Ред: Есть ли среди вас специалисты по сетям, желающие помочь *Danish* (и

многим другим) с домашней сетью? Присылайте ваши наброски статей на: articles@fullcirclemagazine.org

...Спустя годы ожидания Голлум, наконец, обрёл свою новую «драгоценность»

Aug-09 costantinos.bourboulas@oracle.com



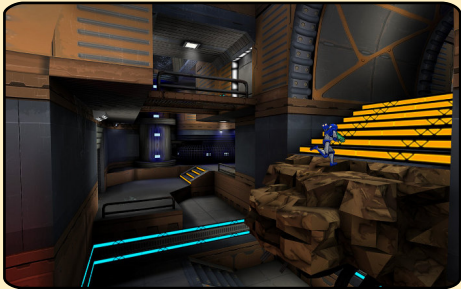
Modern Times



ИГРОВЫЕ НОВОСТИ

Quake Live на Linux! — Наконец-то вышел Quake Live для Linux. Набирайте фраги на www.quakelive.com!

Вышел Warsow 0.5! — Последняя версия с новыми режимами, картами, текстурами и оружием.



Самая главная игра для Linux 2009 года наконец-то вышла! Quake Live — это онлайн FPS, который полностью основан на Quake 3. id Software хотела воскресить один из самых популярных онлайн FPS в 2009 году, обновив графику и добавив современные игровые черты.

Ключевая и уникальная особенность QuakeLive — возможность играть через веб-браузер. Всё, что вам нужно, чтобы начать играть — создать учётную запись и загрузить плагин. Скачивать и играть можно абсолютно бесплатно!

Если вы раньше играли в любой Quake, ничего нового вы не увидите. Это всё тот же отменный динамический шутер, каким он и был. Как и в любом FPS, цель игры — перемещаясь по карте, убить как можно больше игроков и постараться не умереть самому. Однако, Quake отличается от всех остальных невероятным набором оружия, фантастическими картами и превосходным сообществом. Quake Live не снижает планку. В игре представлены 25 карт, основанных, в большинстве, на картах Quake 3. Карты выглядят так, как будто сошли с экранов научно-фантастических фильмов, и отлично подходят для всех пяти режимов игры: Дуэль, Бой Насмерть, Командный Бой Насмерть, Захват флага и Клановая Арена. Всё это, конечно, вам знакомо. Все игры Quake славятся своим набором вооружения. Всё



стандартное оружие здесь есть, и даже с некоторыми улучшениями. Фанаты больше всего любят плазменные винтовки и ракетницы, которые всё ещё очень эффективны.

id Software не просто возвратила старую игру в 2009 год, но и улучшила её, добавила новые возможности. В последние годы благодаря Xbox 360 учёт статистики и достижений игроков подняли соревновательный дух на новый уровень. id Software заметила возросшую популярность и ввела эти возможности в Quake. Награды даются за количество фрагов, количество побед в матчах или выполнение определённых трюков. Награды сохраняются в профиле игрока, и их могут увидеть все участники сообщества. Статистика показывает, сколько игр было сыграно, количество фрагов и смертей, любимое оружие,

успехи с определённым видом оружия и т.д. Также есть много информации об игроке, которую можно сравнивать с другими. Обе эти возможности превосходно мотивируют играть больше и позволяют следить за успехами. Список друзей постепенно появился во всех мультиплеерных играх, и Quake Live тоже его поддерживает. Можно добавлять друзей с работы и из школы, а также друзей, встреченных в игре. Список позволяет вам общаться в чате и создавать матчи с друзьями. В игру введена главная и очень нужная особенность — поддержка кланов! Quake всегда был ориентирован на игру в кланах и проведение клановых матчей и турниров. Теперь можно создавать кланы и разрешать им проводить матчи и турниры прямо в игре. Это нововведение должно понравиться хардкорным фанатам Quake.

В Quake всегда было сложно добиваться успеха из-за динамичного геймплея и серьёзных навыков многих игроков. Поскольку игра теперь стала казуальной, её можно легко и быстро скачать и присоединиться к матчу, id Software добавила в Quake Live некоторые новые возможности для новичков и неопытных игроков. Сначала игрок обязан пройти обучающий уровень, на котором определятся его навыки игры. Это не только отличный способ сориентировать новичка, но и чрезвычайно важный момент при создании матчей. В предыдущих играх серии можно было присоединиться к матчу и нарваться на слишком жёсткую схватку. Теперь же игровая система будет предлагать вам матчи, соответствующие вашим способностям. Как мне кажется, эта система работает очень хорошо. Я участвовал в состязаниях, где смог набрать множество фрагов, однако другие участники были достаточно сильны, и мне не было скучно. Доступность игры делает её пригодной и для новичков, и для хардкорных фанатов, позволяя им сражаться с игроками своего уровня.

Графика, в целом, неплоха, но устарела на 10 лет. Однако, id Software хотела сохранить графику как в Quake 3, так что сильно жаловаться не приходится. Но было бы неплохо увидеть более современную графику. Игра очень стабильна, вы сможете запустить её даже на очень старом компьютере, а изменение графических настроек позволит добиться высокой детализации. В игре отличный звук: грохот взрывов, свист летящих ракет и ударные волны от плазмы просто леденят кровь!

Я говорил о том, какая это замечательная игра. Поверьте мне, она просто великолепна! Однако, как и у каждой игры, у неё есть свои проблемы — надоедливые ошибки. Иногда случается подвисание на несколько кадров в секунду или небольшой разрыв текстур. Но основные проблемы связаны со звуком, который может быть плохого качества: он может трещать, рассинхронизоваться или даже выключиться совсем. Не стоит забывать, что до сих пор выпущена только бета-версия Quake Live, поэтому ошибки — ожидаемое явление.

В общем, Quake Live — это отличная игра. Благодаря

системе наград, статистике и подбору противника она стала самой доступной и увлекательной игрой в серии. С таким большим сообществом вы всегда найдёте противника, которого сможете победить. Меня беспокоит привлечение внимания хардкорных игроков к Quake Live. Им может не понравиться несерьёзный подход к игре, возникший из-за её доступности. Вероятнее всего, они опять будут играть в Quake 3, которая всё ещё является самой популярной игрой серии, а в Quake Live будут играть те, кто хочет играть в Quake, но не дотягивает до уровня «хардкор».

Рейтинг: 9/10

Достоинства:

Подбор противника
Превосходное сообщество
Статистика и награды
Бесплатная!

Недостатки:

Ошибки в графике и звуке
Устаревшая графика
Может показаться непривлекательной для хардкорных фанатов



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



ВОПРОСЫ И ОТВЕТЫ

Автор — Tommy Alsemgeest

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

В: Я хочу создать проект с открытым исходным кодом, но не знаю, с чего начать. Пожалуйста, подскажите!

О: Это зависит от ваших умений, от того, что вам нравится, и какой проект вам больше по душе. Если вам нравится Ubuntu, и вы занимаетесь программированием, то всегда можете поучаствовать в исправлении ошибок системы, перечисленных на Launchpad. Или, если вы хороший писатель, можете поучаствовать в создании документации или заполнении Ubuntu Wiki. Если имеете художественные таланты, то можете попробовать себя в роли оформителя Ubuntu. Launchpad всегда остаётся хорошим местом для начинаний, так как имеет множество средств для вашего участия, и все они объединены в одном интерфейсе.

В: Установка Skype в Ubuntu не вызывает проблем, но вот заставить его работать... А именно, проблема

с воспроизведением звука. Каких файлов ему может не хватать? Причём на Ubuntu 8.04 всё работает, а на 9.04 нет.

О: В большинстве случаев виноваты не пропавшие файлы, а неправильная настройка. К сожалению, трудно сказать, в чём именно ваша проблема трудно, ведь это может быть всё что угодно. Но всё таки, вы можете попробовать обратиться к статье на <https://help.ubuntu.com/community/Skype> в раздел Устранение проблем. Как вариант решения многие советуют удалить pulseaudio и заменить его на esound. Инструкция, как это сделать, находится на wiki странице.

В: Недавно я установил Ubuntu 9.04. И теперь хочу соединиться с удалённым MS SBS 2003 сервером за роутером Cisco 850. Я установил vpnc, и вроде как он успешно соединяется, но после аутентификации мне выдаётся:

VPNC started in background (pid: 17270)...

А вот tsclient вообще не может подключиться к серверу и выдаёт ошибку. Выбирал RDP протокол. Хочу заметить, что RDC работает отлично при подключении к MS SBS 2003 серверу через Cisco VPN клиент. SBS сервер прослушивает 3389 и 1723 порты. Прошу любой помощи.

О: Боюсь, я не имею ни малейшего опыта работы с MS SBS 2003, и разобраться в проблеме я не смогу. Но вот, к примеру, ссылка, которая может помочь, хотя и написана для Ubuntu 8.04: <http://blogs.technet.com/girsh/archive/2008/05/30/ubuntu-8-04-on-sbs-2003-network.aspx>

В: Ссылаясь на статью о Squid в FCM#28, у меня имеется одно рабочее место и один ноутбук, соединённые через модем/роутер Netgear DG834G ADSL (который также работает в качестве DHCP сервера). Модем обеспечивает сетевое соединение обоих устройств. При такой конфигурации

удастся ли мне установить Squid прокси сервер? И если да, то каким образом?

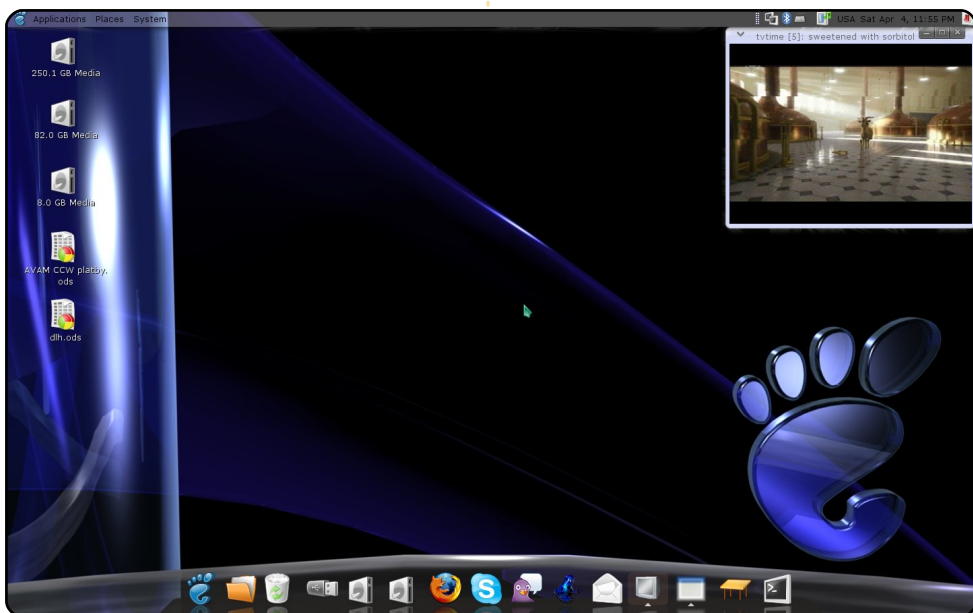
О: Да, конечно, это возможно, и здесь есть несколько вариантов настройки. Но, естественно, они полностью зависят от вас, ведь вам придётся держать включенным один из компьютеров 24 часа в сутки (ну или только когда требуется Интернет соединение). Вы можете установить Squid на один из ваших компьютеров или использовать для этого виртуальную машину (хорошее руководство для настройки здесь: <http://www.ubuntugeek.com/create-and-manage-virtual-machines-using-virtualbox.html>). Убедитесь, что сервер имеет соединение с Интернет, затем просто укажите на ваших компьютерах использовать его вместо DHCP на роутере.





МОЙ РАБОЧИЙ СТОЛ

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

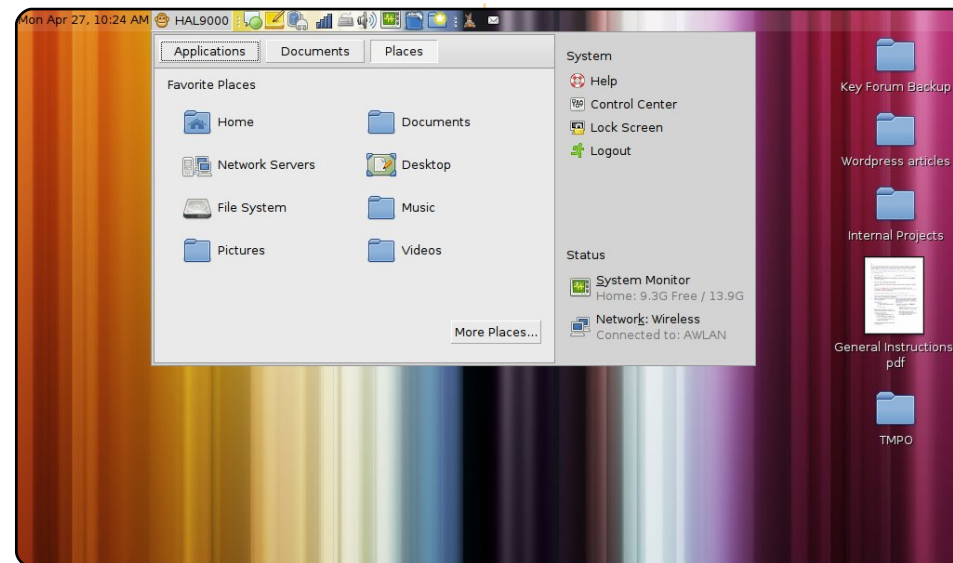


Это мой рабочий стол. Переход с Windows на Ubuntu занял у меня почти год. Я научился настраивать Ubuntu благодаря огромному сообществу на форумах. Этого, мне кажется, никогда не будет у Windows. Поначалу я думал, что недостаток коммерческих игр — главная проблема Ubuntu. Для Linux меньше игр, но они более развлекательны и мне они нравятся более чем в Windows. Помните первые компьютерные игры? Современным коммерческим играм не хватает простоты. Первым моим компьютером был Sinclair, и после 20 лет использования компьютеров я замечаю большую деградацию оригинальности и игровых качеств. Во что я больше всего играю? Open TTD (мне нравится многопользовательский режим) и Enemy Territory. Full Circle классный! Я узнал о нём два месяца назад. Моя система: AMD Athlon LE1640, 2Гбайт ОЗУ, Radeon X800GTO, Ubuntu 8.10, Compiz с доком AWN.

Алес (Ales)



full circle magazine #29



Я установил Ubuntu 8.04 на Dell Mini 9. На этом бюджетном нетбуке с маленьким экраном я многое сделал для повышения производительности и избавился от ненужных программ.

- Compiz отключён (точнее удалён).
- Установив Gnome Do, я не использую мышь для запуска программ.

Две панели не помещаются на экран высотой 600px. Оставил только верхнюю.

- Я использую «window-picker-applet 0.1» из Netbook Remix. Он отображает значки вместо списка окон. Можно было бы использовать AllTray, если бы он умел автоматически помещать открытые окна в трей.
- Я использую меню SLAB. Приделать рожицу обезьяны по имени HAL9000 удалось не сразу...

Шон П. Ганн (Sean P. Gunn)





Это мой рабочий стол! У меня стоит UbuntuStudio 8.04. Мой рабочий стол прост. Я использую тему «Slickness Black and Overglossed» и иконки «Black 'N White», которые я скачал с gnome-look.org. Всё это работает на процессоре с частотой 2,66 ГГц и памятью 512 Мбайт ОЗУ. Компьютер — моя студия, которую я сделал сам. Привет из Аргентины.

Juan C. Barrientos



Я использую Ubuntu 9.04 на своем IBM T41. Он работает на процессоре Intel Pentium M (1,6 ГГц) с 749 Мбайт ОЗУ. У меня установлены черные иконки и compiz fusion. Мне очень нравятся тёмные темы, особенно с глянцевым блеском. Я также использую док awn, с которым значительно проще искать установленные программы. Прошло около года с тех пор, как я начал использовать Ubuntu, и если бы я знал, что Linux настолько хорош — это избавило бы меня от нескольких проблем! За неделю до написания этого текста я настраивал Windows на компьютере друга — это было долго. Я искренне благодарен Ubuntu и тому, как она изменила мою работу с компьютером. Она безопасна, проста и отлично работает!

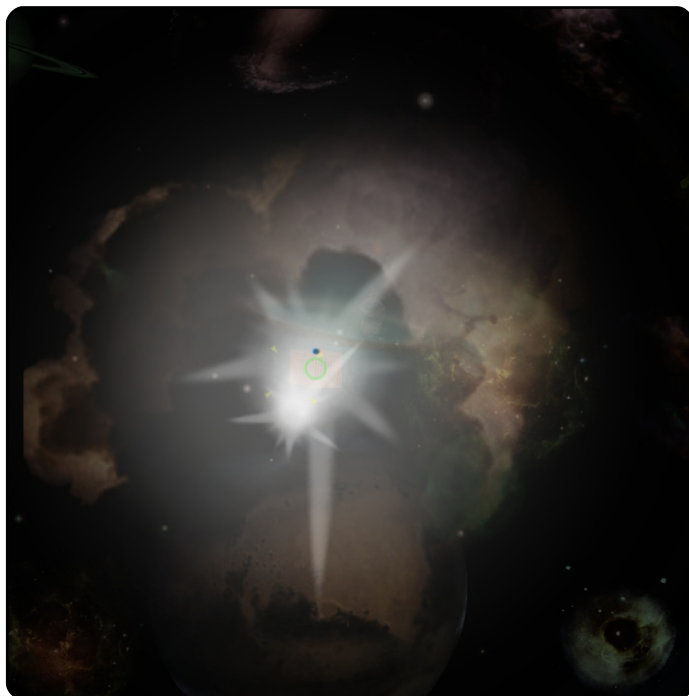
Эндрю Аллиэнс (Andrew Alliance)



Adanaxis

<http://www.mushware.com/x11/>

Вы думали, что 3D-игры это круто? Тогда, вы должны попробовать 4D-шутер от первого лица от Mushware. Всё верно: четыре измерения. Если вы слышали о тессеракте (четырёхмерном гиперкубе), вы сможете понять. В противном случае, вы должны просто скачать игру и попробовать. Это космический шутер, но не такой, в который играл ваш дедушка: он имеет четвёртое измерение, в которое можно попасть, используя правую кнопку мыши. Это невидимое измерение сначала делает геймплей трудным, но затем он становится очень весёлым.

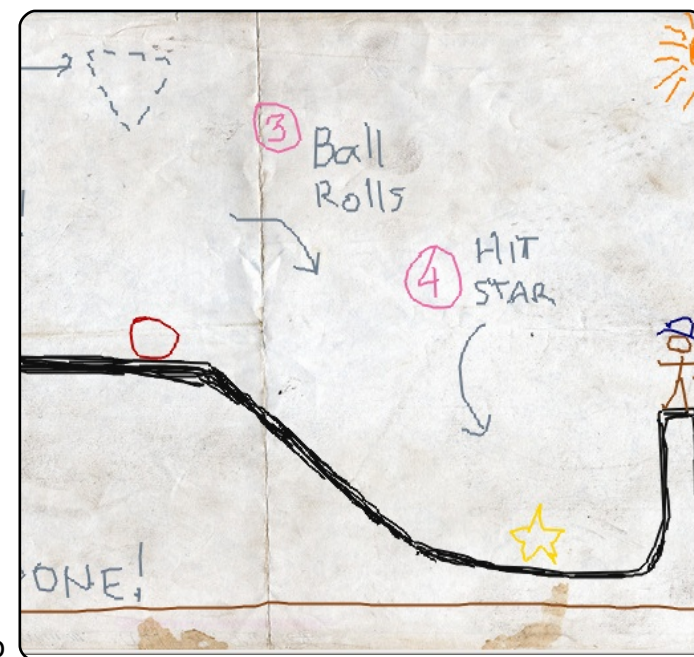


Вы можете скачать демо-версию по ссылке <http://url.fullcirclemagazine.org/910f5a>, либо приобрести полную версию за 15\$.

Numpty Physics

<http://numptyphysics.garage.maemo.org/>

Одна из лучших физических игр — это Numpty Physics. Она основана на движке, подобном популярному коммерческому Crayon Physics. Смысл игры — провести шарик от его начальной позиции до финишной черты. Чтобы добиться этого, вы можете рисовать поверхности, верёвки, блоки и т.д. Звучит довольно просто, но это не так: всё подвержено гравитации, и она может сильно раздражать. Тем не менее, это очень интересная игра.



Установить Numpty Physics можно, используя пакет с домашней страницы проекта.

Phun

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

Если вам нравится Numpty Physics, но не прельщает её геймплей, попробуйте поиграть в Phun, её конкурента. Phun это ещё одна 2D-песочница (минус геймплей Numpty), созданная Эмилем Эрнерфельдтом (Emil Ernerfeldt). В отличие от Numpty, она сделана не на движке Crayon Physic, а на движке, который с нуля создал Эмерфельдт, когда учился в университете. Из-за своего сложного физического движка, Phun является одной из самых интересных песочниц.

Чтобы установить Phun, вам придётся скачать бинарный файл .tgz с сайта Phun. Также вы можете узнать о частых проблемах при установке в теме <http://ubuntuforums.org/showthread.php?t=705996>.

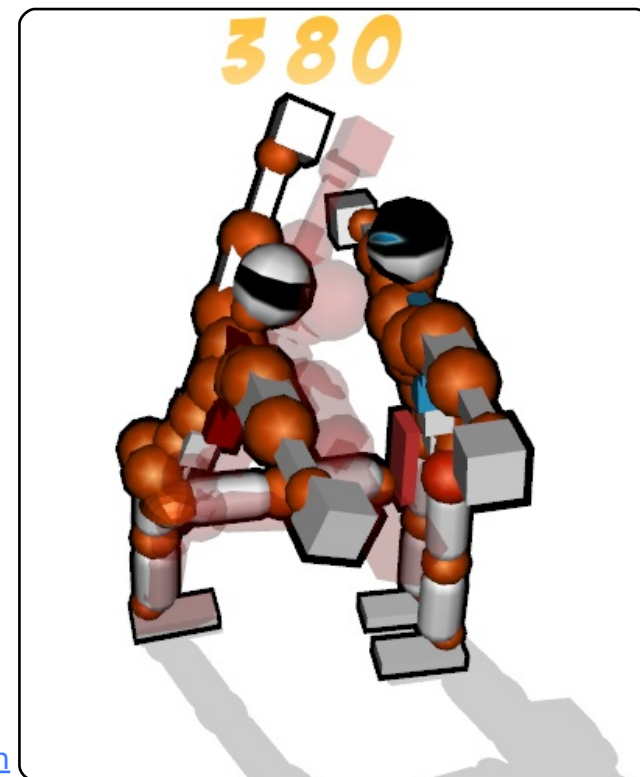


Toribash

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

Toribash — это классические бои один на один с трюками — вы управляете каждой отдельной частью тела вашего бойца. Вам следует двигать ими осторожно, следя за тем, чтобы ваш персонаж не упал во время битвы. Сделав выбор один раз, вы можете смотреть сцену за сценой, наблюдая кровавую кашу.

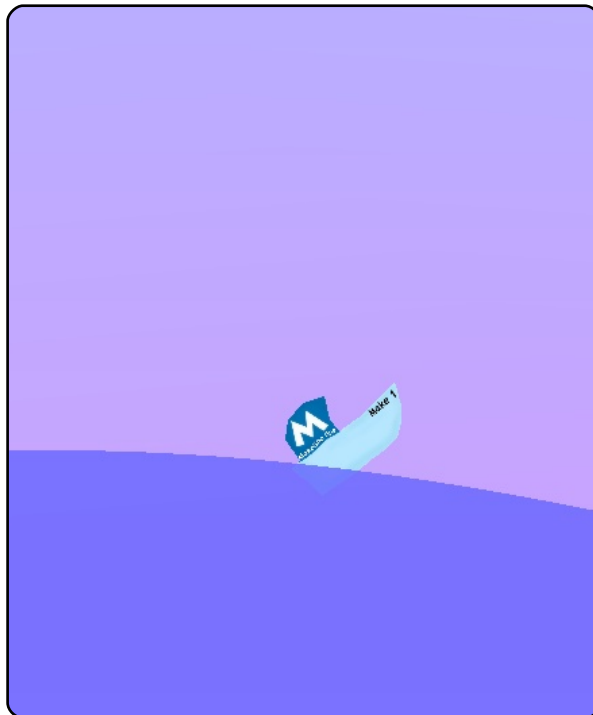
Чтобы установить Toribash, используйте пакет для Ubuntu на странице Toribash для Linux: <http://url.fullcirclemagazine.org/5e898e>.



Bloboats

<http://bloboats.blobtrox.net/about.php>

Bloboats — это старая, менее сложная физическая игра. Она очень похожа на Jelly Car (популярная игра для iPhone). Задача игры кажется довольно простой: просто управлять лодкой, чтобы найти другую лодку. Однако, лодкой невероятно сложно управлять: вы должны полностью контролировать тягу слева и справа. В результате, достаточно тяжело поддерживать уровень лодки и одновременно двигаться. Добавьте к этому морских чудовищ и приливы, и вы почувствуете, как Bloboats делает вызов уже привычным физическим играм.



Чтобы установить Bloboats, используйте пакет «**bloboats**» в репозитории «universe».



Подкаст Ubuntu UK создаётся членами сообщества Ubuntu Linux из Великобритании.

Мы стремимся предоставить актуальную тематическую информацию о пользователях и для пользователей Ubuntu Linux со всего мира. Мы обсуждаем все стороны Ubuntu Linux и свободного программного обеспечения, стараемся охватить всю аудиторию: от начинающих пользователей до закоренелых программистов; и все темы: от командной строки до самых последних графических оболочек.

Подкаст создается сообществом Ubuntu UK, соответствует Кодексу Поведения Ubuntu и подходит всем возрастам.

<http://podcast.ubuntu-uk.org/>



ubuntu uk podcast

Download

Подкаст доступен в форматах MP3 и OGG на Miro, iTunes, а также на самом сайте.



КАК ПОМОЧЬ

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

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

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

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

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

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

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

ВЫ НУЖНЫ FULL CIRCLE!

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

Full Circle Team



Редактор - Ronnie Tucker
ronnie@fullcirclemagazine.org

Веб-мастер - Rob Kerfia
admin@fullcirclemagazine.org

Отдел по коммуникациям -
Robert Clipsham
mrmonday@fullcirclemagazine.org

Корректоры

Mike Kennedy

David Haas

Robert Orsino

Brian Jenkins

И мы говорим спасибо Canonical, маркетинговой команде Ubuntu и множеству команд переводчиков по всему свету.





РУССКАЯ КОМАНДА FULL CIRCLE

Как нас найти?

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

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

Страница перевода на wiki:
<https://wiki.ubuntu.com/UbuntuMagazine/TranslateFullCircle/Russian>

Конференция на jabber.ru: fullcircle-ru@conference.jabber.ru

Адрес электронной почты: fullcircle.ru@gmail.com

Над выпуском работали

- * Никульшин Виктор (frio)
- * Дарья Майорова
- * Ivan Shakuta (zhuk)
- * dimmah
- * Тимур Тимирханов (TLemur)
- * Олег Кулик
- * Леонид Селиванов
- * Черников Иван
- * Дубков Илья (blindfellian)
- * Ливинец Владимир (chel)
- * Андрей Данин (monolake)
- * Васиок Тлубатёв
- * Иван Булычёв (vanyok)
- * Курёнышев Вячеслав
- * Валентина Мухамеджанова (umi)
- * mifistor
- * Антипов Алексей

ВЫ НУЖНЫ FULL CIRCLE RUSSIAN!

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

Пишите на адрес электронной почты: fullcircle.ru@gmail.com

