

# özgürlükiçin.com e-dergi

Yazılımın Babil Kulesi:  
**KBabel**

Pardus 2008.2  
*Canis aureus* Çıktı!

Posta Güvercini:  
**Mozilla Thunderbird**

Erkan Tekman:  
"Nobel'i Alamayacağımı Anlayınca..."

## Pardus'ta Yazılım Geliştirme

- 04-15. Haberler
16. Özgür Yazılım Almak ve Geri Vermek
- 17-19. KDE 4
- 20-22. Algoritma ve Akış Diyagramları
- 23-25. OpenOffice.org Basic ve Visual Basic Uyumu
- 26-28. Pardus'ta Sistem Çağrılarını C ile Nasıl Çağırabiliriz?
- 29-31. Pardus ile PHP Geliştirin
- 32-35. Gambas ile Programlama
- 36-39. Java&Eclipse Geliştirme Ortamı
- 40-42. Posta Güvercini: Mozilla Thunderbird
- 43-44. Boncuk
- 45-48. KBabel
- 49-52. Blender ile Özgür Boyutlar
- 53-55. Altyazılarınızı Düzenleyin: Subtitle Compesor
- 56-59. Gimp Filtrelerinin Tanıyalım-6
- 60-67. Röportaj - Erkan Tekman
- 68-77. SAVAGE:The Battle For Newerth

Bu sayının editörü:

Hakan Hamurcu

Bu sayıda katkıda bulunanlar:

Ahmet Hiçyılmaz, Akın Ömeroğlu,  
Ali Işingör, Aydın Gündüz,  
Deniz Ege Tunçay, Emre Yılmaz,  
Eray Şahbaz, Erkan Tekman,  
Gözde Orgun, Hakan Hamurcu,  
Kubilay Kocabalkan,  
Mehmet Pekgeç, Pınar Yanardağ,  
Özgür Kuru, Seval Ünver, S.  
Gönenç Çalıcı, Şaban Kuş

Tasarım:

**artistanbul** (Pınar Eskikan)

Özgürlük için e-dergisi,

Creative Commons

(by-nc-sa) 3.0 ile lisanslanmıştır.

Pardus ismi ve logosu,

TÜBİTAK UEKAE'nin tescilli markasıdır

Bu yayın, Türkiye'nin en büyük özgür yazılım topluluğu olan Özgürlük için tarafından hazırlanmaktadır.



# Hiçbir zekâ tecrübenin önüne geçemez!

## Yeni tecrübeler kazanmak için yeni bir sayı daha...

Merhaba! E-dergimizin 10. sayısıyla karşınızdayız. Bildiğiniz gibi dergimizin editörlüğünü her ay topluluktan bir arkadaşımız üstleniyor. Şu ana kadar yayınlanan dergilerimizin kazandığı yüksek başarıyı görünce, 10 sayıda bu zor ve bir o kadarda sorumluluk isteyen görevi bana verilmesi gerçekten beni mutlu etti. Beni bu göreve layık gören başta Özgürlükçün ekibine ve topluluğa teşekkür ederim. Umarım bu sayı yine ilginizi çekecek ve yeni başlayacak arkadaşlara yol gösterecektir.

Bu ay tema olarak "Pardus'ta Programlama" konusunu işledik. Bu konu aslında bizler için e-derginin okunabilirliği açısından bir risk taşımakla beraber, ele alınması gereken bir tema olması gerektiğini düşündük. Programlama konusu her ne kadar genel kullanıcı için karmaşık ve gereksiz görüne de, dergimizi incelediğinizde hiç de korkacak bir yanı olmadığını ve meraklı olan arkadaşların bu sayıyla beraber programlamaya doğru başlangıcı nasıl yapacaklarını öğrendiklerini görebilirsiniz. Amacımızın okuyucularımızın çoğunluğunu oluşturan genel kullanıcı kitlesini üzmemek olmadığını, aksine aralarında programlamaya başlamak isteyip bir türlü cesaret edemeyenlere yol göstermek olduğunu bir kez daha hatırlatalım. Bu sebeple işin en başından, algoritma konusundan başlayan ve Basic, C/C++, Java ile devam eden bir kılavuz oluşturmaya çalıştık. Umarım sizlere faydalı olacaktır.

Bildiğiniz gibi dergimizin yayınlandığı bu günlerde KDE4.2'nin duyurusu da yapıldı ve Pardus geliştiricisi arkadaşlarımız, yeni sürümün telaşına rağmen hemen pisi paketlerini oluşturup denemek isteyen arkadaşlar için depoya yerleştirdiler. Biz de e-dergi olarak KDE4 hakkında sizler için bir inceleme yazısı hazırladık. Yazıyı hazırlayan topluluktan arkadaşımıza teşekkür etmekle birlikte, bundan sonra KDE4 hakkındaki yeni yazılarını da e-dergimizin gelecek sayılarına bekliyoruz. Her zaman olduğu gibi Gimp derslerimiz bu sayıda da devam ediyor. İlerleyen sayılarla birlikte bir ders serisi olmasını umduğum Blender yazımızı da bir çırpıda okuyacağınızı tahmin ediyorum. Web sayfası hazırlayan veya hazırlamayı düşünen arkadaşlarımız için PHP makalemiz ilgi

çekecektir. Eğer PHP konusunda da makalelerin devam etmesini istiyorsanız, konuyu ilgili forumlarımızda dile getirmenizi tavsiye ederim.

Pardus Projesi'nin yöneticisi Erkan TEKMAN röportajını da bu sayımızda bulabilirsiniz. Haftalar öncesinde forumlarımızda açılan bir konuyla sevgili Erkan TEKMAN'a iletmek istediğiniz soruları sizlerden almıştık. Ben de sizler gibi bu soruların cevaplarını merakla bekliyorum.

Bu sayıyla birlikte gündeme gelen ve bundan sonraki sayıların içeriğini belirleyecek olan ve Özgürlükçün forumlarında süren tartışmaya hepimizi bekliyoruz. Sizlerden gelecek geri bildirimlerin bizler için ne kadar önemli olduğunu hatırlatmama gerek yok sanırım. Gerek e-dergimiz gerek diğer konular hakkında tüm eleştiri, görüş, öneri ve fikirlerinizi forumlarımıza mutlaka bekliyoruz.

Bundan önceki sayılarımızın editörlerine ve yazarlarına olduğu gibi bu sayımızda da bizleri yalnız bırakmayan tüm yazar arkadaşlarımıza, Özgürlükçün'e ve elbet artistanbul ekibine bu güzel dergi için teşekkür ediyorum. Muhteşem bir dergi tasarımı ile hem bizlere hem de diğer benzer içerikli dergilere yol gösteren e-derginin gelecek sayılarında tekrar beraber olmak dileğiyle.



## Tekir Topluluk Sitesi Yayında!

Tekir Ön Muhasebe ve Ticari Otomasyon ile ilgili son gelişmeleri takip edebileceğiniz, sorularınıza yanıt alabileceğiniz, geliştirici ya da kullanıcıların blog girdilerini izleyebileceğiniz ve Tekir'i indirebileceğiniz [topluluk sitesi](#) yayında. Tekir'in yeni topluluk sitesinde, [Özgürlükçin.com](#)'da kullanılan Django web geliştirme çatısı kullanılıyor.

Tekir topluluk sitesi beş ana bölümden oluşuyor. Bunlar:

- **Kurumsal destek:** Profesyonel müşterilere özel bu bölümde, destek paketleri ve üst seviye yardım içeriklerine ulaşılacak.
- **Belgeler:** Nasıl belgeleri, kurulum belgeleri ve Tekir ile ilgili sık sorulan sorular, burada yer alıyor.
- **Haberler:** Tekir ile ilgili son gelişmeleri takip edebilirsiniz.
- **Topluluk:** Tekir kullanıcıların kendi aralarında yardımlaşması ve bilgi paylaşımı için kurulan [forum](#); kullanıcı ve geliştiricilerin bloglarını izleyebileceğiniz [gezegen](#); hata bildirim yapabileceğiniz [hata bildirim](#) sistemi; Tekir e-posta listelerine üye olup takip edebileceğiniz e-posta listesi bölümlerinden oluşuyor.
- **İndir:** Tekir Ticari Otomasyon ve Ön

Muhasebe yazılımını indirebilirsiniz.

Bütün bu zengin içerik için tek gereken, [www.tekir.com.tr](http://www.tekir.com.tr) adresini ziyaret etmek.

### Tekir Nedir?

Tekir, ticari otomasyon ve ön muhasebe alanında küçük ve orta boyutlu işletmelerin en büyük yardımcısı olmak için yola çıktı. Tekir, [GNU LGPL](#) ile lisanslanmıştır. Tarayıcı tabanlı çalışan Tekir'e aynı anda birden fazla işletim sisteminden ve farklı tarayıcılardan erişmeniz mümkün.



Tekir ile hem alış hem satış yaptığınızı carileri izleyebilir, tüm işlemlerinizi cari tabanlı olarak raporlayabilirsiniz. Stokunuzda tuttuğunuz malları tanımlayabilir ve depo atayabilirsiniz. Alım satıma bağlı tüm fatura, irsaliye, tediye ve tahsilatlarınızı birkaç kolay adımda yapabilir ve yazdırabilirsiniz. Bu işlemler ile ilgili bilgileri ve dekontları raporlayabilir, hesap tablosuna alabilir ve yazıcıdan çıktılarını alabilirsiniz.

Tekir, [Uygun Teknoloji](#) tarafından Java EE teknolojileri ve tamamı özgür olan yazılımlarla geliştirildi. Uygulama sunucusu olarak ise Jboss kullanılıyor. Tekir'in, birçok güzel özelliğinin yanında en büyük artısı, Java teknolojileri sayesinde tamamen platform bağımsız olarak çalışabilmesi.

## Özgür Yazılım Venedik'te

Son günlerde artan bir hızla Avrupa'dan özgür yazılıma göçe ilişkin haberler gelmekte ve biz de bu haberleri [Özgürlükçin](#) aracılığı ile sizlere ulaştırmaktayız. Ülkemizde de bazı kurumlar özgür yazılımlar ve açık standartların önemini anlamaya başlamışken, bu tip haberlerin olası göç projelerini düşünen kurumları cesaretlendirdiğine inanıyoruz.

Yeni göç haberi bu kez İtalya'dan geldi. Özgür yazılım ve açık standartlar konusunda üst düzeyde bir bilince sahip olan İtalya'da, ünlü Venedik kentini de içine alan [Veneto eyaleti](#), verdiği tüm hizmetleri özgür yazılımlarla ve açık standartlarla sunmaya karar verdi. Geçtiğimiz yılın kasım ayında tamamlanan fizibilite raporunun ardından, geçişin özellikle lisans maliyetleri üstünde olumlu etkisi olacağı sonucuna varan Veneto eyalet yönetimi, geçiş sürecini ocak ayı itibarıyla hızlandırmış durumda.

Geçiş ilk olarak tamamlayan ve bir anlamda pilot uygulama olan "Veneto Tarım Ödemeleri Ajansı", çiftçilere yaptığı destek uygulamalarının tüm aşamalarında açık standartları ve özgür yazılımları kullanmaya başladı. Linux dağıtımı olarak RedHat'i seçen ajans, özellikle lisans maliyetlerinin

düşmesinden son derece memnun.

Göç kararının alınmasında bir diğer etken ise bilginin paylaşılmasındaki yolların çokluğu. Bunların bazılarının sahipli yazılımlarla yapılmasının, hizmetlerin kamunun bu bilgilere erişimine engel olmasından endişe ediliyordu.

Yapılan göç planına göre tüm departmanların özgür yazılımlara taşınması, personelin eğitilmesi ve yönetim bünyesinde kullanılan özel amaçlı yazılımların özgür yazılımlara



göre yeniden düzenlenmesi üç yıl içinde sonlanacak.

Umuyoruz, Özgürlükçin olarak ülkemizde yaşanacak buna benzer göç haberlerini bu yıl içinde yine bu sayfalar üstünden sizlere duyuracağız.

Kaynak: [OSOR](#), [Zeus News](#)

## Pardus 2008.2'ye Hoşgeldiniz!

Pardus geliştiricileri, çevirmenleri, belge yazarları ve sanatçıların desteğiyle hazırlanan Pardus 2008.2 güncelleme sürümü, kullanıcılarıyla buluştu.

Pardus 2008.2, Pardus Test Ekibi tarafından yapılan detaylı testlerden sonra, TÜBİTAK FTP sunucularında indirilmek üzere yerini aldı. 2008 serisinin bu ikinci ara sürümü, özgür yazılım dünyasının en yeni bileşen ve teknolojilerini sunuyor.

Pardus 2008.2 sürüm ismini, yaşam alanları tehdit altında olan başka bir Anadolu canlısından alıyor. Pardus 2008.2'nin sürüm adı *Canis aureus*. Bir başka deyişle, "Altın çakal".

### Başlıca yenilikler

Pardus 2008.1'den bugüne geçen sürede, sadece Kurulan CD içerisindeki 648 pakette yaklaşık 120 hata düzeltilmesi, 60'ın üzerinde güvenlik güncellemesi kullanıcılara ulaştı. Yine aynı sürede CD'ye yeni özellik ve destekler ekleyen 23 yeni paket dâhil oldu, CD içindeki toplam 648 paketin 181'i güncellendi.

Pardus 2008.2 *Canis aureus*, beraberinde bir sürü yeni özellik getiriyor. Pardus'un temel teknolojileri olan PiSi ve COMAR birçok yeni özelliği desteklerken, daha sorunsuz bir kurulum için YALI'nin güncellenmiş sürümünü kullanılıyor. Açılış

sisteminde yapılan iyileştirmelerle Pardus kullanan sistemlerin açılışı hızlanırken, uzak dosya sistemleri altyapısı için de birçok iyileştirme, Pardus 2008.2 ile birlikte gelen yenilikler arasında göze çarpıyor.

### Ağ Yöneticisi

Pardus 2008.2 *Canis aureus* ile birlikte yeni sürüme yükseltilen Ağ Yöneticisi ve ağ yapılandırma altyapısı da bir seri yenilik ve hata düzeltilmesi içeriyor. Bu iyileştirmelerin ilk anda göze çarpanları şöyle:

- Kullanıcı ve bağlantı tabanlı DNS ayarları iyileştirmeleri,
- DHCP ve zaman aşımı iyileştirmeleri,
- ASCII olmayan ESSID iyileştirmeleri,
- Bağlantı başlatma ve durdurma sırasında betik çalıştırma desteği.

### Görüntü Yöneticisi

Pardus 2008.2 *Canis aureus*, yeni nesil Nvidia, ATI ve Intel ekran kartlarını desteklemek için gerekli sürücülerini içeriyor. Pardus Görüntü Yöneticisi ve otomatik tanıma altyapısı zorg, bu yeni sürücülerini kullanacak şekilde güncellendi.

### Paket Yöneticisi

Paket Yöneticisi de birçok iyileştirme ve güncelleme içeriyor:

- Paket arama iyileştirmeleri,
- Hatalı indirilen paketlerin tekrar indirilmesi için destek,
- Çeviri ve arayüz güncellemeleri,



- Delta paket ve ters bağımlılık güncelleme desteği.

Bu özelliklerin 2008.2 sonrasında kullanıma girmesi planlanıyor.

### Dört ayrı ISO

Pardus 2008.2 *Canis aureus*, dört farklı ISO olarak sunuluyor. Bunların birincisi ve en önemlisi, KDE 3.5.10 tabanlı Pardus 2008.2'nin bilgisayarlara kurulan öntanımlı masaüstü ortamı.

Pardus 2008.2 Kurulan CD, sadece Türkçe ve İngilizce dillerini destekliyor. Pardus 2008.2 Uluslararası Kurulan CD ise Pardus tarafından desteklenen 11 ayrı dilde kurulum ve kullanım özelliğine sahip. Bu iki sürümün yanı sıra, biri KDE 3,5 değilse KDE 4 ile gelen iki farklı Pardus 2008.2 Çalışan CD sürümü mevcut. Pardus 2008.2, FTP sunucularında yerini almış durumda. Kurulan CD için bu bağlantıyı, Çalışan CD için bu bağlantıyı takip etmeniz yeterli.



## Neden Canis aureus?

Bu akşam çıkması beklenen Pardus 2008.2 güncelleme sürümüne adını veren Canis aureus'u tanıyor musunuz?

Canidae (köpekçiller) familyası içinde çok özel bir konuma sahip olan *Canis aureus* (Altın çakal), Anadolu'nun yaşam alanları tehdit altında olan memelilerinden biri. Kurt ile çok yakın akraba olan bu çakal türü, Anadolu'nun dışında, Balkanlar, Kuzey Afrika, Arabistan, İran ve Hindistan'da yaşamaktadır.

*Canis aureus* iyi bir koşucudur. Hafif bir vücuda, uzun ve güçlü bacaklara sahiptir, böylece uzun mesafeleri rahatlıkla aşabilir. Altın çakallar küçük aile sürüleri içinde ya da bir çift olarak yaşarlar.

*Canis aureus* ömür boyu süren bir "evlilik" içerisinde yaşar. Üreme zamanları ekim



ayındadır. 60 gün süren bir gebelikten sonra, dişinin arayıp içine yerleştiği bir mağaranın içinde 6-9 yavru dünyaya gelir. Bu yavrular ilk üç gün tamamen kör olurlar ve ilk üç hafta sırf süt ile beslenirler.

### Yeni duvarkâğıdımızın öyküsü

Türkiye'de yaşam alanları daralan Altın çakallar, bilinçsiz çiftçi ve avcılar tarafından da sık sık hedef olarak görülmektedir. Tarımsal alanlara zarar vermeyen ve kürkü bir değer taşımayan *Canis aureus*, yakın bir gelecekte Türkiye'de nesli tehlike altında memeliler arasına katılabilir.

Pardus 2008.2 *Canis aureus* sürümüne adını veren Altın çakalın Pardus masaüstünde yer alan fotoğrafı, Mersin Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi Biyoloji bölümü öğretim üyesi Doç. Dr. Gökhan CORAL tarafından çekildi. Göksu Deltası'nda çekilen bu karenin hikâyesini CORAL şöyle anlatıyor:

"Doğa fotoğrafçısıyım. Özellikle de kuşları fotoğraflamak için çoğunlukla önemli bir sulak alanımız olan Silifke Göksu Deltası'na giderim.

Altın çakal fotoğrafını aslında kuş fotoğrafı çekmek için kamuflej altında yattığım bir hafta sonu gezisinde çektim. Birden sazların arasından onu gördüm. 20 - 25 metre ötemdeydi. Yaklaşık bir köpek büyüklüğünde olduğundan önce onu köpek sandım. Ama değildi. Deklanşöre davrandım. Bu sıçrama anını ve bir iki güzel fotoğrafını daha çekmeyi başardım."

## Sony'den Şipşak Linux

8-11 Ocak tarihlerinde yapılan ve binlerce teknoloji meraklısı ile teknoloji devlerini buluşturan Las Vegas Consumer Electronics Show (Tüketici Elektronikleri Gösterisi) eğlenceli ve yenilikçi birçok teknolojinin yanı sıra Linux tabanlı cihazların gösterisine de sahne oluyor. Bu gösterilerden birini de fuar boyunca Sony yaptı.

Sony Cyber-shot serisinden son çıkan kamerası olan DSC-G3 modeliyle Linux dünyasına merhaba diyor. 10.1 megapikselli CCD resim sensörü ile 4x optik yakınlaştırma özelliğine sahip objektifi buluşturan Sony, G3 ile hafıza kartı derdine de son veriyor. 4 GB boyutunda dahili hafıza ile gelecek olan G3 aynı zamanda 3.5" büyüklüğünde bir ekrana ve kablosuz ağ bağlantısı özelliğine de sahip. Sony'nin fotoğraf makinesinde kullandığı yazılım ise Linux tabanlı.

DLNA desteği sayesinde fotoğraflarınızı doğrudan DLNA destekli kablosuz cihazlara aktarabileceğiniz gibi Sony'nin Kolay Yükleme Sistemi ile İnternet ortamında fotoğraf ve videolarınızı paylaşma imkanınız da var. Sony fotoğraf makinesine ilginç



özellikler de eklemiş durumda. Yüzu algılama teknolojisi gözlerin fotoğraf çekilirken kapalı olması halinde ardı ardına birkaç fotoğraf çekiyor ve algıladığı yüzde gözün açık olduğu kareyi kayıt ediyor. Cihazın yetişkin ve çocukları birbirinden ayırarak hangisinin netleneceğinin seçimine izin vermesi de bir başka ilginç özellik.

Sony, G3'ün İnternet sitesinde kullandığı Linux ve açık kaynak kodlu yazılımları da yayınlamış durumda. Sony Amerika tarafından yönetilen Linux programlarına benzeyen yazılımda çekirdeğin yanı sıra cihaz için özelleştirilen busbox ve diğer bileşenler kullanılıyor. Sony Amerika bünyesinde taşınabilir cihazlardan, video oynatıcılara, TV'lere dek birçok cihazda Linux platformu kullanıyor.

Amerika'da satışa sunulan G3'ün fiyatı 500 Amerikan Doları civarında...

Kaynak: [LinuxDevices](http://LinuxDevices)

## Qt'ye LGPL Dopingi!

Nokia bugün hem GNU/Linux hem de Windows işletim sistemlerinde çalışabilen Qt grafik arayüz ve uygulama çatısının 2009 Mart'ta çıkması planlanan 4,5 sürümünden itibaren Lesser General Public License 2,1 sürümüyle de kullanılabileceğini duyurdu. Bundan önce, Qt ya ticari ya da Genel Kamu Lisansı (GPL) ile kullanılıyordu. Ek olarak, Qt artık [www.qtsoftware.com](http://www.qtsoftware.com) adresinden indirilebilecek.



Code less.  
Create more.  
Deploy everywhere.

LGPL lisanslamaya yapılan bu geçiş, ücretsiz yazılımlar geliştirenler kadar ticari yazılım geliştiricilerinin de önünü açacak. Ek olarak, Qt kaynak kod depoları da halka açılacak ve masaüstü ve gömülü sistem geliştiricilerinin topluluklarından katkı kabul edecek. Bu değişikliklerle birlikte, geliştiriciler Qt çatısının evriminin etkin şekilde yönlendirme olanağına kavuşacak.

Qt 4,5 ayrıca önceki sürümlerden farklı olarak ticari lisanslarla da kullanılabilecek. Ek olarak, Qt için sunulan destek teklifleri de genişletilecek; böylece, seçilen lisansla bağımsız olarak Qt kullanılan projelerin aynı düzeyde destek elde edebilmesi sağlanacak.

### Endüstri devlerinin tepkileri

Nokia Qt Software Bölümünden Sorumlu Başkan Yardımcısı Sebastian NYSTRÖM, "Qt'nin lider konumdaki daha fazla sayıda firma tarafından kullanılması, değerli geridönüşler ve artan katkılar sağlayacak, böylece Qt'nin türünün en iyisi çoklu platform grafik arayüz ve uygulama çatısı olması garantilenecek. Qt'nin hızlanacak olan gelişimiyle, Nokia dâhil tüm geliştiriciler daha iyi aygıtlar ve uygulamalar sunabilecek, pazara sunma süreleri azalacak ve çözümleri için daha geniş bir yayılma alanı elde edecekler." diyor.

Nokia Aygıtlar Bölümünden Sorumlu Müdür Yardımcısı Kai ÖİSTAMÖ, bu gelişmelerle ilgili olarak, "Nokia Qt üzerindeki çalışmaları, Symbian Foundation'a sağladığı Symbian OS ve S60 ile açık kaynak topluluklarına önemli katkılarda bulunuyor. LGPL'ye geçişimiz, Qt'nin kaynak kod depolarını açmamız ve katkılarını desteklememizle, Qt kullanıcıları Qt'nin gelişiminde daha fazla söz sahibi olacaklar, ve bu da daha geniş bir alana yayılım sağlayacak. Nokia, kaynak kodu yeniden yazmadan S60 Symbian OS, Maemo ve OVI servisleri üzerinde Qt'nin gelişimini dengeleyebilecek." açıklamasını yapıyor.

Freescale Çözümler ve Destekleyici Teknolojilerden Sorumlu Müdür Yardımcısı Raja TABET ise, "Nokia'nın işletim sisteminden bağımsız Qt uygulama çatısının Freescale'in destekleyici yazılımıyla birleştirilmesi orijinal ürün sağlayıcılarına ve yazılım geliştiricilerine en uygun gördükleri Freescale çipsetini seçme olanağı verirken, geliştiricinin uygulaması için tek bir kod

öbeği kullanmasına ve çalışmasını bunun üzerinden yürütmesine imkan sağlayacak," diyor ve ekliyor: "LGPL modeli Freescale/Qt birleşik platformunun kullanım oranını ve yaygınlığını artıracak mükemmel ve zamanlama olarak da doğru ve seçenektir."

"Qt Kubuntu'da ve KDE uygulamalarında çok geniş biçimde kullanılıyor ve Canonical lisanslama modeli noktasındaki bu önemli adımdan gayet hoşnut," diyen Ubuntu projesi kurucusu Mark SHUTTLEWORTH, sözlerine şöyle devam etti: "Qt'nin yeni lisanslama seçeneği kullanıcılara daha 'arzu dolu' uygulamalar sunmamızı sağlayacak. Nokia'nın platform bağımsız Qt kütüphanelerine ve Linux platformuna süregelen yatırımı özgür yazılım masaüstü ve mobil aygıtlar alanında yenilikçiliğin önemli güdüleyicilerinden biri."

Linden Lab Platform ve Teknoloji Geliştirme Bölümünden Sorumlu Müdür Yardımcısı Joe MILLER ise konuyla ilgili olarak şu yorumlarda bulundu: "Nokia'nın Qt lisanslamasını basitleştirme konusundaki bu adımını alkışlıyoruz. Lisans konusunu bir kenara bırakırsak, Qt'yi merak uyandıran ve yenilikçi bir teknoloji olarak görüyoruz; yeni lisanslama QtWebKit'i Second Life'a entegre etme konusunda karar sürecimizi epey basitleştirdi."

KDE e.V. Yönetim Kurulu Üyesi Sebastian KÜGLER ise "Qt'nin LGPL altında lisanslanması, Qt-tabanlı uygulamalar üzerine kurulmuş olan KDE bileşenlerini kullanan uygulamalarının lisanslanmasına olanak veriyor," sözlerine yer verdi. "Daha geniş lisanslama olanakları sağlayan bu hamle, Qt ve KDE teknolojilerinin daha fazla kullanılmasının önündeki engelleri azaltıyor. KDE takımı geliştirme sürecinin açılmasını sevinçle karşılıyor ve KDE ve Qt Software arasındaki işbirliğinin artmasını sabırsızlıkla bekliyor."

Konuyla ilgili daha fazla bilgi, [bu adresten](#) edinilebilir.

# Palm Pre Duyuruldu

Akıllı telefon pazarının ilk oyuncularından Palm, WebOS Linux platformunu, üzerinde çalışacağı ilk cihaz ile birlikte duyurdu. 2009'un ilk yarısında Sprint tarafından satılacak, 3G olanağı da sunan Palm Pre, dışarı kayan bir klavyeye, WiFi erişim özelliğine, GPS ile birlikte 3 megapiksel kameraya, 3.1 inç dokunmatik ekrana ve Palm'ın kendi geliştirdiği "WebOS" Linux'a sahip bir telefon ailesi.

Palm'ın geçen yıllardaki hatalı adımlarını da dikkate alan birçok kişi, şirketin, uzun zamandır beklenen; Linux tabanlı "Nova" işletim sistemiyle yeniden tökezleyeceğini düşünüyordu. İlk bakışta, WebOS dağıtımı ve Pre telefon; Apple'ın iPhone'u, RIM'in BlackBerry Storm'u ve Palm'ın arkadaşı; Linux gezgini, Android tabanlı HTC G1 telefon gibi üst-uç akıllı telefonların ise hemen peşinde yer alacak gibi görünüyor.

Linux tabanlı WebOS; CSS, XHTML ve JavaScript gibi endüstri standartlarının ihtiyacını karşılıyor. Palm, işletim sistemi seviyesi API'lere imtiyazlı Javascript erişimi sağlayan; Movial'ın yeni-açık kaynaklı teknolojesi Browser Dbus Bridge benzeri bir teknoloji kullanıyor. Raporlara göre, kullanıcı arayüzünün kendisi, Webkit ile sunulmuş görünüyor. Her ne kadar yazılım geliştiriciler, NDA (non-disclosure agreement; gizlilik anlaşması) kapsamında erken erişimi elde edebilseler bile, WebOS hakkındaki gerçek detaylar, Palm Pre'nin dağıtımına başlamadan önce elde edilebilir olamayacak.

Palm, WebOS katmanının, "on milyonlarca web geliştiricisinin tanıdık olduğu zengin bir geliştirme ortamı" sunduğunun tüyosunu veriyor. Firmanın söylediğine göre, geliştiriciler, uygulamalarını cihaza bütünleşik bir uygulama deposu yardımıyla kablosuz olarak dağıtma imkânına sahip olacaklar.



Her ne kadar çok az teknik detay sunulsa da, çok-görevli WebOS, tek-görev tescilli PalmOS'a nazaran daha gelişmiş yetenekler sağlayacak gibi görünüyor. Palm'ın bunun için (muhtemelen Access alıcısı PalmSource'a başvurarak) çözümler sunacak üçüncü şahısları beklediğini söylemesine rağmen, Treo gibi cihazlar üzerinde çalışan PalmOS uygulamaları ile geriye dönük bir uyumluluk söz konusu olmayacak. Bu arada cihazın şu günlerde neredeyse diğer tüm cep telefonlarının yaptığı gibi, Java uygulamalarını destekleyip desteklemeyeceği konusunda da tek kelime bilgi yok!

WebOS'un, ekranlar ve uygulamalar içinden eleyecek bir kart benzetimi de içeren hareket tabanlı bir grafik arayüzü yanında birçok birleştirilmiş mesajlaşma ve senkronizasyon özelliği sağlayacağı söyleniyor. Bu birleştirilmiş mesajlaşma teknolojisine Palm Synergy deniyor ve şirket, bu teknolojinin takvimler, kişiler ve mesajlaşma uygulamaları gibi farklı kaynaklardaki bilgiyi birleştirilmiş mantıksal görünüşler ile entegre edeceğini söylüyor. Örneğin bu teknolojinin sadece Pre, PC ya da web tabanlı kişi bilgilerinin eşleştirilmesini sağlamayacağı; ayrıca Outlook, Google, Facebook ve diğer hesaplarda listelenen aynı kişiyi otomatik olarak tanıyıp bunları tek bir liste olarak görüntüleyeceği de Palm tarafından iddia edilenler arasında.

Palm Sinerji'nin bağlama modeli ile, WebOS birden çok takvimi birlikte katmanlaştırdığında bu çoklu takvimleri birleştirilmiş veya terslenmiş görünüş türünde "katmanlandırılmış takvimler" haline getiriyor. Sinerji'nin ayrıca, bir mesaj başlığını birisiyle birlikte sohbet edermiş görüntüsünde göstermesi gibi, birleştirilmiş mesajlaşma özelliklerini sağlayacağı söyleniyor. Hatta e-posta, IM (anında mesajlaşma) ve SMS mesajları gibi farklı mesajlaşma teknolojilerini birleştirerek bunları aynı başlık altında gösteriyor.

Ekleneceği söylenen ilave WebOS özellikleri:

- Web'e bağlı uygulamalar: WebOS'un, 3G'nin "daima açık ağ" avantajlarını alarak, geri planda çalışan



güncellemeler sağlayan uygulamalar ve Web arasında sürekli ve kesintisiz bağlantılar sunacağı söyleniyor.

- Çoklu görev: Palm, WebOS'un, kullanıcıların, çalışan birden çok uygulama arasında hızla gezebilmesini sağlayacak çoklu görev yeteneklerinin tüyosunu veriyor.
- Çoklu temas (Multi-touch) arayüzü: Hareket ve dokunuş oyunları, alışıldık "sürükle ve bırak" işlevleri dışında, bir deste karta göz atmak gibi işlemler arası hareketleri de içeriyor.
- Evrensel arama: WebOS, bir aramaya, girilen terimler kadar dinamik olarak yaklaşabilen, hem telefon hem de Web'den sonuçlar getirebilen arama yardımcılarının tüyolarını veriyor.
- Göze çarpmayan bildirimler: Palm, "diğer mobil platformlardan radikal olarak ayrılan bir diploması ile" güncelleme bildirimleri göndereceğinin sözünü veriyor. Örneğin; yeni SMS mesaj ya da e-posta iletilerinin alındı mesajları, ana ekran faaliyetleri ile karışmayacak şekilde, ekranın altındaki kayan yazı bilgilendirme çubuğundan bildirilecek.

## Palm Pre'nin İçi

Palm Pre, WebOS çalıştıracak ve Palm öneren mobil cihazlardan ilki. İlk olmak şüphesiz zordur ve iş akıllı telefonlara geldiğinde, stil çok önemlidir. Bu bakımdan, kavisli bir kayak üzerinde dışarı kayan bir klavyeyle birlikte yuvarlatılmış bir tasarım sunan Pre, en son moda akıllı telefonlarla yarışacak gibi görünüyor.

59,6 x 100,5 x 17,0 mm boyutları ile Pre, ilk Android telefon olan HTC G1'den biraz küçük ve 135 gramlık bu telefon, G1'in yatay durumda dışarı kayan klavyesi ile karşılaştırıldığında daha kısıtlı bir başparmak-yönlendirmeye sahip QWERTY bir klavye vaat ediyor. Yine de tasarım, özellikle genişletilmiş klavye ile G1'inkinden daha parlak görünüyor. Buna ek olarak, Pre, ekranın altında, ekranı engellemeden, grafik arayüzde vuruş ve çevirmeler yapabileceğiniz, "hareket alanı" gibi tasarım yenilikleri vaat ediyor.



Palm, Pre'nin kullandığı işlemciyi açıklamadı. Ancak telefonun, 7.4 GB'ı kullanıcıya amade olacak 8 GB dahili hafıza ile satılacağını söylüyor. Ayrıca USB depolama için; yüksek hızlı USB 2.0 desteği ile çalışan microUSB bağlantı noktasının varlığı da firma tarafından söylenenler arasında. Ancak görünüme göre cihaz üzerinde herhangi bir flash genişlemesi bulunmayacak.

Quad-band GSM sistemli G1'den farklı olarak Pre, daha yüksek bir bant genişliğine sahip olan 3G ağını kullanıyor. Yalnızca Sprint tarafından Birleşik Amerika'da satılacak olan versiyon sürüm, EVDO Rev. A 3G desteği sağlayacak. Daha sonra, Avrupa ve diğer uluslararası pazarları hedefleyen bir UMTS HSDPA model ortaya çıkacak. Pre, G1'in özelliklerine tamamen uyumlu şekilde, Bluetooth, GPS ve 3 megapiksel kamera ile birlikte WiFi'yi de vaat ediyor.

320 x 480 piksel çözünürlük ve 24 bit renk sağlayan 3.1 inç (7.87 cm) dokunmatik ekran, G1'in 3.2 inçlik ekranından birazcık daha küçük. G1 ve diğer birçok üst seviye akıllı telefon gibi, Pre de ivme ölçerler ile donatılmış. Yani cihaz çevrildiğinde ekran da bununla uyumlu olarak dönüyor. Hatta, algılayıcı delisi Pre'nin, işi iki adım daha ileri götürerek; hem kullanıcı telefonu kulağına götürdüğünde ekranı kapatan bir yaklaşım sensörü hem de ortam ışığı az olduğunda ekran parlaklığını ayarlayan bir ışık sensörü ilave ettiği söyleniyor. Bu iki uygulama da enerji kullanımını azaltacak deniliyor.

Palm, ne batarya hakkındaki detayları sundu, ne de tahmini süreleri. Ancak, batarya çıkartılabilir ve opsiyonel olarak "Palm Touchstone" denilen endüktif şarj takma aygıtı ile şarj edilebiliyor. Bu, kullanıcıların güç bağlantılarını el yordamıyla aramaları yerine, telefonu aygıtı yatırarak şarj etmelerine olanak sağlıyor.

Pre, e-posta, web taraması, mesajlaşma, ses ve video oynatımını içeren tam bir Linux/WebOS akıllı telefon yazılım dizisi sunacak görünüyor. Ayrıca Sprint'e özel, önyüklenmiş hizmetleri de içeriyor.

- Sprint TV: Canlı ve talebe dayalı programlar.

- Spring Navigasyon: GPS'e dayalı, sesli ya da grafikli yön tarifi, tek tuşla trafik yeniden yönlendirmesi ve 10 milyon yerel listeleme.
- Sprint Radyo: 150 kanallı Sprint Internet Radyo hizmeti, ayrıca bir düzine radyo streaming uygulamasına erişim.

## Palm Pre'nin özellikleri

**Hafıza:** 8 GB'lık dâhili depolama (yaklaşık 7.4GB'ı kullanıcıya amade)  
**Ekran:** 3.1 inç HVGA dokunmatik ekran (320x480 çözünürlük ve 24 bit renk)  
**Giriş:** Dışarı kayan QWERTY klavye; jest tanıyan dokunmatik ekran arayüzü  
**Hücresel Ağ:** EVDO Rev. A veya UMTS HSDPA  
**WiFi:** WPA, WPA2, 801.1x kimlik denetimli 802.11 b/g  
**Bluetooth:** A2DP stereo desteği ile Bluetooth 2.1 + EDR; yapılan bağlantı ile dizüstü modemi olarak kullanabilme imkanı  
**USB:** Yüksek hızlı ve depolama destekli USB 2.0 MicroUSB bağlantı noktası.  
**GPS:** Tümüleşik GPS  
**Fotoğraf Makinesi:** LED flaşlı ve genişletilmiş alan derinliğine sahip 3 megapiksel  
**Ses:** 3,5 mm kulaklık çıkışı

**Yaklaşım sensörü:** Telefon kulağa götürüldüğünde ekran görüntüsünü kapatır.  
**Işık sensörü:** Düşük ortam ışığında ekran aydınlığını ayarlar.  
**İvmeölçer:** Web sayfaları ya da fotoğrafları telefonun yatay ya da dikey durumuna göre gösterir.  
**Diğer özellikler:** Cihazı susturan zil sesi değiştirici.  
Video formatları – MPEG-4, H.263, H.264  
Ses formatları – MP3, AAC, AAC+, AMR, QCELP, WAV  
Resim formatları – GIF, hareketli GIF, JPEG, PNG, BMP  
**E-posta:** Outlook EAS (Microsoft Exchange'e erişim için), kişisel e-posta desteği (POP3, IMAP)  
**Mesajlaşma:** IM (anında mesajlaşma), SMS ve MMS  
**Batarya:** Çıkarılabilir, şarj edilebilir, "Palm Touchstone" endüktif şarja takma aygıtı (docking station) ile şarj etme seçeneği.  
**Boyutlar:** 59,6 x 100,5 x 17,0 mm  
**Ağırlık:** 135 gr  
**İşletim sistemi:** WebOS Linux

*Kaynak: [Linuxdevices](#)*



# OpenOffice.org 3.1 Yenilikleri

26 Mart 2009 tarihinde yayınlanması beklenen OpenOffice.org 3.1, yeni ve muhteşem özellikler ile geliyor. Geliştiriciler, Microsoft Office katili olan yeni sürümde 1.000'den fazla hata düzeltimi, yeni özellik ve geliştirme gerçekleştirdiklerini söylüyorlar. Ülkemizde de en çok tercih edilen özgür yazılımlardan biri olan OpenOffice.org'un yeni özellikleri göz kamaştırıyor.

## Daha Düz Kenarlara Sahip Çizimler

Bu sürüm, en çok tercih edilen ve beklenen bir özellik olan çapraz çizgilerin kenarlarını düzleyen antialiasing ile birlikte geliyor. Aşağıdaki resimlerde sol tarafta OpenOffice.org 3.0, sağda ise OpenOffice.org 3.1 sürümü için örnek bir çizim bulabilirsiniz. Çizimlerde detayların daha rahat görülebilmesi için resimler büyütülmüştür.

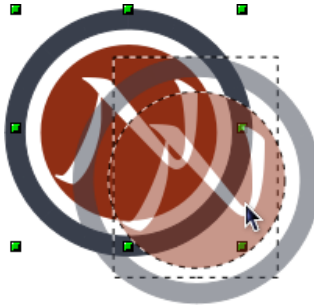


Basit çizimler (Çizgiler, Çemberler ve Grafikler), Hesap Tablosu, Kelime İşlemci, Sunu ve Çizim bileşenlerinde antialiasing desteğine kavuşmuştur. Antialiasing, çizimleri düzenleme ve dışarıya aktarmayı desteklemekle beraber şimdilik tam ekran kipini desteklememektedir.

## Katı Sürükleme

Daha önce sürükleme esnasında sadece basit bir çizim (wireframe) gösterilirken, şimdi resmin kendisi %50 şeffaf haliyle ve olası yeni yerleşimi hakkında fikir verebilecek şekilde sürükleniyor.

Bu sayede sayfa yerleşimi ve görünümü, eskisine kıyasla daha gerçekçi bir nitelik kazanıyor.



## Kelime İşlemci'de Yarı Saydam Seçimler

OpenOffice.org 3.0 ile Hesap tablosu programına gelen yarı saydam seçim özelliği, 3.1 sürümüyle Kelime İşlemci bileşenine de geliyor. Aşağıdaki resimlerde farklı renklere sahip kelimeleri (İlk resimdeki) OpenOffice.org 3.0 ile işaretlediğimizde ikinci resimdeki gibi farklı renklerde görünmekteyken, yeni 3.1

Foreground colors: red, green, blue, grey, black  
Background colors: white, yellow

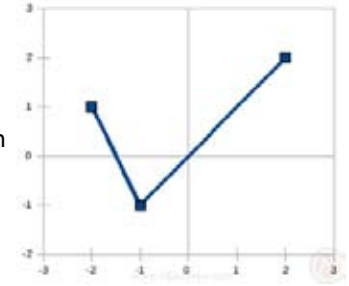
Foreground colors: red, green, blue, grey, black  
Background colors: white, yellow

Foreground colors: red, green, blue, grey, black  
Background colors: white, yellow

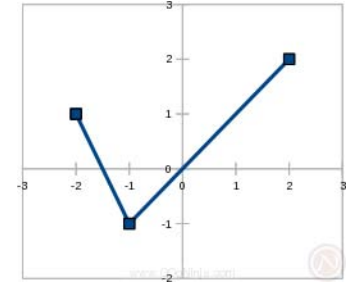
sürümüyle işaretlediğimizde üçüncü resimdeki gibi gerçek renklerine daha yakın (Yarı Saydam) göze çok daha hoş görünüyor.

## Grafik Eksenleri ve Etiketler

Grafiklerimiz negatif değer içerdiğinde, Hesap Tablosu yazılımı tüm etiketleri grafiğin kenarlarında (dışında) gösterecektir. Bu durum bizim okulda öğrendiklerimizle örtüşmüyor. Bildiğiniz gibi etiketler her iki eksen de sıfır pozisyonunda olan ve kesişen eksenler üzerinde olmalıdır. Artık eksenleri ve etiketleri yerleştirmek için yeni seçeneklere sahibiz. Örneğin antialiasing desteği olmadan OpenOffice.org 3.0 ile oluşturulan yandaki grafiği ele alalım.



Gördüğünüz gibi etiketler kesişen eksenlerde değil, kenarlarda görünüyor ve grafik çizgimizin kırık bölümleri var. OpenOffice.org 3.1 sürümüyle gelen etiket ve eksen yerleşim seçeneğini kullanarak, grafiğimizi alışıktığımız şekle sokabiliriz.



Gördüğünüz gibi şimdi grafiğimiz daha düz çizgilerle (antialiasing) gösterildi ve etiketlerimiz okuldan aşına olduğumuz şekilde ve daha anlaşılır bir pozisyonda görüntülendi.

## Ana Hat Seviyeleri

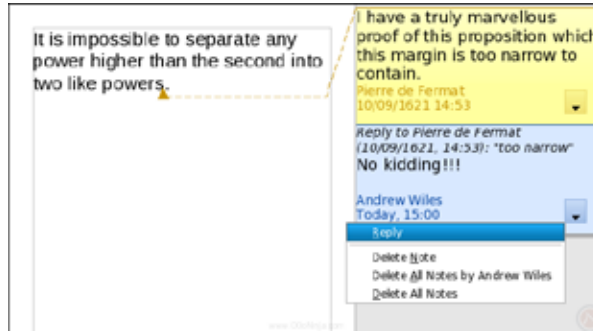
Teknik yazarlar artık ana hat seviyesini ve numaralandırmayı istedikleri gibi tanımlayabilirler (ya da paragraf biçimini). Bu özellik sofistike bir içerik oluşturmak için epey yararlıdır.

## Notları Cevaplamak

OpenOffice.org 3.0 bizleri çok sık kenar notları ile tanıştırdı. Geliştiricilerin



üzerinde çalıştığı 3.1 sürümüne şimdi bu notlara cevap verme özelliğini ekliyor. Cevap seçeneği seçildiğinde, herhangi bir metnin değişmesi durumunda isteğe bağlı tartışma notlarını mümkün kılıyor. Değişiklikle ilgili e-posta dahi göndermek mümkün!



## Yeni Yazıtipi Boyut Düğmeleri

İki yeni düğme sayesinde yazıların boyutlarını büyütme ya da küçültme çok hızlı yapılabilir hale getirildi.



Microsoft Office 2007 kullanıcılarının aradığı bu güzel kolaylık, artık OpenOffice.org kullanıcılarının da hizmetinde olacak.

## Dilbilgisi Kontrolü

OpenOffice.org 3.1 artırılmış dilbilgisi denetimi sunuyor. 3.0 sürümü bizlere yazdığınız yanlış kelimelerin altını mavi çizgilerle çizmek için LanguageTool eklenti desteği sunmuştu. OpenOffice.org 3.1 ise geliştirilmiş dilbilgisi denetimi için bir sihirbaz sunuyor.

## Üstçizgi

Karakterlerin altlarını çizebileceğiniz gibi üstlerini de çizebilirsiniz. Özellikle Formül bileşeninde, fizik ve elektronik alanlarında kullanılan hesaplamalarda devreden anlamına gelen sembolü bu sayede oluşturabilirsiniz.

## Köprü Yönetimi

Herhangi bir web sitesi adresi yazdığınızda, OpenOffice.org otomatik olarak bu adresi tıklanabilir bir köprüye dönüştürecektir. Birçok insan bu köprüyü tekrar normal metne nasıl dönüştüreceğini bilmez. Bunun normal yolu: Geri Al, CTRL+Z; Varsayılan Biçim, CTRL+M; ve Otomatik Düzeltmedeki URL tanımasını kapatmaktır. Artık bunun çok daha şirin bir yolu var. İçerik menüsü (Köprü üzerindeyken sağ tuşa bastığınızda ekrana gelen menü) köprüyü aç, köprüyü düzenle, köprü konumunu kopyala ve köprüyü sil gibi yeni komutlar içeriyor.

## İzlenen Değişiklikleri Onaylama

OpenOffice.org kullanıcıları, yeni içerik menüsündeki değişiklikleri onaylama ya da reddetme özelliğini çok beğenecek.

## Slayt Medyasını Kontrol Etme

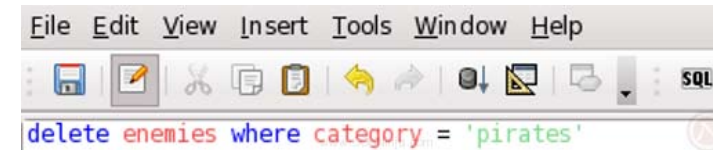
OpenOffice.org 3.0 Sunu, sunum esnasında istediğiniz bir filmi oynatabilir veya bir ses dosyasını çalabilir. OpenOffice.org 3.1 Sunu bileşeniyle kullanıcı tanımlı efekt olarak istediğiniz medyayı oynatma, bekletme ve durdurma gibi daha esnek kontrollere sahip.

## Geliştirilmiş Sıralama

OpenOffice.org'un yeterince sıralama kriteri kabul etmeyeceğini düşünüyor olabilirsiniz. Ancak OpenOffice.org 3.1 Hesap tablosu programında, daha fazla sıralama kriterini kabul ediyor. Eskiden en fazla dört kriter belirlenebilirken yeni sürümde bu sayı daha da artırıldı. Eski sürümlerde karşılaşılan kararsız sıralamalar ve rastgele değerler yerine, yeni 3.1 sürümü kararlı sıralamalar yapıyor.

## Veritabanı ve Makrolar

OpenOffice.org 3.1 Veritabanı bileşeni içerisinde makro kullanımını epey geliştirmiş. Odb dosyalarının içerisinde makro kullanımına izin veriyor. Üstelik makrolar çeşitli olaylara bağlanabilirler. Veritabanı bileşeninin geliştiricileri, Microsoft Access ile rekabete yardımcı olabilmek için eğlenceli ve zaman kazandıran navigasyon formları (Microsoft Access'te switchboards olarak adlandırılan) oluşturdu.



## Dikkat Çeken SQL Cümleleri

Base için SQL birinci derecede önemlidir. Bu

yüzden OpenOffice.org 3.1 sürümü, SQL cümlelerinin yazımı sırasında unutulmuş bir tırnak işareti gibi eksiklikleri anında dikkat çeken ve uyarı veren bir yapıya kavuşuyor.

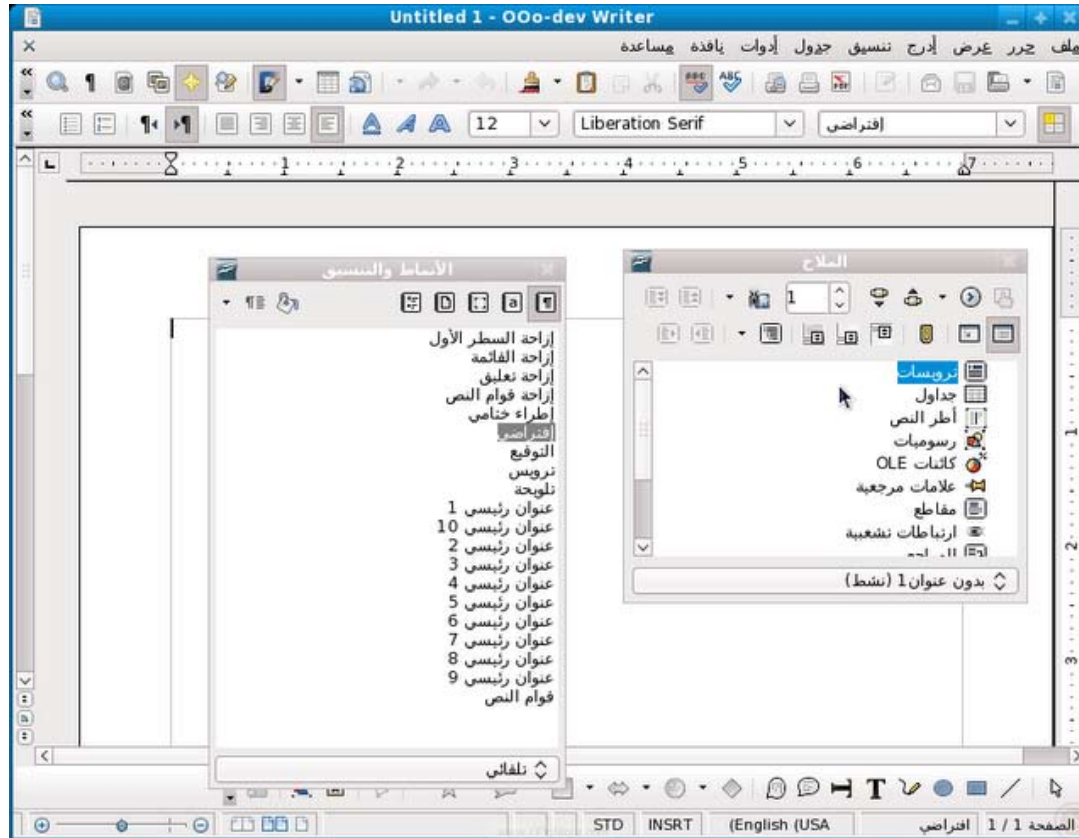
## Göreceli Veritabanı Yolları

Mart ayının sonunda çıkacak olan OpenOffice.org 3.1 sürümü, odb dosyaları içerisinde göreceli olarak çalışma sayfası ve veritabanı dosyalarının yollarını

barındırıyor. Bu yetenek sayesinde dosyaların bilgisayarlar arasında paylaşılması daha kolay olacak. Dosyalarınızı bu yöntem sayesinde ağda ve işletim sistemleri arasında paylaşabilirsiniz.

## Arapça ve İbranice'de büyük kolaylık

Ana dilleri İbranice veya Arapça olanlar, OpenOffice.org 3.1'den çok daha fazla keyif alacak. Artık ana kontroller de RTL (Sağdan sola doğru yazım yönü) olabiliyor. Araç çubuğundaki RTL ve LTR butonları sayesinde karışık yazım yönüne sahip metinler oluşturmak daha kolay hale gelecek. OpenOffice.org 3.1 yazımda desteklediği RTL'yi aynı zamanda baskı önizlemede, HTML olarak dışa aktarmada ve Sunu bileşeninde slayt olarak gösterimde de destekleyecek.



## Hatalar

OpenOffice.org 3.1'de bir önceki sürümden bu yana, şu ana dek yaklaşık 800 hata düzeltilmiş durumda. Çözülen hatalar içinde en dramatik olanı, 2005 yılında OpenOffice.org 2.0 beta için rapor edilmişti! Bu hata, Windows ağındaki ortam değişkenlerinde kullanılan UNC yollarıydı. OpenOffice.org sürekli olarak ana makineye ulaşmaya çalışmaktaydı ancak içerisinde altçizgi bulunan ana makine adlarına erişmek mümkün değildi. Örneğin \\dosya\_sunucusu\raporlar\yilsonu.ods gibi.

Ofis ağıları için ciddi bir hata ise 3.0 sürümüyle tanıştığımız yeni dosya kilitleme işlevine dairdi. Bu işlev OpenOffice.org 2.0, Microsoft Office ve OpenOffice.org 3.0 dışındaki diğer uygulamalarla çalışmıyordu. 26 Mart günü çıkması hedeflenen OpenOffice.org 3.1 sürümü, dosya kilitlemeyi işletim sistemi seviyesinde yaparak bu problemi gideriyor.

## Nasıl Temin Edilir?

Dikkat bu sürüm henüz Alpha seviyesindedir. Bu sebeple bu yazıyı okuduktan sonra bu paketi derlemek ve test etmek isteyen kullanıcılarımızda oluşabilecek veri kayıplarından OpenOffice.org ekibi ve [Özgürlükçün](#) sorumlu tutulamaz. Siz her şeye rağmen OpenOffice.org 3.1'i denemek isterseniz, [buradaki adresten](#) indirebilirsiniz. Derleme işleminin uzun (3-4 saat) ve üst seviye teknik bilgi gerektirdiğini sizlere şimdiden söyleyelim.

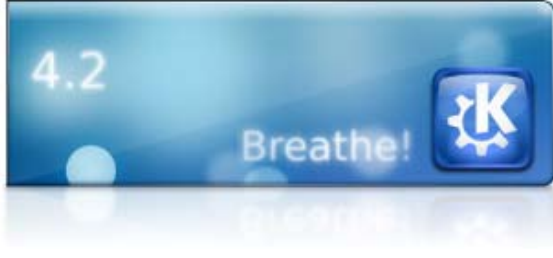
Buradaki sürümlerin henüz geliştirme aşamasında olduğunu ve bazı işlevlerin çalışmayabileceğini unutmamalısınız. İndirme adresleri içerisindeki .../extended/ klasörü içindeki .../development/ klasöründe yer alan ve en yüksek sürüm numarasına sahip /DEV300.... klasörünü kullanmalısınız.

Henüz Alpha seviyesindeki bu yeni sürümde testleriniz sırasında karşılaştığınız hataları [buraya](#) bildirerek, OpenOffice.org'un gelişimine katkıda bulunabilirsiniz.

Son olarak, OpenOffice.org 3.1'in final sürümünün 26 Mart 2009'da çıkacağını bir kez daha hatırlatalım.

Kaynak: OpenOffice.org Ninja

## KDE 4.2 Duyuruldu!



KDE 4.2 sürümü, geçtiğimiz yıl Ocak ayında duyurulan KDE 4.0 sürümünden bu yapılan geliştirmeler ve hata çözümleri ile KDE 4 masaüstü ortamının gerçek gücünü göstermek konusunda çok iddialı bir şekilde karşımıza çıktı.

### Kod adı "Answer" (Yanıt)

KDE 4.0'ın yayınlanması birçok insana göre çok aceleci bir davranış olmuştu, sürümün kullanılabilirlikten öte henüz deneysel bir haldeyken kullanıcılara sunulması, birçok tartışmayı beraberinde getirdi. Öyle ki dışarıdan bakan bir göz hem KDE geliştiricilerini hem de kullanıcıları neredeyse bir felaketin eşiğinde görmekten çekinmiyordu. Bu manidar kod adının bu sıkıntılı süreç içerisinde yaşananlara karşı, KDE masaüstünün gücünü göstermek için seçildiğine kuşku yok.

4.2'nin gücünden emin bu "Cevap" sadece eleştirilere karşılık vermekle kalmıyor, cürekâr bir şekilde onlara tüm gücüyle meydan okuyor. Nasıl mı?

**Cevabı 42:** Answer to Life, the Universe,

and Everything (42) Otostopçunun Galaksi Rehberi Kitabını okuyanlar ya da aynı adlı filmi izleyenler hemen hatırlayacaktır; "Hayatın, Evrenin ve Herşeyin Yanıtı nedir?" sorusuna "Mutlak Cevap" arayanlara süper bilgisayar "Derin Düşünce" tarafından 7,5 milyon yıl süren işlemler sonrası verilen "Mutlak Cevap= 42 idi. KDE ekibinin de bu manidar kod adını koymakla verdikleri zekice cevap böylece 4.2 oldu.

### Asla Geriye Bakmayın

KDE 4 serisinin bundan önceki kararlı sürümü olan 4.1'in sloganı bu sürümde tam olarak hayat bulmuş durumda. KDE 3.5.x serisi kullanıcılarının ihtiyaç duyduğu birçok program yeni sürümüne yetenekleri artırılarak aktarılmış, daha kullanışlı, daha kararlı ve her zaman olduğu gibi daha kişiselleştirilebilir bir sürüm ortaya çıkmış bulunuyor.

Bayrağı KDE 4.1'den alıp çok daha ilerilere taşımış olan KDE 4.2 getirdiği birçok yenilik olmasına rağmen çeşitli eksikleri mevcut. KDE 4.2'nin yayınlanmasının ardından KDE takvimindeki bir sonraki



bayrak değişimi KDE 4.3 sürümü ile temmuz ayında olacak, bu süre zarfında her zaman olduğu gibi KDE ekibi birçok yenilik ve iyileştirmelerin yanı sıra bize yeni sürprizler de hazırlayacak.

Birçok kullanıcı ve KDE geliştiricisine göre KDE 4.2, son kullanıcı için aslında gerçek KDE 4.0 olarak görülebilir.

### Yenilikler

Yeni Masaüstü Tecrübesi Plasma masaüstünde yapılan iyileştirmeler ve ilerlemeler sayesinde

çalışma alanınızı kolayca organize edebilirsiniz. Yeni ve geliştirilmiş programcıklar arasında hızlı başlatıcı, hava durumu bilgi servisi, çizgi roman servisi, "pastebin" servisi kullanılarak yapılan çabuk dosya paylaşımı gibi programcıklar yer alıyor. Ve bir yenilik olarak artık plazma programcıkları ekran koruyucu



üzerine yerleştirilebiliyor; böylece örneğin bir hatırlatıcı not sürekli ekranınızda kalarak size kendini unutturuyor.

Plasma Panel artık gruplama ve geleneksel satırlama yöntemleri ile pencerelerinizi yönetebiliyor. Sistem çekmecesi artık işlemlerinizle ilgili size bilgi verme yeteneğine sahip, böylece dosya kopyalamalar ya da diğer zaman alan işlemleri buradaki akıllı bilgilendirme servisi ile takip edebilirsiniz. Plasma panelindeki bir yenilik ise ayarlandığı takdirde panelin otomatik gizlenme yeteneğine sahip olması.

KWin pencere yöneticisi artık daha etkili ve kaliteli bir pencere yönetimi sunuyor. KWin efektleri "hareket fiziğine" dayalı olarak



eski ve yeni "Masaüstü Küpü, Sihirli lamba" gibi masaüstü efektlerinize doğal bir his veriyor. Bir yenilik ise KWin bu efektleri kaldırabilecek bilgisayarları algılayarak efektleri açılışa varsayılan olarak sunuyor, sizi hoş bir masaüstü atmosferinde karşılıyor. Ve ayrıca bu efektleri sistem ayarlarından kolayca ve zahmetsiz ayarlayabilmenize imkân veriyor. Masaüstünüz artık hem yeni nesil Plasma kabuğunda programcılarla hem de KDE 3.5 serisinden alışkın olduğunuz geleneksel masaüstü görünümünde kullanılabilir.

Bunun yanı sıra KDE dil desteğini artırarak şu anda Dünya üzerindeki 700 milyon insana ulaşabiliyor. Yeni eklenen diller arasında Arapça, İzlanda dili, Bask Dili, İbranice, Rumence, Tacik ve birçok Hint

dili (Bengali Hindistan, Gujarati, Kannada, Maithili, Marathi) gibi dillerle Asya nüfusuna da hitap edilmekte.

### Programlardaki Gelişmeler

Dosya yöneticisi, daha hızlı ve daha etkili bir hale geldi. Dolphin dosya yöneticisi artık simge büyüklüklerini kolayca ayarlayabilmek için bir kaydırıcıya sahip, ileri düzey yeniliklerde ise dosya önizleme ipuçları taşınabilir medya aygıtlarına da sağlandı. Bu yenilikler KDE dosya ayrıntılarına da işlenerek doğru dosya tipini bulmayı kolaylaştırdı.

KMail'in e-posta listesinin görünümü, GSoC öğrencisi tarafından yeniden elden geçti. Kullanıcının daha fazla bilgi, klasörler içindeki iş akışını iyileştirmesi gibi yenilikler

eklendi. IMAP ve diğer protokollere olan destek artırılarak KMail eskisinden çok daha hızlı bir hale getirildi.

İnternet tarayıcısı iyileştirdi. Konqueror'un ölçeklenebilir vektör grafik biçimi SVG desteği artırıldı ve birçok konuda performans artışı sağlandı. Yeni arama yönetimi ile sayfalar arasında ne aradığınızı kolayca bulmanız sağlandı.

### Platform Geliştirmeyi İvmelendirdi

Betiklere destek artırıldı. Plasma programcılarını artık Javascript, Python ve Ruby betikleriyle yazılabilmekte ve web üzerinden paylaşım servisleri dağıtılıp paylaşılabilen. Google Gadgets ve Mac OS X masaüstü programcılarını (Widget) da artık Plasma'da kullanılabiliyor.

Programların ve servislerin teknolojik önizlemeleri Windows ve Mac OS X platformlarında kurulup çalıştırılabilmekte, bu yenilikte olan ilerleme KDE'nin bu sistemler için olan sürümlerine çok yaklaştığını ve dağıtımın yapılabileceğini göstermekte. OpenSolaris için KDE 4.2 kararlı sürüm yaklaşmakta hatta KDE 4.1.4 paketleri hali hazırda yayınlanmış durumda, FreeBSD ise olgunlaşmaya devam ediyor.

Qt'nin LGPL lisansı ile yayımlanmasından sonra hem KDE kütüphaneleri hem de Qt altı araçlar artık daha rahat lisans koşullarında edinilebilir, ticari platformlarda kullanılması kolaylaştı ve böylece ticari yazılım geliştirmede daha saygı uyandıran bir platform oluşturuldu.

Kaynak: KDE



## Özgür Yazılım Almak ve Geri Vermek

Bu yazımızda kullanıcı ile özgür yazılım ve kullanıcı ile camia arasındaki ilişkiye yoğunlaşacağız.



Özgür yazılım bağlamında daha çok GPL (GNU Genel Kamu Lisansı) ya da benzer lisansa sahip yazılımları kastediyoruz. Bu lisansların en önemli özelliği yazılımın özgürlüğünü sağlamak için geliştiriciyi sınırlayan şartlarıdır. Bir kez sınırlayıcı bir lisans ile özgürleştirilen bir kod, telif (copyright) sahibi dışında kimse tarafından "kapatılmaz", yani sahipli (proprietary) bir yazılım haline getirilemez. Bu nedenle Linux çekirdeği, KDE masaüstü ortamı gibi pek çok kişinin telif hakkını paylaştığı özgür yazılımların kapatılması pratik olarak mümkün değildir.

Öte yandan izin veren (permissive) lisanslar ile böyle bir şart yoktur, yazılımı kullanan herhangi birisi kodu kapatıp sahiplenebilir. Bu tip kodlara en güzel örnek Unix benzeri işletim sistemi BSD ve BSD üzerine yapılan ve büyük ticari başarı yakalayan Mac OS X işletim sistemidir. Ayrıca özgür yazılımın en önemli başarılarından biri olan Apache web sunucusu da böyle izin veren bir lisansa sahiptir.

Sınırlayıcı ve izin veren lisansların geliştirme süreçleri ve camia açısından en önemli farkı sınırlayıcı lisansa sahip bir yazılımdan türetilen yeni ürünlerin de açık kaynak kodlu olması, yani özgür yazılımı alıp değiştiren kullanıcının camiaya geri vermesi zorunluluğudur.

### Geri Vermeden Özgür Yazılım (T)üreticiler

Özgür yazılımın sürdürülebilirliğinin temel koşullarından biri, verimliliği ve üretkenliği üst düzeyde tutacak şekilde, dağıtık ve paylaşımcı geliştirme modeline dahil olacak yeterli sayı ve nitelikte geliştiriciyi cezbetmesidir. Sınırlayıcı lisanslar bu camia dışında kar amaçlı ve (bazen ve kısmen) kapalı

kapılar ardında yapılan geliştirmelerin de kaynak koduna dahil edilmesini şart koşarlar ve yazılımın sürekli işlevsel ve kaliteli kalmasına, dolayısı ile geliştiriciler için bir çekim merkezi oluşturmaya vesile olurlar. İzin veren lisanslar için ise böyle bir geri verme kanalı tarif edilmemiştir, daha doğrusu geri vermek isteğe bağlıdır. Örneğin Apple BSD'nin temeline yaptığı değişiklik ve geliştirmeleri açarken Mac OS X'in kullanıcı yüzünü oluşturan katmanları kapalı tutmaktadır.

Özgür müşteri ilişkileri yönetim yazılımı SugarCRM ve özgür (ve "uyumlu") ilişkisel veritabanı sistemi EnterpriseDB gibi yazılımlar ve bunları geliştiren firmalar telif haklarını ve izin veren lisansları (yasal olmakla birlikte) özgür yazılım camiasının hoş görmediği şekilde kullanmakla ve bir yerde özgür yazılım olmamakla ve hatta özgür yazılıma ihanet etmekle suçlanıyorlar aylardır ve neredeyse yıllardır. MySQL'in camia ve kurumsal sürümleri arasındaki farklılıklar ve çift lisanslama yöntemi de kimi özgür yazılım taraftarlarınca yoğun olarak eleştirilmekte. Bir diğer örnek de Google'ın Linux ve diğer pek çok özgür yazılımı gereksinimlerine göre uyarlaması ve bu sayede hizmetlerinde özellikle performans kazançları sağlaması, buna karşın yaptığı iyileştirmeleri camia ile paylaşmaması.

Görüldüğü üzere yalnızca lisans ve camia bir özgür yazılımın sürdürülebilirliği için yeterli değil. Kullanıcı ve (t)üreticilerin de katkısı gerekli ve önemli. Özgür yazılımın gücünü veren dağıtık ve katılımcı model ancak yeterince sayıda katkıcının camiaya dahil olma niyetleri var ise manalı oluyor. Özgür yazılım bağlamında üzerinde iyice düşünülmesi gereken bir nokta, hem özgür yazılım camiaları hem de özgür yazılım (t)üreticiler ve kullanan firmalar tarafından...

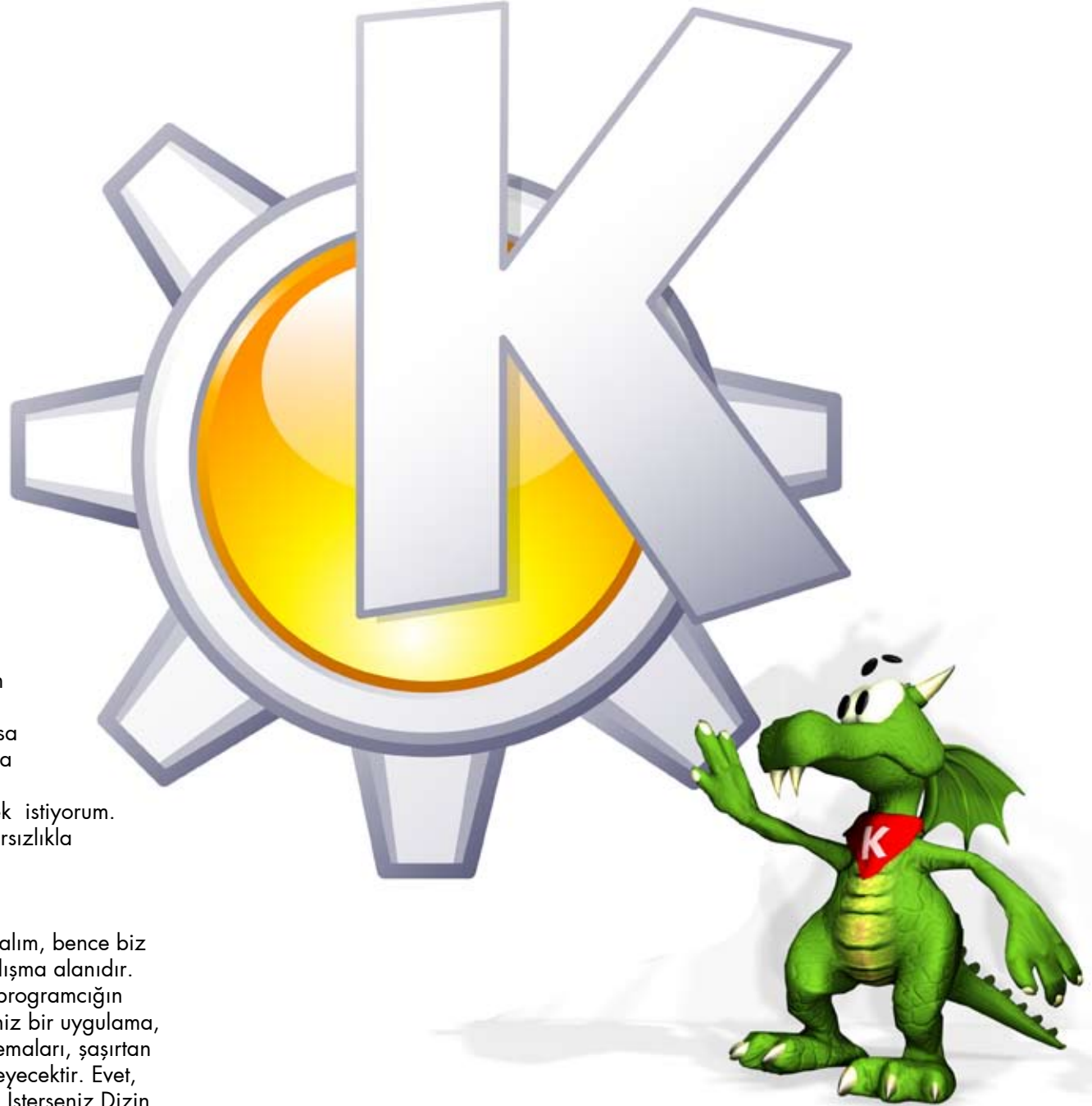
# KDE4

Pardus depolarını şenlendiren ve 2009 sürümüyle ön tanımlı masaüstü ortamı olacak KDE 4.2'yi tanıyor musunuz?

Bildiği üzere Pardus 2009 KDE 4.2 ile gelecek ve bize farklı birçok görsel deneyim yaşatacak. Birçoğumuz bu deneyimi bir an önce yaşamak ve KDE4 ile tanışmak için büyük bir heyecan yaşıyoruz. Geçtiğimiz günlerde Özgürlükçün sayfalarında yayınlanan haber ile KDE 4.2 sürprizleri hakkında biraz da olsa bilgi sahibi olmuşuk. Ben de bu yazıda sizlere Pardus 2009'da KDE 4.2 ile birlikte masaüstümüze gelecek ve biz kullanıcıların alışkanlıklarını değiştirecek bazı yeniliklerden kısaca bahsetmek istiyorum. Umarım gelecek Pardus'lu güzel günleri siz de benim gibi sabırsızlıkla bekliyorsunuzdur.

## Plasma Çalışma Alanı

KDE4'ün tüm teknik yenilikleri ve değişikliklerini bir yana bırakalım, bence biz masaüstü kullanıcıları için en heyecan verici yenilik Plasma Çalışma alanıdır. Evet bildiğiniz masaüstünden çok öte bir şey, üzerinde birçok programcının çalışabildiği, birden fazla masaüstü alanına sahip olabileceğiniz bir uygulama, Plasma Çalışma alanı. Bu uygulama sizi, zengin ve göz alıcı temaları, şaşırtan efektleri, yeni ve farklı çoklu masaüstü deneyimleri ile çok etkileyecektir. Evet, artık tamamen kişisel zevkinize uygun bir masaüstünüz olacak. İsterseniz Dizin







görünümü ile klasik bir masaüstü, isterseniz Masaüstü görünümü ile daha şık bir çalışma alanınız olacak. Ayrıca tüm bu uçan, sallanan, dönen pencere efektleri için başka bir yazılım kurmayı gerektirmemesi yanında, hızlı ve sistem kaynaklarını az tüketen bir masaüstü deneyiminden bahsedebileceğiz.



### Plasma Programcıkları

Plasma çalışma alanı ile hayatımıza girecek bu küçük ama kullanışlı uygulamalar, bizlere birçok özellik sunacak. Superkaramba ve GoogleWidget uygulamaları da KDE 4.2 içinde rahatlıkla kullanılabilir. Programcıklar temasız ile kusuruz bir uyum içinde, sizin istediğiniz boyut ve açı ile masaüstünüze yerleşebilecek. Belki de birçok Pardus uygulamasını masaüstü programcıkları ile her an izleyebileceğiz.



### Aygıt Bildiricisi

Bilgisayarınıza taktığınız tüm harici aygıtlar artık tek bir yerden yönetilebiliyor. Bu uygulama sayesinde masaüstümüzde karmaşa olmayacak, takılan aygıtlar kolaylıkla bulunabilir olacak. Açılan pencereden aygıtın içinde bulunan dosya ve dizinlere kolayca ulaşabileceksiniz.

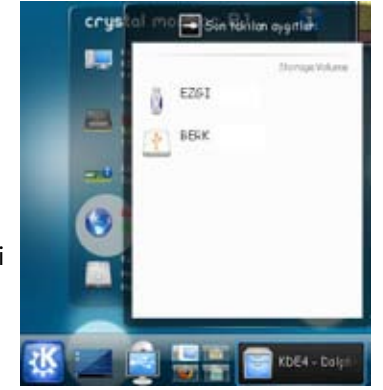


### Sistem Ayarları

Yeni yüzü ile Sistem ayarlarınızı çok daha rahat yapabileceksiniz. Ve sanırım bu yeni Sistem ayarları arayüzü bizim TASMA arayüzünün yerini alacak. Eminim bu yeni arayüz ve Plasma Programcıkları ile Tasma araçlarına ulaşmak sizin için daha keyifli olacak. Sisteminizin birçok ayarını Genel ve Gelişmiş sekmeleri altında bulunan araçlar ile kolayca yapabileceksiniz. Masaüstü

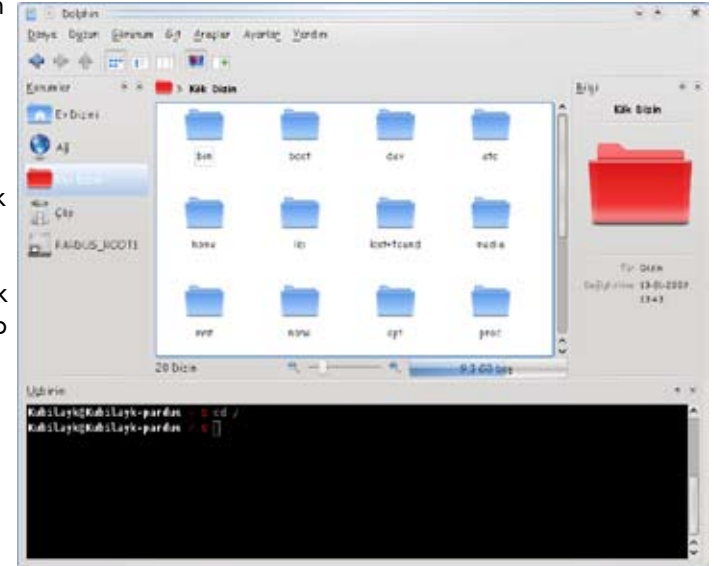


efektleri tek tık ile çalışır hale getirebilecek, temel davranış ayarları kolayca seçebileceksiniz. KDE 4.2 ile gelen bir özellik ile ekran kartınızın 3B özelliklerini desteklemediği durularda ve tam sayfa uygulamalarda, efektler otomatik olarak iptal olacak. Pencere ve Simge ayarlarınızı yaparken hiçbir zorluk çekmeyeceksiniz, tüm ayar sayfaları size çok tanıdık gelecek. Ve aynı zamanda bu yeni Sistem Ayarları arayüzü ile ayarlar içinde arama da yapabileceğiz.



### Dolphin (Dosya Yöneticisi)

Artık hızlı ve yetenekli bir Dosya Yöneticimiz var, Dolphin. Asli görevi dosya yöneticisi olan Dolphin, umarım sizi de beni etkilediği kadar etkileyecektir. Kısaca bahsetmek gerekirse üzerinde gömülü bulunan ama istendiğinde ayrı bir pencere olarak da kullanılabilen, Konumlar, Bilgi ve Uç Birim pencereleri ile işlerinizi çok hızlı bir şekilde yürüteceksiniz. Sık kullandığınız aygıt ve dizinleri sağ tuş menüsü ile Konumlar kısmına ekleyerek hızlıca erişim sağlayacaksınız. Konum gezgini ile ister dizinin konumunu yazarak, isterseniz konum gezginine tıklayarak dizinlerde dolaşabileceksiniz. Dolphin ile birden fazla dosya ve dizin seçmek o kadar kolay ki, yapmanız gereken tek şey simgeler üzerinde bulunan + seçme veya - bırakma tuşlarına basmak. Dizinin içinde bulunduğu disk bölümünün doluluk oranını da, pencere altında bulunan grafik ile sürekli olarak takip edebileceksiniz.



### Komut Çalıştır ve Sistem Süreçleri

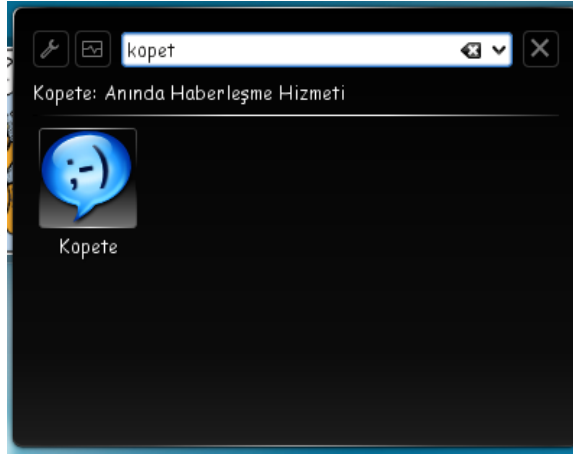
Program çalıştırmak için sürekli Alt+F2 tuşlarını kullanmayı

sevenler için müjde, Komut Çalıştır penceresi artık size daha çok yardımcı olacak. Yazmaya başladığınız anda istediğiniz programla ilgili görsel sonuçları size sunuyor ve bir tık ile çalıştırabiliyorsunuz. KDE 3.5 ile Katapult kullananlar için tanıdık bir görüntü olacaktır.

Yenilenen yüzü ile Sistem Süreçleri daha şık ve daha kullanışlı olmuş. Süreçleri izlemek, sistem veya bellek kullanımına göre listelemek daha kolay ve anlaşılır bir hale gelmiş.

## Okular (Belge Okuyucu)

KPDF kodları üzerine inşa edilmiş, görünümü KDE4 için daha şık daha kullanışlı hale getirilmiş, harika bir belge okuyucu.



## Lokalize (Çeviri Aracı)

KBabel tahtına aday, çeviri yardımcınız. Artık çevirilmemiş hiçbir şey kalmayacak. Umarım Lokalize ve çeviri betikleri ile çok daha hızlı ve hatasız çeviriler yapabileceğiz. Kullanımı ve ayarlanması KBabel gibi. Diğer uygulamalarda olduğu gibi görüntü olarak KDE 4'e uyumu harika.

## Dragon Player (Çokluortam Oynatıcısı)

Kaffeine kodlarını referans alan sadeliği ile ön plana çıkan ve sade olduğu kadar da kullanışlı bir çokluortam oynatıcısı. DVD ve VCD izlemek gerçekten çok kolay. Tabi ki Kaffeine çokluortam uygulaması da KDE 4 ile biraz daha sadeleşen yüzü ile kullanılacak.

## Amarok 2

Bildiğimiz Amarok ama artık daha yetenekli. Bence kolay kullanımı ve işlevselliği bir araya getirmişler. Şık tasarımı ve uyumlu Plasma programcıkları ile en beğendiğiniz müzik çalar olmaya devam edecek. Özgürlüklü haber sayfalarında [bu haber](#) ile daha çok bilgi sahibi olabilirsiniz.

## Lancelot Uygulama Başlatıcısı

Sizlere KDE Uygulama Başlatıcısına göre daha özelleştirilebilir bir menü sunuyor. Panel simgesi dahil birçok özelliğini değiştirebileceksiniz. Ayrıca Kopete ve KMail ile uyumlu Kişiler sekmesi de hoşunuza gidecek bir diğer özellik.



Evet benden şimdilik bu kadar. Dilimin döndüğünce, parmaklarımın dokunabildiğince bir şeyler anlatmaya, sizin KDE 4.2 heyecanınızı artırmaya çalıştım. Umarım sizleri mutlu edebilmişimdir. Bu yazıyı ve görselleri Pardus 2008 üzerine kurulu KDE 4.2 (RC1) ile hazırladığımı söylemek isterim. Eğer siz de Pardus 2008'e KDE 4.2 paketlerini kurmak isterseniz forumda bulunan başlıklara bir göz atın, kazanacağınız yenilikler yanında kaybedeceklerinizi de düşününüz.

Unutmayın gerçek KDE 4.2 keyfini Pardus 2009 ile birlikte yaşayacaksınız. Heyecanınızı taze, sabrınızı kontrollü tutun. Bol Pardus'lu günler dilerim.

## Algoritma ve Akış Diagramları

Programcılığın başlangıcından itibaren, hayatınızın sonuna kadar devam edecek ve değişmeyecek tek gerçek aslında algoritmadır.



Algoritma sözcüğü Ebu Abdullah Muhammed bin Musa el Harezmi adındaki İran'lı alimden gelmiştir. El Harezmi 9. yüzyılda cebir alanındaki çalışmalarını kitaba dökerek matematiğe çok büyük bir katkı sağlamıştır. Hazırladığı bu "Hisab el-cebir ve el-mukabala" kitabı dünyanın ilk cebir kitabı ve aynı zamanda ilk algoritma kitabı olma özelliğini kazanmıştır.

Algoritma, çözülmesi gereken bir problemin belirli kurallar ve mantık çerçevesinde adım adım çözülerek yazıya dökülmesi işlemidir. Algoritmalar sonlu ve kesin ifadelerle birlikte kullanılmalıdır. Aksi takdirde sonu belirlenmemiş ve/veya kesin ifadeler kullanılmamış algoritmalar yazılırsa sonsuz döngü, kilitleme gibi istenmeyen bir takım hatalar ortaya çıkacaktır.

### Algoritma Neden Gereklidir?

Aslında algoritmalar her zaman hayatımızın bir parçası olmuştur. Çoğu insan her gün birtakım işlerini algoritma yoluyla yaptıkları halde bunun farkında değildir. Örneğin, çay demlemek, yemek yapmak, işe gitmek, araba sürmek gibi işlemlerde normal şartlar altında belli bir sıralama takip edilmektedir. Kısacası yapacağımız tüm işlemlerde yapılması ve/veya yapılmaması gereken kurallar dizisi olacaktır. Bu yüzden tüm programcılar bu kuralları atlamadan hatasız bir şekilde program oluşturmaya çalışırlar. Bunu başarabilmeleri için birkaç saat ya da gün ayırarak bu işlem basamaklarını oluşturmak zorundadırlar. Eğer algoritma oluşturmadan program yazılırsa, daha sonra yazılan yüzlerce ve/veya binlerce kod arasından hata bulmak neredeyse imkansızdır. Fakat elimizin altında belli bir sırada işlem basamakları olduğu sürece hangi programlama dilinde yazarsak yazalım programımız hatasız olacaktır.

Özellikle bilgisayar programcılığı okuyan arkadaşlarımızın arasında rastladığım kadariyle çoğu, bu durumu göz ardı etmektedir. Ne kadar çok programlama dili bilirsek o kadar iyi program yazabiliriz düşüncesine sahipler. Unutulmamalıdır ki eğer bir soruna matematiksel ya da mantıksal bir çözüm getiremiyorsak programlama dili bilmemizde bir anlamı yoktur.

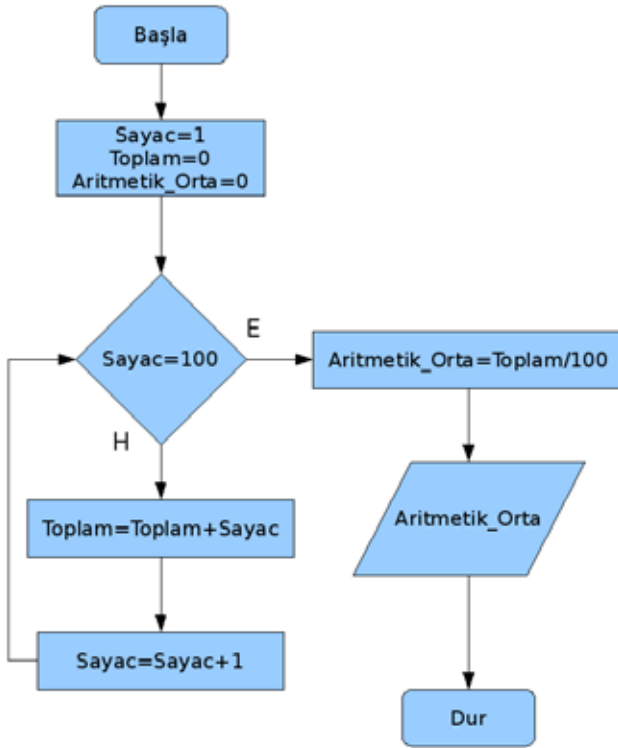
Programcılar algoritmaların dışında bir de akış diyagramları kullanmaktadırlar.

### Akış Diyagramı Neden Gereklidir?

Algoritmanın daha iyi anlaşılabilmesi için yazı yerine akış diyagramları kullanılmaktadır. Bunu kullanmanın diğer bir önemli yanı da oluşturulan her algoritmanın herkesin anladığı dili yansıtmasıdır. Aksi halde algoritmalar, yazıldığı dili (Türkçe, İngilizce vb.) bilmeyen diğer bir kişi tarafından anlaşılır olmayacaktır. Bu yüzden uluslararası standart sembollerle tüm algoritmaların yazıldıkları dillerden bağımsız hale getirilmesi gerekmektedir. Bunun için akış diyagramları hayatımıza girmiştir. Konunun daha iyi anlaşılması açısından şu örneği verebiliriz. Trafik lambalarında renk ve/veya şekil yerine DUR, BEKLE ya da GEÇ yazması bizim için anlamlıdır ancak yabancılar için hiçbir anlam ifade etmemektedir. Trafik lambalarında yazı yerine KIRMIZI, YEŞİL gibi renk kodlarının kullanılması tüm dünyada bu işaretleri anlaşılır kılmıştır. Bu yüzden algoritmaları akış diyagramları ile sembolize etmek projenizin uluslararası anlaşılabilirliğini artıracaktır.

Algoritmanın Özelliklerine göz atarsak;

**1.Etkinlik :** Algoritma oluştururken dikkat etmemiz gereken özelliklerden biri etkinliktir. Bu özelliğin sağlanabilmesi için oluşturulan algoritmalarda işlem tekrarı olmamasına



verileri başka bir algoritmanın giriş verisi olarak kullanılabilir.

**5. Performans :** Performans değeri, algoritmanın ne kadar tekrar ettiği, uyguladığı işlemler, çalışma süresi gibi işlemlere göre belirlenir. Eğer oluşturulan algoritmada performans ihtiyacı varsa saydığım bu tür özelliklere dikkat edilmesi gerekmektedir. Eğer bu tip sorunlar varsa tekrar incelenerek düzeltilmesi gerekir.

Örnek Algoritma...

Yeni başlayan arkadaşlara örnek oluşturması için 1'den 100'e kadar olan tam sayıların aritmetik ortalamasını hesaplayan bir algoritma ve akış diyagramını yapalım. Bunun için öncelikle 1'den 100'e kadar olan sayıların toplamına ihtiyacımız olacaktır. Sonrasında bu toplamın 100'e bölünmesiyle ortalama elde edilecektir. Burada toplam için  $(n * n + 1) / 2$  ne güne duruyor dediğinizi duyar

dikkat edilmelidir. Diğer bir işlem ise oluşturulan algoritmanın gerekirse diğer algoritmalar içinde kullanılmasını sağlamaktır.

**2. Kesinlik :** Kullanılan değerler her zaman kesin ifadeler içermelidir.

**3. Sonluluk :** Her algoritmanın bir sonu vardır. Ne kadar işlem ya da döngü olursa olsun algoritmanın uygun bir adımda sonlandırılması gerekir.

**4. Giriş/Çıkış :** Tüm algoritmaların giriş ve çıkış verileri olmak zorundadır. Çıkış verilerinin kesinlikle doğru olmasına dikkat edilmelidir. Çünkü, çıkış

gibiyim. :) Tabiki toplamı bulmak için Gauss yöntemini kullanabiliriz ancak anlatmaya çalıştığımız şey algoritma kurmayı göstermek olduğundan biz uzun yolu seçiyoruz.

Bu anlattıklarımız ışığında algoritmamız aşağıdaki gibi olacaktır.

- 1-Başla
- 2-Sayac=1 : Toplam=0 : Aritmetik\_Orta=0
- 3-Eğer Sayac=100 ise Git 6
- 4-Toplam=Toplam+Sayac
- 5-Sayac=Sayac+1 : Git 3
- 6-Aritmetik\_Orta=Toplam/100
- 7-Aritmetik\_Orta değerini yaz
- 8-Dur.

Ayrıca anlaşılabilirliğini artırmak için akış diyagramını çizdiğimizde oluşacak diyagram ise yandaki gibidir.

Algoritmanın programlama dillerinden bağımsız olmasının yanında işletim sistemlerinden de bağımsız olduğunu unutmayınız. Programcılığın başlangıcından itibaren, hayatınızın sonuna kadar devam edecek ve değişmeyecek tek gerçek aslında algoritmadır. Bu yüzden benim gibi programcılığa yeni başlayan ya da başlayacak olan arkadaşlara algoritma ile iyi geçinmelerini tavsiye ederim.

Konu ile ilgili görüş ve önerilerinizi Özgürlükçün forumlarına bekliyorum.



# OpenOffice.org BASIC ve Visual BASIC uyumu

Visual Basic ile yazılmış makroları OpenOffice.org'a taşımak, düşündüğünüz kadar zor değil.

Bu makalemizde OpenOffice.org kullanan arkadaşlarımızın sürekli şikayetçi oldukları bir konuya değineceğiz. Sık sık bana sorulan sorulardan bir tanesi "Ben Microsoft Office'te VB kullanarak birçok işimi hallediyordum ama OOo'da nasıl yaparım?" sorusu olmuştur. Elbette bu iki ayrı yazılım arasında %100 uyumdan bahsetmek mümkün değil ancak BASIC program yazmasını bilen arkadaşlar için de durum bu kadar vahim değil. Çok kısa bir uyum sürecinden sonra eski belgelerini OOo BASIC'e rahatlıkla çevirebilirler. Üstelik bununla da yetinmeyip, Basic dışında Java, Python, BeanShell gibi diğer programlama dillerini de kullanabilirler.

OpenOffice.org BASIC ile Visual BASIC dil yapıları çok benzerdir. Ancak az önce de bahsettiğimiz gibi benzer olmaları, %100 aynı olmalarını gerektirmiyor. Takdir ederseniz ki, her iki ofis paketi, farklı felsefelere sahip iki farklı yazılımlardır. Bu yüzden aralarında farklılıklar olması gayet doğaldır. Makalemizde amacım, sizlere yardımcı olabileceğini düşündüğüm benzerlikler ve farklılıkları tablolar halinde vererek, VB bilen arkadaşların Pardus üzerinde OOo BASIC ile program yazmalarına yardımcı olmaktır.





Öncelikle Microsoft Office içerisinde kullandığımız Basic programlama dilinden biraz bahsedelim. Birçok arkadaşımızın sadece Visual Basic diyerek geçtiirdiği programlama dili, aslında son zamanlarda epeyce farklılıklar göstermiş ve kendi içerisinde de bir uyum problemi yaşamakta. VB bildiğiniz gibi Windows üzerinde program geliştirmenizi sağlayan bir IDE ortamıdır. Benzer kelimelerle MS Office içerisinde ise Scripting Language dediğimiz VB'nin bir türevi olan VBA (Visual Basic for Applications) kullanırsınız. VBA ile MS Office'ten bağımsız programlar yazmanız mümkün değildir. Günümüze geldiğimizde VB ve VBA'ya bir de VB.NET eklenmiştir. Buradan da anlaşılacağı üzere genellikle VB deyip geçtiirdiğimiz konu aslında kendi içerisinde de farklı parçalara ayrılmıştır. Bu yüzden sizlere tabloları verirken elimden geldiğince tüm VB türlerini vermeye çalışacağım.

VB makrolarını OOo Basic'e dönüştürürken ilk yapılması gereken, yazım hatalarını düzeltmek olacaktır. Eski ofis programınızda yazdığınız VB makroları doğrudan OOo Basic ile uyumlu olmadığından, elle yazım hatalarını düzeltmeniz gerekecektir. Bu düzeltim için aşağıda sizlere verdiğim tablolardan faydalanabilirsiniz.

İkinci adım ise diller arasındaki davranış farklılıklarından doğan hataları yok etmeniz gerekmektedir. Bu hatalar bazı durumlarda aynı komutu kullanmasına karşın her iki ofis'inde farklı davranışlar göstermesinden kaynaklanıyor olabilir. Özellikle ince hataların dikkatle kontrol edilmesi gerekmektedir. Tam bir dönüşüm için sadece aynı yazım kurallarını çevirmek yerine anlamlı kod değişikliklerini yapmalısınız.

İlk tablomuz OOo Basic'in kullandığı ancak VB'den VB.NET'e geçiş sırasında değişikliğe uğrayan ve OOo Basic ile farklılık gösteren komutların bulunduğu tablo.

OOo Basic komutlarından, VB ve VB.NET tarafından kabul görmeyen komutlar						
Atn	Currency	DefBool	DefDate	DefDbl	DefInt	DefLng
DefObj	DefVar	Empty	Eqv	GoSub	Imp	IsEmpty
IsMissing	IsNull	IsObject	Let	Line	LSet	MsgBox
Now	Null	On?GoSub	On?GoTo	Option Base	Private	Rnd
RSet	Set	Sgn	Sqr	Wend		

## Veri Tipleri

OOo BASIC	VB	VB.NET	Açıklama
Byte	Byte	Byte	0..255 arası tamsayı
Integer	Integer	Short	-32,768..32,767 arası tamsayı
Long	Long	Integer	-2,147,483,648..2,147,483,647 arası tamsayı
		Long	-9,223,372,036,854,775,808..9,223,372,036,854,775,807 arası tamsayı
Currency	Currency		+/-922,337,203,658,477.5808 aralığında doğal sayı. VB.NET Long benzeri.
	Decimal	Decimal	+/-79,228,162,514,264,337,593,543,950,335 aralığında tam hane içermeyen ve sıfırdan farklı küçük doğal sayılar için kullanılır. Örneğin 0.000000000000000000000001.
String	String	String	OOo BASIC'te 65,535 Unicode karakteri ile, VB'de yaklaşık 2 milyar Unicode karakteri ile sınırlıdır.

## Değişkenler

- VB.NET, Variant değişken tipini desteklemez, bununla birlikte değişkenler zaten nesne olarak tanımlanmışlardır. Diğer VB versionları OOo BASIC ile uyumludur.
- VB.NET, Currency veri tipi yerine Decimal veri tipini kullanmaktadır. Diğer VB versionları OOo BASIC ile uyumludur.
- VB.NET, DefBool, DefDate, DefDbl, DefInt, DefLng, DefObj, ve DefVar veri tiplerini desteklemez. Diğer VB versionları OOo BASIC ile uyumludur.
- VB.NET, Set ve Let komutlarını desteklemez.
- VB.NET, NULL ve Empty komutlarını desteklemez.
- OOo BASIC, sabit uzunluktaki String veri tipini desteklemesine karşın (Dim s As String \* 100), aslında değişken uzunluğa sahip bir String'tir. Tüm VB versionları sabit uzunluğa sahip String'leri destekler.
- OOo BASIC, String veri tipinin limiti 65,535 Unicode karaktere kadardır. VB, değişken uzunluklu String veri tipi ise yaklaşık 2 Milyar Unicode karakterdir. Diziler (Matrisler)
- VB.NET, Option Base'i desteklemesine karşın diğer VB versionları OOo BASIC ile tam uyumlu değildir.
- VBA ve VB6 Option Base'i destekler ancak, OOo BASIC'teki gibi değildir. Dizinin üst sınırını belirlemek yerine, sadece alt sınırını ayarlamaktadır.
- VB, sadece ReDim'i kısıtlı olarak destekler. OOo BASIC ise çok boyutlu diziler dahil tüm boyut değişikliklerini destekler.
- VB, sadece ReDim'i kısıtlı olarak destekler. Özellikle dizinin boyutunu değiştirmek ancak dizi boyutunun açıkça tanımlanmamış olması durumunda mümkündür. OOo BASIC daha esnekler.

## Subroutine ve Function Yapıları

- VB, Sub veya Function'a, Public gibi opsiyonel kapsam komutlarının önünde

olmasına izin verir. OOo BASIC vermez.

- VB, opsiyonel komut olan ByRef'i destekler. Bu komut OOo BASIC tarafından desteklenmez.
- VB, ParamArray komutunu destekler, OOo BASIC desteklemez.
- VB, default parametreleri destekler, OOo BASIC desteklemez.
- VB.NET, IsMissing fonksiyonunu desteklemez; bu default parametrelerle birlikte tanımlanır. Diğer VB sürümleri OOo BASIC ile uyumludur.

## Operatörler

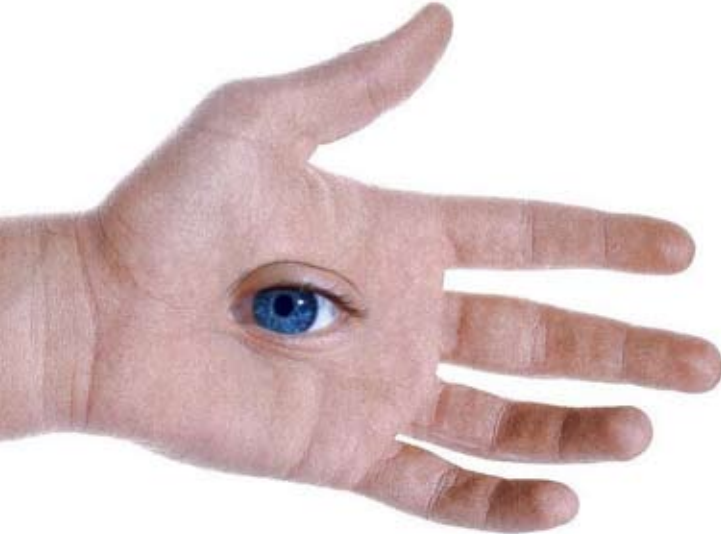
- VB.NET, EQV veya IMP operatörlerini desteklemez. Diğer VB versionları OOo BASIC ile uyumludur.
- VB.NET, Like, AndAlso ve OrElse gibi ekstra operatörleri destekler.
- VB'te öncelik kurallarında farklılıklar vardır. Örneğin, AND'in önceliği OR'dan öncedir, aynı şekilde XOR'dan da öncedir.
- VB, String'lerin karşılaştırılmasını kontrol eden Option Compare'i destekler. Bu OOo BASIC ile uyumlu değildir. Bunun yerine StrComp fonksiyonunu kullanın.
- VB.NET standart matematik düzenini kabul etmesine karşın üs almak konusunda bir farklılık vardır. Örneğin, VB'de  $-2^2 = -4$  olurken OOo BASIC'te 4 olacaktır.

## Akış Kontrolü

- VB, For Each ... Next Loop yapılarını desteklemesine karşın OOo BASIC desteklemez.
  - VB.NET, GoSub komutunu desteklemez.
  - VB.NET, On GoTo ve On GoSub komutlarını desteklemez.

## Hata Yakalama

- VB, hataları yakalayabilmek için Err nesnesini kullanır. OOo BASIC ise Err, Error, ve Erl adında üç farklı fonksiyon kullanır.
  - VB'nin bazı sürümleri On Error GoTo -1 yapısını destekler.
  - VB'nin bazı sürümleri tüm hata yakalamalarının benzersiz isim kullanmasına ihtiyaç



duyarken, OOo BASIC buna ihtiyaç duymaz.

- OOo BASIC, Subroutine veya Function dışındaki On Error komutlarını desteklemez.

## Subroutine ve Function

Sayısal Subroutine ve Functionlar

VB ve OOo Basic büyük oranda uyumlu olmalarına karşın VB.NET ile birlikte ortak bazı Subroutine ve Functionlarda değişiklikler olmuştur. Farklılıklar için aşağıdaki tabloyu inceleyiniz.

OOo BASIC	VB	VB.NET	Açıklama
ABS	ABS	Math.Abs	Mutlak değer
ATN	ATN	Math.Atan	Ters Tanjant
COS	COS	Math.Cos	Kosinüs
Exp	Exp	Math.Exp	Euler sabitinin üssünü hesaplar
Log	Log	Math.Log	Logaritma hesaplar. VB.NET'te budurum isteğe bağlı olarak farklı tabanlarda logaritma hesaplamak için kullanılabilir.
Desteklemez	Round	Math.Round	En yakın tamsayıya yuvarlama
Sgn	Sgn	Math.Sign	Tamsayının işaretini verir
SIN	SIN	Math.Sin	Sinüs
Sqr	Sqr	Math.Sqrt	Karekök
TAN	TAN	Math.Tan	Tanjant

## Sonuç

Yukarıdaki tablolarda görebileceğiniz gibi OOo Basic ve VB türevleri arasında gerek yazım olarak gerekse işlev olarak ufak farklılıklar mevcuttur. Bu yüzden eskiden hazırlamış olduğunuz ve içerisinde VB makroları kullandığınız dokümanlarınızı %100 uyum ile OpenOffice.org'ta açmanız pek mümkün değildir. Bu yüzden yukarıdaki tavsiyelerimize uyararak öncelikle makrolarınızı yeniden gözden geçirmeniz ve OOo Basic ile uyumlu hale getirmeniz gerekmektedir.

Bu konuyla ilgili olarak İnternet'te çok sayıda belge bulabilirsiniz. Ben de makaleyi hazırlarken 3-4 farklı belgeden bir derleme yaptım. Umarım işinize yarar.

Konuyla ilgili görüş ve önerilerinizi <http://www.ozgurlukicin.com/forum> adresindeki forumlarımıza bekliyorum.

## Pardus'ta sistem çağrılarını C ile nasıl çağırabiliriz?

Otostopçunun Galaksi Rehberi'ndeki mutsuz ve manik depresif robot Marvin'in dediği gibi: "Paniğe gerek yok!"

Bazı C programcılarının Pardus'ta program yazarken kendisini kötü hissettiğini ve bu yüzden eski sistemlerine geri döndüklerini üzülerek görüyoruz. Ülkemizdeki Türkçe kaynak eksikliği yüzünden Linux ve dolayısıyla Pardus çok değerli kullanıcı ve programcı arkadaşları kaybedebiliyor. Son zamanlarda Özgürlükçin'in müthiş katkılarıyla bu eksiklik kısmen giderilmiş olsa da, belgelendirme halen istenilen düzeyde değil. Ben de programcı arkadaşları düşünerek, Pardus'ta daha usta işi C programları nasıl yazacaklarına dair ufak bir makale hazırlamak istedim.

Bu sayımızda hep birlikte C dilini kullanarak Pardus'ta sistem çağrılarını nasıl yapacağımızı öğreneceğiz. Makalenin seviyesi, C dilinin temellerini bilen ve herhangi bir işletim sistemindeki sistem çağrısının ne anlama geldiğini bilenleri hedef almıştır.

Bu yüzden C ve Linux'u iyi bilen arkadaşlara makale çok yavan gelebilir. Özellikle C ve herhangi bir işletim sistemini iyi bilen programcı arkadaşlarımızın ilgisini çekeceğini düşündüğüm bu konu, sizlerden gelecek istekler doğrultusunda bir seri makale haline de gelebilir. Makale hakkındaki görüş ve önerilerinizi <http://www.ozgurlukicin.com/forum> adresindeki forumlarımızda dile getirebilirsiniz.

Lafı fazla uzatmadan hemen konuya girelim;

Sistem çağrıları Linux Kernel'i tarafından bizlere servis edilmektedir. C programları sistem çağrıları yapabilmek için genellikle libc'de tanımlanmış fonksiyonları kullanırlar. Sistem çağrısı yaptığınızda Kernel'in doğrudan işi yaptığını görürsünüz. Bu durum size hız kazandıracaktır. Yalnız burada







unutulmaması gereken konu, sistem çağrılarını bilinçsiz kullanmamanız gerektiğidir. Uygun olmayan kullanımlar hem sistemin hızını düşürecek hem de zaman zaman kilitlemesine sebep olacaktır.

Tüm sistem çağrıları aslında numaralandırılmış fonksiyonlardır ve `<syscall.h>` veya `<unistd.h>` başlık dosyalarında tanımlanmıştır. Siz derseniz tüm sistem çağrılarını `syscall(Çağrı No)` fonksiyonu ile yapabilirsiniz ancak hafızanızda tüm sistem çağrılarının numaralarını tutamayacağınız aşikâr. Bu durumda C dili için oluşturulmuş `<sys/stafs.h>`, `<sys/utsname.h>` gibi birçok başlık dosyası (Header File) imdadımıza yetişir. Bu dosyaların içerisinde sistem çağrılarında akıldaki kalıcı fonksiyon isimleri verilmekte ve bu sayede sayıları aklımızda tutmamız gerekmemektedir. Herhangi bir sistem çağrısı yapıldığında 0x80 numaralı kesme (Interrupt) devreye girer ve

kontrol Kernel'e geçer. Sistem çağrılarının tablosu Linux Kernel kaynak dosyasında tanımlanmıştır "arch/i386/kernel/entry.S"

Sistem çağrıları hakkında detaylı bilgilere kılavuz sayfalarından (man pages) ulaşabilirsiniz.

Biz aşağıdaki örnek sistem çağrılarını KDevelop ile yaptık. Eğer sisteminizde KDevelop yüklü değilse Paket Yöneticisi'ni kullanarak sisteminize kurun. Elbette sadece KDevelop kullanmak zorunda değilsiniz. Dilediğiniz tüm C derleyici ve IDE'sini ve hatta en basit editörleri dahi kullanabilirsiniz. Benim tavsiyem, yeni başlayan arkadaşlar için KDevelop gibi kullanımı basit ve takıldığınızda size yardım edebilecek bir IDE olmasıdır.

Şimdi örnek programımızı inceleyelim;

```
/*
 * Copyright (C) 2008 by Hakan HAMURCU
 * hakan@hamurcu.com
 *
 * This program is free software; you can redistribute it and/or modify
 * it under the terms of the GNU General Public License as published by
 * the Free Software Foundation; either version 2 of the License, or
 * (at your option) any later version.
 *
 * This program is distributed in the hope that it will be useful,
 * but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of
 * MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the
 * GNU General Public License for more details.
 *
 * You should have received a copy of the GNU General Public License
 * along with this program; if not, write to the
 * Free Software Foundation, Inc.,
 * 59 Temple Place - Suite 330, Boston, MA 02111-1307, USA.
 */
```

```
#include <syscall.h>
#include <unistd.h>
#include <stdio.h>
#include <sys/types.h>
#include <sys/utsname.h>
#include <sys/stafs.h>
```

```
int main(void)
{
    long ID1, ID2, ID3, ID4, ID5;
    char *Mevcut_Klasor;
    struct utsname sistem_bilgisi[1];
    struct stafs dosya_sistemi[1];
```

```
ID1 = getpid(); /* <unistd.h> içinde tanımlanan ve bu programın çalıştığı
 * PID numarasını öğrenen getpid() fonksiyonunu çağırıyoruz */
```

# pardus'ta programlama

```
printf("İşlem numarası --> getpid() = %ld\n\n", ID1);

ID2 = getpgrp(); /* <unistd.h> içinde tanımlanan ve bu programın çalıştığında kullandığı
* işlem grup numarasını öğrenen getpgrp() fonksiyonunu çağırıyoruz */
printf("İşlem grup numarası --> getpgrp() = %ld\n\n", ID2);

Mevcut_Klasor = get_current_dir_name(); /* <unistd.h> içinde tanımlanan ve bu programın
* hangi klasör içerisinde çalıştığını öğrenen
* get_current_dir_name() fonksiyonunu çağırıyoruz */

printf("Mevcut klasör --> get_current_dir_name() = %s\n\n", Mevcut_Klasor);

ID3 = uname(sistem_bilgisi); /* <sys/utsname.h> içinde tanımlanan ve bu programın çalıştığı
* işletim sistemi hakkında bilgi alan uname() fonksiyonunu
* çağırıyoruz */

printf("Sistem bilgisi --> uname()\n");
if(ID3==0)
{
printf(" Sistem adı --> %s\n",sistem_bilgisi->sysname);
printf(" Node adı --> %s\n",sistem_bilgisi->nodename);
printf(" Uyarılama --> %s\n",sistem_bilgisi->release);
printf(" Sürüm --> %s\n",sistem_bilgisi->version);
printf(" Makina --> %s\n\n",sistem_bilgisi->machine);
} else printf("Hata oluştu. %lx\n\n",ID3);

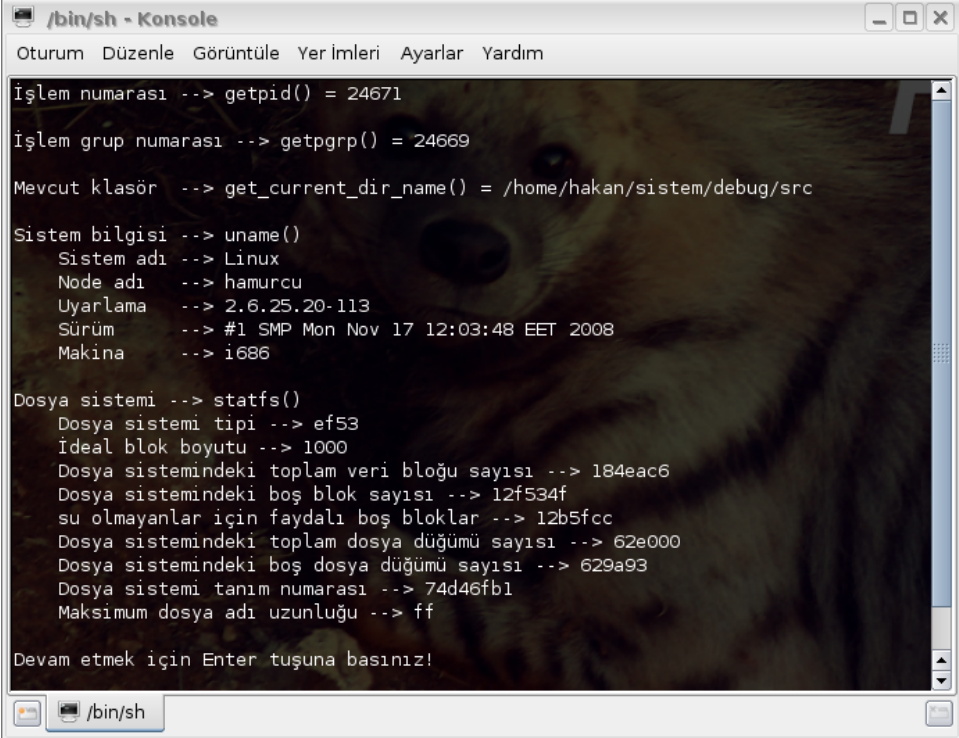
ID4 = statfs(Mevcut_Klasor,dosya_sistemi); /* <sys/statfs.h> içinde tanımlanan ve bu programın
* çalıştığı işletim sistemindeki mevcut dosya
* sistemi hakkında bilgi alan statfs()
* fonksiyonunu çağırıyoruz */

printf("Dosya sistemi --> statfs()\n");
if(ID4==0)
{
printf(" Dosya sistemi tipi --> %lx\n",dosya_sistemi->f_type);
printf(" İdeal blok boyutu --> %lx\n",dosya_sistemi->f_bsize);
printf(" Dosya sistemindeki toplam veri bloğu sayısı --> %lx\n",dosya_sistemi->f_blocks);
printf(" Dosya sistemindeki boş blok sayısı --> %lx\n",dosya_sistemi->f_bfree);
printf(" su olmayanlar için faydalı boş bloklar --> %lx\n",dosya_sistemi->f_bavail);
```

```
printf(" Dosya sistemindeki toplam dosya düğümü sayısı --> %lx\n",dosya_sistemi->f_files);
printf(" Dosya sistemindeki boş dosya düğümü sayısı --> %lx\n",dosya_sistemi->f_ffree);
printf(" Dosya sistemi tanım numarası --> %lx\n",dosya_sistemi->f_fsid);
printf(" Maksimum dosya adı uzunluğu --> %lx\n\n",dosya_sistemi->f_namelen);
} else printf("Hata oluştu. %lx\n\n",ID4);

return(0);
}
```

Eğer kodlamada bir hata yapmadıysanız ekran çıktınız aşağıdakine benzer olacaktır.



```
/bin/sh - Konsole
Oturum Düzenle Görüntüle Yer İmleri Ayarlar Yardım

İşlem numarası --> getpid() = 24671

İşlem grup numarası --> getpgrp() = 24669

Mevcut klasör --> get_current_dir_name() = /home/hakan/sistem/debug/src

Sistem bilgisi --> uname()
Sistem adı --> Linux
Node adı --> hamurcu
Uyarılama --> 2.6.25.20-113
Sürüm --> #1 SMP Mon Nov 17 12:03:48 EET 2008
Makina --> i686

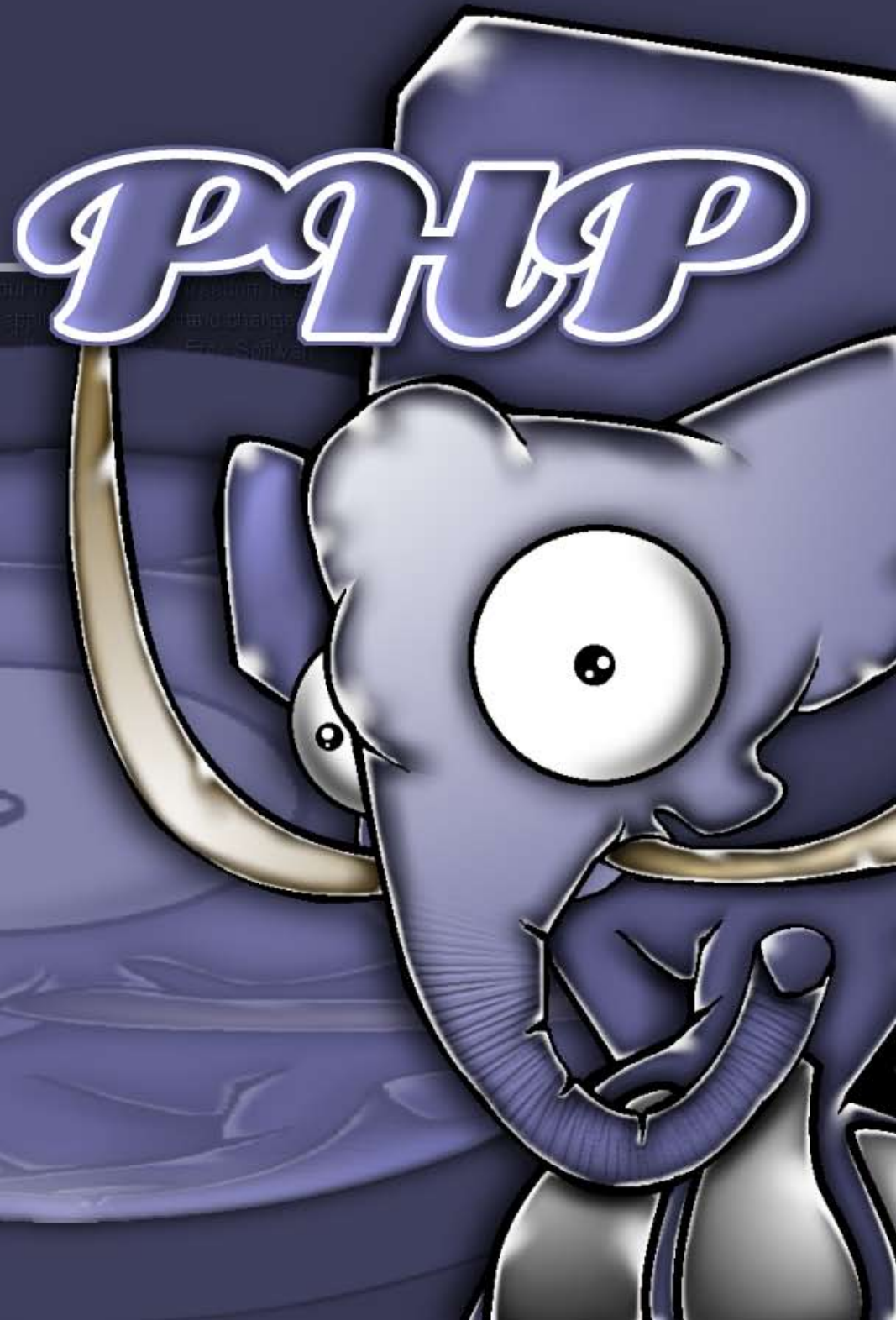
Dosya sistemi --> statfs()
Dosya sistemi tipi --> ef53
İdeal blok boyutu --> 1000
Dosya sistemindeki toplam veri bloğu sayısı --> 184eac6
Dosya sistemindeki boş blok sayısı --> 12f534f
su olmayanlar için faydalı boş bloklar --> 12b5fcc
Dosya sistemindeki toplam dosya düğümü sayısı --> 62e000
Dosya sistemindeki boş dosya düğümü sayısı --> 629a93
Dosya sistemi tanım numarası --> 74d46fb1
Maksimum dosya adı uzunluğu --> ff

Devam etmek için Enter tuşuna basınız!
```

Makale ile ilgili görüş ve önerilerinizi <http://www.ozgurlukicin/forum> adresindeki forumlarımıza bekliyorum.

# Pardus ile PHP Geliştirin

PHP mi geliştiriyorsunuz? O zaman kurulum, geliştirme gibi işlemler pisi ve ek yazılımlarla çok daha kolay. Tek satırlık pisi komutu ile çalışır halde apache2, php, mysql üçlüsüne sahip olabileceğinizi biliyor muydunuz?



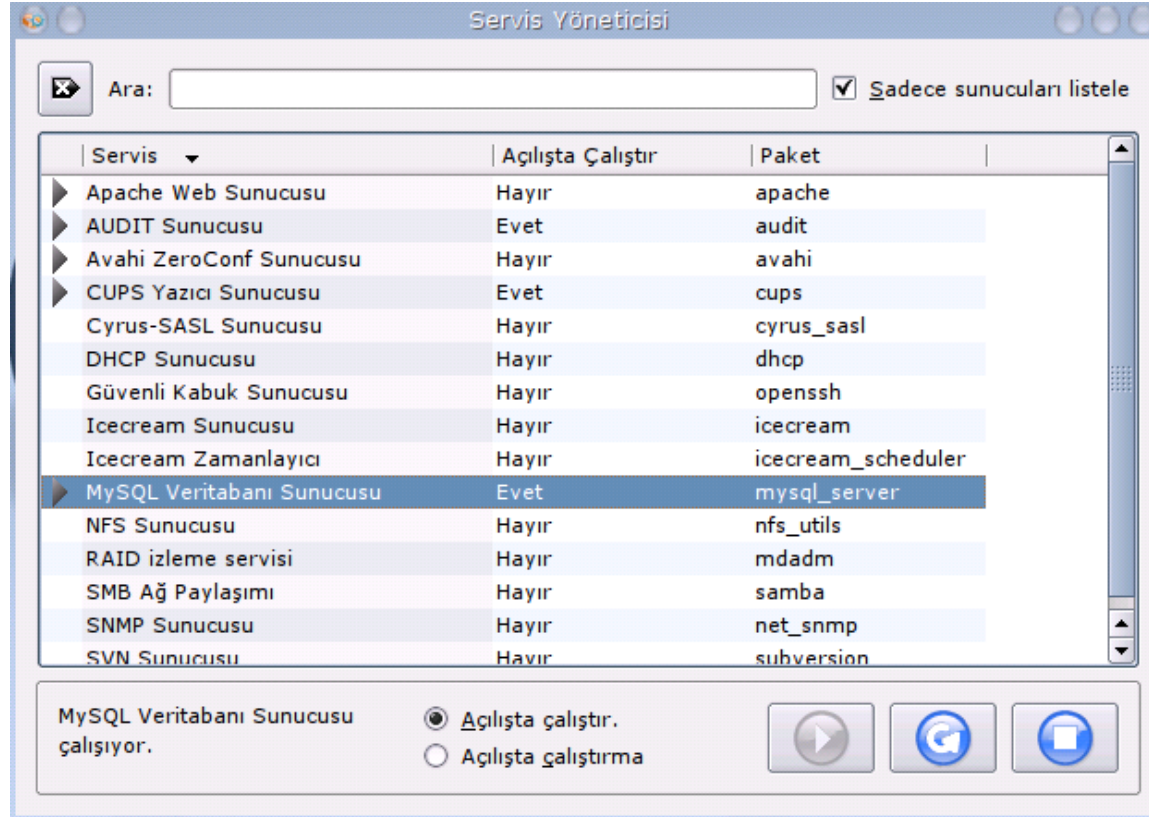


# pardus'ta programlama

Eğer yeni bir Pardus kullanıcısıysanız ve PHP ile ilgileniyorsanız muhtemelen LAMP[1] kurulumunu merak ediyorsunuzdur. Pardus'un paket yönetim sistemi PiSi'yi açın. Apache, mysql-server, mod\_php paketlerini seçin ve kurun. Eğer konsol seven bir kullanıcıysanız hemen konsol üstünden

"sudo pisi install apache mysql-server mod\_php" komutunu verip, keyfinize bakabilirsiniz.

Pardus'ta Windows üstünde olduğu gibi yapılandırma dosyalarıyla uğraşmanıza, ayrı ayrı ilgili dosyaları bulup yüklemenize gerek yok. Tüm bu işleri sizin için bizim tatlı pisiciğimiz yapıyor. Ek olarak phpmyadmin paketini de contrib deposunda bulabilirsiniz. Eğer konsol üstünden php kullanıyorsanız, php-cli paketi de depolarda mevcut.



Artık gelelim asıl işimize ve klasik "hello word" pratiğimizi gerçekleştirelim. Apache ve mysql-server servis olarak yükleniyor sistemimize. Tasma üzerinden servis yöneticisine girin ve apache, mysql-server servislerini başlatın ve eğer istiyorsanız açılıştan otomatik olarak da başlayıp başlamayacağını buradan ayarlayabilirsiniz.

Eğer servisleri başarılı bir şekilde başlattıysanız, Firefox'u açıp hemen http://localhost yazıp bakıyoruz. "You have successfully installed Apache web server under Pardus." ile başlayan bir yazı gördüyseniz artık sizde çalışan bir web sunucuya sahipsiniz. Normalde localhost/ üstünde ulaşacağınız sayfaları /var/www/localhost/htdocs/ içine yükleyerek ulaşabiliyorsunuz. Bu dizine sadece root kullanıcısının ekleme/değiştirme yapabildiğinden işleri biraz daha kolaylaştıralım ve ev dizinimizde public\_html adlı bir dizin açalım. (home/kullanici/public\_html)

## İçine, içeriği

```
<? echo"merhaba oi"; ?>
```

olan bir php dosyası ekleyelim. Artık bu dosyaya, localhost/~kullanici\_adi/oi.php adresinden ulaşabilirsiniz.

Eğer standart kurulumdan hoşlanmadıysanız, ya da birtakım apache ve php ayarlarını değiştirmeniz gerekirse gerekli ayar dosyalarına aşağıdaki fiziksel adreslerden ulaşabilirsiniz.

- /etc/php/php.ini – PHP ayar dosyası
- /etc/apache2/httpd.conf – Apache ayar dosyası

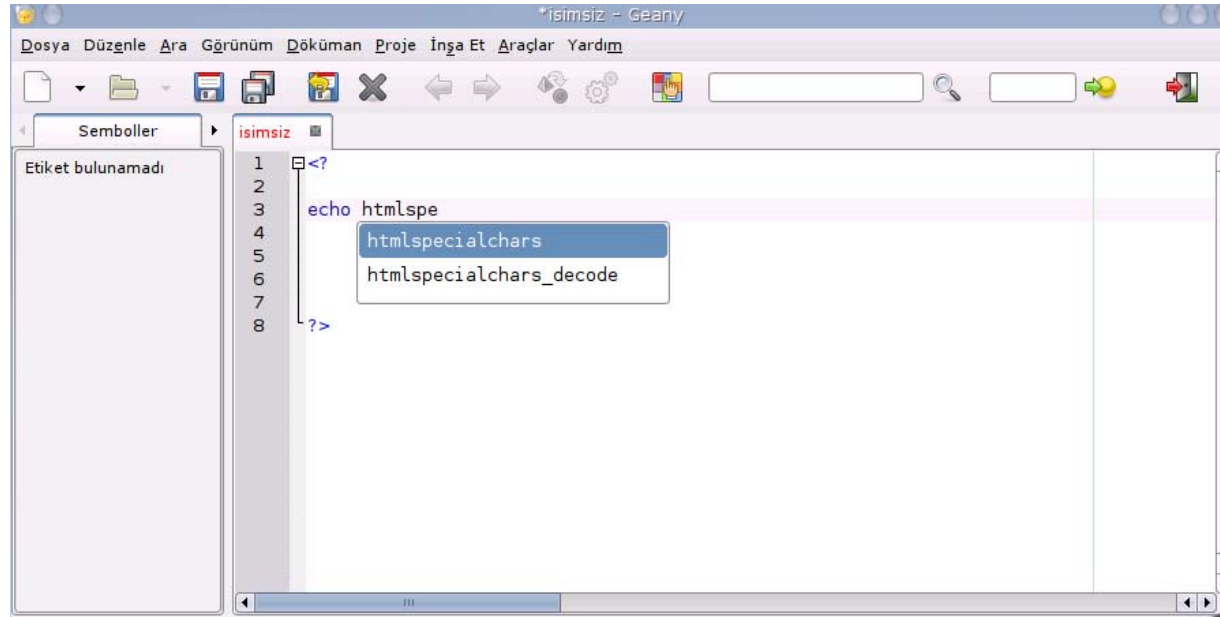
Kurulum ve gerekli ayarlar tamam. Artık çalışan bir web sunucuya ve PHP'ye sahibiz.

Gelelim PHP geliştirme araçlarına..

## PHP Geliştirme Araçları

Zend Studio

Malum PHP denilince akla Zend geliyor. Zend Studio hâlâ rakipsiz denebilecek derecede PHP geliştirmek uygun bir ortam. Özgür yazılım olmadığı için Zend Studio Pardus depolarında paket şeklinde bulunmuyor. Kendi sitesinden deneme sürümünü



(X)debug desteği, sınıf-fonksiyon haritası ve birçok özellik eclipse-php ile gelmekte.

Quanta+

Quanta+ Kde ile birlikte gelen meşhur editörlerden biridir. Paket deposunda, kdewebdev paketi içinden bulabilirsiniz.

Kate

Eğer kod renklendirme ve standart özellikler yetiyorsa ve KISS[2] benim felsefem diyorsanız buyurun size Kate. Pardus ile beraber standart olarak yüklü gelen Kate ile de PHP uygulamaları geliştirebilirsiniz.

[1] (L)inux (A)pache (M)ysql (P)hp

[2] (K)eep (I)t (S)imple and (S)tupid

kurup, PHP geliştirmenin zevkini yaşayabilirsiniz. Lisanslı bir yazılım olduğu için belli bir ücret ödemeniz gerekiyor.

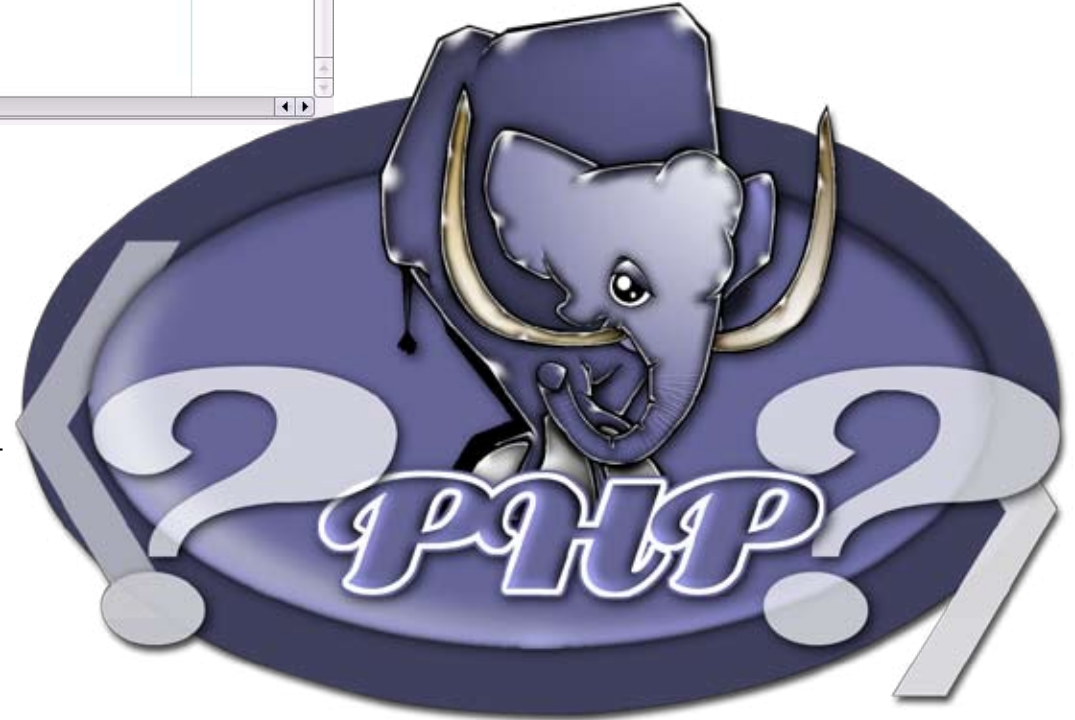
Geany

Geany Pardus depolarında bulunan çok iyi bir yazılım. Kod renklendirme, otomatik tamamlama gibi özellikleri mevcut. Paket yöneticinize geany yazarak kurabilirsiniz.

Eclipse

Eclipse'yi birçok programlama dili için kullanabilirsiniz. Depolardan, eclipse-binary paketini kurarak edinebilirsiniz. Yalnız, PHP eklentisini kurmak için ekstra birkaç işlem yapmanız gerekiyor.

Eclipse'yi açtıktan sonra "Help -> Software Updates -> Find And Install" yolunu takip edin. Ardından "add site" düğmesine tıklayıp "<http://phpclipse.sourceforge.net/update/nightly/>" adresini girin. Bu işlemden sonra çıkan paketleri kurun. Artık eclipse PHP'yi tanıyor olacak :). Eclipse ile proje bazlı PHP uygulamaları geliştirebilirsiniz. Kod renklendirme,





## Gambas ile programlama

Bu makalemizde sizlerle biraz eskiye yolculuk yapıp eski dostlarımızı anacağız ve eski dostlarımızla Pardus'ta nasıl çalışacağımızdan bahsedeceğiz.



# pardus'ta programlama

Birçoğumuzun programlamaya başlaması BASIC ve sonrasında Visual Basic ile olmuştur. Gerek yeni başlayacak arkadaşlarımız için gerekse daha önce VB projeleri geliştirmiş arkadaşlarımız için bir kılavuz niteliği taşıyacak olan bu makalemizde Gambas isimli programı tanıtmaya çalışacağım. Pardus depolarında da diğer dağıtımlarda olduğu gibi birçok yazılım geliştirme aracı, kütüphane ve IDE araçları mevcut. Gambas programı da bunlardan biridir.

Gambas yazılımı Visual Basic kodlarına benzer kod yapısı kullanmaktadır. Tabii Visual Basic kodlarından farkları da mevcuttur. Kolay veritabanı bağlantıları ve birçok veritabanını desteklemesi Gambas programının artılarıdır. Veritabanı desteği için yapmanız gereken tek şey, ilgili pisi paketlerini kurmak olacaktır. Doğal olarak Gambas IDE'yi de kurmanız gerekiyor. Gambas, Qt ve GTK kütüphanelerine, XML sistemini destekleyen paketlere sahip olduğu gibi birçok işlev için farklı paketlere de sahip. Yapmanız gereken, pisi depolarından "Gambas" kelimesini aratarak gelen paketlerden ihtiyacınız olanları kurmak.

Gambas programının genel kullanımı son derece basittir. Paketleri kurduktan sonra **Programlar -> Geliştirme** yolu altında "Gambas II Tümlşik Geliştirme Ortamı" adıyla menümüzdeki yerini alıyor. İlk çalıştırdığınızda küçük bir pencere içerisinde projeler ile ilgili işlemler gelecek. Eğer "gambas2-examples" paketini kurduysanız, gelen penceredeki örnekler bölümünde birkaç kategoride yapılmış örneklerle ulaşabilirsiniz. Böylece örnekleri inceleyerek Gambas dil yapısını kolayca öğrenebilirsiniz.

Yeni bir proje başlattığınızda karşınıza birçok bileşen ve uygulama türünden seçim yapmanızı isteyen bir ekran gelecek. Bu pencerede göreceğiniz gibi Gambas, Qt Grafik uygulamasından, CGI uygulamalarına kadar birçok proje geliştirmenize imkân veriyor. Proje türümüzü seçtikten sonra bir de kullanacağımız bileşenleri seçmemiz gerekiyor. Bu bileşenler sayesinde projemiz içerisinde kullanacağımız uygulama kütüphanelerini ekliyoruz. Son derece basit ve hızlı bir işlem. Bu adımdan sonra projemizin kaydedileceği dizini seçiyoruz ve bir sonraki adımda projemize "Ad ve Başlık" bilgilerini girerek projemizi oluşturuyoruz.

Gambas ekranımızda Proje, Özellikler, Alet Kutusu gibi bölümler ile Form ve Kod alanının görüneceği ana bölüm bulunmaktadır. Ayrıca;

- Görünüm menüsünden bu pencerelerin görünürlüklerini değiştirebilirsiniz.

- Proje bölümünde, projemiz içerisinde bulunan dosya, sınıf, modül ve verileri görebilirsiniz. Başka bir deyişle "proje tarayıcısı" da diyebiliriz.

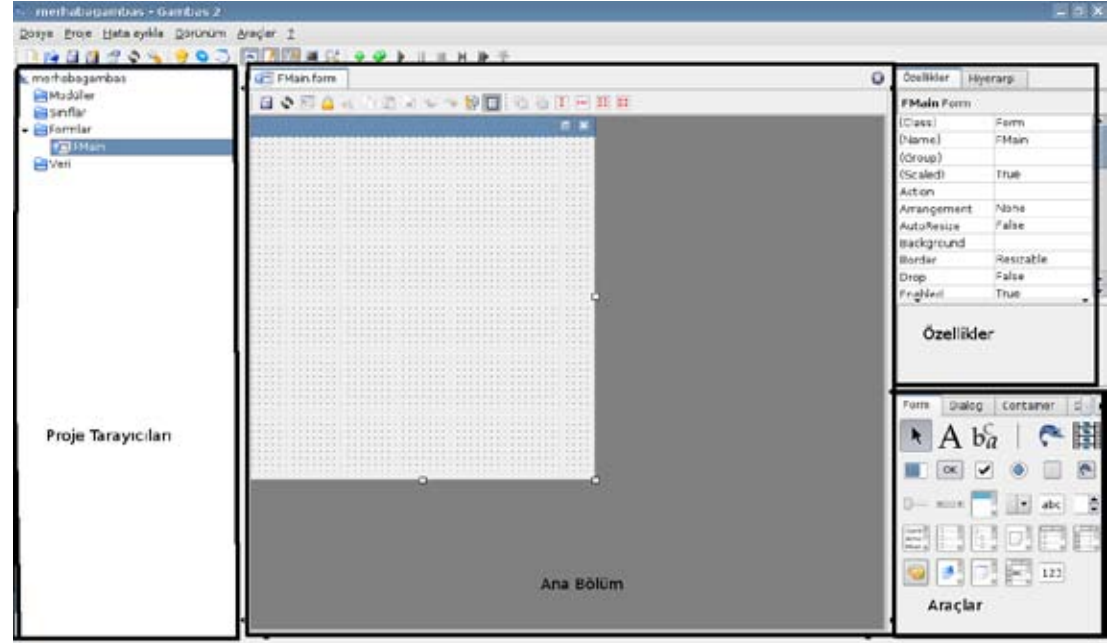
- Oluşturduğumuz bir form ya da nesnenin adı, başlığı, boyutu gibi nitelikleri Özellikler bölümünden değiştirip ayarlayabilirsiniz.

- Araçlar kutumuz ise bize Formlarımızda kullanacağımız metin kutusu, açılır kutu, veritabanı nesnelere gibi araçları beş farklı sekme eşliğinde sunmaktadır.

- Form, modül ve sınıf ekleme işlemini "Proje" alanında sağ tıklayarak gelen menüden yapabilirsiniz.

- Gambas programının, can alıcı noktaları Türkçe olduğundan ve her geçen gün yerleştirilmesi daha da ilerlediğinden çok rahatlıkla anlaşılabilir bir kullanıma sahip olduğunu fark edeceksiniz.

Gambas'ın ana ekranı aşağıdaki gibi görünecektir.



Form alanımıza düğme, sürgü gibi araçları eklemek çok basittir. Araçlar kutusundan eklemek istediğiniz aracı seçtikten sonra fare ile form alanında sürükleyip bırakarak metodunu belirleyerek ekleyebilirsiniz. Eklediğiniz nesneye çift tıklayarak nesne ile ilgili kod alanına giriş yapabilirsiniz. Açılan her pencere ana bölümde sekme olarak görünecektir. Böylece sekmeler arasında rahatlıkla dolaşmanız mümkün.

Yaptıklarımızı denemek için F5 ya da "Hata ayıkla -> Çalıştır" yolunu izleyerek projemizi çalıştırıyoruz. Aynı şekilde menülerin altında bulunan "Görev Çubuğu" üzerinde bulunan düğmeleri de kullanmamız mümkün.

Projemizi derlemek, çalıştırılabilir olarak kaydetmek ya da kurulum oluşturmak için Proje menüsünü kullanıyoruz. Proje menüsü altında bulunan "Make" menüsünde temel olarak üç özellik bulunmaktadır. Bunlar;

- "Executable" seçeneği ile projemizi çalıştırılabilir olarak kaydedebiliriz.
- "Source Archive" seçeneği ile projemizin kaynak kodlarını arşiv dosyası olarak kaydedebiliriz.
- "Installation package..." ile de yedi adımda projemizi kurulabilir paket olarak kaydedebiliriz.

Gambas, kurulabilir paket yaparken bizlere SuSE, Fedora, Debian, Slackware, Mandriva, Ubuntu sistemleri ile Autotools sisteminde çıktılar almamıza imkân sağlıyor. Henüz Pardus için pisi paket desteği olmasa da, pisi depolarından "Autoconf" paketini kurarak Autotools ile derlenebilir paket oluşturabiliyoruz. Tabii bu genel anlamda biraz zor bir işlem oluyor. Umarım kısa süre içerisinde Pardus ve Pisi projesi Gambas geliştiricilerinin de dikkatini çeker ve bu menüye Pardus Pisi paketi seçeneği de eklenir.

Gambas programından genel anlamda bahsettiğimize göre şimdi küçük bir uygulama yapıp ilk Gambas projemizi çalıştırılabilir olarak kaydedelim ve birkaç kodlama örneğini görerek kod yapısını görelim.

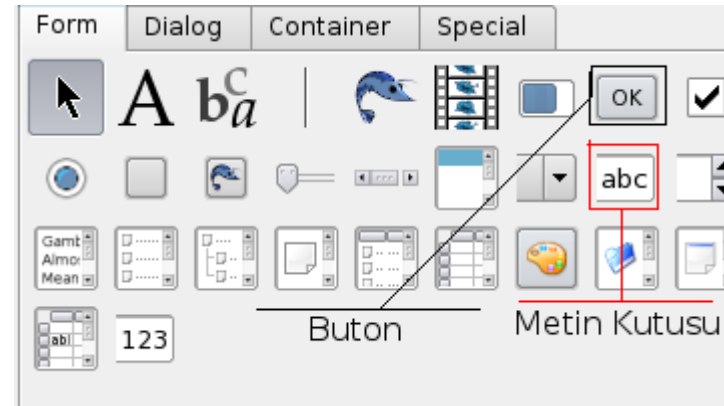
Yapacağımız uygulama içerisinde iki adet metin kutusu ve bir düğme olacak. İşlem ise ilk metin kutusuna gireceğimiz girdiyi ikinci metin kutusuna düğme yardımıyla aktarmak olacak.

Şimdi hep birlikte benzerini sizlerle yapalım.

Dosya menüsünden yeni bir proje açıp, "Graphical application" türünü seçip "Next" butonu ile bir sonraki adıma geçelim. Bu adımda projemizin kaydedileceği dizini seçerek adımları takip etmeye devam ediyoruz. Üçüncü adımda projemize bir ad ve başlık veriyoruz.

Bu noktada ad verirken Türkçe karakter kullanmamaya dikkat ediyoruz. Artık projemizi oluşturmuş bulunuyoruz.

Proje tarayıcısından "FMain" adlı formumuzu çift tıklayıp formun açılmasını sağlıyoruz. Eğer alet kutumuz görünür değilse F6 ya da "Görünüm > Alet Kutusu" yoluyla görünür hale getiriyoruz. Daha sonra formumuza iki adet metin kutusu ve bir adet düğme ekliyoruz.



Eklediğimiz araçları isteğinize göre ekrana yerleştiriyoruz. Daha sonra metin kutularımızın içerisinde yazan "TextBox1" yazılarını silmek için, metin kutumuzu seçip özellikler

alanından "Text" özelliğinin karşısında yazan "TextBox1" yazılarını siliyoruz. Bu işlemi her bir metin kutusu için tekrarlıyoruz.

Aynı şekilde butonumuzun üzerinde bulunan "Button1" yazısının yerine projemize uygun olarak "Aktar" yazıyoruz. Butonumuza çift tıklayarak kod alanımıza açıyoruz ve kod alanımıza aşağıdaki kodları yazıyoruz:

```
PUBLIC SUB Button1_Click()  
    TextBox2.Text = TextBox1.Text  
END
```

Bu işlemden sonra kod sayfamızda aşağıdaki gibi bir görüntü olacaktır;

```
' Gambas class file
PUBLIC SUB Button1_Click()

    TextBox2.Text = TextBox1.Text

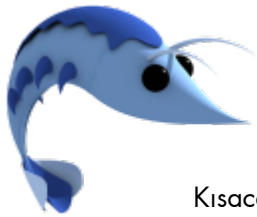
END
```

Başlangıç olarak genel anlamda mantığı anlamak için kolay bir uygulama yaptık. Şimdi bu uygulamayı çalıştırılabilir olarak kaydedelim. "Proje -> Make -> Executable..." yolunu izliyoruz. Çalıştırılabilir dosyanın kaydedileceği dizini seçiyoruz. Daha sonra "Tamam" butonu ile işlemi sonlandırıyoruz.

Artık çalıştırılabilir dosyayı kaydettiğimiz dizine giderek projemizin "projeadi.gambas" şeklinde kaydedildiğini görüyoruz.

Çalıştırılabilir dosyamızın çift tıklamayla çalışması için Tasma aracılığı ile ufak bir ayar yapmamız gerekiyor. Tasmayı açıyoruz ve sol tarafta bulunan "Masaüstü Seçenekleri" bölümüne geliyoruz. Ana bölümde "Dosya ilişkileri"ne tıklıyoruz ve karşımıza dosya ilişkileri ile ilgili bölüm geliyor. Bu bölümde sol alt tarafta "Geri" butonunun hemen üstünde "Ekle..." butonu var. Bu butona bastığımızda Grup ve Tür adı olmak üzere iki bölümden oluşan küçük bir pencere açılıyor. Grup olarak "Application" seçip tür adına da gambas yazıyoruz ve ekle diyerek ekliyoruz.

Yapmamız gereken bir adım daha kaldı. "Dosya adı kalıbı bul" alanına gambas yazarak oluşturduğumuz kalıbı bulup seçiyoruz. Hemen sağ tarafta "Dosya Adı Kalıpları" başlıklı bir alan mevcut. Buraya hemen "Ekle..." butonuna bastığımızda gelen pencereye \*.gambas yazıyoruz ve "Tamam" butonuna basıyoruz. Ardından biraz alt tarafta kalan "Uygulama Tercih Sırası" başlıklı alanda bulunan "Ekle..." butonuna basıyoruz. Karşımıza "Birlikte Aç" ekranı geliyor. Burada bulunan satıra /usr/bin/gbr2 yazıyoruz ve tamam tuşuna basarak işlemi sonlandırıyoruz. Artık tüm Gambas çalıştırılabilir dosyalarımızı çift tıklamayla çalıştırabiliriz.



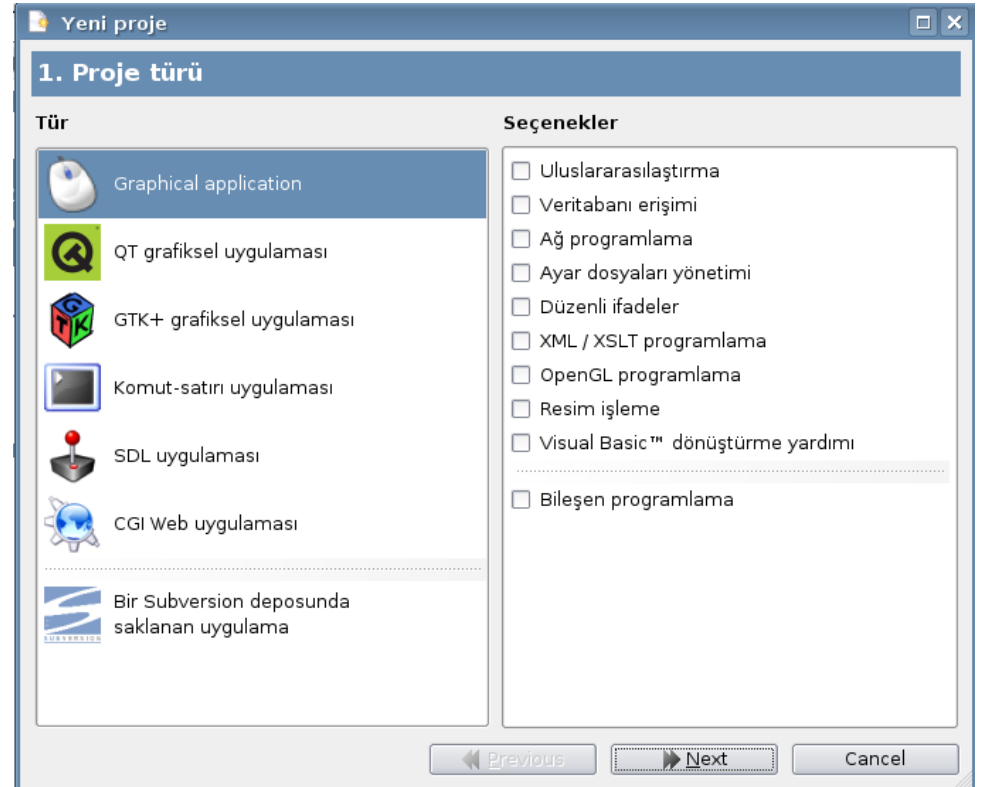
Kısaca Gambas ile bir projenin nasıl oluşturulduğunu, Gambas ortamını ve çalıştırılabilir dosyanın nasıl yapıldığını inceledik. Gambas

ile yapabileceğiniz bunlarla sınırlı olmadığını bilmenizi isterim. Önünüzdeki tek engel sizin düşünceniz olacaktır. Eğer hayal edebiliyorsanız Gambas'ta o projeyi yapabilirsiniz.

Makalemiz dışında Gambas dili ile ilgili ayrıntılı bilgiye aşağıdaki adreslerden ulaşabilirsiniz.

<http://gambas.sourceforge.net/>  
<http://gambasdoc.org/help>  
<http://gambasforge.com>

Her zaman olduğu gibi konu ile ilgili soru, görüş ve önerilerinizi Özgürlükçin forumlarına bekliyoruz.





## Pardus'ta Java ve Eclipse

Nesne tabanlı, kolay ve zekice hazırlanmış yapısı, hemen hemen her şeyin desteklediği kütüphaneleri ve yakında açık kaynak yapısıyla Java son yılların en gözde dillerinden birisi.

Java, Sun Microsystems mühendislerinden James Gosling tarafından geliştirilmeye başlanmış gerçek nesneye yönelik, platform bağımsız, yüksek performanslı, çok işlevli, yüksek seviye bir programlama dilidir. Bu yüzden Java'yı, bu dile yakışır şekilde, olabildiğince sade ve bir o kadar da açıklayıcı anlatmaya çalışacağım. Pardus'ta Compiler nasıl yüklenir; Java IDE'lerinden Eclipse nasıl kurulur, nasıl kullanılır sorularına bu yazıda cevap bulacaksınız.

### Java'nın çalışma prensibi

Java alışlageldik programlar gibi çalışmaz. Yazmış olduğunuz Java kodu derlendikten sonra, Bytecode'a çevrilir. Bytecode daha sonra JRE (Java Runtime Environment - Java Çalışma Ortamı) tarafından sunulan JVM (Java Virtual Machine - Java Sanal Makinesi) ile, hangi bilgisayarda kullanıyorsanız o yapıya uygun hale dönüştürülüp çalıştırılır. İşte bu sayede Java'nın platform bağımsızlığı sağlanmış olur. Yani temelde yazdığınız kodlar, direkt olarak makinede değil. Makine üzerinde kurulu olan sanal bir makine (JVM) tarafından çalıştırılır. Java Çalıştırma Ortamına gereksinim duyarsınız. Bu nedenle her şeyin başında, JRE (Java Runtime Environment) yüklemenizi öneririm. İkinci aşamada kuracağımız J2EE içerisinde kendi JRE olmasına rağmen, tamamen bağımsız bir JRE kurmanız daha yerinde olacaktır. Çünkü test aşamalarında, standart bir JRE kullanmanız daha doğru sonuçlara neden oluyor.



### JRE kurulumu

Pardus'ta 2008.2 sürümünü kurduğunuzda JRE (Java Runtime Environment) içinde beraber geliyor. Ama eğer yüklü değilse de kurulumu çok basit. Kurulu olup olmadığını veya kurulu ise hangi sürümü kurulu öğrenmek için konsolu açarak "java -version" yazın. Eğer karşınıza versiyon bilgileri gelmişse JRE kurulmuş demektir.

## pardus'ta programlama

JRE'yi kurmak için ise konsolda root olup "pisi it sun-jre" yazın. Ya da paket yöneticisini açarak arama çubuğuna "java" yazın ve "sun-jre"yi yükleyin. Daha sonra güncellerseniz 126,4 MB'lık 1.6.0-p7 sürümüne yükseltilebilir.

JRE'yi İnternet sitesinden kurmak için ise <http://java.sun.com/javase/downloads/index.jsp> adresine girin. Burada şu anda en güncel sürüm Java SE Runtime Environment (JRE) 6 Update 11 ile gösterilmektedir. Bu yazının yazılmasının üstüne yeni sürümler çıkmış olabilir, o yüzden yeni sürümü bulup "Download" seçeneğine tıklayın. Platform olarak "linux"u seçerek indirmeye başlayabilirsiniz. Kabuğu açarak 'java -version' yazın. Eğer karşınıza versiyon bilgileri gelmişse, JRE'yi sorunsuz yüklediniz demektir.

### Derleme

Derleyici kısaca herhangi bir editör ile yazılan java kaynak kodlarını (yani .java uzantılı sınıfların yer aldığı dosyaları) java sanal makinesinin çalıştırabileceği bir tür makine dili(assembly) olan Bytecode'a dönüştürür. Bu dönüştürülen bytekod ise .class dosyaları içerisinde saklanır. Java kodunu derlemek için bir java derleyicisine ve java kütüphanelerine ihtiyacınız var. Şu anda iki derleyici yaygın olarak kullanılmaktadır. Bir tanesi Sun'ın SDK'si (Software Development Kit) ile birlikte gelen javac, diğeri ise IBM'in açık kodlu derleyicisi jikes. Jikes, çok hızlı derlemesi ile ünlü olsa da en son Java yazılımlarını derlemek için javac'e ihtiyaç duyulabilir. Ayrıca Linux altında derleme yapmak için GNU GPL lisansı ile geliştirilen açık kodlu Gnuj kullanılabilir. Derleyici ve kütüphanelerin (Java API) bulunduğu uygulamaya "J2SE SDK" adı verilmiştir.

### JDK tipleri

Yukarıda dediğim gibi, eğer yazdığınız kodların çalışmasını istiyorsanız, aşağıdaki JDK'lardan (The Java SE Development Kit) birini yüklemek zorundasınız. Java desteklediği özelliklere göre SDK'larını (Software Development Kit) üçe ayırmıştır:

J2ME(Java 2 Micro Edition): Mobil uygulamaları geliştirebileceğiniz bir ortam sunar. Kullanabileceğiniz fonksiyonlar ve özellikleri çalışacağı ortama göre (cep telefonu vb.) sınırlandırılmıştır.

J2SE(Java 2 Standart Edition): Standart uygulamalar geliştirmek içindir.  
J2EE(Java 2 Enterprise Edition): Aklınıza gelebilecek hemen her şeyi kapsayan, çok katmanlı yapıda proje geliştirmenizi sağlamak için kullanılır. Servlet, JSP vb.



birçok şeyi kapsadığı gibi, J2SE'nin de her özelliğini kapsar. Kısacası en üst düzey bu oluyor.

### J2SE'yi yüklemek

Pardus deposunda bulunan Java SDK türü bu standart uygulamalar için olan J2SE(Java 2 Standart Edition)'dir. Depodaki 35.9 MB boyutundaki bu SDK'yu yüklemek çok basittir. Konsoldan root olduktan sonra "pisi it sun-jdk" yazarak ya da paket yöneticisinden arama çubuğuna "java" yazıp yeni paketler içinde bulup yükleyebilirsiniz. Yüklendiği zaman 91,5 MB'a yükselmektedir. Daha sonra güncelleme yaparak 1.6.0-p7 sürümünün 95,5 MB'lık pakete yükseltebilirsiniz. Daha geniş uygulama ve geliştirme yapacaklar için J2EE'yi İnternet'ten indirip kurmalarını öneririm.

# pardus'ta programlama

Kurulum sırasında en sık yaşanan sorun SDK'nın başka yerlere kurulmasıdır. Konsolda: "echo \$PATH" komutunu verdiğinizde karşınıza çıkan adreste Java ile ilgili herhangi bir dizin ismi görünmüyorsa, demek ki sun-jdk'nın kurulduğu yer yanlış. Onu doğru yere taşımalısınız. Bunun için de bashrc ayarlarına girmeniz gerekir. Teknik bilgiler gerektirdiği için, bunun yerine SDK'nızı silip yeniden yüklemenizi ya da başka bir SDK indirmenizi öneririm.

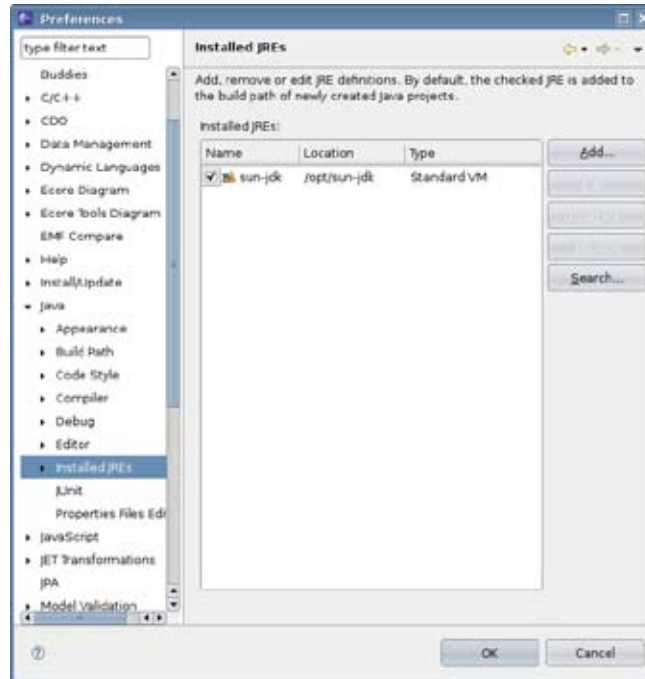
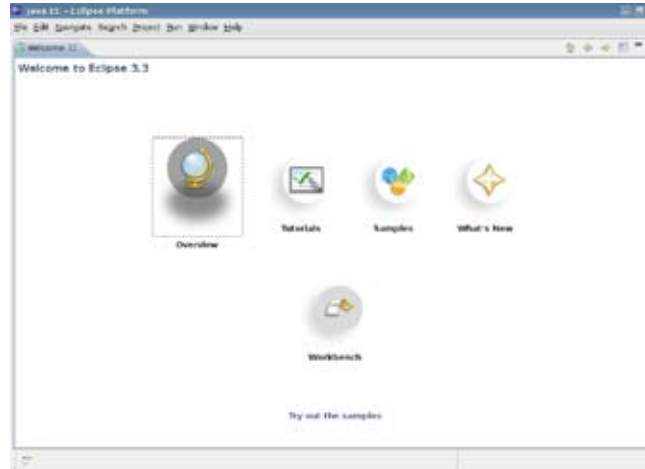
## J2EE'yi yüklemek

J2EE (Java 2 Enterprise Edition)'yi yüklemek için; <http://java.sun.com/j2ee/1.4/download.html> sitesinden J2EE 1.4 SDK'yı indirebilirsiniz. (Bu yazıyı okurken daha güncel sürümler çıkmış olabilir.) En üstteki seçenek için "download" düğmesine basın, çıkan ekranda platformu "linux" seçin ve indirin.

## Eclipse kurulumu

Yükleme bittikten sonra, artık Java programlarını da derleyebilir hale geleceksiniz. Ancak metin belgesinde yazıp, programı derlemeyeceğimize göre, bize bir IDE (Integrated Development Environment - Geliştirme Ortamı) gerekmektedir. Java'da kod geliştirmek için birçok geliştirme ortamı mevcuttur. Eclipse IBM firması kanalından çıkmış ve tamamen ücretsiz olan gördüğüm en iyi Java geliştirme ortamıdır. Açık kaynak dünyasından inanılmaz bir destek görmektedir. Hemen hemen her konuda eklenti bulabileceğiniz adresler mevcuttur.

Eclipse'yi depodan kurmak için konsolu açın ve root olduktan sonra "pisi it eclipse-binary" deyin. paket yöneticisinden bularak da yükleyebilirsiniz. Pardus 2008.2'de 41.4 MB boyutundaki Eclipse sisteminize birkaç dakikada kurulacaktır. Daha iyi ve donanımlı bir eclipse isterseniz İnternet sitesinden kurmanızı öneririm. Zira 194 MB'a kadar paketleri mevcut.



Önce <http://www.eclipse.org/downloads/> adresine girin. Burada yukardaki "Eclipse Packages" kısmından Eclipse'i indirebilirsiniz. Eğer bütün özellikler içinde olsun beni hiç uğraştırmasın dersanız "Eclipse IDE for Java EE Developers (162 MB)"i indirin. İşletim sistemimizi yine "Linux 32bit" seçiyoruz. Sonra verilen bağlantıya tıklayıp, sıkıştırılmış boyutta olan programı indirin. Aşağı yukarı 100 MB olan sıkıştırılmış dosyayı indirip açıktan sonra, hemen kullanmaya başlayabilirsiniz. Açılan dosyaya girin ve sadece "Eclipse" adındaki çalıştırılabilir dosyaya tıklarsanız çalışacaktır. Kurulum gibi bir sorunu yoktur. Başta da dediğim gibi sanal makine üzerinde çalışmaktadır. Siz kapatıp açtığınızda yazdığınız kodlarınızı ve dosyalarınızı hatırlayacaktır.

## Eclipse kullanmak

İlk açtığınızda sizden bir workspace belirlemenizi ister. "Workspace" olarak istediğiniz bir dizini gösterebilirsiniz. Alttaki kutucuğa tik atarsanız size her açtığınızda workspace'yi sormayacaktır. Belirlediğiniz dosyaya oluşturduğunuz projeler ve sınıflar kaydedilecektir. Bundan sonra karşınıza Eclipse'in karşılama ekranı çıkacaktır:

Her şeyden önce Eclipse'te bazı ayarlar yapmamız gerekiyor. Üst menülerde bulunan Window'a basın. Açılan menüden en alta bulunan Preferences'a basın. Burada Eclipse'e ait hemen hemen bütün yapılandırmaya dair bilgi bulunmaktadır. Bizim yapmamız gereken ilk şeyse, Java çalışma ortamını tanıtmaktır. Bunun için yandaki ağaç yapısından Java'ya tıklayın. Çıkan alt menüden Installed JREs kısmına gelin.

Ekranda gördüğümüz gibi bir sun-jdk yazılı ya da jre adında bir şey yoksa o zaman eklemeniz gerekecek.



# pardus'ta programlama

Add düğmesine basın. Karşınıza yeni bir ekran gelecektir. Bu ekranda JRE type'ını Standard VM seçiyoruz. Next dedikten sonra Name kısmına J2SE veya herhangi bir isim verebilirsiniz. JRE Home kısmındaysa Directory düğmesine basın. Diyelim ki J2SE'yi daha önce sistem dosyalarınızdan /opt/sun-jdk klasörü altına kurdunuz. Zaten depodan kurmuşsanız burada kurulmuştur.

JRE'yi açıp Tamam'a bastığınızda, aşağıda jar paketleri oluşur. Başarılı bir ekran görüntüsü aşağıdaki gibi olacaktır: Bundan sonra Finish'e basıp bir önceki menüye dönüyoruz. Burada, J2SE adını verdiğimiz çalışma ortamının yanındaki tiki işaretliyoruz. OK'e basıp gerekli yapılandırmayı tamamlıyoruz. Artık proje geliştirmeye

başlayabiliriz.

Şu an en başa, karşılama ekranına döndük. Yeni bir projeye başlayabilmek için üst menüden File->New Project yolunu takip ediyoruz.

Karşımıza gelen ekranda proje türünü java projesi seçiyoruz.

Next diyerek diğer ekranda projemize bir isim veriyoruz. Finish dediğimiz anda projemiz oluşmuştur. "Open Associated Perspective" uyarısı verirse "yes" deyin. Eğer direkt olarak çalışma alanına yönlendirilmediyseniz, Karşılama ekranını kapatmanız gerekebilir.

Yanda olan proje menüsünde, proje adınızın görünüyormuş olması gerekir.

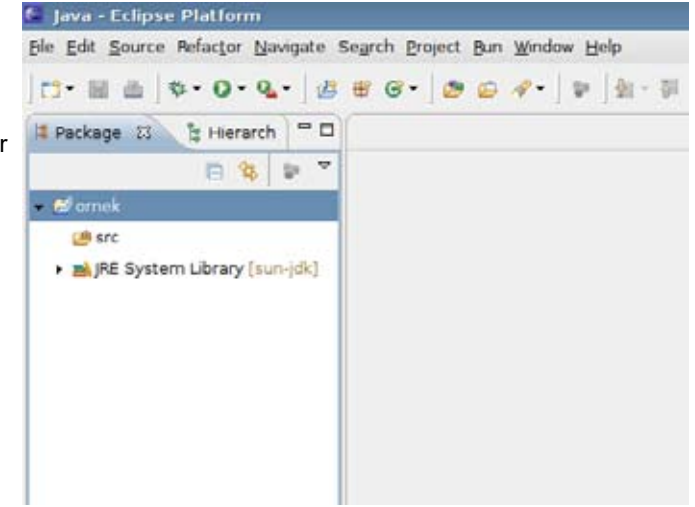
Bunun üzerine yani seçtiğiniz proje adına farenin sağ tuşu ile tıklayarak, New->Class dersiniz, yeni bir sınıf yaratabilirsiniz. "Name" kısmına sınıfınızın adını yazın ve Finish deyin.

Örnek bir uygulama için şöyle bir yol izleyelim. Oluşturacağımız sınıfa OrnekClass diyelim. Sonra oluşturduğumuz sınıfa aşağıdaki kodu yazalım:

```
public class OrnekClass {  
    public static void main( String args[ ] )  
    {  
        System.out.println("Merhaba Dünya!");  
    }  
}
```

Kodu çalıştırmaya gelince... Yukarıda play tuşuna benzer bir simge göreceksiniz. Ona tıklayın. Run As'e gelin ve Java Application'i seçin. Çalıştırılacak sınıfları soracaktır. Sınıfınızda tik varsa "ok" deyin. Çalışan programınızı konsole denen sekmede göreceksiniz:

Böylece Pardus'ta Eclipse kurulumunu ve kullanımını görmüş olduk.



# Posta Güvercini: Mozilla Thunderbird

Bu posta güvercini başa çıkmakta zorlandığınız gelen posta kutunuzu hiçbir kesinti yaşamadan daha iyi yönetebilecek özellikler sunuyor.



Mozilla Thunderbird, Mozilla Vakfı tarafından MPL-GPL-LGPL lisanslarıyla ücretsiz dağıtılan, özgür bir posta ve haber grubu istemcisidir. Mozilla Projesi altında üretilen XUL kullanıcı arabirimi diliyle yazılıyor. Birden çok işletim sisteminde çalışabilen Mozilla Thunderbird; değişik kültürleri ve dilleri bir arada toplama hedefinde olup, şu an için bünyesinde 39 dil desteği barındırıyor. Proje ilk başlarda Minotaur kod adıyla anılmış, daha sonra Phoenix adıyla geliştirilmesine devam edilmişti. Mozilla Vakfı bir süre sonra bazı patent sorunları nedeniyle bu adı Mozilla Thunderbird olarak değiştirmek zorunda kaldı.

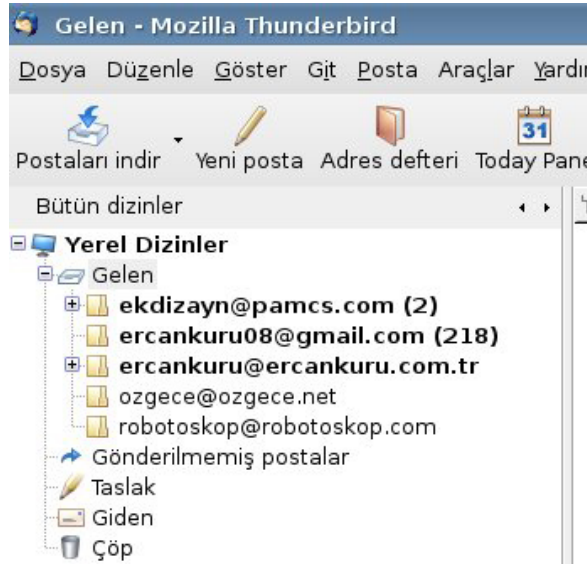
Mozilla Thunderbird, kolay kullanımı ile kullanıcılarının isteklerini gerçekleştiren özelliklere sahip bir yazılım. Şimdi bu özellikleri inceleyelim.

## Elektronik postalarınız kontrol altında

Mozilla Thunderbird'ün pek çok açıdan KMail'den üstün olduğunu söylersem, umarım kimse alınmaz bundan. POP3 posta iletişim protokolünün yanı sıra, KMail'de çoğu zaman bir baş ağrısı olan IMAP protokolü son derece düzgün bir şekilde destekleniyor.

Mozilla Thunderbird aracılığıyla RSS haber gruplarını da takip edebilirsiniz. Hızlı arama ve gelişmiş süzgeç sistemi ile gelen haber kaynaklarınızı ve postalarınızı zaman kaybetmeden okuyabilirsiniz. Mozilla Thunderbird'ün güvenlik sistemleri ile postalarınızı güven içinde okuyabilir, posta aldatmalarına karşı kendinizi koruyabilirsiniz.

# paket tonitimi



## Postalarınızı süzün

Mozilla Thunderbird'in gelişmiş süzgeç sistemini kullanarak posta ve haber okumanın gerçekten "tadına" varıyorsunuz. Birden fazla hesaplarınızı bu süzgeç sistemi ile ayırabilirsiniz. Bir hesabınıza gelen postaları da önemine ya da gönderenine göre süzebilirsiniz. Çöp süzgeci kullanarak istemediğiniz postaları okumadan çöpe gönderebilirsiniz.

Gereksiz postaları gereksiz olarak süzerek okumadan

çöpe gönderebilirsiniz. Bu özellik sayesinde gereksiz postalar içinde vakit kaybetmeyeceksiniz.

## Postalarınızı işaretleyin

Mozilla Thunderbird postalarınızı ayırt etmede sadece süzme işlemi ile yetinmez.

Konu	Gönderen	Tarih
Re: [Pardus-kullanıcıları] nerolinux	CoskunAKTAS@iaosb.com.tr	21:35
Re: [Pardus-kullanıcıları] Pardus Oturum Ekranı Çö...	Bünyamin	21:24
Re: [Pardus-kullanıcıları] Çalışan USB Pardus nasıl ...	Selim Tavşan	20:40
[Pardus-kullanıcıları] Klavye sorunu	seval unver	20:09
Re: [Pardus-kullanıcıları] Çalışan USB Pardus nasıl ...	mehmet gürol çay	19:33
Re: [Pardus-kullanıcıları] Çalışan USB Pardus nasıl ...	mehmet gürol çay	19:14
[Pardus-kullanıcıları] Pardus Oturum Ekranı Çözün...	Bünyamin	19:05
Re: [Pardus-kullanıcıları] Çalışan USB Pardus nasıl ...	Özgür KURU	18:38
Re: [Pardus-kullanıcıları] Çalışan USB Pardus nasıl ...	Özkan Sürücü	18:37
Re: [Pardus-kullanıcıları] Çalışan USB Pardus nasıl ...	mehmet gürol çay	18:36
Re: [Pardus-kullanıcıları] Çalışan USB Pardus nasıl ...	mehmet gürol çay	18:33
Re: [Pardus-kullanıcıları] Çalışan USB Pardus nasıl ...	Özgür KURU	18:31
Re: [Pardus-kullanıcıları] nerolinux	CoskunAKTAS@iaosb.com.tr	18:28

Postalarınızı önem derecesine göre etiketlemenize olanak sunan etiket sistemini de beraberinde getirir. Kendi içinde "önemli, iş, kişisel, yapılacaklar, sonra" gibi beş farklı renk etiketiyle geliyor. Mozilla Thunderbird bu etiketleri değiştirme, ekleme, çıkarma ve renklendirme seçeneklerini kullanıcılarına sunar.

## Posta okumak hiç bu kadar güvenli olmamıştı

E-postaların yaygınlaşması ile kişisel bilgilerinizi ele geçirmeye çalışan postaların sayısında da bir artış olduğu herkesin malumu. Mozilla Thunderbird bu tür postaları belirleyerek sizi uyarır. İletiler yemleme denetiminden geçirilerek tuzaklara karşı uyarılırsınız. Mozilla Thunderbird, gelişmiş şifreleme ve sayısal imzalama yöntemleri ile posta kutunuzu korur. Postanızla beraber gelen etiketleri sizin izniniz dışında açmaz. Özellikle kapalı kaynak sistemlerde virüs ve solucanlardan etkilenmemenizi sağlar.

## Ortak kullanım

Bilgisayarınızda iki farklı işletim sistemi buluyorsa Mozilla Thunderbird'ü ortak kullanabilirsiniz. Böylece postalarınız bölünmüş olmaz. Örneğin bilgisayarınızda Ubuntu ile birlikte Pardus'u kullanıyorsanız:

```
"ln -s /ubuntu_daki_thunderbird_un_yeri/ /pardus_taki_thunderbird_un_yeri"
```

Kodu Pardus'ta konsol kullanılarak girilmelidir.

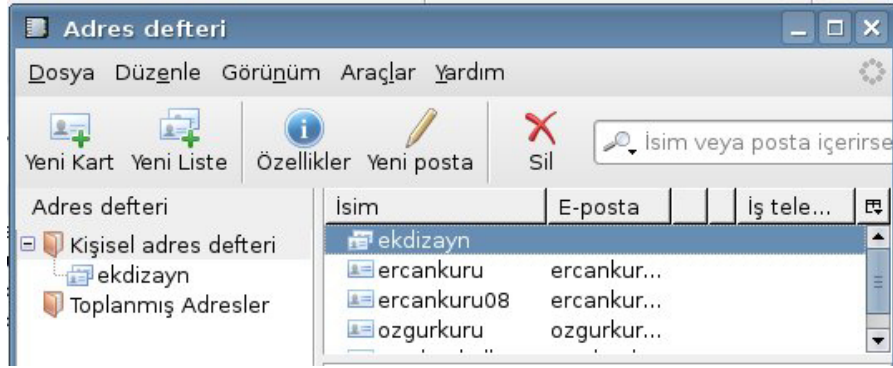
## Adres defteri

Mozilla Thunderbird adres defteri aracılığıyla e-posta adreslerini burada toplayabilir ve gruplayabilirsiniz. Farklı istemcilerde sakladığınız e-posta adreslerini Mozilla Thunderbird'e aktarabilir, Mozilla Thunderbird'deki adresleri dışarı aktarabilirsiniz. Adres defteri içerisindeki arama aracıyla adresleri kolayca bulabilir, posta gönderebilirsiniz.

## Mozilla Thunderbird ve Gmail

Gmail hesaplarınızı Mozilla Thunderbird ile kontrol etmenin keyfini yaşayın. Gmail POP3 ve IMAP iletişim kurallarını





desteklemesiyle, hesaplarınızı Mozilla Thunderbird de her iki iletişim kurallarını da kullanarak kontrol edebilirsiniz. Hesap ayarlarına geçmeden önce Gmail ayarlarından POP3 erişimini etkinleştirmemiz gerekiyor. Bu işlemi gerçekleştirdikten sonra Mozilla Thunderbird ayarlarını aşağıdaki gibi yapalım:

#### Hesap Ayarları:

Hesap Adı: (isteğe bağlı)  
Adınız (isteğe bağlı)  
E-posta ayarları: (hesapadınız@gmail.com)  
Giden Posta Sunucu: (smtp.gmail.com)

#### Sunucu Ayarları Sekmesi:

Sunucu tipi: POP Posta Sunucusu  
Sunucu Adı: pop.gmail.com  
Bağlantı noktası: 995  
Kullanıcı Adı: (Gmail kullanıcı adınız)  
Güvenli Bağlantı Kullan: SSL  
İletileri sunucuda bırak: Devre dışı

#### Giden Sunucu (SMTP) Sekmesi:

Sunucu Adı: smtp.gmail.com  
Bağlantı Noktası: 25  
Kullanıcı Adı: (Gmail kullanıcı adınız)  
Güvenli Bağlantı: TLS (kullanabilirse)



#### Mozilla Thunderbird'de eklenti rüzgârı

Bir posta istemcisinden beklenilenden daha fazlasını Mozilla Thunderbird eklentilerini kullanarak elde edebilirsiniz. Eklentilerin sayısı epey fazla. Bu yüzden ben sizlere incelediğim birkaç eklentiden bahsedeceğim.

Birçok e-posta istemcisinin eksik kaldığı bir nokta vardır; istemciniz kapalı durumda iken postalarınızın geldiğinden haberdar olmazsınız. Ancak FireTray eklentisiyle Mozilla Thunderbird simgesi görev çubuğunda saatin yanına yerleşir ve posta geldiğinde sizi uyarır. Bu eklenti sayesinde postalarınız geldiğinde sizi otomatik olarak bilgilendirir. Böylece sık sık istemcinizi açıp kontrol etmek zorunda kalmazsınız. Yapmanız gereken tek şey postalarınız geldiğinde Mozilla Thunderbird simgesine tıklamak.

Posta istemcisinin size hatırlatmalarda bulunmasını ister misiniz? Bunun için Contacts Side eklentisinden faydalanabilirsiniz. Contacts Side eklentisi Mozilla Thunderbird'i açtığınızda ayarlamış olduğunuz etkinliklerinizi, yapacaklarınızı size hatırlatır. Linux sistemlerinin çökmediğini düşünürsek, aylar sonraki yapacaklarımızın listesini tanımlayabiliriz. Bu araç sayesinde Mozilla Thunderbird, posta istemcisini sekreter olarak da kullanabilmemizi sağlar.

Size gelen postaların hangi posta istemcisi ile gönderildiğini merak ediyor musunuz? Bunu merak edelerin merakını giderecek bir eklenti Display Mail User Agent. Bu eklentiyle size posta gönderenin hangi posta istemcisini kullandığını görebilirsiniz.

Dünya saatlerini Foxclocks eklentisi sayesinde Mozilla Thunderbird kullanarak öğrenin. Tüm zaman dilimlerini tanır. Durum çubuğunda ya da araç çubuğunda görebilirsiniz. Uluslararası iş yapan ve posta gönderen kişi ve kuruluşlar için ilaç gibi bir eklenti.

Standart görünümünden sıkılanlar Mozilla Thunderbird temalarını kullanabilirler. Mozilla Thunderbird tema yönünden zengin bir posta istemcisidir. Mozilla Thunderbird'ün temalarına [buradan](#) erişebilirsiniz.

Mozilla Thunderbird hakkındaki sorularınızı [Özgürlükçün](#) forumlarına bekliyorum.

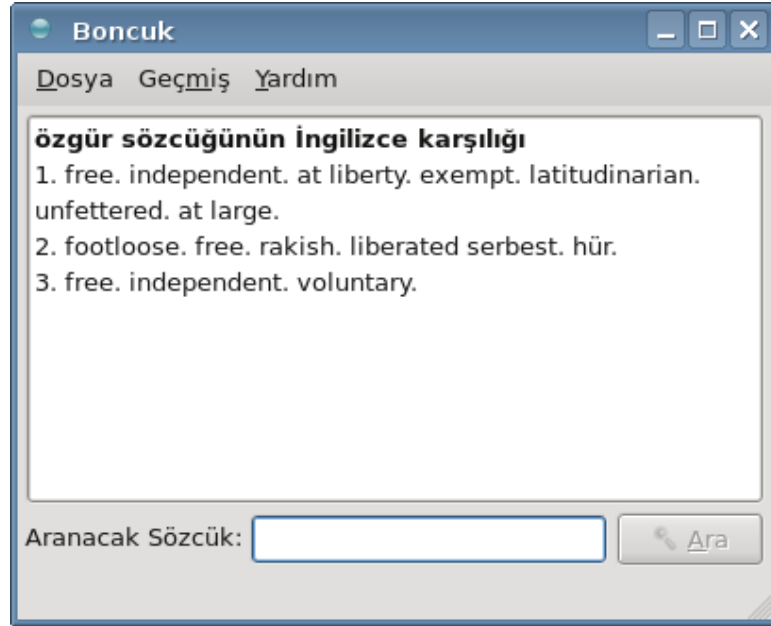
# Boncuk

Bir İngilizce sözlüğe ihtiyacınız olduğunda...

## paket tanıtımı

İnternet ve bilgisayar ile bir şekilde içli dışlı olan herkesin az da olsa yabancı dil bilgisine ve bir sözlüğe ihtiyacı oluyor. Pardus bu noktada da bizlere güzel sözlük uygulamaları sunuyor. Katkı deposundan indirebileceğiniz, yaklaşık olarak 3.8 megabayt boyutunda olan "Boncuk" yazılımı sanırım en popüler sözlük uygulaması.

Boncuk, hem küçük boyutlu hem de kolay kullanımı açısından oldukça yararlı bir sözlük uygulaması. Boncuk, katkı deposundan edininip kurduğunuz zaman, "Programlar->Yardımcı Programlar" menüsü altına oldukça şirin mavi tonlara sahip bir boncuk simgesi ile birlikte yerleşiyor.

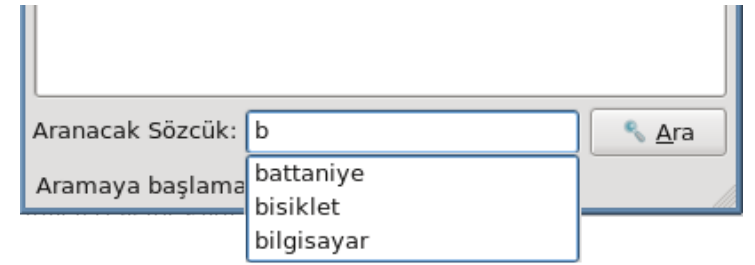


Programı çalıştırdığınız zaman, şirin simgesi ile birlikte hemen sistem saatinin olduğu bölgeye yerleşiyor ve ne zaman ihtiyaç duysanız yardımınıza koşmak için orada bekliyor.

Boncuk programı oldukça basit, "Aranacak Sözcük" bölümüne yazdığınız kelimeyi hem "İngilizce-Türkçe" hem de "Türkçe-İngilizce" yönünde arayarak sonuçları size çıkarıyor. Böylece arama yaparken yön seçmemeniz ayrı bir

kolaylık sağlamış oluyor.

Boncuk, ayrıca "Geçmiş" özelliği ile daha önce aradığınız kelimeleri hafızasında tutabiliyor. Arama yapmak için kelime yazmaya başladığınız zaman otomatik tamamlama mantığı ile hafızadaki kelimeleri açılır kutu olarak karşımıza çıkartıyor.

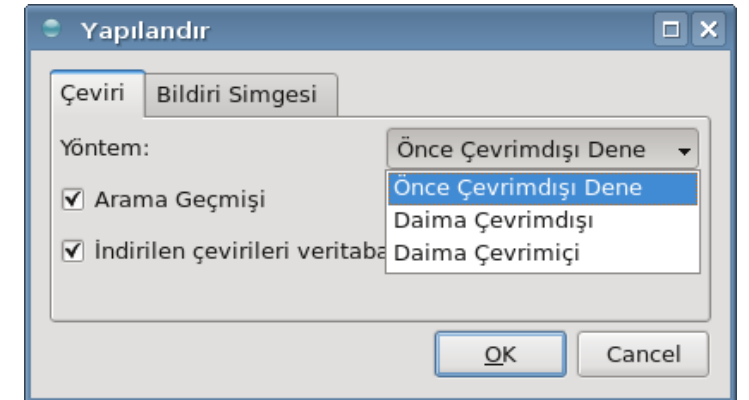


Geçmiş sınırı 100 kelime olarak ayarlanmış halde geliyor. Fakat "Dosya->Boncuk Programını Yapılandır..." yolunu izleyerek bu ayarı değiştirebilirsiniz.

Ayrıca Boncuk çevrim içi, çevrim dışı ya da önce çevrim dışı daha sonra çevrim içi olarak arama yapabilir. Bu yöntemi yine "Dosya->Boncuk Programını Yapılandır..." yolunu izleyerek açtığımız yapılandırma menüsü ile ayarlayabiliyoruz. Çevrim içi arama yönteminde [www.seslisozluk.com](http://www.seslisozluk.com) veri tabanı kullanılmakta.

Kısaca Boncuk, işlevselliği ön planda olan, oldukça hızlı ve kullanışlı bir sözlük uygulaması. PyQt ile yazılan Boncuk sistem kaynaklarını son derece verimli kullanıyor. Sistem çekmecesine de yerleşen Boncuk'u komut satırı aracılığı ile de kullanabilirsiniz.

Boncuk ve diğer sözlük programları hakkındaki soru ve görüşlerinizi Özgürlük için forumlarına bekliyoruz.





# Babil'in Kulesi: KBabel

Efsane bu ya, Babilliler tanrıyı o kadar çok merak ediyorlarmış ki, onu görmek için dev bir kule inşa ederler. Tanrı öfkesini kuleleri yıkarak ve her Babil sakinine bir dil hediye ederek alır. Babilliler artık birbirini anlamazken, dünyanın tüm dilleri Babil'den yeryüzüne yayılır...



## paket tanıtımı

KBabel, günümüzde 100'den fazla dile çevirilen masaüstü ortamı KDE'nin başarılı yerelleştirme çalışmalarının arkasındaki güç. Bu nedenle de "yazılım dünyasının Babil Kulesi" deyimini hak ediyor.

Sizlere bu yazıda, özgür yazılım dünyası için çok önemli olduğuna inandığım çeviri programı KBabel programını anlatacağım. KBabel'in benim için diğer bir özelliği de Özgürlükçin e-dergisi'ndeki ilk yazım olması. Emin olun, çok bilgilendirici ve bir o kadar da eğlenceli oldu benim için.

Yerelleştirme yapabilmemiz için ilk iş olarak KBabel yazılımını kurmamız gerekmektedir. Bunun için PiSi depomuzda bulunan "kdesdk" adlı, içerisinde çeşitli KDE geliştirme araçlarını barındıran paketi kurmamız yeterli olacaktır. Sonrasında Programlar -> Geliştirme -> Çeviri -> Çeviri Aracı (kbabel) yolu ile KBabel programını çalıştırabiliriz.

Özellikle dağıtımlar ve dağıtımlar tarafından kullanılan büyük projeler (KDE, Gnome vd.) ve geniş kitleye hitap eden uygulamaların çevirileri (Yerelleştirilmeleri) geliştirme süreçlerinin çok önemli bir parçasıdır.

Yerelleştirme araçları çok çeşitli olmakla birlikte, KDE masaüstünü kullanan Pardus için yine KDE projesinin bir parçası olan KBabel belki de en uygun yerelleştirme aracıdır.

KBabel hakkında genel bilgileri verdikten sonra çeviriye başlamak için birkaç bilgiyi daha vermek istiyorum. Bu bilgilerin yerelleştirme yaparken çok işinize yarayacağını düşünüyorum.

Çeviri desteği mevcut olan uygulama ve projelerin ".pot" ve ".po" uzantılı olmak üzere iki dosyası bulunmaktadır. ".pot" uzantılı dosyalar programın ana diline ait metinleri içermektedir. ".po" uzantılı dosyalar ise, ana dile ait metinler ile çevirisi yapılacak dilin metinlerini barındırır. Bu nedenle ".po" uzantılı dosyaların isimleri genelde çevrilen dil olarak verilir. Örneğin: "tr.po" gibi.

Tabi ".pot" uzantılı dosyalar üzerinde çeviri yapmamız mümkün değil. Çeviri yapmadan önce bu dosyaları mutlaka ".po" uzantılı olarak kaydetmemiz gerekmektedir. KBabel birçok güzel özelliği barındıran bir çeviri aracı ve bu konuda bizlere büyük bir kolaylık sağlıyor. Bir ".pot" dosyasını KBabel ile açıp çevirileri yaptıktan sonra ".po" uzantılı olarak kaydetmemiz mümkün.

### KBabel'in ince ayarları

Genel olarak KBabel ve çeviri ile ilgili temel bilgileri inceledik. Şimdi çeviri yapmaya başlamadan önce KBabel programının yapılandırmasını inceleyelim. KBabel programını ilk kez çalıştırdığımızda, "KBabel'i daha önce çalıştırmamışsınız. KBabel'in doğru çalışması için önce tercihler bölümüne bazı bilgileri girmelisiniz..." ifadesi ile başlayan küçük bir ileti gelir. Bu ileti penceresindeki "Tamam" düğmesine bastıktan sonra karışımıza çeviriyi yapan kişi ve çeviri dili hakkında bilgileri gireceğimiz aşağıda görünen form gelecektir.

Bu formu gerekli biçimde doldurmamız gerekiyor. Burada "GNU çoğul biçim başlığı:" etiketli metin kutumuzun yanında bulunan "Ara" tuşuna bastığımızda, "nplurals=1; plural=0;" ifadesi gelir. Bu alanda, dillerdeki sayılabilen ve sayılamayan ifadeler için gerekli ayarları yapmış oluyoruz. Formu doldurup "Tamam" düğmesine basmamızın ardından artık çevirilere rahatlıkla başlayabiliriz.

Yapılandır - KBabel

Kendiniz ve Çeviri Ekibiniz Hakkında Bilgi

Proje: Default-Project

İsim: Özgür Kuru

Yerelleştirilmiş İsmi:

Eposta: ozgur@ozgurkuru.net

Dilin tam ismi: turkish Dil kodu: tr

Dil posta listesi: yerellestirme@kde.org

Zaman dilimi: GMT

Tekil/çoğul biçimlerin sayısı: 1

GNU çoğul biçim başlığı: nplurals=1; plural=0;

Çeviride çoğul biçim argümanları gereklidir

Ara

Tamam Uygula İptal

Yardım Öntanımlılar

## paket tanıtımı

Yerelleştirme yaparken dikkat etmemiz gereken bazı noktalar vardır. Özellikle terimlerin bir dil bütünlüğü içerisinde çevrilmesi için mutlaka diğer uygulamaların çevirilerine göz atmamız faydalı olacaktır. Böylece bir terim için tüm programlarda benzer çeviri kullanılır ve bir dil bütünlüğü oluşur. KBabel programı bu konuda da bize yardımcı olmaktadır. Herhangi bir projenin çevirilerini dil dağarcığı olarak KBabel programına gösterebilirsiniz. Böylece çevrilecek olan terim için diğer uygulamalarda hangi terimler karşılık olarak kullanılmış rahatlıkla görebiliriz. Tabi bunu yapmamız için de öncelikli olarak ya mevcut çevirileri bilgisayarımıza indirmemiz ya da herhangi bir yolla sistemimize kaydetmemiz gerekiyor. Örneğin KDE gibi büyük bir projenin çevirilerine destek vermek istediğimizi düşünelim. Öncelikle KDE projesinin Türkçe dil dosyalarını bilgisayarımıza indirmemiz gerekmektedir.

Bu işlem çok basit bir işlemdir;

- İlk adım olarak `~/home/kullaniciadi` dizini altına `yerelleştirme` adında bir dizin oluşturalım (Burada yol ve dizin adını kendimiz belirlemekte özgürüz).

- Klasörümüzü oluşturduktan sonra içine girip `"F4"` tuşuna basarak konsol ekranımızı açıyoruz. Böylece bulunduğumuz klasör içerisine konsol ortamında erişmiş oluyoruz.

- Gelen konsol ekranına aşağıdaki komutu veriyoruz:  
`"svn co svn://anonsvn.kde.org/home/kde/branches/stable/l10n/tr/messages/"`

- Bu komutu verdikten sonra, yandaki gibi dosyaların klasörümüzün içerisine inmeye başladığını görebilirsiniz.

- İndirme işlemi tamamlandıktan sonra, Ayarlar -> Sözlüğü Yapılandır -> Çeviri Veritabanı yolunu izliyoruz ve gelen penceredeki `"Veritabanı"` sekmesine geçiyoruz.

- Burada `"Veritabanı Dizini:"` bölümüne indirdiğimiz klasör içerisinde oluşmuş olan `"messages"` klasörünü gösteriyoruz.

- Bize `"Veritabanı dizini yok"` şeklinde bir uyarı penceresi gelecek. Pencere üzerinde bulunan `"Oluştur"` düğmesine basarak bir veritabanı dizini oluşmasını sağlıyoruz.

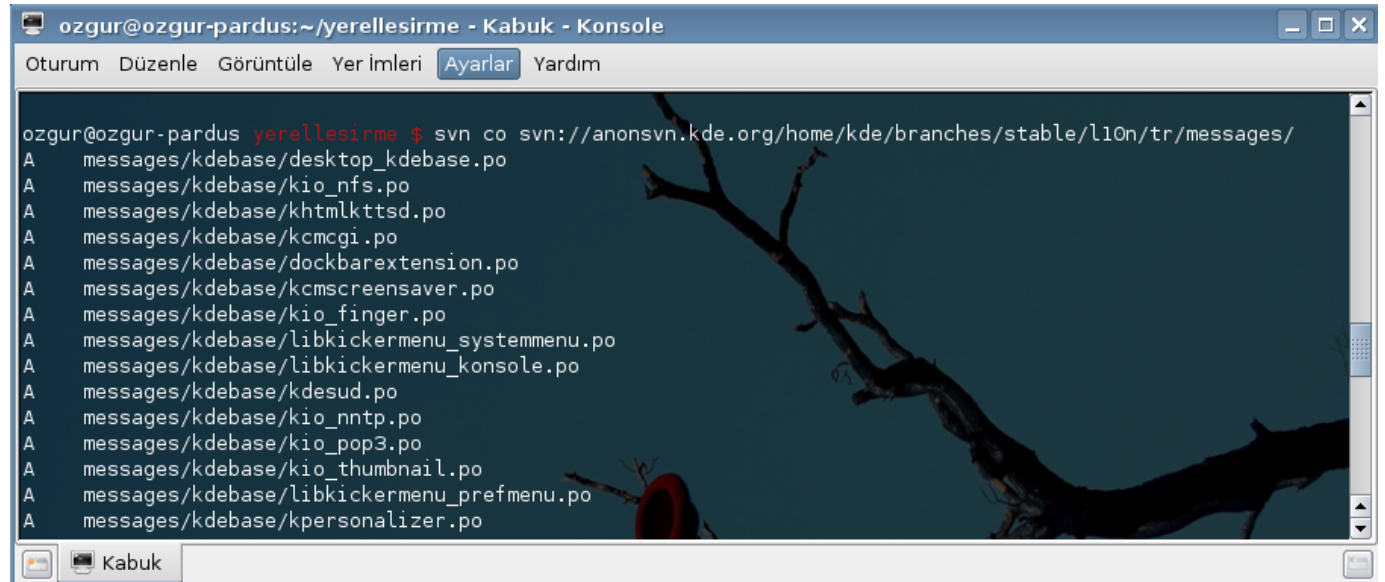
- Tekrar `"Veritabanı Dizini:"` bölümüne `"messages"` klasörünü gösteriyoruz ve ardından `"Dizinleri ve Altdizindekileri Tara"` düğmesiyle KBabel programının dil dosyalarını taramasını sağlıyoruz. İşlemimiz tamamlanınca `"Tamam"` diyerek bu adımı tamamlıyoruz.

- Ayarlar -> KBabel Programını Yapılandır... yolunu izleyerek gelen pencerenin sol tarafında bulunan `"Arama"` sekmesine geçiyoruz.

- Ekranımızda bulunan `"Aramayı otomatik başlat"` seçeneğini işaretliyoruz.

- Bir alt satırda bulunan `"Öntanımlı Sözlük:"` olarak açılır kutudan `"Çeviri veritabanı"`ni seçiyoruz.

- `"Tamam"` düğmesine basarak veritabanı oluşturma ve kullanıma hazırlama işlemlerini tamamlıyoruz.



```
ozgur@ozgur-pardus:~/yerellesirme - Kabuk - Konsol
Oturum Düzenle Görüntüle Yerimleri Ayarlar Yardım
ozgur@ozgur-pardus:~/yerellesirme $ svn co svn://anonsvn.kde.org/home/kde/branches/stable/l10n/tr/messages/
A messages/kdebase/desktop_kdebase.po
A messages/kdebase/kio_nfs.po
A messages/kdebase/khtmlktttd.po
A messages/kdebase/kcmcgi.po
A messages/kdebase/dockbarextension.po
A messages/kdebase/kcmscreensaver.po
A messages/kdebase/kio_finger.po
A messages/kdebase/libkickermenu_systemmenu.po
A messages/kdebase/libkickermenu_konsole.po
A messages/kdebase/kdesud.po
A messages/kdebase/kio_nntp.po
A messages/kdebase/kio_pop3.po
A messages/kdebase/kio_thumbnail.po
A messages/kdebase/libkickermenu_prefmenu.po
A messages/kdebase/kpersonalizer.po
```



## paket tanıtımı

Artık kullanılabilir bir dağıtığımız oluşmuş oluyor.

Gelelim KBabel'ın ana ekranına....

KBabel programını çalıştırıp çeviri yapacağımız dosyayı açtığımızda karşımıza yukarıda ki gibi bir ekran gelecektir.

Ekranın sol üst bölümde, çevirisini yapacağımız dosyada bulunan özgün iletiler ve bu özgün iletilere ait çeviriler bulunmaktadır (Çevrilmiş Dizge). Tabii çevirilmemiş dosyalarda çeviriler kısmı boş olacaktır.

Id	Özgün Dizge	Çevrilmiş Dizge
1	Name=ImagePlugin_AdjName=ResimEklentisi_EğriAyarla Comment=Image Comment=digikam için resim histogram plugin for digikam	
2	histogram adjust curves eğnileri ayarlama eklentisi plugin for digikam	
3	Name=ImagePlugin_AdjName=ResimEklentisi_DüzyeAyarla Comment=Image Comment=digikam için resim histogram plugin for digikam	
4	histogram adjust levels düzeyleri ayarlama eklentisi plugin for digikam	

Özgün ileti (msgid):  
Name=ImagePlugin\_AdjustCurves

Çevrilmiş ileti (msgstr):  
Name=ResimEklentisi\_EğriAyarla

Şu anki: 1 Toplam: 58 Bulanık: 2 çevirilmemiş: 0 INS RW Satır: 1 Sütun: 5

Ekranın sol alt kısmında ise, numaralı bölgede bulunan bir terimi seçtiğimizde o terime ait özgün ileti ve hemen altında özgün iletinin çevirisini yazacağımız "Çevrilen İleti:" bölümü gelir. Biz çevirilerimizi alt bölüme yani "Çevrilen İleti:" bölümüne yapacağız.

Sağdaki bölge ise veritabanı sonuçlarının gösterildiği bölgedir. Örneğin 1 numaralı bölgede seçtiğimiz bir ifade için veritabanında bulunan bir çeviri var ise bu çeviriler 3 numaralı bölgede bulunan alanda gözüktür. Bu alanda "Başarı | Özgün | Çeviri | Konum" şeklinde dört sütun bulunmaktadır. Buradaki başarı sütunu çevirinin başarısına işaret eder. Bir çevirinin başarısı "0 ile 100" arası sayılar ile ifade edilir. Bir başarı 100'e ne kadar yakın olursa o kadar doğru bir çeviri yapılmış demektir. Burada dikkat edilmesi gereken nokta şu; bu başarılar veritabanında tanımladığımız çeviriler arasında ne kadar çok kullanıldığını gösterir. Yani bir terim için kullanılan karşılık ne kadar çok kullanılmışsa o kadar doğru olarak kabul edilir (yanlış bir çeviri diğer çeviriciler tarafından kullanılmayacağı için otomatik bir doğruluk kontrolü sağlanabilmektedir). Pencerenin en alt kısmında çevrilmiş, çevirilmemiş ve bulanık (henüz kesin karar verilmemiş) rakamları, terimlerin sayısal istatistikleri veriliyor.

Temel olarak KBabel hem kullanım hem de yapılandırma olarak basit bir çeviri programı. Yetenekleri gerçekten bir çeviri için ideal ve gayet başarılıdır. Bu ayarları yaptıktan sonra çevirilere rahatça başlayabilirsiniz.

Çeviri sürecine dâhil olduğunuz zaman çeviri posta listelerini sık sık takip etmeniz, takıldığınız noktalarda listelerden bilgi almanız en doğru çeviriyi yapmanız açısından büyük önem taşımaktadır. KBabel hakkında şimdilik söyleyeceklerimiz bu kadar. İlgilenen, kendine bu konuda güvenen herkesi Pardus Türkçe Çeviri (turkce@pardus.org.tr) listesine kayıt olmaya ve destek vermeye davet ediyorum. Ayrıca bu konu hakkında merak ettiklerinizi Özgürlükçün forumlarında dile getirmenizi bekliyoruz.

The logo for the game 'Yo Frankie!' is displayed in a stylized, orange, 3D font. The word 'Yo' is above 'Frankie!', and a small orange character with a wide, open mouth is integrated into the letter 'o' of 'Yo'. The background of the logo is a dark, circular shape.

## Blender ile özgür boyutlar

Big Buck Bunny, Yo Frankie! gibi pek çok animasyon filmini gerçekleştiren modelleme yazılımının Pardus depolarında mevcut olduğunu biliyor muydunuz?

Blender ile ilk tanışmam, çok karmaşık gelen arayüzü nedeniyle kısa sürede hüsrana sonuçlanmıştı. 3D Studio Max arayüzüne alışmış olmam nedeniyle Blender'ın arayüzü bana biraz karışık gelmişti. Ancak bu kısa süreli macera aynı zamanda ücretli bir yazılıma ne kadar bağımlı olduğumu görmemi de sağladı. İşte bu yüzden ilk Blender bozgunu beni özgür bir yazılıma geçme düşüncesinden caydıramadı. Şu an II. Viyana kuşatması misali ,ikinci defa Blender kapılarına dayanmış bulunmaktayım. Bu süreç içerisinde, Blender resmi sitesinde kurcalayacağım alıştırmaları derleyip her ay elimden geldiğince sizlerle paylaşmaya çalışacağım.



### Bana mutluluğun resmini çizebilir misin?

Blender ile mutluluğun resmini çizebilir misiniz bilmem ama çizebilecekleriniz hayal gücünüzle sınırlıdır desek abartmış olmayız. Aslında bu köşenin amacı size Blender öğretmek değil, daha çok özgür yazılıma geçme konusunda sizi yüreklendirmek. Zira bir program ne kadar geniş kullanıcı kitlesine ulaşırsa gelişimi de o denli ivme kazanacaktır.

Şimdi gelelim Blender'ın ne olduğuna; kısa tanımıyla Blender, geniş kullanım alanına sahip, üç boyutlu modelleme ve animasyon uygulamasıdır. İşte size numunelik birkaç Blender çalışması:



Eğer kafanızda Blender'ın 3D Max kadar becerikli olup olmadığına dair hâlâ soru işaretleri varsa, [www.blender.org](http://www.blender.org) sitesindeki Galerî bölümünden Blender ile yapılmış örnek çalışmalarını görebilirsiniz. Arşiv (Archive) bölümünden yapılan tüm çalışmalara ulaşmanız mümkün. Özellikle Blender ile yapılmış animasyon filmlerini izlemenizi şiddetle tavsiye ederim.

Benim de birinci elden deneyimleme fırsatı bulduğum gibi, Blender'ın pencere sistemi özellikle daha önceden 3D Max ve benzeri programlara aşina olanlar için bir hayli karmaşık gelebilir. Bu yüzden gelin ilk olarak Blender'ın pencere yapısını tanımakla işe başlayalım.

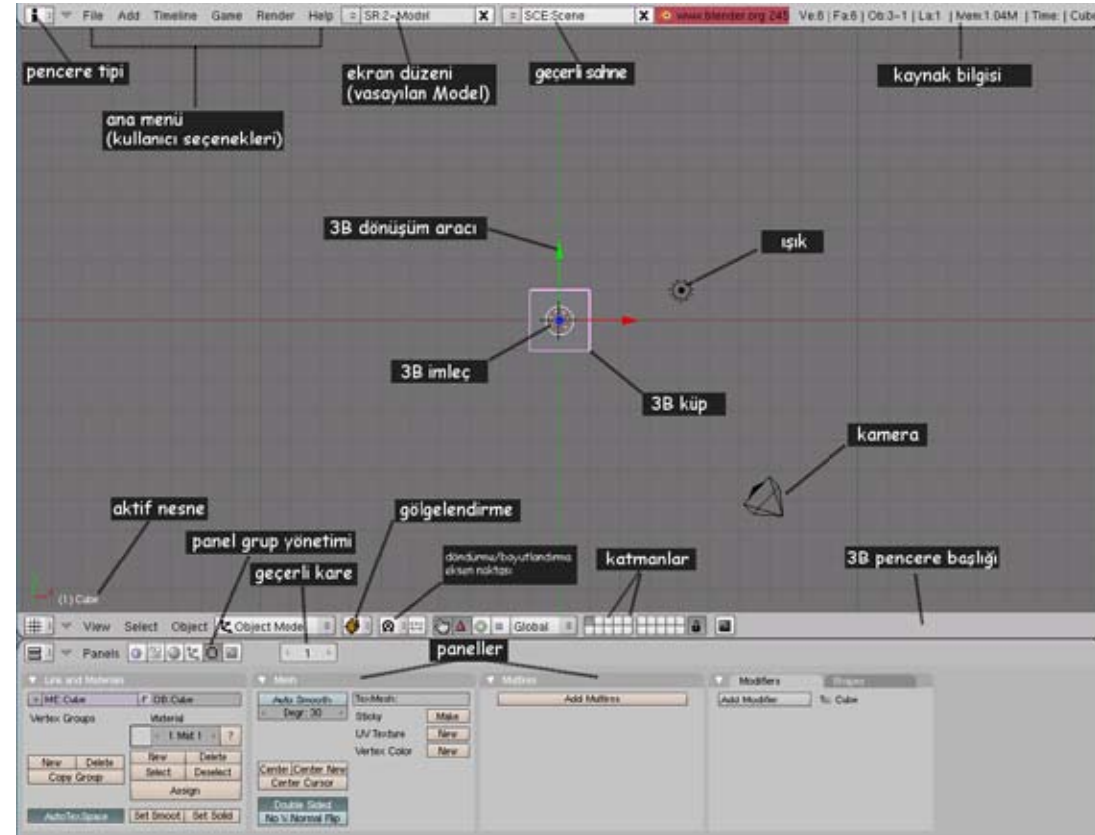
### Blender Pencere Sistemi:

Blender'ı açtığınızda karşınıza üç ana bölüme ayrılmış bir pencere sistemi çıkar:

- Yukarıda, Kullanıcı Seçenekleri Penceresinin başlık kısmı olan ana menü
- Geniş bir 3B penceresi
- Ve en altta düğmelerin bulunduğu pencere

Bu pencereler istenirse daha alt bölümlere ayrılabilirler. Başlangıç olarak birkaç ana bileşeni tanıyarak işe başlayabiliriz.

Pencere Türü (Window Type): Pencere türünü değiştirmenizi sağlayan sol üst köşedeki açılır menü. Örneğin, 3B görünüm penceresini görmek istiyorsanız,







pencere tipine tıklayıp 3B görünüm (3D View) seçmeniz yeterli. Bu açılır menü sayesinde tek bir pencereyi birçok pencere gibi kullanabilirsiniz. Pencere arasında geçiş yaptığınızda yukarıdaki menünün de pencere türüne göre değiştiğini göreceksiniz. Bu menüler o pencere tipiyle kullanılacak menülerdir. Bunu 3D Studio Max'teki pencere geçişinin gelişmiş hali gibi düşünebilirsiniz.

- Ana Menü (Main Top Menu): Kullanıcı Seçenekleri (User Preferences) penceresiyle ilişkili olan menüdür. Fareyi ana menünün bulunduğu Kullanıcı Seçenekleri başlığının alt sınırına getirdiğinizde imleç yukarı-aşağı ok halini alacaktır. Sol fare tuşuna tıklayıp aşağı doğru sürükleyerek seçeneklerin olduğu kısmı görebilirsiniz.

- Ekran Düzeni (Current Screen): Standart olarak, Blender önceden ayarlanmış birkaç farklı ekran düzeniyle gelir. Daha farklı ayarlara ihtiyaç duyarsanız, kendinize yeni bir tane oluşturup isimlendirebilirsiniz.

- Geçerli Sahne (Current Scene): Çoklu sahne özelliğine sahip olmak, size çalışmanızı organize edilmiş şablonlara ayırma imkânı sunar.

- Kaynak Bilgisi (Resource Information): Size program ve sistem kaynakları hakkında bilgi verir. Sahnedeki noktaların, yüzeylerin ve nesnelerin kaç tane olduğu ve ne kadar hafıza tükettiği gibi bilgileri gösterir. Makinenizin sınırlarını zorlayıp zorlamadığınızı görmek için güzel bir özellik değil mi sizce de?

- 3B Dönüşüm Aracı (3D Transform Manipulator): Nesneleri dönüştürmek, çevirmek, taşımak ve boyutlandırmak gibi işlere yarayan yardımcı bir araç. Yine bu işlemleri klavye kısa yolları ile de yapmanız mümkün (g/r/s). Ctrl + Boşluk bu işlevleri barındıran açılır menüyü gösterir. Dönüşüm aracını araç çubuğundaki el simgesine tıklayarak aktif ya da pasif hale getirebilirsiniz. Yine bu simgenin sağ tarafında bulunan üç simge; çevirme, döndürme, boyutlandırma düğmeleridir. Shift + Sol Fare Tuşu (SFT) her bir aracı aynı anda seçebilmenizi sağlar.

- 3B İmleç (3D Cursor): Çoklu fonksiyona sahiptir. Örneğin, yeni nesnelerin ilk defa oluşturulduklarında nerede belireceklerini ya da döndürme ekseninin nerede olacağını gösterebilir.

- Küp (Cube Mesh): İlk kurulduğunda Blender, sahnenin tam ortasına oturmuş bir küp nesnesi ile başlar. Zamanla canınız sıkılırsa bu başlangıç seçeneğini değiştirmek isteyebilirsiniz. Yapmanız gereken Blender'ı istediğiniz gibi ayarlayıp

Ctrl+U ile var sayılan olarak kaydetmek. Bundan sonra Blender'ı her açtığınızda kaydettiğiniz haliyle açılacaktır.

- Işık (Light) :Yeni kurulan bir Blender standart olarak sahnenin ortasına yakın bir yerlere konuşturulmuş bir ışık kaynağıyla açılır. Işık nesnesi üç boyutla uğraşanlara pek de yabancı gelmeyecektir.
- Kamera (Camera): Normal koşullar altında Blender sahnenin ortasına yakın bir yerde konuşturulmuş bir kamera ile açılır. Bu kamera da yine 3D Max gibi program kullananlara tanıdık gelecektir.
- Aktif Nesne(Currently selected object): Bu kısım o an seçili olan nesnenin ismini gösterir. Karmaşık çizimlerde, siz de benim gibi seçtiğiniz nesneden emin olmadığınız durumlarda sık sık karşılaşıyorsanız bu özellik size bir hayli yardımcı olacaktır.
- Panel Grup Yönetimi (Editing Panel Group): Alt kısımdaki pencere gruplanmış panelleri gösterir. İçerik Düğmeleri (Context Buttons) diye adlandırılan kısım size hangi panel grubunun görüntüleneceğini seçme imkânı verir. Bazı düğmeler alt-grup ya da grup seçiminin sağındaki Alt-İçerik Düğmeleri ( Sub-Context Buttons) diye adlandırılan ilave düğmeleri aktif hale getirir.
- Geçerli Kare(Current frame): Blender bir modelleme ve animasyon uygulamasıdır. Dolayısıyla film karesi mantığını kullanarak nesnelere hareketlendirebilmenizi sağlar. Bu kısım o an hangi kare üzerinde çalışıldığını gösterir.
- Gölgeleme(Viewport shading): Blender 3B görüntüleri OpenGL kullanarak oluşturur. Blender gölgeleme listesinden etkileşimli gölge tipini seçerek nesnelere gölgeleyebilirsiniz. Eğer güçlü bir ekran kartınız varsa daha gerçekçi görüntü için dokulu gölgelemeyi de seçebilirsiniz.
- Döndürme/Boyutlandırma Eksen Noktası (Rotation/Scaling Pivot point): Dönme ya da boyutlandırma işleminin nerede cereyan edeceğini belirleyebilmenizi sağlar. Örneğin, bu eksen noktasını nesnenin merkezi olarak belirlerseniz nesne kendi etrafında dönecektir. Ancak eksen noktasını sahnenin farklı bir yerinde, farklı bir nokta olarak belirlerseniz, güneşin etrafında dönen dünya misali, nesne o belirlediğiniz nokta etrafında dönecektir.
- Paneller (Panels): Birbiriyle ilişkili kontrol ve düğmeleri organize etmenize ve

gruplandırmanıza yardımcı olur. Seçilen nesnenin türüne göre bazı paneller görünür ya da kaybolur.

- Katmanlar (Layers): Katmanlar bilgisayar destekli çizimin vazgeçilmez öğeleridir. Katmanlar sayesinde modelleme ve hareketlendirme çok kolaylaşır. Özellikle karmaşık sahnelerde katmanlar nesnelere yönetmekte size çok yardımcı olur. Blender katmanları, nesnelere fonksiyonlarına göre ayırmanıza yardımcı olacak şekilde tasarlanmıştır. Örneğin, bir katman bir su ögesi içerirken diğer katman ağaçları içerebilir, ya da başka bir katman kamera ve ışıkları içerebilir.
- 3B Pencere Başlığı (3D Window header): Blender'daki tüm pencereler bir başlığa sahiptir. 3B pencere başlığı ise haliyle 3B penceresinin başlığıdır.

Sanırım ilk yazı için bu kadarı yeterli. Zaten başta da söylediğim gibi bu yazının size Blender öğretmek gibi bir iddiası yok. Doğal olarak siz; "benim bir an önce Blender'a bodoslama dalmam gerek" diyebilirsiniz. İşte size iki önemli Blender sitesi:

[www.blender.org](http://www.blender.org)  
[www.blendertr.com](http://www.blendertr.com)

Hayata, sistemin dışından bakabilmeniz dileğiyle. Özgür kalın...





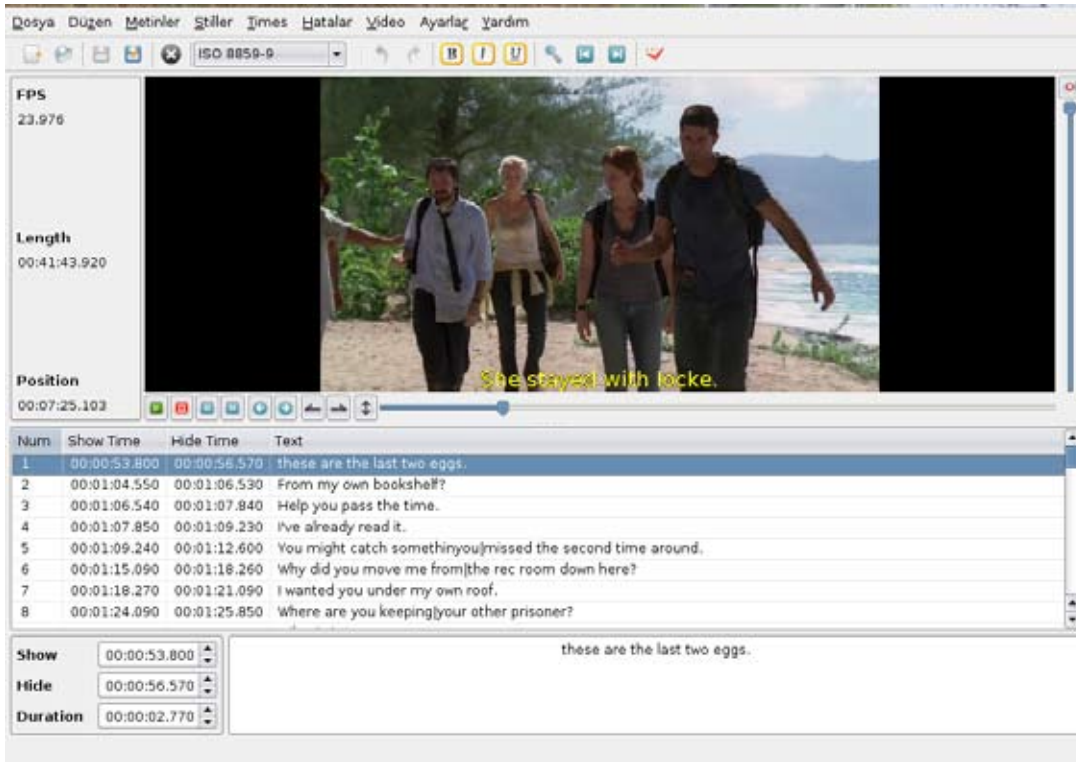
## Altyazılarınızı Düzenleyin: Subtitle composer

Güzel bir film aldınız, mısırınızı patlattınız, bilgisayarınızın karşısına geçtiniz... Bu keyifli akşamı bozabilecek en büyük sorun, altyazıların yarattığı karışıklıklardır. Subtitle Composer'ı kullanarak altyazılarla ilgili tüm işlemleri gerçekleştirebilir ve patlamış mısırınızın keyfini tam olarak çıkarabilirsiniz.



Geniřbant İnternet ÷lkemizde yaygınlařtıđından beri İnternet'ten gerek sinemada izleyip beđendiđimiz ya da kaçırdıđımız yerli yabancı dizileri bilgisayarımıza indirip seyretmek onları arřivlemek gibi bir hobi oluřtu bilgisayar kullanıcılarında. Özellikle de yabancı dizilerin bađımlılıđı sayesinde hızlanan bu yntem, sıkı takip sađladığı iin kullanıcılar tarafından ok beđeniliyor. Bütün bunların yanında geriye tek bir sorun kalıyor: "Altyazı".

Pardus, film ve dizi tutkunlarını da yalnız bırakmıyor ve bize altyazı ile ilgili aklınıza gelebilecek her trl iřlemi gerekleřtiren ve bir de dhili oynatıcı ieren Subtitle composer'ı sunuyor.



Eminim bütün okurlarımız kabul edecektir ki, aradıđımız filme ya da diziye gre altyazı bulmak bazen kaba dnřebiliyor. Elimizde tek CD'lik film olmasına rađmen 2 CD'lik altyazılar, eřleřme gibi pek ok problemlerle karřılařabiliyoruz.

Subtitle composer, zgr yazılım dnyasında kendini gsterebilen bir altyazı dzenleme programı. Altyazılarla ilgili her trl soruna are olurken, eđer dilinize gveniyorsanız her trl videoya altyazı yazmanıza olanak sađlıyor.

"Programı nasıl kullanacađım ben? Daha nce hi altyazı dzeltmedim!" diyen arkadařları duyar gibiyim. Byle programlar her ne kadar basit bir arayze sahip olsalar da birazcık ařinalık isteyebiliyorlar.

Subtitle composer ilk bařlayanların bile ok rahat kullanabileceđi bir arayze sahip. řimdiden uyarıyoruz: altyazı takip etmek, dilimize evirmek, onarmak bir sre sonra subtitle composer ile tutku haline gelebilir.

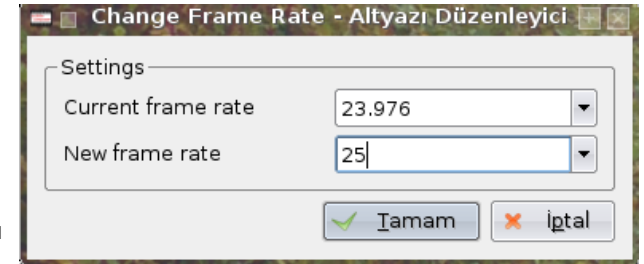
### Altyazı nasıl eklenilir ve dzenlenir?

Altyazı eklemek iin Dosya > A ya da st menden klasr simgesine tıklarak altyazı dosyanızı ykleyebilirsiniz. Altyazınız ile video aynı isme sahipse, Subtitle composer otomatik olarak video dosyasını birlikte aacaktır. Eđer sahip deđilse Video > Open Video yolunu izleyerek aabilirsiniz.

Eklediđiniz altyazı dosyasında fazla bir blm varsa ya da bir yazım hatası mevcutsa onları stlerine tıklarak dzeltmemiz mmkn.

### Eřleřme sorunları nasıl zlr?

Sz konusu olan aslında ařılması zor olmayan, ama ok fazla yařanan bir sorundur. Filmler ve diziler belirli bir FPS (saniye bařına resim) ayarlarıyla yklenir. Bu FPS ayarları dosyanın oluřtuř biimiyle ilgilidir. Elbette bir dosyayı birden fazla kiři kullandıđından ve paylařtıđından bir kullanıcının FPS ayarı deđerini tutmayabilir. Bu da yanında altyazı sorununu getirir. Bu sorunu dzeltmek iin elimizde olan altyazının FPS deđerini ve evirmek istediđimiz dosyanın FPS deđerini bilmemiz yeterli olacaktır.



Time > Change Frame Rate yolunu izleyerek altyazıların FPS'sini ayarlayabilirsiniz.



### Composer ile başka neler yapabilirim?

Programın üst kısmında bulunan sekmeden yazıların kalınlık, incelik veya italik ayarlarını yapabilir, Türkçe dilbilgisi denetimi yapabilirsiniz.

Ctrl tuşuna basılı tutma ile pek çok satırı seçip sağ tıkladığınızda açılan menüden "Join Lines" a tıklayarak seçtiğiniz bölümleri birleştirebilir; aynı yolla birbirinden ayırabilirsiniz.

6	00:00:08.880	00:00:10.350	Gemide falan
7	00:00:10.400	00:00:12.800	Peki ya Naomi
8	00:00:12.820	00:00:14.340	Kim? Naomi
9	00:00:14.390	00:00:15.940	Tamamdır. Si
10	00:00:15.980	00:00:18.990	İle varıyor. Ol

Show	00:00:07.330
Hide	00:00:08.830
Duration	00:00:01.500

Bir altyazıda sadece bir kısım yazı kayma yapıyorsa bu sorunu sol alt köşedeki zamanlayıcıdan ayarlayabilirsiniz.

Düzen > Join Subtitle yolunu izleyerek 2 CD'lik alt yazıları tek CD'ye düşürebilirsiniz.

Pardus paket yöneticisi ile kolayca kurulabilen Subtitle Composer Programlar > Çoklu Ortam > Alt yazı Düzenleyici adı altında kolayca bulunabilir.

Programın özellikleri yukarıda saydıklarımızla sınırlı olmamakla beraber elbette hepsine burada yer veremiyoruz.

Sizin çalışmalarınızla birlikte bu program bütün altyazı problemlerinize yardımcı olacak ve sinema, dizi zevkini Pardus'la sorunsuzca yaşayacaksınız. Subtitle Composer size altyazı dünyasının kapılarını açacak. İyi seyirler...

### Desteklenen başlıca altyazı tipleri

- Adobe Encore DVD (\*.txt)
- Substation alpha (\*.sub)
- DVD Junior (\*.txt)
- DVD Subtitle System (\*.txt)
- DVDSubtitle (\*.sub)
- MicroDVD (\*.sub)
- MPlayer (\*.mpl)
- MPlayer2 (\*.mpl)
- SubRip (\*.srt)
- SubSonic (\*.sub)
- SubViewer 1.0 (\*.sub)
- SubViewer 2.0 (\*.sub)

## Gimp Filtrelerini Tanıyalım - 6

Sevgili yazarımız Şaban Kuş, yazı dizisinin bu ayağında Photoshop kullanıcılarını kışkındıracak dekor filtrelerini anlatıyor.





Dekor filtreleri resimlere süslü kenarlıklar eklemek için kullanılır. Ayrıca bu filtrelerden bazıları resimlere değişik etkiler de uygular.

**Add Bevel:** Resme hafif eğimli bir kenarlık ekler. Bump map filtresini resme uygular.

- **Kalınlık:** Eğimin kalınlığını ayarlar. En büyük değeri 30 pikseldir.
- **Work on copy:** Filtreyi öntanımlı olarak oluşturulan kopya üstünde uygular. Kutudaki seçimi kaldırarak filtreyi temel resim üstünde uygulayabilirsiniz.
- **Keep bump layer:** Seçildiğinde bump map uygulamasını ayrı katman olarak oluşturur.

**Add Border:** Resme eklenecek kenarlığın kalınlık ve rengini belirleyebileceğimiz bir filtredir. Dört taraftaki kenarlıkların her biri farklı gölgelendirmeler ile renklendirilir, böylece resim kenarlıklardan yüksek bir görünümde olur. Temel resim üstünde değişiklik olmadan kenarlıklardan dolayı resim biraz genişler.



• **Border X size, Border Y size:** Kenarlıkların kalınlığını piksel (1 – 250 aralığında) olarak seçebiliriz.

• **Border color:** Renk düğmesine bastığımızda açılan pencereden kenarlıkta kullanılmasını istediğimiz rengi seçiyoruz.

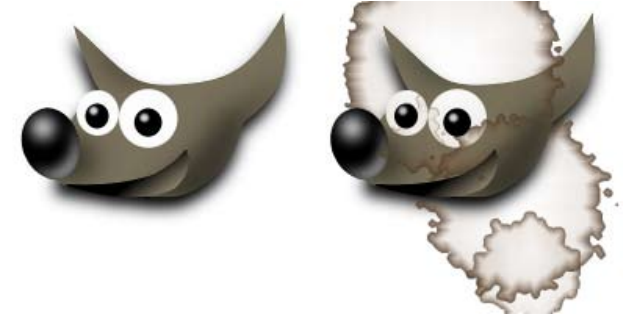
• **Delta value on color:** Bu seçenek dört kenarın farklı gölgelendirme ile renklendirilmesini sağlıyor. Böylece resme yükseltilmiş görünümü katlıyor. Çalışma mantığını şu şekilde denkleştirebiliriz :

Üst gölge = Kenarlık rengi + Delta değeri  
Sağ gölge = Kenarlık rengi - ½ Delta değeri  
Alt gölge = Kenarlık rengi - Delta değeri  
sol gölge = Kenarlık rengi + ½ Delta değeri

**Coffee Stain:** Filtre resme kahve lekeleri ekler. Her bir leke bir katman olarak oluşturulur. Leke katmanları geliş güzel resim üstüne yayılır. Lekeler ayrı katman olarak oluşturulduğundan bu katmanlar üstünde istediğiniz gibi oynamalar yapabilirsiniz.

• **Lekeler:** Leke sayısını (1 – 10 aralığında) ayarlar.

• **Darken only:** Leke katmanları oluşturulduktan sonra lekeler resme ait görünümü verilmeli. Bunun için eğer bu ifade seçili olursa leke katmanlarının kipi "sadece koyulu" şeklinde olur. Böylece leke katmanları alttaki katmanlardaki piksellere bağlı olarak bir görünüm kazanır.



**Fuzzy Border:** Filtre uygulandığı resme hafif solgun bir kenarlık ekler. Kenarlık bulanık, girintili çıkıntılı bir görünümde. Filtre özelliklerini özelleştirerek renk, kalınlık ve solgunluk miktarını belirleyebilirsiniz. Ayrıca isterseniz resme gölge de ekleyebilirsiniz.



- **Renk:** Kenarlık rengini belirliyoruz.
- **Border size:** Kenarlığın kalınlığını (1 - 300) piksel cinsinden belirliyoruz.
- **Blur border:** Seçiliyse kenarlıklar bulanıklaştırılır.
- **Parçacıklık:** Kenarlıklara eklenecek bulanıklık ve girinti efektinde kullanılacak piksel bloklarının boyutunu belirler.
- **Add shadow:** Seçiliyse filtre uygulandığında kenarlıklara gölge eklenir.
- **Shadow weight:** Add shadow seçili ise uygulanacak gölgelenin saydamsızlığı belirlenir.
- **Work on copy:** Seçiliyse çalışmanın bir kopyası yeni bir pencerede açılır ve filtre bu kopya üzerine uygulanır. Böylece temel resme dokunulmamış olur.
- **Flatten image:** Seçili değilse gölge ve kenarlık için yeni katmanlar oluşur. Eğer seçili ise bütün katmanlar birleştirilerek çalışma tek katman üstünde yapılır.

**Old Photo:** Filtre uygulandığı resme bulanık, soluk kahve rengi, eski fotoğraf görünümü verir.



**BENEKSİZ**

**BENEKLİ**

- **Odak dışına çıkar:** Seçiliyse resme bulanıklaştırma filtresi uygulanır.
- **Border size:** Sıfırdan büyük bir değer seçtiğinizde resme Fuzzy Border filtresi uygulanarak bulanık, girintili çıkıntılı bir kenarlık eklenir.
- **Renksiz:** Seçildiğinde resme

eskitleme efektleri uygulanır böylece resim önce siyah beyaz renge çevrilir ve sonra soluk kahverengi görünüm katılır.

- **Benekle:** Bu özelliği seçtiğinizde resim görünümü benek benek olur.
- **Work on copy:** Filtreyi öntanımlı olarak oluşturulan kopya üstünde uygular. Kutudaki seçimi kaldırarak filtreyi temel resim üstünde uygulayabilirsiniz.

#### Round Corners:

Bu filtre RGB ve gri ölçekli tek katmanlı resimlere uygulanabilir. Resmin köşelerini yuvarlaklaştırır. Ayrıca resme arkaplan katmanı ve gölge ekler.



#### Edge radius:

Köşelerin yuvarlaklaştırılmasında kullanılan çemberin yarıçapıdır. Ön tanımlı değer 15'dir. Değer arttıkça görünüm daireye benzer.

- **Add drop-shadow:** Seçiliyse köşeler yuvarlatıldıktan sonra resme gölge eklenir.
- **Shadow X/Y offset:** Gölgeleştirmenin uygulanacağı konumu belirler. Büyük değerler gölgeyi uzaklaştırırken küçük değerler gölgeyi resme yaklaştırır.
- **Blur radius:** Uygulanacak gölgeleştirmeye için bir de bulanıklaştırma yapılır. Burada bulanıklaştırma yarıçapı belirlenir. Bulanıklaştırma yarı çapı ve X / Y offset değerlerine bağlı olarak resim boyutu genişletilir.
- **Add background:** Öntanımlı olarak bu özellik seçilidir. Filtre varolan katmanın altına resmin arkaplan renginde başka bir arkaplan ekler. Bu yeni katmanın ebatları bulanıklık yarıçapı ve X / Y offset değerlerine bağlıdır.
- **Work on copy:** Seçiliyse filtre yeni bir pencerede resmin kopyası üstüne



uygulanır. Temel resim değişmemiş olur.

**Slide:** Resme siyah film karesi içinde beyaz boşluklar, yazı ve sayılar ekleyerek film şeridi görünümü verir. Eğer gerekiyorsa film şeridinde uydurmak için resim kırılır. Eğer resmin genişliği yüksekliğinden fazla ise siyah kareler resmin alt ve üstüne, değilse sağ ve sol kenarlara eklenir. Kullanılacak yazı tipi ve rengini seçebilirsiniz. Filtre sadece RGB ve gri ölçekli resimlere uygulanabilir.

- **Metin:** Alt ve üstte ( ya da sağ ve sol) görünecek yazı etiketidir. Çok kısa olmalıdır.

- **Sayı:** Bu bölüme iki basamaklı bir sayı yazılır. Ayrıca filtre tarafından bu sayılara "A" harfi eklenir.
- **Yazı tipi:** Metin için yazı tipini bu bölümden seçebilirsiniz.
- **Font color :** Yazının rengini seçtiğimiz bölüm.
- **Work on copy:** Filtreyi öntanımlı olarak oluşturulan kopya üstünde uygular. Kutudaki seçimi kaldırarak filtreyi temel resim üstünde uygulayabilirsiniz.

**Stencil Carve:** Bu filtre tek katmanlı gri ölçekli resimlerde çalışır. Katman seçim maskesi şeklinde oyma görünümü verilecek resmin kalıbı olarak kullanılır.

- **Image to carve:** Hedefteki resmin belirlendiği yer. Açılır listeden resmimizi seçiyoruz.
- **Carve white areas:** Seçiliyse (öntanımlı) kaynak resim kalıp olarak kullanılır. Beyaz bölgeler ön plana çıkar.



**Stencil Chrome:** Stencil Carve filtresi gibi gri ölçekli resimlerde çalışır. Özel bir kalıp kullanarak resme ya da seçili bölgeye krom efekti ekler.

- **Chrome saturation:** Krom doygunluk değeri ( -100 / 100 )
- **Chrome lightness:** Krom parlaklık değeri ( -100 / 100 )
- **Chrome factor:** Uygulanacak krom efekti oranını ayarlar. (0,0 / 1,0 )

- **Environment map:** Kullanılacak haritayı açılan listeden seçebilirsiniz.
- **Highlight balance:** Parlak bölüm uyumu. Renk paletinden istediğimiz rengi seçiyoruz.
- **Chrome balance:** Krom uyumu. Renk paletinden istediğimiz rengi belirliyoruz.
- **Chrome white areas:** Seçiliyse resimdeki beyaz bölgeleri koyulaştırır.

Geldik bir yazının daha sonuna. Siz bu sayıyı okuduğunuzda artık çıkmış olan Pardus 2008.2 ile herkese esenlikler dilerim...



Pardus Projesi Yöneticisi Erkan Tekman'ın ağızından, Pardus eğitim merkezlerinden 64 bit dağıtıma dek Pardus Projesi'ne dair tüm merak edilen konular...

"Nobel'i alamayacağımı anlayınca..."

Pardus geliştiricileri ile röportajlar yapılırken, topluluktan pek çok kişi soruyordu bize: "Erkan Tekman ile ne zaman röportaj yapacaksınız?" diye... Erkan Tekman'ın Pardus Projesi yöneticisi olması ve "büyük resmi" gören kişi olması nedeniyle pek çok kişinin merak ettiği konu, yönelmek istediği soru vardı.

Özgürlüklü forumlarında topluluktan o kadar çok, o kadar güzel sorular geldi ki! Soruların olabildiğince fazla kısmını cevaplandırabilmek adına proje yöneticimiz Erkan Tekman'a sayfalarımızı sonuna kadar açtık ve ortaya bu 8 sayfalık güzel röportaj çıktı...

Biz bir solukta okuduk röportajı, sizin de öyle okuyacağınız umuyoruz.

(...)

## Erkan Tekman nasıl bir proje lideri ve nasıl bir baba?

Kızına ve eşine ayırması gereken zamanın ve ilginin bir (kimi zaman büyükçe bir) kısmını işine ayırdığı için hayli eleştirilmesi gereken bir baba ve koca. Ama (kocalığım olmasa da :-P) babalığım hâlâ çok taze, zaman içerisinde durum daha netleşecek. Ve bu konularda en iyi değerlendirmeyi kızım ve eşim yapacak.

Nasıl bir proje lideri olduğumu da ekibime sormak gerekli herhalde. Yetkiden çok etkiye inanan, muhalefeti sevdiği için tepedeyken de otorite kullanmayı sevmeyen, kimi zaman gereksiz yere toleranslı ve yumuşak, kimi zaman fazlasıyla gıcık ve kükreyen bir yöneticim diye düşünüyorum.

## Erkan Tekman'ın lisede öğrenciyken en büyük hayali neydi?

Mikroelektronikte harikalar yaratmak ve günün birinde Nobel almak... Zaten Nobel alamayacağımı anlayınca fiziği ve akademisyenliği bıraktım :-)

## Erkan Tekman'ın hayatını ikiye ayırıp, bu ayrıma Pardus'u koyarsak, acaba Pardus'tan önce nasıl bir hayatı vardı ve Pardus hayatını nasıl etkiledi?

Pardus, eninde sonunda, bir iş. İşimi kimi zaman gereğinden fazla ciddiye



alıyorum. Pardus'tan önceki birkaç yılda buna biraz ara vermiş, daha rahat bir hayat sürmeye başlamıştım. Pardus ile eski tempoma döndüm. Uykusuz geceler, zaman zaman bozulan sinirler, büyük planlar ve hayaller...

Pardus'tan sonraki işimde nasıl olacağımı düşünüyorum zaman zaman. Yine rahat ve biraz kaygısız mı yoksa acımasızca işe adanmış mı? Bunu da zaman gösterecek...

## Erkan Tekman projenin başlangıcından bugüne kadar olan gelişimini



**gözlemlediğinde, kısa vadeli hedefleri de dikkate alınarak gelinen noktada başarılı olduğunu düşünüyor mu, projenin maliyet/performans oranı ne ölçüde?**

Proje 2003 sonbaharında başladı, ben projenin başına 2004 sonbaharında geçtim. Dört yılı biraz aşkın bir sürede katedilen mesafe bence çok önemli. Evet, Pardus başarılı bir proje ama yapılmayan, eksik yapılan, yanlış yapılan, geç kalan ve hatta hiç yetişmeyen işler de var. Bu açıardan bakınca o kadar başarılı değil. Benim projeye notum 10 üzerinden 8 ile 9 arasında bir yerde.

Projeye bugüne kadar 3 milyon TL civarında para harcadı. Çıkan ürünlere bakınca performans gayet iyi kanımca.

**Pardus Projesi neden üniversitelerden destek görmüyor? Üniversitelerden projenin belli kısımlarına ve yol haritasındaki belli kısımlara katkı neden hiç yok?**

Bu soruya yanıt vermek için bir elimde iğne, bir elimde de çuvaldız bulundurmam gerekiyor. Bir-iki istisnayı saymazsak özgür yazılımın kalesi sayılabilecek üniversitelerimiz bile "Şu Pardus'a nasıl destek olabiliriz" diye bir çabaya girişmediler. Bu ilgisizliğin temelinde bir şeyler olmalı. Genele bakınca üniversitelerimizde özgür yazılım, katılımcı yazılım geliştirme metodolojileri, özgür yazılımı içeren mühendislik ve yazılım geliştirme konularında hemen hiçbir çalışma yapılmıyor zaten. Bunun değişmesi gerekli, Pardus bu noktada bir şeyler yapabilir, düşünüyoruz, üzerinde çalışıyoruz...

Öte yandan biz de Pardus'u ve özgür yazılımı üniversitelere tanıtmak için pek bir şey yapmadık. Yıllardır dillendirdiğimiz, ama bir türlü gerçekleştiremediğimiz Pardus Turnesi projemiz var. Ümit ediyoruz ki 2010'da bu program hayata geçecek. Bu yıl Pardus projesi vasıtası ile TÜBİTAK UEKAE Bilgisayar Mühendisliği Öğrencileri Kongresi'ne (BİLMÖK) ana destekçi oldu. 27 Şubat-1 Mart arasında geniş bir kadro ile ODTÜ'de olacağız. Bu sayede hem öğrenciler, hem de bilgisayar kulüpleri ile bağlantı kurmaya başlayacağız.

Kimi arkadaşlarımız 11-13 Şubat'ta Akademik Bilişim'e katılacak. Akademik Bilişim'de özellikle üniversite bilgi işlem birimleri ile bağlantılar kurmak istiyoruz burada.

Öte yandan staj programları ile zaten iki senedir üniversite öğrencilerine kapılarımızı açıyoruz. Bu programlara devam etmek ve yavaş yavaş bitirme





ödevleri / tezleri alanına da girmek istiyoruz.

Yıldız Teknik Üniversitesi İnteraktif Medya Tasarımı ana bilim dalı ile bir süredir ortak çalışmalar yürütüyoruz. Bu çalışmalarını daha da genişleteceğiz önümüzdeki yıllarda. İyi bir başlangıç olabilir bu çalışma.

Kıscacası ev ödevimizin farkındayız ve üzerinde çalışıyoruz...

**Pardus Projesi'nin Tekman'a göre en büyük eksikliği ve bunun için düşündüğü çözüm önerisi nedir?**

Üç ana eksiklerimiz: Kaynak, kaynak, kaynak. 2004 sonunda başladığımız yolculuk üç yılda çok mesafe katetti ve Pardus 2007 ile bu dönemin şahikasına ulaştık. Bu halin gerekli yerlerce doğru değerlendirilip 2008 yılı içerisinde kullanabileceğimiz kaynakların projeye yönlendirilmesi gerekiyordu. O tarihlerde zaten projeye harcanan parayı tek bir müşteriye tasarruf ettirmiştik.

Çeşitli aksilikler nedeniyle 2008 yılı boyunca proje eski paradigmaya göre, UEKAE'nin (sağolsun, varolsun) özkaynakları ile desteklenmeye çalışıldı. 2008 yılının nasıl geçtiğini bir ben bilirim. Tabi o dönemde kaçan, ertelenen ya da hakkıyla değerlendirilemeyen fırsatlar da cabası...

Önerim yarattığımız kamu yararının karşılığının kamu tarafından kullanımımıza verilmesi. Yani Pardus'un milli bütçeden desteklenmesi. Bu sayede oyunu ve kuralları değiştirebileceğiz ve yine bu sayede Türkiye'de bilişim pazarı ve sektörü üzerinde kayda değer etkiler yaratmaya başlayabileceğiz.

**Erkan Tekman'ın Pardus 2008'de en beğenmediği ya da eksikliğini duyduğu özellik ne?**



İnternet tarayıcısı olarak Konqueror kullanıyorum. Benim için en önemli dert Flash Player'ın özellikle Konqueror'daki kötü performansı. Ekip KDE 4 ile bu sıkıntının ortadan kalkacağını söylüyor. Ne mutlu bana!

Bir de severek kullandığım iPhone'umun (artık "telefon" demiyorum, "ayfon" diyorum) Pardus ile haberleşememesi can sıkıcı. Ama bu Apple'ın kötü bir kararı. İmkân bulunca bir Android telefonu alıp yeniden "çift tabanca" olmak istiyorum. Ama Android'in o kadar açık ve özgür olduğuna da inanıyorum.

## GNOME tabanlı Pardus sürümü görebilecek miyiz ileride? Yoksa Pardus sadece KDE tabanlı mı olacak?

KDE - GNOME kararı projenin çok başlarında geliştirici ekip tarafından verildi. Geçen sürede de bu kararı sorgulamak için herhangi bir neden göremedik. Linus'un KDE'den vazgeçip GNOME kullanmaya başlamasını saymazsak :-P...

GNOME kullanan Pardus çok uzak bir şey değil. Zaten pek çok GNOME uygulaması ve bileşeni paketlenmiş ve çalışır durumda. Pardus teknolojilerinin arayüz ve masaüstü ortamı bağımsız kodlanmasını da 2009 ile tamamlayacağız. Bu durumda camia tarafından yürütülecek bir GNOME'lu Pardus çalışması eskisine göre çok daha az zaman ve enerji gerektirecek. Ama TÜBİTAK UEKAE ekibinden bu geliştirme çabası için işgücü ayırmayı düşünmüyoruz.

Bununla birlikte özellikle minik dizüstüler ve daha ufak form faktörleri için KDE yerine alternatif bir masaüstü ortamı çok mantıklı görünüyor. Bu konuda, düşük yoğunluklu olsa da, bir süredir çalışıyoruz. Zaten pek çok gereği camia tarafından tamamlanmış Xfce bu açıdan güçlü bir alternatif. Bu konuda ilginç haberler duymaya hazır olun!

## Pardus 64 bit ne zaman için planlanıyor?

Geçen gün bir telefon konuşmasında bir çözüm ortağımıza söylediğimi burada yineleyeyim: "Takvim ve bütçede anlaşırsak 64 bit Pardus'u çalışma programına alırız".

## Özgün Pardus bileşenlerinin diğer Linux dağıtımlarında da kullanılabilir hale gelmesi için çalışmalar yapılacaktır mı?

Bu çalışmalar zaten sürüyor. Pardus teknolojilerinden \*-manager diye adlandırdığımız yapılandırma yöneticileri bu konuda en güçlü adaylar. Bu bileşenlerin arayüz ve alt katmanlardan (COMAR, PiSi gibi) bağımsız olarak yeniden tasarlanması ve kodlanması ile önemli bir aşama katetmiş olacağız. Farklı ortamlarda kullanılabilir hale gelecek yöneticilerimiz.



PiSi çok başarılı bir paket yöneticisi. Ama bir dağıtımın paket yöneticisi teknolojisini değiştirmesi o kadar da kolay değil. Biz değiştirmeyiz, mesela ;-).

COMAR, biz başladığımızda, Linux dünyasında pek de benzeri olmayan bir kavramdı. Hâlâ da öyle. Esnekliği, genişleyebilirliği, kolay geliştirilmesi en önemli özellikleri arasında. Bence \*-manager dizisinden sonra COMAR geliyor dış cazibe konusunda.

Tabii bu ürünlerin diğer dağıtımlarca kullanılabilmesi yalnızca teknik üstünlüklerine bakmıyor. Duyurulmaları, belgelenmeleri, desteklenmeleri gerekiyor. Bu da



başlı başına bir pazarlama çalışması aslında. 2009'dan itibaren bu konuda daha etkin olacağız. Ama mucize beklemeyin!

**Pardus'un rakibi hangi dağıtım? Topluluk merkezli Ubuntu mu, kurumsal iş merkezli CentOS mu?**

Rakip sözcüğünden çok kıyaslamayı kullanalım isterseniz. Ben bir süredir Ubuntu'yu mercek altına aldım. Bizimle benzer zamanlarda yola çıktılar, bize benzer bir kullanışlılık şapantıları vardı ("Linux for human beings" = "İnsan kullanacak bunu"), pek çok hareketleri bizim yapımıza ve yaklaşımımıza çok uyuyor.

Ufak bir fark var aramızda: Mark Shuttleworth'ün milyon dolarları. Ubuntu çok yol katetti, bizim yapacak daha çok işimiz var. Ama günün birinde Ubuntu ile Pardus'un aynı ligde top koşturmaması için bir neden görmüyorum.

**Yetkili Pardus Eğitim merkezleri oluşturulması/ çoğalması hakkında ne düşünüyorsunuz?**

Bu çalışmanın eli kulağında. Yıllardır ben ve birkaç inanmış çözüm ortağımız bu konuda çok çaba sarfettik, ama artık kuyruğuna geldik diye düşünüyorum. 2009'da pek çok PEM (Pardus Eğitim Merkezi) faaliyete geçecek. TÜBİTAK onaylı sertifikalı eğitimler verecekler hem de. Gelişmeler için bizi izleyin...

**İlerleyen dönemlerde kamu dışı kurumsal müşterilere TÜBİTAK/UEKAE bünyesinde destek verilmesi düşünülüyor mu? Yoksa bu pazar özgür yazılım şirketlerine mi outsource edilecek?**







Pardus Göç Ortağı programı başladı ve gayet güzel işliyor. Şu anda sözleşme imzalamış olduğumuz dört göç ortağı adayımız mevcut. Bir o kadarı için de süreç işliyor. 2009 yılında Türkiye'nin her yerinde Göç Ortaklarımız faaliyet gösteriyor olacak.

Daha büyük göç projelerinde doğrudan TÜBİTAK UEKAE olarak rol almak istiyoruz. Bu konuda yeterli bilgi birikimi ve deneyim mevcut değil Türkiye'de. Bu birikim sağlandıkça göç ortaklarımız ile paylaşacağız.

Benim arzum TÜBİTAK UEKAE'nin çözüm ortakları ile rekabet etmemesi, yeterli birikim oluşunca bu pazarı terk etmesi yolunda. Değer yaratacağı diğer bakir alanlara girmeli. Ama bu konuda karar TÜBİTAK UEKAE yönetiminin olacak sonunda...

**Sizce özgür yazılım ekosistemimiz artık oturdu mu? Eksikliklerimiz neler?**

Hayır, oturmadı. Daha pek çok şey var yapılması gereken. Eksikleri saymaya başlasam röportaj güme gider...

Bununla birlikte yönümüz doğru, niyetimiz iyi. Yeterli çaba ve aşk ile ekosistemimiz de ayağa kalkacak önümüzdeki yıllarda.

**Projedeki geliştirici sayısını yeterli buluyor musunuz? Yeterli değilse yeni geliştirici çekme konusunda çalışmalarını veya fikirleriniz neler?**

Hayır, yeterli değil. Şu anda bir sürüm ile başa çıkması zor-zor beklenen nüfusta bir ekiple iki dağıtım sürdürür ve bir üçüncüsünü geliştirir haldeyiz. Arkadaşlar mucize yaratıyor kelimenin tam anlamıyla. Tabii bu mucizenin önemli bir parçası da TÜBİTAK UEKAE çalışanı olmayan geliştiricilerimiz. Onlar olmadan Pardus'un bugünlere gelmesi söz konusu dahi olamazdı.

Geliştiricileri artırmanın bir yolu kaynak, yeni eleman istihdam etmek ki bu yolu izlemeye devam ediyoruz. Ben bu yanıtları yazarken yepyeni bir arkadaşımız ekibimize katıldı. İkinci yolu da özgür yazılım yönteminin kendisi, yeni geliştiriciler devşirmek. Bunun için yapılması gereken pek çok şey var; işgücü noksanlığından hep düşük öncelikte ele aldığımız şeyler. 2009'da bu konularda da önemli atılımlar bekleyin bizden...

2000’li yılların başında Erkan Tekman’ın kurduğu palmturk.gen.tr sitesi, Türkiye’de bir işletim sistemi ve cihaz etrafında bir araya gelen en büyük topluluğuydu. O deneyim ile karşılaştırıldığında, bugün “Özgürlüklçin” topluluğu nasıl görünüyor? Uluslararası diğer Linux topluluklarıyla kıyaslandığımızda neredeyiz?

Heheheh... palmturk.gen.tr iki kafadarın, naçizane bendeniz ile sevgili (kulakları çınlasın) Selçuk’un beyhude çabasıydı. Harika işler yaptık bence, hala sitenin bir yedeğini taşıyım bilgisayarımda ;-). Ama sürdürülebilir bir camia oluşturamadık, gençleri teşvik edemedik bize yardım etmeye, siteyi devralmaya. Ben iş değiştirip Selçuk da yoğunlaşınca gümledi gitti koca site...

Özgürlüklçin ise bambaşka bir deneyim. Bir kere TÜBİTAK UEKAE’nin kayda değer bir desteği var, hedefi sürdürülebilirlik olarak konmuş olsa da. Bunun yanında tam zamanlı bir ekibi var, hem de camia yönetimi işinden çok iyi anlayan, bu birikimlerini de camia üyeleri ile paylaşan. Yine kaynak diyorum yani...

Özgürlüklçin doğru kaynak ve doğru ekiple nelerin yapılabileceğine harika bir örnek. Dur-durak bilmeden ilerliyor, popülerleşiyor, yayılıyor... Geçen sene sonlarında pazarlama danışmanlığı almak üzere Türkiye’ye davet ettiğimiz sevgili Sandro projenin her bir parçasını acımasızca eleştirirken Özgürlüklçin’e notu “10 üzerinden 10” oldu, ben de katılıyorum.

Uluslararası alanda ise hâlâ küçüğüz. Sayı olarak, etkinlik olarak. Türkiye’de özgür yazılımın, Pardus’un yeterince yaygınlaşmamış olmasının doğal bir sonucu. Pardus’u onbinler değil de yüzbinler kullanıyor olsaydı yanıtlım farklı olurdu bu soruya. Çünkü o zaman etkimiz olurdu, sesimiz duyulurdu...

**Topluluk üyelerini müşteri olarak mı yoksa yaptığınız işi destekleyen kişiler olarak mı görüyorsunuz?**



Camia üyelerimiz aslında ne müşteri, ne destekçi. Onlar bizim daha geniş “ben”imiz. Pardus’u ve özgür yazılımı yaygınlaştırmaya gönül vermiş kişiler. Kimi kod yazıp paket yaparak, kimi e-dergiye yazı göndererek, kimi test yapıp hata raporlayarak, kimi çantasında Pardus CD’leri taşıyarak yapıyorlar bunu. Onlar bizim kollarımız, gözlerimiz, dilimiz ve beynimiz.

Zaman zaman söylediklerinden rahatsız olsak da, tartışıp kavga etsek de kafamızın arkasındaki o eleştirel ikinci kişiliğimiz. Doğrudur, kullanıcı ile camia üyesi arasında, camia üyesi ile geliştirici arasında farklar var. Ama sonuçta hepimizi etrafında toplayan bir ortak kanı var: Özgür yazılım iyi yazılımdır. Gerisi ayrıntı...



# SAVAGE

## THE BATTLE FOR NEWERTH

Vahşi çağlarda, uygarlığın çöküşünün ardından bir lider meydana çıkacak; uygarlığın yeniden kurulması için. Tartışmasız insan egemenliğinin hüküm sürdüğü günler artık geride kaldı. Büyük çarpışmalar yaşanmış, hissedebiliyorum.

Ölüm sansı ve Ölüm Savaş davulları çalmaya başladı, duyabiliyorum...



## oyun inceleme

Oldukça uzun zaman önce, sadece en güçlülerin, en dayanıklıların ve en şanslıların hayatta kalabildiği o zor zamanlarda, göçebe insanlar ayakta kalabilmek için hiç durmaksızın mücadele ettiler. Doğadaki tüm yaratıklar ise, insafsız insan elinin doğaya dokunuşunun, insanların doğayı talan etmesinin ve doğal kaynakların umarsızca sömürülmesinin cefasını çektiler.

Ophelia. Jaraziah'ın genç kız kardeşi. Gün geçtikçe yaşadığı toplumdan biraz daha farklı olduğunu düşünmeye başlayan genç bir kız. Zamanla sahip olduğu özel bir yeteneği olduğunu fark etti; yaratıklarla iletişim kurabilmek. İlk zamanlarında oldukça zorlanmıştı ama zamanla bu konuda kendini geliştirebildi. Yaşadığı toplumdaki kimselerin karşılaşması halinde korkup kaçacağı ya da gözünü kırpmadan kanını akıtacağı yaratıklara şefkatle yaklaştı ve içinde insan korkusu taşıyan hırçın yaratıklara bile sevgi göstermesini bildi. Aradığı barışı ve huzuru insanlardan uzakta, el değmemiş bölgelerde, evcilleştirilmemiş yaratıkların arasında buldu. Kendi insanlarına olan nefreti ise ruhunu zehirledi ve insanlığa ait iyi izleri de kaybetti.

Bir gece, ansızın nefret beslediği insanlardan uzaklaşmak için evinden kaçtı; iletişim kurabildiği ve ona yardım edebilecek birçok hayvanın rehberliğiyle insanların ayak basmadığı topraklara doğru kaçtı.

Ophelia'nın kaçışının üzerinden on yıl geçmiştir. İnsanoğlu, Ophelia'nın erkek kardeşi Jaraziah'ın önderliğinde hız kesmeden gelişmeye, ilerlemeye adanmıştır kendini. Ancak, bölge sınırlarından rahatsız edici haberler gelmektedir; bu topraklar üzerinde yaşam süren birçok yaratık, insanoğluna karşı kuvvetlerini birleştiriyorlardı. Yeni bir kavim, esrarengiz ve güçlü bir liderin önderliğinde hareket ediyordu. Kimi yaratıklar, insanoğlunun yabancı olmadığı yaratıklardı. Ancak, insanoğlu bazılarıyla ilk kez yüz yüze gelecekti; önceliklerden daha tuhaf, daha akıllı ve daha ölümcül. Bu yeni ırk, insanlarla savaşmanın yeni yollarını geliştirmiş heybetli bir savaşçı topluluğuydu. Gelen diğer bir haber ise; bu yeni ırkın daha önce eşi benzeri görülmemiş teknikler geliştirdiğiydi. Newerth



topraklarında sadece alimlerin tasvir edebildiği bu teknik "büyücülük" olarak anlandırılırdı.

Yaratıklar artık sık sık sınırlardan içeri sızmakta, tecrit edilmiş yerleşim birimlerine saldırılar düzenlemekte ve hemen hemen her saldırıyı yerleşim biriminin tamamını yerle bir etmekteydiler. Sağ kalanlar ise şahit oldukları vahşeti ve bu yaratıklara liderlik eden kraliçeyi anlatıyorlardı. Bu kraliçe, uzun yıllar önce basit bir yerleşim bölgesinde bir gece ansızın kaybolan, sırta kadem basan Ophelia'nın ta kendisidir. İnsanlar ve yaratıklar arasında amansız savaş, aynı zamanda iki kardeşin arasındaki son bulmaz çatışmanın da bir yansımasıydı.



Yukarıda okuduğunuz hikâye, Newerth'te hiç bitmeyen savaşların altında yatan sebebin aslında ta kendisi. Eğer okuduğunuz bu hikâyenin ardından siz de benim gibi senaryosu iyi yazılmış sağlam bir RPG (ki yazının ilerleyen bölümlerinde "rol yapma oyunları" ndan bu şekilde bahsedeceğim) bekliyorsanız, bu oyunun o oyun olmadığını söylemeliyim. Ancak bana inanın ki oynamaktan oldukça keyif aldığım bir oyunu anlatmaktayım sizlere. Evet, tek kişilik bir senaryosu ne yazık ki yok ama çok oyunculu olarak oynanan bir oyun için gerçekten başarılı bir yapımdır. Hem Linux, hem Mac OS X hem de Windows sürümlerinin olması da aynı zamanda dünya üzerinde oynayan birçok oyuncusu olduğu anlamına geliyor.

İlk kez 2001 senesinde duyurusu yapılan ve 2003'te oyuncu beğenisine sunulan oyunumuzun, 2006 senesinde ise tamamen ücretsiz bir sürümü tekrardan oyunculara sunuldu ve o günden bugüne halen birçok oyuncusu var. Benim burada tanıttığım sürüm ise SFE, yani Savage Full Enhancement olarak isimlendirilen, oyunun hayranlarından oluşan bir topluluk tarafından oyunun içeriğinin genişletildiği bir paket. Ne gibi bir ek içerik sağlandığını ilerleyen satırlarda anlatacağım.

### Farklı Oyun Türlerinin Başarılı Harmanı

Savage – The Battle for Newerth için hem RPG (Rol Yapma Oyunu), hem FPS, hem de RTS (Gerçek Zamanlı Taktik) öğeleri barındıran ve bana sorarsanız bunların yeterince başarılı bir biçimde harmanlanabildiği bir oyun denilebilir. Hemen örneklendirmek gerekirse, takımınızın Commander'ı (yani takım kumandanı) olursanız, oyun bir anda RTS'ye dönüşüyor; Warcraft III ve benzeri birçok oyunda olduğu gibi doğal kaynakların peşine düşüyorsunuz, bu kaynakları idareli bir biçimde kullanıyorsunuz, gerekli birimleri üretirken ve geliştirirken güçlenmeye ve üssünüzü düşmana karşı ayakta tutmaya çalışıyorsunuz. Oraya buraya maden çıkarmaya gönderdiğiniz işçilerin yanında diğer oyuncuları da görüyor ve onlara ne yapmaları gerektiği ile ilgili basit talimatlar veriyorsunuz. Bu talimatlara uyup uymamak oyuncunun inisiyatifindedir. Diğer oyuncular ise, kumandanın tercihleri doğrultusunda geliştirilen silahların ve teknolojilerin kısıtlı bir kısmını yanına alarak savaş naraları atabilirsiniz.

### Savaşa Hazırlıklı Başlamalısınız

Söz bir şeyleri satın almaya gelmişken, bunun altında yapılabileceğini ve nasıl altın kazanılabileceğinden birazcık da olsa bahsetmek gerekir. Üssünüzün civarını gezerseniz kesilebilecek sürüyle hayvan göreceksiniz. Bu hayvanları öldürdüğünüz vakit üstlerinden bazı durumlarda altın kesesi düşürüyorlar. Evet, ne yazık ki balık tutarak kazanamıyoruz, her şey yakıp yıkmayla, kesip biçmekle sonlanıyor bu dünyada. Hayvanları kesmenin haricinde, işçiler gibi madenleri kazar ve bunu üssünüzün en temel binasına bırakırsanız (ki yazının ilerleyen kısmında binalardan da bahsedeceğim) sizin de cebinize cüzi bir miktar bırakılıyor. Tabi yaratıkları keserken ya da madenden taş, altın çıkarırken para kazanmanın yanında tecrübe puanı (Xp, yani "experience")



da ediniyorsunuz. Bu tecrübe puanları aslında Quake gibi oldukça bilinen FPS oyunlarında frag kavramından, yani öldürdüğünüz oyuncu sayısından biraz farklı. Hiçbir oyuncu öldürmeseniz dahi, azıcık da olsa tecrübe puanı ediniyorsunuz ve doğal olarak da en çok tecrübe puanını düşman oyuncularını haklayarak kazanıyoruz. Ancak, düşmanı kesmektense takımına destek çıkıp; üssünüzün gelişimi için binaların inşasına işçilerle beraber siz de katılıyorsanız, sadece oyuncu keserek puan kazanan birinin yanında sizin de hakkınız yenmemeli. Bu sebeple oldukça adil bir puanlama sistemi düşünülmüş.

Bir sunucuya bağlandığımızda bir takım seçmemiz isteniliyor. İstersek insanların (humans) takımına, istersek de yaratıkların (beasts) takımına katılabiliyoruz. İnternet üzerinden kurulan sunucularda istenilirse iki taraf da aynı ırktan olabiliyor (insanların insanlara saldırmasından bahsediyorum) ya da birbirine düşman dört takım olabiliyor. Bir sunucuda en fazla 64 oyuncu oynayabiliyor ki bu oldukça iyi bir oyuncu sayısı. Açıkçası, oyunda kumandan olmaktan er meydanına çıkmayı daha çok sevdiğimden ve er meydanını sona bırakmak istediğimden, öncelikle oyunun RTS yönünü biraz anlatayım.

## Bir Orduyu Yönetmek Tecrübe İster

Nasıl mı? Şöyle ki; idareli doğal kaynak kullanımı, eldeki sınırlı miktardaki doğal kaynakla üssünüzü savunma, askerlerinizin ihtiyaç duyacağı teknolojileri olabildiğince hızlı bir biçimde araştırma ve kullanıma açılabilmesi. Bir de üssün düzenli bir biçimde kurulması şart. Oynadığım bazı oyunlarda düzensiz kumandanlar yüzünden bir binanın öteki tarafına gidebilmem için üssümüzün yarısını yürümem gerekti.

Her iki ırkın da yapılarının ve birimlerinin isimleri ve görünüşleri değişse de aslında birbirlerinin aynısı sayılırlar. Bunu bilmekte fayda var. Öncelikle insanların



üs gelişimine bakacak olursak, Garrison (Garnizon), Guard Tower (Savunma Kulesi) ve bir iki birim haricinde altından çok Kırmızı Taş'lara (Red Stone) ihtiyacınız olacak. Oyun alanında altın madeninden çok kırmızı taş madenlerine rastlayacaksınız. Zaten bu madenleri elinizde bulundurmak için karşı takımla büyük mücadele halinde olacaksınız. Herhangi bir madene rastladığınız vakit hemen yanına bir Garrison inşa etmek zorundasınız. Hem maden buraya toplanabilsin hem de oyuncularımız öldükten sonra er meydanına buradan dahil olabilsin, boşu boşuna yol tepmekle zaman kaybetmesin.

Üssünüzün en temel binası hiç şüphesiz ki Stronghold (bir anlamda "kale")





Stronghold (Kale), en önemli inşamız demiştik. Buradan işçi üretebilir, Savage (Barbar) ve Legionnaire (Lejyoner) savaşçı sınıfının eğitimini yapabiliriz. Ölen oyuncular bu inşalardan tekrardan oyuna dahil olabilirler (ki buna "spawn" da denilir). Aynı zamanda oyuncular çarpışmadan bol ganimetle (yani altın toplayarak geldiğinizde) döndüğünde buradan yeni silahları satın alabilirler.

Garrison'dan (Garnizon) da bahsetmiştik; doğal kaynaklar burada toplanıyor ve oyuncular bu noktalardan oyuna dahil olabiliyorlar. Tıpkı Stronghold'da olduğu gibi buradan da silah temin edebilirsiniz.

Arsenal (cephanelik), silah teknolojilerinin geliştirildiği yer. Burada geliştirilen ve kullanabileceğimiz silahlara da biraz sonra değineceğim.

Research Center (Araştırma Merkezi), silahlar haricindeki eşyaların, yani can paketlerinin ya da bombaların araştırıldığı bina.

Siege Workshop (Kuşatma Araçları İmalathanesi), Ballista'nın (büyük ok atabilen mancınık) ve Catapult'un (büyük taş atabilen mancınık) araştırma – geliştirme merkezi.

denilebilir). Sadece bir kere inşa edilebilen bu binanın yıkılması durumunda yenilmiş oluyoruz. Bu binadan İşçi (Worker) üretebiliriz.

Yeterince doğal kaynak edindikten sonra binaların kapasitelerini genişletebiliriz. Örneğin, oyunun başlangıcında birinci seviyede olan Stronghold, üçüncü seviyeye kadar kapasiteleri yükseltilebiliyor. Üçüncü seviyeye ulaşan bir Stronghold ile oyuncular daha gelişmiş oyuncu sınıflarıyla oyuna dahil olabiliyorlar, oyuncu sınıflarına da daha sonra değineceğim.

İhtiyaç duyacağımız inşaları anlatmak gerekirse;

Electrical Factorium, elektrikli saldırı ve savunma teknolojisinin kullanımı için ihtiyaç duyacağınız bina.

Chemical Factorium, kimyevi saldırı ve savunma teknolojisinin kullanımı için ihtiyaç duyacağınız bina.

Magnetic Factorium, manyetik saldırı ve savunma teknolojisinin kullanımı için ihtiyaç duyacağınız bina. Bu ve önceki iki fabrikanın bize sağladığı teknolojiler,

savaşçılara ikinci ve üçüncü seviye güçlü silahlar sağlamakta.

Monastery (Manastır), Chaplain'in (bir çeşit papaz) ve onun iyileştirme (Heal) ve Diriltme (Revive) yeteneklerinin araştırıldığı bir inşa.

Guard Tower (Savunma Kuleleri), üssümüze akın eden düşman birimlerini geri püskürtmek için inşa etmemiz gereken kuleler. Daha sonra Mortar Tower, Shield Tower ya da Shock Tower olarak geliştirilmeleri mümkün.

Şimdi ise yaratıkların üs gelişimine göz atalım.

Lair (insanların "ağıl" ya da "in" olarak isimlendirdikleri bu yapılar, Yaratıklar için daha çok "tapınak" gibi yerler oluyor), yaratıkların en önemli yapılarından biri ve insanların Stronghole inşasıyla aynı amaca hizmet ediyor. Ölen oyuncular burada yeniden hayat buluyor ya da gelip buradan gerekli malzemeleri satın alabiliyor. Ayrıca tıpkı insanların birimi olan Stronghole'daki gibi, Sub-Lair'in eksikliği halinde doğal kaynaklar burada toplanıyor.

Sub-Lair ise yaratıkların doğal kaynaklarını topladıkları yapı. Buradan ölen oyuncular tekrardan oyuna dahil olabilir ya da savaş malzemelerini satın alabilirler. İkinci seviyeye yükseltildiğinde Stalker, üçüncü seviyeye yükseltildiğinde de Predator birimlerinin keşfi buradan yapılabilir.

Nexus, birinci sınıf saldırı yeteneklerinin araştırılıp geliştirildiği yapı. İnsanlarda bu kategoride yay kullanıyorken, yaratıklar zehirli pençeler kullanıyor.

Arcana olarak adlandırılan yapıda, savaşta kullanılacak sihirli malzemeler ve özel yetenekler keşfediliyor.

Charm Shrine (bir çeşit mabet), xx ve Behemoth isimli birimlerin araştırıldığı



ve eğitiminin yapıldığı birim. Bu yapı için insanların Siege Workshop olarak bildiğimiz inşalarının bir dengi denilebilir.

Strata Shrine, hava büyülerinin araştırıldığı bir yapı. Frosts Bolts, Tempest ve Lightning büyüleri bu yapının kurulmasıyla araştırılabilir ve kullanılabilir hale geliyor.

Fire Shrine, ateş büyülerinin araştırıldığı bir yapı. Ember, Blaze ve Fireball büyüleri de burada araştırılıyor.

Entropy Shrine isimli yapıda da Chaos Bolt, Surge ve Rupture büyüleri burada araştırılırken, Gateway (açılan büyü geçitler) büyüleri de buradan yapıyor.





Buradaki büyüler daha çok doğal enerji üzerine kurulu.

Sanctuary olarak bilinen yapının özelliği ise savaşçıların ihtiyaç duyacakları kalkanların burada araştırılması. Aynı zamanda Shaman (Şaman) sınıfı ve şamanların kullanabildiği Resurrection / Revive (yani diriltme) büyüsü de burada keşfediliyor

Spire ise yaratıkların savunma yapıları. Bu yapı aslında bir ağaç ve büyü gücüyle düşmanları üssümüzden uzak tutuyor. Üç değişik şekilde geliştirilmesi mümkün. Healing Spire yakınındaki yapıları ve birimleri iyileştirirken Flame Spire da düşmana ateş toplarıyla karşılık verir.

### Ve Savaşçılarımızı Tanıma Vakti

Bir kumandanın neler bilmesi gerektiği kısmını geçtikten sonra, artık savaşçı birimlere ve bu birimlerin kullanabildiği silahlara geldi sıra. İnsanlardan başlayacak olursak eğer, bu ırkı seçen bir oyuncunun seçebileceği altı değişik savaşçı sınıfı var. Tabii ki oyunun başlarında sadece bir tanesini seçebiliyor, daha sonrasında da kumandanınız tamamlayabildiği araştırmalar ve sizin paranız doğrultusunda seçebileceğiniz sınıfları seçebiliyorsunuz.

Örneğin ilk savaşçı sınıfı olan Nomad'lar (Göçebeler), en basit savaşçı birimdir ve 250 yaşam puanına (Health) sahiptirler. Bu birimle oynayabilmek için bir ücret ödenmesi gerekmiyor.

Ardından Savage (Barbar) sınıfı gelir. Eskiden savaşçı kabilelerinin birer üyesi olan bu barbarlar, yetenekli savaşçılardır ve 400 yaşam puanına sahiptirler. Bu savaşçıyı seçebilmek için Stronghold'daki araştırmaların yapılması gerekir. Bu birimle oynamanın bedeli 2500 altın.

Legionnaire (Leiyoner) sınıfı ise birliğin kalbidir. Genç yaştan itibaren savaş için eğitilen bu iri cüsseli birimler 550 yaşam puanına sahiptirler. Bu savaşçının seçebilmesi için de Savage'da olduğu gibi; Stronghold'daki araştırmaların yapılması gerekir. Bu birimle oynamanın bedeli 4000 altın.

Chaplain (Rahip) sınıfı iyileştirme ve diriltme yeteneğine sahip birimlerdir. 300 yaşam puanına sahiptir. Bu birimin seçilebilir olması için Monastery kurulmalıdır. Bu birimle oynamanın bedeli 1500 altın.



Balista'lar için çok büyük oklar atabilen mancınıklar diyebiliriz. Uzun menzile ve iyi bir hasar gücüne sahip olan bu birim 1000 yaşam puanına sahiptir. Balista ile aynı kategoriye alabileceğimiz Catapult ise daha da ağır hasar vermekte ve 3000 yaşam puanına sahip. Balista'nın bedeli 4000 altın iken Catapult'un bedeli 7500 altındır.

İnsanların kullanabildiği dört adet silah var ve bu silahların tesirleri de birinci seviyeden üçüncü ve son seviyeye doğru artıyor. Birinci seviye silahların hepsi ücretsizken seviyeleri arttıkça sahip olmanız için ödeyeceğiniz bedel de artıyor. Silahlardan bahsedecek olursak;

Hunting Bow (Avcılık Yayı) herhangi bir araştırma – geliştirmeye gerek kalmadan, oyunun ilk saniyelerinden itibaren ücretsiz sahip olabileceğiniz temel bir silah. Bunun bir üst seviyesi olan Crossbow (Arbalet veya Tatar Yayı) ise daha etkili bir silah ve bedeli 100 altın. Üçüncü ve son seviye yay olan Marksman's Bow (Nişancı Yayı) ise ufak dürbünüyle oldukça uzun bir görüş alanına sahip, çok iyi bir hasar puanına sahip ve bedeli 1250 altın. İnanın, buna değiyor.

Scattergun (Kısa Namlulu Av Tüfeği) ise barut ve manyetiğin bir arada kullanıldığı silahlardan ilki. Ufak metal parçalarını düşmanımızın suratına yaptırılmayı hedefleyen bu silah, uzun menzilde neredeyse hiç etkili değil ama kısa menzilde oldukça ölümcül. İkinci seviye silahımız Repeater (ki bu silah için "Küçük Mitralyöz" dersek bence yanlış olmaz) ise Scattergun'dan daha etkili ancak kesin bir yöne doğru ateş edebildiği söylenemez ve 250 altın. Bu sınıfın son örneği Coil Rifle (Misket Tüfeği) ise oldukça ağır hasar verebiliyor ve bedeli 500 altın.

Discharger, ateş tuşuna basılı tuttuğunuz süre içerisinde bir miktar akımı depoluyor ve depoladığı bu akımı bir anda karşınızdakinin -isabet ettirebilirsanız tabi- suratına suratına salıveriyor. Eğer isabet ettirebilirsanız, ölümcüldür.



Ettiremezseniz, şansınız pek de yerinde olmayabilir. İkinci silahımız Flux Gun ise tetiği çektiğimiz an içindeki yüksek gerilimiyle karşınızdakinin kızartıyor ve bunun bedeli 250 altın. Pulse Cannon ise etkili enerji topu silahı ve bedeli 500 altın.

Incinerator, bir çeşit alev silahı ve sadece yakın menzildekilere etki edebiliyor. İkinci seviye silah olan Mortar ise düştüğü yerde patlayan kimyasal bombalar atan bir silah. Launcher da uzun menzilli bir roket atar olarak anlatılabilir.



İnsanların savaşçı sınıfları ve malzemelerinden sonra sıra Yaratıklara geldi. Behemoth haricindeki tüm savaşçı birimleri normalden daha hızlı koşarken dört ayak üzerinde koşuyorlar.

Scavenger (Leş Yiyici), yaratıkların en basit savaşçı sınıfı ve 250 yaşam puanına sahip. Bu savaşçı türünün soyu köpeklere dayanıyor.

Stalker (İz Sürebilen Avcı) ise öldürme konusunda oldukça yetenekli bir kedigil.

400 yaşam puanı var ve bu savaşçı sınıfıyla oynayabilmek için 2500 altın gerekiyor.

Predator (Yırtıcı Hayvan), iri cüsseli ve dayanıklı olan bu savaşçı sınıfının kökeni kadim ayı ırkına dayanır. Evrim geçiren ve iki ayak üstünde de yürüyebilen ayıdan bozma bu savaşçıların 550 yaşam puanı var ve bedelleri 4500 altın.

Shaman (Şaman) sınıfı ise Orphelia tarafından gizemli büyüler konusunda eğitilen bir savaşçı sınıfı. İyileştirme, diriltme yeteneğine sahip ve 250 yaşam puanı olan bu savaşçıların bedeli 1500 altın.

Summoner, fiziksel bir yeteneği olmasa da çok güçlü büyü yeteneğine sahip bir sınıftır. 330 yaşam puanı vardır ve 5500 altın gerektirir.

Behemoth, oyun içerisinde oynanabilir en büyük cüsseli yaratıktır. Ortalama bir binadan daha yüksek ebatlara sahip olan bu sevimsiz şeyin kökeni fillere dayanır (lütfen nasıl olabileceğine dair mantıklı bir yanıt

aramayın). Ağaçları kökünden sökebilen ve oldukça hantal olan bu çirkin şeyin 4250 yaşam puanı vardır ve 7500 altın değerindedir. Vereceğiniz her altına da değeracaktır, inanın.

Savaşçı sınıflarından sonra şimdi de kullanılan silahlara ve büyülere geldi sıra.

Venomous, oyuna başlar başlamaz sahip olduğunuz bir yetenek. Zehirli pençelerle düşmanın vücudunu parçalamanın yanı sıra onları zehirliyor da.



## oyun inceleme

Carnivorous yeteneği de düşmana her vuruşunuzda yaşam puanınızın biraz da artmasını sağlıyor.

Chaos Bolt, Surge ve Rupture büyüleri Entropy Shrine'ı inşa etmemiz halinde kullanabildiklerimiz. Chaos Bolt oldukça düşük hasar gücü olan bir büyüken, Surge tam anlamıyla hedeflediğimiz noktayı vurabildiğimiz bir büyü. Rupture de tam hedeflenen noktadan ziyade daha çok çevreyi etkileyen bir büyü ama aralarındaki en etkili.

Frost Bolts, kristalize buz parçacıkları ile karşımızdakini etkileyebileceğimiz bir büyü. Tempest ile hedefe karşımızdakine ufak bir yıldırım şoku yaşatırken Lightning ile gökten şimşekler indirerek düşmanımızı kızartabiliriz.

Ateş büyülerinden Ember ise oldukça zayıf bir ateş topu büyüsüyken, Blaze büyüsü ile aynı etkiye sahip ama seri bir şekilde ateş topları atabiliyoruz. Fireball içinse gerçekten etkili bir ateş topu büyüsü denilebilir.

### Savaşın Son Bulmadığı Topraklarda Gün Batımını İzlemek Güzeldir

Her iki ırkın da inşa ettiği yapılardan, kullandığı silahlardan bahsettik. Sıra oyunun teknik özelliklerinden bahsetmeye geldi. Oyunun görsel yeteneklerinden bahsedecek olursak eğer, Silverback isimli bu grafik motoru gerçekten başarılı. Yeterince hızlı bir donanımda, tüm görsel detayları en dibe vurduğunuzda inanın gözleriniz kamaşıyor. Gerçekten! Hatta öyle ki, oyunda batmakta olan güneş gerçekten gözünüzü kamaştırıyor ve o parlaklığın içerisinde seçmekte zorlandığınız siyah bir cisim size saplandığı vakit, bunun bir ok olduğunu ve öldüğünüzü ancak anlayabiliyorsunuz. Linux üzerinde bu görsel kaliteye sahip oyunlar oldukça ender. Kaldı ki, Nvidia GeForce FX 5200 ekran kartıyla detayları kısarsanız, belki göz kamaştırıcı değildi ama gene de tatminkâr bir görsel kalitede bu oyunu oynayabildim.



Oyuna nasıl kavuşacağınıza gelirse; ben bu satırları yazarken oyunun bir PiSi paketi henüz Pardus depolarında yok. Ancak bu yazıyı gönderdikten sonraki ilk isim paketi test etmek ve duyurmak olacak.

Siz, <http://www.s2games.com/savage/> adresinden bu oyunu ücretsiz bir şekilde bilgisayarınıza indirebilir, kurabilir ve oynayabilirsiniz. Ancak siz bu satırları okurken Özgürlükçün.com forumlarına bir göz atmayı da ihmal etmeyin, belki PiSi paketi çoktan hazırlanmış olur ya da depoya alınmış olabilir.