

özgürlükiçin.com e-dergi

Plasmalar

Masaüstünüzü şenlendirin

Radyo Zamanı

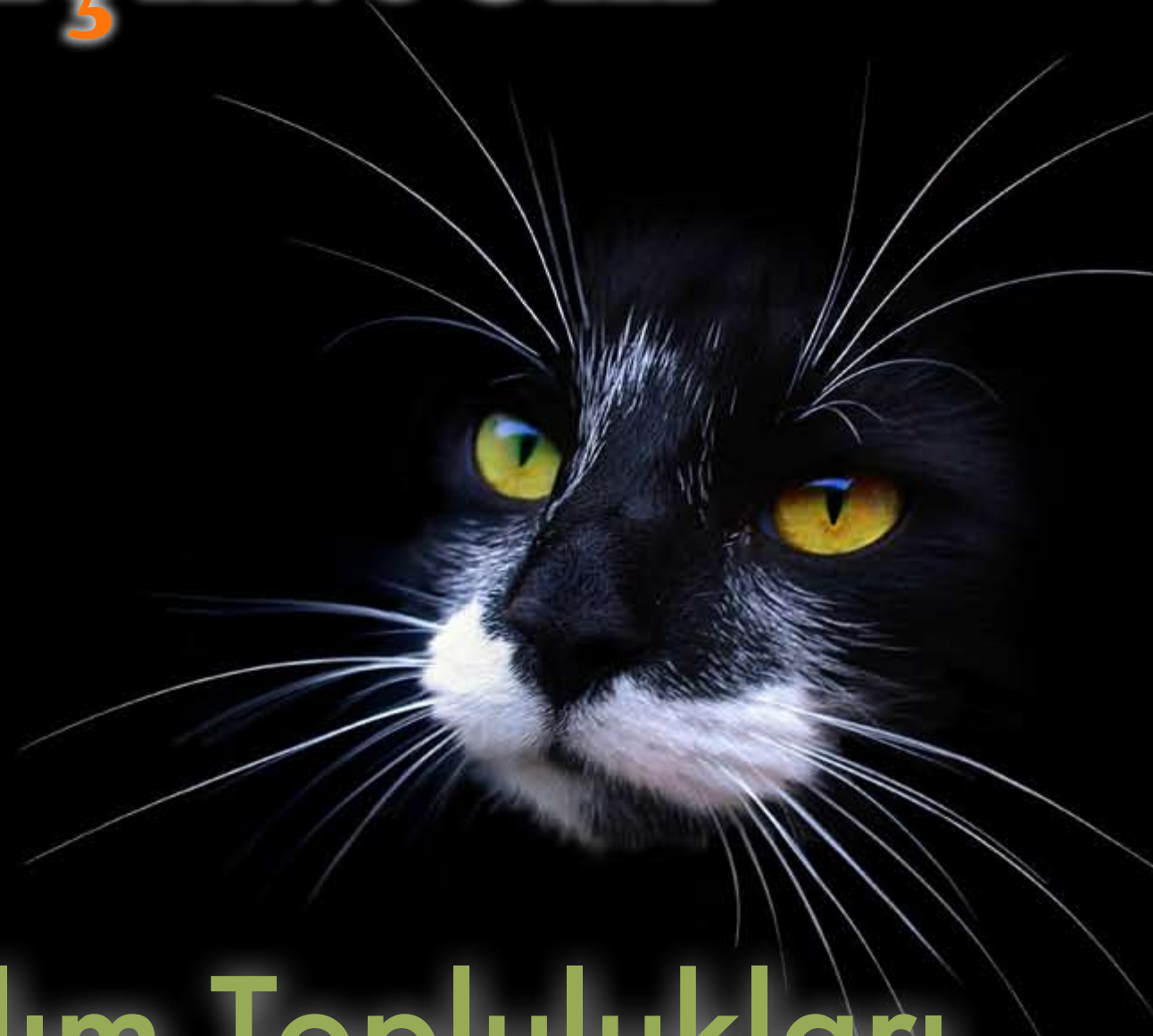
İnternet üstünden radyo yayını

OpenOffice.org

En iyi 25 eklenti

Röportaj: Eren TÜRKAY

"Hiç pişmanlığım olmadı!"



Özgür Yazılım Toplulukları

- 04-12. Haberler
13. Özgür Yazılım Lisansları - IV
- 14-18. Özgür Yazılım Topluluklarının Bireylere Kazandırdıkları
- 19-21. Gimp Türkiye Topluluğu
- 22-24. BlenderTR Topluluğu
- 25-27. OpenOffice.org Türkiye Topluluğu
- 28-31. Bir Sanatçının Gözünden Topluluk Yönetimi
- 31-32. Bilbo
- 34-35. ComiX
- 36-37. Şef'ten OpenOffice.org reçeteleri
- 38-41. En iyi 25 OpenOffice.org Eklentisi
42. Çizelgeye tablo eklemek
- 43-44. Haydi "çuf çuf" oynayalım
- 45-46. Plasmoid - LCD Air
- 47-48. Plasmoid - Daisy
48. Plasmoid - Translatoid
- 49-51. Algoritma ve Akış Diyagramları - III
- 52-55. Radyo Yayını
- 56-60. Sisteminize Hükmedin
- 61-70. Röportaj: Eren TÜRKAY
71. Son Sayfa

Bu sayının editörü:

Mehmet PEKGENÇ

Bu sayıda katkıda bulunanlar:

Ahmet Hiçyılmaz, Akın Ömeroğlu,
Ali Erkan İmrek, Ali Işingör,
Ceyhun Alyeşil, Deniz Ege Tunçay,
Eren Türkay, Erkan Tekman,
Gizem Belen, Göktuğ Korkmaz,
Görkem Çetin, Gözde Orgun,
Hakan Hamurcu, Hakan Yıldız,
Hasan Ulusoy, Levent Ev,
Mehmet Pekgenç, Mustafa Halil,
Ömer Taban, Server Acim,
Şaban Kuş, Tayfun Kvasoğlu.

Tasarım:

artistanbul
(Deniz Ege Tunçay)

Özgürlüğün e-dergisi,
[Creative Commons](#)
(by-nc-sa) 3.0 ile lisanslanmıştır.

Pardus ismi ve logosu,
TÜBİTAK UEKAE'nin tescilli markasıdır

Bu yayının, [Özgürlüğün](#) topluluğu tarafından
hazırlanmaktadır.

Özgür yazılım topluluğu ve alyuvarlar

Merhaba! Her ay heyecanla beklediğimiz bu etkileyici derginin bu ayki editörlük görevini ben üstlendim. Beni bu göreve layık gören Özgürlüğü ve topluluğuna teşekkür ederek başlamak istiyorum. Bu ayki E-Dergimizin konusu olan “Pardus ve Özgür Yazılım Toplulukları” ile önemli bir konuyu sizler için inceledik.

Özgür yazılım toplulukları ülkemizde ilk olarak 1992 yılında oluşmaya başladı ve artarak günümüze kadar geldi. Ben özgür yazılım topluluğunu insan vücudunda bulunan alyuvarlara benzetiyorum. “Alyuvarlar” vücudumuzdaki mikropları tespit ederek onlarla sonsuza dek savaşır.

Yazılım dünyasında kavram da bunun gibidir. Topluluğu olmayan bir yazılım ölü bir hücreye benzer ve hiçbir zaman canlanamaz. Bu konunun ciddiyetini bilen insanlar, sürekli seminer gibi organizasyonlar düzenleyip, bu bilgiyi kullanıcılara aşılamaya çalışıyor. Bu organizasyonlar sayesinde topluluklar büyür.

Ülkemizdeki en iyi organizasyonlardan biri de Linux ve Özgür Yazılım Şenliği'dir. İlk olarak 2002 yılında yapılmış ve her sene bu organizasyonun bir yenisi düzenlendi. Ne mutlu ki, bu sene 8. Linux ve Özgür Yazılım Şenliği'ne katılma fırsatı buldum ve bu şenlikte OpenOffice.org seminerini bizzat verme fırsatına eriştim. Bu konuda beni destekleyen sevgili Hakan HAMURCU ve Görkem ÇETİN'e çok teşekkür ederim. Onlar sayesinde ilk defa topluluğa bir katkı sağlamanın zevkine erişmiş oldum.

Yazıları okuduğunuzda göreceksiniz ki, özgür yazılım topluluklarını oluşturmak çok büyük emek ve zaman istiyor. Bu zorlu süreçleri

herşeye rağmen devam ettiren ülkemizdeki özgür yazılım topluluklarına hepimizin destek olması gerekiyor. Bu sebeple kendinize yakın hissettiğiniz özgür yazılım topluluğuna katılarak, sizler de bu süreçlere katkıda bulunabilirsiniz.

Bu ay size çeşitli özgür yazılım toplulukları hakkında bilgilendirmeye çalıştık. E-Dergimizde bu ay sizleri başta Türkiye'deki en büyük özgür yazılım topluluğu Özgürlük için olmak üzere, OpenOffice.org, Gimp, Blender topluluklarının yazıları bekliyor olacak. E-Dergimizde genç bir arkadaşımız olan ve Pardus Projesi'ne dışarıdan büyük katkı sağlayan geliştiricimiz Eren TÜRKAY'ın röportajı da bulunmakta.

E-Dergimizin konuları sadece bunlar değil. Düzenli olarak her ay yayınlanan OpenOffice.org eğitim yazıları ve KDE 4 masaüstü ortamıyla gelen Plasma programcıklarının incelemeleri de mevcut.

Son olarak şunu söylemem gerekir ki, bu ayki temadan da göreceğiniz üzere, Pardus topluluğu sağlam adımlarla büyümeye devam ediyor. Herkesin bu konuda kendine düşen görevleri yerine getirdiğine inanıyorum. Bir kez daha Özgürlük için topluluğuna bu konuya göstermiş olduğu hassasiyetten ötürü teşekkür ederim.

Her ne olursa olsun, Pardus'u, Özgürlük için'i ve özgür yazılımları desteklemekten vazgeçmeyin.



Karakulak Tekrar Görüntüldü



Hacettepe Üniversitesi Biyoloji Bölümü'nde doktora çalışmalarını sürdürmekte olan Anıl SOYUMERT ve çalışma arkadaşları Alper ERTÜRK ile Yasin İLEMİN, 15 yıl aradan sonra karakulağı (Caracal caracal) Türkiye'de, Antalya Güllük Dağı Milli Parkı'nda, ikinci kez görüntülemeyi başardılar. Pardus kullanıcılarının çok iyi hatırlayacağı üzere, Caracal caracal, Pardus 2007.2 sürümüne de adını vermişti.

Anıl SOYUMERT, kurdukları fotokapandaki karakulak görüntülerini fark ettiği anı şöyle anlatıyor:

"Çok sıcak bir gündü. Fotokapanı aldık. Diğerlerini de toplamak için hemen arabaya binip yola çıktık. Toprak yolda

giderken dayanamadım, fotokapanı incelemeye başladım. Karakulağı görünce Alper'e 'Dur' dedim. Arabayı durdurunca hiçbir şey söylemeden kamerayı uzattım. Bölgede karakulak olduğunu biliyorduk ama bu kadar net bir fotoğraf çekebilmeyi beklemiyorduk. İnanılmaz bir ödül oldu. Bu hayvanlar gündüz dolaşmaz. Gündüz fotoğraf çekmiş olmaktan, kamerayı doğru yere kurmaktan büyük mutluluk duyduk."

Anıl SOYUMERT ve arkadaşlarını nadir görülen bu hayvanı görüntülemeyi başardıkları için kutluyoruz. Bölgedeki tüm baskılara rağmen hayatta kalmayı başaran karakulağa da "Çok yaşa!" diyoruz.

Kaynak: Evrin Çalışkanları

Açık Kaynak Koalisyonu Kuruldu



**OPEN SOURCE
FOR AMERICA**

Geçtiğimiz hafta Amerika'da, aralarında özgür yazılım firmalarının, akademik enstitülerin, topluluk ve grupların da dâhil olduğu, yaklaşık 70 katılımcının bir araya gelmesiyle Amerika İçin Açık Kaynak Koalisyonu (Open Source for America Coalition) kuruldu. Bu koalisyon, Amerikan hükümetini ve kamu kurumlarını açık kaynağa geçirmeyi amaçlıyor. Özgür yazılımların avukatı gibi davranacak olan grup, politik kararların değişimine

yardım ederken, özgür topluluk koordinasyonlarının oluşturulmasında da katkıda bulunacak.

Amerika İçin Açık Kaynak Koalisyonu, bunların yanında bir danışma kuruluna sahip. Bu kurulda Ubuntu'dan Mark SHUTTLEWORTH, Eben MOGLEN, Tim O'REILLY, Sun'dan Simon PHIPPS, Red Hat CEO'su Micheal TIEMANN ve Linux Vakfı Direktörü Jim ZEMLIN koalisyonuna rehberlik ediyor.

Amerika'da kurulan bu koalisyonun kurucuları arasında Alfresco, AMD, Black Duck, Canonical, CodeWeavers, Google, Jaspersoft, Ingres, Mozilla Vakfı, Novell, Oracle, O'Reilly, Red Hat, SugarCRM, Sun, Zimbra ve Zamanda gibi firmalarla birlikte Debian, GNOME Vakfı, ibiblio.org, Linux Vakfı gibi topluluk ve gruplar da bulunmaktadır.

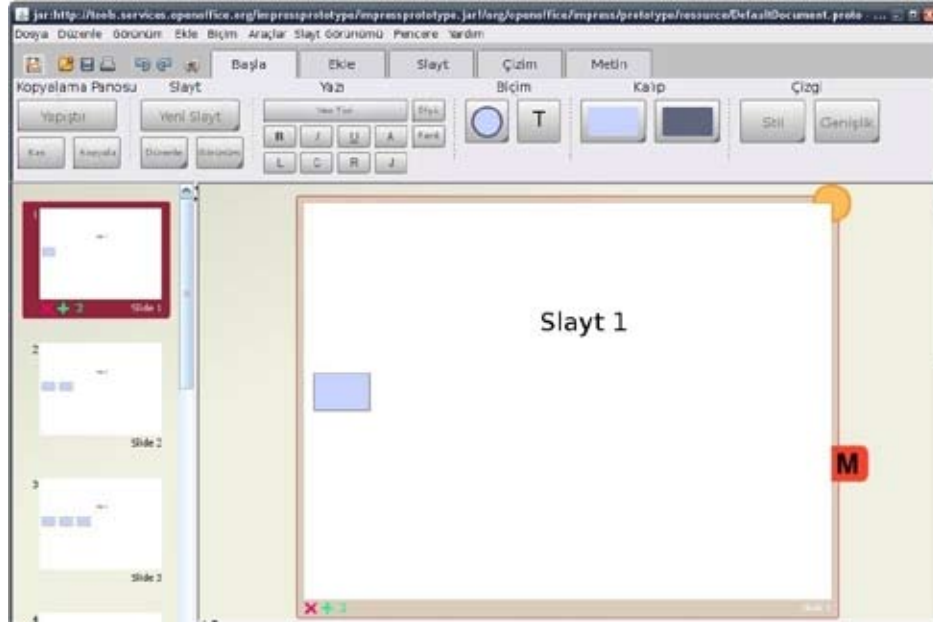
Kaynak: The H Open Source

OpenOffice.org Neye Benzeyecek?

OpenOffice.org ekibi geçtiğimiz aylarda yeni bir kullanıcı arayüzü denemiş ve etkileyciliği çok belirgin olan bu yeni arayüzün ilk örnek taslağını sunmuştu. Asıl önemli olan, bu arayüzün aslında Microsoft Office 2007'nin Şerit Arayüzü'nün (ribbon) avantajlarını taşıması.

çıkartıyor ve bu bölümler yeniden sekmelerde yapılandırılıyor.

Bu yeni arayüzde sekmeler de akıllı. Bir hesap tablosu veya resim gibi nesneyi şekillendirirken, düzenlemeye ilişkin simgeler hemen yan sekmede otomatik olarak gösterime sokuluyor.



OpenOffice.org için şerit arayüzü tasarımının ardındaki amaç, Microsoft Office programlarının işlevselliğini kullanıcıları bunaltmadan kolayca ortaya çıkarmaktır. Şerit, bölümlerdeki yapılandırmanın işlevselliğini ortaya

Microsoft Office 2007'nin Şerit Arayüzü marifetiyle baştan aşağı değişen arayüzü tüm dünyada övgü kazandı, ama aynı zamanda MS Office 2003'e alışmış insanların, Office yazılımını yeniden öğrenmek

zorunda kaldıkları için gözünü korkuttu. Halbuki açık konuşmak gerekirse, bir kere alıştıktan sonra Şerit Arayüzü (ribbon), ofis yazılımları arayüzleri arasında en ilerici yaklaşıma sahipti.

Sonuç olarak, OpenOffice.org takımı, yeni bir kullanıcı arayüzü tasarımı üzerinde çalışıyor. Microsoft takımının tasarladıkları şeridi örnek alıyorlar ve yapabildikleri kadar benzerini oluşturmaya uğraşıyorlar. Ayrıca, Microsoft'un veri izleme yollarının benzerini kullanıyor ve bu veriyi özgür yazılım topluluğuna da erişilebilir kılacaklar. Görebildiğimiz kadarıyla, bu taslak MS Office şeridini epey anımsatıyor.

Microsoft Office'deki Şerit (ribbon) arayüzünü sevenlerin beğenisini kazanacağı kesin ama özgür OpenOffice.org topluluğunun bu değişikliğe sıcak bakıp bakmayacağı henüz belirsiz. Java ile çalışan taslağı buradan deneyebilirsiniz.

Mevcut kullanıcılarla denenerak geliştirilecek bu yeni Şerit Arayüzü, OpenOffice.org'un kullanılabilirliğine önemli katkılar sağlama iddiasında.

Kaynak: OSNews

Pardus Kullanan E-Ticaret Sitesi

EVET
Sigorta



Pardus üzerinde geliştirilen e-ticaret sitelerinin sayısı artmaya devam ediyor. Kod geliştirme süreçlerinde tamamen özgür yazılım araçlarının kullanıldığı ve Pardus üzerinde geliştirilen EvetSigorta.com, geçtiğimiz günlerde yayına girdi.

Seyahat sigortası satan bir e-ticaret sitesi olan EvetSigorta.com, SVN sürüm takip sistemi üzerinde, Vim ile kodlandı.

Pardus sunucu üzerinde hizmet veren sitede, Django web geliştirme çatısı kullanıldı. SSL entegrasyonu, banka ödeme sistemi ve güçlü bir yönetim paneline sahip olan e-ticaret sitesinin altyapısında pek çok özgür yazılım bileşeninden faydalandı.

EvetSigorta.com e-ticaret sitesi, Pardus depolarından iki tıklamayla indirilip kurulabilen geliştirme araçları kullanılarak, son derece kısa bir zaman zarfında hayata geçirildi.

Pardus üzerinde geliştirilen ve yine Pardus sunucular üzerinde koşan e-ticaret sitelerini gelecekte daha sık göreceğimize inanıyor, Pardus'u seçmelerinden ötürü Evet Sigorta'ya bir kez daha teşekkür ediyoruz.



Urban Terror 4.2 Yenilikleri

Topluluk üyelerimizin boş zamanlarında oyun sunucularımızda keyifle oynadığı Urban Terror, 4.2 numaralı gelecekte çıkacak sürümünün ekran görüntüleriyle hepimizi sevindirdi.

Oyun dünyasını yakından takip edenlerin bildiği üzere; Urban Terror, 1999 senesinin sonlarında piyasaya sürülen Quake III: Arena için geliştirilen bir modifikasyondur.

2005 senesinde grafik motorunun Genel Kamu Lisansı (GPLv2) altında özgür yazılım dünyasına sunulmasıyla bağımsız bir oyun olan Urban Terror, benzerlerinin aksine grafik motoru gitgide geliştirilen bir oyun kimliğine büründü.



Kullanılan Quake III: Arena grafik motoru üzerinde birçok iyileştirme yapan geliştirici ekibin, 4.2 numaralı yeni sürümüyle beraber sunacağı yeniliklerin birkaçı, şu şekilde sıralanıyor:

* Grafik motoruna eklenen Bump Mapping desteğiyle daha detaylı modellemeler mümkün.

* Daha gerçekçi patlama ve yansıma efektleri. Özellikle su üzerinde yansıyan görüntüler dikkat çekici.

* Oynanabilir karakterlerin kaplamaları ve animasyonları geliştirildi. Silah ve oyuncu modelleri daha gerçekçi

* Oyuna bir adet yeni silah ve bir adet teçhizat eklendi; Flaş bombası ve ikinci silah olarak kullanılacak Benelli M4A pompalı tüfek.

* Urban Terror 4.2 sürümüne dâhil olup olmayacağı henüz kesinleşmeyen FN P90 yarı otomatik savunma silahı.

* Oyunun dengesini bozabilen iki silahta düzeltmeler yapıldı; SPAS12 pompalı tüfeğin etkisi daha dengelenirken, eğilirken SR8 ile dürbünü kullanamama hatası giderilmiş.

* Anaglif görüntü desteği ile üç boyutlu gözlüklerle oyunu oynayabileceğiz (yandaki ekran görüntüsü). Bu yeni özellik, oyunlara çok daha da gerçekçi bir atmosfer katacak.

* Oyuna yeni eklenen haritalarla beraber, her iki takımın birbiriyle kıyasıya çarpışacağı toplam 30 harita yer alacak.

* İki adet yeni oyun türü ekleniyor. Bunlardan ilki olan Jump Mode, oyunda yapılabilen ilginç zıplama hareketleriyle ilgili bir eğitim bölümü. İkinci oyun türü olan ve eski sürümlerde de yer alan (ancak sonra oyundan kaldırılan) Last Man Standing (Son Hayatta Kalan) ise son derece eğlenceli bir oyun türü; karşı

takım tarafından öldürülen oyuncu, kendisini öldüren takıma dâhil oluyor. En son hayatta kalan oyuncunun kazandığı bu oyun türü inanıyoruz ki çok beğenilecek.

Yeni sürümün geçmişte duyurulan çıkış tarihleri birçok kez ertelendiğinden, geliştiriciler şu an için kesin bir çıkış tarihi vermekten kaçınıyorlar. Yapımcıların da açıklamalarına dayanarak, yeni sürümün en geç önümüzdeki sonbaharda çıkacağını tahmin ediyoruz.

Kaynak: [ESL](#)



OpenGL 3.2 Duyuruldu

Khronos Grubu, 12 ay içinde yapılan üçüncü büyük güncellemesi olan ve daha çok kişisel bilgisayarlar ve iş istasyonları için 2 ve 3 boyutlu grafik API'sine (uygulama programlama arayüzüne) uyarlanmış OpenGL 3.2'yi duyurdu.

OpenGL 3.2, geliştirilmiş performans, artırılmış görsel kalite, hızlandırılmış geometri işlemleri ve Direct3D uygulamalarının kolay taşınabilirliği için yeni özellikler getiriyor. Ayrıca, OpenGL ve paralel bilgi işleme için OpenCL, mobil 3B grafikleri için OpenGL ES ve web ortamında 3B için yeni WebGL standardı gibi Khronos kapsamındaki diğer standartlar; birçok uygulama, pazar ve cihazı kapsayan güçlü bir grafik ve hesap ekosistemi yaratacak şekilde koordine ediliyor. OpenGL 3.2 uyumlu GPU kullanan sistem sayısı, şimdiden 150 milyonu geçiyor.

Khronos'taki OpenGL ARB (Mimari İnceleme Kurulu) çalışma grubu, OpenGL gölgeleme dilinin (shading language) güncellenmiş sürümü olan GLSL 1.5 ile birlikte OpenGL 3.2 belirtilerinde bulunan ve geliştiricilere yeni uygulamalar geliştirmek için verimli çekirdek profilini (streamlined core profile) ya da mevcut ve iş istasyonu uygulamaları için OpenGL standardının önceki sürümleri ile geriye doğru tam uyumluluk sağlayan uyumluluk profilini kullanma seçeneği sunan iki profili tanımladı.

OpenGL 3.2, son derece geniş bir yelpazedeki en son grafik işlemcilerle çalışacak ve geliştiriciler için aşağıda belirtilenler gibi çok çeşitli ve önemli yararlar sağlayacak şekilde tasarlandı;

- CPU ile GPU ya da çoklu CPU iş parçacıkları arasında paylaşılan kaynakların beklemesi süresince boş kalmayı önleyen köşe dizileri (vertex arrays) ve çit senkronizasyon nesnelere (fence sync objects) için artırılmış performans,
- OpenGL çekirdeği içindeki geometri gölgelendiriciler de dâhil olmak üzere iyileştirilmiş ardışık düzen programlayabilme (improved pipeline programmability),
- Artırılmış küp harita görsel kalitesi ve doğrudan işlenecek doku örneklerini gölgelendirmeyi etkinleştirerek çoklu örnekleme işleyici esnekliği (multisampling rendering flexibility).

Yeni Genişlemeler ve Endüstri Desteği
Khronos, OpenGL üzerinden erişilecek en yeni GPU'larda grafik işlevselliği etkinleştiren 5 yeni ARB genişlemesini içeren bir grubu açıkladı. Bu genişlemeler, başarıları kanıtlanıp yaygın olarak kabul gördükten sonra, OpenGL'nin gelecekteki sürümlerinde çekirdek içine gömülecek.

Jon Peddie Research'ün kurucusu ve müdürü Jon PEDDIE; "Khronos, OpenGL ARB için harika bir yuva olduğunu



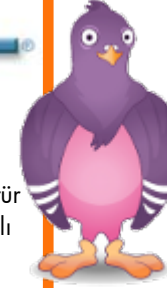
kanıtladı" ifadesini kullanıyor ve "OpenGL'nin güçlerini şahlandıran bir tür benzer standartlar ailesi geliştiren, tutarlı bir sinerjiye sahip." diye de ekliyor.

NVIDIA'daki OpenGL ARB Çalışma Grubu Başkanı ve OpenGL Mühendislik Müdürü Barthold LICHTENBELT de OpenGL 3.2 heyecanına katılıyor: "NVIDIA, OpenGL belirtilerinin yayınlandığı günde OpenGL 3.2 beta sürücülerimizi yayınlamaktan gurur duyuyoruz."

"OpenGL 3'ün ardındaki strateji, hızlı bir evrimsel güncellemeler serisi yoluyla OpenGL'ye devrimsel değişiklikler getirmektir ve ARB, etkili bir biçimde bu planı uygulamaktadır" diyor Khronos Group'un başkanı ve NVIDIA'da başkan yardımcısı olan Neil TREVETT ve ekliyor: "OpenGL 3.0 sahneyi hazırladı. OpenGL 3.1, API'ye yeni fonksiyonlar ekleyerek ve onu daha verimli hale getirerek bu mekanizmaları kullandı. Artık, hem yeni hem de deneyimli OpenGL geliştiricilerinin ihtiyaçlarını karşılayan bir şekilde, son teknoloji ürünü GPU yeteneklerini sergileyen OpenGL 3.2'ye sahibiz."

Kaynak: [Khronos](#)

Sesli ve Görüntülü Pidgin



Herkesin favorisi çoklu-platform anında haberleşme aracı Pidgin, geçen hafta, sesli ve görüntülü iletişim desteğini de içeren önemli bir güncelleme yayınladı.

Pidgin 2.6 serisi 200'den fazla hata düzeltilmesi ve yama içeriyor.

Buna ilaveten, sesli ve görüntülü iletişim kadar "çekici" olmasa da sahip olmayı isteyeceğiniz başka yenilikleri de bünyesine katıyor:

- Arkadaş listesi, sesler ve durum simgeleri için tema desteği.
- Yeni Yahoo protokol eklentileri.
- Yeni bir servis keşif tarayıcısı eklentisi.
- Kişiyi özgü duygu simgeleri desteği ve güncellenen arkadaş simgesi desteği.
- AIM için yeni kimlik denetimi mekanizması.
- İsteğe bağlı GNU libidn desteği.
- TinyURL eklentisi ve Finch için hata düzeltmeleri.

27 Ağustos akşamı itibariyle Pardus depolarına 2.6.1 güncellemesi de giren Pidgin'i, hemen kullanmaya başlayabilirsiniz.

Kaynak: [OStatic](#)



RT Kernel Depolarımızda



Kısa süre önce Pardus 2009 depolarına sessiz sedasız giren, bir dizi yeni paket, -rt eklentisiyle yayınlandı. Buradaki -rt "Real-Time" (Gerçek Zamanlı) anlamına geliyor. Bu kernel (çekirdek), adından da anlaşılacağı üzere, gerçek zaman kısıtı olan endüstriyel sistemlerde kullanılmak amacıyla oluşturuldu.

Gerçek zamanlı olarak adlandırdığımız endüstriyel uygulamalardan bazıları şunlardır:

- PLC
- CNC
- SCADA
- Veri toplama sistemleri

- Üst seviye ses işleme yazılımları, ses stüdyoları
- Güvenlik sistemleri
- Embedded (Gömülü) sistemler
- Bilimsel uygulamalar (Laboratuvar cihazları ve bunlarla haberleşen uygulamalar)

Bu tür uygulamaların ortak yanı, gerçek zamanda iş yapmaları gerektiğidir. Bir örnekle anlatmak gerekirse, hareketli bir cihaz ne kadar yol aldığını sürekli olarak gerçek değerlerle ölçmelidir. İstenilen mesafeye geldiğinde anında durabilmelidir. Bu sebeple herhangi bir gecikmeye tahammülü yoktur. Real-Time Kernel önceliklerini uygulamaların ihtiyaçlarına göre ayarlayarak, daha az önemli işleri sonraya bırakır ve uygulamanın ihtiyaçlarını karşılar. Bu sayede uygulamalar doğru çalışırlar. Aslında rt-kernel her uygulama için ayrı öncelik belirlemez ama genel olarak tüm I/O (Girdi/Çıktı) işlemleri öncelikli hale getirilir. Bu sayede I/O kullanan tüm uygulamalara öncelik verilmiş olur.

Peki, RealTime Ne İşe Yarar?

Özellikle endüstride ihtiyaç duyulan uygulamaların güvenilir ve hızlı çalışmaları gerekmektedir. Eşzamanlı olarak birçok işi yürütmelidir.

Bunu şöyle örnekleyebiliriz; CNC tezgâhta çok hassas bir kesme işi yapıldığını varsayalım. Kesme derinliği olarak 2.17

mm ayarlanmış olsun. Tezgâhımız her turda 0.01 mm derinliği artırsın. Şimdi bu tezgâh kesme işlemini hangi hızla yapmalıdır ve kesme esnasında hangi derinliğe gelmiştir?

Tüm bu bilgilerin sürekli olarak tezgâhtaki elektronik sensörlerden (Hissedici/Algılayıcı) okunması gerekmektedir.

Aynı anda tezgâhta bulunan tüm düğme ve emniyet sensörlerinin de okunması gerekmektedir. Diğer bir gereklilik ise tezgâhın yaptığı işlerin ekranda da eşzamanlı olarak gerçeğe yakın görüntülerle gösterilmesidir. İşte bu ve buna benzer ihtiyaçların olduğu sistemlerde, normal yöntemlerle derlenmiş kernel (çekirdek) kullanılmaz. Bunun yerine RT yöntemi ile derlenmiş kernel tercih edilirler.

Örneğimizdeki CNC makinede normal kernel kullanılsaydı ve sensörlerden bilgileri geç okusaydı, neler olurdu? Düşünün bir kere, makine hangi derinliğe geldiğini 1 sn. geç okusun. Makinenin 2 mm/sn hızla kesme yaptığını varsayalım. 1 saniye gecikme demek, 2 mm fazladan kesme demektir. Bu durum, sanayide insan hayatını bile tehlikeye atabilir!

Kimler Kullanmamalı?

Bu çekirdek, üst seviye bilimsel uygulamalar ve SCADA uygulamaları için geliştirilmiş durumda. Bu tür uygulamaların birçoğu normal çekirdeklerle çalışmıyordu. Bu nedenle, Real-Time Kernel'i Pardus 2009

deposuna ekleyen sevgili geliştiricilerimize bir kez daha teşekkür ediyoruz.

Hemen uyaralım. 2.6.29 yani şu an masaüstü sistemlerde kullanılan çekirdekten (2.6.30) daha eski bir sürüme dayanan bu özel kernel, kesinlikle normal kullanıcılar için değil. Çekirdeğin "Real-Time" olması, daha hızlı olduğu anlamına gelmez.

Tam aksine, normal masaüstü uygulamaları bu çekirdekle daha yavaş çalışacağı gibi, "Real-Time" çekirdek için daha az sayıda donanım sürücüsü depolarımızda mevcut.

Son olarak sizlere şunu da hatırlatalım. RT kerneli gündelik işlerinizde, ofiste, evde kullanmanızı kesinlikle tavsiye etmiyoruz. Eğer herhangi bir endüstriyel cihaz üretiyor ve bu cihaza işletim sistemi yüklemeniz gerekiyorsa ya da bir cihazı Pardus 2009 kullanarak yönetmek istiyorsanız, Real-Time Kernel'i tercih edin.

Real-Time Kernel'in günlük hayatta size hiçbir katkı sağlamayacağını, bazı uygulamaların çalışmayacağını ve hatta bazı kısıtlamalar getireceğini de unutmayın.



Yeni ATI Sürücülerini Depoda!

Pardus kullanıcılarının sabırsızlıkla beklediği ATI ekran kartı sürücülerini, depoların güncellenmesiyle birlikte Pardus 2009 sürümü için de kullanılabilir hale geldi.

ATI firmasının sürüm politikası nedeniyle, çok sayıda Linux dağıtımı, güncel çekirdek ve Xorg bileşenleriyle ATI ekran kartının kapalı kaynak kodlu sürücülerini çalıştıramıyordu. Sürücülerin tamamen kapalı kaynak kodlu olması, dışarıdan yapılan müdahalelerle bu sürücülerin dağıtımlara uygun hale getirilmesini engelliyordu.

ATI firmasının sürücüler için yaptığı ağustos ayı güncellemesiyle birlikte bu sorun çözülmüşe benziyor. Pardus geliştiricileri de sürücülerin duyurulmasıyla birlikte Pardus 2009'a uyumlu hale getirilmesi ve test edilmesi için çalışmalarına başladı.

Bu çalışmalar, hızla tamamlanan bir test süreciyle birlikte sona erdi. 20 Ağustos Perşembe günü, saat 03:00-04:00 arasında depoların eşleşmesiyle birlikte, Pardus 2009 kullanıcıları bu yeni ve güncel sürümlere sahip oldu.

Bu sürücülerle ATI kartlarının 2D/3D ortamında karşılaştığı pek çok yavaşlık ve sorun ortadan kalkacak. Güncellenen sürücülerin, bazı ATI ekran kartlarının sistem kapatılırken KDE Plasma Yöneticisi'nin çökmesine neden olması sorununu da çözmesi bekleniyor.

ATI firması, bu sürücülerle birlikte R600 serisinden önceki seriler olan R300, R400 ve R500 serilerine verdiği desteği sona erdiliyor. Bu durum, Pardus kullanıcıları için herhangi bir sorun oluşturmuyor. Çünkü bu seride olan kartlara Pardus, hali hazırda açık kaynak kodlu sürücüler aracılığıyla 3D hızlandırma desteği sunuyor.

Sürücüler Nasıl Kurulacak?

Sürücülerin kurulması her zaman olduğu gibi Paket Yöneticisi aracılığıyla yapılacak. Kullanıcılarımız sistemlerini güncelleyerek öncelikle zorg paketinin yeni ve güncel sürümüne bilgisayarlarını yükseltebilir.

Bu işlemten sonra Pardus menüsünden Sistem Ayarları'na girip, buradan görüntü yöneticimiz olan Ekran modülünü tek tıklama çalıştırmak gerekiyor.

Eğer bilgisayarınızda bu yeni sürücü tarafından desteklenen herhangi bir ekran kartı varsa, zorg sistemi bu kartı doğrudan algılayarak Paket Yöneticisi'ni yeni sürücülerini yüklemeniz için çalıştıracak. Bu aşamadan sonra yeni sürücülerini yükleyerek ve Ekran modülünden bu sürücülerini seçerek ATI sürücüsünü kullanmaya başlayabilirsiniz.

Pardus geliştiricileri yeni sürücülerin düzgün şekilde devreye girmesi için bilgisayarın mutlaka yeniden başlatılmasını tavsiye ediyor.

Sürücülerini depolardan kurmak isteyen kullanıcılarımız için gerekli paketler şunlar:

- zorg
- module-fglrx-userspace
 - module-fglrx
- module-pae-fglrx
 - xorg-video-fglrx
 - ati-control-center

Ati Control Center isimli yönetici, sadece deneyimli kullanıcılarımız için depoda. Bu programla yaptığınız her ayarı, Görüntü Yöneticisi'ni kullanarak yapmanız mümkün. Bu sebeple eğer ne yaptığınızdan emin değilseniz, Control Center programını kullanmanızı tavsiye etmiyoruz.

Açık Kaynaklı Sürücülerin Durumu

Bu yeni sürücülerle birlikte, ATI bazı eski kartlara verdiği desteği de sona erdiliyor. Pardus ekibi bu sürücülerini kullanan kullanıcılarımız için özellikle RS690 serisi ve

Xpress kartlarda yaşanan sorunları da çözmek amacıyla çalışmalarını sürdürüyor.



Sürücüler konusunda yaşanan en iyi gelişme, yine özgür yazılım dünyasından geliyor. Açık kaynak kodlu ATI ekran kartı sürücüsü, şu an üç boyutlu efektleri rahatlıkla çalıştırabilecek düzeye gelmiş durumda. Aynı zamanda kodun şu anki durumu, bu sürücülere AMD çalışanı dışında olan geliştiricilerin de katkı vermesini sağlayacak düzeye erişmiş durumda. Sürücüyü geliştiren ekip, şu an sürücünün kararlı hale gelmesi için uğraşiyor.

Gelecekte geliştirici ekip, hem güç koruma sistemini geliştirmeyi hem de R200 ve R300 serisi kartlar için bazı OpenGL geliştirmelerini sürücüye dâhil etmeyi planlıyor. Sürücünün kararlı hale gelmesiyle birlikte, bu sürücünün de Pardus depolarında yer alacağını söyleyebiliriz.

ATI kullanıcıları pek çok kişinin sabırsızlıkla beklediği bu sürücülerini, çok kısa sürede Pardus depolarına taşıyan geliştiricilerimize teşekkür ediyoruz.

Eğer sürücülerle ilgili herhangi bir hatayla karşılaşırsanız bu hataları hata takip sistemimiz olan Bugzilla'ya bildirebilir ve sorularınızı forumda sorabilirsiniz.

Google ile Özgür Videolar



Google ve On2 Technologies, 106,5 milyon dolar değerinde bir satın alma anlaşmasına imza attıklarını duyurdular.

Web tabanlı video uygulamaları sağlayıcılarının önde gelenlerinden Google'ın video kodlama sektörünün liderlerinden biri olan On2'yi satın alması, web tabanlı video paylaşım sitelerinin gelecekte açık standartlara dönüşeceğinin bir işareti sayılabilir.

Video kodlaması pazarı, son derece hareketli bir mücadele alanı. Video CD'ler (MPEG-1), DVD'ler (MPEG-2) ve Blu-ray (MPEG-4) teknolojileri bugün pek çok cihazda kullanılırken; QuickTime, Windows Media Video, Theora, H.264, DivX, Flash, Silverlight gibi ağ üzerinden görüntü aktaran çeşitli video kodlama biçimleri, bu pazarın önde çıkan formatları.

On2, son dönemde video paylaşım sitelerindeki Flash videolarda kullanılan VP6 kodeğini sağlayan firmaydı.

Standart Savaşlarından Özgür Yazılım mı Galip Çıkacak?

Flash video dosyalarının HTML sayfalarına yerleştirilmesi sırasında kullanılan kodlar konusundaki standart savaşları, HTML5 standardının ortaya çıkmasıyla kızılmaya başladı. Web sayfalarına video eklenirken kullanılan kodu yerine, yeni standarda göre <video> ögesi kullanılabilir. HTML5 standardı geliştiricileri, tüm ağ tarayıcılarının destekleyebileceği bu kullanım standardıyla sorunun çözüleceğini umut ediyorlar. Apple ve Google gibi web sayfalarında yoğun olarak video yerleştirme kodlaması kullanan firmalar, bu kodlamanın H.264 olmasını istiyor. Buna karşılık Mozilla Firefox ve Opera gibi tarayıcı üreticileriyse patentlerle sınırlandırılmamış ve özgür yazılım kullanımından yana bir tavır sergiliyorlar.

Youtube'da Özgür Standartlara Doğru

Google'ın On2'yi satın alma anlaşması, Google'ın web video ortamına bir standart kazandırma konusundaki kararlılığını gösteriyor. Google Ürün Yönetimi Bölümü Başkan Yardımcısı Sundar PICHAI şöyle diyor: "Günümüzde video, ağ evreninin temel taşlarından biri olma özelliği taşıyor ve biz yüksek kaliteye sahip video sıkıştırma teknolojisini ağ ortamının bir

parçası olması gerektiğine inanıyoruz. Ağ ortamında yüksek kalitede videoya sahip olmak, bizim temel geliştirme amaçlarımızdan biri ve On2 ekibi ve teknolojisi bu amacımızı daha ileri noktalara taşımakta bizi destekleyecek."

Google'ın bu amacına nasıl ulaşacağı, şimdilik belli değil. Fakat, görünen o ki, On2 teknolojisini YouTube'da kullanılması gündeme gelecek Google'ın On2'nin VP8 kodlarını alıp, Web kodlarını standarda kavuşturmak adına özgürleştirerek piyasaya süreceğini düşünmek, zor olmasa gerekir. On2'den yapılan açıklamada, VP8 kodu "diğer video formatlarına göre bant genişliğinde tahmin edilenin ötesinde bir seviyede tasarruf sağlamakta" ve "şu anda önde gelen H.264 formatına göre önemli ölçüde veri tasarrufu sağlayan bir kullanıma sahip.". On2, VP8 kodunun H.264 teknolojisine kıyasla yüzde 40 oranında tasarruf sağlayabileceğini iddia ediyor. VP8, web video standardında evrensel kabul gören seviyeye ulaştığında, On2'nin olağanüstü kod teknolojisine sahip olan Google, çok avantajlı bir pozisyona sahip olacak. VP8 kodları açıldığında, hızla Mozilla Firefox ve Opera desteğini de yanına alarak, ağ video ortamının özgür standartlara kavuşmasını sağlayabilir.

Kaynak: [Ars Technica](#)

Pardus CD'leri yola çıktı!



Pardus 2009 sürümüyle birlikte duyurduğumuz CD Gönder projesinde toplanan ön talepler, kargo firmasıyla yapılan anlaşma sonrasında bugünden itibaren dağıtılmaya başlandı.

MNG Kargo'nun yaygın erişim ağı sayesinde ilk 1500 CD sahiplerine ulaşması için kargoya verildi. Bu hafta içinde geriye kalan ön talep sahiplerinin de CD'leri gönderilmeye başlanacak.

CD isteği karşılanan üyelerimizin e-posta adreslerine kargo takip kodlarını da içeren bir gönderim e-postası da kargoların sisteme girilmesiyle birlikte isteklere gönderildi. Bu sayede kargonuzun nerede olduğunu adım adım takip edebilirsiniz.

Şu an için aynı kişiden gelen birden fazla isteği ve tek seferde birden fazla CD isteğini karşılayamıyoruz. Gelecekte bu istekleri de karşılamak için çalışmalarımız olacak.

Pardus 2009 CD Gönder Projesi'ne ilişkin banner ve düğmeleri de yakın zamanda duyuracağız :).

CD Gönder projesi ile ilgili gelişmeleri forumlarımızdan takip edebilir ve projeye destek verebilirsiniz.



mozilla LABS TEST PILOT

Mozilla "Test Pilotu" Arıyor!

Mozilla geliştiricileri, İnternet'te gezerken yeni nesil Mozilla Firefox teknolojilerini test edecek gönüllü "Test Pilotları" arıyor. Mozilla Firefox, "Test Pilot" eklentisiyle kullanıcılara bir tarayıcıda görmediği türden yeni özellik ve geliştirmeler sunulacak. Eklenti, test süresince, test pilotlarının davranış bilgilerini toplayacak.

Mozilla Labs, toplanılan bilgilerin kullanıcı hakkında daha fazla veriye ulaşmak için değil, yeni özelliklerin geri beslemesini elde edebilmek için olduğunu özellikle vurguluyor. Her bir testten önce test pilotlarına, belirli bir teste katılmak için yeni bir özellik kurulumunu isteyip istemediklerine dair karar verme hakkı tanınıyor. Karar vermelerine yardımcı olmak için, testin ne hakkında olduğunu ve hangi bilgilerin toplanacağını içeren ayrıntılar bildiriliyor. Testin bitiminden sonra test pilotlarına toplanan verileri inceleme ve sonrasında bu verileri Mozilla'ya teslim etmek isteyip istemediklerine karar verme hakkı tanınıyor. İsteyen kullanıcı, istediği

takdirde testi iptal edebiliyor ya da tamamen programdan çıkabiliyor.

Ne Tür Bilgiler Toplanacak?

Kurulan eklentiyle birlikte, kullanılan işletim sistemi, kullanıcı yeri, donanım tipi, kullanılan diğer web tarayıcıları ve "kullanıcı profilini ortaya çıkaracak" (IT becerisi, yaş, cinsiyet ve eğitim gibi) isteniyor. "Test Pilot" programı izin verildiği takdirde, kişisel gizlilik politikası çerçevesinde kullanıcının kişisel bilgisayarından yerel olarak veri topluyor ve yalnızca Mozilla'ya iletiyor. İzin verilen bilgiler bir araya getiriliyor ve başka kullanıcılar tarafından ulaşılamaz kılınıyor.

Mozilla, gelecekte gerçekleştirilmesi muhtemel olan testlerin ayrıntılarını içeren bir portal hazırladı. Portalda Mozilla Firefox'un test süreçleri için ortaya atılan önerilerden



Mozilla'dan Eklenti Yarışması

Adını sık sık andığımız ve bilgisayarımızın demirbaş uygulamalarından biri olan Mozilla Firefox web tarayıcısını geliştiren Mozilla topluluğu, gelenekselleştirmeyi düşündüğü Extend Firefox etkinliği için düdüğü çaldı. Son katılım tarihi, 2 Ekim 2009 olarak duyuruldu.

Yarışma kapsamında geliştirilen eklentiler için yenilikçi fikirler kadar Mozilla Firefox 3.5 özelliklerinin de kullanılabilmesi de önemli bir rol oynuyor.

Geliştirilen tüm eklentiler, farklı kategoriler altında değerlendirilecek.

Yarışmanın sonunda elbette geliştiricilerin yüzlerini güldürecek

hediyeler verilecek. En yenilikçi eklentiye geliştirenin ödülü bir adet 15" MacBook Pro ve yanında çeşitli uygulamaların kullanım lisansları olacak.

Eklentiler sadece "en yenilikçi eklenti" kategorisinde değil, en iyi alışveriş, en iyi eğlence-oyun ve Mozilla Firefox 3.5'e en iyi güncellenen eklentiler başlıkları altında değerlendirilecek.

Bu kategoriler altında dikkate alınan ve ödüle layık görülen eklentilerin geliştiricileri de birer 13" MacBook Pro ve çeşitli uygulamaların kullanım lisanslarının sahibi olacak.

Özgür yazılıma olan ilginin gitgide arttığı ülkemizden de bu tür yarışmalara katılan geliştiricileri görmeyi ve ülkemizden çıkan iyi Mozilla eklentilerini arzuluyoruz.

Eee, daha ne duruyorsunuz?

Kaynak: Mozilla

Linux Çekirdeği Nasıl Gelişiyor?

Linux Vakfı, 16 ayın ardından Nisan 2008 tarihli Linux Kernel Geliştirmeleri Araştırması'nın güncellemesini yayınladı.

Kernel geliştiricileri Jonathan CORBET, Greg KROAH HARTMAN ve Linux Vakfı'ndan Amanda McPHERSON tarafından kaleme alınan yeni raporda, geçen 16 aylık süre içerisinde Linux kerneline 2.7 milyon satır kod eklenmiş olduğu açıklandı.

"Linux Kernel Gelişimi" raporu, Linux çekirdeğinin gelişmesine ve yenilenmesine destek olan geliştiricilerden ve

şirketlerden oluşan büyük bir topluluğun bulunduğuna işaret ediyor.

Rapor son derece ilginç rakamlar içeriyor. Rapora göre, Nisan 2008'den beri her bir çekirdek sürümüne katkısı olan geliştiricilerin sayısı yüzde 10'luk artış gösteriyor. Bu seviyedeki faaliyet, her saat başı ortalama 5.45 yama kabulü ve ilk araştırmadan bu yana yüzde 42'lik artış olduğu anlamına geliyor. Araştırmada bulunan diğer başlıklar:

Her Linux kerneli, 200'den fazla farklı şirkette çalışan, yaklaşık 1.000 geliştirici tarafından geliştiriliyor. Bu, dünya üzerindeki dağıtımı yapılan en büyük

yazılım geliştirme projesi oluşumu. Linux'un endüstride yer edinmesinin yansıması olarak, 2008'den bu yana bireysel geliştirici sayısı yüzde 10 artış gösterdi.

Kernel gelişimine katkıda bulunanların yüzde 70'inden fazlası Red Hat, IBM, Novell, Intel, Oracle, Fujitsu gibi dev şirketlerde çalışan geliştiricilerden oluşuyor. Red Hat, Google, Novell, Intel ve IBM incelemelerde bulunan ve Linux gelişimini destekleyen geliştiriciler çalıştıran şirketlerin başını çekiyor.

Linux çekirdeğine günlük ortalama 10.923 satır kod ilavesi gerçekleşiyor. En önemli kernel uyarlamaları için yüksek kaliteli

ve uygun kodların bulunmasını sağlamak adına günlük ortalama 5.547 kod satırı çıkartılıyor.

Hangi Şirket Ne Kadar Destek Veriyor?

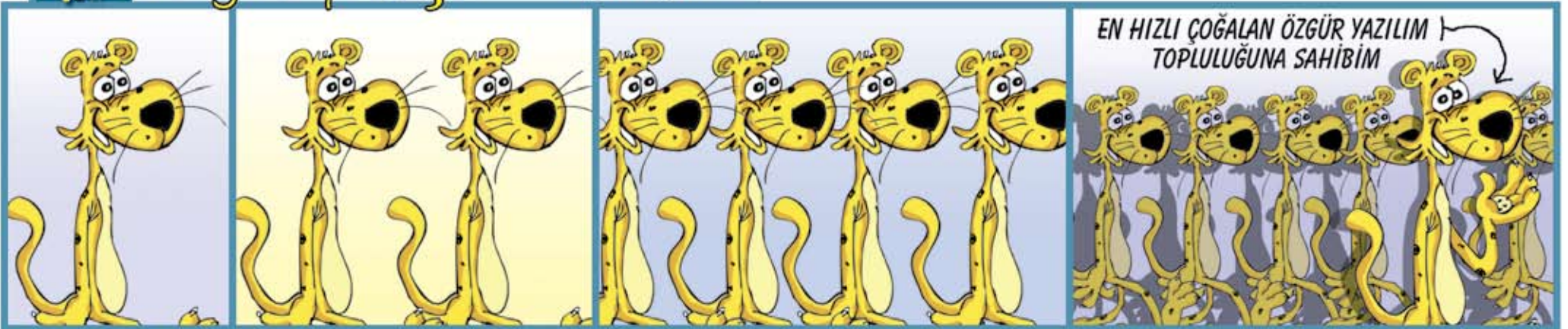
Linux çekirdeğine en büyük katkı, yüzde 21'lik oranla bireysel geliştiricilerden geliyor. Bireysel katkıları Red Hat (% 12), IBM (%6,3), Novell (% 6,1), Intel (% 6) ve diğerleri izliyor.

Jonathan CORBET ve Greg KROAH-HARTMAN LinuxCon'da, çekirdek gelişim sürecine odaklanılacağı bir panele katılacaklar. Linux'un isim babası Linus TORVALDS'ın da açılış konuşmasıyla panel, 21 Eylül 2009 günü başlayacak.



özgür pençe

Aydın gündüz



Özgür Yazılım Lisansları - IV



Özgür yazılım lisanslarını incelememizi bu ay, konuya giriştiğimiz nokta olan hukuksal açıdan irdeleyerek tamamlıyoruz. Yazının başında alışıldık "Ben avukat değilim, ama ..." şeklinde sorumsuzluk beyanımı yapayım.

Mevcut Yasal Yapı

Türk hukukunda yazılımlar 5 Aralık 1951 tarih ve 5846 sayılı Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu (FSEK) çerçevesinde korunmaktadır. Bu yasa 1983, 1995, 2001 ve 2004 yıllarında çeşitli değişikliklere uğramıştır. 1995 yılındaki değişiklik Gümrük Birliği'ne uyum, 2001 yılındaki değişiklik bu değişiklik sonucu ortaya çıkan çarpıklıkları giderme ve 2005 yılındaki değişiklik de AB mevzuatına uyum amaçlıdır. Yazılımların yasaya girişleri 1995 yılında olmuştur.

FSEK'e göre "her biçim altında ifade edilen bilgisayar programları ve bir sonraki aşamada program sonucu doğurması koşuluyla bunların hazırlık tasarımları," birer ilim ve edebiyat eseri sayılırlar, buna karşın "Arayüzüne temel oluşturan düşünce ve ilkeleri de içine almak üzere, bir bilgisayar programının herhangi bir ögesine temel oluşturan düşünce ve ilkeler" eser sayılmazlar. Yasa, yazılımları ürün aşamasında eser olarak değerlendireceğini, düşünce aşamasında koruma sağlamadığını açıkça ifade etmektedir.

FSEK'e göre "Bir eserin sahibi, onu meydana getirendir.", ayrıca "Birden fazla kimsenin iştirakiyle vücuda getirilen eser ayrılmaz bir bütün teşkil ediyorsa, eserin sahibi, onu vücuda getirenlerin birliğidir." Yani paylaşımcı bir geliştirme ortamında ve açık olarak geliştirilen özgür yazılımların "sahip"i, Türk hukukuna göre, o yazılımın parçası haline gelmiş bir katkıda bulunmuş tüm geliştiricilerdir. FSEK ayrıca "Diğer bir eserden istifade suretiyle vücuda getirilip de bu eserlere nispetle müstakil olmayan" eserleri de "işlenme eser" adı altında sınıflandırıyor ve "Bir bilgisayar programının uyarlanması, düzenlenmesi veya her hangi bir

değişim yapılması" sonucu ortaya çıkan yazılımı da bir işlenme eser sayıyor. "Bir işlenmenin [...] sahibi, asıl eser sahibinin hakları mahfuz kalmak şartıyla onu işleyendir." diyerek de işlenme eser sahipliğine açıklık getiriyor. Sonuçta FSEK, özgür yazılım üretim sürecine uygulanabilir kurallar koyuyor.

Özgür Yazılım ve FSEK

FSEK'in koca bir kısmı eser sahiplerinin Manevi (Umuma Arz, Adın Belirtilmesi, Eserde Değişiklik Yapılmasını Men, vb) ve Mali (İşleme, Çoğaltma, Yayma, Temsil, vb) Hakları'na ayrılmış durumda. Ve yasa, genel olarak her türlü hak için "münhasıran eser sahibine aittir." diyerek önemli bir güç veriyor eseri meydana getiren(ler)le. Özgür yazılım ve işlenme eserlerle baktığımızda, gerek hoşgörülü ve gerekse copyleft lisansları eser sahiplerinin haklarını düzenleyen birer hukuksal metin olarak görmek ve FSEK'te tarif edilen işleyişin ayrıntısını düzenlediğini düşünmek mümkün.

FSEK ile özgür yazılımların uyumu konusunda sıkıntı yaratabilecek ayrıntılar yok mu? Var tabii ki... Yazılımların oluşturulması ve dağıtılması süreci ve FSEK'in değişiklik tarihleri düşünüldüğünde bu tip sıkıntıların olmaması şaşırtıcı olurdu. Ne yazık ki Türk hukukunda özgür yazılım lisans sözleşmelerinin hukuksal süreçlerde irdelenmesi ve FSEK kapsamında içtihat oluşturulması için bir örneğe rastlayamadım. Hatta Google'da "FSEK özgür yazılım" şeklinde bir arama yapınca gelen ilk sonucun benim bir web günlüğü girdim olması da düşündürücü. Bu konularda daha fazla çalışmaya ihtiyacımız var, kesinlikle...

FSEK ile ilgili önemli bir saptama da bu yasanın ilk ortaya çıkışından bu yana, temel güdü olarak eser sahiplerinin haklarını korumanın temel alınmış olması. Özgür yazılım bağlamında kullanıcının ve genelde kamunun yararları da son derece önemli. FSEK'e bu açıdan yeni bir bakış da çok yerinde olacaktır...



Özgür Yazılım Topluluklarının Bireylere Kazandırdıkları

E-dergimizin eski editörlerinden ve Özgürlükçin forumunun yöneticilerinden Ali Erkan İmrek topluluk süreçlerini anlatıyor.

Özgür Topluluklar

1990'lı yılların ortalarına doğru bazı bilgisayar dergileri bazı aylarda 1.44 MB disketler ile dağıtılmaya başlanmıştı. İnternet'in olmadığı o günlerde güncel yazılımları takip etmenin en uygun yolu bu disketlerdi. Derginin programlama bölümünde anlatılan kodlar ve kullanıcıların gönderdiği bazı faydalı küçük programların kodları da bu disketlerde yer alıyordu. Genellikle bu kodlar üzerinde bazı değişiklikler ve düzeltmeler yapıyordum ve bundan hiç kimsenin haberi olmuyordu. İnternet kelimesini duymamıştım, eminim benim gibi yüzlerce kişi de kendi iyileştirmelerini yapmıştır diye düşünüyordum ve keşke bunları birbirimizle paylaşabilseydik demek isterdim.

Bugün durduğum yerden bakınca, yazılım geliştirmede özgür yazılım yönteminin doğal olarak kendiliğinden ortaya çıkan bir sonuç olduğunu görüyorum. Bu durum sahipli yazılım geliştirme yöntemlerinin kötü olduğunu göstermese de kullanıcılar açısından tıpkı kurduğumuz şehirler ve ekonomik sistemler gibi yapay ve soğuk olduğunu düşündürüyor bana.

Bu Özgür Yazılım Topluluğu da Nedir?

Özgür yazılım konusunu İnternet'te araştırarak olursanız karşınıza hep aynı nakaratlar çıkar. Bildiğiniz gibi kodlar paylaşılır, aldığınız kodları istediğiniz gibi kullanıp dağıtabilirsiniz ama değiştirilen kodlar da paylaşılmak zorundadır. Böylece gelişim döngüsünün doğal olarak artan ivmeyle devam edeceği varsayılır. Ancak bu, aslında buz dağının görünen kısmıdır ve özgür yazılımı tanımlamanın biraz sığ bir yoludur. Özgür yazılımın bu görünen kısmı çoğunlukla programcıların ağzının suyunun akmasına neden olur (*UT sunucusundaki pekmez akıtma benzetmesine ithafen*).

Oysa tüm bu kod mevzusunu ancak bir hokkabaz seyircisi gibi izleyebilen sıradan bir kullanıcı için işin bu tarafı çok da önemli değildir. Kullanıcılar buna saygı duyar ama onlar için asıl önemli olan bir geliştirme yöntemi olarak değil bir kullanıcı topluluğu olarak özgür yazılım gerçeğidir. İşte buz dağının suyun altında kalan kısmı olan bu topluluk ancak özgür yazılımlarla sağlanabilecek, kullanıcı, katkıcısı, programcısı, testçisiyle; hiçbir ırk, inanç, dil ve kültür farkı gözetilmeyen güçlü bir sosyal ortamdır. Bir özgür yazılımın başarısı ne kadar büyük ve canlı bir topluluğa sahip olduğu ile ölçülebilir.

Bu Topluluklar Nerede Bulunur?

Herhalde bu toplulukların en büyükleri Linux dağıtımlarının topluluklarıdır. Bir Linux dağıtımını kullanmaya başladığınızda ister istemez beğenmediğiniz yerlerin

değiştirilmesini istemek, emeği geçenleri kutlamak veya saç baş yolduran bir hatanın nasıl çözüldüğüne bakmak gibi ihtiyaçlar için topluluk ile bir iletişime geçersiniz. Toplulukların en yoğun sosyal ortamları e-posta listeleri, forumlar, wiki sayfaları ve hata bildirim sistemleridir.

İlk sosyal faaliyet olarak bu ortamların yöneticileri ya da müdavimleri gibi kişilerle diyaloga girerek yeni kişiler tanımaya başlarsınız, tabii ki topluluk da sizi tanımaya başlar. Bu bile başlı başına büyük bir olaydır aslında, uzun yıllar boyunca sahipli işletim sistemleri kullandım ve birkaç forumdaki bir-iki kişiden fazlasıyla tanışmadım ama yaklaşık 3 yıldır Pardus topluluğu içinde sayısını hatırlamadığım kadar kişiyi tanıştım, bunun haricinde pek çoğunu da sadece isim olarak da olsa tanıyorum.

Toplulukların Bize Ne Faydası Var?

Bugün, çocuklarının uzun süre bilgisayar başında oyun veya farklı amaçlarla vakit geçirmesi nedeniyle gittikçe sosyal yönden zayıflamasından şikayet eden birçok aile var. Özgür yazılım toplulukları bu tür gençler için inanılmaz bir zenginlik ve gelişim umudu olabilir.

Kullanıcılar topluluk içinde birçok farklı konuda bilgi paylaşımı yapmaktadır. Bu paylaşımın başında, diğer kullanıcıların yaşadığı sorunlara el birliği ile çözüm bulmak için e-posta listeleri ve forumlarda yapılan tartışmalar geliyor. Daha sonra wiki sayfalarına kullanıcıların yazdığı belgeler, hata takip sisteminde geliştiricilerle birlikte yapılan tartışmalar, yeni fikirler üzerine yapılan beyin fırtınası, gezegen sayfalarındaki ve e-dergilerdeki heyecanlı kullanıcı yazıları ve IRC kanallarındaki canlı sohbetler geliyor.

Tüm bu aktiviteler, yaşadığınız yerde sokağa çıktığınızda karşılaşacağınızdan daha yoğun ve kalabalık bir sosyal grupla iletişim kurmak anlamına geliyor. Topluluk içindeki bu canlı ortamda ister istemez herkes az veya çok yeni bilgiler edinecek ve farkında olmasa da teknik olarak kendisini geliştirmeye başlıyor. Buradaki gelişim sadece teknik bilgi ile sınırlı değil, tüm bu tartışma ve oluşan iletişim ortamı pek çok açıdan kişisel gelişime yol açacak, gençlerde kendisini ifade gücünün zenginleşmesini sağlayacaktır.



özgür topluluklar

E-Dergiler

Topluluklardan çıkan e-dergiler binlerce kullanıcı tarafından ilgiyle okunuyor, e-dergilere yazı yazan kullanıcılar açısından bu durum basılı dergilerde yazmaktan farksızdır. Bu e-dergiler dilini doğru kullanabilen tüm kullanıcılara açıktır, bu sıradan bir kullanıcının bile bir yazara dönüşmesi demektir. Binlerce kişinin okuduğu bir dergiye yazmanın getireceği kişisel gelişim ve sosyal zenginleşmeyi tek başınıza başka nasıl sağlayabileceğinizi bir düşünün, çok zor olmalı!

Wiki Sayfaları

Aynı şekilde wiki sayfalarındaki belgeleri de kullanıcılar hazırlıyor. Orada daha ilginç bir senaryo ile karşılaşılıyor, kullanıcılar başka kullanıcıların yazdığı belgelere eklemeler ve düzeltmeler yaparak katkı verebiliyor veya yeni bir belge yazabiliyor, diğer kullanıcılar da o kullanıcının belgesini geliştiriyor. Tam bir yardımlaşma ve birlikte çalışma örneği...

Aslında geliştiricilerin yazılım kodlarında yaptığının aynısını kullanıcılar wiki sayfalarında yapıyor diyebiliriz. Bu açıdan bakıldığında, wiki sayfalarının içeriğini zenginleştirmeye katılan kullanıcılar harika bir sosyal paylaşım ortamına kavuşuyor, benim bir süredir en sevdiğim yer wiki sayfaları. IRC kanalları ise bildiğiniz gibi anında bilgi paylaşılabilen bir yer, sanki her an yan odada bir Pardus kullanıcısı varmış ve siz istediğiniz bir anda "Hey arkadaşım, şu konuda ne yapabiliriz?" diyebileceğiniz birileri yanı başınızda.

Test Süreçleri

Geliştiricilerin işlettiği test süreçleri ise teknik bilgilerini geliştirmek isteyen kullanıcılar için eş bulunmaz bir ortamdır. Burada teknik olarak kendi kendine yeterli sayılabilecek kullanıcılar yazılımların yeniliklerini ve geliştirmeleri ilk deneyen kişilerdir ve geliştiricilerle birlikte hatalara çözüm arayan bir takımın üyesi olurlar. Bir takımın üyesi olmak zaten başlı başına kişisel gelişim sayılabilir, takım çalışması, disiplini, iletişimi gibi kavramlar yoğun olarak yaşanır. Teknik bilgi gelişimi ve sosyal paylaşım açısından harika bir ortamdır.

Forumlar

Pek çok kullanıcı, forumlarda dağıtım hakkında yeni fikirlerini tartışmaya açar, ne kadar basit ve amatörce de olsa emek verdiği duvar kağıdı, simge seti, efekt ayarları, küçük kısayollar gibi yazılımın görselliğine dönük çalışmalarını paylaşır ve bu konudaki eleştirilerle daha iyisini yapmanın yolunu arar. Beğenilen çalışmalar bir anda binlerce kişi tarafından kullanılmaya başlanır, övgüler ve öneriler birbirini kovalar. Kullanıcının hep daha iyisini daha güzelini yapmak için ihtiyaç duyduğu teşvik ve enerji (gaz da diyebiliriz), topluluk tarafından fazlasıyla verilir.

Böyle inanılmaz bir itiş gücünü bir insana değil bir rokete verseniz, dünya yörüngesine uydu bile yerleştirebilirsiniz!

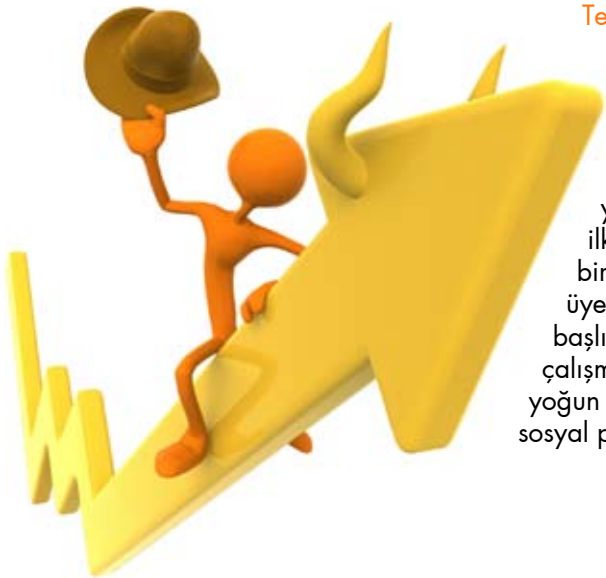
Eğlence Olmadan Olmaz

Eğlence aslında işin özüdür diyebiliriz, ancak buradaki eğlence anlayışı dağıtıp, coşkun zevk alınmasını ifade etmez. Buna daha çok sonsuz sosyal tatmin, kabul edilme duygusu, bir grubun parçası olma duygusu, sınırsız paylaşım ve eğlenirken öğrenmenin yol açtığı tarif edilmez bir haz duygusu olarak özetleyebiliriz. Bu noktada Linus Torvalds'ın meşhur sözünü anmadan olmaz: "Just for fun" (Sadece eğlence için) diyor.

Özgür olmayan yazılımların geliştiricileri ise herhalde "Just for money" diyor olsa gerek. Bu eğlence kavramının özgür yazılımların ticari başarıları ile ilgisi yok, burada bir yanlış anlaşılma olmasın. Özgür olmayan yazılımlar kullanıcılarına sadece programı verirken, özgür yazılımlar daha değerli şeyleri de sağlıyor.

Daha Fazlasını Kim İstemez?

"Peki, sonraki aşama nedir?" diye sorulabilir. Böyle bir sosyal ortamda aktif olduğunu düşünen bir kullanıcıyı ne bekler? Aslında tüm bu yazdıklarımı anladıysanız, bu topluluk ortamı başka bir açıdan bakınca bir eğitim alanıdır. Kullanıcılar birbirlerini eğitir; bir süre sonra da kullanıcı o dağıtımın amaçları, süreçleri, yöntemleri, eksik ve güçlü yönleri, yanlışları, başarıları gibi pek çok konuda bilgi birikimine sahip olur. Belli bir seviyede de teknik bilgi sahibi olur. Tüm bunlar kullanıcının o topluluk ve dağıtım hakkında bir vizyona erişmesine zemin hazırlar. Bu saydıklarım aslında bir geliştiricide aranan özelliklerden bazılarıdır ve aslında geliştirici takımı içindeki uyum açısından da önemlidir. Bundan başka topluluk sitelerinde ve çeşitli yerlerde yöneticilik gibi görevler ile seminer ve eğitim konusundaki görevler genellikle bu kişilere teslim edilir. E-Dergi



Özgür Topluluklar

editörlüğü bunlara güzel bir örnek. Sıradan bir kullanıcı kendisini kısa zamanda hayal bile edemediği yerlerde ve ortamlarda bulabilir.

Topluluğa Yabancı Mısınız?

Evet, anladığınız üzere özgür yazılımlar sadece bir program değil çok daha fazlasıdır. Ancak topluluğun kazandırdığı tüm bu gelişimden faydalanabilmek için topluluğun bir parçası, katılımcısı olmak gerekiyor. Eğer "Programı kullanırım, gerisine karışmam" diye düşünmeye başlarsanız, kendinizi topluluğun dışına atmış oluyorsunuz.

Bu noktada genellikle yaşanan şey, özgür yazılımlarla yeni tanışan kişilerin çekingen davranmaları, çünkü şöyle düşünülüyor; "Henüz programı daha yeni kullanmaya başladım, topluluğa nasıl katkı verebilirim ki?". Oysa topluluğun kullanıcılar açısından en faydalı yönlerinden birisi zaten kişinin yazılımla olan bilgisini geliştirmek. Topluluk dışında, bir seyirci olarak kaldığı sürece kişinin gelişimi sadece kendi çabası kadar olacaktır, oysa topluluk içindeki gelişimi topluluğun büyüklüğü ile doğru orantılıdır.

Binlerce kişinin katkı yaptığı bir toplulukta bulunmak, binlerce kişinin katkı verdiği bir okulda bulunmak gibidir.

Pardus Topluluğu'nun Durumu

Şimdi de Pardus topluluğunun durumuna bakalım. Sayıları on binlerle ifade edilen bir kullanıcı kitlesine sahip Pardus'un topluluk ortamı; [Özgürlükçin.com](http://Ozgurlukcin.com) ve [e-posta listeleri](mailto: Pardus@ozgurlukcin.com) gibi görünüyor. Pardus Kullanıcıları e-posta listesinde günde en az 30 mesaj görmek mümkün, Özgürlükçin'de ise ise bu sayı 250'nin altına inmiyor.



Pardus'ın kullanıcılarına en temel yardım kaynaklarından olan PardusWiki sayfaları, ne yazık ki çoğu zaman yöneticilerin ve birkaç gönüllünün ilgilendiği bir yer durumunda. E-dergilerde de her ay farklı isimlerin yazılarını görmek, IRC kanalında daha çok Pardus kullanıcılarını bulabilmek harika olur. En kötüsü de bazı kullanıcıların kendileri için hazırlanmış PardusWiki sayfalarından bile habersiz olmaları.

Pardus topluluğundaki günlük gelir geçer ortamların görece daha yoğun olmasının nedeni, özellikle yeni kullanıcıların bu sosyal ortamı yani topluluk bilincini henüz tam olarak anlayamamış olmasıdır diye düşünüyorum. Çünkü Pardus kullanıcılarının ezici bir çoğunluğu ömrünü özgür olmayan işletim sistemlerini kullanarak geçirmiş ve Pardus ile tanışalı en fazla bir yıl olmuş kişiler. Pardus kullanıcısı kendisini, resimden de anlaşılacağı gibi geliştiricilerin de içinde olduğu bir topluluğun üyesi olduğunun farkında olmadan Pardus'u geliştiren kurum/kişilerden ayrı yalnız bir kullanıcı gibi görüyor herhalde.

Özgür yazılımları İnternet'ten indirilen herhangi bir program durumuna indirgemenin sonucunda; Bir sorunla karşılaşıldığında "Bu sorunu halletsinler öyle kullanayım" diyerek arkasını dönüyor veya "Şöyle olsa daha güzel olurmuş" diye içinden geçirip unutuyorlar. Büyük olanakları olsa dahi olaya böyle bakan kullanıcılar çevirilere veya belgelendirmeye katkı vermeyeceklerdir tabii ki, "Bu konuda belgeler eski sürüme ait" veya "Bu çeviriler eksik kalmış" diyerek, bir sonraki sürümün çıkmasını bekleyeceklerdir belki de. Oysa o çevirileri ve belgelendirmeleri yapanlar bizleriz. Peki, böyle olmaması için neler yapmalıyız?

Yerel Topluluklar Kurun

Yukarıda açıklamaya çalıştığım gibi asıl olan yazılım-insan ilişkisinden ziyade insan-insan ilişkisi. Bu nedenle bu yazıyı okuyan her Pardus kullanıcısı hemen bugün mutlaka bulunduğu ilde bir Özgürlükçin topluluğu olup olmadığını İnternet'ten araştırmalıdır. Eğer varsa hemen üye olmalı yoksa ücretsiz e-posta grubu hizmeti veren (Google Groups vb.) bir siteden yeni bir grup açarak bunu üye olduğu forum vb. ortamlardan duyurmalıdır. Mutlaka onlarca yüzlerce üyesi olmak zorunda değil, 3-5 kişi dahi olsa böyle bir topluluğun bir ilde oluşmuş olması, orada seminer vb. etkinliklerin düzenlenmesi için çok önemli.

Wiki Sayfalarını İhmal Etmeyin

Yeni Pardus kullanıcılarının genellikle ilk başvuru kaynakları forum sayfalarıdır. Bu nedenle forum sayfalarında aynı konuda aynı sorunlar için açılmış yüzlerce konu bulabilirsiniz. Bunun nedeni, yeni konuların eskileri gündemden düşürmesidir ki bu durum forum sayfalarının yapısı gereğidir. Yılmak bilmeyen yönetici ve kullanıcılar da bunlara aynı cevapları vermekten bıkmazlar. Bazen bu konularda wiki sayfalarına bağlantı verildiğini görmüşünüzdür. Bu wiki sayfasını açtığınızda ayrıntılı açıklamalarla sorunun veya bir ihtiyacın nasıl giderileceği adım adım anlatılmıştır. İşte bu belgeleri kullanıcılar yazmakta ve imece usulü geliştirmektedir. Genellikle yeni bir Pardus kullanıcısının ilk soracağı soruların hemen hepsinin cevabı zaten wiki sayfalarında mevcuttur. Demek ki yeni bir Pardus kullanıcısının ilk başvuru kaynağı her zaman wiki sayfaları olmalıdır.

Wiki sayfalarını düzenlemek, forum sayfalarına resimli renkli yazılar yazmaktan daha zor değildir, hemen hemen aynı mantıkla çalışır. Sizin yazacağınız kısa bir belgenin birçok kullanıcının katkısıyla detaylı bir rehber dönüşmesini izlemek, harika bir duygudur. [Pardus Wiki](#) bunun güzel örnekleriyle doludur. Pardus hakkında belgelendirmek istediğiniz bir şeyler varsa forumlara yazmak yerine hemen bugün PardusWiki'ye üye olup nasıl katkı vereceğinize dair kısa belgelere bir göz atın. PardusWiki'nin de kendine göre bir düzeni ve bu düzeni korumak için çalışan topluluk içinden seçilmiş yöneticileri vardır ve size yol göstereceklerdir.

Haber Gönderin

Bir topluluğun dışarıdan görünen yüzünü ise web siteleri ve yayınları oluşturur. Bu sitelerdeki içeriğin zenginliği, yayınların doyurucu ve eğlenceli olması topluluk dışındakilerin takip etme isteklerini ve meraklarını kamçulamaktadır. Eğer yabancı diliniz çeviri için yeterliyse yurt dışında yayınlanan ve topluluğu ilgilendiren kısa haberlerin çevirisini yapabilirsiniz, bunun için [Özgürlükcin.com](#) güzel bir çalışma yapmakta. Ayrıca bölgenizde topluluğu ilgilendirdiğini düşündüğünüz gelişmeler varsa bunları da haber biçiminde yazarak

belki fotoğraflarını da ekleyerek topluluk yöneticilerine iletebilirsiniz. Hemen şimdi ilinizde Pardus ile ilgili ne gelişmeler oluyor diye bir düşünmelisiniz, belki Pardus kullanmaya başlayan bir kurumun yöneticisi ile röportaj yapabilirsiniz.

Yazı ve İncelemelerinizi Yayınlayın

E-dergilerdeki yazılar da kullanıcılar tarafından yazılmaktadır ve dergi içeriği kullanıcılar ile yapılan tartışmalar ile forum sayfalarında açılan konularda belirlenmektedir. Her kullanıcılar arasından seçilen bir kişi o sayının editörü olarak içeriğin sağlanması ve geliştirilmesi için gönüllü olmaktadır. Sürekli kullandığınız bir programın tanıtımını yapmak için o sayının editörü ile iletişime geçmeniz yeterlidir, editör size her türlü yardımı yapacaktır. Pardus ile yaptığınız işlemler konusunda çok uzun olmasa da yazacağınız yazılar da [e-dergimizde](#) yer alabilir. "Gelecek ay ben ne yazabilirim?" diye şimdiden düşünmeye başlamalısınız. Yazınız yayınlandığında duyacağınız heyecanın yerini, emin olun, hiçbir şey tutmaz. Unutmayın e-dergimiz her ay 40-50 bin kez indirilmekte ve çok daha fazla sayıda kişi tarafından okunmaktadır.

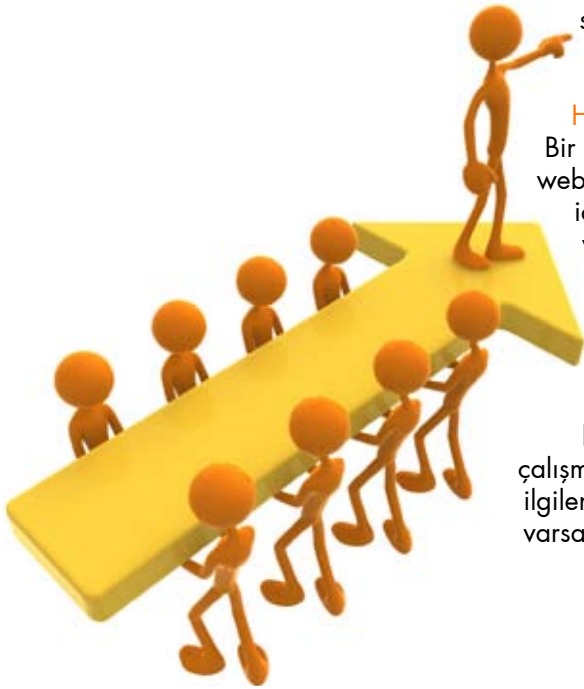
Daha Fazlasını Keşfedin

Pardus topluluğunun sosyal ortamları bunlarla sınırlı değil, e-posta listeleri, IRC kanalları, test takımı ve gezegenler bunlardan bazıları.

Son olarak özgür yazılım toplulukları gerçekte sosyoloji ve psikoloji biliminin araştırma alanına girmektedir ve eminim hepiniz bu yazıyı bu daldaki bir bilim insanından okumayı tercih ederiniz. Ama ülkemizde bu konuda da büyük eksiklikler var ve özgür yazılım toplulukları bu daldaki bilim insanları için adeta keşfedilmemiş bir kıta gibi duruyor.

Ünlü düşünür Schopenhauer "Dünyanın en yoksul insanı, paradan başka hiçbir şeyi olmayandır" demiş. Dünyanın en yoksul kullanıcısı da binary programından başka hiçbir şeyi olmayandır.

Son söz olarak, "Linux sadece bir yazılım değildir" diyorum.





“Voltran, Voltran, Voltran!”

Geçen yıl CeBIT’te Pardus standına uğrayanlar, GimpTR yöneticisi Şaban Kuş’u hatırlayacaktır. Şaban KUŞ, GimpTR macerasını anlatıyor.

Özgür Topluluklar

Eskiler "Bilgi güçtür" der ve yeniler ekler: "KontROLSÜZ güç, güç değildir". Biz, özgür yazılım elçilerinin payına düşen, kıssadan hisse çıkarmak oldu. Gücümüzün farkında olarak her daim otokontrol mekanizması altında doğru işler yapacaktık. Bir gönüllü atıldı ileri "Ben kolları oluştuyorum" diyerek, onu "Ben gövdeyi oluştuyorum" diyen bir başka gönüllü takip etti. Sonrasında bir gönüllü de başı oluşturdu. Ben ise ayakları oluşturmaya talip oldum. Her ne kadar 80'lerin ılıman ikliminde yeşeren ateşli gençler bizlere "Voltran!" dese de bizler kendimize sadece "Topluluk" demeyi uygun gördük.

Özgür yazılımlar adına bir şeyler yapmak isteyen, seçme hakkından taviz vermeme konusunda direnen, Don Kişot süzgecinden geçirilip, üç silahşörler hamuruyla yoğrulmuş bir topluluk. Her birimiz bir özgür yazılımın elinden totalim istedik, tutup kaldıralım ayağa ki yabancılık çekmesin memleket toprağında. Gökten yağın sayısız elma arasından bazılarımızın şansına nedendir bilinmez GIMP düştü. Bizler GIMP'i çok sevdi, istedik ki başkaları da sevsin. Zira sevgi paylaştıkça çoğalırdı tıpkı bilgi gibi. Hem dedim ya bilgi güçtü, sevgi ise daha büyük bir güç.

Kısa Tarihçe

Adında GIMP geçen bilinen ilk site laylaylomgimp.blogspot.com olsa gerek, sonrasında onu gimpturkiye.awardspace.com takip etti. Ücretsiz alan adı ve barındırma alma yerine sadece kendi adına bir GIMP sitesi olsun isteyenler olarak gimptr.com'da buluştuk. Ardından [gimpturkiye](http://gimpturkiye.org) gönüllüleri de benzer bir düşünceyle .org uzantılı alan adlarını aldılar. Bu çalışmaların yanında günlüklerinde GIMP yazılımından bahseden pek çok kullanıcı oldu.

Topluluk Süreçleri

Görünen o ki, GIMP çalışmaları bir topluluktan çok küçük grupların çalışması şeklinde yürüyor. İzninizle bu grupları bir bütün olarak değerlendirmek ve kendilerinden topluluk olarak bahsetmek istiyorum. Çünkü bizler birbirlerini rakip değil kardeş site olarak gören gruplarız. Farklı çatılar altında yaşasalar da her zaman kardeşler arasında birlik, beraberlik ve dayanışma olacak. Çalışmalarımızı şu şekilde sınıflandırabiliriz;

Tanıtım yazıları: GIMP'in arayüzünü ve özelliklerini anlatan tanıtım yazıları yazılarak çeşitli yazılımlar üstünde sabitlenmiş fikirleri değiştirmek ve önyargıları ortadan kaldırmak hedeflenmiştir. Fırça, gradyan, eklenti ve betiklerin tanıtılması yine bu başlık altında değerlendirilebilir. Sizler de blog ve forumlarda



GIMP'i tavsiye ederek ve destek adresi olarak bizleri göstererek bu konuda topluluğumuza yardımcı olabilirsiniz.

Önemli derslerin Türkçe çevirisi: Yabancı dil bilgisi olmayan kullanıcıların faydalanması düşünülerek, uzman GIMP kullanıcıları tarafından hazırlanmış olan önemli derslerin çevirisi yapılmaktadır.

İhtiyaca yönelik yeni derslerin hazırlanması: Kullanıcıların ihtiyacına yönelik gelen isteklere göre yeni dersler hazırlanmaktadır.

Sıkça Sorulan Sorular çalışması: Yerli ve yabancı forumlar üstünde sıkça sorulan sorular incelenmiş ve bir başvuru kaynağı oluşturulmuştur. Bu çalışmaya <http://www.sabankus.com/gimp-sss> adresinden ulaşabilir ve siz de katkıda bulunabilirsiniz.

E-dergi: Topluluk üyeleri İnternet üstünde yayın yapan çeşitli e-dergiler için GIMP yazıları yazıyorlar. Özgürlüğün e-Dergisi'nde yayınlanan Gimp Filtrelerini Tanıyalım yazı dizisi bu çalışmalara örnek gösterilebilir.

özgür topluluklar

Forum çalışmaları: Kullanıcıların çalışmalarını paylaşabileceği, derslerle ve yazılımla ilgili soruların sorulabileceği, karşılıklı görüş alışverişinin olduğu bir ortamdır forumlar. Biz de bu düşünceyle sitemizin bünyesinde bir forum açtık.

Yerelleştirme çalışmaları: GIMP arayüzü Görkem Çetin'in çalışmasıyla büyük ölçüde Türkçeleştirilmiş durumda. Yalnız filtre açıklamaları, eklentiler, kullanıcı kılavuzu gibi henüz çevirisi yapılmamış bölümler bulunuyor. Bu çalışmaya katkıda bulunmak isteyenler, Gnome Türkiye ekibiyle iletişime geçebilir.

Özeleştirme zamanı...

Türkçe belgelendirme konusunda çalışmalar devam ediyor. Günün yeni dersler ekleniyor. Kullanıcılar "Nasıl?" sorularını soruyor ve sorularına cevap bulabiliyorlar. Örneğin Inkscape, Krita, Kdenlive, Synfig gibi bazı güçlü yazılımların henüz Türkçe kullanıcı destekleri yok. Destek noktasında Gimp daha şanslı görünüyor.

Bu güzel gidişin içinde eleştiri getirilmesi gereken noktalar da yok değil. Örneğin gönüllülük esasına dayalı olduğundan, şu an için çalışmalarımızda belli bir sistemden bahsetmek mümkün değil. Kafa kafaya verilip paylaşılmış ortak bir çalışma yok. Zaman içinde tek çatı altında olma fikri oluşur mu, şu an için böyle bir şeyi kestirmek güç. Bununla birlikte küçük gruplar içinde de sürdürülebilir bir çalışma ortamının kurulmasından bahsetmek de güç.

Aktif üyelerin azlığı en büyük sorunumuz. Belki Linux kullananların azlığı belki bizim yeteri kadar sesimizi duyuramamamız belki de bir türlü değiştiremediğimiz alışkanlıklar bu noktada önümüzü tikiyor. İnsanlar Linux temelli sistemler kullansalar da maalesef resim işleme yazılımında kendilerini farklı işletim sistemlerindeki yazılımlara mahkum hissediyorlar.

Sözün Özü

1980'lerin başında doğanlar için her ne kadar bir çizgi film kahramanı olsa da Voltran, aslında birlik olmanın önemli bir temsilcisidir. Tam olarak beş üyeden oluşan ve bir araya gelmeden düşmana karşı başarı sağlayamayan bir robotlar topluluğudur. Asla "bir" değildir, her zaman "birliktir".

Topluluklar gücünü üyelerinden alırlar tıpkı bu çizgi film kahramanı gibi. Kolu veya ayağı olmayan, "birlik"liğini henüz oluşturamamış bir Voltran nasıl hiçbir şey yapamazsa üyesi olmayan bir topluluk da hedeflerine ulaşamaz ve zamanla



direncini kaybederek yok olur. Sizden yani özgür yazılım kullanıcılarından isteğimiz, bizi ayakta dimdik görmek istiyorsanız bize destek verin. GIMP'i kullanın, kullandırın ve tavsiye edin.

Sadece parayı verenin değil, parayı veremeyenin de düdüğü çalabileceği yazılımlarla dolu bir memleket düşledik. İstedik ki bilgisayarlarımız özgür olsun tıpkı zihinlerimiz gibi. Vakti zamanında "Cumhuriyet sizden fikri hür, vicdanı hür, irfanı hür nesiller ister." denmemiş miydi? Yol haritamız o dönemde çizilmiş. Uzunca bir yola çıktık ve biliyoruz ki "Dinlenmemek üzere yola çıkanlar asla yorulmazlar."

Gözlerimiz ufukta bizimle aynı patikada yürümek isteyen; kolumuz, bacağımız, gözümüz, yüreğimiz olacak yol arkadaşlarını bekliyoruz. Kapımız herkese açık.

BlenderTR Kimdir?

Blender için açılan bir sitenin öyküsü...



Blender, açık kaynak kodlu, üç boyutlu modelleme, animasyon yazılımı, bir oyun motoru, bir video montaj yazılımı ve bir ses montaj yazılımıdır. Görüldüğünden bir hayli yetenekli bir yazılım. Hatta bir oyun motoru içeriyor olması dolayısıyla eşsiz bir yazılım. Üstelik tüm bunları, 6-7 MB'lık bir paket içerisinde ve sisteminizi yormadan gerçekleştiriyor.

www.BlenderTR.com, Blender programı hakkında bilgi vermek, program kullanımını anlatmak, video dersleri yayımlamak, Türk kullanıcılar arasında bir birliklik, bir topluluk oluşturmak amacıyla, tarafımdan hazırlanmaya başlanmış bir web sitesidir.

Hikâye, bir bilgisayar dergisinin vermiş olduğu CD'nin içerisinden, Blender programının çıkması ile başladı. Daha önce birkaç farklı 3D programıyla tanışıklığım olmasına rağmen, Blender'ın arayüzü bana karmaşık göründü. Bu programın, ne olduğunu öğrenmek adına İnternet'te arama yapmaya başladım. Yabancı dilimin yetersiz olması, Blender hakkında Türkçe kaynağın neredeyse yok denecek kadar az olması, İnternet bağlantımın çok yavaş olması gibi nedenlerle uzunca bir süre Blender'ı açıp kapatmaktan başka bir şey yapamadım.

<http://blender3d.wordpress.com> adresi üzerinden, Blender ile alakalı öğrendiklerimi yayımlamaya ve diğer birkaç Türkçe içerikli web sitesindeki yazıları bu site altında toplamaya karar verdim.

Sitenin içeriğini zenginleştirme adına, nereden, hangi kaynaktan yararlanabileceğimi ararken, Wikipedia sitesinde, Blender ile alakalı hazırlanmış çok kapsamlı sayfalarla karşılaştım. İngilizce'min yetersiz olmasına rağmen, bu sayfaları inceleyerek ve okuduklarımı doğru anladığıma kanaat getirdikten sonra kendi siteme, anladığım şekilde ekleme kararı verdim. Tercümeleri neden, Wikipedia'ya eklemedin diye soracak olursanız, cevap çok basit. Yetersiz İngilizce ile yaptığım çevirileri, daha doğrusu çeviri bile denmeyecek yazıları, Wikipedia'ya eklemeyi doğru bulmadım. Çünkü site içeriği ile benim hazırladığım yazılar birebir eş değil ve Wikipedia'nın kendine özgü bir formatı var. Yazılar, resimlerle bağlantılı olduğu için yanlış tercüme edilmiş yazıların, resimlerle bir bağlantısı kurulamayacaktı. Sonuç itibarıyla, siteyi oluşturmak için gerekli referans sayfasını buldum ve okuduklarımı anladığım oranda Türkçeleştirmeye ve ilgili konuya ait ekran görüntülerini yakalayıp, Gimp uygulaması ile düzenleyerek siteye eklemeye başladım. Zaman zaman, video dersler de hazırladım ve siteye ekledim.



BlenderTR'nin kuruluşu

İlk olarak, isim düşünmeye başladım. Sadece blender ile alakalı değil, Gimp, Inkscape gibi kullanabildiğim diğer programlara dair bilgilerin de aktarılabilceği bir site düşündüm ve alan adı olarak bağımsız [Siyah Işık](http://siyah.ishik.com) ismini tercih ettim.

Sitenin altyapısını, başlangıçta Joomla ile oluşturdum. Site içeriğini oluştururken, önceliği Blender ile alakalı hazırlamış olduğum yazı ve videolara verdim. Bir yıl boyunca, www.siyahisik.com ismi ile yayın yapmamıza rağmen baktım ki, Blender'ı bir kenara bırakıp da diğer programlar hakkında birşeyler hazırlamaya fırsatım olmuyor. "Meğer Blender kendi başına bir Dünya'ymış" dedim kendi kendime. "Madem Blender kendi başına bir dünya ve ben bu dünyayı tanıtmaya çalışıyorum o zaman site adını buna uygun bir hale getireyim" diyerek, yeni bir domain satın aldım; BlenderTR.

Site altyapısını değiştirmeden, bozmadan, eski hali ile devam ettirdim. Baktım ki, sadece benim içerik hazırlamam ve sunmam ziyaretçiler için yeterli olmuyor, paylaşımın artması, kullanıcıların da siteye içerik eklemesi, soru-cevap göndermesi, kısaca interaktif bir yapının ve paylaşımın oluşması sebebi ile siteye bir forum ekledim.

Özgür Topluluklar

Sitemizin birkaç kez saldırıya uğraması sonrası, Joomla'nın yerine yeni bir altyapı seçmek vardı. İnternet'te bir miktar arama yaptıktan sonra PhpBB'nin, site için uygun olacağı kanısına vardım. Sitemizin son hali, PhpBB temelli forum sitesidir.

Gönül istemese de, sitemizin bundan sonra olası bir saldırıya uğraması halinde, günlük ve haftalık alınan yedekler sayesinde, hiçbir içerik kaybolmadan aynı gün içerisinde yayın hayatına devam edebilecektir.

Blender TR'nin içeriğinde neler var?

Güncel Site içeriğimizden bahsetmek gerekirse;

Blender kullanım kılavuzu bölümünde, <http://wiki.blender.org/index.php/Doc:Manual> adresinden yararlanarak tercüme ettiğim bilgiler sergileniyor. Şu an bu bölüme benden başka içerik ekleyen yok ve bu bölümü bir Kullanım Kılavuzu gibi düşünerek hazırladığım için konuları kilitliyorum. Bu bölümdeki yazılar sadece okunabiliyor, cevap yazılamıyor. Aklınıza takılan bir konu olması halinde forumun diğer bölümlerinde sorularınızı gönderip cevap almanız mümkün.

Eğitsel notlar bölümünde, İngilizce karşılığı "Tutorials" olan, bir modelin, animasyonun nasıl oluşturulabileceğine dair adım adım anlatım ve resimlerin bulunduğu içerikler yayımlanıyor.

Video Dersler bölümü, zaten adında da belli olduğu üzere, görsel derslerin yayımlandığı forum kısmı. Modelleme, animasyon veya komut kullanımı gibi bir konu seçilerek bu konu çerçevesinde video ders hazırlayanlar olduğu taktirde, bu bölüm aracılığı ile, diğer kullanıcı ve ziyaretçilerin beğeni ve kullanımına sunuluyor.

Sizden Gelenler isimli bölümdeyse, site kullanıcılarının, gayret ve emekleri sonucu oluşan, metin tabanlı çalışmalar sergileniyor. Bu bölümde, TheSultan kullanıcı

ismine sahip arkadaşımızın hazırladığı, BlenderArt Magazine dergisinin Türkçe çevirileri ile Karamelo kullanıcı ismine sahip arkadaşımızın hazırlamış olduğu Blender Kısayol Tuşları ve Açıklamaları isimli çalışmaları, takdire şayandır.

İpucu bölümünde, faydalı pratik bilgileri paylaşıyoruz.

İndir bölümü altındaysa, Betik dosyaları, Temalar, Simge setleri, Materyaller ve Modelleri paylaşıyoruz. Blender 2.45 sürümünden bu yana, Blender yerelleştirme çalışmalarına da yer verdik ve Blender'ın yarısına yakın bir kısmını Türkçeleştirdik ve bu bölümde kullanıcıların kullanımına sunduk. Bu işlemi de birkaç arkadaş sürdürdük. Yerelleştirme işlemine haklı olarak karşı çıkan arkadaşlar da oldu.

"Render, Bake gibi kelimeleri nasıl Türkçeleştireceksiniz?", "Yerlerine ne koyacaksınız?" diyerek haklı olarak serzenişte bulundular. Doğru karşılığı bulmak epey zor. Ortak bir sözlük oluşturarak ona göre yerelleştirelim dedik, eski sitemize bir sözlük bileşeni ekledik. Baktık ki, yerelleştirme adına kimseden yardım talebi gelmiyor, "Demek ki döktüğümüz alinteri boşunaymış" diyerek bu çalışmayı sonlandırdık.

Blender Kaynakları bölümü, faydalı olduğuna inandığımız yerli ve yabancı web sitelerini duyurduğumuz bölümdür.

Şunu belirteyim ki, ben Blender uzmanı değilim. Siteye üye birçok kullanıcı, benden yetenekli ve deneyimli. Bunu, hazırladıkları çalışmalarda, sorulara verdikleri cevaplarda görmek mümkün. Ben sadece Türk Blender kullanıcıları için bir buluşma noktası oluşturmak gayesiyle adım attım.

Umarım hazırladığımız çalışmalar, faydalı olur. Tüm Özgür Yazılım camiasına ve Blender kullanıcılarına selamlar, saygılar sunuyorum. Hepinizi sitemize, oturmaya bekliyorum :)



Neredeyiz, ne yapacağız?

Bu yazıda, en önemli açık kaynak kodlu ofis uygulama projesi OpenOffice.org'un Türkiye'de geldiği noktayı tartışıyoruz.





1999 yılında Sun Microsystems'ın StarDivision firmasını almasıyla başlayan süreç, OpenOffice.org'un dünyadaki en önemli yazılımlarından birisi olmasını sağladı. Açık kaynak kodlu hale getirilen OpenOffice.org sayesinde binlerce kişi ve kurum, mevcut ofis dosyalarını değiştirmeden kolayca OpenOffice.org'a geçiş yaptı. Her geçen gün daha da artan geliştirici sayısı, Türkçe dâhil desteklenen 80'den fazla dili, kamudan özel sektöre Türkiye'de her geçen gün artan kullanımı ile OpenOffice.org, açık yazılım felsefesinin en büyük temsilcilerinden biri olma yolunda ilerliyor.

OpenOffice.org Türkiye, aslında OpenOffice.org tarihiyle paralel bir seyir izledi. OpenOffice.org'un kaynak kodlarının açılmasından tam bir yıl sonra web sayfamızı tr.openoffice.org adresinde yayına aldık. Aradan geçen kısa sürede geldiğimiz noktada çok önemli bir yol katettik. OpenOffice.org Türkiye olarak, yüksek ücretli ofis yazılımı satın almaya gücü yetmeyen, ancak bir ofis programına ihtiyaç duyanların ilk uğrak yeri olduk.

İlginçtir, OpenOffice.org Türkiye Projesi'ne başlarken sadece üç kişiydik. Birbirimize "Ne yapalım ki Türkiye'de bir farklılık oluşturalım?" diye sorduk. Diğer projelerin farklı ve güçlü yanlarını inceledik, özellikle OpenOffice.org Almanya ve Japonya gruplarıyla iletişime geçtik. Hedeflerimizin en tepesine OpenOffice.org'a Türkçe desteğini kazandırmak ve Türkçe imla becerisini katmak maddelerini koyduk. Bugün geriye dönüp baktığımızda, her gün güncellenen forum sayfalarımızı ve OpenOffice.org Türkiye'yi ziyaret eden binlerce kişiyi, hemen her gün gelen onlarca teşekkür mektubunu, her hafta OpenOffice.org'a geçen sayısız kurumu görüyor; günlük yaşantımızdan ayırdığımız saatlerle aslında topluma ne kadar faydalı olduğumuzun farkına varıyoruz. Bu güzel etkinlikler biz OpenOffice.org Türkiye katkıcılarına artan oranda keyif veriyor.

Topluluk Yönetişi

Özgür yazılım topluluklarının en önemli sorunu, yönetim. Belirli bir kurumsal kimliğe sahip olmayan, dikey bir yönetim mekanizması bulunmayan topluluklar, ortalama olarak iki yılda bir tüm çalışanlarını değiştiriyor. Genellikle organizasyonu başlatan, büyüten kişi ve kişiler ise zamanlarından fedakarlık ederek süreci sağlıklı bir şekilde yaşatmaya çalışıyor. Türkiye'deki grupların çok az ya da hiç olmayan yazılım geliştirme becerileri, dışarıdan geliştirici çekmekte yetersiz kalabiliyor.



Türkiye'de OpenOffice.org kullanan kurumlar

Merkez Bankası, Türkiye'nin en geniş OpenOffice.org kullanım ağına sahip kurumu. Bu kurumda 3.500'den fazla çalışan, belgelerini OpenOffice.org ile hazırlıyor ve paylaşıyor. Kurum, OpenOffice.org kullanarak 2002'den beri tasarruf ediyor.

- Kamu kurumları: Atom Enerjisi Kurumu, Emekli Sandığı, TÜBİTAK, Bayındırlık Bakanlığı
- Hastaneler: Zonguldak Devlet Hastanesi, Memorial Hastanesi, Güven Hastanesi, İstanbul İl Sağlık Müdürlüğü, Universal Hospitals Group, Ankara Atatürk Eğitim ve Araştırma Hastanesi
- Gıda sektörü: İnoksan, Pakmaya, Kervan Gıda
- Belediyeler: İzmir Balçova Belediyesi, Van Gürpınar Belediyesi
- Tekstil sektörü: Boren Tekstil, Günöz İplik, Okan Tekstil



OpenOffice.org Türkiye ekibi olarak bu mevcut sorunların önemli bir kısmını bildiğimiz için, seminer, konferans, e-posta listeleri üzerinden sürekli olarak grubun tanıtımını yapıyor, yol haritaları hazırlıyor, bu sürece katkı verecek potansiyel geliştiricilerle sürekli bir şekilde ilgileniyoruz. Sadece wiki sayfalarına düzenli katkı sağlayan dört katkıcımız var. Web sayfasına düzenli olarak iki kişi haber giriyor. Her yeni sürüm çıktığında, bir arkadaşımız, son 9 yıldır, OpenOffice.org Türkçe sürümünü hem Linux, hem de Windows işletim sistemleri için derliyor.

Önümüzdeki yıllarda grubun kimliğini biraz daha öne çıkartarak, amaçları belirlemek, yıllık bazda planlama aktivitelerine ağırlık vereceğiz. Bu sayede kurumsal farkındalık yaratmayı ve daha fazla geliştirici, çevirmen ve belge yazarı çekmeyi planlıyoruz. Hedeflerimizin en tepesinde ise yardım çevirilerini % 100'e getirmek var. Bu sayede tam kapsamlı, Türkçe, açık kaynak kodlu ofis yazılımımıza kavuşacağız.

Nereden başlayacağız?

OpenOffice.org Türkiye'ye destek vermek, çeviri çalışmalarına katılmak, OpenOffice.org hakkında daha geniş bilgi almak, hem kendinizin hem de başkalarının sorunlarını çözmek, kısacası bu güzel grubun etkin bir üyesi olmak isterseniz, yapmanız gerekenler aslında çok kolay.

Peki, ne mi yapmanız gerekiyor?

Öncelikle foruma giriş yaparak kendinizi tanıtanızı bekliyoruz. Ardından kullanıcılar listesine <http://bit.ly/29YXQC> adresinden üye olup, dilerse arşivlerden bugüne dek neler konuşulduğuna göz atabilirsiniz. Nihayetinde yine aynı adresten, Türkçe OpenOffice.org çeviri çalışmalarının yapıldığı çeviri listesine üye olup, hemen katkı vermeye başlayabilirsiniz.

OpenOffice.org Türkiye ailesine katılmanızı bekliyor, şimdiden vereceğiniz destekler için teşekkür ediyoruz.

Sayılarla OpenOffice.org

- Sadece OpenOffice.org 3.0, duyuru tarihinden itibaren 60 milyon kez indirildi. Bu sayıya uluslararası sürümler dâhil değil.
- OpenOffice.org, dünya üzerindeki en büyük açık kaynak kodlu yazılım projelerinden biri.
- OpenOffice.org Türkiye web sayfasına sadece geçen ay 300.000 kez erişildi.
- OpenOffice.org Türkiye ekibinde faal olarak çalışanların yaş ortalaması 30'un altında. En genç üye 17, en yaşlı üye 38 yaşında.
- Türkçe, OpenOffice.org'un tüm arayüzleriyle desteklediği 10. dil oldu.
- OpenOffice.org'un desteklediği dil sayısı 80'in üzerinde.
- Şimdiye kadar OpenOffice.org'un Türkçe sürümü 800.000 kez indirildi. Bu sayıya yansı adresleri dâhil değil.



Bir Sanatçının Gözünden Topluluk Yönetimi

Bir orkestrayı yönetmek, bir Linux topluluğunu yönetmeye ne kadar benzer?
Yoksa daha zor bir iş midir?





"Topluluk" kelimesini duyunca aklıma müzik ile bağlantılı olarak, müzisyenlerden oluşan bir topluluk geliyor önce. En az 6 kişi, en çok 20-25 kişiden oluşan "müzik toplulukları" geliyor. 20-25 kişilik bir müzik topluluğuna çalgı bileşenlerine göre farklı adlar da verilebiliyor. Eğer keman, viyola, viyolonsel ve kontrbas çalgılarının bileşimlerinden oluşan ve yaklaşık 20-25 kişi arasında değişen bir çalgı topluluğuna, "Oda Orkestrası" veya "Yaylı Çalgılar Orkestrası" denilmesi daha doğru aslında. 8 Birinci Keman, 8 İkinci Keman, 4 Viyola, 4 Viyolonsel, 2 Kontrbas'dan oluşan 26 kişilik bir müzik topluluğuna "Yaylı Çalgılar Orkestrası" veya "Oda Orkestrası" denmesi daha doğru olur. "Topluluk Yöneticisi" sıfatını taşıyan kişiye "Orkestra Şefi" denilmektedir.

Müzik Topluluklarından Orkestraya

Klasik Batı Müziği'nde yüzyıllar içinde gelenekselleşmiş hale gelmiş konseptlerdir bunlar. "Chamber Music - Oda Müziği" denilen müzik türünde, en az iki çalgıdan başlayıp 6 veya 9 çalgıya kadar genişleyen çalgıların bir odaya sığarak, birlikte müzik yapmalarından oluşan müzik türüne verilmiştir bu tanım. Klasik Müzik Tarihi'ndeki önemli bestecilerin (Haydn, Mozart, Beethoven gibi) "Oda Müziği" türünde yazdığı eserler, daima bu kategori altında sınıflandırılmıştır. "Oda Müziği" türünden "Oda Orkestrası" türüne geçişte önemli olan çalgıların sayısının artmasıdır. 9 veya 10 kişiden sonraki bileşimler, artık bu "çalgı topluluğu" nun "Oda Orkestrası" olarak nitelendirilmesini gerektirir. Sayının daha da büyümesi ile "Senfoni Orkestrası"na ulaşılır. Yaylı Çalgılara, Tahta Nefesliler (Woodwinds) ve Bakır Nefesliler'in (Brasses) eklenmesiyle "Oda Orkestrası"

seviyesine ulaşılır. Bir oda orkestrasının yaklaşık sayısı 30-40 civarındadır. Bu yapıya Vurma Çalgılar (Percussions) eklenmesiyle ve çalgı gruplarının sayısının artmasıyla "Senfoni Orkestrası" oluşumu tamamlanmış demektir. Bir "Senfoni Orkestrası"nın yaklaşık sayısı, bestecinin orkestrayı kullanımına göre 60-100 arasında değişiklik gösterebilir.

Topluluk Yönetimi

"Topluluk" ister bir oda orkestrası olsun, isterse "Senfoni Orkestrası" olsun, bu kadar kişiyi yöneten kişinin (bu kişiye burada "Orkestra Şefi" diyoruz) işi çok zordur. Karşınızdaki kişi sayısına eşit olarak, farklı duyularını, farklı tepkileri olan kişileri bir "amaç" uğruna yönlendirmekle görevlidir Orkestra Şefi.

Provalardan başlayıp, konsere giden yolda yaşanması gereken bir süreç vardır karşısında orkestra şefinin. Bu süreçte "acı-tatlı" çeşitli olaylar yaşanır. İlk provalar orkestra şefinin orkestrayı, orkestranın da şefi tanıma süreçleri ile başlar. Konserde çalınacak eserleri çalışma sürecinde, şefin orkestradan, orkestranın şeften çeşitli istekleri olur. Bu taleplere verilen karşılıklı tepkiler, sonuca gidilen yolda ortaya çıkacak olan ürünün çekirdeğini hazırlar bir bakıma. Orkestra şefinin dirayetli, kararlı, ilkeli duruşunun orkestra üzerindeki etkisi genellikle olumlu sonuç verecektir. Elbette her orkestrada uyumlu insanlar olduğu kadar, bazı kararlara direnç gösteren kişiler de çıkabilir. İşte bu incelikli noktada şefin göstereceği tepkinin önemi çok büyüktür. Direnç gösteren kişiye yaklaşımına göre provaların





seyri yön değiştirebilir; ya daha olumlu bir noktaya gider, ya da tersi olabilir. Ve provaların bitiminde, konser günü gelip çatığında şef ile orkestra arasındaki nihai olgunlaşma noktasına ulaşılmış olur. Çünkü, şefin ve orkestranın dinleyici karşısında göstereceği davranışın mahiyetini o ana kadar hiç kimse bilemez. Yönettiği orkestra ile ilk kez konsere çıkan şef, en büyük tecrübesini konserde yaşayacaktır. Aynı şeyi orkestra için de söylemeliyiz. SORU 1: Konser anına kadar, eserlerdeki bazı detaylar üzerine çalışmış olan orkestra bu detayları hatırlayacak mıdır?

İkinci soru: "Orkestra şefi, orkestraya hatırlatıcı jestleri yapacak mıdır?" Birinci soru, şefin konser öncesi aklından geçenlerdir, ikinci soru da orkestra'nın.

Ve sonunda konser başlar ve biter. Bu aşamada, şef de, orkestra da tecrübe kazanmışlar; her iki taraf da birbirini tanımıştır.

Özgür Yazılım Toplulukları ve Yönetimi

Yukarıda anlattıklarımı, "özgür yazılım toplulukları"na uyarlıysak, üç aşağı beş yukarı aynı şeyleri söyleyebileceğimizi düşünüyorum. Bir "özgür yazılım" topluluğu da, kendilerine konu aldıkları işletim sistemi ve/veya işletim sistemleri ve yazılımları daha geniş kitlelere tanıtmak, yaygınlaşmasını sağlamak amacıyla

güdecektir. Bu amacı taşıyan insanların bir araya gelerek, ortaya çeşitli ürünler koyması sürecinde her şey toz-pembe olmayacaktır elbette. İşler elbette tıkrık-tıkrık yürümecektir. Aldığı sorumlulukları yerine getirmekte aksamalar yaşayan/yaşatan insanlar olacaktır. Orkestra şefinin yerine sahip olan "topluluk yöneticisi" işte bu aşamalarda devreye girip, işlerin yürümesini sağlayıcı bazı davranış modelleri sergileyecektir. "Topluluk yöneticisi" sıfatını taşıyan kişi, derleyici-toparlayıcı ve gerekli gördüğünde güdüleyici olmak, artı olarak da "sinirlerine hakim olmak" durumundadır. Ve aynı zamanda da, ilkeli ve kararlı olmak da zorundadır. Amaca giden yolda, ilkelerden ödün verilmemesi, topluluğun cümleten ortak bir duruş sergilemesi gibi gereklilikler de vardır çünkü.

Özgür Yazılım topluluklarının işleri ülkemizde diğer topluluklara göre çok zordur. Toplumun "özgür yazılım" anlayışını özümsemesi, sindirmesi zaman alacaktır. Şartlanmışlıkları kırmak zor ve meşakkatli bir iştir bildiğiniz gibi. 20 küsur yıldır tek bir işletim sistemini ve bu işletim sistemine bağlı yazılımları bilen bir kişiye "özgürlüğünün 20 küsur yıldır elinden alınmış olduğunu" söylemek ve onun uyanmasını sağlamak hiç de kolay değildir. Bu sebeple özgür yazılım topluluklarına emek veren kişilerin zaman zaman moral seviyeleri düşüşe geçebilir. İşte tam bu noktada yine topluluk yöneticisine görev düşmektedir.

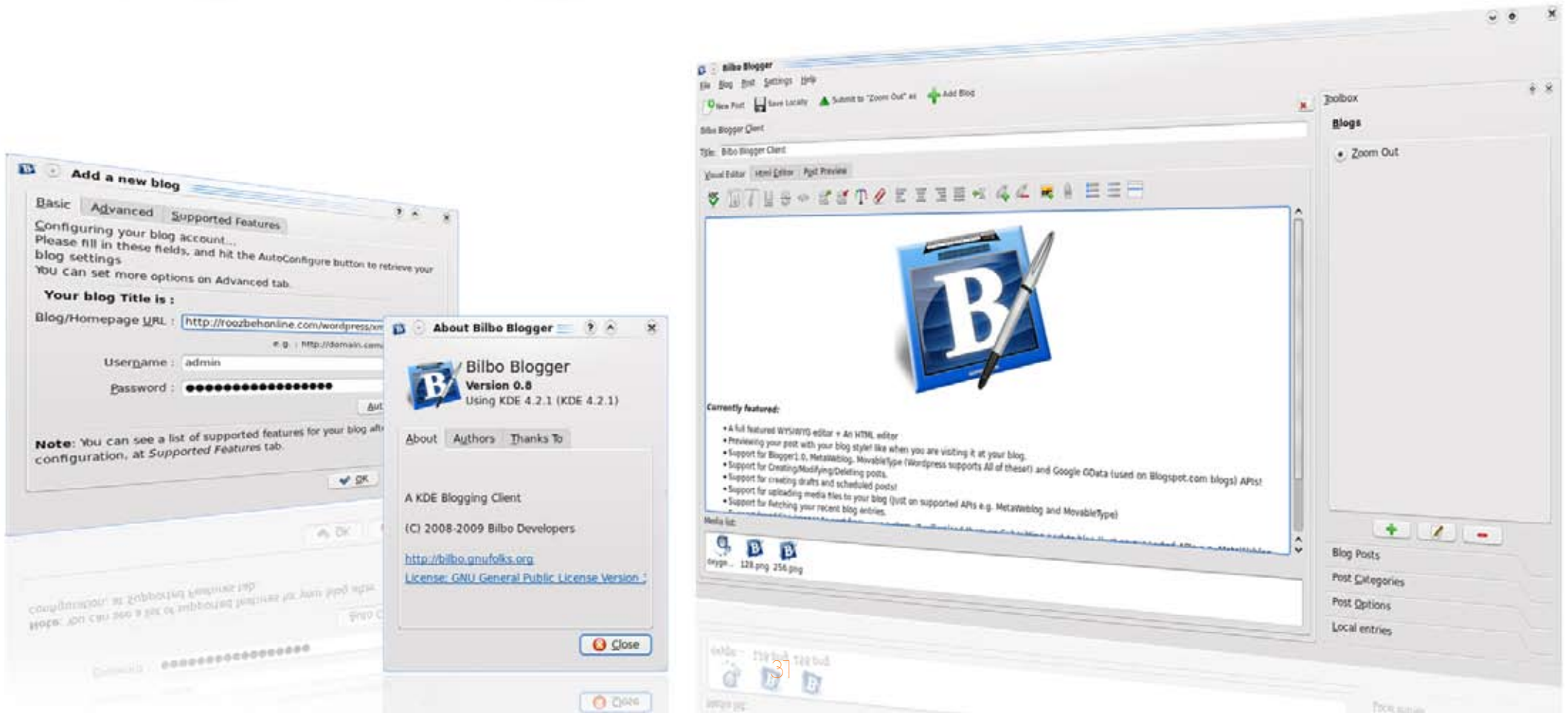
Toplulukları ben biraz da aileye benzetirim. Aile içinde insanlar birbirlerini kıyasıya eleştirirler ancak şunu da bilirler ki herkes "iyiye ulaşmak amacına" sahiptir. Elbette topluluklardan kopuşlar olur, yeni katılımlar olur. Topluluklarda önemli olan "uyumun sürekliliği"dir. Topluluğa yeni katılan kişiler, amacı iyi benimsemişlerse, bu amaçla uyum içerisindedilerse, topluluk üyeleriyle uyumlu çalışıyorlarsa, bu hem topluluk için, hem de kendileri için bir artı olacaktır zamanla.

İnsanın seveni, sevmeyeni olduğu gibi, toplulukların da seveni sevmeyeni vardır. Eleştiri okları daima gönderilecektir. Eleştirinin türüne göre, davranış modelini farklılaştırmakta fayda vardır. Eğer gelen eleştiri "içi boş, mesnetsiz" ise, en güzel yanıt, yanıt vermemek, "yok-null" muamelesi yapmaktır. Eğer, uygun bir dille yanıt verilmesi gereken bir eleştiri ile karşılaşmışsak, o zaman cevabın da bir "derviş" ağırlığında, gerektiği kadar sözün harcandığı seviyede olmasında fayda vardır.

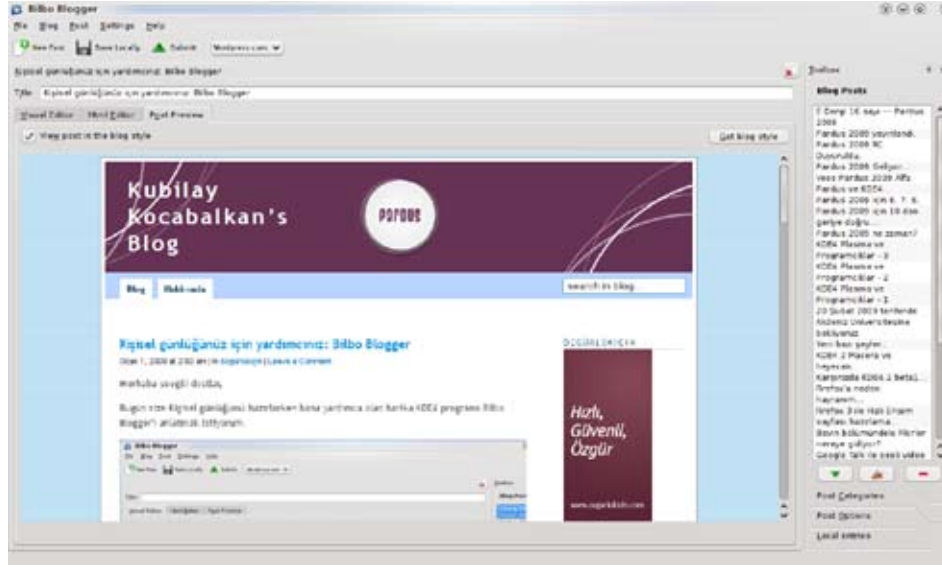
Sözün özü, topluluğun sürekliliğini sağlamak, istikrarlı olmak, sabırlı olmak ve yönetimdeki incelikleri duyumsamak ve uygulamak gibi detaylara sahip bir "topluluk yöneticisi" ile gelişimin sürdürülmesi kaçınılmaz görülmektedir.

Bilbo Blogger

Wordpress, MovableType ve Blogspot bloglarını yönetmenizi sağlayan;
“on parmağında on marifet” bir program karşınızdaki...



paket tanıtımı



Merhaba dostlar.

Bu yazıda sizlere günlük hazırlamamdaki en büyük yardımcım olan Bilbo Blogger yazılımını anlatmak istiyorum. Benim gibi tembeler ve acemi günlükçülerin hayatını kurtaracak bu yazılımı Pardus 2009 ile birlikte kullanılabilir. Paket Yöneticiniz ile kurduktan sonra yapmanız gereken ilk şey, hesabınızı eklemek ve sonrasında İnternet günlüğünüz artık bilgisayarınızda.

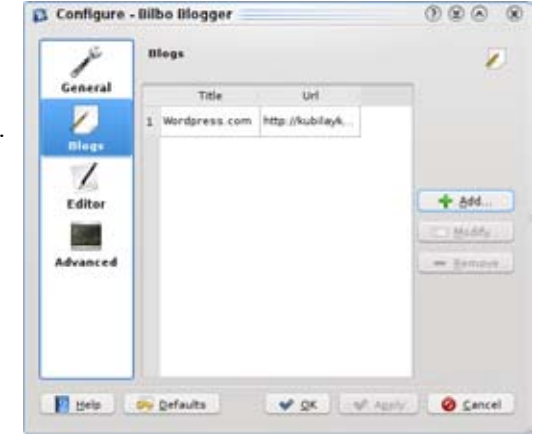
Bilbo, kolay kullanımı ve basitliği hedef almış bir günlük uygulamasıdır. İki İranlı geliştirici tarafından, KDE Kblog kitaplığı temel alınarak hazırlanmıştır. Geliştiricilerinin İranlı olmasından ötürü, sağdan sola yazı sistemlerini de desteklemesi, benzerlerinden üstün kılıyor Bilbo Blogger'ı. Yazılımımız MetaWeblog, MovableType, Wordpress ve Google GData (Blogspot.com) desteğine sahip.

Evet! Geliştiricilerinin tanımladığı gibi amacı kolay kullanım ve basitlik, eminim uygulamayı ilk kullanmaya başladığınızdan itibaren bunu siz de hissedeceksiniz. Ben bu yazıya başladığımda beta seviyede olan ve Türkçe çevirisi yapılmamış bu uygulamayı, sizler de temel İngilizce ve İnternet terimleri bilginizle kolaylıkla kullanabilirsiniz.

Ayarlar

İsterseniz nasıl günlük girdisi oluşturabileceğiniz konusuna girmeden önce ayarlarımızı yapalım.

Önce Blogs kısmından hesabımızı oluşturalım. "Add" butonuna basalım ve açılan pencereye blog adresimizi, kullanıcı adımızı ve şifremizi yazalım. "Auto Configure" düğmesiyle blog ayarlarımızı otomatik olarak Bilbo Blogger üzerine alalım ve "OK" düğmesiyle ayarları kayıtlı edelim.

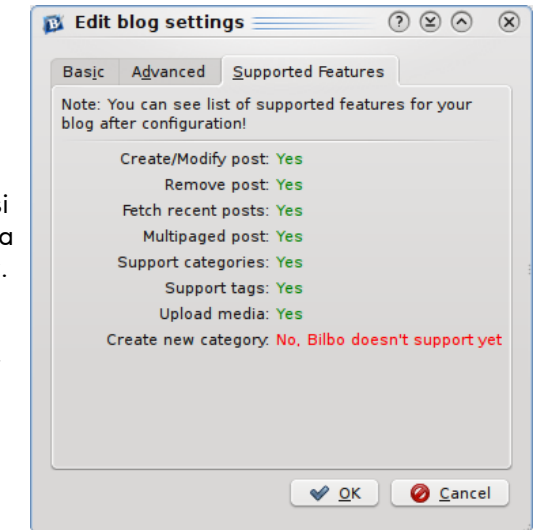


Editor kısmında bulunan Automatically insert "Powered by Bilbo Blogger" seçeneği ile günlük girişlerinizde Bilbo tanıtımı yapabilirsiniz. Auto save süresi sayesinde yazdıklarınızın kazaya kurban gitmesini önleyebilirsiniz. Bu kısımda bulunan diğer seçenek sayesinde de hazırladığınız günlük girdisini, kişisel günlüğünüzün stilinde görüntüleyebilirsiniz.

Günlük Giriş Oluşturmak

Ayarlarımızı şöyle bir kurcaladıktan sonra sıra geldi günlük girdisi oluşturmaya. Bilbo'yu çalıştırdığımız zaman boş bir günlük sayfamız olacak. New Post düğmesine her tıklamamızda yeni bir günlük sekmesi daha açılır ve bu sayede birden fazla girdiyi aynı anda düzenleyebilirsiniz.

Title kısmı yazacağımız günlük sayfasının başlığını oluşturuyor. Eğer konuyu daha önce belirlediyseniz başlığımızı yazarak devam edelim. Visual Editor sekmesi sizin işinizi kolaylaştıracak bir metin editörü. Bu kısımdan yazacağımız yazıları,



paket tanıtımı

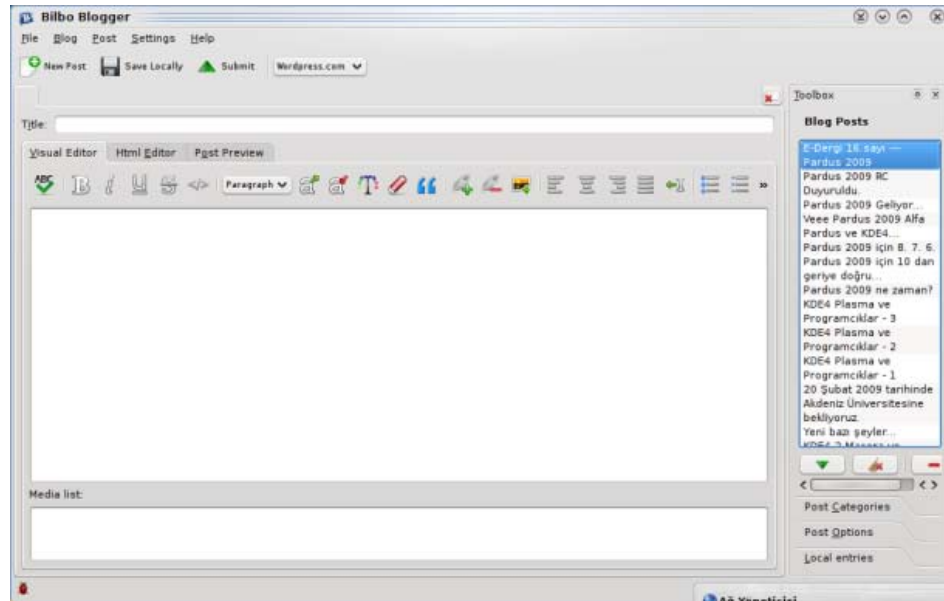
editörün menüsünde bulunan düğmelerle kolayca düzenler, yazılara resim, köprü (bağlantı) ekler, yazı tipi, rengi veya boyutunu birkaç tıklama ile düzenleyebilirsiniz. Sekmenin altında yer alan Media list bölümünde yazı içine eklediğiniz resimleri görebilirsiniz. Editör menüsünde bulunan resim ekle düğmesiyle bilgisayarınızda ya da İnternet'te bulunan bir resmi kolayca yazınıza ekleyebileceksiniz.

Html Editor sekmesi ile sayfanın kodlarını görebilir, gerekiyorsa buradan sayfanıza kod ekleyebilir ya da düzenleme yapabilirsiniz.

Post Preview sekmesi, Bilbo Blogger'ın en beğendiğim özelliği. Bu sekme sayesinde yazınızın önizlemesini yapabilir, üstelik "View post in the blog style" seçeneğinin sayesinde hazırladığınız sayfanın günlüğünüzde nasıl görüneceğini öğrenebilirsiniz.

Günlüğü Yayınlama

Yazınızı hazırladınız, resimleri eklediniz, sıra geldi yazıyı günlüğünüze gönderip yayınlamaya. Önce yayınlanacak sayfa için bazı ayarlamalara ihtiyacımız olabilir. İşte bunun için önce sağda yer alan Toolbox (Araç kutusu) kısmına bir göz atacağız.



Blog Posts: Daha önce günlüğünüzde yayınlamış olduğunuz yazılar buradan ulaşabilirsiniz ve tekrar düzenleyebilirsiniz. Listede yazı görünmüyorsa alt kısımda bulunan ok tuşuna basın. Daha sonra seçtiğiniz yazı üzerine çift tıklayın.

Post Categories: Bilbo şimdilik yeni kategori eklememize destek vermiyor ama önceden günlüğünüzde kullandığınız kategorileri yazılarınıza buradan ekleyebilirsiniz. Günlüğünüze yeni bir kategori eklediğinizde listenin yenilenmesi için altta bulunan güncelleme düğmesini kullanın.

Post Options: Hazırladığınız günlük girdisinin bazı temel seçeneklerini buradan düzenleyebilirsiniz.

Örneğin yazınızın zaman etiketini değiştirmek isteyebilirsiniz. Bunun için tek gereken "Modify timestamp" kutucuğunu işaretlemek ve zamanı seçmek.

Local Entries: Kendi bilgisayarınızda sakladığınız günlüklerinize buradan ulaşabilirsiniz. Sayfaları bilgisayarınızda saklamak için üst menüden "Save locally" düğmesine tıklamanız yeterli.

Toolbox ile gerekli düzenlemeleri de yaptıktan sonra tek yapmamı gereken "Submit" düğmesine basmak olacak.

Başta da söylediğim gibi kolay kullanım ve basitliği hedefleyen bu günlük uygulaması ile sizinde bir günlüğünüz olabilir, belki de kısıtlı olan zamanınızı günlüğünüzle ilgilenmeye ayırabilirsiniz. Kim bilir, belki de bu sayede aramızdan Pardus ile ilgili bilgi ve tecrübelerini aktaran yeni günlük yazarları çıkar. Hepinize bol Pardus'lu günler, günlükler dilerim.



ComiX

Çizgiroman ve manga hayranlarının
çok işine yarayacak bir program
Pardus sayesinde elinizin altında.

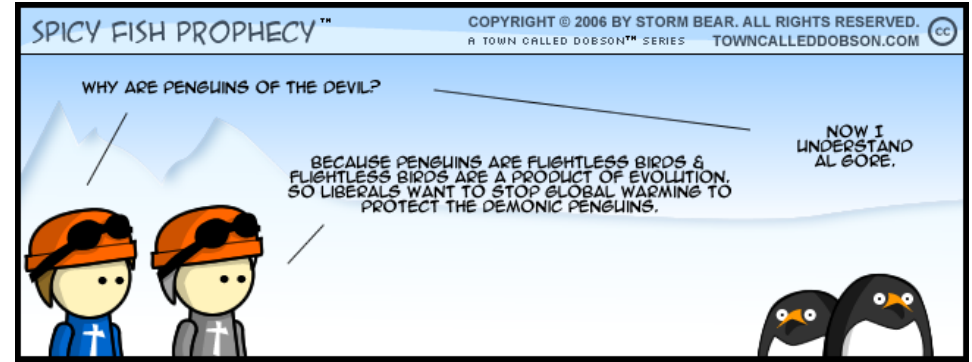


Bilgisayar üzerinden çizgiroman ya da manga okuyanlar bu konuda resim göstericilerinin yeterli olmadığını hissetmiştir. Peki, size "sadece çizgi roman ve manga okumak için yazılmış bir uygulama var" desem? Daha da iyisi, bunun Pardus depolarında olduğunu da söylesem?

Bu harika paketin adı Comix. Son derece başarılı bir uygulama diyebiliriz. Beni sadece zoom konusunda biraz rahatsız ediyor. Bunun dışında memnun edebilecek, hatta tam aradığım yazılım diyebileceğiniz bir paket. Hafif olduğu için de gayet de rahat bir biçimde çizgi roman ve mangalarını okuyabilirsiniz.

Öncelikle nasıl çalıştığını anlatalım. Resim dosyaları halindeki çizgiroman veya mangamızın bulunduğu dizine gelip, oradaki herhangi bir resmi ComiX ile açılıyorsunuz. ComiX o dizindeki tüm dosyaları o çizgiroman veya manganın parçası olarak algılıyor ve ilerleme tuşu yardımıyla sayfalar arasında geçiş yapabiliyorsunuz.

Sayfa içinde ilerlemek için fareye muhtaç da değilsiniz. Boşluğa her basışınızda sayfanın bir sonraki bölümüne geçiyor. Sayfa bitince de diğer sayfaya geçiyor. Bu özellik, "double page mode" ile birlikte daha da işlevsel oluyor.



Double Page Mode'dan biraz daha bahsedelim. Bu aynı anda iki sayfayı göstermeyi sağlıyor. Bu özelliğe baktıkça sırasında yazılımcıların, otakuları (Otaku: Anime/Manga hayranı) unutmadığını anlıyoruz.

Çünkü birkaç istisna hariç tüm mangalar sağdan sola basıldığı için normal düzene ters düşüyorlar. Ama seçeneklerden "Manga mode" seçeneğini işaretlediğiniz anda sayfalar yer değiştirir ve boşlukla yapılan ilerleme yön değiştirerek, soldan sağa değil, sağdan sola olarak karşımıza çıkıyor.

Uygulamayı her yeni başlattığınızda ayarların sıfırlanmasından bıktınız mı? O zaman "Edit-> Preferences" yolunu izleyin. Oradan istediğiniz ayarı standart olarak ayarlayabilirsiniz.

Comix, bu özelliklerin yanında basit bir kütüphanesinin de olduğunu söylemezsek, ayıp olur.

Bu kütüphaneye bir bakış bile yazılımın bazı yönlerden hâlâ gelişmekte olmasına karşın iyi ilerlediklerinin bir kanıtı.

Ayrıca şunu belirtmeliyim ki, paketin Türkçe dil desteği ne yazık ki yok ve kullanım dili İngilizce.

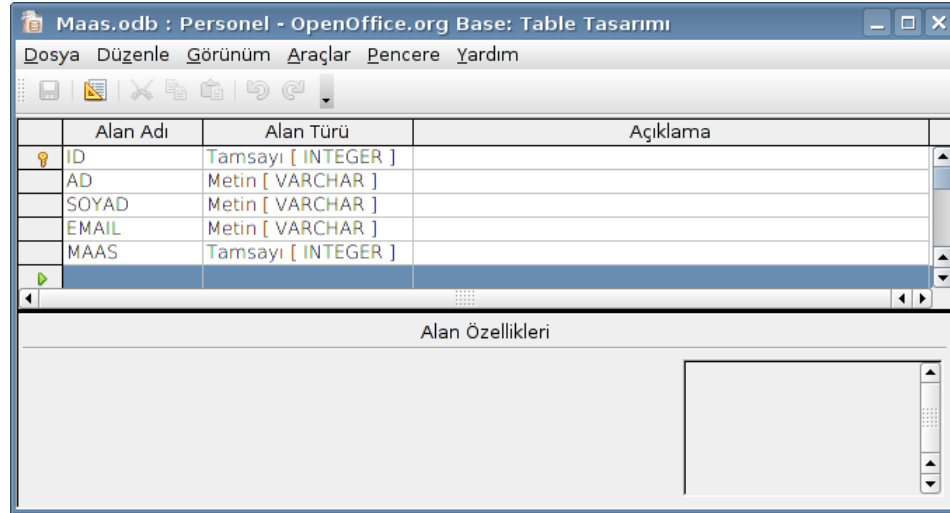




Şef'ten OpenOffice.org reçeteleri

Ailenizin ofis paketi OpenOffice.org'a dair hayat kurtaran ipuçlarını anlatmaya devam ediyoruz

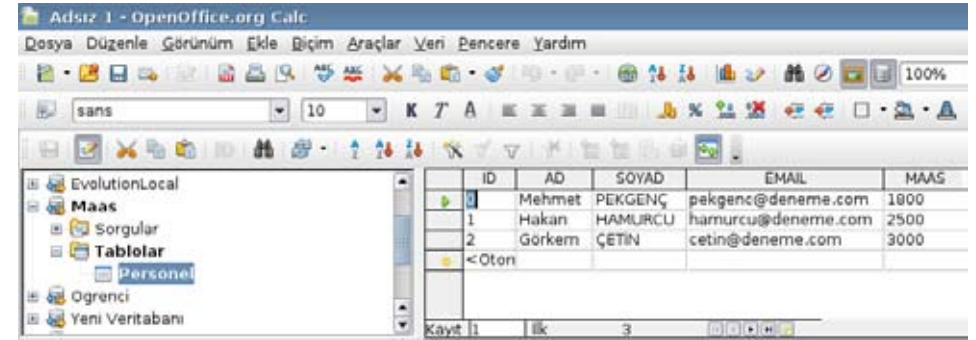
Bu yazımızda sizlerle OpenOffice.org Base'de kullandığımız tabloların Calc listelerine nasıl çevrileceğine göz atacağız. Bu işlemi gerçekleştirmek için ilk olarak gerekli olan veritabanımızı oluşturarak başlayalım. Ben örnek olması açısından, OpenOffice.org Base'de aşağıdaki gibi basit bir tablo oluşturdum.



Siz de kendi ihtiyaçlarınıza göre veya benim örneğimi ele alarak tablonuzu oluşturabilirsiniz. Tablo oluşturma hakkında bilgisi olmayanlar, e-dergimizin 14. sayısındaki Temel Base Özellikleri adlı makaleyi okuyarak öğrenebilirler.

Şu an bu yazıyı okuyan herkesin elinde bir veritabanı ve tablo olduğunu varsayarak yazıma devam ediyorum. OpenOffice.org Base uygulamasını kapatarak Calc (Hesap Tablosu) uygulamasını başlatınız. Calc uygulamasında bulunan ana menüden Görünüm > Veri Kaynakları seçeneğini işaretleyerek veya kısayol olarak F4 tuşuna basarak veri kaynaklarını görüntüleyiniz.

Açılan bu pencerenin sol tarafında mevcut veritabanları listelenecek. Biz burada kendi oluşturduğumuz veritabanına tıklıyoruz. Alt dal olarak sorgular ve tablolar seçeneği çıkacak. Tablomuzun ait bir sorgu olmadığından dolayı tablolar seçeneğine tıklıyoruz. Eğer tablonun tamamını değil de belirli bir kısmını aktarmak isterseniz, bu durumda Base'de SQL sorgusu oluşturup, bu bölümde sorguyu seçerek devam edebilirsiniz. Biz tablonun tamamını aktarmak istediğimizden Tablo'yu seçerek devam ediyoruz. Hemen altında tablomuzun ismi görünecektir.



Tablomuzun çift tıklayarak pencerenin sağ tarafında içeriğini görüntüleyiniz.

Tablomuzun Calc listelerine çevirmek için birkaç farklı yol mevcut. Bu yollar şunlardır;

Sadece belli bir satırı aktarmak istiyorsanız satırın başında bulunan çubuğa tıklayıp bırakmadan Calc listesine sürükleyerek bırakabilirsiniz. Eğer birden fazla satır aktarmak istiyorsanız, aynı şekilde satırları Ctrl veya Shift tuşu yardımı ile seçebilir ve ardından sürükleyerek Calc listesine bırakabilirsiniz. Tüm verileri aktarmak istiyorsanız satır ve sütunların en başında köşede bulunan Tümünü Seç düğmesine tıklayarak verilerin tamamının seçilmesini sağlayın. Ardından yine bırakmadan Calc alanına sürükleyip bırakabilirsiniz.

Tüm verileri aktarmanın diğer bir yolu, verileri yukarıdaki gibi seçtikten sonra üst araç çubuğundan veriden metne seçeneğine tıklamak.

	A	B	C	D	E
1	ID	AD	SOYAD	EMAIL	MAAS
2	0	Mehmet	PEKGENC	pekenc@deneme.com	1800
3	1	Hakan	HAMURCU	hamurcu@deneme.com	2500
4	2	Gorkem	CETIN	cetin@deneme.com	3000
5					

Bu yöntemlerden herhangi birini kullanabilirsiniz. Seçim dışında yapılan işlemler aynıdır. Ben tüm verileri aktarmayı seçerek Calc listelerine dönüştürdüm. Aktarılmış listenin görüntüsü yukarıdaki gibi olacak.

Konuyla ilgili soru, görüş ve eleştirilerinizi forumlarımıza bekliyoruz.

openoffice.org türkiye

Ömer TABAN
tabanyazilim@gmail.com
OpenOffice.org Türkiye

OpenOffice.org İçin En İyi 25 Eklenti

Mozilla Firefox'u eklentilerle zenginleştirmeyi biliyorsunuz, aynı şeyi OpenOffice.org ile de yapabileceğinizi biliyor musunuz?

OpenOffice.org belki de dünyadaki en çok tercih edilen özgür yazılım uygulamasıdır. Yeni duyanlar için ufak bir hatırlatma yapalım, OpenOffice.org en büyük rakibi olan Microsoft Office programının tüm görevlerini yerine getiren bir ofis yazılımlar bütünüdür. Hemen hemen tüm platformlarda çalışabilir ve tamamen özgür olarak dağıtılabilir. Şimdi gelin OpenOffice.org için üretilmiş en çok kullanılan eklentileri gözden geçirelim.



Pagination

Bu özellik Kelime İşlemci için küçük makro atamaları imkanı ve sayfa numaralandırma diyalogu sunar. Bu gelişme ile sayfalarınızı kolayca numaralandırabilirsiniz. Ayrıca: Fransızca, Portekizce, İngilizce, Almanca, İtalyanca, Japonca, Norveççe, Rusça, Sırpça, İspanyolca, İsveççe gibi geniş numaralandırma seçeneği sunar.



Bu eklentiyi indirmek için:

<http://extensions.services.openoffice.org/project/pagination>

English Dictionary (Oxford English Dictionary'yi temel alan) Eklentisi

Bu, bir aralar OpenOffice.org geliştiricilerinden en çok istenen özelliktir. Bu sözlük, eski OED United Kingdom İngilizce sözlüğünün geliştirilme amacıyla yapılmış son halidir. Bu sözlüğe sahip olmak için hemen indirip OpenOffice.org'a ekleyin.



Bu eklentiyi indirmek için:

http://extensions.services.openoffice.org/project/en_GB-oed



Professional Template Pack II – English

Eğer bir OpenOffice.org kullanıcısıysanız, belge ve şablonların kullanılabilirliği hakkında hayal kırıklığına uğradığınızı düşünebilirsiniz. Bu şablon dosyası 120 profesyonel şablondan meydana geliyor. Bu şablonları Kelime İşlemci (Writer), Hesap Tablosu (Calc) ve Sunu (Impress) uygulamalarında kullanabilirsiniz. İngilizce olarak hazırlanmış bu şablonları kullanmak için aşağıdaki adresten eklentiyi indirin.



Bu eklentiyi indirmek için:

http://extensions.services.openoffice.org/project/TemplatePack_II



Sun PDF Import Eklentisi

Bu eklentiyle, istediğiniz tüm PDF belgelerini içe aktarabilir ve düzenleyebilirsiniz. Metin yazıtı, yazıtı ayarları, genişlik, stil özellikleri orijinal metinden aynen alınır. PDF'ye geçiş yaptığınızda yazıtı gibi özellikler sisteminize yüklenmediyse bile bu eklenti size yardımcı olacaktır. Hatta şifreyle korunmuş önemli PDF dosyalarınızda bile bu eklenti hizmetindedir.

Siz de elinizdeki PDF dosyalarını tekrar düzenlemek üzere Writer, Draw gibi programlara aktarmak istiyorsanız, eklentiyi indirip sisteminize kurun.



Bu eklentiyi indirmek için:

<http://extensions.services.openoffice.org/project/pdfimport>

Obba

Obba Hesap Tablosu'ndan Java sınıflarına bir köprü görevi görür. Java kodu için kolayca hesap tabloları, grafik arayüzü (UI) inşa edebilirsiniz. Bazı özelliklerine gelince; Java nesnelere yüklenmesi, verilen nesne etiketi altında nesne referansı saklayabilmeyi sayabiliriz. Eğer siz de Java ile ilgileniyorsanız ve Hesap Tablosu ile ilgili işler yapıyorsanız, bu eklentiyi indirip OpenOffice.org'a ekleyin.



Bu eklentiyi indirmek için:

<http://extensions.services.openoffice.org/project/obba>



Kaleidoscope

Bu özellik Çizim (Draw) uygulaması için geçerlidir. Kaleidoscope ile örnek şekiller çizebilir, gruplandırılmış nesnelere ve nokta tabanlı (bmp, png, gif vb.) resimleri dönüştürebilir ve ölçeklendirebilirsiniz. Desen ve Kabartma renklerini de değiştirmek mümkün.

Kaleidoscope'u kullanmak için birkaç şekil çizin ya da bir yerlerden bulup yapıştırın. Sonra doğrudan Araçlar > Eklenti Yöneticisi penceresini çağırın. Tabii bunların hepsi Çizim (Draw) uygulaması için geçerli.



Bu eklentiyi indirmek için:

<http://extensions.services.openoffice.org/project/kld>



Tehlike İşaretleri İçin Galeri

Bu eklenti galerinize ODF biçiminde bir tema ekler. Güvenlikle alakalı 100'den fazla işaret içeren yeni temadaki resimler vektördür. Bunları değiştirebilirsiniz veya kendi işaretlerinizi yapmak için kullanabilirsiniz. Bu uygulamanın son sürümü olan 0.9 sürümü yakın zamanda duyuruldu.



Bu eklentiği indirmek için:

<http://extensions.services.openoffice.org/project/GalleryDangerSigns>

Şablon Değiştirici

Bu eklenti Dosya > Şablonlar menüsüne iki tane yeni nesne ekleyecektir. Yeni eklenen özellikleri kullanarak dokümanınızı değiştirmeden sadece kullanılan şablonu değiştirebilirsiniz.



Bu eklentiği indirmek için:

<http://extensions.services.openoffice.org/project/templatechanger>



Sun Presentation Minimizer

Sun Presentation Minimizer geçerli sununun dosya boyutunu azaltmak için kullanılır. Resimler sıkıştırılacak ve gereksiz veriler silinecektir. Sun Presentation Minimizer resmin boyutunun kalitesini çok iyi şekilde kullanır. Sunular ekranda veya projektörde olsa da kalitede hiçbir fark yoktur. Aynı şey çıktı almak için de geçerli tabi. Dev boyutlara sahip sunumlarınızı minimize etmenin vakti gelmedi mi?



Bu eklentiği indirmek için:

<http://extensions.services.openoffice.org/project/PresentationMinimizer>

SVG Tiny Import/Export

Bu eklenti ile her türlü resimleri, linkleri, videoları ve sesleri içe aktarabilirsiniz. SVG Tiny, OpenOffice.org'un 3.1 sürümüne yükselmesine rağmen hizmetini ve uyumluluğunu sürdürüyor.



Bu eklentiği indirmek için:

<http://extensions.services.openoffice.org/project/SVGTiny2OO>



Sun Presenter Console

Sun Presenter Console eklentisi size slayt sunumunuz üzerinde bazı kontroller sağlar. Ekrana gelmek üzere olan slaytı görme yeteneği gibi, slayt notları ve bir sayfa zamanlayıcısı gibi. Oysa seyirci sadece ekrandaki slaytı izleyecektir. Sunumuzdaki nesnelere numaralandırılması hakkında bir sorun yaşarsanız bu konsol size kolayca değiştirebileceğiniz üç farklı seçenek sunar.



Bu eklentiği indirmek için:

<http://extensions.services.openoffice.org/project/presenter-screen>



Sun Report Builder

Sun Report Builder ile şık görünümlü raporlar hazırlayabilirsiniz. Esnek rapor düzenleyicisi ile grup ve sayfa başlıkları, grup ve sayfa alt başlıkları, hatta birleşik veritabanı raporlarının üstesinden gelmek içinde hesaplama alanları sunar. Ne zamandır ertelediğiniz raporlar varsa bu eklentiği indirin ve güzel görünümlü raporlarınızı bir iki tıklamayla hazırlayın.



Bu eklentiği indirmek için:

<http://extensions.services.openoffice.org/project/reportdesign>

OpenOffice.org Base Switchboard

Switchboard gelişmesi ile Veritabanı formları, raporları ve panolar arasında bağlantı kurabilirsiniz. Panolarınızı kategoriler içinde gruplandırabilir, ayrıca; form açıldığında ekrandaki konumunu ve boyutunu belirtebilirsiniz.



Bu eklentiği indirmek için:

<http://extensions.services.openoffice.org/project/SwitchBoard>



Sun Wiki Publisher

Sun Wiki Publisher, wiki işaretleme dilini bilmeden wiki belgeleri oluşturabilmenizi sağlar. Böylelikle yeni veya var olan belgelerinizi Kelime İşlemci aracılığıyla bir wiki sayfasında paylaşabilirsiniz.



Bu eklentiği indirmek için:

<http://extensions.services.openoffice.org/project/wikipublisher>



Writer Araçları

Writer araçları OpenOffice.org kullanıcılarının yaptığı geniş taslaklar için düzenlenmiş hizmet programlarıdır. Writer araçları ile geri alma özelliğini kullanabilirsiniz. Örneğin, yanlış bir işlem yaptınız, en baştan başlamak yerine bunu kullanabilirsiniz. Cümle ve kelimeleri inceleyip çeviri yapabilirsiniz. Metin parçaları düzenleyebilir ve belge istatistikleri üzerinde sekme oluşturabilirsiniz. Bu arada bu eklenti en çok indirilenler arasındadır.



Bu eklentiye indirmek için:
<http://extensions.services.openoffice.org/project/writertools>

Color2Rows

Bu eklenti hızlı bir şekilde seçtiğiniz tablo satırlarını veya tamamını farklı renklerle doldurmanıza yardımcı olur.



Bu eklentiye indirmek için:
<http://extensions.services.openoffice.org/project/Color2Rows>



OxygenOffice Extra Gallery

Bu eklenti OxygenOffice bileşenlerini içerir. Bu proje, şablonlar, galeriler ve OpenOffice.org için değişik faydalı ekstralar oluşturur ve saklar. Ayrıca OxygenOffice Profesyonel projesini ve mevcut tüm eklentileri OpenOffice.org Eklenti Yöneticisi ile indirebilirsiniz.



Bu eklentiye indirmek için:
<http://extensions.services.openoffice.org/project/oxygenoffice-gallery>



OxygenOffice Extra Gallery - English Templates

Şablonların başka güzel bir koleksiyonu karşınızda. Bu eklentiye kullanarak profesyonel belgeler, tablolar, formlar ve hiç hazırlanmamış sunu sayfaları hazırlayabilirsiniz.



Bu eklentiye indirmek için:
[http://extensions.services.openoffice.org/project/oxygenoffice \(...\)](http://extensions.services.openoffice.org/project/oxygenoffice (...))

Writer için Alternatif Bul ve Değiştir Diyalog Kutusu

Bu genişletmeye bazı ilginç özellikler eklendi. Hızlı seçim yapabilme, kurallı ve genişletilmiş anlatımlar, çok yönlü arama ve yenisiyle değiştirme bunlardan birkaçı. Siz de "Bul ve Değiştir" diyalog kutusunun yeteneklerini artırmak istiyorsanız, eklentiye indirip OpenOffice.org'a kurabilirsiniz.



Bu eklentiye indirmek için:
<http://extensions.services.openoffice.org/project/AltSearch>



OpenOffice.org2GoogleDocs - Export & Import to GoogleDocs, Zoho, WebDAV

Bu eklentiye kullanarak OpenOffice.org'u Google Docs, Zoho ve WebDAV ile eşleyebilirsiniz. Metin belgelerinizi, Hesap Tablolarınızı ve sunu sayfalarınızı OpenOffice.org'dan Google

Docs, Zoho veya Webdav serverlarına aktarabilir veya tam tersi olarak içe aktarabilirsiniz.



Bu eklentiye indirmek için:
<http://extensions.services.openoffice.org/project/ooo2gd>

Web2.0 ile OpenOffice.org'un İşbirliği ve Belge Yönetimi

O3Spaces adlı eklenti, bir Web2.0 ile OpenOffice.org işbirliğidir ve belge yönetim eklentisidir. O3Spaces Workplace'in özgür topluluk sürümünü tamamen ücretsiz indirip kullanabilirsiniz.



Bu eklentiye indirmek için:
<http://extensions.services.openoffice.org/project/2>



Sunu için OpenCards

OpenCard eklentisi OpenOffice.org Sunu uygulaması için flashcard öğrenme eklentisidir. OpenCards'ın temel fikri slayt başlıklarını flashcard yüzleri gibi kullanmaktır.



Bu eklentiye indirmek için:
<http://extensions.services.openoffice.org/project/OpenCards>



Aile Adres Defteri

Önemli aile günlerinizi ve bilgilerinizi bu veritabanıyla saklayabilirsiniz. Bu eklentiyle yaklaşan doğum günlerini veya diğer önemli günlerin bir listesini oluşturabilir, adres defteri olarak kullanabilir, ailenizle ilgili çeşitli bilgileri biriktirebilirsiniz ve bunları PDF biçiminde dışa aktarabilirsiniz. OpenOffice.org Veritabanı (Base) uygulamasında yeniysen bu araç senin için bir başlangıç olabilir. Artık doğum günlerini, evlilik yıldönümlerini, tanışma günlerini, ilk el ele tutuşma günlerini, ilk beraber nefes alma tarih ve saatini unutmak yok :)



Bu eklentiye indirmek için:

<http://extensions.services.openoffice.org/project/addressbook>

Özel Karakterler Oluşturma

İki veya üç karakter kullanarak yazacağınız bir harf topluluğunu klavye kısayolu kullanarak istediğiniz özel bir karaktere dönüşüm yapmanızı sağlayan eklentidir. Bu araçla size özel karakterler oluşturabilirsiniz. Üstelik Kelime İşlemci ve Hesap Tablosu da destekleniyor.



Bu eklentiye indirmek için:

[http://extensions.services.openoffice.org/project/ComposeSpecial \(...\)](http://extensions.services.openoffice.org/project/ComposeSpecial (...))



CAD00.o

Bu eklenti OpenOffice.org'un Çizim (Draw) bileşeniyle teknik çizimler yapmayı mümkün kılar. CAD00.o diğer CAD programlarının bazı modüllerini kendi bünyesinde bulundurur. Bu modüller Python'da module pyuno kullanılarak yazılmıştır. Temel CAD ihtiyacınızı OpenOffice.org Çizim(Draw) ile görmek isterseniz, bu konuda size yardımcı olacak bir eklentidir.



Bu eklentiye indirmek için:

<http://extensions.services.openoffice.org/project/cad00o>

Tüm bu eklentilerin dışında size OpenOffice.org kullanırken yardımcı olabilecek birçok eklentiye <http://extensions.services.openoffice.org> adresinde bulabilirsiniz.

Kaynak: [Zyxware](http://zyxware)

Çizelgeye Formül Ekleme

OpenOffice.org ile formüller içeren çizelgeler oluşturmak çok kolay.

OpenOffice.org Calc (Hesap Tablosu) bileşeninde oluşturacağınız çizelgelere, eğilim çizgisi ve formül ekleyebilirsiniz. Bunun için yapmanız gerekenleri ufak bir örnekle anlatalım. Boş bir Calc sayfası açın ve aşağıdaki ekran görüntüsündekine benzer bir tablo oluşturun.

Oluşturduğunuz X ve Y değerlerini içeren tablonun çizelgesini oluşturun. Bunun için tüm X ve Y değerlerini işaretleyip Ekle > Çizelge menüsünü seçin veya standart araç çubuğundaki Çizelge düğmesine basın. Biz örneğimizde Çizgi türünü seçip devam ettik. Siz dilediğiniz şekilde çizelgenizi oluşturun.

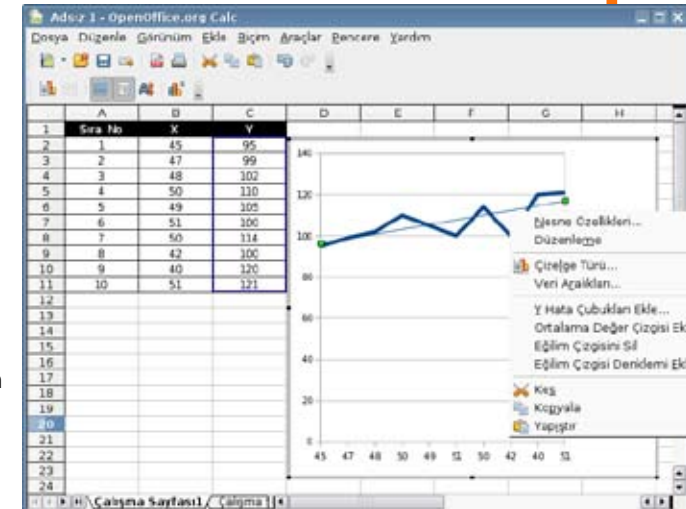
Şimdi sıra geldi oluşturduğumuz çizelgeye eğilim çizgisi eklemeye. Bunun için çizelgedeki çizginize tıklayın ve kırılma noktalarının işaretlendiğinden emin olun. Sonrasında sağ tuşa basarak ekrana gelen menüden Eğilim Çizgisi Ekle'yi seçin.

Eğilim çizginize formül eklemek için, eğilim çizgisine tek tıklayın ve işaretlendiğinden emin olun.

Sonrasında sağ tuşa basarak ekrana gelen menüden Eğilim çizgisine denklem ekle'yi seçin.

Sonuç olarak çizelgenize Eğilim çizgisi ve Denklem eklenmiş olacaktır.

Hakan HAMURCU
OpenOffice.org Türkiye
hakan@hamurcu.com





Haydi "çuf çuf" oynayalım!

Eğlenceli bir tren oyunu olan Ri-li'de vagonların sonu yok!

Ri-Li, Genel Kamu Lisansı (GPL) altında dağıtılan, arcade türü bir oyundur. Bu uygulamanın yapımında Emacs, GCC, Gimp, SDL ve POV-Ray gibi özgür uygulamalardan yararlanıldı. Oyunda Türkçe de dâhil, tam 19 dil mevcuttur.

Ri-Li, hepimizin hatırlayacağı gibi telefonlarda bulunan Snake adlı oyuna çok benziyor. Ri-Li oyununun en güncel sürümü olan 2.0.1, Pardus 2009 depolarında mevcut. Package Manager (Paket Yöneticisi) uygulamasını kullanarak, Ri-Li adlı pisi paketini kolayca bilgisayarınıza kurabilirsiniz.

Yükleme tamamlandıktan sonra Ri-Li oyununu Pardus -> Oyunlar -> Oyun Makinesi -> Ri-Li yolunu takip ederek başlatabilirsiniz. Uygulamanın ilk açılışında karşımıza içinde birtakım dillerin bulunduğu pencere çıkacak.



Bu pencereden oyunu hangi dilde oynamak istediğimizi seçiyoruz. Dil seçimini tamamladıktan sonra karşımıza aşağıdaki gibi pencere çıkacak.

Karşımıza gayet hoş bir şekilde hazırlanmış bir ayar menüsü geliyor. Bu pencereden oyunun ses oranını ve oyunu tam ekran oynayıp oynamayacağınızı seçebiliyorsunuz. Ayrıca altta bulunan küçük bir not sayesinde oyun içinde kullanacağınız tuşlardan da bahsedilmiş.



Ayar menüsünden sonra karşımıza oyunun ana penceresi gelir. Ana pencere aşağıdaki gibi görünecek. Skor bölümüne tıklayarak daha önceden oynamış olduğunuz oyunların puanlarını görüntüleyebilirsiniz. Seçenekler bölümünde ise oyunun ses ve görüntü ayarlarını değiştirebilirsiniz. Seçenekler penceresi ise yukarıda bahsettiğimiz ayar menüsünün aynısıdır. Eğer sonradan değişiklik yapmak isterseniz Seçenekler menüsünden yapabilirsiniz.

Ana menüden oyna seçeneğini seçtiğinizde karşınıza oyunun zorluk seviyeleri listelenecek. Bu seviyeler kolay, orta ve zor olmak üzere üç tanedir. Bu seçeneklerden kendinize uygun seviyeyi seçip devam ederek oyun ekranıyla baş başa kalıyorsunuz. Genel olarak karşılaşacağınız görüntü aşağıdaki gibi.



Kısaca söylemek gerekirse, oyunumuzun amacı karşımıza çıkan raylarda trenimizi yönlendirerek vagonları toplamak. Bu iş başta kolay gelebilir fakat vagonları topladıkça kontrol ettiğiniz trenin de boyu uzamakta. Bu yüzden yolları seçerken dikkat etmelisiniz. Aksi takdirde tren çarpışabiliyor.

Oyunumuzun seviyesi her oyunda olduğu gibi zaman geçtikçe zorlaşıyor. Oyun başlangıcında

size sadece üç can veriliyor. Bu yüzden can kaybetmemek için dikkat etmenizi öneririm.

Oyunda tüm vagonları topladıktan sonra karşınıza bir soru yönlendiriliyor. Eğer bu soruya doğru cevap vererseniz 50 puan daha kazanabiliyorsunuz. Her bölüm sonunda kullanıcıya değişik sorular yöneltiliyor. Bu sayede oyun oynarken kendinizi bu sorularla geliştirmenizi de sağlıyor.

Oyunun diğer bir özelliği de yukarıda kısaca bahsettiğimiz gibi oyunu kapatıp tekrar açtığınızda kaldığınız yerden devam edebilmeniz. Kaydetme sorunu olmadan bu işlev gerçekleştiriliyor.

Bu güzel oyunun konusu basit olabilir ama şirin grafikler ve özellikleri ile kendini sevdiriyor. Genel olarak küçük çocuklar için tasarlanmış gibi görünse de büyüklerinde yeteneklerini deneyebilecekleri zevkli bir oyun olmuş.

Hepinize iyi oyunlar diliyorum.

Not : Katkılarından ötürü Hamza Talha TENTE'ye teşekkür ederim.

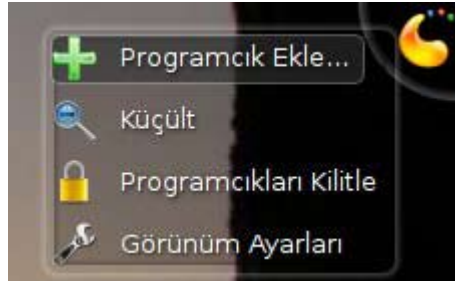


LCD Hava Durumu Programcığı İle Havanız Hep Yerinde!

Haydi, hep beraber masaüstümüze dijital hava durumu göstergesi ekleyelim!

Tüm Pardussever arkadaşların hasretle beklediği Pardus 2009 nihayet geldi. Hemen yükledik, karıştırmaya başladık, ne kadar zormuş! Kullanım kılavuzu yok, anlatan yok, herşeyi kendin araştırıp buluyorsun, bilmece gibi bir şey! 2008 sürümünü benden iyi kullanan kızım, "aaaa ben sevmedim bunu" dedi ve gitti, hani gençler yeniliklere daha açıktır? İş gene bize düştü, karıştıra, yapa, boza birşeyler keşfettik.

En karizmatik taraflarından olan programcık ekleme işini bir türlü bulamamıştım, ne kadar basitmiş! Sağ üstteki virgül gibi simgeye sol tıklayınca aşağıdaki gibi bir menü çıkıyormuş:



Burada Programcıkları kilitle aktif değilse, Programcık ekle seçeneğini tıklıyoruz ve karşımıza şekildeki gibi bir liste geliyor.

Buradan istediğimizi seçiyoruz, örneğin LCD hava durumu istasyonu! Seçtikten sonra Programcık ekle ve kapat tuşlarına basıyoruz, hemen masaüstümüze yerleşiyor.



Önce ayarlarını yapmalıyız, bunun için Yapılandır düğmesine basıyoruz. Karşımıza şöyle bir menü çıkıyor.

Veri kaynağı olarak üstteki 2 tanesi Kuzey Amerika, en alttaki İngiltere'deki merkezler. Biz İngiltere'yi seçelim. Konum yazan yere de aradığımız şehrin adını yazıyoruz: "İstanbul".

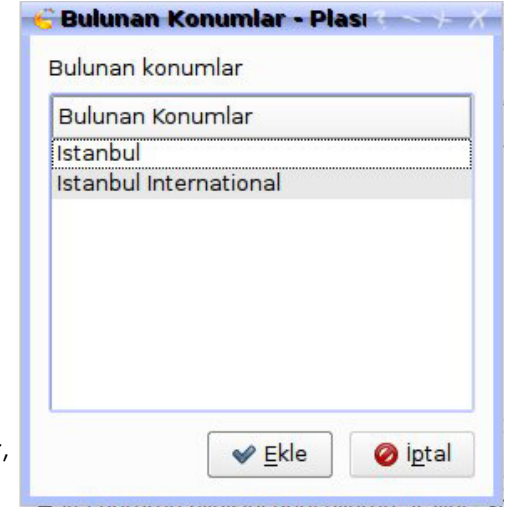
Ara diyoruz ve karşımıza bağlantı kurabildiği istasyonların isimlerini sıralıyor. Bunlardan birini seçiyoruz ve Ekle diyoruz. Alt taraftan da güncelleme sıklığı ve rüzgar birimini ayarlıyoruz. Tamam diyoruz, işte karşımızda hazır.

Gördüğümüz gibi o andaki hava güneşli

mi, basıncı ne kadar, sıcaklık ve nem, rüzgar hızı ve yönü gibi değerler tek bir ekranda karşımızda. Bu ekranı boyutlandırabilir, ayrıca anahtar simgesine tıklayarak ayarlarını değiştirebiliriz. Yalnız anladığım kadarıyla tüm merkezlerle online bağlantıları yok, sürekli güncelleme konusunda sıkıntıları var. Bu konuda hayal kırıklığına uğramayın, ilk açıldığında verdiği değerler doğru gibi görünüyor.

Geliştirici arkadaşlara tekrar teşekkürler, öğrenmeye karşı direnç insanoğlunda var olan bir özellik, bunu aşmak için sabır ve ısrar gerekiyor, "en kısa yol bildiğin yoldur" demiş atalarımız, bu yüzden uğraşmak gerekse de peşini bırakmazsak kazanan biz oluruz!

Eskilerin dediği gibi: "Güzel günler gelecek"





Daisy Uygulama Başlatıcısı

Programlarınıza ve dosyalarınıza son derece hızlı bir şekilde erişmek ister misiniz?

Daisy

Kullandığınız KDE panelinden fazlasını arıyorsanız, MacOS tarzı panel istiyorsanız işte size Daisy Uygulama Başlatıcısı. Düz veya dairesel olarak kullanabileceğiniz Daisy, aynı zamanda çoklu ortam uygulamanızın kontrol paneli.

Programcık ayar simgesi ya da Daisy üzerinde sağ tuşla açılan menüden ulaşacağınız basit ve kullanışlı ayarları sayesinde, Daisy Uygulama Başlatıcısı'nı zevkinize göre değiştirebilirsiniz.

Main: Bu bölümde Daisy için görünüm şeklini seçip, Allow drag and drop of objects seçeneğiyle sürükle bırak yöntemi kullanarak uygulama eklemeyi sağlıyoruz.

Arrangement: Bu bölümde ise panelin yerleşeceği bölge seçiliyor veya Floating seçeneğiyle Paneli serbest olarak istediğimiz yere yerleştiriyoruz. Ayrıca boyut ve simge aralıklarını da buradan değiştiriyoruz.

Hiding: Panelin gizleme ayarlarını buradan yapıyoruz. İsterseniz belirli bir

Translatoid

Çevirmek istediğiniz bir metin var ama yeteri kadar dil bilginiz yok mu? İşte sizin işinize yarayacak, Google Translate altyapısını kullanan bir Plasma Programcığı, Translatoid.

Birçok dilde metni birbirine çevirebileceğiniz bu programcık, kolay kullanımı ve fazla ayar gerektirmemesiyle sizlerin de hoşuna gidecek.

Türkçe'ye çevirileri konusunda çok yetenekli olduğunu söyleyemesek de, çeviriği metinlerden yararlanarak kendi çevirilerinizi düzeltebilirsiniz.

Programcık ayar simgesi ya da Translatoid üzerinde sağ tuşla açacağınız menüden birkaç basit ayarı yapabilirsiniz.

- Voice settings: Pardus üzerinde ses yorumcusu olmadığı için kullanamadığımız bu özellikte çevirilerinizi dinleyebilirsiniz.
- Language settings: Bu bölümden kaynak ve hedef diller seçilir. Otomatik

süre sonunda paneli otomatik gizleyebilir, masaüstü değiştirirken gizli panelin görünmesini sağlayabilirsiniz.

Launchers: Bu bölümden panelde yer alacak uygulama simge sayısını ve boyutlarını değiştirebilirsiniz.



Görünüm: Bu bölüm sayesinde Daisy nasıl istiyorsanız öyle görünecek.

Yapmanız gereken tek şey:

- Fare işaretçisi ile gezinime efekti
 - Fare işaretçisi ile seçim efekti
 - Başlatıcıların ve eklentilerin açıklamalarının gösterilmesi
 - Aktif uygulama işaretinin gösterilmesi
 - Yansıma efektinin etkinleştirilmesi
- gibi ayarları işaretlemek.

Tüm programcıklar gibi Dasiy'de de aynı veya farklı masaüstü eylemlerinde, birden fazla efekt kullanmanız mümkün.

yapıştırma ve çevirme özellikleri de buradan etkinleştiriliyor. Uygulama üzerinde bulunan bayraklara tıklayarak da dilleri değiştirebilir, bayraklar arasında bulunan okları tıklayarak, kaynak ve hedef dilleri değiştirebilirsiniz.



Gördüğümüz gibi basit birkaç ayar sayesinde hemen kullanabileceğiniz çevirmeniniz her zaman masaüstünüzde. Tüm diğer Plasma programcıkları gibi Translatoid programcığını da Paket Yöneticiniz ile kolaylıkla kurabilirsiniz.

Algoritma ve Akış Diyagramları – 3

Algoritmaların geometrik şekillerle ifade edildiği akış diyagramları üzerinden programcılığı öğrenmeye devam ediyoruz.

Algoritma derslerimizin üçüncüsünde iki farklı örnekle şu ana kadar öğrendiklerimizi pekiştirmeye çalışacağız. İlk örneğimiz girilen bir tam sayıyı hanelerine ayıran algoritma ve akış diyagramı olacak.

- 1-Başla
- 2-Sayıyı Öğren (A)
- 3-Eğer (A=0) ise git 8
- 4-Basamak = A - TAM(A/10)*10
- 5-Basamak ekrana yaz
- 6-A = TAM(A/10)
- 7-Git 3
- 8-Dur.

Şimdi bu algoritmamızı adım adım inceleyelim.

İkinci adımda kullanıcıdan bir sayı girmesini istiyoruz. Aldığımız bu sayının 0'dan farklı olduğunu varsayalım. Bu bölümde derseniz kullanıcıya gireceği sayının 0'dan büyük bir tamsayı girmesi gerektiğini uyarı olarak verebilirsiniz. Diğer bir yöntem de girilen sayının 0'dan küçük veya tamsayı olmaması durumunda bir hata mesajı verilebilir. Amacımız algoritmaya yeni başlayan kullanıcılarımıza basit örneklerle alıştırmalar yaptırmak olduğundan şimdilik ayrıntılara girmeyeceğiz.

Üçüncü adımda 0 rakamıyla karşılaştırıyoruz ve bu sayede hanelerini elde edebilmemiz için döngümüzü de başlatmış oluyoruz. Peki neden 0 ile karşılaştırıyoruz? Girilen sayımızın hanelerini elde ettikçe haneler azalacak ve en son sayımız bize 0 rakamını döndürecek. Bu yüzden 0 ile karşılaştırarak hane elde etme işlemimizin bittiğini anlıyoruz.

Dördüncü adımda sayımızın son hanesini elde etmek için ilk önce 10'a bölüyoruz. Bölme işleminden sonra sayımızın bir basamak sola kaymasını sağlıyoruz. Ondalık olan bu sayımızın tam kısmını alarak virgülden sonraki hanenin silinmesini sağlıyoruz. Bu sildiğimiz haneyi elde etmek için sayımızı 10 ile çarparak silinen hanenin yerine 0 gelmesini sağlıyoruz. İlk girilen sayı(A) ile sonradan sonuna 0 yerleştirdiğimiz sayıyı birbirinden çıkartıyoruz.

Son hane hariç diğer sayılar aynı olduğu için çıkarma sonucunda geriye sadece son hane kalacaktır. Son hanemizi bu şekilde elde etmiş oluyoruz. Elde ettiğimiz bu haneyi yukarıdaki işlemi kullanarak kalıcı olarak sildikten sonra döngümüzün

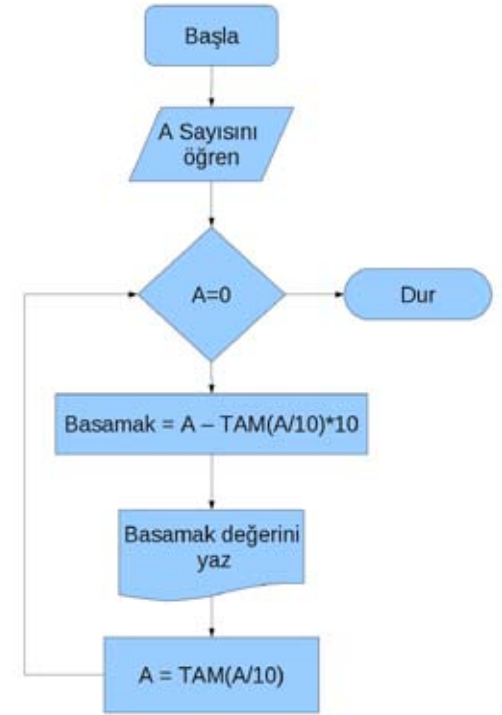
başlangıcına gönderiyoruz. Sayımız 0 olana dek diğer haneler içinde aynı işlemi gerçekleştiriyoruz.

Beşinci adımda elde ettiğimiz bu haneleri ekrana yazdırıyoruz. Sayımız en son 0 değerine geldiğinde döngüden çıkıp algoritmamızı bitiriyoruz.

Algoritmamızın sağlamasını yapmak için sizlere şiddetle tavsiye edeceğim bir konu da hafıza tablosunu yapmanızdır. Yukarıdaki algoritmanın hafıza tablosu aşağıdaki gibi olacaktır. Hafıza tabloları özellikle karmaşık hesaplamaların olduğu algoritmalarındaki hesap ve/veya mantık hatalarını tespit edilebilmesi için çok faydalıdır. Temel olarak kendinizi bilgisayarın yerine koyup algoritmanın her adımını teker teker çalıştırmanız ve işlemlerin sonucunda oluşan değerleri bir tabloya işlemeniz size **arka sayfadaki gibi** hafıza tablosunu verecektir.

Bu yazımızda vereceğimiz ikinci örneğimiz ise girilen 10 sayıdan en küçük sayının bulunmasını sağlayan algoritma ve akış diyagramı olacaktır.

- 1-Başla
- 2-İlk sayıyı öğren (A)
- 3-En_Kucuk = A : Sayac = 1
- 4-Eğer (Sayac = 10) ise Git 8
- 5-Sonraki Sayıyı öğren (A)
- 6-Eğer (En_Kucuk > A) ise En_Kucuk = A
- 7-Sayac = Sayac + 1 : Git 4
- 8-En_Kucuk değişkenini ekrana yazdır.
- 9-Dur.

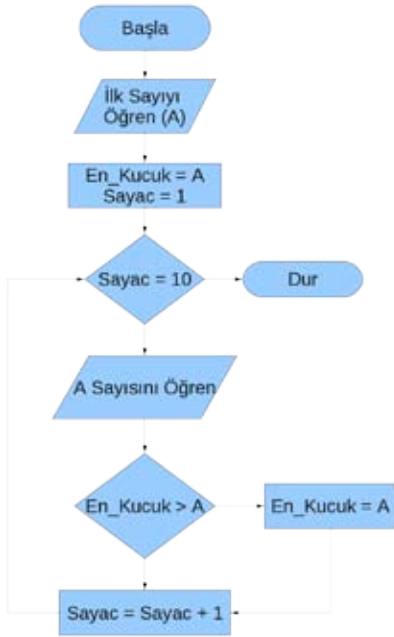


Şimdi bu algoritmamızı adım adım inceleyelim.

İkinci adımda kullanıcıdan bir sayı girmesini istiyoruz. 3. adımda En_Kucuk adında bir değişken belirleyip içine 2. adımda aldığımız sayıyı aktarıyoruz. En_Kucuk değişkeni, algoritma boyunca bizim en küçük sayımızı taşıyacak olan değişkendir. İlk sayıyı aktarmamızın sebebi ise ilk sayı henüz başka bir sayı olmadığı için bizim en küçük sayımızdır. Diğer değişkenimiz sayac ise klavyeden girilecek verilerin sayısını temsil edeceğinden ve ilk girilen veri bizim için ilk sayı olduğunda başlangıç değerini 1 olarak atıyoruz.

Dördüncü adımda eğer sayacımız 10. sayıya ulaşmış ise 10 tane verinin girildiğini anlıyoruz ve 8. adıma giderek kullanıcıdan veri alma işini bitiriyoruz. Eğer 10. sayıya ulaşmamış ise alttaki adıma geçerek devam ediyoruz.

Beşinci adımda kullanıcıdan diğer sayıyı girmesini istiyoruz.



Altıncı adımda yeni aldığımız sayı ile daha önce En_Kucuk olarak elde tuttuğumuz sayıyı karşılaştırıyoruz ve yeni aldığımız sayı elde tuttuğumuz En_Kucuk sayıdan daha küçükse En_Kucuk değişkenine yeni sayıyı aktarıyoruz. Bu sayede artık en küçük sayımız yeni aldığımız sayı oluyor. Değilse hiçbir işlem yapmadan bir alt satırdan devam ediyoruz.

Yedinci adımda sayacımızı bir artırıyoruz. Bunun sebebi 5. adımda her aldığımız sayı için sayacı artırmamız gerektiğidir. Diğer sayıları da aynı işlemde geçirerek en küçük sayıya ulaşmaya çalışıyoruz. Son olarak sayacımız 10. sayıya ulaştığında 8. adıma atlayarak bulunan en küçük sayıyı yani En_Kucuk adlı değişkeni ekrana yazıp algoritmayı bitiriyoruz.

İşlem Adımları	A	Basamak	Sonuç
2. Adım	846		
3. Adım	Döngü		
4. Adım		6	
5. Adım			6
6. Adım	84		
3. Adım	Döngü		
4. Adım		4	
5. Adım			4
6. Adım	8		
3. Adım	Döngü		
4. Adım		8	
5. Adım			8
6. Adım	0		
3. Adım	Döngü		
8. Adım	Dur		

İnternet Üstünden Radyo Yayını Yapmak

İnternet üstünden radyo yayını yapmak istiyorsanız, Pardus tam aradığınız işletim sistemi olabilir!
Ayrıntıları yazımızda bulacaksınız.

Ülkemizde genişbant İnternet'in dört bir yana yayılması ve artık birçoğumuzun evine girmesiyle birlikte bazı alışkanlıklarımız da değişmeye başladı. Bu alışkanlıkların başında da radyo dinleme alışkanlıklarımız geliyor. Bugün çok sayıda kullanıcı Last.fm gibi kendilerine özel radyo kanalları hazırlayan servisleri kullanmaya ve müzik ihtiyaçlarını İnternet üstünden karşılamaya başladı. Eğer sizin de hayalinizde bir radyo dî'yi olmak varsa, ihtiyaç duyabileceğiniz tüm programlar Pardus depolarında mevcut.

Nelere İhtiyacım Var?

Bir radyo yayını yapmanız için gereken, her şeyden önce bir sunucudur. Bu sunucuya dinleyicileriniz bağlanarak yayını kendi bilgisayarları üstünden takip etme şansını sahiptirler. Eğer kendinize ait bir sunucu yoksa ve evinizde genişbant İnternet bağlantısı varsa kendi bilgisayarınızı da sunucu olarak kullanabilirsiniz. Eğer kendi bağlantınız üstünden yayın yapacaksanız ortalama bir kalitede en fazla üç-dört istemciye yayın gönderebileceğinizi unutmayın. Eğer isterseniz daha geniş bir bağlantı sunan herhangi bir sunucuyu kiralayabilir veya yazımızda da tanıtacağımız shoutcast ve icecast sunucuları üstünden de yayın yapabilirsiniz. Benim tavsiyem, radyonuz gerçekten çok sayıda dinleyiciye ulaşana kadar yayını kendi bilgisayarınızdan veya ücretsiz hizmet veren bir sistemden yapmak. Eğer başarıya ulaşırsanız, gelecekte kendi sunucunuzu kurabilirsiniz.

İhtiyacınız olacak olan bir diğer gereklikse yayın yapmanıza izin verecek olan bir yazılım. Bu yazılım sayesinde ister yerel isterse uzak bir bilgisayarda çalışıyor olsun, sunucunuza bağlanabilir ve kendi bilgisayarınızda olan yayını sunucunuza ileterek diğer insanların dinlemesini sağlayabilirsiniz.

Pardus altında bunun için son derece iyi bir yazılımı tanıyacağız bu yazıda. İnternet DJ Console isminin kısaltması olan IDJC ismini alan bu yazılımı katkı depomuzda bulabilirsiniz. Yazılımı paket yöneticisi aracılığıyla kuralım ve sunucumuzu ayarlayana kadar çalıştırmayalım.

Yayını ilginç hale getirmek için size gereken bir diğer şeyse elbette alkış, kahkaha ve buna benzer efektlerdir. Bu efektlerden istemediğiniz kadarını İnternet üstünden bulmak mümkün. Yayınızda müzik çalmak isteyebilirsiniz fakat bu konuda sizi uyarmalıyım. İnternet üstünden herhangi bir müziği yayınlamanız için izniniz olması gerekir. Bu yüzden örneğin Creative Commons lisansına sahip bir müziği özgürce çalabilirken, popüler bir şarkıcının yeni şarkısını radyonuzda çalamazsınız. Bu yüzden eğer, bu tip şarkıları çalmak isterseniz Müyap ve

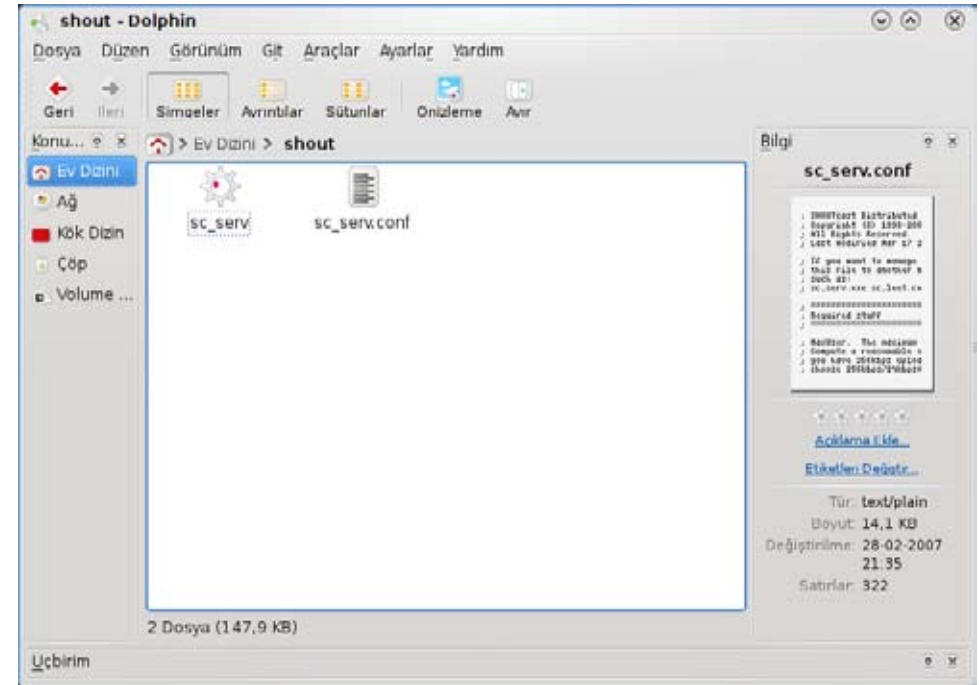
benzeri kuruluşlarla irtibata geçip lisans ücretini ödeyerek dilediğiniz kadar şarkıyı radyonuzdan çalmanız mümkün olabilir. Şimdi tüm ihtiyaçlarımızı derleyip topladığımız göre sunucu seçimimizi yapalım ve kurulumu başlayalım.

Hangi Sunucu?

İnternet üstünden birden çok yayın sunucusu olmasına rağmen bu sunuculardan en çok bilineni shoutcast sunucusu ve onun açık kaynak kodlu muadili olan uyumlu icecast sunucusudur. Icecast sunucusunu katkı deposunda bulabileceğiniz gibi Shoutcast sunucusu kullanmak istiyorsanız <http://www.shoutcast.com/download-files> adresinden Linux sunucusunu indirebilirsiniz.

Icecast sunucusunun detaylı ayarlarını düzenlemek bana kalırsa ayrı bir yazının konusu olduğu için ben bu yazıda sadece Shoutcast sunucusunu kullanarak hızlı ve basit bir yayın yapacağım.

Bunun için öncelikle IDJC programını kurdum ve daha sonra Shoutcast sunucusunu bilgisayarıma indirdim ve ev dizinimde shout klasörünün içine açtım. Dizinin



içinde sunucunun çalışmasını sağlayan sc_serv dosyasıyla sunucunun ayarlarını yapmanıza izin veren ayar dosyası sc_serv.conf dosyasını bulacaksınız.

Şimdi sevdiğimiz bir dosya editörüyle ayar dosyasını açalım ve yapmamız gereken en temel ayarlara bakalım. Ayar dosyasında sunucu tarafından işleme alınmayan yorum satırları başına ; işaretini almıştır. Bu yüzden eğer bir ayarın başında ; işareti varsa o ayar sunucu tarafından dikkate alınmayacaktır. Eğer dosyayı birden fazla kişi düzenleyecekse diğer arkadaşlarınıza herhangi bir not bırakmak için ; işaretini bırakabilirsiniz.

Değiştirmemiz gereken ilk ayar elbette maksimum kullanıcı sayısıdır. Ayar dosyasında görebileceğiniz gibi 256 kbps'lik bir upload hızında eğer yayınız 24 kbps ise en fazla 10 kişiye yayın yapabilirsiniz. Yalnız unutmadan söyleyelim 24 kbps bir yayınlı dinleyicilerinizi sizi ne kadar severse sevsin yayınıza çok fazla tahammül edemeyecektir. Benim tavsiyem en az 96 kbps'lik bir yayın yapmanız yönünde olacaktır. Ben geniş banda sahip bir sunucu üstünden yayın yaptığım için bu alanı 15 kişi olarak ayarladım.

Bağlantı hızımıza göre maksimum bağlantıyı belirledikten sonra sunucuya bağlanmanız için gereken parolayı belirlemeye geldi sıra. Bu parola rakam ve harflerden oluşabilir. Tahmin edilmesi zor bir parola girmeniz korsanların yayınıza ele geçirmesine engel olacaktır. Yayının yapılacağı portu da seçtikten sonra temel ayarları tamamlamış olacaksınız. Unutmadan söylemeliyim ki, eğer kendi bilgisayarınızdan yayın yapacaksanız modeminizden gerekli portu bilgisayarınıza yönelmeniz ve bir güvenlik duvarı kullanıyorsanız burada da gerekli izinleri vermeniz gerekecektir.

Daha aşağıda yer alan ayarlar tutulacak kayıt dosyalarının ayrıntılarını, yedek sunucu, ban listesi, dns çözümlemesi gibi ilk başta ihtiyacımız olmayacak ayarları içeriyor. Ayarları kendimize göre özelleştirdikten sonra dosyamızı kaydediyoruz.

```

sc_serv.conf - KWin
Dosya Düzen Görünüm Başlangıç Yardım
-----
: #DEFAULT: The maximum number of simultaneous listeners allowed.
: Computes a reasonable value for your available upstream bandwidth (i.e. if
: you have 250000 upstream BW, we want to broadcast at 20000, you would
: choose 25000/20000=12.5000 listeners, setting this value higher
: will waste BW and screen up your broadcast when more people connect
: than you can support.
: Number=15

: #PASSWORD: While SHOUTcast never acts as a listener for a password, a
: password is required to broadcast through the server, and to perform
: administration via the web interface to this server. This server should
: connect to other listeners and servers, and to the same server your broadcaster
: will need to enter in the SHOUTcast Studio Plug-in for Windows. THIS VALUE
: CANNOT BE BLANK.
: Password=00001

: #PortBase: This is the IP port number your server will run on. The
: value, and the value + 1, must be available, if you get a fatal error when
: the DNS is setting up a socket on startup, make sure nothing else on the
: machine is running on the same port. In our localhost portnumber - if you
: get connection refused then you're close to use that port. Ports + 1024
: may require root privileges on this machine. The default port is 8000.
: PortBase=8000
  
```

Sıra sunucuyu çalıştırmaya geldi. Sunucu bir terminal programı olduğu için çalışması için bir konsola ihtiyacımız olacak. Konsolu kazara kapatırsanız sunucunun çalışabilmesi için sunucuyu screen ile çalıştırdığınız bir konsolda çalıştırmanızı tavsiye ederim. Screen konsol uygulamalarının arka planda çalışmasına izin veren ve bu konsollara istediğiniz anda geçiş yapmanıza izin veren özel bir programdır. Şimdi konsoldan ev dizinimizde bulunan sunucu dosyasını ./sc_serv komutuyla çalıştıralım. Sunucu çalışmaya başladığı anda bazı istatistikleri ekrana yazmaya başlayacaktır. Eğer konsol çıktınız aşağıdaki gibi görünüyorsa yayına hazırsınız demektir.

```

shout: sc_serv
Dosya Düzen Görünüm Başlangıç Yardım
sh:~# ./sc_serv &
sh:~# ./sc_serv.conf
sh:~# ./sc_serv
.....
** SHOUTcast Distributed Network Audio Server
** Copyright (C) 1998-2004 Nullsoft, Inc. All Rights Reserved.
** Use the "sc_serv filename.ini" to specify an ini file.
.....

Event Log:
+08/21/2002 41:19 [Broadcast] SHOUTcast v1.9.9 (Feb 28 2007) starting ap...
+08/21/2002 41:19 [main] pid: 2703
+08/21/2002 41:19 [main] loaded config from sc_serv.conf
+08/21/2002 41:19 [main] initializing (user-max:15 portbase:8000)...
+08/21/2002 41:19 [main] No base file found (sc_serv base)
+08/21/2002 41:19 [main] No rig file found (sc_serv rig)
+08/21/2002 41:19 [main] opening source socket
+08/21/2002 41:19 [main] opening client socket
+08/21/2002 41:19 [main] Client stream thread (0) starting
+08/21/2002 41:19 [main] client main thread starting
+08/21/2002 41:19 [source] listening for connections on port 8000
+08/21/2002 41:30* [sleeping] 0 listeners (3 unique)
  
```

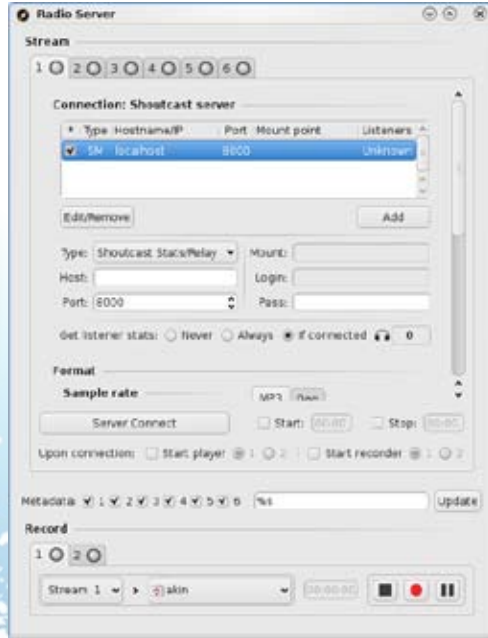
On Air! Yaşasın...

Şimdi artık IDJC aracılığıyla yayına başlayabiliriz. Programı çalıştırdığınızda size önce hangi profili kullanmanızı istediğinizi soracaktır. Başlangıçta default profilini seçelim ve programın çalışmasını bekleyelim. Eğer program jack audio nedeniyle hata verip çalışmazsa o an jack sunucusunu meşgul eden diğer çoklu ortam yazılımlarını kapatarak tekrar deneyebilirsiniz. Programı ilk çalıştırdığınızda ayarları size çok karışık gibi gelse de hem programın basit modunu kullanarak hem de ayarları kendinize göre özelleştirerek kısa zamanda kullanmayı öğrenebilirsiniz.

Ana ekranında iki adet çalma listesi barındıran IDJC sağ tarafta hangi sunuculara bağlı olduğunuzu ve ses çıkışındaki güçle mikrofonunuzdan aldığı ses gücünü gösteren grafiklere sahiptir. Programın alt tarafı çeşitli ayarlara ve şu ana kadar çaldığınız şarkıları gösteren bir listeye ayrılmıştır.

Ana ekranı tanıdıktan sonra şimdi sunucu ayarlarımızı yapmaya geldi sıra. Bunun için ana ekranda bulunan Server seçeneğine tıklıyoruz. Açılan ekranda yer alan altı sekmede görebileceğiniz gibi aynı anda altı adet sunucuya yayın gönderme şansına sahibiz. Bununla birlikte herhangi bir yayını da

bilgisayarımıza kaydetme şansına sahibiz. Şimdi sunucu türümüzü Shoutcast Master olarak seçelim ve sunucu bilgisine yayın yaptığımız sunucunun adresine girelim. Eğer yereldeyse sunucumuz, adres olarak 127.0.0.1 girebilirsiniz. Ayarlarınızı girdikten sonra Add tuşuna basarak sunucuyu listeye ekleyin. Biraz daha aşağıda yapacağınız yayının kalitesini ve çeşidini ayarlayabilirsiniz. IDJC hem MP3 hem de OGG biçiminde yayın yapmanıza izin veriyor. OGG formatı aynı bitrate oranında MP3'ten daha az yer kapladığı için eğer dinleyicileriniz bu formatı dinleyebiliyorsa OGG seçerek trafiğinizi azaltabilirsiniz. Tüm ayarlarınızı yaptıktan sonra "Server Connect" düğmesine basarak sunucuya giriş yapabilirsiniz. Eğer bağlantı kurulursa yeşil bir ışık size bağlandığınıza haber verecek ve ana ekranda bağlanılan sunucuya ilişkin uyarı ışığı yanacak.



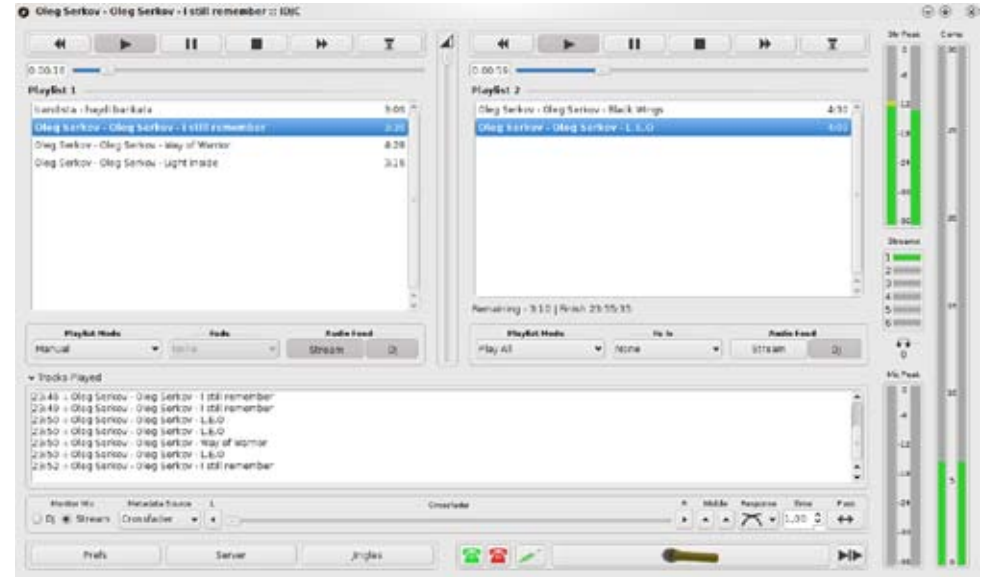
Sunucumuz aktif hale geldiğine göre tarayıcımızdan sunucu adresimizi girerek sunucumuzun çalışıp çalışmadığını görebiliriz. Sunucumu yerelde çalıştırdığım için adres çubuğumda <http://localhost:8000> adresini giriyorum. Açılan sayfada radyomun çalıştığını ve o an kaç kişinin bağlı olduğunu görebiliyorum. Eğer yayını arkadaşlarınıza dinletmek istiyorsanız bu arayüz üstünden Listen tuşuna basmalarını veya yayını alacakları çoklu ortam oynatıcısına <http://<yayın-yaptığınız-adres>:8000/listen.pls> adresini girmelerini isteyebilirsiniz. Teknik altyapımız hazır olduğuna göre artık şarkılarımızı çalma listelerine aktarabilir ve yavaş yavaş yayına geçebiliriz.

IDJC'nin gelişmiş ekranı iki çalma listesi üstünden yayın yapmanıza izin verir. Bu sayede şarkı geçişlerini kolaylıkla yapabilir veya iki kanalı birbirine karıştırabilirsiniz. Bunu yapabilmek için Monitor mix ayarından geçişleri yapabilirsiniz. Çalma listemizi de oluşturduktan sonra şimdi sıra programın ayarlarına bir göz atmakta. Programın ayarlarında özellikle mikrofonla ilgili

ayarlara göz atmanızı tavsiye ederim. Eğer mikrofon üstünden ses alamıyorsanız muhtemelen burada ki ayarları tekrar gözden geçirmeniz gerekecektir. Ayarlardan eğer isterseniz programı daha basit arayüze geçirebilirsiniz fakat bu arayüze alıştıktan sonra kullanmak bana son derece rahat geldiği için bu ayarı kullanmanızı tavsiye etmem.

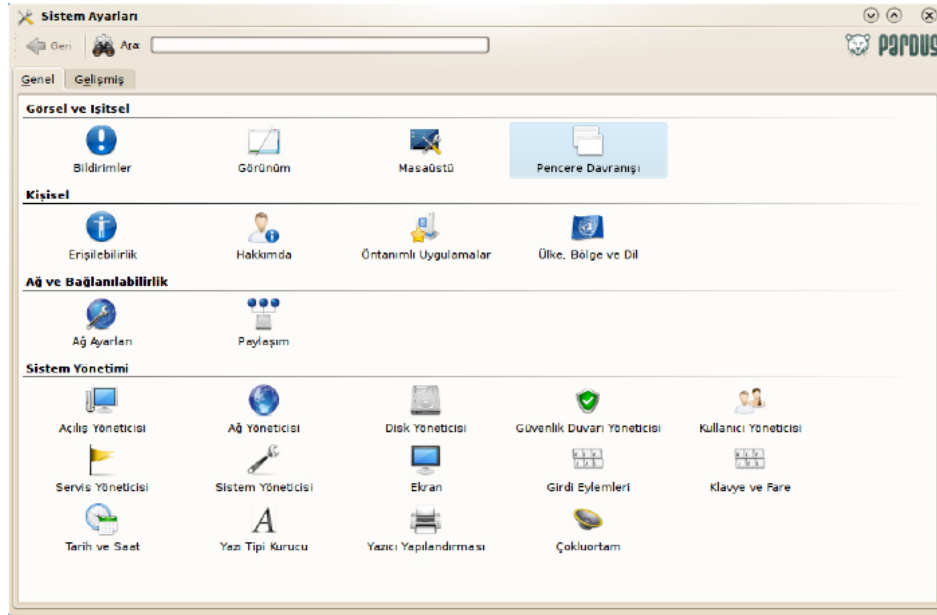
Yayın için sabırsızlanmaya başlayan kullanıcılarımızı daha fazla bekletmeyelim ve yayına başlayalım. Ben sol tarafta bulunan deck'te yer alan bir şarkıyı çalmaya başlayarak yayına başladım ve şarkı aralarında bir sonraki şarkıyı anons ederek yayıma devam ettim. Programın güzel bir özelliği bir şarkının bitmesine saniyeler kalan yayına gitmeyen ama sizin duyduğunuz bir sesli uyarı vermesi. Bu sayede o an başka bir işle uğraşıyorsanız yayına dönebilirsiniz. Program, yayını eğer isterseniz sadece DJ'in kanalına da verebiliyor. Bu sayede örneğin yayına alacağınız şarkıyı çalmadan önce ayarlamak isterseniz, yayın diğer şarkıyla devam ederken kendi kanalınızda bir sonraki şarkıyı deneyebilirsiniz.

Yayın yaptığım süre boyunca IDJC bana çok yardımcı oldu. Programa alıştıktan ve ayarlarını kendinize göre yaptıktan herkesin DJ'lik isteğini tatmin etmesi çok kolay. Gelecek yazıda IDJC ile icecast yayınları yapmak konusuna değinmeye çalışacağız. O ana kadar sorularınızı forumlarımızda dile getirebilirsiniz.



Sisteminize Hükmedin

Pardus'un özgün teknolojileriyle çok daha güçlü hale gelen Sistem Ayarları programını bu sayıyla birlikte incelemeye başlıyoruz.



2009 sürümü ile birlikte KDE'nin son kararlı sürümüne geçen Pardus, bu geçişle birlikte daha önceki sistem ayarları yöneticimiz olan TASMA yerine Pardus'un yönetim araçlarını da KDE'nin Sistem Ayarları programına ekleyerek ortaya çok güçlü ve KDE'ye tamamen entegre olan yeni bir yönetim aracını ortaya çıkardı. Çok detaylı ayarlardan oluşan bu araca dâhil edilen modülleri bu yazıda tüm detaylarıyla inceleyeceğiz.

Genel Görünüm

Sistem Ayarları yöneticisi temelde iki sekmeden oluşuyor. Bu sekmeler programın en üstünde Genel ve Gelişmiş adları altında yer alıyor. Bu sekmelerin altına yerleşen modüllerse işlevlerine göre gruplandırılmış durumda. Genel sekmesinin altındaki bu gruplar "Görsel ve İşitsel", "Kişisel", "Ağ ve Bağlanabilirlik" ve "Sistem Yönetimi" adlarını alıyor. Gelişmiş sekmesindeyse "Gelişmiş Kullanıcı Ayarları" ve "Sistem" grupları bulunuyor. Her grubun altında yer alan simgelere tıklayarak o modülün yüklenmesini sağlayabilirsiniz.

Görsel ve İşitsel Ayarlar

Görsel ve işitsel ayarları grubu altından sisteminizin görsel ve işitsel öğelerini kendinize göre düzenleyebilirsiniz.

Bildirimler, modülü altında sisteminizde yer alan KDE programlarının belirli bir eylem meydana geldiğinde nasıl davranmasını istediğinizi ayarlayabilirsiniz. Öntanımlı olarak çok sayıda programın belirli bir davranış olduğunda, örneğin bir ileti aldığınızda veya bilgisayarınızın güç kablosu çıkarıldığında, nasıl davranacağı belirlenmiş ve ayarlanmıştır.

Bu ayarları yapmak için öncelikle "Olay Kaynağı" menüsünden ayarlamak istediğiniz programı seçin. Programın davranışları aşağıda listeleniyor. Bu listeden bir eylemi seçtikten sonra altta bulunan eylemlerden birini seçip uygulayabilirsiniz. Seçebileceğiniz bildirimler, bir ses çalmak, açılan pencerede bir ileti göstermek, durumu bir dosyaya kaydetmek, görev çubuğunda yer alan girdiyi işaretlemek veya komut çalıştırmaktır. Bu bildirimler sayesinde örneğin bilgisayarınız pil gücüne geçtiğinde bir alarm verdirebilir, aynı zamanda durumu bir dosyaya yazdırarak ekran parlaklığını minimuma alan bir betiği çalıştırabilirsiniz. Oynatıcı ayarları sekmesinde, kullanmak istediğiniz ses sistemini ve ses ayarını seçebilirsiniz. Eğer ne yaptığınızı bilmiyorsanız, öntanımlı ayarlar sizin için yeterli olacaktır. Seslerin hoparlörünüz yerine sisteminize bağlı bir speaker/buzzer'dan çıkmasını istiyorsanız sistem zili bölümünde gerekli ayarı yapmak mümkün.

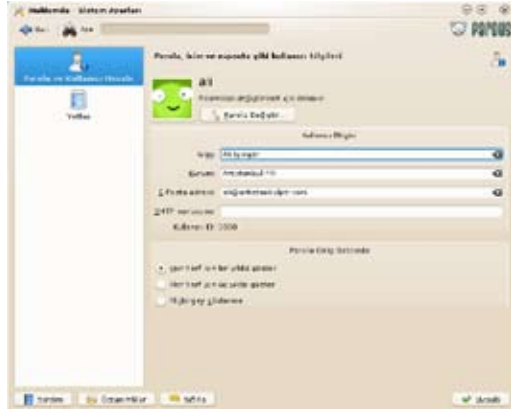
Bu alanda bulunan diğer modüller dergimizin geçtiğimiz sayılarında detaylıca anlatıldığı için artık kişisel ayarlara geçebiliriz.

Kişisel

Kişisel grubunda toplanan modüllerden ilkinin Erişilebilirlik Seçenekleri oluşturulmuştur. Pardus, engelli kullanıcılarımıza destek olmak amacıyla çeşitli ayarlara destek vermektedir. Bu bölümden klavye davranışlarını yavaşlatabilir veya işleme engelli kullanıcılar için sistem seslerini görsel öğelere çevirebilirsiniz. KDE 4, pek çok görme engellinin rahatlıkla bilgisayar kullanmasına izin veren metin okuma sistemini desteklemesine rağmen ne yazık ki hali hazırda Türkçe

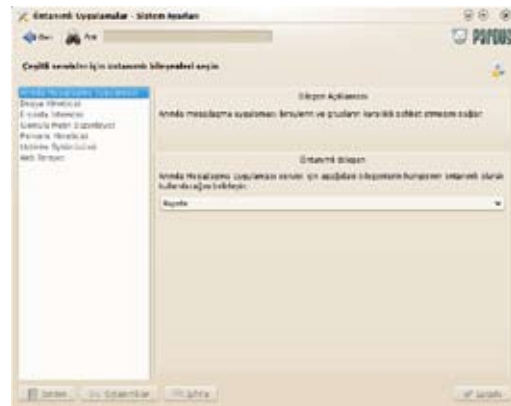


özgür bir ses kütüphanesi bulunmamakta. Gelecekte özellikle konservatuvarların ilgili bölümlerinde okuyan öğrencilerin duyarlılığı sayesinde özgür kullanıma açık Türkçe ses kütüphanesi oluşturulması isteğimizi buraya not düşelim ve kişisel grubunun diğer ayarı olan Hakkımda modülünü çalıştıralım. Bu modül sisteme o an giriş yaptığınız kullanıcının ayarlarını düzenlemenize olanak verir.



İlk sekme olan Parola ve Kullanıcı Hesabı sekmesinde, kullanıcı resminizi değiştirebilir, parolanızı değiştirebilir veya kullanıcıya özel diğer bilgileri (isim, kurum, e-posta adresi) düzenleyebilirsiniz. Bu sekmede düzenleyebileceğiniz bir diğer ayarsa kullanıcı parolanızı sisteme girerken nasıl gösterileceği ile ilgilidir. Parolanızın kaç hane olduğunun başkaları tarafından görülmesini istemiyorsanız, buradan ilgili değişikliği yapmanız mümkün.

Sol tarafta bulunan Yollar sekmesindeyse kullanıcıya ait ön tanımlı yolları görebilir ve değiştirebilirsiniz. Bunlar; masaüstü, otomatik başlangıç ve belgeler klasörünün yollarıdır. Bu modülde de istediğiniz değişiklikleri yaptıktan sonra uygulama tuşuna basarak ayarlarınız kaydedebilirsiniz. Değiştirdiğiniz ayarlar doğrudan kullanıcıyı ilgilendirdiğinden kullanıcı parolanız sorulacaktır.



Kişisel grubunun bir diğer modülü ise Öntanımlı Uygulamalar modülüdür. Bu modülde bazı servisler için hangi programları kullanmak istediğiniz belirleyebilirsiniz. Örneğin dosya yöneticisi olarak farklı bir program kullanabilir veya sisteminizin öntanımlı e-posta programını Mozilla Thunderbird olarak seçebilirsiniz. Kişisel grubunun son modülü ise Ülke, Bölge ve Dil seçenekleridir. Bu modülde bulunduğunuz ülkeyi seçerek sisteminizde o ülkeye ait

takvim, para birimi ve sayı sistemi gibi yerel ayarları yapabilirsiniz. Aynı zamanda Klavye Düzeni sekmesinde eğer ihtiyacınız varsa özel bir klavye modelinin veya dilin klavye düzenini sisteminizde aktifleştirebilirsiniz. Bu alan pasif kaldığı sürece YALI aracında seçtiğiniz klavye düzeni etkin olacaktır.

Ağ ve Bağlanabilirlik

Ağ ayarlarında kullanabileceğiniz ilk modül Ağ Ayarları modülüdür.

Burada Vekil Sunucu (proxy) ayarlarını yapabilirsiniz. KDE programları burada yaptığınız ayarları ön tanımlı olarak kullanacaktır. İnternet'e doğrudan bağlanabileceğiniz gibi proxy ayarlarını bir dosyadan veya elle yaparak da ayarlamamız mümkün. Paylaşım modülünde ise yerel ağınızda olan Windows işletim sistemleri eğer ağ paylaşımı için kullanıcı adı ve parola istiyorsa bu bölümde öntanımlı olarak gönderilecek kullanıcı adını ve parolayı belirleyebilirsiniz.

Sistem Ayarları

Sistem ayarları grubu adından da anlaşılacağı gibi bir kullanıcının sisteminde ihtiyaç duyabileceği tüm ayarları yapabilmesini sağlayan ayarların bütünüdür. Bu modülleri sırasıyla tanımaya başlayalım. Açılış yöneticisi, modülü bilgisayarınızın açılışında istediğiniz işletim sistemini çalıştıran GRUB programının ayarlarını yönetebilirsiniz.

Bu yöneticiyi çalıştırdığınızda gelen liste ekranından GRUB ekranında listelenen seçenekleri düzenleyebilirsiniz. GRUB yöneticisine yeni bir giriş eklemek isterseniz Yeni Ekle seçeneğini kullanarak eklemek yeni girdiyi listeye ekleyebilirsiniz. Eğer isterseniz boot aşamasında bilgisayarınızın RAM'lerini kontrol eden bir yazılım olan memtest'i de ekleyebilirsiniz listeye.





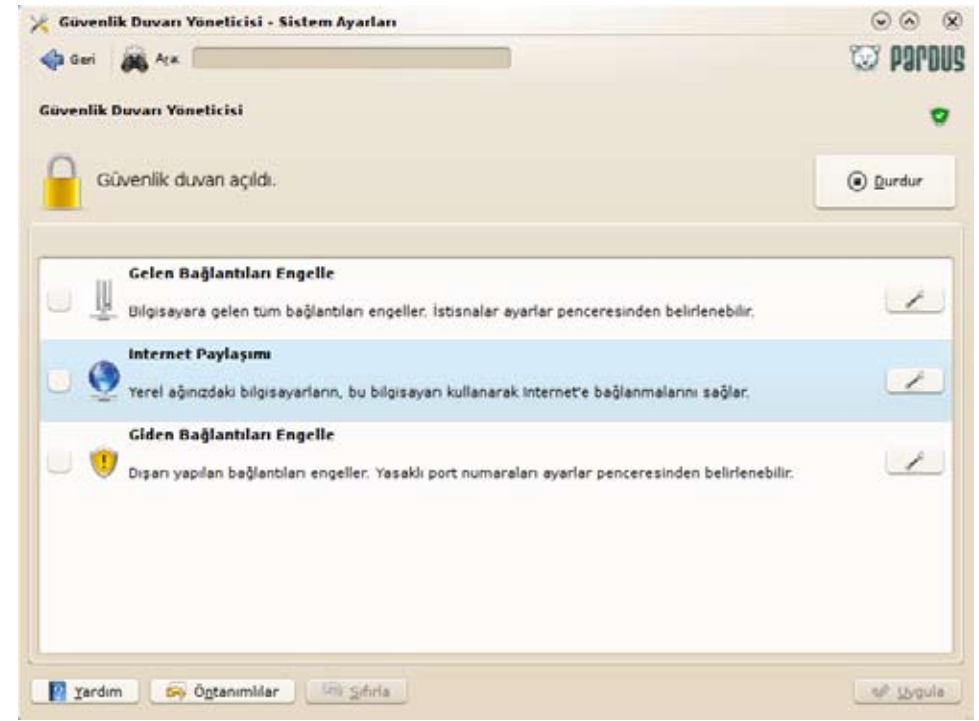
Disk Yöneticisi modülüyse bilgisayarınıza bağlı disk bölümlerini algılayan ve listeleyen bir araçtır. Bu araç sayesinde Pardus'un diskinizde bulunan hangi bölümleri kullandığını görebileceğiniz gibi diğer disk bölümlerinin de açılışta ön tanımlı olarak sisteme bağlanıp bağlanmayacağını da seçebilirsiniz. Aynı zamanda o disk bölümüne dair ayarları da bu yönetici üstünden yapabilirsiniz.

Güvenlik Duvarı Yöneticisi bilgisayarınız ağa bağlıyken gelip giden trafiği filtrelemeye ve bilgisayarınıza ağ üstünden gelebilecek bir tehlikeden korumanızı sağlayacak ayarları içermektedir. Güvenlik duvarı ön tanımlı olarak kapalı olarak gelmektedir. Eğer isterseniz güvenlik duvarını başlatabilir ve ön tanımlı kurallardan istediğinizi aktif hale getirebilirsiniz. Bu sayede belirli portlar dışında bilgisayarınıza gelen ve bilgisayarınızdan giden her bağlantıyı engelleyerek ağ hareketlerinizi kendinize göre ayarlayabilirsiniz.



Kullanıcı Yöneticisi bilgisayarınızda yer alan kullanıcıları listelemenize ve yeni kullanıcılar eklemenize izin veren bir ayar yöneticisidir. Mevcut bir kullanıcıyı sistemden kaldırabilir ya da yetkilerini değiştirebilirsiniz. Pardus'un KDE'le entegre çalışan yetki sistemi sayesinde hangi kullanıcının hangi eylemi yapabileceğini detaylı olarak ayarlamak mümkün. Bunun için

kullanıcı ayarlarına girin ve sağ tarafta bulunan listeden istediğiniz eylemlere ilişkin yetkileri düzenleyebilirsiniz. Bunun dışında kullanıcıyı yeni bir gruba ekleyebilir ve diğer ayrıntılarını düzenleyebilirsiniz.

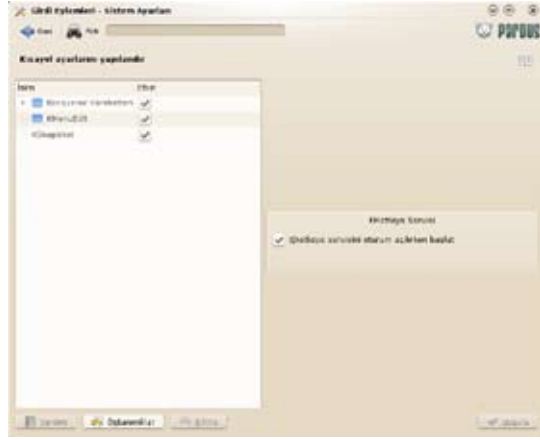


Servis Yöneticisi sisteminizde var olan tüm Çomar servislerinin bir listesini, o anki durumunu ve sistem açılışında gösterdikleri davranışları listelemektedir. Aynı zamanda her servisin altında o servisin ne işe yaradığını gösteren küçük bir açıklama da bulunmaktadır.

Bu listede yer alan herhangi bir servisi durdurabilir veya yeniden başlatabilir hali hazırda kapalı bir servisi başlatabilirsiniz. Eğer açılışta çalışmasını istediğiniz bir servis varsa, açılışta çalıştır onayını verip servisi bilgisayarınız her başladığında çalışacak şekilde ayarlayabilmeniz de mümkün.

Sistem Yöneticisi bazı özel ayarların yapılmasına izin vermektedir. Bu ayarlar sisteminizin dili, sistem açılışında hangi servisin önce başlayacağı ve sistem açıldığında açılacak olan gerçek konsol sayısı ile donanım saatine ilişkin bazı ayarlardır. Eğer özel olarak bu yöneticide yer alan ayarlarla ilgilenmiyorsanız, bu ayarları değiştirmenize gerek yok.

Ekran modülü Pardus'un önceki sürümünden hatırlayacağımız görüntü yöneticisini de içeren gelişmiş bir araçtır. Bu araç bilgisayarınıza bağlı monitörlerin renk derinliği, yenileme hızı ve çözünürlükleri gibi ayarlarını yapmanıza izin verirken destekleyen ekran kartlarında görüntünün birden fazla ekrana gönderilmesini veya genişletilmiş masaüstü kullanımını çalıştırmanızı da sağlar.



Girdi Eylemleri ve Klavye ve Fare modülleriyle bilgisayarınıza bağlı klavye ve farenin tuş yenileme hızı, tıklama hızı gibi çeşitli ayarlarını yapmanızı sağlar.

Aynı zamanda bu modüller aracılığıyla sisteminizde kullandığınız kısayolları değiştirebilir veya belli bir tuşa basıldığında herhangi bir eylemin yapılmasını, örneğin print screen tuşuna basıldığında ksnapshot programının çalışması

gibi, sağlayacak olan makrolar hazırlayabilirsiniz.

Zorg servisinin yöneticiye entegre olması sayesinde ekran kartınız Pardus tarafından otomatik olarak algılanacak ekran kartınıza ait en performanslı sürücü aktif hale getirilecektir. Depoda kullandığınız sürücüden daha performanslı bir sürücü olması durumunda PiSi aracılığıyla bu sürücülerini de yüklemek isteyip istemediğiniz de Zorg tarafından sorulacaktır.

Sisteminize bağlı olan monitörlerin tarama aralıklarını elle girerek veya listeden seçerek doğru çözünürlük ayarlarının da yapılmasını sağlayabilirsiniz. Bunun dışında ekrana ait güç denetimi ayarlarıyla, gama ayarları da yine bu modül sayesinde yapılabilir.

Yazı Tipi Kurucu sayesinde sisteminize kurulu olan yazı tiplerini görebilir ve sisteminize yeni yazı tipleri kurabilirsiniz. Listede yer alan her yazı tipi örnek cümle olan Dağ başını duman almış, Gümüş dere durmaz akar dizelerini ve rakamları o yazı tipiyle yazarak size örnek bir görünüm sergileyecektir.

Tarih ve Saat modülü sisteminizin ve donanımınızın saatini ve tarihini ayarlamanıza izin verir. Dünya üstünde bulunduğunuz yeri seçerek saat diliminizin otomatik olarak düzenlenmesini de sağlayabilirsiniz. Saati ve tarihi elle ayarlayabileceğiniz gibi otomatik ayarla seçeneğini seçerek bu işi Pardus'a da bırakabilirsiniz.



İnceleyeceğimiz son modül olan Yazıcı Yapılandırması modülü sizin de tahmin edebileceğiniz gibi sisteminizde kurulu olan yazıcıları yapılandırmanızı sağlar. Eğer isterseniz bu modül aracılığıyla sisteminize yerel veya uzak bir yazıcı ekleyebilir ve mevcut yazıcınızla ilgili detaylı ayarları da yapabilirsiniz.

Bu yazıda sistem ayarlarının genel sekmesinde bulunan modüllerin işlevlerini ve ayrıntılarını inceledik. Burada bulunan modüller günlük hayatta bilgisayarınızı kendinize göre özelleştirebilmeniz ve işlerinizi yapabilmemiz için gereken ayarları barındırıyor.

Bu modüllerden bazılarında yapacağınız ayarlarla sisteminizi kararsız hale getirmeniz mümkün olabilir. Bu yüzden eğer ne yaptığınızdan tam olarak emin olmadığınız zamanlarda e-posta listelerinden ya da forumlardan yardım istemenizi tavsiye ederim.

Gelecek yazıda gelişmiş sekmesine geçerek ileri düzey ayarlara mercek tutmaya çalışacağız. Bu ayarlar sistemde çalışacak ön tanımlı programlardan, giriş yöneticisi olarak hangi yöneticiyi seçeceğinize dair pek çok detaylı ileri düzey yazıyı içeriyor.

O zamana kadar herhangi bir sorunuz olursa bize her an forum sayfalarımızdan ulaşabilirsiniz.

Bol Pardus'lu günler dilerim...

Hiç pişmanlığım olmadı!

Pardus Projesi'nin en genç geliştiricilerinden biri olan Eren Türkay'ın Pardus macerası ve hayatı hakkında konuştuk.

Bilgisayarla ilk ne zaman ve nasıl tanıştın?

Bilgisayar öncesinde zamanımın çoğunu oyun salonlarında geçirdim (ilkokul 2. sınıftan başlayarak). Gerek Playstation olsun, gerekse jetonlu oyun makineleri olsun her çeşidine elim değmiştir.

İki sene kadar oyun salonlarında takıldıktan sonra artık sınıf arkadaşlarımla İnternet kafeye gitmeye başladık. Neredeyse her gün okuldan çıkıp Half-Life ve Counter-Strike oynuyor, dünyayı biz kurtarıyormuşcasına eğleniyorduk. Bu yetmiyor, Cumartesi ve Pazar günleri de İnternet kafede geçiriyorduk zamanımızı. İkinci bir evimizdi sanki.

Bilgisayarla tanışmam 4. sınıfta okuduğum bu zamanlara denk gelmekte. Bir yıl kadar sürekli oyun oynadıktan sonra web tasarımı konusunda basit şeyleri okumaya başladım, o günden sonra da hep bir şeyler okudum :)

Bilgisayarla ilk tanışmanın ardından, kaç yıllık bir bilgisayar kullanıcısıyken (aynı şekilde de kaç yaşındayken) özgür yazılım ve açık kaynak gibi kavramları duydun?

Bilgisayarla tanışmamdan yaklaşık olarak üç yıl sonra, 13 yaşındayken bu kavramları duymaya başladım. Artık iki senedir doküman okuyor, küçük programcıklar yazabiliyordum. Forumlarda sorunlarıma çözüm ararken web programlama, Linux, Windows, ISS, Apache gibi kavramlar görüyordum.

Bunları araştırırken özgür yazılım ve açık kaynak kavramları karşıma çıkmaya başladı. Tabi bunlar bir anda olmadı, iki senelik bir süreç sonucunda "Hep görüyorum ama, açık kaynak da neymiş?" sorusu sonucunda öğrendim.

Seni GNU/Linux camiasına çeken ve geliştiren biri olmanda rol oynayan ne gibi etkenler var?

Birçok etken var ancak bunların en başında insanların hiçbir şey talep etmeden bir şeyler yapmaya çalışmaları ve birbirlerine yardım etmeleri geliyor.

Bunun yanı sıra GNU/Linux camiasındaki insanların bilgiyi sadece kendinde saklamayıp paylaşımcı olmaları, biz dünya vatandaşları için en iyiyi yapmaya çalışmaları sıralanabilir.



Bu kadar kısa sürede (yaşın 18 olduğuna göre) Pardus geliştiricisi olmayı nasıl başardın?

Merak, sabır ve en önemlisi olarak zaman diyebiliriz. Okuldan kalan zamanımın neredeyse hepsini Pardus ve açık kaynak kod üzerine harcıyordum. Belki de doğuştan gelen bir özellik olan merakım yüzünden Pardus'ta paket yapımını ve sistemin nasıl işlediğini, Pardus'u kullandıktan sonra araştırmaya başladım.

Elbette geliştirici olmam burada yazıldığı kadar kolay olmadı. O zamanlarda bu konudaki doküman yok denecek kadar azdı. Linux camiasında yeni olduğum için de karşıma bir hata çıktığında çözmekte çok zorlanıyordum. Çok basit bir problem için 2 - 3 günümü harcadığımı hatırlıyorum. Bu noktada sabırlı olunca bir şekilde

problemin çözümü bulunuyor. Her şeyin zamanla olacağını ve işlerin bir anda çözülmeyeceğini de kendime sık sık hatırlatıyordum ve hala da hatırlatmaya devam ediyorum.

Bir özgür yazılım projesine destek vermek için nereden başlanmalı? Kimlerle irtibata geçmeli?

Her projenin mutlaka bir e-posta listesi mevcut. Mevcut olmasa bile (ki bu düşük bir ihtimal), ana sayfasında geliştiricilerine nasıl ulaşılabileceği yazıyor. Katkıda bulunmak istediğiniz projelerle bu şekilde irtibata geçebilirsiniz. E-postalarınızı yazarken çok kibar olmanızı öneririm. Metin tabanlı bir ortamda bulunduğumuz için kullanacağınız kelimeleri dikkatli seçmelisiniz, yanlış anlaşılabilir.

Kendimden bir örnek vermek gerekirse, "şu sorunu çözmek için bunu yap" demek yerine "şu sorunu çözmek için bunu yapabilirsin" yazıyorum. Her ne kadar iyi niyetli yazmış olsanız da, karşınızdaki kişi yanlış anlayabiliyor. Bu yüzden e-posta yazdığınız kişilerin sizi yüz yüze tanımadıklarını aklınızdan çıkarmayıp, yazdığınız şeyleri bir kez daha gözden geçirmenizi öneririm.

Nereden başlanmalı sorusuna herkes farklı bir görüş sunacaktır. Benim görüşüme göre bir projeye katkı vermek istiyorsanız öncelikle onu kendi dilimize çevirmelisiniz. Bu hem çok bilgi gerektirmeyen, hem de müthiş yararlı bir iş. Sadece İngilizce bilmek ve çeviri uygulamalarını kullanabilmek yetiyor.

Bu konuda bir uyarım olacak. Bir projeye "Ben bunu yapmak istiyorum" dememenizi öneririm. Proje her zaman katkılara açıktır ve hayır demeyecektir ama elinizde yapılmış ve tamamlanmış bir işle geliştiricilerin karşısına çıkarsanız, bu saygınlığınızı arttırmakla beraber insanların size daha olumlu bakmasını sağlayacaktır.

Eh, "Ayinesi iştir kişinin, lafa bakılmaz" diye boşuna dememişler :)

Yaptığım katkılara gelirsek, belli başlı olanları şöyle sıralayabiliriz:

- Pardus.org.tr ve Ozgurluklcin.com'a kod desteği.
- Pardus güvenlik takımındaki çalışmalar.
- Birçok özgür yazılım projelerinin paketlenmesi, hatalarının giderilmesi.
- GHOP kapsamında Python'un XMLRPC kütüphanesinin test oranının %55'den %95'e çekilmesi.



Geliştirici olabilmek için eski geliştiricilerden destek mi gördün, köstek mi?

Geçmişte bazen köstek olduklarını düşündüğüm zamanlar olsa bile şimdi dönüp baktığımda aslında hiç de öyle olmadığını görüyorum. Projeye katkı vermeye başladığınızda insanları tanımıyorsunuz ve yazdıklarını yanlış yorumlayabiliyorsunuz. Bazı zamanlarda bir konu hakkında gayet yapıcı bir uyarı yapıldığında bile alıngan davranabiliyor insan. Ancak zamanla projedekileri tanımaya başlayınca alınganlığınız ortadan kalkıyor :)

Bu yüzden geliştirici toplantılarının çok önemli olduğunu düşünüyorum. Gönül ister ki bu toplantılara her geliştirici katılabilsin ve sık sık yapılınsın. Ancak zaman ve yerleşim konusunda sıkıntılar olduğu için sıklıkla yapılamıyor. Projedeki insanlar hakkındaki düşüncelerimin geliştirici toplantısına gitmeden önce ve gittikten sonra çok farklı olduğunu söyleyebilirim.



İsmail DÖNMEZ ve Eren TÜRKAY

Pardus geliştirici toplantısında “Depo yöneticisi olurum” dediğinde, işi bu kadar ileri götürebileceğini tahmin ediyor muydun?

Zor olacağını tahmin ediyordum ancak üstesinden gelebileceğim konusunda bir endişem mevcut değildi. İçerisinde yüzlerce kaynak paket bulunan bir deponun sıfırdan başlayarak derlenmesi, sorunlarının giderilmesi gerçekten dışardan bakıldığı kadar kolay bir iş değil. Bunu yaparken öğrendiğiniz şeyler de paha biçilemez. Yüzlerce paketle meşgul oluyorsunuz, depo politikaları ve işleyişi hakkında derin bir bilginiz oluyor. Sorunların nasıl çözüleceğine dair daha geniş bir bakış açınız oluşuyor. Şimdilerde “İyi ki bu işi yapmışım” diyorum kendime. :)

Programlamaya Python ile mi başladın yoksa önce C, C++ ile uğraşıp daha sonra Python’a mı geçtin?

Biraz şaşırtıcı gelecek ancak web ile ilgilenmeye başlamamdan dolayı elime aldığım ilk programlama dili PHP oldu. PHP’nin karşıma çıkması çok iyi bir tesadüf. Windows üzerinde IIS kurmayı başaramamam ve ASP kodu çalıştıramamamdan dolayı PHP ile yoluma devam ettim. Apache+PHP+MySQL içeren tek bir paketi kurup sunucuyu başlatmak IIS’den daha basit geldi o zaman. IIS çalıştırmayı başarabilseydim belki bu röportajı yapmıyor olacaktık. :)

Pardus üzerinde paket yapmaya başladıktan sonra Python ile ilgilenmeye başladım. Neredeyse tüm sistemlerimiz Python ile yazıldığı için böyle olması çok doğaldı. Yaklaşık olarak 2,5 yıllık bir Python beraberliğinden sonra artık sistemin derinliklerine doğru inme ihtiyacı hissediyorum. Bu sebepten ötürü şu sıralar nispeten daha alt seviye bir dil olan C üzerinde çalışıyorum.

Programlamaya giriş için İngilizce olmazsa olmaz mı? Bu yaşta sadece Türkçe kaynaklardan mı çalıştın yoksa İngilizcen hep bu kadar iyi miydi?

Evet, İngilizce kesinlikle gerekli. Sadece programlamaya giriş için değil, Bilgi Teknolojileri sektöründeki her iş için İngilizce şart.

İngilizcem hep iyi değildi tabii. Türkçe kaynaklardan yararlandım ancak yeterli seviyede İngilizceye sahip olduğumda artık Türkçe kaynaklar yerine, çoğunlukla İngilizce kaynakları tercih etmeye başladım. Bunda lisede yabancı dil bölümü okumamın etkisi çok büyük.

Programlama konusunda temelleri güzel bir biçimde anlatan Türkçe kaynaklar olmasına rağmen daha ileri seviye konularda maalesef Türkçe kaynaklar yetersiz kalıyor. Örnek vermek gerekirse, Google "linux bellek yönetimi" ile ilgili 31.000 sonuç getiriyor. Öte yandan "linux memory management" ile ilgili 39.600.000 sonuç mevcut. Sadece bu küçük örneğe bakarak bile İngilizce'nin ne kadar gerekli olduğunu anlayabiliriz.

En genç geliştiricilerden birisi olduğuna göre yazılım geliştirme konusunda diğer genç arkadaşlara hangi yolu tavsiye edersin?

Sabır, sabır, sabır... Bence en önemli kelime "sabır". Sabırlı olmalarını şiddetle öneriyorum. Çözülmesi zor bir problem ile karşılaştıklarında hemen bıkip o işi bırakmasınlar. Eğer İngilizce bilmiyorlarsa, programlama öğrenirken bir yandan da İngilizce öğrenmelerini şiddetle öneriyorum. Eğer programlama ile İngilizce öğrenimi bir arada yürümüyorsa önceliği İngilizce öğrenimine vermelerini öneririm. Zira, az önce bahsettiğim, gibi İngilizce hayati bir öneme sahip.

Diğerlerini listeleyecek olursak;

- Her şeyi bir anda yapmaya çalışmayın, zamanla taşlar yerine oturacaktır. 1 senede değil, 10 senede programlama öğrenin.
- Bir problem ile karşılaştığınızda birilerine sormadan önce iyice araştırın. Sorarken kibar olmaya çalışın, karşınızdaki kişinin sizi yanlış anlamasını istemezsiniz
- Sorularınızı sorarken açık olun. Bir e-posta başlığına "Yardım edin" yazmak yerine "Python karakter sorunu" yazmayı tercih edin.
- Geliştirilmekte olan projeleri takip edin. Kodlarını inceleyin. Kodları üzerinde değişiklik yapıp denemeler yapın. (İnanın bu denemeler size çok şey kazandıracaktır. İnsan elini taşın altına koyduğu zaman sistemin işleyişini daha çabuk anlıyor.)
- Bol bol pratik yapın.

Hangi dil ile başlayacakları konusunda endişeleri mevcutsa Python'u şiddetle tavsiye ederim. Okuması ve yazması çok rahat, güçlü bir dildir.

Ancak şunu unutmamalım ki yeni programcıları en çok sıkan konulardan biri yazacak bir şey bulamamalarıdır. Sürekli basit kodlar yazıp denemeler yapmak insanı çok sıkabiliyor. Bu yüzden bir diğer önemli nokta ise "ihtiyaç". Eğer ihtiyacınız yoksa bir programlama dilini öğrenmek ya da program yazmak boş



Akın Ömeroğlu ve Eren Türkay

bir uğraş halini alıyor. Kendinize bir ihtiyaç yaratın, biraz tembel olun-tabii ki abartmadan :), ne demek istediğimi anladınız-. Tembellik çoğunlukla yaratıcılığı beraberinde getiriyor.

Farzedelim ki çok sık ziyaret ettiğiniz bir borsa sayfası var. Sürekli "tarayıcı aç -> sayfaya tıkla -> gerekli linki bul -> bilgilere bak" yolunu izlemek yerine Python ile o bilgileri otomatik olarak getirecek bir uygulama yazın. Böylece Python ile uzaktaki bir sunucuya bağlanıp, gerekli yerleri nasıl alacağınızı öğrenmiş olacaksınız.

Her şey bir yana, ÖSS'yi ciddiye alın. Lise 2. ve 3. sınıfta "üniversite okunmadan da bu iş olabilir" diye düşünmüş olsam da bu kesinlikle yanlış! Bir üniversitede okumak birçok yönde kendinizi geliştirmenizi sağlayacaktır. İnsan kendi çabalarıyla ancak bir yere kadar gelebiliyor. Başkasından destek almak, bir bilene danışmak her zaman avantaj sağlayacaktır. Üniversitede bunu çok rahat yapabilirsiniz. Alakasız bir bölümde okusanız bile hocalarınız sizde bir ilgi görüyorsa kesinlikle yardımcı olmaktan çekinmeyeceklerdir. İstedığınız zaman çözemediğiniz problemleri sorabilirsiniz. Böylece gelişiminizi çok hızlı bir şekilde gerçekleştirebilirsiniz. Ayrıca sunduğu sosyal imkanlar da cabası.

Lütfen son sınıfta bilgisayarlarınızı kapatın. İnanın bir sene hiçbir şey okumamak insana bir şey kaybettirmiyor. Bilişim sektörü bir senede sıçrama yapmıyor, yapsa bile tekrar geri döndüğünüzde hemen yetişebiliyorsunuz. Bir sene için tüm hayatınızı başka bir yöne çekmeyin ve lütfen o bir sene dışınızı sıkıp ÖSS'yi kazanın. Ben öyle yaptım ve hiçbir şey kaybetmiş değilim. Bunu size en içten duygularıyla söylüyorum.

Zamanı belli şeyleri öğrenmek ve uzmanlaşmak için mi kullanırsın yoksa geliştirici olunca insanın her şeyden az biraz bilmesi gerekiyor mu?

Geliştiricilerin her şeyden biraz bilmesi gibi bir gereklilik olduğunu düşünmüyorum. Zaten bu belli bir zamandan sonra kendiliğinden meydana geliyor. Birçok projeyi takip ediyor ve birçok haber kaynağını günlük olarak takip ediyorsunuz. Doğal olarak her konuda biraz bilginiz oluyor.

İlgimi çeken her şeyi okuyorum. Bunların içerisinde önemli bulduklarımı ayrı olarak araştırıp o konuda daha derin bilgiye sahip olamaya çalışıyorum. Zamanımı



programlama konusunda uzmanlaşmak için kullanıyorum diyebilirim. Ancak bu "bu gün bunu öğrenmeliyim" noktasında değil. Aynı gün içerisinde kernel aygıt sürücüsü yazımına giriş makalesi okurken sonrasında GIT sürüm kontrol sistemi nasıl kullanılır belgelerini okuyabiliyorum. Sadece okurken sıkılmamam yeterli.

Gezegen'de Bilgi Üniversitesi İngilizce Öğretmenliği bölümünü burslu olarak kazandığını okuduk. Bilişimle ilgili bir kariyer planlamıyor musun?

Bilişimle ilgili bir kariyer planlıyorum. İngilizce Öğretmenliği seçmem tamamen sistemin beni buna zorlamasından ibaret. Dil öğrencileri alan dışı tercih yaptıkları zaman okuldan gelecek olan puanları aşırı derecede düşüyor ve o bölüme girmeleri imkansızlaşıyor. Aslında bu durumdan hiç pişman değilim. Geriye



dönüp baktığımda yabancı dil alanının çok büyük yararını görüyorum.

Yabancı dil öğrencisi olarak sınava çok rahat hazırlandığımı itiraf etmeliyim. Birçok insan dil bölümünün kötü bir bölüm olduğunu düşünse de bu basit bir ön yargıdan ibaret sadece. Kazanılması en kolay bölüm diyebilirim, ayrıca üç sene boyunca size kattığı çok şey var. Şu an yaptıklarımı, dil öğrencisi olmasaydım kesinlikle yapamazdım. Zira dil bölümü haricindeki bölümlerde (sayısal, sözel, eşit ağırlık) İngilizce eğitimi verilmiyor.

Ders olarak var ancak içerik olarak mevcut değil. Genellikle bu dersi öğrenciler serbest çalışma olarak değerlendiriyor. Derslerine giren hocalar da buna izin veriyor. Sistem bu şekilde... Neyse ki Bilgi Üniversitesi'nde çift anadal programı sayesinde mevcut bölümüm ile birlikte Computer Science okuma imkanım da mevcut.

Bilgi Üniversitesi'ni tercih etmede özgür yazılıma verdikleri desteğin bir etkisi oldu mu?

Tabii ki. Bilgi Üniversitesi'ni bu konuda çok başarılı. Okuduğuma göre sunucularının büyük bir çoğunluğunda GNU/Linux kullanılıyor. Ayrıca Computer Science bölümü bünyesinde "Open Source Enterprise Center" oluşumu mevcut. Ek olarak, 2008 yılındaki Özgür Yazılım ve Açık Kaynak Günleri'ne ev sahipliği yapmış bir üniversite.

İngilizce Öğretmenliği bölümü yeni açıldı, öğretim görevlilerimiz henüz belli değil ancak Bilgi Üniversitesi'nin bu konuyu en iyi şekilde çözeceğine inanıyorum. Eğer sayısal bölümden mezun olan insanlar varsa Bilgi'nin Computer Science bölümünü çıkarırsınlar, gerçek anlamda iyi eğitim veriyorlar.

Diğer dağıtımlara nazaran ne konumdayız? Sence Pardus markası dünya genelinde ne kadar veya ne ölçüde tanınıyor?

Maalesef diğer dağıtımlara oranla henüz uluslararası piyasada yeterince tanınmışlığımız yok. Tabii ki bu karşılaştırma 10+ senelik linux dağıtımlarını kapsıyor. Pardus'un 4 senelik bir geçmişinin ve sınırlı sayıda geliştiricisinin olduğu göz önüne alınırsa, şu anda çok iyi bir yerde olduğumuzu söyleyebilirim.

Özellikle 2009 sürümü ile beraber KDE camiasında tanınmışlığımız arttı. Bunda Pardus'un uluslararası bir konferans olan Academy'ye geliştirici göndermesinin etkisi çok büyük. Böylece Pardus teknolojileri KDE geliştiricilerine tanıtılmış oldu. KDE geliştiricilerinden bazılarının bu teknolojilere hayran kaldıklarını söyleyebilirim :) Academy sonrasında KDE gezegeninde Pardus için "Bu çocukları takip etmeliyiz", "Daha fazla ortak çalışmalıyız" gibi şeyler söylendi.

Geliştirici takımı haricinde normal kullanıcılar da Pardus'u çok beğeniyor ve böyle güzel bir dağıtımın neden tanınmadığından bahsediyorlar. Özgürlükçün'de bunlardan birkaçını okumuş olmalısınız. Okuduklarınız sadece birkaçı, çevrilmemiş ve haber olarak yayınlanmamış daha birçok değerlendirme mevcut.

Bunlar göz önüne alındığında 3-4 sene sonra Pardus'un uluslararası camiada daha etkin bir rolü olacağını tahmin ediyorum. Sınırlı sayıda geliştirici ile bu kadar zamanda bunlar başarılabilirse, daha fazla ekip ve zaman ile çok daha iyi şeyler başarılabilir.

Üniversiteye hazırlandığın için Pardus 2009 geliştirme süreçlerinde neredeyse seni hiç görmedik. Pardus 2009.1 veya 2010 için yapmayı istediğin, özel bir şeyler var mı?

Öncelikli olarak bıraktığım paketleri tekrar almayı planlıyorum. Bugzilla'daki hatalar birikmiş durumda, onlara dalıp bugzilla'yı biraz olsa temizlemek istiyorum ancak tek kişiyle olacak bir iş değil. "Hata haftası" gibi bir düşüncem var ama bunun tüm geliştiriciler tarafından kabul edilmesi gerekiyor. İş yoğunluğu arasında yapılabilir mi bilmiyorum. Eğer mümkün olsa, tüm geliştiricilerin bir haftasını sadece hata düzeltmeye ayırması çok güzel olurdu. Daha önce bu fikir ortaya atıldı ancak bazı sebeplerden ötürü ortaya konamadı. Yapılıp yapılamayacağı ilerleyen zamanlarda belli olacaktır.

Xfce paketçiliği yaptınız, Xfce kullanıyor musunuz? Xfce'yi kimlere önerirsiniz?

Şu anda KDE 4 kullanıyorum. Xfce'yi paketlediğim zamanlarda uzunca bir süre kullandım. Xfce'yi düşük konfigürasyonlu bilgisayarlar için önerebilirim. KDE 4'ün yenilikçi arayüzünden sıkılan veya Gnome arayüzü benzeri isteyen insanlara denemelerini tavsiye ederim. Şu anda Xfce gayet kararlı bir biçimde çalışıyor Pardus üzerinde.

Sence Özgürlükçin, yurt dışındaki yabancı benzerlerine göre ne durumda? Topluluğumuzu az buçuk tanıyorsun, sence bizleri nasıl günler bekliyor?

Özgürlükçin'in çok iyi bir durumda olduğunu düşünüyorum. Yurt dışındaki yabancı benzerleri ile rekabet edebilecek düzeyde olduğunu söyleyebilirim. Her ay 60 ve üzeri sayfa e-dergi çıkarmak, özgür yazılım ile ilgili dolu dolu haber yayınlamak, paket tanıtımları yapmak ve bunları gerçekten özveri ile yapmak her topluluğun başarabileceği bir iş değil.

Özgürlükçin önümüzdeki birkaç yıl içerisinde gerçekten çok büyüyecek diye tahmin ediyorum. Artık belli bir süre sonra şu anki deneyimli insanlar yeni gelenlere yardımda zorlanacak. Bunun için insanların öğrendiklerini Özgürlükçin'den esirgememesi gerekiyor :)

"Ben deneyimli değilim, yapamam" diye düşünülmesin. En basitinden, siz bir





soru sorup cevabını aldıysanız, başka bir insan buna benzer bir soru sorduğunda sadece okumakla yetinmeyin, bilgilerinizi paylaşın.

Böylece siz de bu ailenin bir parçası haline gelecek ve Pardus'a çok iyi bir katkı sağlamış olacaksınız. Bunun verdiği haz gerçekten anlatılamaz.

Özgürlüğün topluluğunun sizce eleştirilebilecek tarafları var mı? Topluluk, Pardus'un gelişiminde ne kadar etkili oluyor?

Özgürlüğün'in eleştirilecek tarafının olmasını bir kenara bırakalım, övülecek taraflarını sıralamaya başlarsak bu röportajı bitiremeyiz :)

Özgürlüğün'in Pardus gelişimine azımsanmayacak derecede etkisi var. Kurulumda gördüğümüz paketlerin küçük açıklamalarının Özgürlüğün tarafından hazırlanmasından tutun da, Beyin'deki fikirlerin geliştiricilere iletilmesi ve bunların uygulanmasına kadar birçok yerde Özgürlüğün'in etkisi var.

Her ne kadar yazamıyor olsalar da, Pardus geliştiricilerinin çoğunun Özgürlüğün forumlarını okuduğunu hatırlatmakta yarar var.

Geliştirici ekip içerisinde başınızdan geçen ilginç bir olayı anlatır mısınız?

Çok net hatırladığım bir tanesi Pardus 2009 sürümünü başımdan geçti. Artistanbul'da yeni Pardus.org.tr üzerinde çalışırken elektrik kesildi ve ne yapacağımızı şaşırdık.

Çevredeki kafelere elektrik umuduyla bakmamıza rağmen hiçbirinde elektrik yoktu. Sonunda Tophane'de jeneratör olduğunu ve çalıştırabileceklerini öğrendik.

Ellerimizde laptoplar, yaklaşık olarak 10 kişilik bir geek grubu olarak Tophane'ye doğru koşmaya başladık. Geldiğimizde direk olarak "İnternet gerekiyor, hemen ayarlayabilir misiniz?" sorusunun ardından bulduğumuz en yakın koltuklara oturduk ve laptoplarımızı masanın üzerine koyduk.

"Abi internete çıkamıyorum, kahretsin!", "Haberini yayına alın", "Pardus.org.tr ne durumda?", "Çevirileri hallettiniz mi?" gibi cümleler havada uçuşurken çevredeki insanların "Ne oluyor yahu?" bakışlarını görmeliydiniz!

Topluluk süreçlerinde se0ni zorla çalıştırdıkları doğru mu? Duyduğumuza göre; Artistanbul'da sana zorla Nuri Alço kokteyli içirtip, yılan yedirtmiş, portakal kabuğu kemirtmişler!

Hehehe, zorla çalıştırılmak gibi bir durum söz konusu değil :) Nuri Alço kokteyli herkese tavsiye ederim, seve seve içiniz efem. Tarifini sormayınız ama, gizlidir.

Biraz açıklama yapmak gerekirse, sorudaki yılandan kasıt, Suşi oluyor. Yılan balıklı olanından tatmışlığım var. Et diyarından gelen bir Mersin'li olarak kesinlikle doymak için yemeyeceğimi belirtmek isterim. Ağız tadım ilerde değişirse ne olacağını kestiremem şimdiden tabi.

Bu arada, eğer ilk defa Suşi tadıyorsanız Wasabi'ye eklemek banmaya çalışmayın. "Benim hayatım acı yemekle geçti" gibi düşünmeyin, kendinize yazık edersiniz! :)

Portakal reçelinin de harika olduğunu söylemeden geçemeyeceğim.

Bir Pardus Geliştiricisi olarak tanıdığımız Eren Türkay'ın dışında, önem verdiğin veya ilgilendiğin ne gibi hobilerin var? Müzik? Dans? Duymak isteriz...

Latin danslarını çok seviyorum. Bir senedir aktif olarak Salsa ve Bachata ile ilgileniyorum. Zaman buldukça dans etmeye çalışıyorum.

Her ne kadar uzun zamandır çalmasam da bas gitar ile uğraşmak çok keyif veriyor. Çalma konusunda iddialı değilim ancak iyi bir bas dinleyicisi olduğumu söyleyebilirim.

Müziğe çok önem veriyorum. Müziksiz bir hayat düşünülemez bence :) Herhangi bir müzik türüyle kendimi sınırlamıyorum. Kaliteli olan her şeyi dinlemeye açığım. Çoğunlukla Rock, Flamenko, New-Age türlerini dinlemekten keyif alıyorum.

Bu kadar çalıştıktan sonra geriye bakıp "Keşke bilgisayarla biraz daha az ilgilenseydim de şunu şunu yapsaydım" diyor musun? Diyorsan neleri yapmak, nelere daha çok ağırlık vermek isterdin?

Hayır, böyle bir şey düşünmüyorum. Bilgisayar ile ilgilenirken bas gitar da çalabildim, dans edebildim, arkadaşlarımla gezebildim, çeşitli konserlere



Eren TÜRKAY, Ali İŞİNGÖR ve İsmail DÖNMEZ

gidebildim. Anlayacağınız, hiç pişman değilim. Aksine böyle güzel insanları tanıdığımıza çok seviniyorum.

Planlı olduğunuz sürece her şeyi yapabiliyorsunuz. Sadece bir şeye saplanıp kalmamak yeterli.

Bilgisayar oyunu oynar mısınız? Mesela Tremulous? :)

Arada sırada oynuyorum. Tremulous geçmişim yok ancak iyi bir UrbanTerror oyuncusuyum diyebilirim :) Zaman buldukça kafamı dağıtmak için UrbanTerror iyi geliyor. Özgürlüklün oyun sunucularında karşı karşıya gelirsek nasıl bir UrbanTerror oyuncusu olduğumu görebilirsiniz.

Pardus Kullanıcıları İçin Yararlı Adresler



Pardus'u bilgisayarınıza nasıl kurabilirsiniz?
<http://www.ozgurlukicin.com/ia/pardus-nasil-kurulur>

Pardus topluluğu neler yapıyor?
<http://www.ozgurlukicin.com>

Dergimizin tüm sayılarını nereden bulabilirsiniz?
<http://www.ozgurlukicin.com/e-dergi>

Pardus kullanıcılarının gezegeninde neler oluyor?
<http://www.ozgurlukicin.com/gezegen>

Pardus ile ilgili teknik bilgiler için nereye bakmalısınız?
<http://tr.pardus-wiki.org>

Pardus geliştiriciler, neleri tartışıyor?
<http://liste.pardus.org.tr/mailman/listinfo/gelistirici>

Pardus kullanıcıları neleri tartışıyor?
<http://liste.pardus.org.tr/mailman/listinfo/pardus-kullanicilari>

Nerede bu Pardus kullanıcıları?
<http://www.ozgurlukicin.com/kullanici/liste>

Pardus geliştiricileri hangi hatalara çözüm arıyor?
<http://hata.pardus.org.tr>

Pardus CD'lerini nasıl temin edebilirsiniz?
<http://www.ozgurlukicin.com/cdgonder/>

Pardus kullanıcıları www.linux.com'da ne yapıyor?
<http://www.linux.com/community/groups/viewgroup/36-Pardus+Linux+User+Group>

Pardus ile ilgili Sıkça Sorulan Sorular
<http://tr.pardus-wiki.org/Pardus:SSS>

Windows'tan Pardus'a nasıl geçebilirsiniz?
http://tr.pardus-wiki.org/NASIL:Windows'tan_Pardus'a_gecis

OpenOffice.org Türkiye
<http://www.openoffice.org.tr>