

özgürlükiçin.com e-dergi



Ekin Meroğlu ile Röportaj

Pardus 2008.1 Geliyor

**Kim Korkar
Komut Satırından!**

Xfce İpuçları

Uzak Masaüstü Bağlantıları

Özel Sayı:

Tüm Yönleriyle OpenOffice.org

- 04-09. [Haberler](#)
- 10-13. [Kim Korkar Komut Satırından!](#)
- 14-15. [Uzak Masaüstü Bağlantıları](#)
- 16-19. [OpenOffice.org Hesap Tablosu](#)
- 20-23. [OOo Formül: İşi Bilen Yardımcı](#)
- 24-27. [OpenOffice.org Sunu](#)
- 28-30. [OpenOffice.org Çizim](#)
- 31-33. [OpenOffice.org Veritabanı](#)
- 34-37. [Mektuplarınızı Adresleriyle Eşleştirmek](#)
- 38-40. [Farklı Yönde Sayfalar](#)
- 41-47. [Gimp Filtrelerini Tanıyalım – 3](#)
- 48-50. [Xfce İpuçları](#)
- 51-57. [Röportaj: “İkinci Albüm Sendromu”](#)
- 58-61. [Derinden Gelen Tehlike](#)
- 62-65. [Özgür Filmler](#)

Bu sayının editörü:

Server Acim

Bu sayıda katkıda bulunanlar:

Ahmet Hiçyılmaz,
Akın Ömeroğlu, Ali Işingör,
Aydın Gündüz, Burak Eren,
Ceren Çalıcı, Eray Şahbaz,
Fahri Dönmez, Gökmen
Görgeç, Hakan Hamurcu,
Mehmet Ali Akmanalp,
Mirat Can Bayrak, Mustafa
Albayrak, Orhan Gültekin,
Seda Akay, Serdar Soyteir,
Server Acim, Şaban Kuş,
Yasin Başaran, Umut Pulat

Tasarım:

artistanbul (Pınar Eskikan)

Özgürlükçün e-dergisi,
Creative Commons
(by-nc-sa) 3.0 ile lisanslanmıştır.

Pardus ismi ve logosu, TÜBİTAK
UEKAE'nin tescilli markasıdır

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

EDITÖRÜN NOTU

Merhaba,

“Özgürlüğü için Topluluğu” nun hazırladığı 5. sayımızla karşınızdayız. Bu sayıda sevgili Ali Işingör, benim için bir onur olan, editörlük teklifini yaptığında heyecanlandığımı itiraf etmeliyim. Bana göre ilginç yazıların yer aldığı bu sayı, umarım beğeneceğiniz bir dergi olmuştur.

Bu sayının bir özelliği de “OpenOffice.org Özel Sayısı” olması elbette. Açıkçası OpenOffice.org, Windows’tan Pardus’a geçecek kişilere bir ışık tutması açısından da önemli bulduğum bir paket. Çünkü Pardus’u kurduktan sonra ek olarak bir “Ofis” paketi kurulması gerekmiyor. OpenOffice.org paketi Pardus ile birlikte geliyor ve paketteki her program tüm “MS Office” dosyaları ile uyumluluk gösteriyor. Ayrıca Pardus’taki ofis paketi seçenekleri bununla da sınırlı kalmıyor, Pardus deposunda “KOffice” paketi de bulunuyor. Gelecek sayılarda bu paketin de tanıtılacağını umuyorum.

Ben, editör yazısında “Bu sayıda neler var?” tadında bir şeyler yazmak yerine, giriş niteliği taşıyan bu yazıda “Özgürlük” kavramından ne anladığımı biraz anlatmak ve daha sonra sizleri dergi ile başbaşa bırakmak istiyorum.

Özgür olmak demek her istediğini yapmak anlamına gelmiyor. “Özgür olmak” kavramını doğru algılamak için, “özgür olmamak” kavramı üzerinde düşünmek gerektiğini savunuyorum. Özgür olmadığınızda; bir kişiye, bir kurumun yapısına, bir düşünce kalıbına, hareket yeteneğinizin kısıtlanmasına bağlısınız demektir. Onun/Onların izin verdiği kadar kadar özgürsünüzdür. Bir yazılımın, bir işletim sisteminin kullanımında, onu üreten kişinin/kurumun/sistemin size izin verdiği kadar özgürsünüzdür. O yazılımı, işletim sistemini değiştiremezsiniz. Bu şuna benzer: Size bir ofis verirler ve ofisteki bütün masalar, koltuklar, dolaplar tabana çakılmıştır. Siz, odanızdaki masanın, koltuğun yerini değiştirmek istersiniz ama değiştiremezsiniz.

Ayrıca o ofise sizden habersiz girmektedirler. Dolabınızdaki bir dosyayı sizden habersiz alırlar ya da sizin bilmediğiniz bir dosyayı getirip dolabınıza yerleştirirler. Odanıza

bir de kamera kurarlar ve sizi izlemeye alırlar. Ve siz bu ofisi bu şartları kabul ederek kullanmak için bir de bir ücret ödemek zorundasınızdır. Eğer “EULA” sözleşmesini okursanız göreceksiniz ki, bilgisayarınıza kapalı kaynak kodlu işletim sistemini kurarken aslında böyle bir ofis ortamında çalışmayı kabul eden bir kişi gibi davranmış oluyorsunuz.

Halbuki açık kaynak kodlu ve özgür bir yazılım kullandığınızda, siz ofisinizdeki eşyaları istediğiniz gibi yerleştirebilir, dolabınıza istediğiniz dosyayı ekler, istemediğinizi çöpe atabilirsiniz. Odanın anahtarı sadece sizde olur, odanızın kapısı da demirden yapılmıştır ve bunun için kimseye bir ücret ödemek zorunda da değilsinizdir. Sadece buna benzer şartları taşıyan bazı bürolar için bazı şirketler sizden bir kereye mahsus olmak üzere sembolik bir ücret talep ederler, o kadar.

İşte bu anlattıklarımızın farkında olan, özgür yazılım kullanıcısı Özgürlüğü için Topluluğu’nun e-dergisinin 5. sayısında yer alan ve sizleri Pardus’la ilgili konularda bilgilendiren, bazen de eğlendiren yazılarla başbaşa bırakıyorum.

Bu dergiye birikimleri, bilgileri ile katkıda bulunan yazarlara, derginin tasarımı için emek veren kişilere, böyle bir derginin hazırlanmasına olanak tanıyan, başta Ali Işingör olmak üzere, herkese teşekkür etmeyi bir borç bilirim.

Sizlere iyi okumalar dilerim...



15 Eylül'de Pardus 2008.1

Pardus 2008'in ilk ara sürümü olan Pardus 2008.1'in sürüm takvimini belirledi. Kendi araçlarımızdaki yeni özellikler, hata düzeltmeleri ve paket güncellemelerini içererek olan bu ara sürüm, kullanıcılarımızın yeni kurulum sonrası daha az güncelleme yapmalarını, güncel kurulumların daha sorunsuz olmasını amaçlıyor.

Her zamanki gibi, Pardus 2008 kullanıcıları sadece güncellemelerini takip ederek sistemlerini güncel ara

sürüm seviyesine yükseltebilecekler.

Sürüm yöneticimiz Ekin Meroğlu'nun açıkladığı Pardus 2008.1 "Sürüm Takvimi" şöyle :

- Pardus 2008.1 Beta: 28 Ağustos 2008
- Pardus 2008.1 RC: 8 Eylül 2008
- Pardus 2008.1: 15 Eylül 2008

Pardus 2008.1 sürümüyle gelmesi beklenen pek çok yenilik var elbette... Bu yenilikleri şöyle sıralayabiliriz:

- Güncel Linux çekirdeği - Kernel 2.6.26.x güncel masaüstü ortamı - KDE 3.5.10
- 802.1x, Ad-hoc, VPN ve İnternet bağlantı paylaşımı özellikleri ile daha gelişmiş bir Ağ Yöneticisi
- Gereken yerelleştirme ve uluslararasılaştırma paketlerinin Kaptan Masaüstü tarafından kurulması
- KDE 3 ve KDE 4 tabanlı iki ayrı Çalışan CD

230.000 Pardus CD'si

Pardus 2008, çıkmasının ardından aylık basılı dergilerle beraber dağıtmaya başlandı. Dergiler Ağustos sayıları ile birlikte Pardus 2008 CD'si ve CD kalıbı dağıtmaya başladı.

Pardus 2007 sürümü için de benzer bir çalışma yapılmış ve geçtiğimiz yıl boyunca aylık teknoloji dergileriyle beraber yaklaşık 800.000 adet (yazıyla: sekiz yüz bin) CD dağıtılmıştı. Pardus 2008'in çıkmasını takip eden ayda CD kalıpları ile beraber yaklaşık 230.000 adet Pardus CD ve ISO'su daha kullanıcıları ile buluşmayı bekliyor.

2008 sürümünü Kurulum CD'si olarak elde etmek ve bilgisayarınıza kurmak istiyorsanız, aşağıda yer alan dergilerin birinin Ağustos sayısını temin edebilirsiniz.

- [Bilim Teknik](#)
- [Byte](#)



- [PCMagazine](#)
- [PCNet](#)

Pardus 2008 sürümünü CD kalıbı (ISO) olarak elde etmek ve daha sonra CD üzerine yazmak istiyorsanız, aşağıda yer alan dergilerden birinin Ağustos sayısını temin edebilirsiniz.

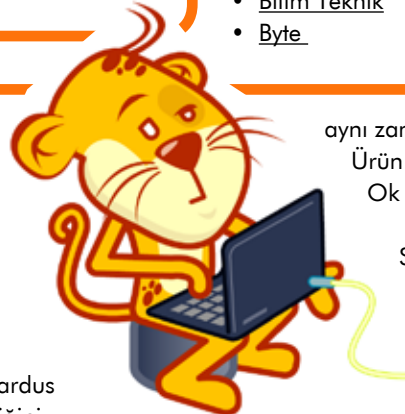
- [Chip](#)
- [PCWorld](#)

Gelecek aylarda da aylık dergilerinin işbirliğiyle Pardus 2008 CD'lerinin dağıtımına devam edilecek.

Pardus 2009 Beyin Fırtınası

Pardus, topluluk merkezli bir dağıtım olmak yolunda önemli adımlar atıyor. Sürüm yöneticisinden sonra bir de ürün yöneticisi kavramını ortaya koyan Pardus Projesi, bu pozisyonu topluluktan gelen bir Pardus geliştiricisi olan Selim Ok ile [doldürmüştü](#).

Bu gelişmenin ardından Özgürlüğün forumlarında kullanıcıların Pardus 2009 ile ilgili düşünce ve isteklerini dile getirebileceği bir tartışma alanı açıldı. Geliştirme kategorisi altında açılan Pardus 2009 forumunun yöneticiliğini,



aynı zamanda Pardus 2009 Ürün Yöneticisi olan Selim Ok yapacak.

Sizler de [Pardus 2009](#) ile ilgili ürün yönetimini ilgilendirebilecek ve beyin fırtınası yapmamızı sağlayacak

düşüncelerinizi [forumda](#) dile getirebilirsiniz. Yakın bir gelecekte hizmete girecek olan ve esin kaynağını Ubuntu'nun [Brainstorm](#)'undan alan Beyin Fırtınası bileşenimiz de yine bu forumla bütünleşik çalışacak. Selim Ok'a hem yeni görevinde hem de forum yöneticiliğinde başarılar dileriz.

Pardus Test Takımı İş Başında

Pardus 2008 öncesinde kurulan ve temelleri Özgürlükçin Forumları'nda atılan Pardus Test Takımı'nın artık yeni bir görevi var. Pardus e-posta listeleri üzerinden iletişimini sürdüren test takımı, Pardus 2008 sürümünü öncesinde bir araya gelen bir ekipti. Deneyimli Pardus kullanıcıları, ekibin başında olan Pardus geliştiricisi Serbülent Ünsal'ın öncülüğünde bir dizi işlev ve kullanılabilirlik testi yapmıştı. Bu testler neticesinde Pardus 2008, kullanıcılara daha kararlı ve birçok donanımın sorunsuzca desteklendiği bir sürüm olarak ulaştı.

Bu çalışmaların ardından ve sürümün çıkmasıyla bir bekleme sürecine giren test takımı, geçtiğimiz günlerde Serbülent Ünsal'ın e-posta listesine gönderdiği e-posta ile hareketlendi. Bu e-posta, Pardus Test Takımı'nın bundan sonraki süreçte çalışmalarına sürüm testleri yanında sürüm içi paket testlerini de ekleyeceğini ve testlerin yakında başlayacağını belirtiyordu.

Pardus Wiki'deki Test Takımı belgesine göre test takımının bundan sonraki amacı, Pardus'un sürüm öncesi ve sürüm sonrası hata oranını minimize

etmek olacak.

Sürüm dönemlerinde sürüm testleri devam edecekken, sürüm içi dönemde ise Pardus 2007 ve 2008'in test deposuna giren paketleri farklı test yöntemleri ile Pardus Test Takımı tarafından kontrol edilecek. Bu testler;

- Detaylı olarak test edilecek paketler
- Standart olarak test edilecek paketler
 - Yalnız kurulum testine tabi tutulacak paketlerin testleri olmak üzere üç ana grup altında toplanacak.

Pardus Test Takımı'nın üyesi olmak zor değil. Öncelikle, test için kullanacağınız sistemin günlük kullandığınız sistemden yalıtılmış olması gerekiyor. Bu gerekliliği sağladıktan sonra, Pardus-Wiki'de tarif edilen başvuru süreçlerini tamamlayarak ve donanım bilgilerinizi içerecek formu doldurarak, bir e-posta atmanız

gerekli. Kullanıcılardan yüksek bir teknik bilginin beklenmediği test listesinde, ortalama bir kullanıcı olmanız ve biraz da konsol hâkimiyetinizin olması yeterli.

Biz de Özgürlükçin Topluluğu olarak Pardus Test Takımı'na yaptıkları testlerde başarılar ve kolaylıklar diliyoruz.



Dışın Dışın Opuu! -2

GameTracker.com sitesinin istatistiklerine göre Özgürlük için Uran Terror oyun sunucusu şu anda dünyada, en çok tercih edilen ioUT sunucuları listesinde 11. sırada yer alıyor. Bir başka deyişle, binlerce oyun sunucusu arasında ilk yüzde birlik dilim arındayız! Listenin üst sıralarında, uzun zamandır yayın yapan sunucuların yer aldığı göz önüne alındığında, Özgürlük için sunucusunun başarısı daha da dikkat çekiyor. Geçen ay listenin 12. sırasında yer alan sunucumuzun yükselişi, özellikle Özgürlükçin topluluğunda yer alan oyunseverlerin desteğiyle sürüyor. Sitenin istatistiklerine göre, Oİ sunucusunda oynayan oyuncu sayısının anlık ortalaması 16. Günün büyük bölümünde dolu olan sunucu, artırılan oyuncu kapasitesine rağmen, yalnızca sabah 6-9 arasında boş kalıyor. Özenle seçilmiş donanım bileşenleri içeren sunucu, ping değerleriyle de dikkat çekiyor. Yalnızca Türkiye'nin değil, dünyanın da en düşük ping değerlerinden birine sahip olan sunucumuz, yabancı oyuncuların da yoğun ilgisine mazhar oluyor. Oyuncularına kesintisiz ve kaliteli oyun imkânı sunan sunucumuzun yönetimini, Özgürlük için topluluğundan seçilmiş üç yönetici ve genel işlemleri yürüten bir bot üstleniyor. Ayrıca sunucunun kayıtlı oyuncuların istatistiklerini tutan özel bir sayfası da bulunuyor.

ioUT sunucusu ile büyük başarı elde eden Özgürlük için topluluğunun oyun konusundaki projeleri ise bitmek bilmiyor. Pardus kullanıcılarının oyun zevkini sonuna kadar yaşamaları için uğraşan Oİ, ikinci oyun sunucusu için şimdiden çalışmalara başladı bile. İkinci sunucuda yer alacak oyun, topluluğun oylarıyla belirlenen Enemy Territory oldu. Türkiye'de pek fazla bilinmesi de dünyada pek çok oyuncusu bulunan oyunun en az ioUT sunucumuz kadar başarılı olmasını umuyoruz. İş stresinden yorulan tüm dostlarımızı, sunucularımızda eğlenmeye davet ediyoruz. Ne demiştik; Dışın Dışın Opuu!



DPT'ye 2.540 İmza İletildi

Devlet Planlama Teşkilatı'nca hazırlanan "Birlikte Çalışabilirlik Esasları Rehberi"nin ikinci sürümü hakkındaki görüşlerimizi ve Özgürlükçü'nün de uzun bir süredir devam eden "OOXML'e Hayır" kampanyasında toplanan 2.540 imzayı dün DPT'ye ilettik.

DPT'ye ilettiğimiz belgelerin listesi aslında epey uzun... 2.540 imza; ad-soyad, şehir ve meslek haneleriyle birlikte sayfa başına 40 kişi (puntosunu da epey küçülttüğümüz halde) şeklinde hesaplandığında, 60 sayfayı aşan bir yazıcı çıkışı demek. Bu belgenin yanına, "OOXML'e Hayır" manifestomuzu, Birlikte Çalışabilirlik Esasları Rehberi'nde OOXML'in neden yer



almaması gerektiğine dair hazırlanmış en detaylı metin olan karşı görüşümüzü de ekledik.

Kelime işlem, sunum ve elektronik çizelge belgelerinde kabul edilen standartlar arasında OOXML olarak da bilinen Office Open XML biçiminin neden yer almaması gerektiği konusundaki görüşümüz; çeşitli teknik, hukuki gerekçelerin yanı sıra ticari rekabete ilişkin önemli çekincelerimizi de içeriyor.

Özgürlükçü'nün topluluğu olarak, OOXML'e karşı kampanyalarımızı sürdürmeye devam edeceğiz. Bizleri destekleyen ve kampanyalarımıza çeşitli şekillerde katılan herkese teşekkürü bir borç biliriz.

Linux Kullanıcısı Ev Hanımları

Küçük dizüstü bilgisayarları bugünlerde en popüler zamanlarını yaşarken, bilgisayar pazarı da büyük değişimler geçiriyor. Eee PC ile ilgiyi üzerine çeken Asus, bu yıl dünya çapındaki satışların 10 milyonunu 7-10 inç arası bilgisayarların oluşturacağını öngörüyor.

Düşük boyutlu ve düşük fiyatlı bilgisayarlar bazı sürpriz gelişmelere de sahne oluyor. Asya'dan bir iş dünyası yayını olan Tech-on muhabiri Tomohiro Otsuki'nin yazdığına göre; bilgisayar delisi Geek'ler Windows XP yüklü Eee PC satın alırken, öğrenciler ve ev hanımları Linux yüklü sürümünü tercih ediyor.

Tayvanlı hanımların bu tercihleri, bilgisayar pazarındaki değişimin en büyük göstergesi. Onlar ofis



programlarına ihtiyaç duymuyor. İnternet, video gibi gereksinimlerini karşılamak istiyor. Bunun için de sade bir bilgisayar yeterli görülüyor.

Buna, Linux'un beklediği fırsat olarak bakılabilir. Linux'un patlaması, ev hanımlarından mı gelecek yoksa?

KDE 4'te 100 Bin Dizge

KDE Türkiye Yerelleştirme Çalışmaları Ekibi, yaptıkları dikkate değer çalışmalarla önemli bir başarıya imza attı. KDE4/trunk için öngörülen 100.000 çevrilmiş dizge barajını aşarak %84 oranına ulaşan ekip, dünya çapında 95 yerelleştirme ekibi arasında 15. sıraya yükseldi.

Bundan sonraki kısa vadeli hedeflerini ilk 10'un arasına girmek olarak belirten KDE Türkiye Yerelleştirme Çalışmaları

Ekibi, anlattığımız bu başarıyı, yerelleştirme çalışmalarını önceden beridir birlikte yürüttükleri eski ekip üyelerinin yanında yeni katılan arkadaşların özverili katkılarıyla elde etti. Ekip; akıcı ve anlamlı



bir şekilde yazabilen, ana dilindeki teknik terimlerle arası iyi olan, günlük hayatta Linux kullanan, KDE Masaüstü ortamında çalışan ve ayda 4-5 saat ayırabilecek olan herkesi de bu tip başarılar için birlikte

çalışmaya davet ediyor.

Eğer siz de, KDE gibi, bir masaüstü ortamından beklenen birçok şeyi kullanıcılarına zamanında sunan, açık kaynak kodlu bir projeyi dilimize kazandırmaya katkıda bulunmak istiyorsanız işe, KDE Türkiye'nin web sayfasını ziyaret ederek başlayabilirsiniz. Bu adreslerden de KDE Türkiye ve KDE Yerelleştirme e-posta listelerine üye olabilir ve çeviri çalışmalarına destek verebilirsiniz.

iPhone Değil W.E. Phone

Kanada, Ontario merkezli Koolu Inc. adlı şirket, daha önce çıkışını duyurduğumuz OpenMoko'nun Neo FreeRunner'ının ABD, İngiltere ve Avrupa Birliği'nde dağıtımını yapacak. Linux tabanlı bir telefon olan FreeRunner'ı "W.E. Phone" ismi altında dağıtan Koolu, telefonu Google Apps ile birlikte sunuyor.

GNU Linux üzerinde çalışan OpenMoko yazılımı ile beraber gelen ve tamamen açık kaynaklı ve donanımı değiştirilebilir bir telefon olan Neo FreeRunner, 4 Haziran'da piyasaya sunulmuştu. FreeRunner kullanıcıları telefonlarına istedikleri yazılımı serbestçe kurabiliyorlar. Örneğin Koolu tarafından dağıtılan haliyle FreeRunner, Google Apps de dahil olmak üzere birkaç yazılım değişikliği ile geliyor.

Neo FreeRunner'ın ocak ayında ilan edilmesinden hemen sonra, Koolu da Google'ın Android yazılımıyla gelen bir telefon ile piyasaya çıkacaklarını bildirmişti. Açık kaynak öncüsü, Koolu başmühendisi ve "elçisi" Jon "Maddog" Hall, ismin "iPhone" veya "You Phone" yerine "We Phone" (İngilizce bir marka olan iPhone'daki "i", "ben" manasına geliyor. Jon Hall da "You Phone" [sen telefon], "We Phone" [biz telefon] diyerek bir gönderme yapmış.) olabileceğini düşündüklerini kaydetmişti. W.E. Phone'un Neo FreeRunner ile kardeş olduğu başta duyurulmasa da teknik özelliklerine bakınca bu durum açıktı. Maddog'un bugün yolladığı bir e-postaya göre de, W.E. Phone'un bir Android versiyonunun yapım aşamasında olduğu söylentileri

kesinleşmiş durumda.

Neo FreeRunner gibi W.E. Phone da GTK+ arayüzüne dayanan OpenMoko 2007.2 yazılımını kullanacak. Koolu, gelecekte W.E. Phone'un iki farklı yazılım seti kullanan değişik sürümlerini de satacak.

W.E. Phone'un şu anda geliştiricilere pazarlandığını belirten Koolu, gelecekte genel tüketiciye de "Google Apps'in mobil hali" şeklinde pazarlanacağını söyledi. OpenMoko, daha önce Almanya, Fransa ve Hindistan'da dağıtım yapacak beş şirketi açıklamıştı. Koolu'nun OpenMoko ile anlaşması, Koolu'ya ABD, Birleşik



Krallık ve Avrupa Birliği'nin yanında "yerel ortaklar yardımı ile de küreselleşme" şansı tanıyor.

W.E. Phone'un şu an telefon ve telefon şirketleri tarafından erişilemeyen pazarlara girebilmesini bekleyen Despathy, aynı zamanda telefon şirketlerine de daha önce erişemedikleri müşterilere erişme fırsatı sunacağına inanıyor.

Neo FreeRunner ile ilgili ek bilgi, [OpenMoko](#) sitesinden edinilebilir.



Kamuoyuna Duyuru

Bizler Özgürlüğü için Topluluğu olarak, e-Dönüşüm Türkiye Projesi Birlikte Çalışılabilirlik Esasları Rehberi raporunda yer alan üzerinde işlem yapılabilen kelime işlem, sunum ve elektronik çizelge belgelerinde kabul edilen standartlar arasında OOXML olarak da bilinen Office Open XML biçiminin yer almasını istemiyoruz.

Temel amacı, başta kamu kurum ve kuruluşları olmak üzere kamuya elektronik ortamda hizmet sunan tüm kurumlar ile bu kurumlardan hizmet alanlar arasında birlikte çalışılabilirliği sağlamak olan bu raporda OOXML'in aşağıda bulunan sebepler nedeni ile yer almaması gerektiğini düşünüyoruz.

A- Teknik Nedenler

OOXML'de yer alan bazı temel sorunlar bu biçimin kullanılmasını ve birden fazla üretici tarafından birbirlerine uyumlu programlar üretilmesini engellemektedir. Temel olarak bu nedenler şöyle özetlenebilir:

1- XML Standardına Aykırılık:

OOXML, W3C tarafından da standart olarak kabul edilmiş olan ve OOXML'in tabanını oluşturan XML standartlarına aykırı davranışlarda bulunmaktadır. Bu hatalı davranışların bazıları ECMA tarafından ilan edilen noktadan sonra ISO süreçlerinde düzeltilmiş, bu nedenle OOXML'in birbirine

de uyumlu olmayan fakat aynı sürüm numarasına sahip iki çeşidi ortaya çıkmıştır.

2- İkili Dosyalara Verilen İzin: OOXML belge taşıyıcısının içinde dosyayı üreten programın ikili (binary) dosya taşımasına izin vermektedir. Bu ikili dosyaların fikri hakları o dosyayı üreten üreticiye ait olduğundan, üretici eğer isterse bu dosyaları paylaşmayıp, OOXML tabanlı bir belgede kendisine özel bir biçimlendirme yapabilir.

3- Hesaplama Hataları:

OOXML'in ECMA tarafından ilan edilen sürümünde özellikle çalışma kitaplıklarında bulunan hesaplama hataları nedeni ile olası belge göçlerinde geniş arşivleri etkileyecek sorunlara yol açacağı göz önünde tutulmalıdır.

4- OOXML'in kullandığı standart olmayan teknolojiler:

OOXML, VML ve OOMML gibi henüz uluslararası kurumlar tarafından standart ilan edilmemiş bazı teknolojileri yoğun bir şekilde kullanmaktadır. Standart olmayan, artık geliştirilmeyen ve patentli bu teknolojilerde üreticilerin kendi ihtiyaçları doğrultusunda yapacağı geliştirmeler diğer üreticiler tarafından kullanılmayacağından, OOXML destekleyen her programın uyumlu çalışması mümkün olmayacaktır.



5- Belirtilimin Yetersiz Kalmaması

ECMA tarafından ilan edilen ve ISO'nun FastTrack sürecinden geçen OOXML belirtimi, bazı önemli konularda yetersiz kalmaktadır. Bu konuların en önemlisi, OOXML ile birlikte kullanılacak makro API'sinin ve makro yöntemlerinin belirtilmemesidir. OOXML makrolar ile ilgili bir belirtimde bulunmadığından her üretici kendi makro yapısını yaratabilecektir. OOXML uyumlu olmasına rağmen makro kullanan belgeler, belli bir üretici tarafından

üretilen program dışında başka bir OOXML uyumlu programla açılmaya çalışıldığında makrolar tanınmayacağı için düzgün görüntülenemeyecektir.

Bu durum aynı zamanda bir güvenlik riskini de beraberinde getirmektedir. Geçtiğimiz on yılın başında ortaya çıkan makro virüsleri yayıldıkları belgelerdeki makro API'leri belli olduğundan dolayı üçüncü parti güvenlik yazılımları tarafından tespit edilebiliyordu. OOXML ile birlikte üreticiler kendi makro API'lerini oluşturup bunları paylaşmayacaklarından dolayı 3. parti güvenlik yazılımlarının bu belgelerin güvenli olup olmadığını değerlendirmesi mümkün olmayacaktır. Bu sebeple bir kurumu etkileyebilecek herhangi bir güvenlik

sorunu, ilişkili tüm kurumlar arasında hızla yayılmasını sağlayacaktır.

6- Belirtilimin Karışıklığı

OOXML, gerek ISO tarafından kabul edilen gerekse ECMA tarafından ilan edilen iki belirtimde de aşırı karışık bir teknik doküman sunmaktadır. 7.200 sayfa aşan OOXML belirtimini yüksek bir uyum oranıyla gerçekleştirecek ve rekabete açık programların yapılması pratik olarak uzun süre alacağından, OOXML devletleri tek bir üreticiye mahkûm kılma konuma getirecektir.

B- Patent ve Hukuki Sorunlar

OOXML'de 280'den fazla patentli teknolojiye doğrudan atıf yapılmıştır. Bunun yanı sıra patentli bazı teknolojilere ise dolaylı yoldan atıfta bulunmaktadır. Patentlerin sahibi Microsoft firması, hazırladığı lisans sözleşmeleriyle OOXML standardını destekleyecek programları üretecek üyelere patentten kaynaklanan haklarını kullanmayacağını belirtmiştir. Bu yüzden OOXML ile uyumlu programlar üreten tüm üreticiler, Microsoft ile patent konusunda sorun yaşama riskini her an taşıyacaklardır.

1- OSP ve CNS

Microsoft, OOXML üzerinde sahip olduğu patentlerin üçüncü parti yazılım firmaları tarafından kullanılmasını sağlamak amacıyla iki adet lisans çözümü sunmuştur. Bu çözümler OSP (Açık Spesifikasyon Sözü) ve CNS (Dava Etmeme Akdi) olarak adlandırılmaktadır. OSP'de Microsoft tarafından daha önce de kullanılmış olan

bir lisans yapısıdır. Bu yapıda Microsoft, OSP kapsamına aldığı belirtilmelerden kaynaklanan patent haklarını bu belirtilmeleri kullanan programlar üreten 3. kişilerin Microsoft ile ilgili herhangi bir hukuki ihtilaf halinde kullanmayacağını belirtmiştir.

CNS ise dava etmeme akdi olarak Amerikan Özel Hukuku'nda kabul gören bir anlaşma türüdür. Türk ve Kıta Avrupası Hukuk Sistemi'nden farklı olan Amerikan Hukuk Sistemi'nde, bir kurum ya da kişinin bir konu ile ilgili dava haklarından o konu ile ilgili herhangi bir ihtilaf olmadan tek taraflı olarak ve geri dönülmez bir biçimde vazgeçmesi mümkündür. Bu feragatin olası bir Türk üreticinin ürettiği programın Türk Mahkemeleri'nde dava olması durumunda geçerliliği tartışma konusu olacağından, CNS de OSP'de olduğu gibi açık ve kesin bir güvence sunmamaktadır.

2- Amerikan Ticaret Kanunu Engelleri ABD hükümetinin çeşitli nedenlerle ticari ambargo uyguladığı ülkelere, Amerikan şirketlerinin ve bu şirketlere ait patentli



teknolojileri kullanan şirketlerin ticaret yapması yasaktır. Bu sebeple, bir evrensel standart olma "iddiasındaki" OOXML, her ülkede (Örneğin; Küba, Suriye, K. Kore ve İran) kullanılamayacaktır.

C- Standartlaşma Sürecinde Yaşanan Sorunlar

OOXML henüz ISO tarafından ilan edilmiş bir standart değildir. ISO kurallarına göre herhangi bir aşamada itiraza uğramış olan bir standart taslağı kabul edilmiş olsa bile standart olarak yayınlanamıyor. An itibarıyla ISO üyesi dört ülkenin (Güney Afrika, Hindistan, Brezilya, Venezuela) OOXML'e karşı itirazı bulunmaktadır. Bu yüzden değişebilmesi muhtemel olan bir metin olan DIS 29500'un birlikte işlerliğe esas alınması, taslak metnin değişmesi durumunda ortaya çıkabilecek farklar nedeni ile kurumlar arası iletişim kurulmasını engelleyecektir.

ECMA tarafından yayınlanan metin ise uluslararası geçerliliği sorgulanabilir ve değiştirilmesi ile düzenlenmesi, ISO kurallarından çok daha basit prosedürlerle yapılması nedeniyle birlikte işlerliği etkileyecek sonuçlara yol açacaktır.

D- Rekabet ve Uyumluluk Sorunları
OOXML yukarıda sayılan nedenlerden dolayı açık bir standart olarak yola çıkmış gibi görünse de aslında tek bir üreticiyi işaret eden bir yapı çizmektedir. Hakkında özellikle rekabet yüzünden çeşitli soruşturmalar açılan ve WTO TBT anlaşmasına aykırılığı tartışılan bir standardın birlikte işlerlik rehberine dahil olması, kurumları açık ve sürekli erişilebilir

standartları kullanmak yerine bir firmanın ürettiği ve başka üreticiler tarafından ne kadar gerçekleştirilebileceği belli olmayan programlar kullanmaya itecektir.

E- OOXML ve ODF

Tüm bu çekincelerin yanı sıra rehberin ilgili kısmında tavsiye edilen standart olan ISO 26300 OpenDocument (ODF), OOXML ile karşılaştırıldığında çeşitli avantajlara sahiptir.

OOXML'in ISO'da kabul edilen ve hâlâ ilan edilmeyi bekleyen belirtimi henüz bu belirtimin asıl sahibi ve ilk destekleyeni olan Microsoft şirketinin geliştirdiği MS Office ürün ailesi tarafından bile desteklenmemektedir. ECMA tarafından ilan edilen belirtimi ise sadece kendisine özgü değişiklikler yaparak Microsoft desteklemekte. Beta ya da kısıtlı destek veren diğer programlar da kurumların kullanımına yetecek kadar destek vermemektedir. Popüler ofis programları üreticileri, OOXML konusunda ISO'nun tavrını beklemekte olup, eğer standart ilan edilirse ECMA'nın belirtimini değil, ISO'nun belirtimini baz alacaklarını belirtmiştir.

ODF ise Microsoft Office programının da destek vereceğini açıklamasıyla birlikte, piyasada kurumsal kullanıma da uyan tüm önemli ofis programları tarafından desteklenebilir hale gelmiştir. ODF'nin bakım ve sürüm politikası daha önceden belirlenmiş ve ODF bu politika çerçevesinde geriye uyumlu olmak üzere güncellenmektedir. OOXML'in ise bakım ve sürüm politikası ile ilgili herhangi bir



belirleme bulunmamaktadır.

ODF üzerinde de patentler bulunmasına rağmen patent sahiplerinin patentlerine bağlı hakları kullanmayacaklarına dair feragatleri, OOXML'in aksine sınırlı ya da özgür yazılım lisansları ile uyumsuz değildir.

ODF, ISO tarafından ilan edilmiş ve uluslararası kabul görmüş bir standarttır. OOXML ise henüz bir ISO standardı değildir.

ODF, tüm üreticiler tarafından gerçekleştirilecek, rekabetçi bir yapıya izin vermektedir. OOXML ise sadece belli üreticiler tarafından desteklendiğinden, bu rehberde girmesi durumunda kullanıcıların tek bir üreticiden yazılım almasına neden olacağından, bu üreticiye bağımlılık söz konusu olacaktır.

Tüm bu sebepler ışığında, bizler özgür yazılım topluluğunun temsilcileri olarak, bu rehberde henüz standart olarak ilan edilmemiş, gerçekleştirilmesi konusunda sorunlar olan, rekabetçi olmayan bir dosya biçiminin yer almasını istemiyoruz.

Kim Korkar Komut Satırından!

Anlaşılmaz, karmaşık ve korkutucu görünebilen ancak pratikliği ve çabukluğu nedeniyle çok seveceğiniz "Linux Kabuk Yapısı"nı tanımak istemez misiniz?

Birçoğumuzun fare imlecini hareket ettirip pencereler arasında dolaşarak adeta bilgisayarla dans ettiği ortam, bilgisayarla alışverişimizin sağlandığı grafiksel kullanıcı arayüzüdür. (GUI) Oysa Pardus'umuzda her ne kadar ilkel gözükse de sorunlarımızı çabucak çözmemizi sağlayan, gerektiğinde yazdığımız kolay betiklerle hayatımızı çok kolaylaştıran başka bir arayüz daha mevcuttur; komut satır arayüzü. (CLI) Kabuk ise, komut satırı arayüzünde yazdığımız komutların bilgisayar tarafından anlaşılmasını sağlayan bir yorumcudur. Varsayılan olarak kullanılan kabuk türü BASH'tır. (Bourne Again Shell)

Pardus > Programlar > Sistem > Konsole (Terminal Programı) yolunu izleyerek komut satır arayüzünü açabilirsiniz. Karşınıza gelen ekran ne kadar anlaşılmaz ve korkutucu değil mi? Oysa öğrendikçe komut satırının pratikliğini ve hızını seveceksiniz. Komut satırı, sorunlarınızı çözmek için vazgeçemeyeceğiniz bir araç olacaktır.

Temel Komutlar

Konsole'u açtığımızda karşımızdaki ekranın hali şu şekilde olacaktır:

```
kullanıcı_adi@bilgisayar_adi çalışılan_dizin $
```

```
fea@fea-pardus ~ $ █
```

"çalışılan_dizin" bölümünde ise sadece çalıştığınız dizini görürsünüz. Kök dizinine kadar tüm yolu görmek için "pwd" komutunu verebilirsiniz.

```
fea@fea-pardus ~ $ pwd  
/home/fea  
fea@fea-pardus ~ $ █
```

Kullandığımız dizini değiştirmek için "cd" komutunu kullanacağız. "cd .." komutu ile bir dizin geriye gidebilir, ya da "cd gideceğimiz_dizin" komutunu kullanarak direkt olarak istediğimiz bir dizine gidebiliriz.

```
fea@fea-pardus ~ $ cd /  
fea@fea-pardus / $ pwd  
/  
fea@fea-pardus / $ █
```

Şimdi bir dizinin içeriğini görmek için kullanacağımız "ls" komutunu tanıyacağız. Kök dizininde "ls" komutunu verelim.

Komutların Kullanımı

"ls" komutu tek başına kullanıldığında basitçe dosyaları ve dizinleri listeler. Linux sistemlerde adı "." ile başlayan dosya ve dizinler gizlidir. Örneğin, gizli dosyaları da listeye dahil edecek komut "ls -a" olmalıdır. Ya da dosya ve dizinlerin izinleri, boyutları gibi bilgileri de görmek istiyorsak "ls -l" komutunu girmeliyiz. İleride biz de bu şekildeki komutlardan sonra istediğimiz işlemi yaptırmak için değişik argümanlar kullanacağız.

Bir komutun tüm argümanlarının ne işe yaradıklarını görmek için "komut_adi --help" komutu verilir. Örnek olarak, "ls --help" yazarak "ls" komutunun alabileceği tüm argümanları görelim. En yukarıda komutun nasıl kullanılacağı yazar (ls [SEÇENEKLER]... [DOSYA]...) gibi. Burada dikkat edilmesi gereken [] karakterleri arasındaki argümanlar isteğe bağlı olarak kullanılabilir. Daha karmaşık komutlarda ise <> karakterleri arasındaki argümanlar gözümüze çarpacaktır. Bu karakterler o komutun kullanımı için <> arasındaki argümanların

geliştirme araçları

kullanımının zorunlu olduğu anlamına gelecektir. Aynı zamanda "man komut_adi" komutunu kullanarak o komutun ne işe yaradığı ve argümanları gibi bilgilere ulaşabilirsiniz.

Dosya Sistemi

Pardus'umuzda, kök dizinini listeledik ve birçok dizin gördük. Şimdi gelin bu dizinlerin belli başlılarını tanıyalım:

- **/boot** : Bu dizinde Linux çekirdeği ve açılması için gereken dosyalar mevcuttur.
- **/etc** : Sistemimizin ayar dosyaları bu klasörde bulunmaktadır.
- **/home** : Kullanıcıların kendilerine ait dizinleridir. Her kullanıcının sadece kendi ev dizinine yazma izni bulunmaktadır (yönetici haklarına sahip bir kullanıcı açmış olsanız bile).
- **/media - /mnt** : Sisteminize bağladığınız diğer sabit disk, taşınabilir disk ya da CD/DVD gibi diskler bu dizinlere bağlanırlar.
- **/bin - /usr/bin** : Sistemdeki temel programlar /bin dizininde, diğer Pardus programları ve kendi kurduğunuz programlara bu dizinin altından erişebilirsiniz.
- **/sbin - /usr/sbin** : Bu dizinlerdeki programlar daha çok sistem yöneticisinin kullanacağı programlardır.
- **/var** : Sistem çalıştıkça değişen dosyalardır. Özellikle sorun çözerken, hatanın nereden kaynaklandığını bulmanıza yarayacak .log dosyaları bu dizinin içinde yer alır.
- **/dev** : Bu dizindeki aslında birer dosya değil sistemde kullanılabilir cihazlardır.
- **/root** : Yönetici kullanıcının ev dizinidir.

Kabukta Dikkat Edilmesi Gerekenler

- Linux sistemlerde, Windows'un aksine dosya isimleri küçük / büyük harfe duyarlıdır. Yani pardus dosyası ile Pardus dosyası birbirinden farklıdır.

```
fea@fea-pardus ~ $ cp Özgürlük İçin ~/yedek
cp: `Özgürlük' durumlanamadı: Böyle bir dosya ya da
dizin yok
cp: `İçin' durumlanamadı: Böyle bir dosya ya da dizin
yok
fea@fea-pardus ~ $ cp Özgürlük\ İçin ~/yedek
fea@fea-pardus ~ $ ls ~/yedek
Özgürlük İçin
fea@fea-pardus ~ $
```

- Eğer dosyanızın adı "Özgürlük için" ise, bu dosyayı olduğu gibi yazamazsınız çünkü boşluk karakteri kabukta iki argümanı ayırır bunun yerine bu dosyayı "Özgürlük\ için" olarak yazmalısınız. \ karakteri, ardındaki boşluğun, argüman ayırmak için değil de değişkenin devamı olduğunu belirtir.

Dosya İşlemleri

Grafiksel arayüzde yaptığımız kopyalama, yapıştırma isim değiştirme işlemleri hem çok fazla kullanılır hem de komut kullanımı açısından çok güzel birer örnektir. Şimdi gelin birkaç işlem yapıp hem bu komutları öğrenelim, hem de daha önce gördüğümüz komutlardan daha karmaşık komut yapılarını görelim.

Bir dosyayı basitçe bir yerden başka bir yere kopyalamak için "cp" komutu kullanılır. "cp kaynak_dosya kopyalama_yeri" olarak kullanılabilir.

Gördüğümüz gibi cp komutuyla ev dizini altındaki yedek dizinine Burak Eren

```
fea@fea-pardus ~ $ cp Burak_Eren_Kabugumuzu_Taniyalim.odt ~/yedek
fea@fea-pardus ~ $ ls ~/yedek
Burak_Eren_Kabugumuzu_Taniyalim.odt
fea@fea-pardus ~ $
```

Kabugumuzu_Taniyalim.odt dosyasını kopyaladık. Burada gördüğümüz tilda (~) işareti o andaki kullanıcının ev dizinini tanımlar.

```
fea@fea-pardus ~ $ echo ~
/home/fea
fea@fea-pardus ~ $
```

Tek bir dosyayı kopyalama gayet kolay fakat birden fazla dosya ile işlemler yapmak için joker karakterler kullanacağız.

- * : Herhangi bir uzunlukta ve sayıda bir karakter anlamına gelir.
- ? : Bir adet herhangi bir karakter anlamındadır.
- [] : Arasına istenen karakterler yazılarak kullanılabilir.

Kullanışlı Komut Satırı İpuçları

- Klavyenizdeki tab tuşu her zaman kurtarıcınız olacaktır. Yazdığınız birkaç harften sonra tab tuşuna basarsanız ilgili dosya ya da komut ismi tamamlanır.
- Verdiğiniz bir önceki komutu görmek için komut satırında klavyenizin yukarı tuşuna basabilirsiniz.
- Eğer daha önceden kullandığınız bir komut aklınıza gelmiyorsa "history" komutu ile daha önce o kullanıcıyla kullandığınız komutların bir sıralamasını görebilirsiniz.
- CTRL+D tuşuyla konsoldan çıkabilir, Shift + Insert tuşu ile kopyaladığınız bir metni konsola yapıştırabilirsiniz.
- CTRL+C tuşu o anda çalıştırdığınız bir komutu durdurur.
- Eğer konsoldan direkt olarak bir X uygulaması çalıştırdıysanız, uygulama çalıştıkça o konsolla işlem yapamazsınız. Bunun için önce CTRL+Z tuşuna basarak uygulamayı duraklatın ve "bg" komutunu girerek uygulamayı arkaplana alın. Bundan sonra istediğiniz gibi işlem yapabilirsiniz.
- Konsoldan bir X uygulamasını direkt olarak çalıştırmak yerine sonuna && ekleyin. Örneğin "amarok &". Bu durumda uygulama arkaplanda başlayacaktır.
- "rm" komutu ise dosya ve dizini içindekilerle birlikte silmeye yarar. Örnek olarak __p__ dosyasını silelim.

```
fea@fea-pardus yedek $ ls
123 Burak Pardus parite
234 __p__ pardus parti
fea@fea-pardus yedek $ rm _*
rm: normal boş dosya `__p__' silinsin mi?
fea@fea-pardus yedek $ ls
123 234 Burak Pardus pardus parite parti
fea@fea-pardus yedek $
```

Bir dizini silmek için ise sadece "rm" komutu yetmez. Aynı zamanda dizini ve içeriğini silen -r argümanını kullanmalıyız.

```
fea@fea-pardus ~ $ ls
Burak_Eren_Kabugumuzu_Taniyalim.odt  Özgürlük İçin
Desktop                                yedek
fea@fea-pardus ~ $ rm -rf yedek/
fea@fea-pardus ~ $ ls
Burak_Eren_Kabugumuzu_Taniyalim.odt  Özgürlük İçin
Desktop
fea@fea-pardus ~ $
```

dizini silmeye, -f argümanı ise her dosya için onay almadan, silmesini sağlar.

İşinize Yarayacak Komutlar

Pardus'ta özellikle sorunlarla karşılaşınca, hele ki X sistemi açılmadığında kabuk komutları bizim en büyük yardımcımız olacaktır. Burada bazı komutları ve ne işe yaradıkları bulunmaktadır.

cat	Dosyanın içeriğini sayfa sayfa görüntüler.
chmod	Dosyanın / dizinin erişim izinlerini değiştirir.
chown	Dosyanın / dizinin sahibini ve grubunu değiştirir.
clear	Komut satır arayüzü ekranını değiştirir.
cmp	İki dosyayı karşılaştırır.
dd	Bir dosyayı dönüştürür ve kopyalar.
df	Dosya sisteminin disk alanı kullanımını gösterir.
du	Bir dizinin kullandığı disk alanını gösterir.
dmesg	Sistemin en başından itibaren açılış mesajlarını gösterir.
fdisk	Bölümlenme tablosunu gösterir ve düzenler.
free	Bellek kullanımını gösterir.
find	Dosya bulma aracıdır.
grep	Bir metin dizisinde ilgili karakterin geçtiği satırı gösterir.
head	Giriş dosyasının ilk 10 satırını yazar.
ifconfig	Ağ arayüzünü gösterir ve konfigüre eder.
kill	Verilen işlemi sonlandırır.
locate	İçinde verilen metin geçen dosyaları bulur.
mkdir	Bir izin yaratmayı sağlar.
more	Aldığı girişi sayfa sayfa gösterir.
mount	Bir disk / iso dosyası bağlamayı sağlar.
mv	Bir dosyayı başka bir yere taşımaya yarar.
ps	Çalışan işlemler hakkında bilgi verir.
rmdir	Boş olan bir dizini siler.
tail	Giriş dosyasının son 10 satırını yazar.
top	Çalışan işlemler hakkında sıralamalı bilgi verir.
uname	Sistem bilgisini yazar.

Standart Girdi/Çıktı Yönlendirilmesi

Linux komutlarının en önemli özelliklerinden biri, girdilerinin ya da çıktılarının yönlendirilmesidir. Şimdi bu işi yapan operatörlerden bahsedelim.

- Standart Çıktı (>, >>): Linux komutları varsayılan olarak çıktıların ekrana verilir fakat standart çıktı operatörleriyle isterseniz ekran yerine çıktıyı bir dosyaya

yönlendirebiliriz. ">" operatörü çıktıyı dosyanın üzerine yazdırır (eski dosyanız korunmaz), ">>" operatörü ise çıktıyı dosyaya ekler.

```
fea@fea-pardus ~ $ cat sirasiz.txt
pardus
özgürlük için
penguen
linux
fea@fea-pardus ~ $ sort < sirasiz.txt
linux
özgürlük için
pardus
penguen
fea@fea-pardus ~ $ sort < sirasiz.txt > sirali.txt
fea@fea-pardus ~ $ cat sirali.txt
linux
özgürlük için
pardus
penguen
fea@fea-pardus ~ $
```

- Standart Girdi (<): Linux komutları varsayılan olarak girişlerini klavyeden alırlar fakat benzer şekilde, standart girdi operatörleri kullanılarak klavye yerine, girişlerin bir dosyadan alınması sağlanabilir. Örnek olarak "sort" komutunu kullanarak bir sıralama yapalım. Ayrıca gördüğünüz

gibi bir standart girdinin çıkışını, standart çıktı kullanarak yönlendirebiliyoruz.

- Boru Operatörü (|): Yönlendirme işleminin en çok kullanacağınız operatördür. Boru işlemiyle bir komutun çıktısını başka bir komutun girdisi olarak kullanabilirsiniz. Örnek olarak, bir dosya içindeki "l" harfi geçen satırları bulalım.

```
fea@fea-pardus ~ $ cat sirali.txt |grep l
linux
özgürlük için
fea@fea-pardus ~ $
```

Hayat Kurtaran Bazı Püf Noktaları

- Pardus'ta komut satırında yönetici kullanıcıyı açmanız için "su -" komutunu kullanmanız gerekir. Eğer sadece "su" komutunu kullanırsanız /sbin, /usr/sbin gibi bazı dizinlerdeki komutlara otomatik olarak erişemezsiniz.
- Sisteminizde açılırken bir problem olduğundan kuşkulaniyorsanız (yüklenemeyen ya da bozuk çalışan cihaz vs.) "dmesg" komutu ile açılış

mesajlarını görebilirsiniz.

- Sisteminiz tarafından üretilen mesajlar etkin bir şekilde /var/log dizininde saklanmaktadır. Eğer bu mesajları eşzamanlı olarak yakalamak isterseniz "tail" komutu yardımcınız olacaktır. Örnek olarak "tail -f /var/log/messages" komutu ile sisteminizin ürettiği son 10 mesajı gerçek zamanlı olarak görebilirsiniz.
- Kitlenen bir uygulamayı kapatmak için, "ps aux|grep uygulama_adi" yazarak uygulamanın PID'sini öğrenip, "kill -9 uygulama_PIDsi" komutuyla sonlandırabilirsiniz.
- Komut satırında en çok kullanılan metin editörlerinden biri vim (vi improved)'dir. Girdiğinizde basitçe düzeltme yapmak için insert tuşuna basmalısınız. Çıkmak için düzeltme işlemini ESC tuşuyla bitirin ve kaydedip çıkmak için ":wq" ya da kaydetmeden çıkmak için ":q!" yazın.
- X açılmadığı zamanlarda yaşadığınız sorunlar için internette faydalanamamak acı vericidir. Böyle durumlarda "sudo pisi it lynx" komutunu kullanarak, Lynx adlı komut satırı web tarayıcısını kurmak, sorunumuzun çözümü için internete başvurabilmemizi sağlayacaktır.
- Bzip dosyalarını açmak için "tar xvzf dosya_adi", gzip ve tar dosyalarını açmak için "tar cvzf dosya_adi" kullanabilirsiniz.
- Disk imaj dosyalarını (.iso gibi) bağlamanız için bir program kullanmanıza gerek yoktur. "mount" komutu bu işi çok güzel bir şekilde halleder. Bir iso dosyası bağlamak için önce "mkdir" komutuyla bağlama işlemi yapacağınız dizini oluşturun. Daha sonra "mount -t iso9660 isodosyasi.iso /mkdir/ile/açtığınız/dizin/ -o loop" komutu ile iso dosyasını bağlayabilirsiniz.
- Herhangi bir X programı hiç açılmıyor, ya da kendi kendine kapanıyorsa komut satırından çalıştırmayı deneyin. Program kapandığında alacağınız hata mesajı, sizi çözüme bir adım yaklaştıracaktır.
- Eğer verdiğiniz bir komutun çıktısı çok uzunsa boru operatörüyle birlikte "more" komutunu kullanabilirsiniz. "ps aux|more" gibi...
- Komut satır arayüzünden bir dosya bulmak için basitçe "find aranacak_yer|grep anahtar_kelime" komutunu verebilirsiniz.

Bu yazı her ne kadar kısa ve sadece temel özelliklere değinmiş olsa da, birçok kullanıcının korktuğu komut satır arayüzünün ilk kullanımı için bazı temelleri vermeye çalıştım. Komut satır arayüzü zor gibi gözükse de, aslında pek de zor olmayan ve sorun çözmek için gerçekten etkili bir arayüzdür. Eminim ki kullanıcı, bu arayüzü öğrendikçe hem bazı işlerini hızlıca yapmak, hem de tam bir hakimiyet için eskiden korktuğu bu siyah ekranı sevecek ve kullanmaya başlayacaktır.

Uzak Masaüstü Bağlantıları

Genellikle işletmelerde çalışanların oldukça sık bir şekilde kullandıkları bir sistem olan “Uzak Masaüstü Bağlantıları”na diğer kullanıcılarımızı da aşina etmek istedik...

Uzak masaüstü bağlantısı, bir bilgisayardan başka bir bilgisayarın masaüstüne gelip, aynı o uzaktaki bilgisayarın karşısındaymış gibi işlem yapabilmektir.

Günümüzde uzak masaüstü bağlantıları genellikle bireyler ya da firmalar tarafından evden işyerinizdeki bilgisayara bağlanıp oradaki işlerinizi yapmak için, büyük ölçekli projelerde ortak çalışma imkanı vermesi dolayısıyla kullanılmaktadır.

Pardus 2008’de uzak masaüstü bağlantısı yapmaya olanak sağlayan iki ayrı program bulunmaktadır:

1. **KRDC:** Uzak Masaüstü Bağlantısı
2. **KRFB:** Masaüstü Paylaşımı

KRDC Nedir ?

KRDC, “Kde Remote Desktop Connection”, yani “KDE Uzak Masaüstü Bağlantısı” anlamına gelmektedir.

KRDC, Linux tabanlı işletim sistemindeki uzak masaüstü bağlantısına olanak veren açık kaynak kodlu bir yazılımdır. Protokol olarak “Remote Desktop Protocol” (RDP) kullanır.

Aynı uygulama Windows’ta da MSTSC adıyla yer almaktadır. Görünüş olarak birbirine benzeyen bu programlar teknik olarak birbirinden farklıdır.

Örneğin Windows’ta uzak masaüstüne bağlantı yapıldığı zaman oradaki bir belgeyi kendi yazıcınızda yazdırabiliyor iken Pardus’taki uzak masaüstü bağlantısında yazdırma desteği henüz sağlanamamıştır. Ancak bütün işlevler birbirinin aynısı olduğundan herhangi bir zorluk yaşamadan kullanabilirsiniz.

KRDC ve KRFB ile Bağlantı Yapmak

Öncelikle aralarında bağlantı sağlanacak iki bilgisayar üzerinde yapmamız gereken ayarlardan bahsedelim, daha sonra nasıl bağlantı kuracağımıza geçelim.

Yapılması gereken iki ayrı işlem bulunmaktadır:

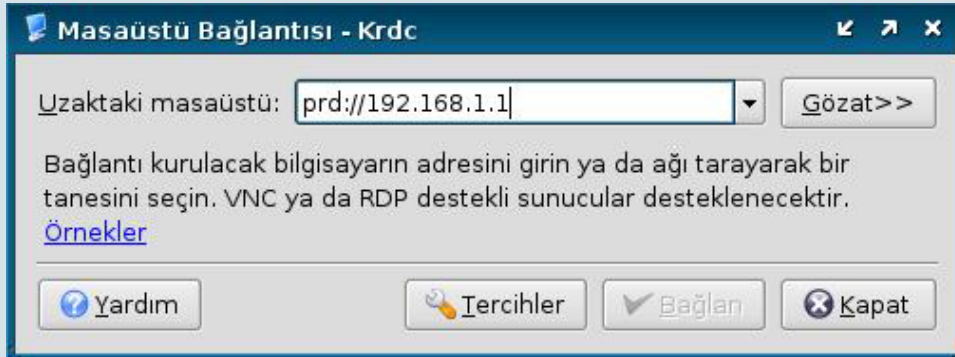
- Öncelikle bir bilgisayarı bağlantı kabul edecek şekilde yapılandırmanız.
- Ardından o bilgisayara bağlantı yapacak bilgisayarda ayarlamalar yapmalısınız.

Öncelikle UMB (Uzak Masaüstü Bağlantısı) nasıl hazırlanır onu göstermek istiyorum.

Uzak Masaüstü Bağlantısı

Windows yüklü makinelerde;
1. Denetim Masası, Yönetim Araçları’nda “Kullanıcılar” isimli bölümde yeni bir kullanıcı açmalı ve bu kullanıcıya “uzak masaüstüne bağlanabilir yönetici” unvanı vermelisiniz.
2. Yetkili yönetici oluşturduktan sonra bilgisayar özelliklerinden uzak masaüstü bağlantısını “açık” olarak





işaretlemelisiniz.

Pardus yüklü makinelerde;
Pardus yüklü makinelerde durum biraz daha değişiktir. KDE ortamını kullanan KRFB isimli yazılımdan yukarda söz etmiştik. Bu yazılım vasıtasıyla makinemizi UMB'ye hazırlayabiliriz.

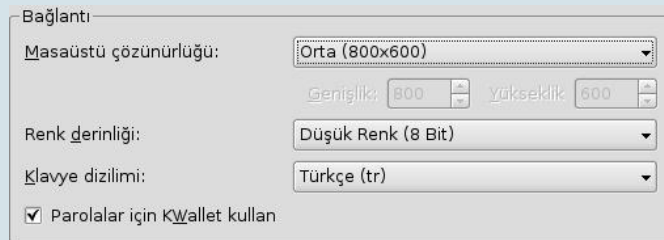
KRFB, terminalden ya da Pardus>Uygulamalar>İnternet>Masaüstü Paylaşımı yolunu izleyerek çalıştırılabilir. Windows'tan farklı olarak burada kullanıcı ve parola oluşturmamıza gerek yoktur. Program alttaki gibi açılacaktır.

Burada görüldüğü üzere Davet ile UMB sağlanır.

Burada 2 farklı şekilde davet oluşturulur

1. Kişisel Davet
2. E-Posta ile Davet

1. "Kişisel Davet Oluştur" yazan yere tıklayınca Pardus sizin için bir saatlik açık bir davet ve parola oluşturur. Ardından bu daveti istediğiniz kişiye gönderebilir ve 1 saat içinde istediğiniz kişiler sizin bilgisayarınızla bağlantı kurabilir.



2. E-Postayla davet işleminde sistem yine bir davet ve parola oluşturur ancak bu defa davetteki bilgiler sizin belirlediğiniz bir posta adresine de ayrıca gönderilir. Tabii

sistemdeki varsayılan e-mail programı yapılandırılmışsa bir email gönderilir.

Makinemizi yapılandırdıktan sonra ikinci asamaya, yani bağlantı yapmaya geçebiliriz

Pardusta UMB bağlantısı yapmak için KRDC çalıştırılır.

- Pardus'ta KRDC iki farklı yolla çalıştırılır:

1. Pardus > Uygulamalar > İnternet > Uzak Masaüstü Bağlantısı'ndan
2. "Çalıştır" ya da terminal penceresinden "KRDC" yazıp Enter tuşuna basarak

Ardından bizden bir adres, bir yol göstermemiz istenecektir. Yapılandırılmış olan bilgisayarımızın IP adresinin önüne rdp:// eki getirmemiz gerekir.

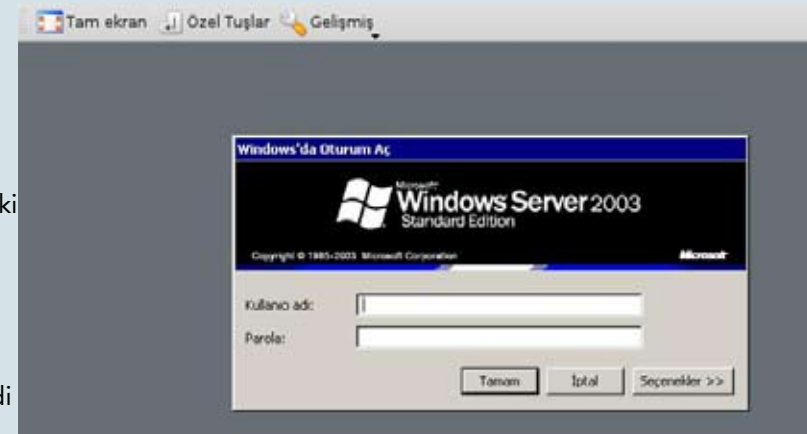
Bu şekilde adresimizi girdikten sonra "Bağlan" tuşuna basarak uzaktaki bilgisayarımıza aynı kendi masaüstümüzdeymiş gibi bağlanıp işlem yapabiliriz ya da bir arkadaşınız sizin için davet açmışsa onun size verdiği bilgiler ve parola doğrultusunda VNC ile bağlantı yapabilirsiniz.

Bağlanmadan önce KRDC çözünürlük , renk derinliği, klavye ve parola ile ilgili sorular soracaktır.

Windows yüklü serverlarda ve PC'lerde karsımıza ayrı bir oturum açma ekranı gelecektir. Burada açılan pencerede kullanıcı adı ve parola girildiğinde oturum açılacak ve masaüstünde istediğiniz gibi çalışabileceksiniz.

"Tamam"a bastığımız zaman, bağlantı bilgileri doğru girilmişse, uzaktaki bilgisayara bağlanıp işlem yapabiliriz.

Herkese iyi günler dilerim.



OpenOffice.org Hesap Tablosu

Her işimizi rahatlıkla halledeceğimiz, bize başka bir programı aratmayacak yetkinlikte bir OpenOffice.org uygulaması: Hesap Tablosu.

OpenOffice.Org Hesap Tablosu, herkesin bildiği üzere MS Office'e alternatif olarak geliştirilmiş, açık kaynak kodlu en iyi ofis uygulamasıdır.

Bir MS Office yazılımınının 150 \$ civarında olduğunu düşündüğünüzde Open Office.org'un avantajı ön plana çıkmaktadır çünkü OpenOffice.org ücretsizdir. Bu yüzden günümüzde pek çok kullanıcı ve kurum yavaş yavaş OpenOffice.org'a geçiş yapmaktadır.

Temel seviyedeki kullanıcılar genel olarak Hesap Tablosunu (MS Excel'i) sadece temel ihtiyaçlarını görmek için kullanmaktadır, ancak Hesap Tablosu, Microsoft tarafından üretilmiş olan Excel uygulamasını aratmayacak şekilde donanmıştır.

Hesap Tablosunda aritmetik işlem yapabilir, grafik raporlar hazırlayabilir, dosyanızı PDF olarak saklayabilir hatta yaptığınız çalışmalarını web'de yayınlatabilirsiniz.

OpenOffice.org Hesap Tablosu'nun genel özelliklerine bakacak olursak eğer Microsoft Excel'den pek de farklı olmadığını görebilirsiniz.

Görünüş

Görünüş olarak kolay kullanılabilirlik en üst seviyede tutulmuş. Her şey alıştığımız Excel'e çok yakın.

Üst tarafta genel dosya menüsünün altında Düzenleme, Görünüm, Ekle, Biçim, Araçlar, Veri ana panelleri yer almaktadır. Bu paneller sayesinde birçok fonksiyona rahatlıkla ulaşabilirsiniz.

Dosya Menüsü;

Buradan yeni bir dosya oluşturabilir, Mevcut dosyalarınızı kayıt edebilir, şifreli dosyaları çalıştırabilir, yeniden yükleyebilir, yazıcıdan çıktı alabilir ya da dosyanızı PDF olarak dışarı aktarabilirsiniz.

Düzenle Menüsü;

Bu menü, adından anlaşılacağı üzere kullandığımız hesap tablosu içindeki düzenlemelerimizin yapılabileceği menüdür.

Buradan yaptığınız yanlış bir işlemi geri alabilir, kesme, kopyalama, yapıştırma işlemlerini yapabilir, değişikliklerinizi izleyebilir, arama – bulma - değiştirme yapabilir, Navigator ile sayfalar ve dosyalar arasında gezilebilir ve eklentilerinizi yönetebilirsiniz.

Görünüm Menüsü;

Bu menüden, kullandığınız hesap tablosunu araç çubuklarıyla kendinize göre özelleştirebilir ve veri kaynaklarına bağlantı kurabilirsiniz.

Ekleme Menüsü;

Bu menüden satır, sütun ya da hücre eklemesi yapabilir, dışardan başka bir dosyadan veri alabilir, mevcut hücrelere link verebilir, fonksiyon, ses, resim, video ya da herhangi bir nesneyi ekleyip düzenleyebilirsiniz.

Format Menüsü;

Bu menüden hücrelerinizi istediğiniz renk ve yazı tipinde ayarlayabilirsiniz.

Araçlar Menüsü;

Bu menüde hesap tablomuzu geliştiren yazılımlar bulunmaktadır. Her biri, program içinde program mantığıyla yazılmış olup, kullanıcılar için büyük bir kolaylıktır.

Bunların arasında imla kılavuzu, data dedektifi, otomatik doğrulama, çözücü ve ortam oynatıcısını sayabiliriz. Bunun yanında galeriye bakabilir, makro kaydedip uygulayabilir, genel anlamda bütün özellik ve ayarlara buradan ulaşabilirsiniz.

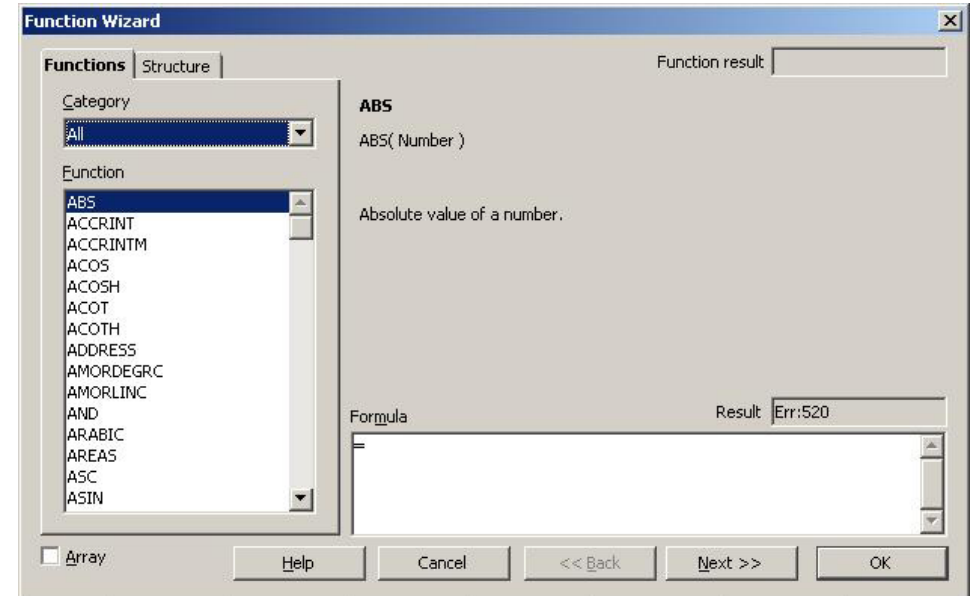
Veri Menüsü;

Veri menüsünde alan belirleyebilir, verilerinizi sıralayabilir, metni sütunlara dönüştürebilir, veri pilotuyla özet tablo ve raporlar alabilirsiniz.

Affınıza sığınarak söylemek zorundayım ki bütün Hesap Tablosu uygulamasını anlatmak ortalama 500 sayfalık bir kitap oluşturacağından, sadece en çok kullanılan ve en çok merak edilen uygulamalara yer vereceğim.

İşlemler ve Uygulamaları

Her gün elimizin altındaki hesap tablolarında sürekli bazı işlemler yapmak zorunda kalırız. Bazı şeyleri toplar, çıkarır, böler, ortalamalarını alırız vs. OpenOffice.org Hesap Tablosu'nda istediğimiz işlemleri kolayca yapabilmemize olanak sağlayan bir fonksiyon sihirbazı mevcuttur. Bu sihirbazı veri çubuğundan ulaşabiliriz.



Bu fonksiyonların arasından ihtiyacınıza göre; Veritabanı, Tarih ve Zaman, Finansal, Bilgi, Mantık, Matematik, Düzenleme, İstatistik, Veri Sayfası, Metin ve Eklentiler için oluşturulmuş yüzlerce fonksiyonu sihirbaz vasıtasıyla kullanabilir, ayrıca ileri seviye bir kullanıcıysanız işlemlerinizi komutla yapabilirsiniz.

Data Form;

Hesap tablosunun içinde pek çok bilgisayar kullanıcısı için büyük bir kolaylık olarak düşünülmüş data form özeliği de mevcuttur. Data formunu genellikle sürekli ve sıralı veri girişi yapan kişiler ve kurumlar kullanmaktadır.

Data formuna ana paneldeki veri sekmesinden ulaşabilirsiniz.

Data Pilot;

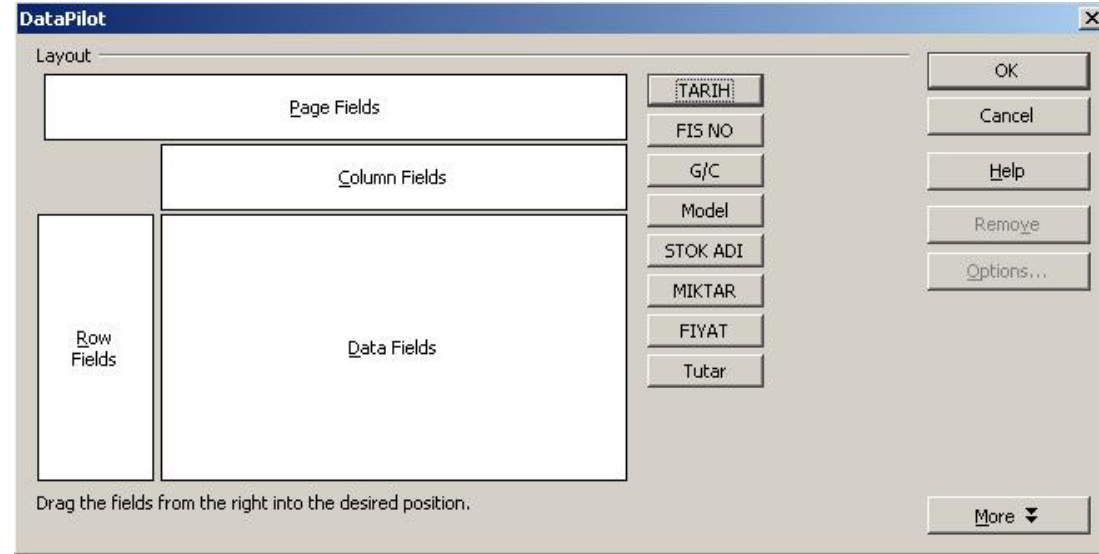
Data Pilot, Excel'deki "özet tablo" nun (PIVOT TABLO) adıdır.

Data Pilot ile istediğiniz aralıklardaki veri alanlarının özetlerini alabilirsiniz. Büyük ölçekli raporların düzenlenmesi için kullanılan Data Pilot'un en büyük özeliği içindeki fonksiyonel yapıdır. Bu yapı sayesinde serbest tasarımlı raporlar alıp kullanabilirsiniz. Bir örnek gösterelim;

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
1	Fiş	Fiş			Stok						
2	Tarihi	No	G/Ç	Model	Adı	Miktar	Fiyat	Tutar			
3	16/02/2008	104434	Giriş	925100	925100 AYAKKABI	109	56,00	6.104,00			
4	16/02/2008	104434	Giriş	925130	925130 AYAKKABI	106	56,00	5.936,00			
5					Fiş Toplamı	215		12.040,00			
6	23/02/2008	104439	Giriş	925100	925100 AYAKKABI	40	56,00	2.240,00			
7	23/02/2008	104439	Giriş	925130	925130 AYAKKABI	210	56,00	11.760,00			
8					Fiş Toplamı	250		14.000,00			
9	27/02/2008	104442	Giriş	925100	925100 AYAKKABI	165	56,00	9.240,00			
10					Fiş Toplamı	165		9.240,00			
11	22/03/2008	39179	Giriş	925100	925100 AYAKKABI	8	56,00	448,00			
12	22/03/2008	39179	Giriş	925130	925130 AYAKKABI	16	56,00	896,00			
13	22/03/2008	39179	Giriş	925140	925140 AYAKKABI	10	40,00	400,00			
14					Fiş Toplamı	34		1.744,00			
15	07/04/2008	39208	Giriş	H200M0001	MODEL MERDANE AYAKKABI	75	48,50	3.637,50			
16	07/04/2008	39208	Giriş	H200M0001	MODEL MERDANE AYAKKABI	24	51,50	1.236,00			
17					Fiş Toplamı	99		4.873,50			

Elinizde bu kadar büyük bir tablo olunca istediğiniz verileri almak bir eziyet oluyor. Ancak Veri Pilotu'yla bu işlemler bir dakikalık bir iş haline dönüşüyor.

Öncelikle işlem yapmak istediğimiz bölümü seçin. Ardından işlemek istediğimiz veri tablosu arasındaki işlem yapmayı engelleyici boşlukları çıkarın. Sonra Veri panelinden Data Pilot'u çalıştırın.



Seçim yapıldıktan sonra istediğiniz özellikleri belirtebilir ve raporunuzu oluşturabilirsiniz.

Seçiminizi yaptıktan sonra Hesap Tablosu sizin için özet bir rapor oluşturur.

Makrolar;

Makrolar genel olarak sık sık yapılan işleri otomatikleştirmek için hazırlanan tanımlardır. Bir işlemi daha sonra yeniden yapmak için daha önceden kayıt ettiğimiz makroyu çalıştırırız. Özellikle, bir işi sürekli (yinelemeli) yapıyorsanız, (bir grafik çizmek ve yazıcıya yollamak gibi), bu işi makro ile otomatik hale getirebilirsiniz. Makrolar sizin her gün yaptığınız işlemlerin hızlıca yapılması için en büyük yardımcınızdır.

Makrolar, Excel ile hayatımıza girmiş ve ardından OpenOffice.org'da da yer almıştır.

Makrolara Araçlar panelinden ulaşabilirsiniz. Bu bölümde bir makro kaydını yapabilir, yaptığınız kayıtları işleyebilirsiniz.

Makro menüsünde, ayrıca, yaptığınız makroları düzenlemeye yarayan bir editör yer almaktadır ancak bu editör Excel'dekinden farklı çalışır.

Excel'deki makrolar VB (Visual Basic) ile kodlanmaktadır. Bu yüzden hesap tablosuyla hazırladığınız makrolar Excel'de çalışmayabilir. Hesap Tablosu'ndaki makrolar OpenOffice.org Basic, Python, BeanShell ve JavaScript kullanır. Bu yazılım dillerinden herhangi birini öğrenmeden OpenOffice'de makro düzenleme çalışmalarına başlamanızı tavsiye etmiyorum.

Görüldüğü üzere OpenOffice.org içindeki CALC yani Hesap Tablosu uygulaması hiç bir yönden Excel'i aratmamaktadır.

Önümüzdeki günlerde 3.0 sürümü çıkacak ve birçok yenilik bilgisayar kullanıcılarına sunulacaktır. Şu anda bu yazımı OpenOffice.org 3.0 ile yazıyorum ve OpenOffice.org takımı gerçekten de çok büyük ilerleme kaydetmiş.

Sonuç olarak, MS Office yerine OpenOffice.org seçeneğini göz önünde bulundurmakta fayda var...

Herkese iyi günler, iyi çalışmalar!..

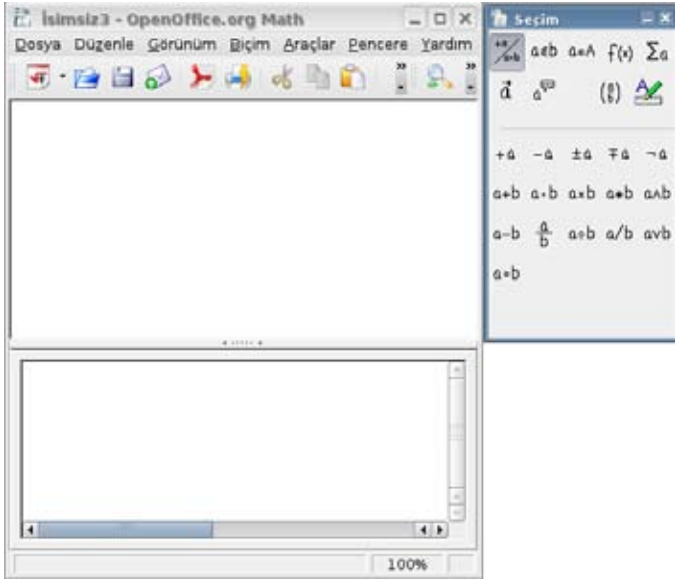


İşi Bilen Yardımcı

Matematiksel denklemleri kolaylıkla yazmak için işi bilen bir yardımcı arıyorsanız OpenOffice.org Formül, Pardus menünüzün altında.

Formül, matematiksel denklemlerle çalışanlar için tasarlanmış bir yazılımdır. Lise ödevleri, yazılı sınav hazırlamalarından tutun üniversite tezlerine kadar pek çok alanda ihtiyaç duyulan belgelere denklem yazma konusunda size yardımcı olur. Formül ile kelime işlemci içinde kullanılabilen denklemler yazabileceğiniz gibi, yazdığınız denklemleri diğer OpenOffice.org yazılımlarıyla birlikte (Hesap, Sunu vb) de kullanabilirsiniz. Arayüzü anlaşılır ve kullanımı kolaydır. Bu yazıyı okuyup birkaç deneme yaptıktan sonra denklem yazma konusunda uzman olacağınızı şimdiden söyleyebilirim.

Yazımız üç bölümden oluşmaktadır. Birinci bölümde yazılımın arayüzü tanıtılırken, ikinci bölümde matematiksel denklemlerin nasıl yazılacağı yani programın kullanımı anlatılmaktadır. Üçüncü bölümde ise formüllerin görünümü, boyutlandırma gibi özellikler üzerinde durulmaktadır. Haydi başlayalım:



Arayüz Tanıtımı

Formül yazılımına Programlar>Ofis>Daha Fazla Uygulama>Formül yoluyla ulaşabilirsiniz. Eğer yazılımı Kelime İşlemci içinde çalıştırmak istiyorsanız Ekle>Nesne>Formül yolunu kullanmalısınız. Yazılımı açtığınızda resimde görüldüğü gibi biri ufak diğeri büyük olmak üzere iki pencere açılır. Ufak pencere seçim bölgesidir. "Seçim" penceresi iki bölümden oluşmaktadır. Üst bölümde ana başlıklar, alt

bölümde ise denklem yazarken kullanacağımız seçili ana başlığa ait semboller bulunmaktadır. Gerekli sembolleri bu pencereden seçerek denkleminize eklersiniz.

"Seçim" tablosundaki semboller dokuz ana başlık altında toplanmıştır. Bunlar;

• Birli/İkili İşlemler:

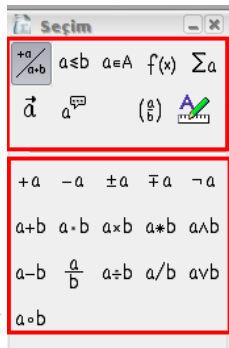
Toplama, çıkarma, çarpma, bölme ve mantık işaretleri bu bölümde yer alır.

• **İlişkiler:** Eşittir, küçüktür, büyüktür, büyük eşit, küçük eşit gibi ilişki ifade eden semboller bu başlık altında toplanmıştır.

• Küme İşlemleri:

Elemanlıdır, alt kümesidir, birleşim, fark, kapsama gibi küme ile ilgili semboller bu başlık altında yer almaktadır.

• **İşlevler:** Trigonometri, logaritma, üslü ve köklü sayılara ait gösterimler bu



ANA BAŞLIKLAR

SİMGELER

bölümde bulunur.

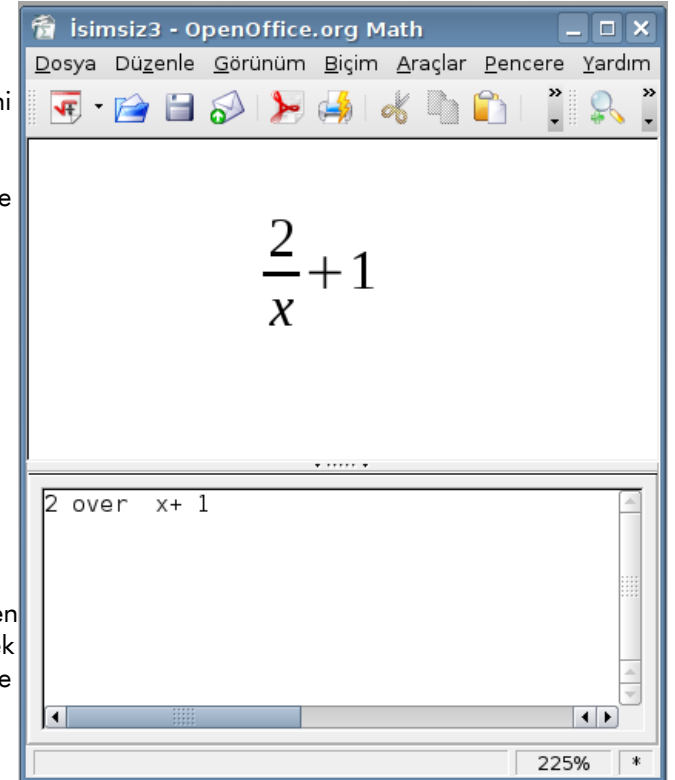
- **İşlemler:** İntegral, toplam ve çarpım sembollerine ait olan gösterimler bu başlık altında toplanmıştır.
- **Öznelikler:** Genelde harfsel ifadelerin alt veya üstünde yer alan vektör, açı, şapka gibi semboller bu başlıkta toplanmıştır.
- **Diğer:** Sonsuz, lamda, kısmi türev, planck sabiti gibi harfsel gösterimler bu bölümde toplanmıştır.
- **Köşeli Parantez :** Parantez içinde yazılabilecek her tür matematiksel gösterim yöntemleri bu başlık altında bulunmaktadır.
- **Biçimler :** Alt ve üst indisli gösterim biçimleri bu bölümde yer almaktadır.

Büyük pencere, ikiye ayrılmıştır; üst kısımda yazdığımız denklem görülür, alt bölüm ise "Seçim" penceresini kullanmadan OpenOffice.org'a özel bir dil ile denklemlerin yazılmasını sağlar. Burada kullanılan dil genelde İngilizcedir. Sembollerin İngilizce isimlerini alt bölüme girerek denklem yazılır. Örneğin 2x3 için 2 times 3 yazarsınız. Bu konu ile ilgili ayrıntılı anlatım aşağıda yapılacaktır.

Matematiksel Denklemler Yazmak

Bir denklemi Formül yardımıyla bir kaç şekilde yazabilirsiniz;

- "Seçim" araç çubuğundan uygun bir sembolü seçerek
- Denklem Editörü üzerine sağ tıklayıp içerik menüsünden karşılık gelen sembolü seçerek
- Denklem Düzenleyici içinde formülü tanımlayarak



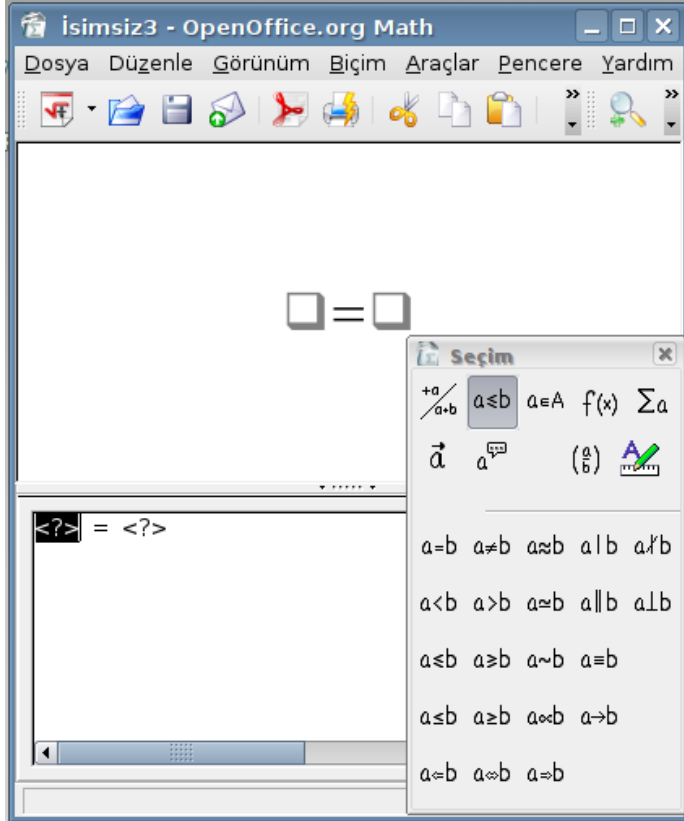
Bu arada küçük bir hatırlatma: Denklem Editörü matematiksel semboller yazmak için kullanılır. Eğer sayısal işlem yapmak istiyorsanız size Bilimsel Hesap Makinesini (yardımcı programlar altında bulunan Kcalc) öneririm .

Şimdi bu yöntemleri inceleyelim :

• Seçim Araç Çubuğu'nu kullanmak: Birinci bölümde "Seçim" penceresini ve içeriğini tanıtmıştık. Denklem yazarken gerekli sembolleri bu pencereden seçeceğiz. Diyelim ki;

$$\frac{x+8}{7} = \sqrt{12} \text{ ise } X = ?$$

şeklinde bir soru yazacağız. Bunun için kullanılacak semboller; eşittir, bölme ve karekök. Takip edeceğimiz adımlar;



Adım 1. "Seçim" penceresindeki üst menüden "İlişkiler" ve alt bölümden de "Eşittir" sembolünü (a=b) seçelim. Denklem düzenleyicinin alt kısmında <?> = <?> şeklinde bir yazı belirecek. <?> şeklinde görünen yerler bizim sayı veya harfleri yazacağımız yerleri temsil ediyor. Şimdilik denklem düzenleyicisinin alt bölümüyle bir işimiz yok.

Adım 2. Düzenleyicinin üst kısmında ise aralarında eşittir işareti olan iki kutu oluştu. Fare ile soldaki kutuyu seçelim. ""Seçim""

penceresinden "Birli/İkili İşlemler" başlığı altından bölme sembolünü seçelim. Şu anda eşitliğin sol tarafında kesir çizgisiyle ayrılmış alt alta duran iki kutu oluştu.

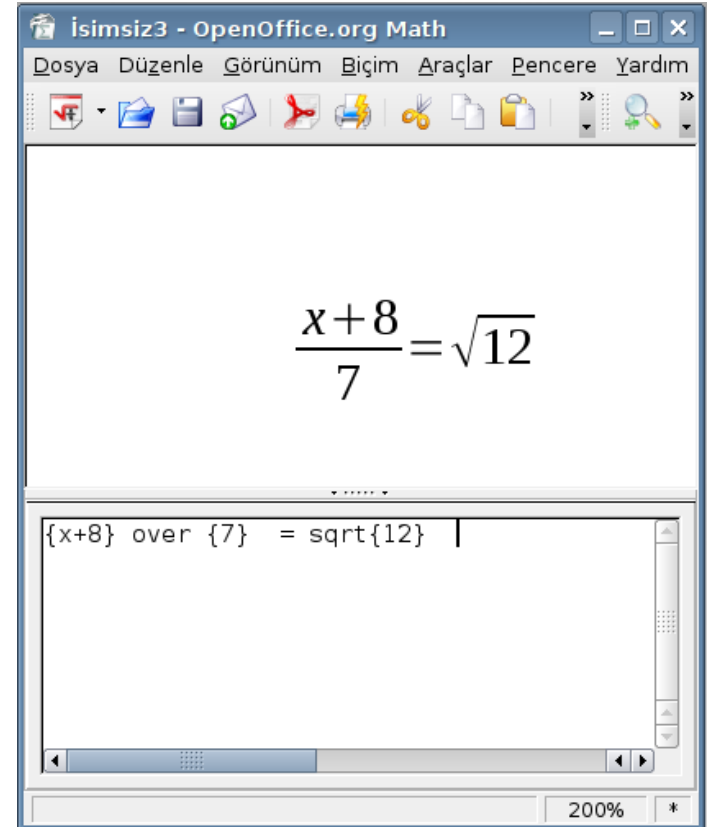
Adım 3. Kesir çizgisinin üstündeki kutuyu fare ile seçip klavyeden X + 8 yazalım. Aynı şekilde kesir çizgisinin altındaki kutuyu da fare ile seçerek 7 yazalım.

Adım 4. Sıra geldi eşitliğin sağına. Fare ile sağdaki kutuyu seçip "Seçim" penceresinden işlevler ana başlığı altındaki karekök sembolünü seçelim ve klavyeden 12 yazalım.

Yazım işlemi bitmiştir. Açıklayıcı olsun diye uzun uzun anlattım yoksa bu işlemin uygulanması en fazla 15 saniyedir.

• Düzenleyici üstünde fare ile sağ tıklamak: Aslında kullanım olarak "Seçim" penceresinden hiçbir farkı yoktur. Düzenleyicinin alt bölümünde fare ile sağ tıkladığınızda "Seçim" penceresinde bulunan bütün sembollerin bir menü halinde açıldığını göreceksiniz. Denklem yazma işlemini, açılan bu menüden sembolleri seçerek yapabilirsiniz.

• Denklem düzenleyici içinde formülü tanımlamak: Formül yazılımında denklem yazma yöntemlerinden biri de denklemleri bizim kelimelerle yazmamız ve yazılımında kelimelerimize görsellik kazandırmasıdır. Bahsettiğimiz kelimeler



YAZI	GÖRÜNÜM	
3 times 4	3 X 4	"Seçim" penceresinde bulunan her bir sembolün genelde İngilizce olan adlarıdır. Bazı semboller kelime yerine klavyeden doğrudan yazılabilen (alt çizgi gibi) şekillerle ifade edilir. Konunun daha iyi anlaşılması için tablo 1 ile biraz örneklendirelim:
Sqrt 12	$\sqrt{12}$	
a<=b	$a \leq b$	
a_3	a_3	
Int f(x) dx	$\int f(x) dx$	Formül yazılımının kullanımında uzmanlaştıkça sembollerin kelime karşılıklarını öğrenebilir ve böylece "Seçim" penceresine ihtiyaç duymadan denklemlerinizi yazabilirsiniz.
infinity	∞	
X^3	X^3	
sum a_n	$\sum a_n$	
A over B	$\frac{A}{B}$	
2 over x+ 1	$\frac{2}{x+1}$	Hazır yeri gelmişken önemli bir konudan daha bahsetmek istiyorum. Sizin de gördüğünüz gibi "Seçim" penceresinde matematik ve geometride sıkça kullanılan Yunan abecesine ait harfler yok. Ama bunları da iki yoldan birini seçerek kolayca denkleminize ekleyebiliriz. Birinci yöntemde tek yapmamız gereken bu harflerin okunuşlarının başına % ifadesini koymak.
2 over (x + 1)	$\frac{2}{(x+1)}$	

Tablo-1

Biraz daha aydınlatıcı olması için tablo 2'yi inceleyebilirsiniz.

KÜÇÜK HARF		BÜYÜK HARF	
Yazı	Görünüm	Yazı	Görünüm
%alfa	α	%ALFA	A
%beta	β	%BETA	B
%gama	γ	%GAMA	Γ
%psi	ψ	%PSI	Ψ
%phi	ϕ	%PHI	Φ
%teta	θ	%TETA	Θ

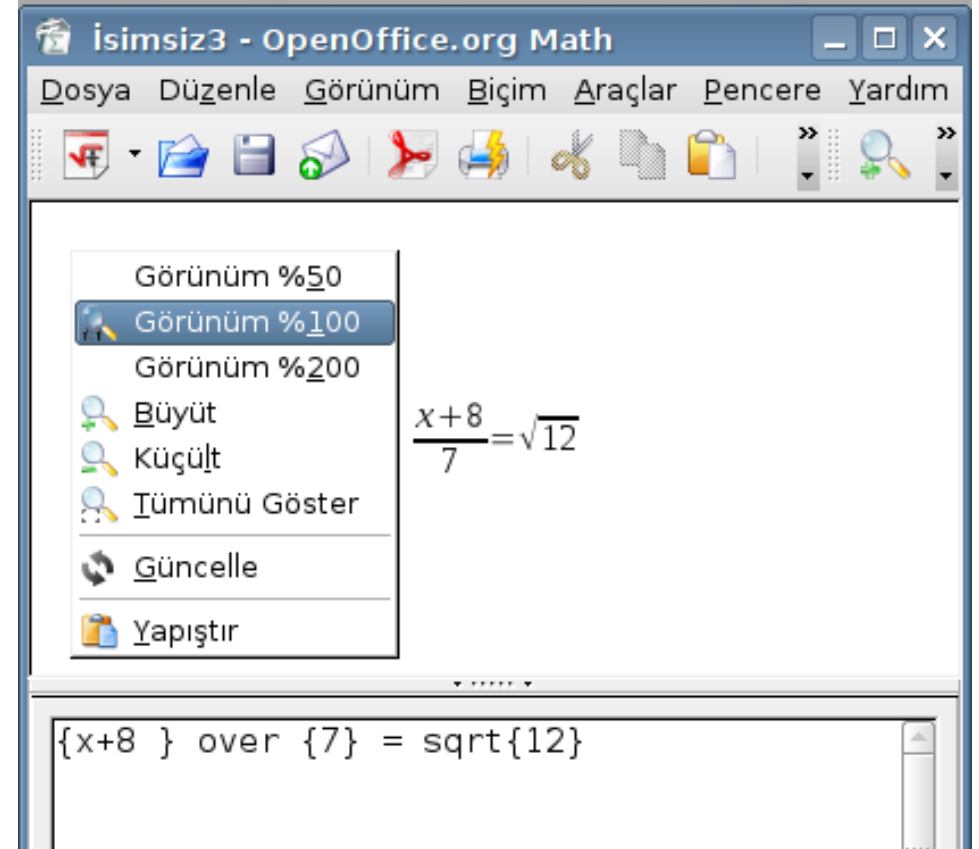
Tablo-2

İkinci yöntem ise denklem düzenleyici penceresinde iken Araçlar>Katalog yoluyla açılan pencereden Yunanca simgeleri seçerek denkleminize eklemek.

Görünümle İlgili Ayarlar

Denklem yazarken görünümünü yakınlaştırmak ya da uzaklaştırmak

isteyebilirsiniz. Görüntüleri yakınlaştırmak, oluşturduğumuz denklemin yakından görmeyi sağlar. Bunu bir büyüteç gibi düşünebilirsiniz. Denklemin yazı tipi ya da boyutu değişmez. Denklem düzenleyici üst bölümünde iken fare ile sağ tıkladığınızda açılan menüden büyültme ya da küçültme oranını belirleyebilirsiniz.



Yazdığımız denklemlerin yazı tipi ve boyutunu ayarlamak için "Biçim" menüsü altında bulunan "Yazı Tipleri", "Yazı Tipi Boyutu", "Aralıklar", "Hizalama" ve "Metin Kipi" seçeneklerini inceleyebilirsiniz.

Pardus'la kalın, özgür kalın...

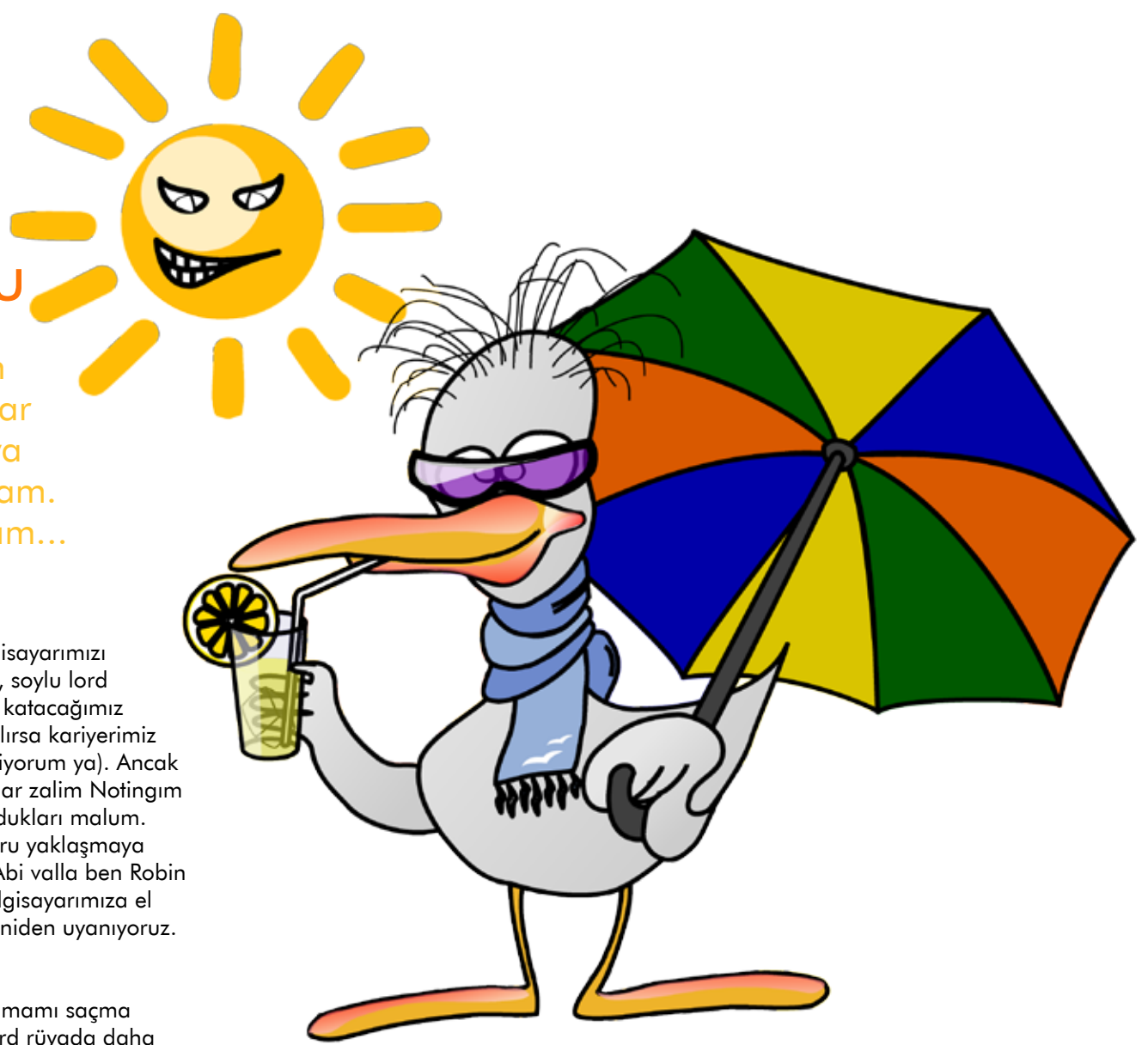
OpenOffice.org Sunu

OpenOffice.org paketi ile birlikte gelen "Sunu" (orjinal adı ile Impress) bilgisayar ortamında görsel sunumlar hazırlamaya yarayan son derece kullanışlı bir program. Şimdi gelin bu programı kısaca tanıyalım...

Bir ortaçağ şatosunun toplantı salonunda takmışız dizüstü bilgisayarımızı projektöre; yuvarlak masa etrafına dizilmiş, komik saç kesimli, soylu lord amcalara çok önemli bir sunum yapıyoruz. Servetlerine servet katacağımız için derebeylerimizin keyifleri bir hayli yerinde. Görünüşe bakılırsa kariyerimiz parlak. Sör hatta dük bile olabiliriz (ne işe yaradığına da bilmiyorum ya). Ancak aniden içeriye matriks filminden fırlama iki adam giriyor. Bunlar zalim Notingım şerifi Bill Geyts'in Siyah Giyen Adamları. Ne için peşimizde oldukları malum. Sonumuz giyotin gibi görünüyor. Adamlar iyice üzerimize doğru yaklaşmaya başlıyorlar. Onlar yaklaştıkça kalbimiz de hızlı hızlı çarpıyor. Abi valla ben Robin Hut değilim desek de nafiye. Adamların tınladığı yok. Önce bilgisayarımıza el koyuyorlar. Tam bizi kollarımızdan tutup götürecekleri anda aniden uyanıyoruz. Oh be rüyaymış.

OpenOffice.org ile henüz tanışmayanlarınız için bu rüyanın tamamı saçma olabilir. Ancak OpenOffice.org Sunu kullananlar için bu absürd rüyada daha saçma bir kısım var; OpenOffice.org Sunu dururken korsan MS Ofis kullanmak :).

OpenOffice.org paketi ile birlikte gelen Sunu (Impress) bilgisayar ortamında görsel sunumlar hazırlamaya yarayan son derece kullanışlı bir program. OpenOffice.org Sunu (bundan sonra kısaca Sunu diye çağıracağım kendisini), ister şirket ve firmalar için önemli grafik sunumları olsun, ister sadece basit bir



okul ödevi olsun, her türlü profesyonel ve acemice sunumu hazırlayabileceğiniz, geniş yelpazeli bir program. Şimdi gelin bu programı kısaca tanıyalım...

Açıl Susam Açıl

Öncelikle şunu belirtmeliyim ki, bir programı öğrenmenin en iyi yolu onu kurcalamaktır. Zira programın bütün özelliklerini tek bir yazıya sığdırmak neredeyse imkansızdır çünkü her aracın kendi içinde bir çok ayar ve özelliği

bulunmaktadır. Bu yüzden bu kısımda aslında yalnızca Sunu programıyla bir ön tanışma yapmanıza yardımcı olmaya çalışacağım.

Sunu'yu ilk çalıştırdığımızda karşımıza, resimdeki gibi genel ayarların yapıldığı küçük bir sihirbaz çıkacaktır. Bu sihirbaz yardımıyla istersek "Boş Sunu" seçeneğinden doğrudan boş bir sunu oluşturabilir, "Şablondan" seçeneğinden hazır sunu şablonlarını seçebilir ya da "Mevcut bir sunuyu aç" seçeneğinden varolan bir sunuyu tekrar açıp üzerinde oynamalar yapabiliriz. Üç adımdan oluşan sihirbazın diğer adımlarında sunu arkaplanı ile çıktı ortamı ve slaytlar arası geçiş efektleri seçilebilmekte. Dilersek bu adımların herhangi birinde "Oluştur" düğmesine basarak sunum dosyamızı oluşturabiliriz. Bu ayarlar üzerinde fazla düşünmenize gerek yok çünkü bu ayarlar daha sonra "Ana Slayt Sayfaları" bölümünden değiştirilebilir. Açılıştaki sihirbazla karşılaşmak istemiyorsanız, sağ alt köşedeki "Bu sihirbazı bir daha gösterme" seçeneğini işaretlemeniz yeterli. Sihirbaz yardımıyla sunum dosyamızı oluşturduğumuza göre sıra geldi Sunu ekranını tanımaya...

Size Kısaca Ergonomik Diyebilir miyim?

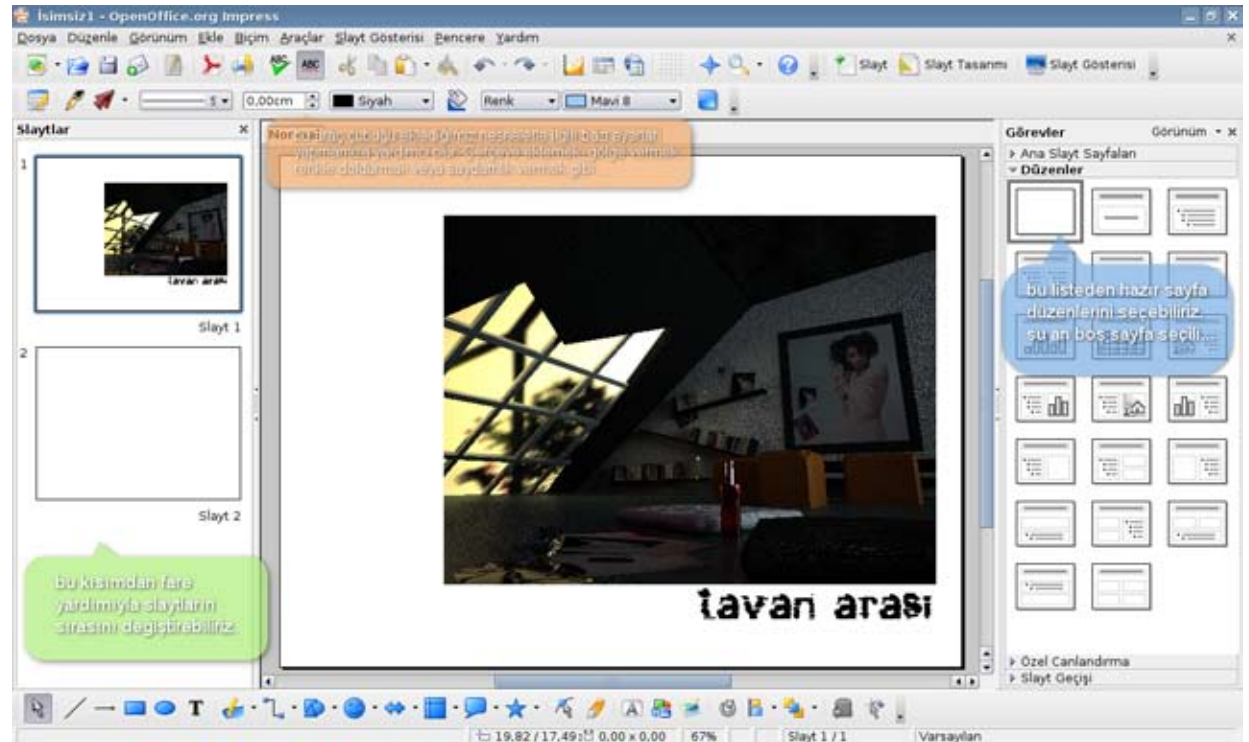
Şekilde görüldüğü gibi Sunu ekranı üç ana sütundan oluşmakta. Soldaki 1. sütun, birer sayfa misali slaytlarımızı yönetebileceğimiz kısım. Bu kısım yardımıyla üzerinde çalışacağımız slaytları seçebiliyoruz. Yine bu kısımdan; yeni slaytlar oluşturabilir, slaytların sırasını değiştirebilir, slaytları kopyalayıp yapıştırabilir ya da silebiliriz. Yeni slayt eklemek için bu kısım üzerinde sağ tıklayıp 'Yeni Slayt' seçeneğini seçmemiz yeterli olacaktır.

Ortadaki geniş bölüm ise seçtiğimiz slayt üzerinde değişiklik yapabileceğimiz ana çalışma alanıdır. Soldan seçtiğimiz slaytlar bu alanda işlenebilir şekilde görünecektir. Slaytımız boş ise aşağıdaki araç çubuğu yardımıyla slaytımıza yazı, şekil ve resim gibi öğeler ekleyebilir ve eklediğimiz nesnelere özel canlandırmalar uygulayabiliriz.

En sağdaki üçüncü bölümse slaytlarımıza uygulayacağımız efektlerin bulunduğu görevler çubuğudur. Bu bölümde başlıklarına tıkladığında açılıp kapanan dört farklı görev

menüsü mevcuttur:

- **Ana Slayt Sayfaları:** Bu kısım aslında sihirbazla benzer işlevi görmektedir. Başlangıçta herhangi bir sunum şablonu seçmediysek seçim yapabilir, seçtiğimiz sunum şablonunu değiştirip, iptal edebiliriz.
- **Düzenler:** Bu bölümde adından da anlaşılacağı gibi hazır sayfa düzenleri bulunmaktadır. Başlığın nerede olacağı, resmin ya da grafiğin nereye geleceği gibi... Listeden herhangi bir sayfa düzenini seçtiğimizde üzerinde çalıştığımız slayt da otomatik olarak o sayfa düzenini alacaktır. Böylece bize de sadece, başlık kısmına istediğimiz başlığı yazmak, yazı kısmına istediğimiz metni girmek ya da resim kısmına istediğimiz resmi koymak kalacaktır. Eğer işiniz aceleyse ve sayfa düzeniyle uğraşmak istemiyorsanız bu hazır sayfa düzenleri işinize son derece yarayacaktır.





• **Özel Canlandırma:** Belki de en çok haşır neşir olacağımız bölümlerden biri de "Özel Canlandırma" menüsü. Bu görev çubuğu yardımıyla, slaytımıza eklediğimiz yazı, şekil ya da resim gibi nesnelere özel efektler uygulayabiliriz. Nesneyi seçip yukarıdaki 'Ekle' düğmesine tıkladığımızda karşımıza bir liste çıkacaktır. Bu listeden istediğimiz efekti seçip, efektin nasıl çalıştığını anında görebiliriz. Herhangi bir efekti seçtiğimizde tıpkı slayt listesinde olduğu gibi efektler de bu bölümde sırayla listelenecektir. Yine tıpkı slayt listesinde olduğu gibi, bu listeden efektlerin sırasını değiştirebilir, herhangi bir efekti seçip yeniden düzenleyebilir ya da silebiliriz. Burada unutmamız gereken önemli bir noktaysa, efektlerin işlevlerine göre 4 farklı türde olduğudur: Giriş, Vurgu, Çıkış ve Hareket Yolları. Örneğin nesnemizin uçarak girmesini istiyorsak efektimizi "Giriş" başlığı altından, uçarak gözden kaybolmasını istiyorsak da "Çıkış" başlığı altından seçmemiz gerekir. "Vurgu" kısmındaysa nesnemizin vurgulanmasını sağlayacak efektler bulunmaktadır. Yakınlaşip uzaklaşma ya da büyüyüp küçülme gibi... "Hareket Yolları" kısmındaysa nesnelimizi sayfa içerisinde belli kısımlara hareket ettirebileceğimiz çeşitli efektler mevcut. Bir nesneye sadece tek bir efekt uygulamak zorunda değiliz. İstersek bu başlıkların her birinden uygulayabiliriz.

• **Slayt Geçiş:** Bu kısımdan slaytlar arasına ses ve geçiş efektleri atayabiliriz. Yine bu kısımdan slaytların geçiş hızlarını belirleyebilir, yaptığımız değişiklikleri sınavıp, tüm slaytlara birden uygulayabiliriz.

Elinizde sihirli bir değnek olsa ne yapardınız?

Tıpkı benzer bir çok programda olduğu gibi Sunu programında da menüler vasıtasıyla yapacağımız işlemlerin çoğunu, tek bir araç çubuğu yardımıyla kolayca yapabiliriz. Standart olarak, Sunu penceresinin en altında yer alan araç çubuğumuz, fare yardımıyla sürüklenerek pencerenin herhangi bir yerine konuşturulabilir. Dilerseniz en çok haşır neşir olacağımız bu araç çubuğunu biraz daha yakından tanıyalım:

Seçim: Araç çubuğumuzun ilk sırasında yer alan bu düğme simgesinden de tahmin edebileceğiniz gibi araç çubuğundan seçtiğimiz herhangi bir işlevi iptal edip, sayfadaki nesnelere tekrar seçebilmemize yarar.

Çizgi : Slaytlarımıza doğrusal çizgiler eklememize yarayan araçtır kendisi.

Sonu oklu çizgi: Yukarıdaki araçtan tek farkı eklediği çizgilerin sonunda ok olmasıdır. Bir çeşit doğru parçası çizim aracı diyebiliriz.

Dikdörtgen : Simgesinden de anlaşılacağı üzere sayfamıza dörtgen şekiller çizebileceğimiz düğmedir. Bu dörtgenlerin içleri boş olabileceği gibi istediğimiz herhangi bir renkle dolu da olabilir. İstersek bu şekillerin saydamlık ayarlarıyla da oynayabiliriz.

Elips: Eliptik şekiller çizmeye yarayan araç. Yukarıdaki özellikler bu araç için de geçerlidir.

Metin : Slayt sayfamıza metin kutuları ekleyebileceğimiz araç. Yazacağımız yazılar birden çok satırdan da oluşabilir.

Eğri : Yine şeklinden anlaşılacağı üzere, serbest el, şekiller çizmemize yardımcı olur. Sağındaki oka tıklayarak renkle doldurma, saydamlık verme gibi özellikleri seçebiliriz.

Bağlayıcı : Benim çok sevdiğim ve kullandığım bir araç. Bu araç ile sayfaya eklediğimiz nesnelere birbirine bağlayabiliriz. Bağlanan nesnelere yeri değişse bile bu bağ kopmaz. Sağındaki oka tıklayarak farklı varyasyonlarını görebilirsiniz. Fonksiyon şeması sunumlarda çok kullanışlı bir araçtır kendisi.

Temel Şekiller : Slaytımıza temel şekilleri ekleyebileceğimiz bir araç. Sağındaki ok simgesine tıkladığımızda ekleyebileceğimiz şekillerin listesi açılacaktır.

Simgeler : Gülen yüz, güneş, kalp gibi simgelerin bulunduğu araç. Sağındaki küçük ok işaretine dikkatinizi çekerim.

Kalın Oklar : Farklı ok şekillerinin bulunduğu araç.

Akış Çizelgeleri : Daha çok iş sunumlarında kullanıldığını tahmin ettiğim bir araç. Bünyesinde bulunan farklı grafiklerle olay akışını anlatan çizelgeler oluşturabilirsiniz.

Belirtme Çizgisi : Karikatürlerdeki konuşma bulutlarına benzeyen bu şekiller



sayfadaki nesnelere açıklama baloncukları eklememizi sağlamakta.

Yıldızlar : 4 köşeliden 24 köşeliye farklı yıldız çeşitlerinin bulunduğu araç. Her ne kadar adı Yıldızlar olsa da bünyesinde patlama efekti ile papirüs kağıdını andıran şekiller de mevcut.

Noktalar : Ne işe yaradığını tam olarak bilmesem de örneğin dikdörtgenlerin köşelerini yuvarlatmak için kullanabilirsiniz.

Yapışma Noktaları : Nesnelere yapışma noktaları eklemenize yarayan bir araç.

Yazı Sanatı Galerisi : Her ne kadar içindeki yazıları pek sanatsal bulsam da slaytımıza farklı tarzlarda yazılar eklememizi sağlayan bir araç. Üstelik bazı yazı şablonlarının 3 boyut desteği de var. Galeriden beğendiğiniz yazı tarzını seçtikten sonra mevcut yazıyı değiştirmek için yazı üzerine çift tıklamanız yeterli.

Dosyadan : Bilgisayarımızdaki herhangi bir resmi slaytımıza eklememizi sağlar. Düğmeye tıkladıktan sonra açılan gezginde resmin bulunduğu dizine gidip resmi seçmeniz yeterli.

Galeri : OpenOffice.org'un hazır galerisinden resimler ekleyebiliriz. Bu düğmeye basınca yukarıda resimlerin listelendiği küçük bir galeri açılacaktır.

Döndür : Slayt'a eklediğimiz nesnelere döndürmemize yarayan bir araçtır. Düğmeye tıkladığımızda nesnemizin mavi olan nokta yerleri kırmızıya dönüşecektir. Nesnenin herhangi bir köşesine fareyle geldiğimizde fare imleci dairesel bir simgeye dönüşecektir. Fare ile bu köşeden tutarak nesnemizi döndürebiliriz. İstersek orta noktalardan tutarak nesnemizin formuyla da oynayabiliriz.

Hizalama : Seçtiğimiz nesneyi sağa, sola, yukarı, aşağı veya ortaya hizalamamıza yardımcı olan araçtır. Düğmenin sağ tarafındaki küçük ok işaretine tıklayarak farklı hizalama tiplerini seçebiliriz.

Sıralama : Nesnelerin görüntülenme sıralarını seçebileceğimiz araçtır. Örneğin üstte görünmesini istediğimiz nesneyi üste, altta görünmesini istediğimiz nesneyi alta gönderebiliriz. Sağdaki okçuğa tıklayarak istediğimiz sıralama komutunu seçmemiz mümkün.

Etkileşim : Slayttaki herhangi bir nesneye fare ile tıkladığında gerçekleşecek bir olay eklememizi sağlar. Örneğin seçtiğimiz resme tıkladığında bir önceki slayta gidilmesi ya da bir belgenin açılması gibi. Düğmeye tıkladıktan sonra karşınıza bir liste çıkacaktır. Açılan listeden istediğiniz olayı seçebilirsiniz.

Araç çubuğundaki düğmeleri de tek tek tanıdığımızı göre, artık yazımızı yavaş

yavaş sonlandırabiliriz.

Son olarak sunumumuzu tamamladıktan sonra (tamamlamadan da olur aslında) F5'e basarak slayt gösterisini görüntüleyebileceğinizi söyleyelim.

(Aynı komutu "Slayt Gösterisi" menüsünden de çalıştırabilirsiniz.) Dosya menüsünden, yaptığımız slayt gösterisini Open Document Form'un dosya formatı olan .odp formatında kaydedebileceğimiz gibi MS Power Point dosya türü olan .ppt formatında da kaydedebiliriz. Tabii kaydedebileceğimiz dosya türleri bunlarla sınırlı değil, farklı dosya formatları da mevcut. Seçim size kalmış.

Ve geldik yazımızın sonuna. Umarım OpenOffice.org Sunu ile ilk defa tanışanlar ve yeni tanışacaklar için faydalı olmuştur. Zaten programı biraz kurcaladığınızda göreceksiniz ki OpenOffice.org Sunu kullanımı son derece kolay bir programdır. OpenOffice.org gibi profesyonel ve özgür yazılımların her alanda daha da artması dileğiyle...



OpenOffice.org Çizim

OpenOffice.org'un grafik ve çizim yazılımı "Çizim" (Draw) acemi ya da orta seviyedeki kullanıcılar için tasarlanmış, benzerlerinin yaptığı tüm işleri bünyesinde barındıran bir uygulamadır.



Draw, OpenOffice.org içindeki grafik ve çizim yazılımıdır. Genellikle seri baskı yapılan matbaalar, grafikerler, kurumlarda operasyonel alanda görev alan personeller ya da az bilgiyle iyi bir şekilde grafik hazırlayıp sunmak isteyen kişiler tarafından kullanılmaktadır.

Draw uygulamasını, küçük karalamalardan büyük grafikler ve şemalara kadar tüm çizim ihtiyaçlarınız için kullanabilirsiniz. Draw, Power Point, Paint ve belki de QCAD'in karışımı bir grafik çizim editörüdür. Çizim editörüdür çünkü Draw, Power Point gibi sadece sunuma hazır grafikler çıkarmaz, Paint gibi sadece resimleri düzenlemez ve QCAD gibi sadece endüstriyel tasarım yapmaz. Draw, bunların hepsini bir arada yapar.

Not: QCAD, AutoCAD, Catia, ArchiCAD vs... gibi programlar mühendislik alanında kullanılan bilgisayar destekli tasarım ve modelleme programlarıdır. Draw, daha çok acemi ve orta seviyedeki kullanıcılar için düşünüp geliştirilmiş bir uygulamadır.

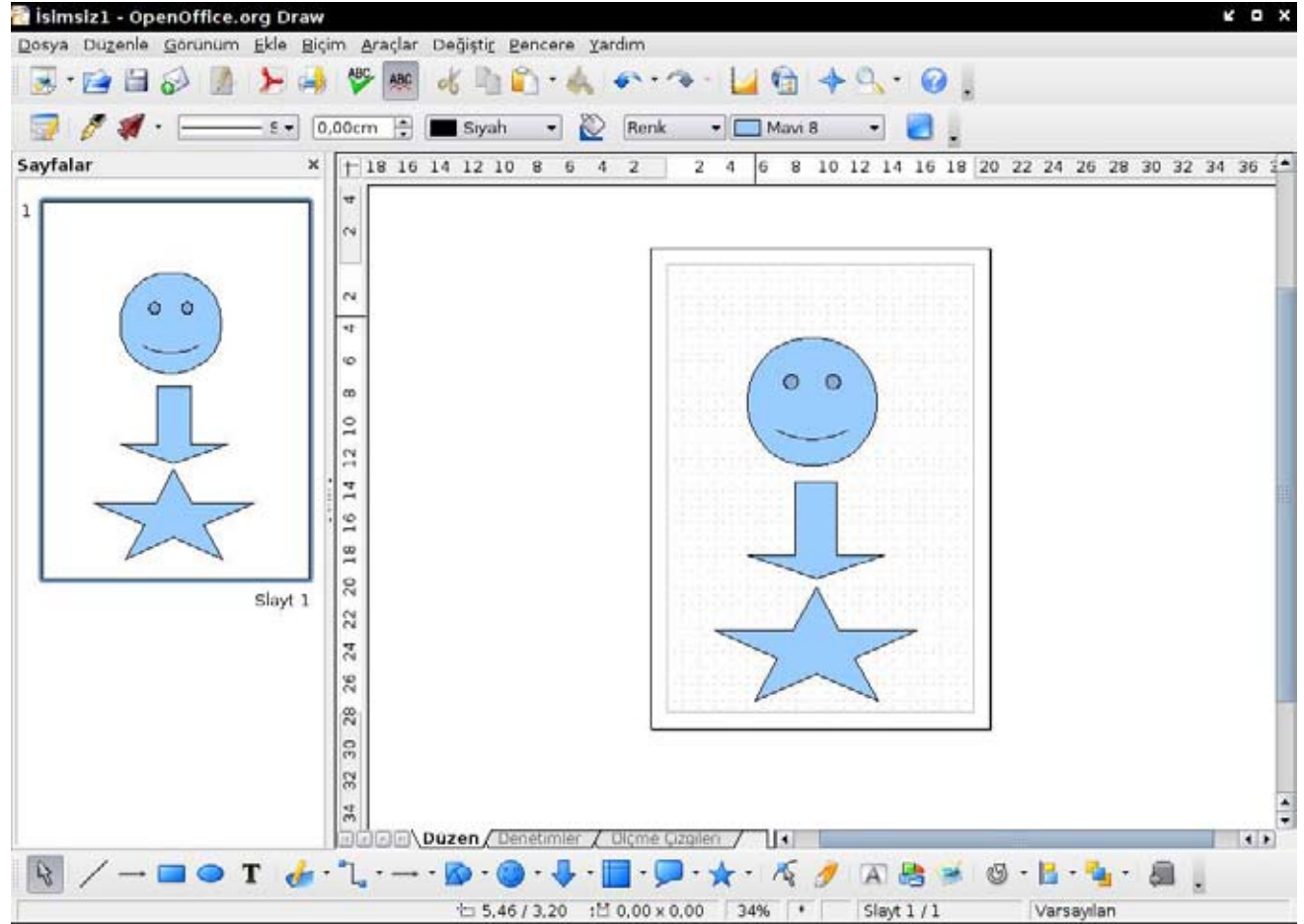
Yapabileceklerinize Bir Göz Atış

Draw'da tüm grafik stillerinizi tek tık ile yönetebilmek için "Biçemler ve Biçimlendirme"yi kullanabilirsiniz.

Biçimlendirme işlemlerine ulaşmak için, istediğiniz nesnenin üstünde sağ tuşa basmanız yeterlidir. Buradan; çizgileri, gölgelemeleri, şeffaflığı, yazı tipi ve boyutunu, bağlayıcıları, hizayı ve sekmeleri ayarlayabilirsiniz.

Nesneleri düzenleyebilir, iki veya üç boyutlu olarak döndürebilirsiniz. 3 boyut kontrolörü sizin için küreler, küpler, halkalar gibi nesneleri oluşturabilir. Bu nesnelerle daha aktif çizimler yaratabilirsiniz..

Bunun için önce ana panelden Ekle > Resim ile herhangi bir resim eklemelisiniz. Ardından resim ya da 3B uygulamak istediğiniz nesnenin üstünde sağ tuşa basıp "Dönüştür" yazan yerden istediğini şekilde dönüşüm yapabilirsiniz. Dönüşümü gerçekleştirdikten sonra resmi isteğiniz şekilde döndürebilir, bükebilir ve 3B ayarlarını yapabilirsiniz.



Draw ile uygulama içindeki nesneleri kolaylıkla yönetebilirsiniz. İster metin isterse resim ya da meta dosyası olarak işleyebilirsiniz. 3B ile ya da herhangi bir şekilde bir resmi (ya da metni) düzenledikten sonra, düzenlenmiş olan üç boyutlu yeni şeklinizi ayrıca meta dosyası ya da resim dosyası olarak da kayıt edebilirsiniz. Nesneleri gruplayabilir, gruptan ayırıp tekrar gruplayabilir ve gruplanmış hallerini dahi düzenleyebilirsiniz. Bunun için istediğiniz nesnelerin üstünde sağ tıklayıp "Grup Oluştur" demeniz yeterlidir.

Karmaşık gösterim (sophisticated rendering) özelliği, sizin seçeceğiniz dokular, ışık efektleri, transparanlıklar ve perspektif özellikleri ile fotoğraf kalitesinde resimler yaratmanızı sağlayacaktır.

Slayt içine hesap tablosu, çizelge, hatta kayan çerçeve bile ekleyebilirsiniz.

Akıllı birleştiriciler (smart connectors) sayesinde akış şemaları, organizasyon

şemaları ve ağ şemaları hazırlamak çok kolaylaşıyor. Birleştiriciler tarafından kullanılacak kendi 'yapıştırıcı noktalarınızı' (glue points) tanımlayabilirsiniz. Boyut satırları (dimension lines), doğrusal boyutları çizim sırasında otomatik olarak hesaplar ve gösterir.

Küçük resimler (clipart) için "Resim Galeri"sini (Gallery) kullanabilir ve yeni resimler oluşturarak kendi galerinizi oluşturabilirsiniz. Bunun için araçlardan galeriyi açmanız yeterlidir.

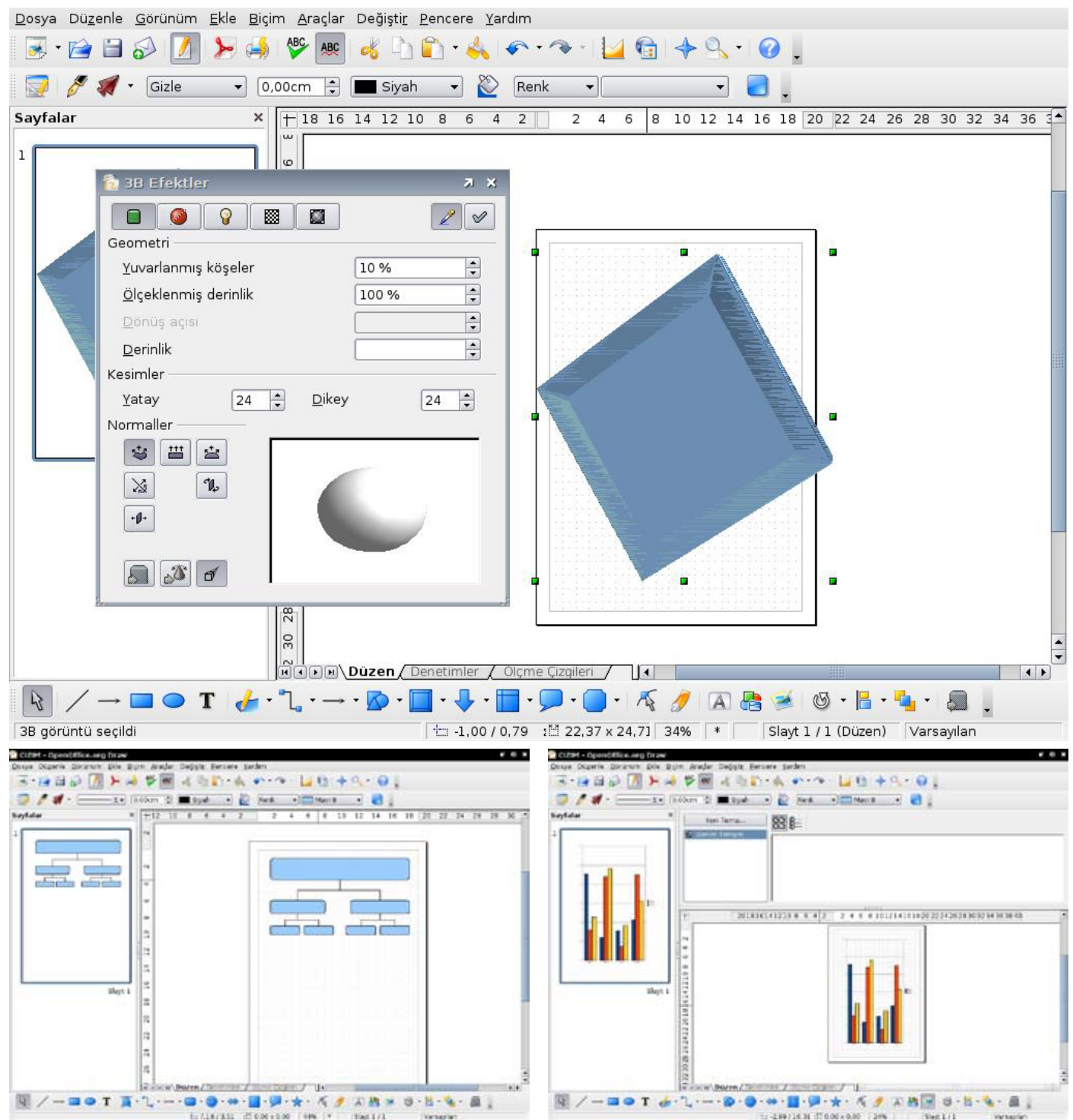
Grafiklerinizi ofis belgeleri için uluslararası standart olarak kabul edilen OpenDocument biçiminde kaydedebilirsiniz. Bu XML tabanlı biçim yalnızca OpenOffice.org'a bağımlı kalmanızı önler ve bu biçimi destekleyen tüm yazılımlar ile çalışabilmenizi sağlar.

Grafikleri tüm yaygın kullanılan grafik biçimlerinin (BMP, GIF, JPEG, PNG, TIFF, WMF, vb.) herhangi birinden Draw'un içine aktarabilirsiniz.

Draw'un Flash (.swf) dosyaları üretebilmesi yeteneğini kullanabilirsiniz ya da dosyaları PDF olarak kaydedip istediğiniz kişilere gönderebilirsiniz.

Sonuç olarak DRAW benzerleri arasında grafik işlemlerinizi en iyi yapabileceğiniz uygulamadır.

Herkese iyi günler dilerim.



OpenOffice.org Veritabanı

OpenOffice.org ile birlikte gelen "Veritabanı" (Base), OpenOffice.org içindeki bilgilerin büyük bir hız, verim ve şeffaflıkla veritabanına aktarılmasına izin verir. Base yardımıyla tablo, form, sorgu ve raporlar oluşturup düzenleyebilirsiniz.

OpenOffice.org'un yeni 2. sürümü ile birlikte gelen Veritabanı (Base), OpenOffice.org içindeki bilgilerin büyük bir hız, verim ve şeffaflıkla veritabanına aktarılmasına izin verir.

Base yardımıyla tablo, form, sorgu ve raporlar oluşturup düzenleyebilirsiniz. Bu işlemleri ister kendi veritabanınızla, ister OpenOffice.org Base ile birlikte gelen HSQL veritabanı motoruyla yapmak mümkündür.

OpenOffice.org Base, başlangıç, orta ve ileri seviye veritabanı kullanıcıları için sunduğu sihirbaz, tasarım görünümü ve SQL görünümü gibi seçeneklerle oldukça esnek bir yapı sunmaktadır.

Teknik Detaylar

OpenOffice.org Base veritabanı, HSQL veritabanı yöneticisinin tam sürümünü içerir. Bu veritabanı, verileri ve XML dosyaları tutmak için kullanılır. Aynı zamanda

basit veritabanı işlemleri için DBASE dosyalarına erişebilir.

Daha gelişmiş talepler için, OpenOffice.org Base programı Adabas D, ADO, Microsoft Access, MySQL gibi veritabanlarını destekler ve bu veritabanlarıyla bağlantı kurabilir. İsterseniz, endüstri standardı ODBC ve JDBC sürücülerini üzerinden de bağlantı yapılabilir. Base, ayrıca, LDAP uyumlu adres defterleriyle çalışabilir ve Microsoft Outlook, Microsoft Windows ve Mozilla gibi temel yapıları destekler.

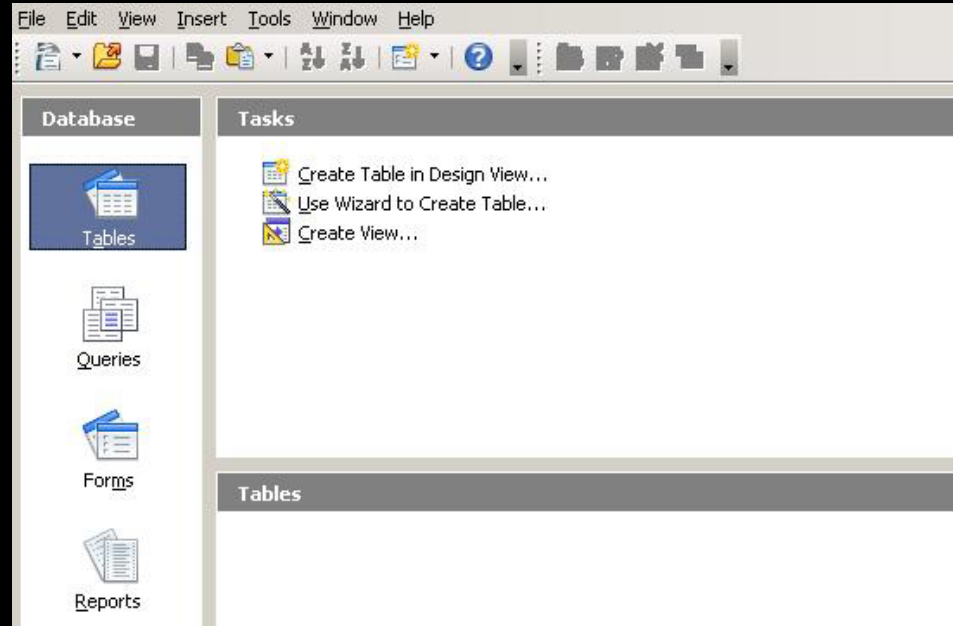
Uygulamaya Giriş

OpenOffice.org Veritabanı uygulamasına genel olarak baktığımızda MS Access'in bir türevi olduğu anlaşılır. MS Access ile aralarında, büyük olmamakla beraber, bazı farklar bulunmaktadır.

Açılıştaki size boş bir veritabanı mı yoksa mevcut veritabanlarınızdan birini mi kullanacağınız sorulur. Ben örnek teşkil etmesi için boş bir veritabanıyla başlıyorum.

Tablolar;

Yeni veritabanı açıldığı zaman, buradan tabloları sorguları formları ve raporları görebiliriz. Bir veri tabanını en fazla önem teşkil eden kısmı tablolarıdır. Bir veri tabanı oluşturmadan önce tabloların yapısını ve aralarındaki ilişkileri iyi belirleyip ardından tablo oluşturmaya başlamalısınız.



Field Name	Field Type
ID	Integer [INTEGER]
STOK KODU	Text [VARCHAR]
STOK ADI	Text [VARCHAR]
RENK KODU	Number [NUMERIC]
RENK ADI	Text [VARCHAR]
ACILIS TARİHI	Date [DATE]
RESİM	Image [LONGVARBINARY]

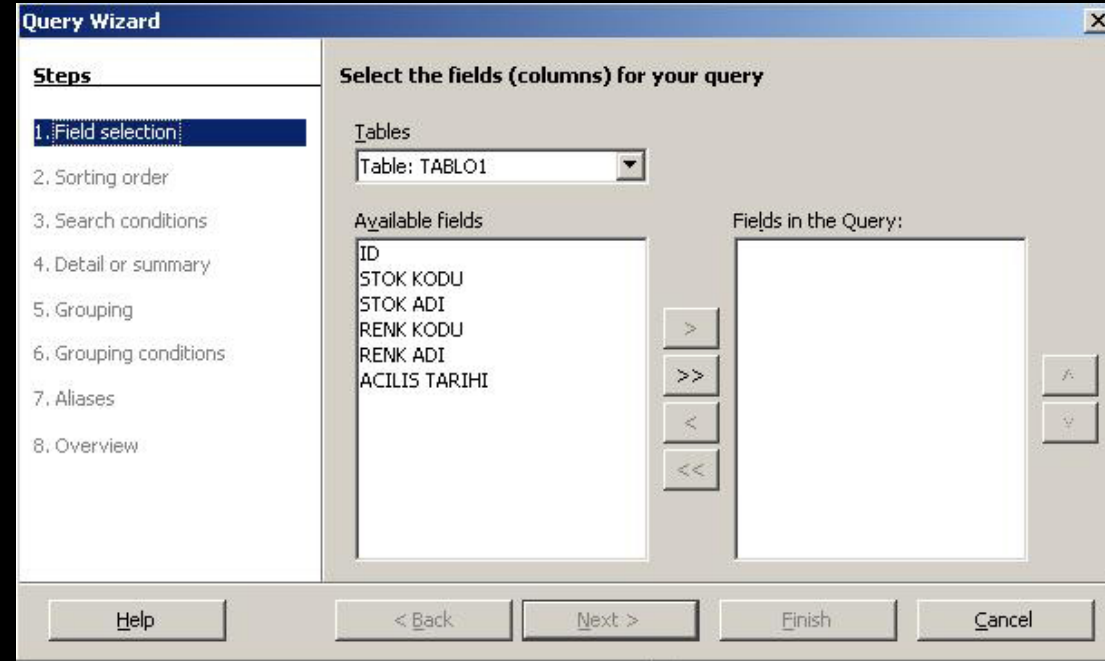
Tablo oluşturmak için iki farklı yol bulunmaktadır:

1. Sihirbaz kullanarak
 2. Tasarım görünümünde veri yapısı tanımlayarak.
- Sihirbaz kullandığınız zaman size örneklere göre bir tablo hazırlanır. Tasarım görünümünde kendi tablolarınızı oluşturmak için "tasarım görünümünde tablo oluştur" yazan yer tıklanır. Karşınıza alttaki gibi bir pencere açılır.

Bu bölüm, tablonuzu oluşturacak temel elementlerin ayarlandığı bölümdür. Burada, sırayla istediğiniz sütun başlıklarını açabilir ve temel özelliklerini belirleyebilirsiniz. Bu özellikler metin, sayı, tarih hatta resim bile olabilir. Tablo iskeleti oluşturulduktan sonra kaydedilir.

Sorgular;

Sorgular tablolarımıza girilen verilerin içinden almak istediğimiz herhangi bir veri kümesinin ya da belli bir özellik taşıyan verilerin ekranda süzülmesi veya işlenmesine olanak sağlayan işlem gruplarıdır. Calc deki mikrolara benzetilebilirler ancak daha geniş kapsamlıdır.



Sorgular 3 farklı şekilde işlenebilir:

1. Tasarım görünümünde
 2. Sihirbaz kullanarak
 3. SQL görünümünde
- Benim size tavsiyem, eğer daha önce sorgularla uğraşmamışsanız, sihirbazı kullanmanızdır.

Burada gördüğünüz gibi sihirbaza nereden ne alması gerektiği gösteriliyor ardından daha sonra sorgu olarak kullanmak üzere kayıt altına alınıyor. Sorgu ayarlanırken en önemli şey mevcut sorgulama kriterlerinin belirlenmesidir. Bu kriterler belirlendikten sonra sorgunuzu istediğiniz her şekilde alabilirsiniz.

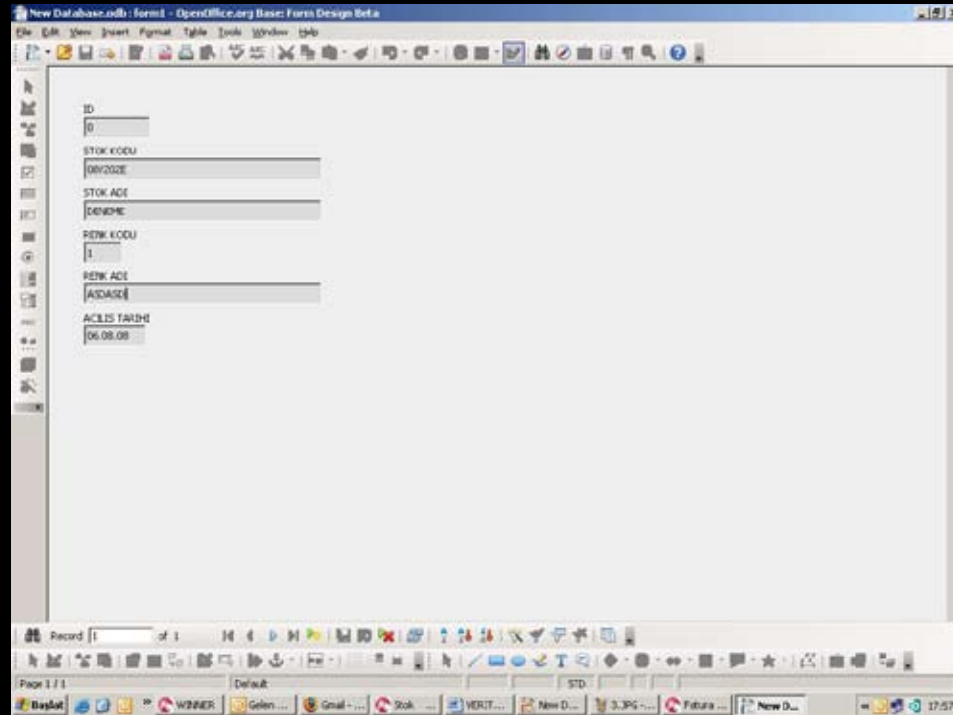
Formlar;

Formlar, veritabanımıza veri girişi yapılan yer olup buradan hızlı ve düzgün bir şekilde veri girişi, arama ve diğer işlemlerimizi yapabiliriz.

Form oluşturmak için 2 farklı yöntem bulunmaktadır:

1. Tasarım görünümünde form oluşturabilirsiniz.
2. Sihirbaz kullanarak.

Benim tavsiyem acemi kullanıcıların sihirbaz kullanmasıdır. Formlarınızı oluştururken temel alınan şey, sizin daha önce oluşturduğunuz tablolardır. Sihirbaz, o tablolara göre size en uygun form tasarımını oluşturup karşınıza getirir.



Raporlar;

BASE'nin içinde yaptığınız işlemlerin çıktısını yazıcıdan alabilirsiniz ya da elinizdeki raporları e-posta vasıtasıyla istediğiniz kişiye gönderebilirsiniz.

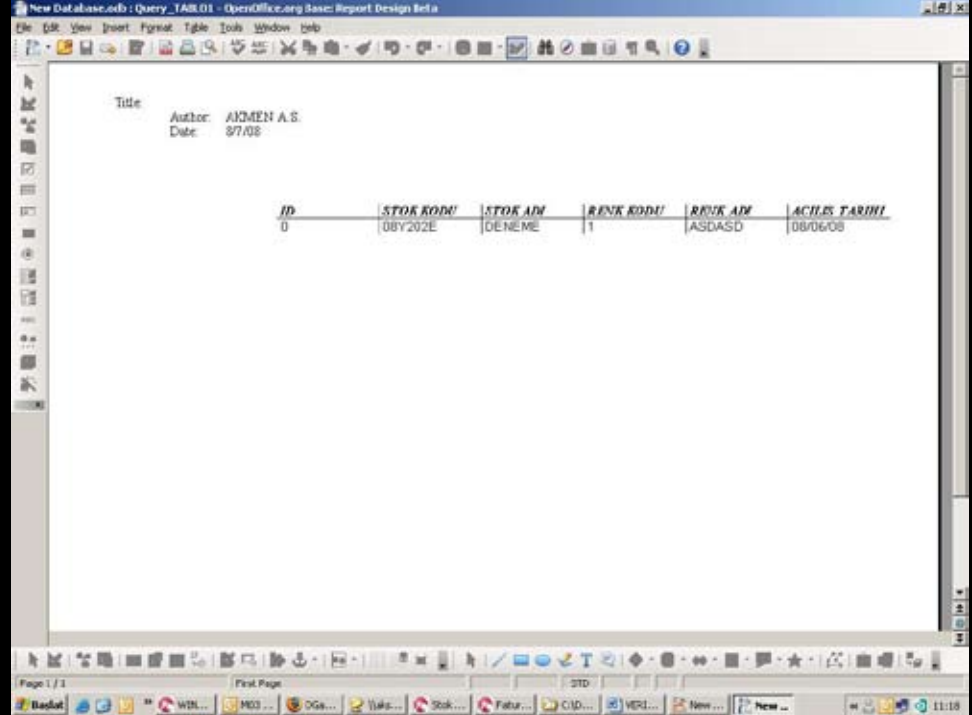
Base'de rapor oluşturmak için tek bir yol bulunmaktadır, o da, standart olarak gelen rapor sihirbazıdır.

Raporlarınızı ister bir tablo isterseniz önceden oluşturduğunuz bir sorgudan alarak yaratabilirsiniz.

MS Access ile karşılaştırıldığında Base'in pek de bir eksiği görülmemektedir. Pek çok firma ve kurum için ideal ve ucuz bir veri işleme yazılımı olduğunu bir kaç yıl önce ispatlayan Base, şimdi kendisini daha ileriye taşıyor.

Bu veritabanı uygulaması yakında, 3.0 sürümünde pek çok yenilikle karşımızda olacak.

Herkese iyi günler!



Mektuplarınızı Adresleriyle Eşleştirmek

Eski zamanların çözümleri demode oluyor. OpenOffice.org sayesinde standart mektupları, göndereceğiniz listedeki kişilerin her birine özel hale getirmek çok kolay...



Merhaba,

Bu ay sizlerle beraber OpenOffice.org programının toplu mektup gönderimlerinde bize nasıl yardımcı olabileceğini göreceğiz. Birçoğunuzun buna benzer ihtiyaçları olmuştur. Örneğin bir şirkette çalışıyor ve müşterilerinize bir bayram için kutlama mesajları göndermek istiyorsunuz. Göndereceğiniz tüm mesajlarda sadece o müşterinizin adının geçmesini ve onunla ilgili bazı bilgilerin bulunmasını istiyorsunuz. Hatırlarsınız eskiden bu tip ihtiyaçlar için standart bir mektup hazırlanır ve isim, soyisim v.b. alanlar boş bırakılarak sonradan el ile doldurulurdu. Ancak günümüzde OpenOffice.org imdadımıza yetişiyor, mektuplar ile adresleri eşleştirmek gibi zahmetli bir işi devralıyor. Nasıl mı? Hep birlikte görelim...

Konunun daha net anlaşılması açısından, konu anlatımı sırasında hayali bir dernek ve bu derneğin yapmış olduğu bir bağış kampanyası sonucu, bağış yapanlara göndermek istediği bir teşekkür mektubunun olduğunu var sayalım.

Mektubumuz sağdaki gibi olsun;

Merhaba,

Sayın Hakan HAMURCU,

01.08.2008 tarihinde gerçekleştirdiğimiz "Her şehirde yeni bir okul" kampanyamıza yapmış olduğunuz İstanbul ili için 150 YTL bağıştan ötürü teşekkürlerimizi iletir,

Bağış tutarının İstanbul İl Milli Eğitim Müdürlüğüne teslim edildiğini haber vermek isteriz.

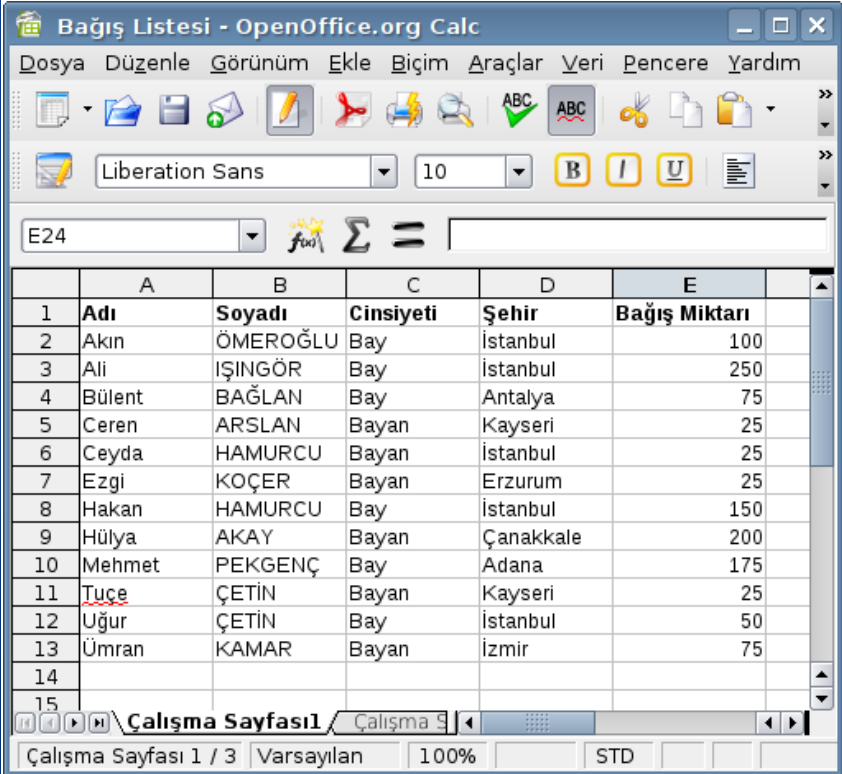
Değerli katkılarınızdan ötürü teşekkür ederiz.

Okul Yaptırma Derneği
Yönetim Kurulu


OpenOffice.org

Mektuptan da anlaşılacağı üzere hayali derneğimiz her şehirde yeni bir okul yaptırmak için kampanya düzenlemiş ve bağışta bulunan insanlara, kendilerine yaptıkları bağış miktarlarını ve bu miktarların ilgili şehirde İl Millî Eğitim Müdürlüğüne teslim edildiğini bildirmektedir. Bağış yapan kişilerin çok fazla olabileceğini düşünürsek, bu tip mektupları yazmak için OpenOffice.org yeteneklerini kullanmamız bize hız kazandıracaktır.

Şimdi bu tip ihtiyaçların OpenOffice.org'da nasıl karşılandığına adım adım bakalım;



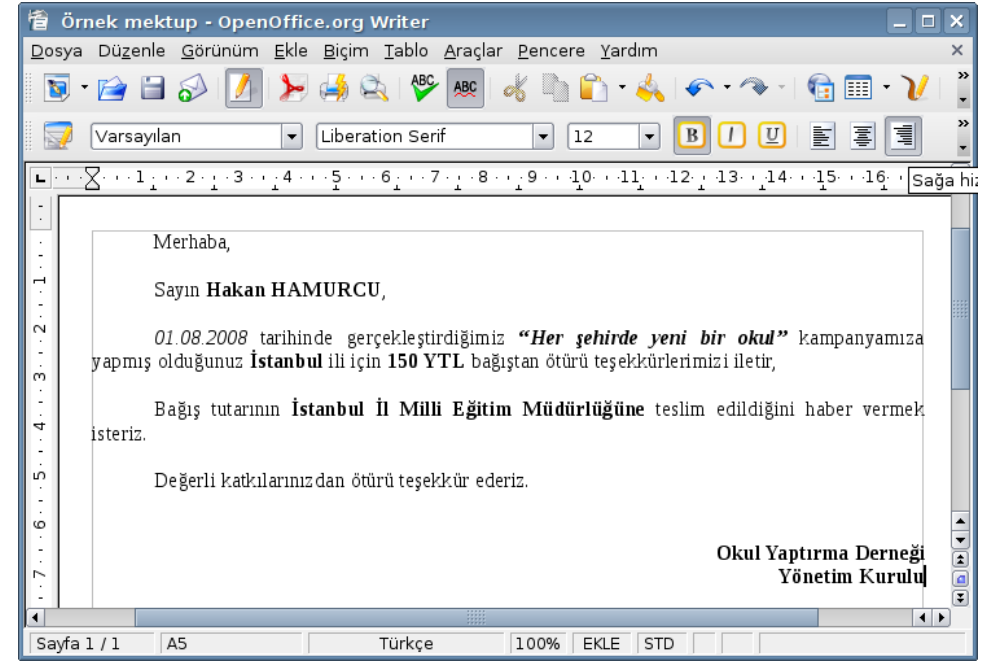
	A	B	C	D	E
1	Adı	Soyadı	Cinsiyeti	Şehir	Bağış Miktarı
2	Akın	ÖMEROĞLU	Bay	İstanbul	100
3	Ali	İŞİNGÖR	Bay	İstanbul	250
4	Bülent	BAĞLAN	Bay	Antalya	75
5	Ceren	ARSLAN	Bayan	Kayseri	25
6	Ceyda	HAMURCU	Bayan	İstanbul	25
7	Ezgi	KOÇER	Bayan	Erzurum	25
8	Hakan	HAMURCU	Bay	İstanbul	150
9	Hülya	AKAY	Bayan	Çanakkale	200
10	Mehmet	PEKGENÇ	Bay	Adana	175
11	Tuçe	ÇETİN	Bayan	Kayseri	25
12	Uğur	ÇETİN	Bay	İstanbul	50
13	Ümran	KAMAR	Bayan	İzmir	75
14					
15					

• İlk olarak bir bağış listesi hazırlanmalıdır. Bu listeyi hazırlamak için ister OpenOffice.org Veritabanı (Base), Hesap Tablosu (Calc) ya da Kelime İşlemci (Writer) kullanabilirsiniz. Biz örneğimizde Calc kullanarak soldaki gibi bir liste oluşturduk. Daha sonra bu listemizi "Bağış Listesi.ods" adıyla kaydettik.

• Şimdi sıra geldi Writer programını kullanarak yukarıda örneğini verdiğimiz mektubu oluşturmaya. Bunun için Writer'ı açın ve mektubunuzu

oluşturun. Yazıları dilediğiniz şekilde biçimlendirebilirsiniz. İsterseniz mektubunuza resim, tablo v.b. nesnelere ekleyebilirsiniz. Biz örneğimizde aşağıdaki mektubu oluşturduk ve "Örnek mektup.odt" adıyla kaydettik.

• Şimdi Araçlar > Posta Birleştirme Sihirbazı menüsünü seçelim. Ekranı gelen



diyalog kutusunu ihtiyaçlarınıza uygun şekilde cevaplandırın.

Adım-1 : Başlangıç belgesi seçin

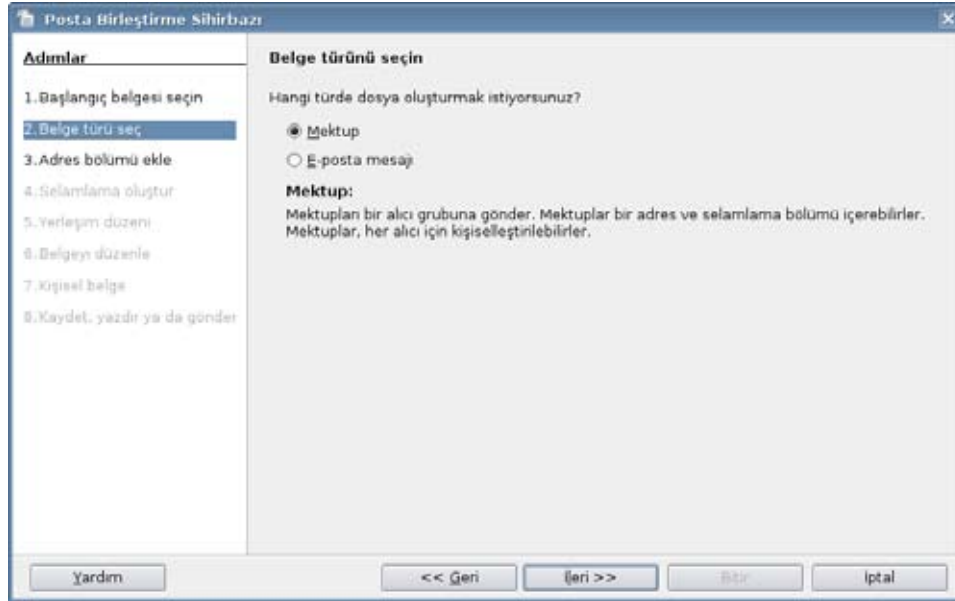
Biz mektubumuzu yazdığımız için "Geçerli Belgeyi Kullan" seçeneğini işaretleyerek "İleri" butonuna basıyoruz. Eğer mektubunuzu henüz yazmadıysanız, bu durumda Yeni Belge Oluştur seçeneği ile devam ederek ilerleyen adımlarda mektup metnini oluşturabilirsiniz.

Adım-2 : Belge türü seç

Bu bölümde hazırladığınız dokümanın bir mektup mu yoksa bir e-posta mı olduğunu belirliyorsunuz. Mektup seçerek ihtiyacınızın, yukarıda bahsettiğimiz bir derneğin bağış yapanlara göndermek istediği örnek mektup benzeri olduğunu, E-Posta seçerek arkadaşlarınıza toplu e-posta gönderme ihtiyacınız olduğunu belirleyebilirsiniz. Biz örneğimizde "Mektup" seçerek "İleri" butonuna basıyoruz.

Adım-3 : Adres bölümü ekleyin

Bu bölümde hazırladığınız mektubun kimlere gideceğini belirlemeniz gerekir. Biz



yukarıda örnek bir bağışçılar listesi hazırlamış ve kaydetmiştik. Şimdi "Adres Listesi Seç" butonuna basarak daha önce Calc kullanarak hazırladığımız "Bağış Listesi.ods" dosyasını eklememiz gerekiyor.

"Adres Listesi Seç" diyalog kutusunda OpenOffice.org ile standart olarak gelen bir liste yer almaktadır. Biz, kendi hazırladığımız listeyi kullanacağımızdan "Ekle" butonuna basarak daha önce hazırladığımız bağış listesini ekliyoruz.

Bunun için;
"Ekle" butonuna bastığınızda karşınıza "Aç" diyalog kutusu gelecektir. Daha önce Calc kullanarak hazırladığımız "Bağış Listesi.ods" dosyasını seçip "Tamam" butonuna basıyoruz.

"Adres Listesi Seç" diyalog kutusuna bağış listesi eklenmiş olacaktır. "Tamam" butonuna basarak Posta Birleştirme Sihirbazı'na geri dönüyoruz.

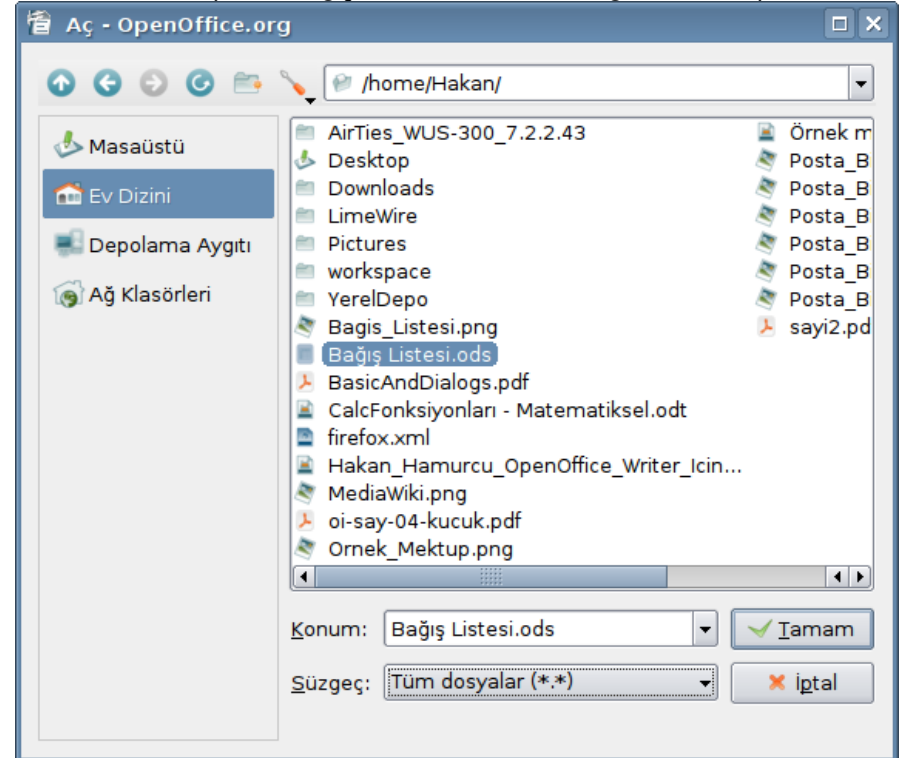
Adım-6 : Belgeyi Düzenle

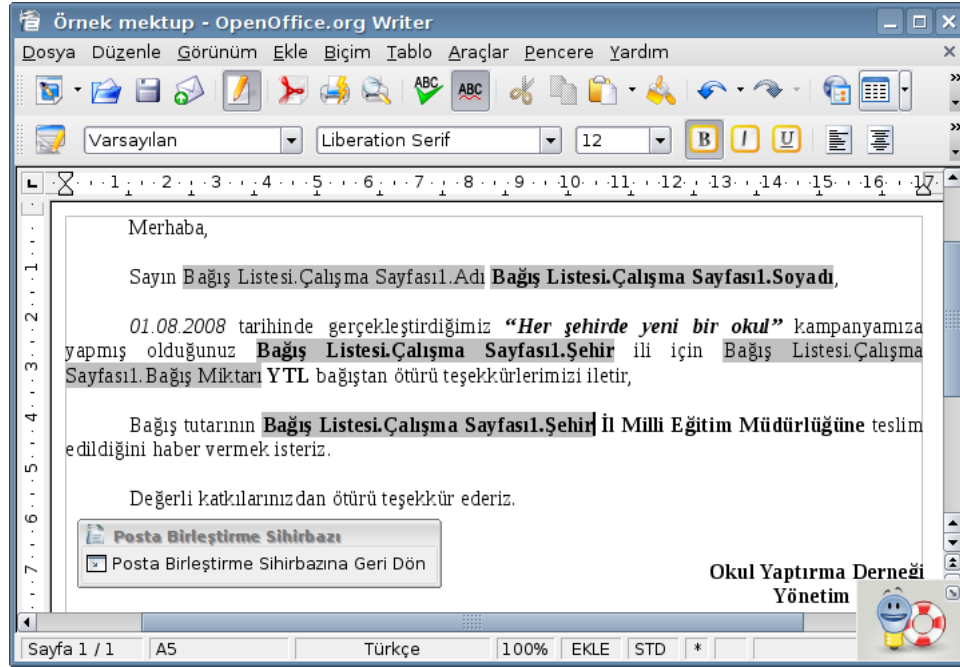
Biz mektubumuzda zarf üzerine yazılacak adres bilgisi ve "Sayın" gibi karşılama mesajları istemediğimizden dolayı üçüncü ve dördüncü adımlardaki

seçimleri iptal ederek doğrudan altıncı adıma geçtik. Siz derseniz Posta Birleştirme Sihirbazı'nda 3, 4 ve 5. adımları kullanarak zarf üzerine yazılacak posta adreslerini, "Sayın Bayan" gibi karşılama mesajlarını ve yerleşimlerini düzenleyebilirsiniz. Bizim geçtiğimiz bu adımda ise karşınıza gelecek olan diyalog kutusu "Belgeyi Düzenle" olacaktır.

Burada "Belgeyi Düzenle" butonuna basarak, mektubumuzun neresinde hangi bilgilerin görünmesi gerektiğini ayarlayacağız. Butona bastığımızda Posta Birleştirme Sihirbazı küçük bir pencereye dönüşecek ve size belgenizi düzenleme imkanı verecektir. Tüm düzenleme işlemlerinden sonra sihirbazla devam etmek için bu küçük penceredeki "Posta Birleştirme Sihirbazına Geri Dön" butonuna basarak sihirbazla geri dönebilirsiniz.

Şimdi örnek mektubumuzda "Sayın Hakan HAMURCU" diye başlayan mesajdaki Hakan HAMURCU yerine bağış listemizdeki isimlerin gelmesini istiyoruz.





örnek mektup

Bunun için sırasıyla;

- “Hakan” kelimesini işaretliyoruz
- Ekle > Alanlar > Diğer menüsünü seçiyoruz. Karşımıza gelen “Alanlar” diyalog kutusundaki “Veritabanı” sekmesine geçiyoruz.
- “Tür” bölümünden “Posta alanlarını birleştir” seçeneğini seçtikten sonra “Veritabanı seçimi” bölümünden daha önce eklediğimiz Bağış Listesi > Çalışma Sayfası 1’i seçiyoruz.
- Artık listede hangi alanların olduğunu görebiliyoruz. Şimdi sırasıyla örnek mektubunuzdaki Hakan kelimesini işaretleyin ve “Alanlar” diyalog kutusundaki “Adı” seçeneğini işaretleyip “Ekle” butonuna basın. Sonrasında HAMURCU kelimesini işaretleyin ve aynı şekilde “Soyadı” seçeneğini işaretleyip “Ekle” butonuna basın. Bu işlemi mektubunuzdaki şehir ve bağış miktarı alanları için de yaptıktan sonra “Kapat” butonuna basarak mektubunuza geri dönün.
- Şimdi mektubumuz “örnek mektup” resmindeki gibi görünecektir. Artık, “Posta Birleştirme Sihirbazına Geri Dön” butonuna basarak işlemleri tamamlayabiliriz.

Adım-7 : Kişisel belge

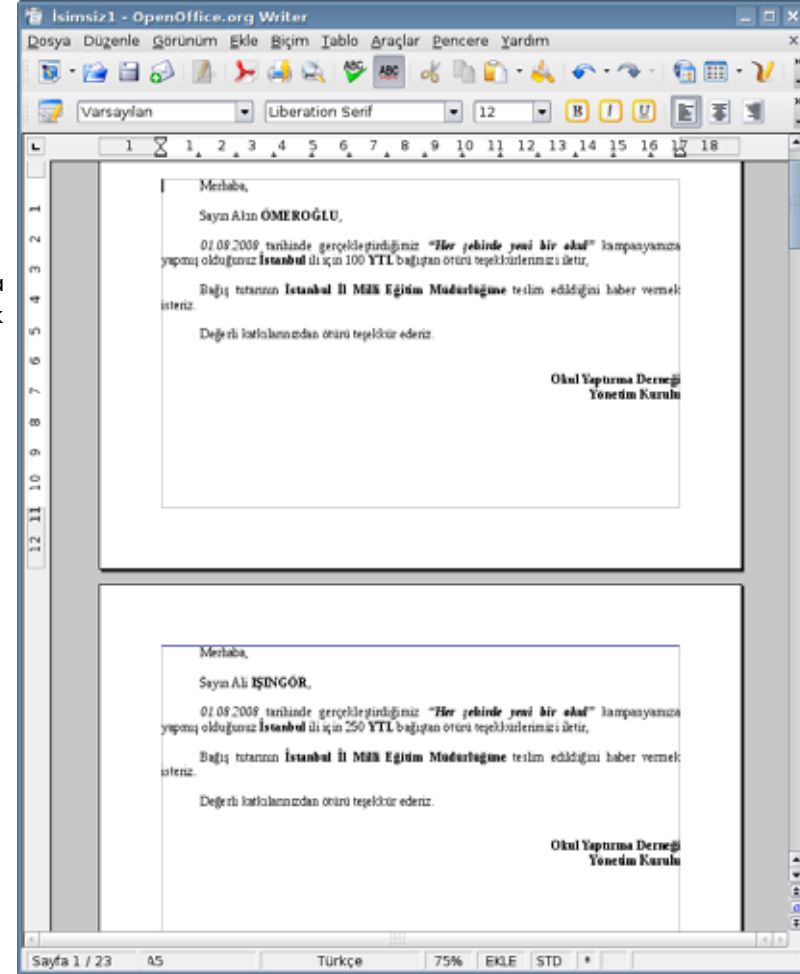
Bu bölümde oluşturduğunuz belge içerisinde değişiklik yapmanız gerektiğinde “Belgeleri tek tek düzenle” butonuna basarak istediğiniz herhangi bir değişikliği yapabilirsiniz. Biz bir değişiklik istemediğimizden “İleri” butonuna tıklayarak son adıma gidiyoruz.

Adım-8 : Kaydet, yazdır ya da gönder

Artık işlemlerin sonuna geldik. Şimdi dilerseniz yeni oluşturduğunuz belgeyi kaydedebilir, yazdırabilir, e-posta olarak gönderebilir ya da “İptal” butonuna basarak bu işlemlerin tamamını iptal edebilirsiniz. Biz, örneğimizde “Başlangıç belgesini kaydet” butonuna basarak devam ediyoruz ve örnek mektubumuzu aynı isimle kaydediyoruz. Sonrasında İsimless1 adıyla birleştirilmiş yeni bir belge oluşuyor ve dilerseniz bu belgeyi de farklı bir isimle kaydedebilirsiniz.

İşte birleştirilmiş belgemiz:

Lütfen konuyla ilgili soru, görüş ve önerilerinizi Özgürlükçün forumlarında dile getiriniz. Hoşçakalın!



Farklı Yönde Sayfalar

OpenOffice.org Kelime İşlemci’de sayfaları yatık kullanmak çok da zor bir iş değildir. Peki, tek bir belge içerisinde, kimi sayfayı yatık kimi sayfayı dik kullanabileceğinizi biliyor muydunuz? Öğrenmek için bu yazımızı okuyabilirsiniz...

E-dergimizin bu sayısında sizlere OpenOffice.org Kelime İşlemci (Writer) kullanırken doküman içerisindeki sayfaların bazılarının dik bazılarının ise yatık olmasını nasıl sağlayabileceğinizden bahsedeceğiz. Genellikle dik olarak kullanılan sayfalara geniş tablolar ya da resimler sığmamaktadır. Bu yüzden ilgili sayfanın yatık olarak durması, metin kısımlarının dik kalması gerekmektedir. Bu ihtiyacınızı nasıl çözeceğinizi gelin birlikte inceleyelim.

Sayfa Yapılandırma

OpenOffice.org Writer programı her kelime işlemci programında olduğu gibi temel nesne olarak sayfaları baz alır. Bu sayfalar üzerine yazacağınız metin, grafik, tablo gibi nesnelere, kullanıcının isteğine bağlı olarak uygun şekilde yerleştirebilir. Temel bileşen sayfa olduğuna göre Writer’da sayfa yapılandırmasının nasıl gerçekleştirildiğine bakalım.

Sayfa Biçemleri

Writer’da sayfa biçemleri, dokümanınız içerisinde kullanmayı planladığınız farklı kağıt boyutları, farklı kenar boşlukları, farklı alt bilgi ve üst bilgi satırları ve farklı kağıt yerleşimleri (yatay ya da dikey) gibi tüm farklı kağıt türleri için tanımlamak zorunda olduğunuz ayarlardır. OpenOffice.org ile birlikte önceden tanımlanmış ve sık kullanılan 9 farklı biçem hazır gelmektedir. Ancak yine de aynı doküman içerisinde farklı biçemlere sahip kağıtlar olmasını isteyebilirsiniz. Bu yüzden hazır gelen bu 9 biçem genellikle basit dokümanlar için yeterli olsa da yukarıda bahsettiğimiz ihtiyaçlar için yeterli değildir.



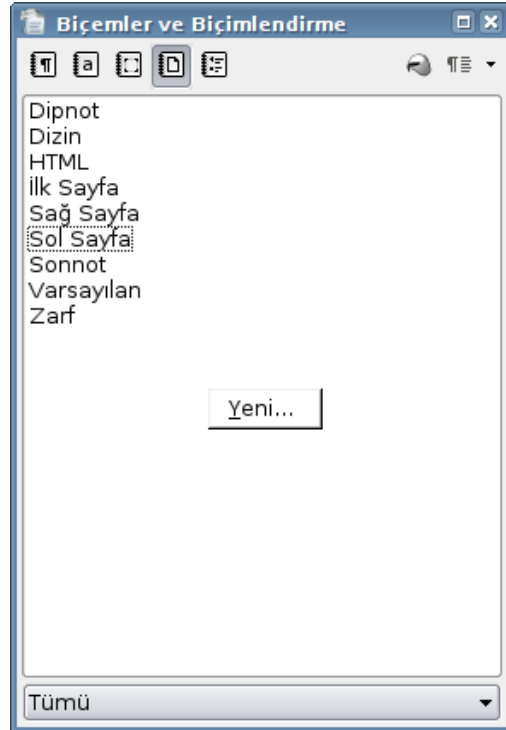
OpenOffice.org Writer ile hazır gelen biçemleri görebilmek için Writer içerisinde “F11” tuşunu ya da Biçim > Biçimler ve Biçimlendirme menüsünü kullanabilirsiniz. Ekrana gelen diyalog kutusunda “Sayfa Biçemleri” butonuna bastığınızda aşağıdakilerin bulunduğu bir ekranla karşılaşacaksınız.

Hazır gelen biçemlerde;

- **Dipnot:** Standart dikey A4 kağıdı ve 2 cm kenar boşlukları olan ve dipnot özelliği etkinleştirilmiş sayfa biçemidir.
- **Dizin:** Standart dikey A4 kağıdı ve 2 cm kenar boşlukları olan ve dizin özelliği etkinleştirilmiş sayfa biçemidir.
- **HTML:** Standart dikey A4 kağıdı ve soldan 2cm, üst, alt ve sağdan 1cm kenar boşlukları olan, HTML etkinleştirilmiş sayfa biçemidir.
- **İlk Sayfa:** Standart dikey A4 kağıdı ve 2 cm kenar boşlukları olan sayfa biçemidir.
- **Sağ Sayfa:** Standart dikey A4 kağıdı ve 2 cm kenar boşlukları ile karşılıklı kitap sayfaları yazılırken sayfanın sağ sayfa olduğunun tanımlandığı sayfa biçemidir.
- **Sol Sayfa:** Standart dikey A4 kağıdı ve 2 cm kenar boşlukları ile karşılıklı kitap sayfaları yazılırken sayfanın sol sayfa olduğunun tanımlandığı sayfa biçemidir.

- **Sonnot:** Standart dikey A4 kağıdı ve 2 cm kenar boşluklarına ilaveten sonnot bölümü eklenmiş sayfa biçimidir.
- **Varsayılan:** Standart dikey A4 kağıdı ve 2 cm kenar boşlukları olan sayfa biçimidir. Aksi belirtilmedikçe Writer varsayılan biçimi kullanır.
- **Zarf:** Yatay C6/5 kağıt ve kenar boşluksuz olan; genellikle mektup zarflarının üzerine bir şeyler yazmak için kullanılan sayfa biçimidir. seçenekleri yer almaktadır.

Yukarıda listesini gördüğünüz hazır gelen sayfa biçimleri arasında “yatay sayfa” biçimi yoktur. Dokümanınızda birkaç sayfa dikey ve sonrasında yatay bir sayfa oluşturup, daha sonrasında devam eden sayfaların tekrar dikey olmasını istediğinizde ne yapmak gerekir? Bu sorunun en kestirme cevabı yeni bir sayfa biçimi eklemektir.

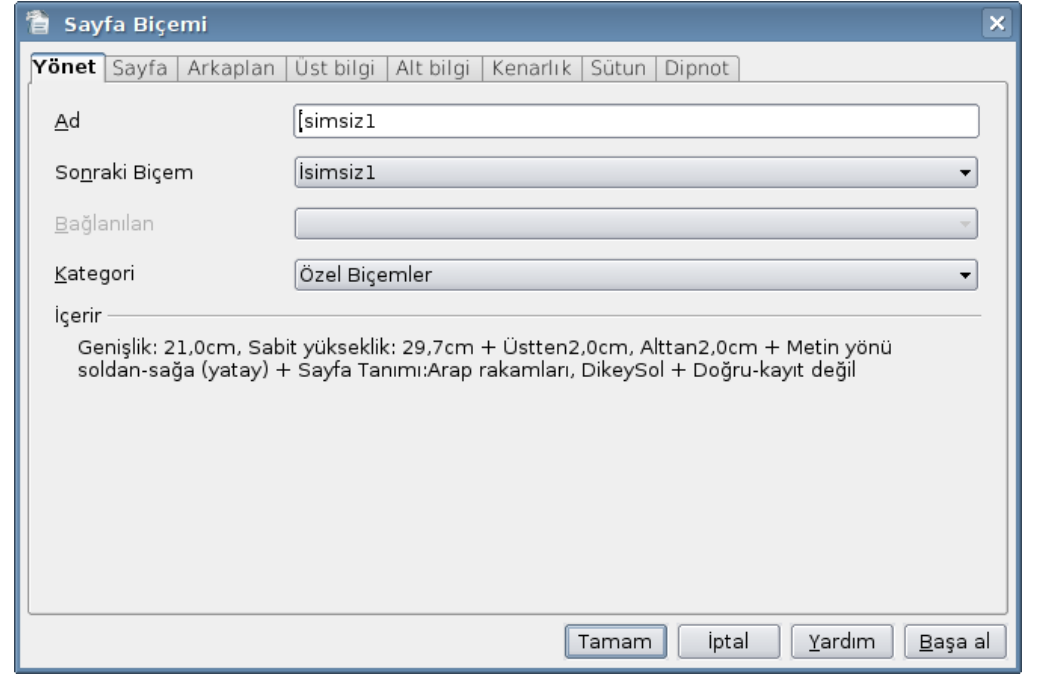


Yeni Sayfa Biçemi Ekleme

OpenOffice.org Writer'a doküman içerisinde yatay yerleşime sahip bir sayfa biçimi eklemek için F11 tuşuna basın ya da Biçim > Biçimler ve Biçimlendirme menüsünü kullanarak ekrana gelen diyalog kutusunun boş bir alanında farenin sağ tuşuna basın. yandaki ekran görüntüsünde de görebileceğiniz gibi “Yeni” adında bir menü görüntülenecektir.

“Yeni” menüsünü seçtiğimizde standart sayfa yapılandırma diyalog kutusu ekrana gelecektir. Bu diyalog kutusunda sayfa ayarlarının tamamını yapabileceğiniz seçenekler mevcuttur. Ekrana gelen diyalog kutusu sağdaki gibidir.

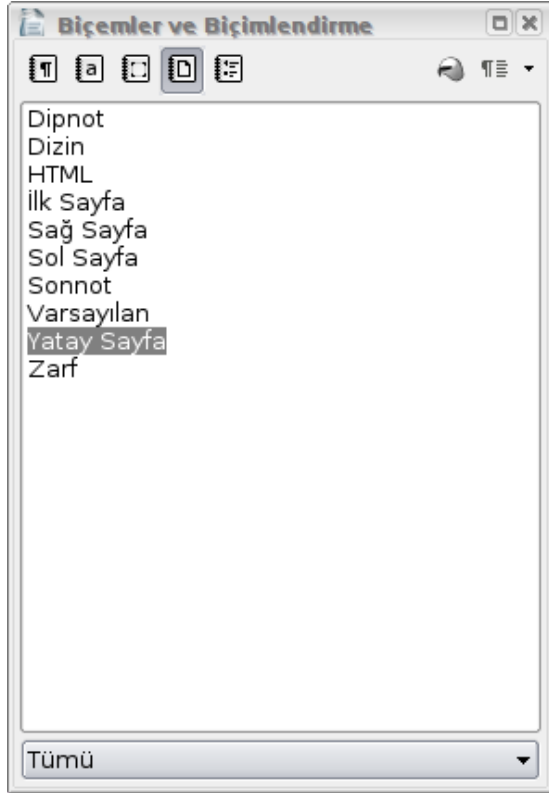
Diyalog kutusunda ilk ayarlanması gereken yer; yeni oluşturacağınız sayfa biçimi için “Yönet” ayarlarıdır.



Yönet sayfasında sırasıyla;

- **Ad:** Sayfa biçiminize vereceğiniz isimdir. Biz örneğimizde “Yatay Sayfa” adını vereceğiz.
- **Sonraki Biçim:** Bu bölümde genellikle “Ad” kısmında tanımlanan biçimin kendisi seçilir. Bu, sayfa biçiminin, değiştirildiği sayfa ve sonrasındaki sayfalarda da geçerli olması anlamına gelir. Eğer siz, arada tek bir sayfanın Yatay Sayfa olmasını ve sonrasındaki sayfaların dikey olmasını istiyorsanız bu durumda seçeneğimizi “Varsayılan” olarak ayarlayabilirsiniz. Openoffice.org Writer, işlem yaptığınız sayfayı Yatay Sayfa biçimine getirecek ve ondan sonraki sayfanın biçiminin Varsayılan olmasını sağlayacaktır.

Bu ayarların altında ayrıca, “İçerir” başlığı altında, yeni oluşturacağınız Sayfa Biçiminin ufak bir özeti görüntülenmektedir. Biz örneğimizde sayfamızın yatay durmasını istediğimizden, “Yönet” bölümünü ayarladıktan sonra “Sayfa” bölümüne geçip, istediğimiz kağıt türünü, kağıdın duruş pozisyonunu, kenar boşluklarını ve diğer ayarlarımızı yapıp “Tamam”



butonuna basıyoruz. Artık "Biçimler ve Biçimlendirme" penceresi aşağıdaki gibi görünecektir.

Resimde de gördüğümüz gibi adı Yatay Sayfa olan yeni bir sayfa biçemi eklendi listemize. Artık bu yeni biçemi dokümanlarımızda nasıl kullanacağımızı görelim...

Farklı Sayfalara Farklı Biçem

OpenOffice.org Writer'ı açın ve yeni bir doküman oluşturun. Ardından ilk sayfa üzerindeyken F11 tuşuna basın ya da menüden Biçim > Biçimler ve Biçimlendirme seçeneğini seçin. Ekranı gelen diyalog kutusundan Varsayılan ya da İlk Sayfa biçimine çift tıklayarak üzerinde bulunduğunuz sayfanın biçimini ayarlayın.

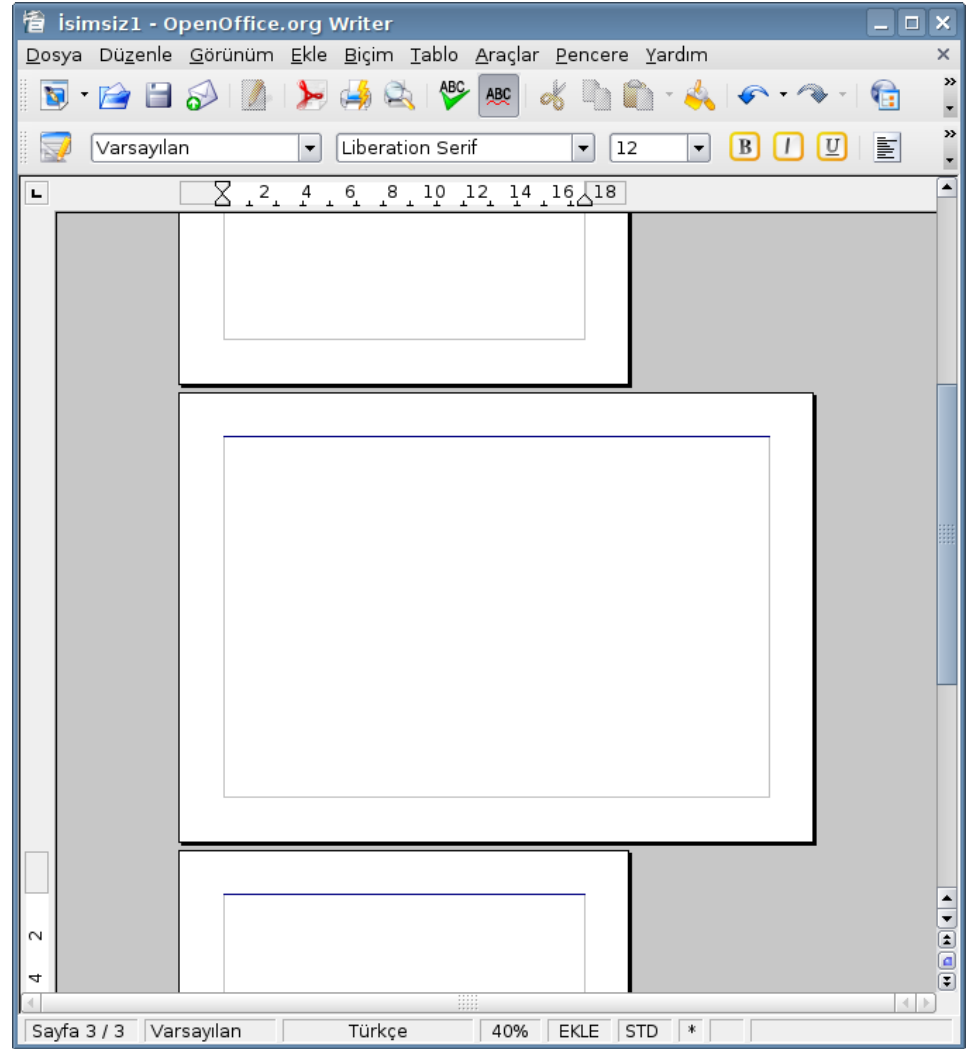
Biz örneğimizde ilk sayfanın Dikey,

2. sayfanın Yatay ve 3. sayfanın yeniden Dikey olmasını istiyoruz. Bu yüzden ilk sayfadayken Varsayılan veya İlk Sayfa biçimini kullandık. Şimdi sıra geldi 2. sayfanın biçimini ayarlamaya. Bunun için Ekle > Elle sonlandır menüsünü kullanıyoruz.

Resimde de gördüğümüz gibi mevcut sayfayı sonlandırıp yeni bir sayfaya geçmek istediğimizi belirtiyoruz. Üstelik bu yeni sayfamızın biçiminin de yatay sayfa olmasını istediğimizi belirtebiliyoruz. (Hatırlarsanız bir önceki konuda Yatay Sayfa adında bizim tanımladığımız bir sayfa biçemi vardı.)

Üstelik yeni sayfaya geçerken sadece biçimini değil, isterseniz sayfa numarasını da istediğiniz değerden başlatabilirsiniz.

Biz örneğimize dönecek olursak; 1. sayfayı dikey yaptık sonrasında 2. sayfayı



yatay yaptık. Şimdi 3. sayfayı tekrar dikey yapmak için 2. sayfa üzerindeyken yeniden Ekle > Elle sonlandır menüsünü kullanıyoruz.

Bu sefer sayfa biçemi olarak "Varsayılan" seçiyoruz ve "Tamam" butonuna basıyoruz. Şu ana kadar yaptığımız işlemler sonucunda dokümanımız 3 boş sayfadan oluştu ve bunlardan 1. sayfa dikey, 2. sayfa yatay ve son sayfa olan 3 sayfa da dikey olarak ayarlandı. Eğer işlemleri hatasız yaptıysanız OpenOffice.org Writer görüntüsü yukarıdaki gibi olacaktır.

Soru, görüş ve önerilerinizi Özgürlük için forumlarında dile getirebilirsiniz.

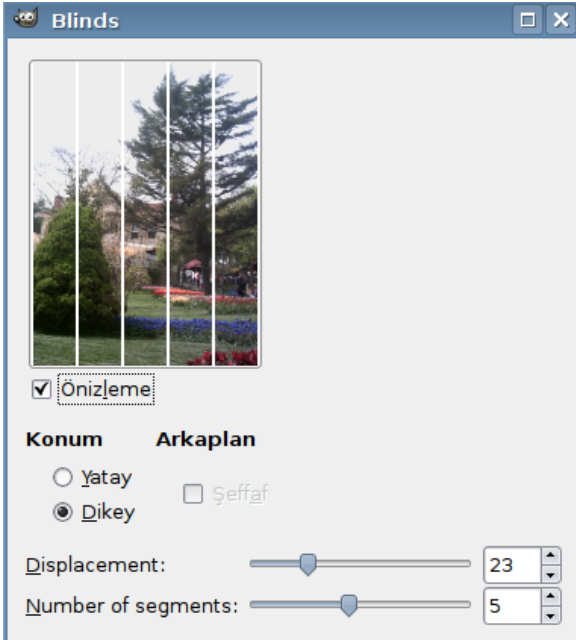
GIMP FİLTRELERİNİ TANIYALIM – 3

Gimp filtreleri ile ilgili üçüncü yazımız... Artık Gimp'i daha yakından tanıyorsunuz. :) Bir sonraki yazıda görüşene dek filtreler üzerinde devam ediyoruz...

Serinin üçüncüsü olan bu yazıyla, onbeş ana başlık altında yüz yirmi altı adet filtreden oluşan konumuzun üçte birlik kısmını tamamlamış oluyoruz. Daha önceki yazılarda da belirttiğim gibi öğrendiklerimizi uygulamak, denemeler yapmak çok önemli. Bunun için [bu sayfayı](#) ziyaret etmenizi tavsiye ederim. Çok sayıda resimli ve görüntülü derse bu adresten ulaşabilirsiniz. Ayrıca [bu sitede](#) Gimp kategorisinde bulunan yabancı sitelerden çevirisini yaptığım çok sayıda dersi de inceleyebilirsiniz. Herkese Pardus'lu, Gimp'li güzel günler...



BÖLÜM 6 : BOZULMA FİLTRELERİ



1. Blinds: Resim üzerinde yatay ya da dikey olarak çizgiler oluşturur. Bu çizgilerin sayısı ve genişliğini ayarlayabiliriz. Açılan penceredeki seçeneklerde bulunanlar:

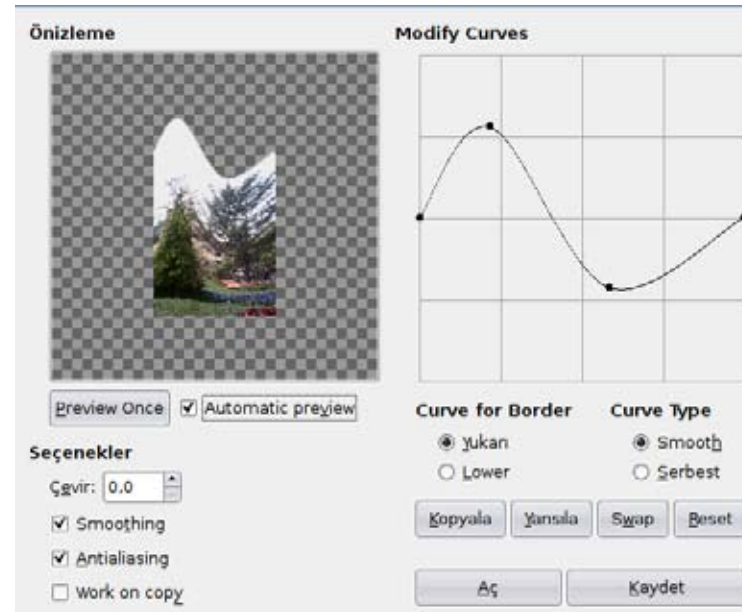
- **Önizleme:** Uygulama sonucunu eş zamanlı görmemizi sağlar.
- **Horizontal:** Yatay çizgiler oluşturur.
- **Vertical:** Dikey çizgiler oluşturur.
- **Displacement:** Çizgilerin

genişliğini ayarlar.

- **Number of Segments:** Çizgilerin sayısını belirler.
- **Arkapan:** Çizgilerin rengi içindir. "Şeffaf" seçeneğinin aktif olması için resmin alfa kanalına sahip olması gerekir.

2. Curve Bend : Resmi eğip bükme için kullanılır. Filtre seçeneklerinde bulunanlar:

- **Önizleme:** Uygulama sonucunu eş zamanlı görmemizi sağlar.
- **Preview Once:** Resim üstünde yaptığınız her bir değişikliği istediğiniz takdirde gösterir.

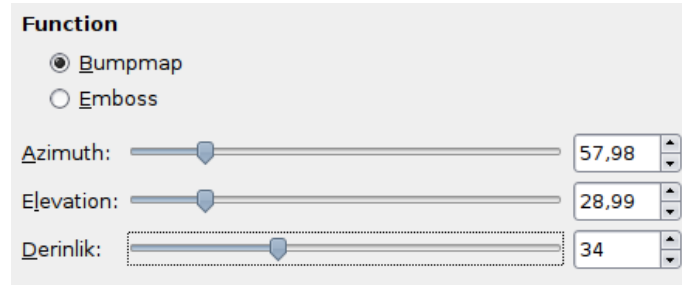


- **Automatic Preview:** Önizleme eş zamanlı gösterilir. Daha çok "Çevir" seçeneği ile birlikte kullanılır.
- **Çevir:** Filtre uygulama açısını belirler. Öntanımlı değer olan 0 derecede eğrilik üst kenardan alt kenara doğru uygulanır. 90 derecede sol kenardan sağ kenara doğru uygulanır.
- **Smoothing ve Antialiasing:** Filtre resmin kenar görünümünü de bozabilir. Bunun düzeltimi için bu ifadeler seçili olmalıdır.
- **Work On Copy:** Temel resim üzerinde değişiklik yapmadan bir kopyası üzerinde çalışmalarımızı gerçekleştirmemizi sağlar.
- **Modify Curve:** Klavuz çizgilerle (ızgara) çalışmamızda bize yardım eder. Bu çizgilerin tam ortasında iki ucunda siyah nokta bulunan yatay bir çizgi vardır. Bu çizgi üzerine fare ile tıklayarak sayısız nokta oluşturabilir ve bu noktaları fare ile sürükleyerek resminize yeni görünümler kazandırabilirsiniz.
- **Curve for Border:** Dönme yönüne göre sağ ya da sol kenara uygulanır.
- **Curve Type:** Smooth: Bir noktayı sürüklediğinizde otomatik olarak bir eğri oluşturur. Serbest: Eğri çizme işini size bırakır.
- **Copy:** Aktif eğriyi diğer kenara kopyalar.

- **Mirror:** Aktif eğriyi diğer kenara yansıtır.
- **Swap:** Sol ve sağ eğrileri yer değiştirir.
- **Reset:** Aktif eğriyi sıfırlar, resim ilk haline döner.
- **Open:** Başka bir belgeden eğrilik kopyalar.
- **Save:** Eğriligi bir dosyaya kaydeder.

3. Emboss: Resme girinti çıkıntı ekleyerek bir kabartma görünümü verir. Parlak bölgeler kabartma şeklini alırken koyu bölgelerde oyuk görünümlü olur. Bu filtre sadece RGB resimlerde kullanılabilir. Filtre seçeneklerinde yer alanlar:

- **Bumpmap:** Kabartma düz, pürüzsüzdür. Ayrıca renkler de korunur.
- **Emboss:** Resmi gri ölçekli hale dönüştürür ve kabartma görüntüsü daha belirginleşir.
- **Azimuth:** Açığa bağlı olarak uygulanacak ışıklandırma ile ilgilidir.
- **Elevation:** Ufuktan (0 derece) zirveye (90

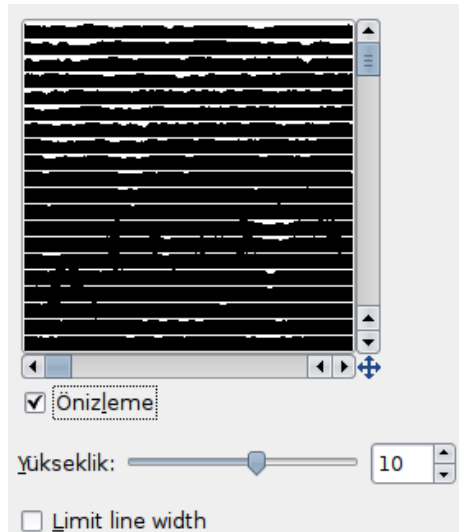


derece) olan yükseklik. Yalnız filtrede 180 dereceye kadar yükseltme yapılabilir.

- **Derinlik:** Işık kaynağına olan uzaklık değeridir. Değerin artması resimdeki ışığı artırır.

4. Engrave: Bu filtre, resme kabartma görünümü verir. Resim siyah-beyaza dönüşür ve üstüne çeşitli büyüklükteki yatay çizgiler çizilir. Görünüm, eski para ve kitaplarda yer alan kabartmaları andırır. Bu arada bir hatırlatma; filtrenin aktif olabilmesi için üzerinde çalıştığınız resmin alfa kanalına sahip olması gerekir. Şimdi filtre seçeneklerini inceleyelim:

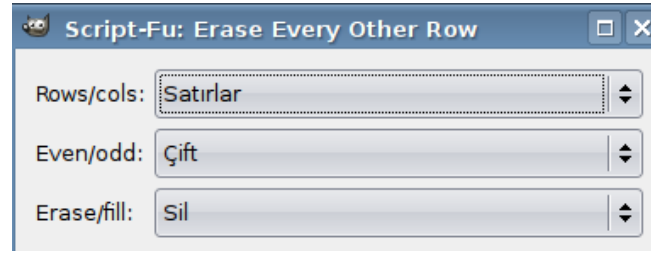
- **Yükseklik:** Çizgilerin kalınlıklarını ayarlar. 2-16 değer aralığındadır.
- **Limit line width:** Eğer seçili ise yakın renk bölgeleri üstüne ince çizgiler çizilmez.



5. Erase Every Other Row: Resimdeki tekli ya da çiftli ardışık satır ya da sütunları siler. İsterseniz silinen bölümleri arkaplan rengine dönüştürebilirsiniz. Filtre seçeneklerine bakalım:

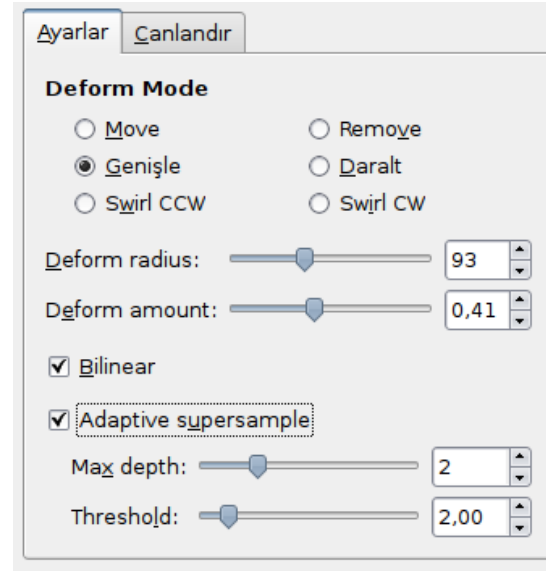
- **Rows/Cols:** Satırların mı yoksa sütunların mı silineceğini belirtir.
- **Even/odd:** Tek mi çift mi seçeneğidir
- **Erase/fill:** Silinecek yerlerin arkaplan rengine çevrilmesini sağlayabilirsiniz. Eğer resimde alfa kanalı varsa silinen bölümler şeffaf hale gelir.

6. Warp: Bu filtre, resmin bazı bölümlerinin şeklini bozar. Filtrenin en güzel tarafı ise canlandırma özelliği



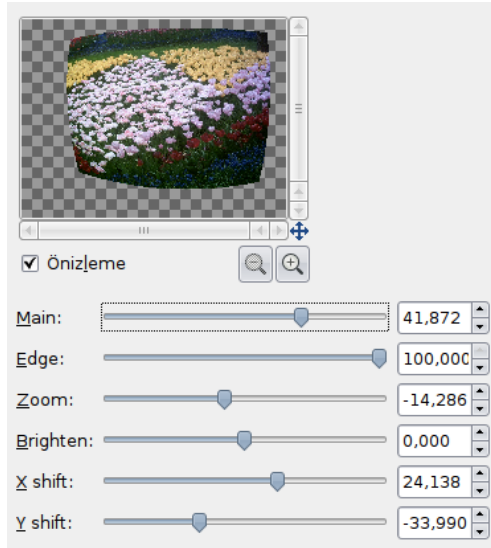
seçtikten sonra fare ile resim üstünde istediğiniz yere işaret koyup sonra onu sürükleyin. Filtre seçeneklerinde bulunanlar:

- **Move:** Resmin parçalarının çekilip uzamasına izin verir.
- **Remove:** Bozulmayı fare sürüklemesiyle taşımanıza izin verir. Canlandırma yaptığınızda bu bir kareye (frame) denk gelir.
- **Genişle:** Fare ile işaretlenmiş bölgeyi genişletir.
- **Daralt:** Fare ile işaretlenmiş bölgeyi daraltır.
- **Swirl CCW:** Saatin tersi yönde dönen bir girdap oluşturur.
- **Swirl CW:** Saat yönünde dönen bir girdap oluşturur.

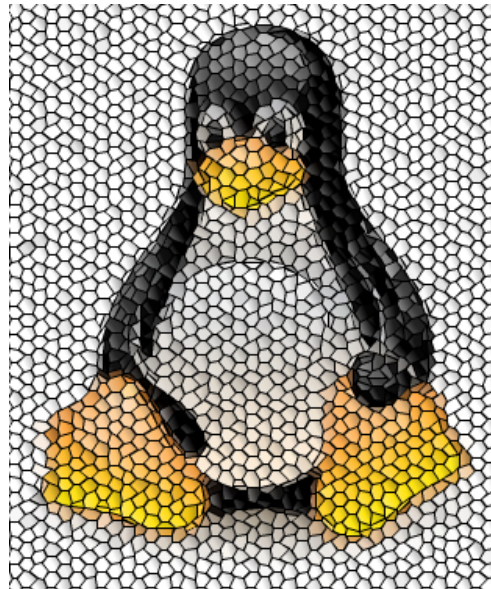


- **Deform radius:** Fare ile işaretlenen noktanın çevresindeki filtreden etkilenecek dairesel bölgenin yarıçapını ayarlar.
- **Deform Amount:** Bozulma miktarını ayarlar.
- **Bilinear:** Filtre etkisini pürüzsüz hale getirir.
- **Adaptive Supersample:**

7. Lens Distortion: Resme mercek bakıyormuş hissi verir. Filtre seçeneklerindeki tüm ayarlar -100 ile +100 değer aralığındadır. Bu seçeneklerde yer alanlar:



- **Main:** Resimde meydana gelecek küreselleştirme miktarıdır. Artı değerler resmi dışbükey yaparken eksi değerler içbükey görünüm verir.
- **Edge:** Resmin sınırlarında meydana gelecek küreselleştirme miktarıdır.
- **Zoom:** Varsayılan merceğin resimde meydana getireceği genişleme veya daralma miktarını belirler.
- **Brighten:** Mercek eğriliğine göre resmin çevresinde oluşacak parlaklığı/karanlığı ayarlar.
- **X shift; Y shift:** Ortalanmamış mercek çiftleri tarafından resimde oluşacak kayma miktarını belirler. Görünür bir sonuç elde edebilmek için Main ve Edge seçeneklerinin sıfır olmaması gerekmektedir.



8. Mosaic: Resmi onlarca parçaya bölerek mozaik görünümü verir. Filtre özelliklerinde:

- **Tiling Primitives:** Oluşacak mozaik parçaların şekillerini buradan belirliyoruz. Squares (kare), Hexagons (altıgen), Octagons and Squares (sekizgen ve kare) ve Triangles (üçgen).

Options;

- **Antialiasing:** Mozaik parçalarının kenar kalınlıklarını azaltır.
- **Color Averaging:** Seçili olduğunda her bir mozaik parçasının rengi ortalama bir renge çevrilir. Yani

paça içinde baskın olan renk ön plana çıkar.

- **Allows Tile Splitting:** Çok renkli bölgelerde mozaik parçalarını bölerek daha iyi bir renk gradyeni oluşmasını ve daha fazla ayrıntının görülmesini sağlar.
- **Pitted Surfaces:** Seçili olduğunda pürüzlü bir görünüm verir.
- **FG/BG Lighting:** Seçili olduğunda mozaik döşemeleri ön plan rengi ile parlaklaştırılırken döşemeler arasındaki koyu görümlü bölgeler arkaplan rengi ile boyanır.

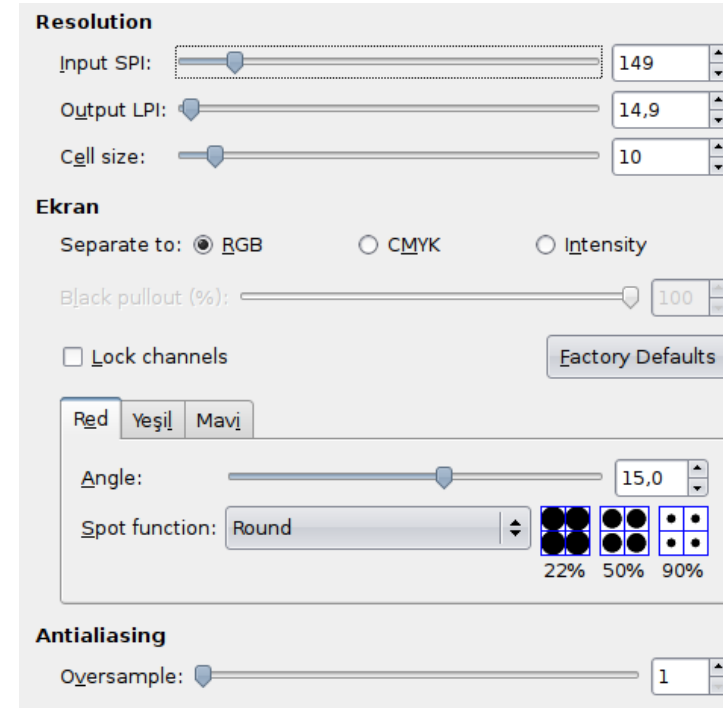
Parameter setting;

- **Tile Size:** Mozaik parçalarının boyutunu ayarlar
- **Tile Height:** Mozaiklerin parlak kenarlarındaki piksellerin genişlik değerlerini ayarlar.
- **Tile Spacing:** Mozaik parçaları arasındaki boşluğun genişliğini ayarlar.
- **Tile Neatness:** Değer olarak bir yapıldığında çoğu mozaik aynı boyutta olur. Sıfır olduğunda ise mozaik boyutları farklı ve gelişi güzeldir.

• **Light Direction:** Işığın resim üzerine düşme doğrultusunu ayarlar. Işığın ön tanımlı geliş doğrultusu 135 derece ile sol üst köşedendir. 0 ile 360 arasında bu değeri değiştirebilirsiniz.

• **Color Variation:** Her parça tek renktir. Asıl resimle karşılaştığımızda resimdeki renk sayısı daha azdır. Bu seçenekteki ayarla renk sayısını biraz daha artırabilirsiniz.

9. Newsprint: Bu filtre nesnelere geniş pikselli hafif noktalarla gösterir. Çözünürlük çok düşük olur. Resmin üstüne siyah ya da renkli izgaralar yerleştirilmiş görünümü verir. Filtre seçeneklerinde yer alanlar:



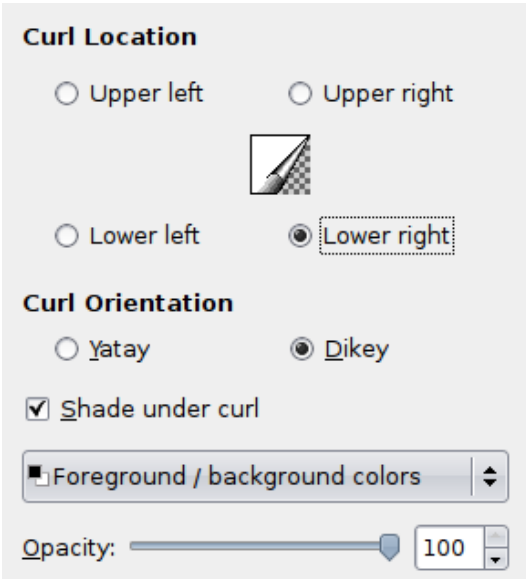
- **Önizleme:** Yaptığınız değişiklikleri eş zamanlı gözlemleyebilirsiniz.
- **Resolution:** Buradaki ayarlar hücre boyutlarını değiştirir.
- **Input SPI:** Kullandığımız resmin çözünürlüğüdür.
- **Output LPI:** Elde edilecek çözünürlüktür.
- **Cell size:** Oluşacak resim hücrelerinin boyutunu ayarlar.

Ekran başlığı altında bulunan seçenekler:

- **Separate To RGB, CMYK, Intensity:** Hangi renk uzayında çalışacağınızı buradan seçiyorsunuz. RGB kipinde renk uzayı aktif olmaz. CMYK seçildiğinde önce resim CMYK kipine çevirilir ardından bütün renk kanalları hafif noktalarla ayrı ayrı gösterilir. Intensity kipinde ise resim gri ölçekli, hafif noktalı ve alfa kanalı eklenmiş duruma getirilir. Böylece isterseniz özel efektler de ekleyebilirsiniz. Tabi bu noktada güzel bir sonuç almak biraz deneyim gerektirir. Tavsiyem başlangıç olarak CMYK kipini denemeniz.
- **Black Pullout (%):** RGB kipinden CMYK kipine dönüşümde ne kadar siyah kullanılacağını ayarlar.
- **Lock Channels:** Değişiklikleri bütün renk kanallarına uygular.
- **Factory Defaults:** Ön tanımlı değerleri uygular.

- **Angle:** Her renk kanalı için kılavuz hücre açısıdır.
- **Spot Function:** Renk beneklerinin şeklini belirler.
- **Antialiasing (Oversample):** Kullanım amacı renk derinliğini ayarlamaktır. Eğer iyi bir tonlama yaptıysanız bu seçeneği kullanmanıza gerek yok, değeri 1 yaparak sonucu etkilememesini sağlarsınız. Yazıcıdan çıktı alınacağı durumlarda kağıt üstünde mürekkep lekesi görünümü vermekte kullanabilirsiniz.

10. Page Curl : Resmin bir kenarını katlar. Bunun için yeni şeffaf bir katman oluşturur, böylece katlanmış köşenin altındaki katman da görülebilir. Açılan penceredeki seçeneklerde yer alanlar:



- **Curl Location:** Resmin dört köşesinden katlanmasını istediğiniz bölgeyi buradan seçiyorsunuz.
- **Curl Orientation:** Katlamanın yatay ya da dikey kenara doğru olmasını buradan ayarlıyoruz.
- **Shade Under Curl:** Kıvrım içinde gölge olup olmayacağını seçiyoruz.
- **Opacity:** Kıvrımın altındaki katmanın görünürlüğünü ayarlıyoruz.

11. Polar Coordinates:

Resme, daire ya da dörtgen görünümü verir. Filtre seçeneklerinde:

- **Önizleme:** Yaptığımız değişikliklerin sonucunu eş zamanlı görmemizi sağlar.

• **Circle Depth in Percent:** Resmin daireselliğini bu seçenektan ayarlarız. %0 dörtgen görünümü verirken açının %100'e yaklaşması daireselliği artırır.

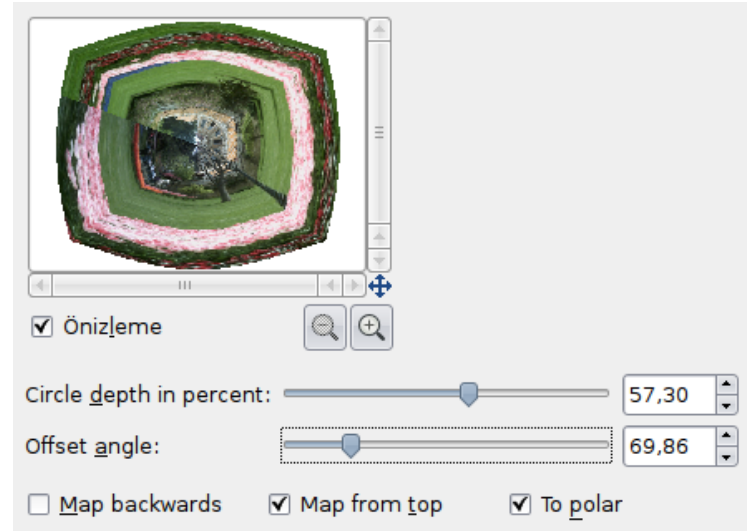
• **Offset Angle:** Bu özellik resmi 0 ile 359 derece aralığındaki bir açı değeriyle dairesel olarak döndürür.

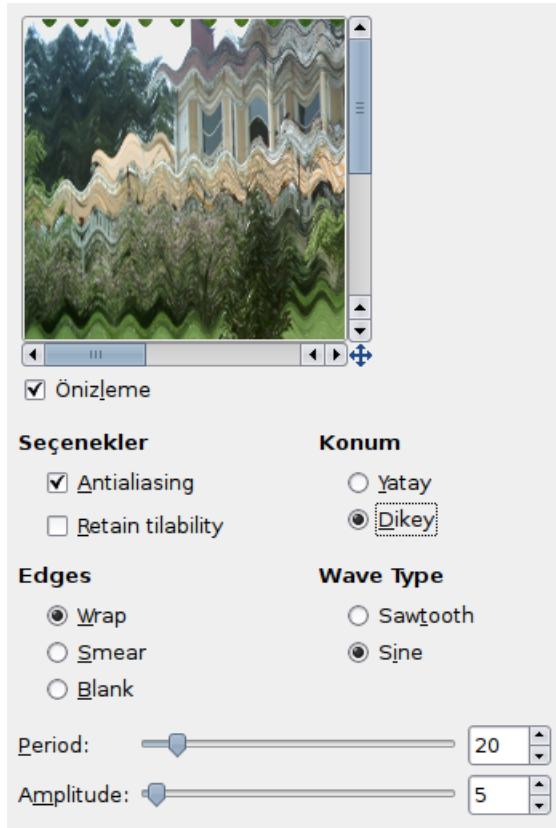
• **Map Backwards:** Bu özellik seçildiğinde döndürme işlemi sol yerine sağ taraftan başlar.

• **Map from Top:** Seçili değilse, haritalama dıştan içeri doğru yapılır. Seçili ise içten dışarı doğru olur.

• **To Polar:** Eğer seçili değilse filtre efekti resme dairesel olarak bir dörtgen içinde uygulanır. Seçili ise resim bir daire içinde haritalanır.

12. Ripple: Resme ya da seçili bölgeye su yüzeyinde yansıma yapmış, dalgalanmış görünümü verir. Filtre seçeneklerinde:





- **Antialiasing:** Resmin kenarlarını düzeltir.
- **Retain Tileability:** Eğer resimde döşeme kullanılmışsa resmin görüntü özelliklerini korur.
- **Orientation:** Dalgaların doğrultusunu yatay (Horizontal) ya da dikey (Vertical) olarak belirler .
- **Edges:** Dalga görünümünden dolayı bazı pikseller yer değiştirirken bazıları da kaybolabilir. Bu durumda;
Wrap : Kayıp pikseller karşı kenarda görülecek şekilde yer değiştirir.
Smear: komşu pikseller kayıp piksellerin yerini alacak şekilde yayılır.
Black : Kayıp piksellerini yeri siyaha boyanır.

- **Wave Type:**
Sawtooth: Dalga görüntüsü testere dişi şeklinde olur.
Sine: Sinüzoidal görümlü (oval

tepeli) dalgalar oluşturur.

Period: Dalga boyu ile ilgilidir. (0-200 piksel)

Amplitude: Dalga yüksekliği ile ilgilidir . (0-200 piksel)

13. Shift: Bütün piksel dizilerini gelişi güzel bir aralıkla yatay ya da düşey olarak öteleyer. Açılan penceredeki seçeneklere göre:

- yatay öteleme için Shift Horizontally,
- düşey öteleme için Shift Vertically,
- öteleme miktarını belirlemek için Shift Amount değişkeni kullanılır.

14. Value Propagate: Belirtilen eşik değerleri arasında kalan renk piksellerini seçilen yönlerde resme yayar.

Propagate mode

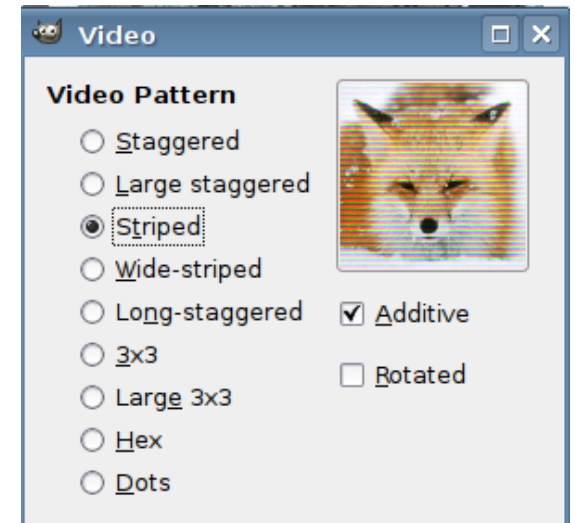
- **More White:** Resimdeki parlak bölgeleri seçili yönlere doğru yayarak arttırır.
- **More Black:** Resimdeki koyu bölgeleri seçili yönlere doğru yayarak arttırır.
- **Middle Value to Peaks:** Seçili eşik değerleri arasındaki bölgede iki değer ortalaması bölgeye yayılır.
- **Foreground to Peaks:** Yayılmış bölgeler ön plan rengi ile doldurulur.
- **Only Foreground:** Sadece önplan rengine sahip bölgeler resim üzerine yayılır.
- **Only Background:** Sadece arkaplan rengine sahip bölgeler resim üzerine yayılır.
- **More Opaque ve More Transparent:** Bu seçenekler sadece alfa kanalı olan resimlerde çalışır. Zıt komutlardır. More Transparent seçili ise resimdeki saydam bölgeler daha az saydam olan bölgeler üzerine doğru yayılır. More Opaque ise bunun tersine çalışır.

Parameters settings

- **Lower Threshold ve Upper Threshold :** Resme yayılacak piksel değer aralığını ayarlar.
- **Propagating Rate :** Yayma miktarıdır. Büyük değerler daha fazla rengin yayılmasını sağlar.
- **Propagating Direction :** Yayılma yönünü belirler. Birden fazla yön seçebilirsiniz; to left (sola), to right (sağa), to top (üste), to bottom (alta).

15. Video : Bu filtre resimdeki belli bölgelere düşük noktasal RGB uygulamaları yapar. Filtre seçeneklerine göre:

- Önizlemede bizim resmimizi kullanmaz, kendi ön tanımlı kurt resmi üzerinden resme uygulanacak filtreyi gösterir.



- Video pattern başlığı altında yer alan şablonları tanımlaması biraz güçtür, en iyisi hepsini tek tek incelememiz.
- Additive seçimi resme parlak bir görünüm katar.
- Rotated seçimi ise filtrenin resme 90 derece döndürülmüş olarak uygulanmasını sağlar.

16. Waves: Resme eş merkezli dalgalardan oluşan bir görünüm verir. Filtre seçeneklerinde yer alanlar:

Style	Direction	Edge Affected
<input checked="" type="radio"/> <u>W</u> ind	<input checked="" type="radio"/> <u>L</u> eft	<input checked="" type="radio"/> <u>L</u> eading
<input type="radio"/> <u>B</u> last	<input type="radio"/> <u>R</u> ight	<input type="radio"/> <u>T</u> railing
		<input type="radio"/> <u>B</u> oth
<u>T</u> hreshold:	<input type="range" value="10"/>	10
<u>S</u> trength:	<input type="range" value="10"/>	10

- **Smear:** Dalgaların dairesel olmasından dolayı resim üstünde bazı boşluklar oluşur. Seçili olması durumunda komşu bölgeler bu boş bölgelerin üstüne yayılır.
- **Blacken:** Yukarıda

bahsedilen boş bölgeleri siyaha boyar.

- **Reflective:** Dalgalardan bir girişim deseni oluşturur.
- **Amplitude:** Dalga genişliğini ayarlar.
- **Phase:** Dalgalar arasındaki fazı ayarlayarak dalga tepelerinin yerini değiştirir.
- **Wavelength:** Dalga boyunu (iki dalga tepesi arası uzaklığı) ayarlar.

17. Whirl and Pinch: Resim üstünde bir noktayı merkez kabul edip etrafında girdap görüntüsü oluşacak şekilde resmi eğip bükür.

<u>W</u> hirl angle:	<input type="range" value="204,32"/>	204,32
<u>P</u> inch amount:	<input type="range" value="-0,281"/>	-0,281
<u>R</u> adius:	<input type="range" value="1,000"/>	1,000



- Whirl Angle, saat yönünde ya da saatin tersi yönde döndürme yapar. Değer aralığı -360 ile +360 arasındadır.
- Pinch Amount, 0 ile +1 arasındaki değerler resme içe çökme görünümü verirken, 0 ile -1 aralığındaki değerler resmin merkezinden dışarı doğru taşıma görünümü verir.
- Radius oluşan girdabın yarıçap değeridir.

Ayrıca resmin ne kadarının filtreden etkileneceğini belirtir. Sıfır değerinde resim hiç etkilenmezken, bir değerinde resmin yarısı, iki değerinde ise resmin tamamı filtreden etkilenir. (filtre etkisi yarıçap vektörünün taradığı alanda gerçekleşir.)

18. Wind: Motion Blur (bulanıklık) filtresinin bir benzeridir. Resimdeki nesnelerin sınırlarıyla oynayarak hareket halinde çekilmiş bir fotoğraf görünümü verir. Filtre seçeneklerinde yer alanlar:

- Style başlığı altında bulunan Wind, hareket ediyormuş görünümü verirken; Blast patlama görünümü verir.

Style	Direction	Edge Affected
<input checked="" type="radio"/> <u>W</u> ind	<input checked="" type="radio"/> <u>L</u> eft	<input checked="" type="radio"/> <u>L</u> eading
<input type="radio"/> <u>B</u> last	<input type="radio"/> <u>R</u> ight	<input type="radio"/> <u>T</u> railing
		<input type="radio"/> <u>B</u> oth
<u>T</u> hreshold:	<input type="range" value="10"/>	10
<u>S</u> trength:	<input type="range" value="10"/>	10

- Direction ise hareketin yönünü sol (left) veya sağ (right) olarak belirlememizi sağlar.
- Edge Affected başlığı altında bulunan Leading, hareket izini önden arkaya doğru; Trailing ise arkadan öne doğru verir. Both seçilirse iki efekti

resimde birleştirir.

- Threshold, nesnelerin kenarını belirler. Değer büyüdükçe kenar noktaları da belirginleşir.
- Strength değerinin artması ise filtrenin daha kuvvetli uygulanmasını sağlar.

Xfce İpuçları

Basit ve hızlı masaüstü ortamınız Xfce üzerinde yapabileceğiniz müdahaleler için ipuçlarını gösteren yazımızı okuyun.

Bildiğiniz gibi Xfce, basit, işlerinizi daha kolay ve sakin bir şekilde yürütmenizi sağlayan, hızlı bir pencere yöneticisidir. Ama bu basitlik, bazı işlere doğrudan müdahale etmenize de neden olabilmektedir.

Bu kötü ya da zor bir şey değildir. Tam tersi, işleme doğrudan müdahale ederek pencere yöneticisi ile ilgili bazı ipuçları elde edebilirsiniz. Gelin size önce, KDM ile, hiçbir şeyi değiştirmeden Xfce'yi nasıl varsayılan hale getirebiliriz onu göstereyim, sonra da simgeler ve temalara el atalım.

KDM ile Xfce

"KDM ve Xfce mi?" diye sorabilirsiniz. Evet, KDM ile Xfce çalıştırmanın bir iki dezavantajı var. Örneğin kdbase'in sistem açılışında yüklenmesi dolayısıyla sistem geç açılmakta. Ama şu da var ki Pardus KDE temelli bir dağıtım ve dolayısıyla da KDE paketlerinin hakimiyeti söz konusu. Yani ister istemez KDE programı çalıştıracaksınız. Ağlarınızı düzenleyebilen için, network-applet, yani "KDE Ağ Programcısı" buna bir örnek. Bu nedenle, kdbase'in önceden çalıştırılması çok da büyük bir dezavantaj olarak görülmemeli. En azından şimdilik...

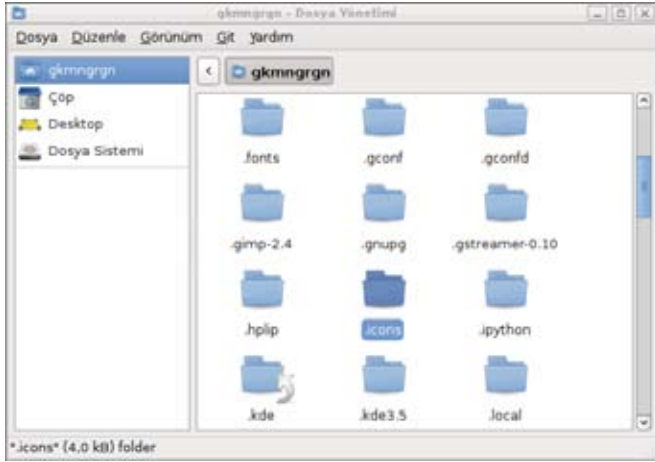
KDM ve Xfce'in birlikte çalıştırılmasının normal kullanıcılar için avantajı ise çok fazla. Xfce'yi kurduktan sonra yapmanız gereken tek şey, Giriş Yöneticisi (KDM)



ekranına geldiğinizde "alt + M" tuş kombinasyonunu kullanıp, açılan menüden de oturum olarak Xfce'ü seçmeniz. Kullanıcı adı ve parolanızı girdiğinizde, artık sizi hep Xfce4 karşılayacak.

Kişisel Simgeler

İşte size Xfce masaüstü ile ilgili küçük bir ipucu daha: Xfce, kullanıcılara ait olan kişisel simgeleri, ev dizinindeki ".icons" dizininden alıyor.



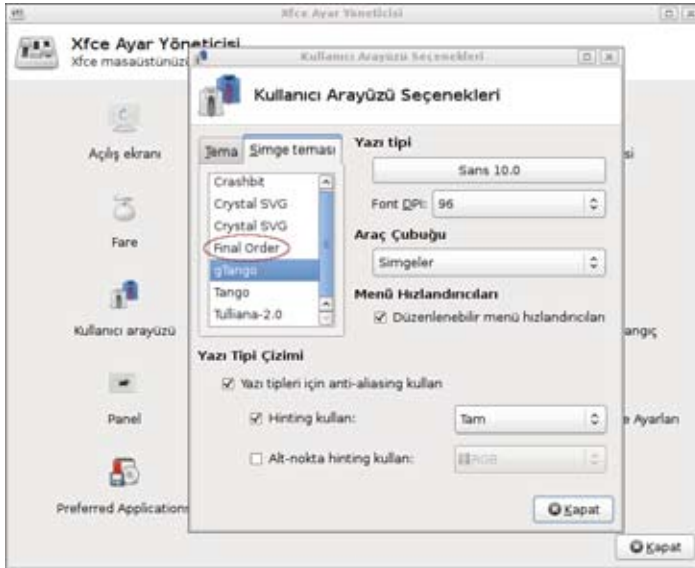
Örnek olarak Xfce-look[1] sitesinden bir simge teması indirin (mesela FinalOrder) ve arşivi açarak bu dizinin içine yerleştirin:

```
<example>
$ tar -xf ~/Desktop/
FinalOrder.tbz2
$ move ~/Desktop/
FinalOrder .icons
</example>
```

simge dizini

Bunları yaptıktan sonra, Ayar Yöneticisi'ni çalıştırın (Xfce Menü'sü > Ayarlar > Ayar Yöneticisi), oradan da "Kullanıcı Arayüzü"nü seçin.

"Simge Teması" sekmesinde yüklediğiniz simgeyi görebiliyorsunuz, değil mi? Güzel. Şimdi de öteki temalara gelelim.

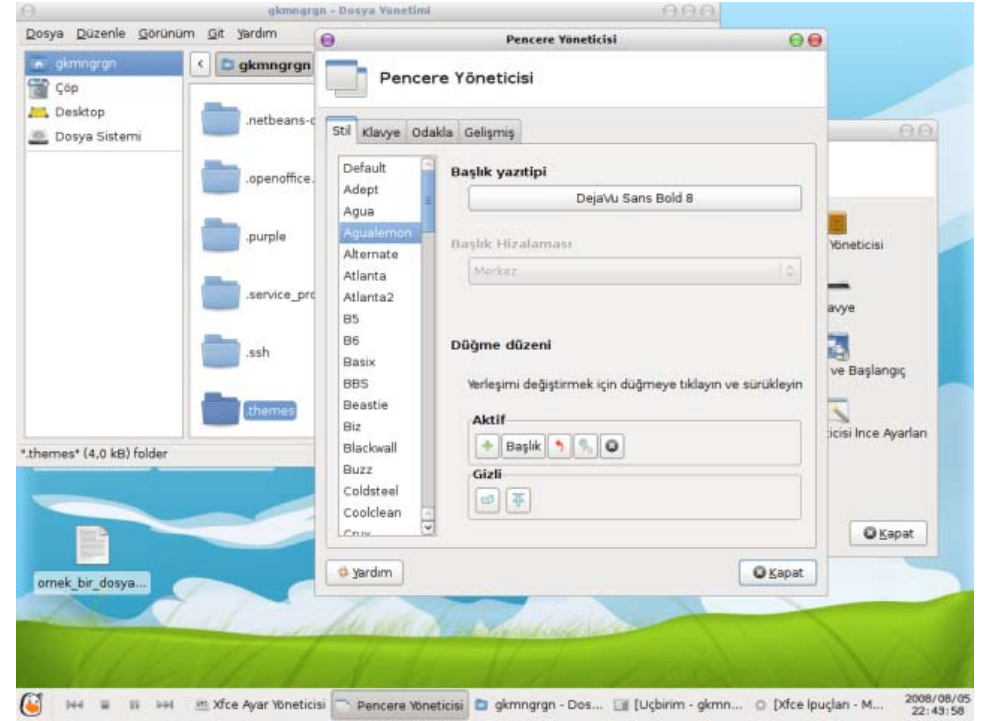


Xfce Ayar Yöneticisi

Temaları Değiştirmek

Pencere Temasını Değiştirmek:

Pencere temalarına ayar yöneticimizin "Pencere Yöneticisi Ayarları"ndan ulaşabiliyorsunuz. Xfce'de birçok tema kurulu geliyor. Bunların dışında bir tema yüklemek isterseniz, [Xfce-look](#) sitesinden temaları indirebilirsiniz. Bu temaları



kullanabilmek için, indirdiğiniz arşivin içinden çıkan dizini ev dizinindeki ".themes" dizinine atmalısınız. Daha sonra, ayar yöneticimizin "Pencere Yöneticisi"nden tema seçimini yapabilirsiniz.

Yalnız dikkat etmeniz gereken bir şey daha var: Xfce-look sitesindeki her tema, biraz önce anlattığım şekilde kurulamamaktadır çünkü bu temaların bir kısmı Gnome teması olup, Xfce ile de uyumlu olan temalardır. "GTK+ themes" diye geçen temalar, tıpkı kaynak koddan derlenerek kurulan programlar gibi kurulabilmektedir. O şekilde kurulan temaların arşivlerinden README, INSTALL ve benzeri dosyalar çıkmaktadır, o dosyaları okuyarak tema kurulumunu gerçekleştirebilirsiniz.

Ama benim daha iyi bir fikrim var! [Özgürlük için forumunda](#) Xfce temaları ile ilgili bir konu açarak tema isteğinde bulunabilirsiniz ya da Uluzilla'ya hata girebilirsiniz.



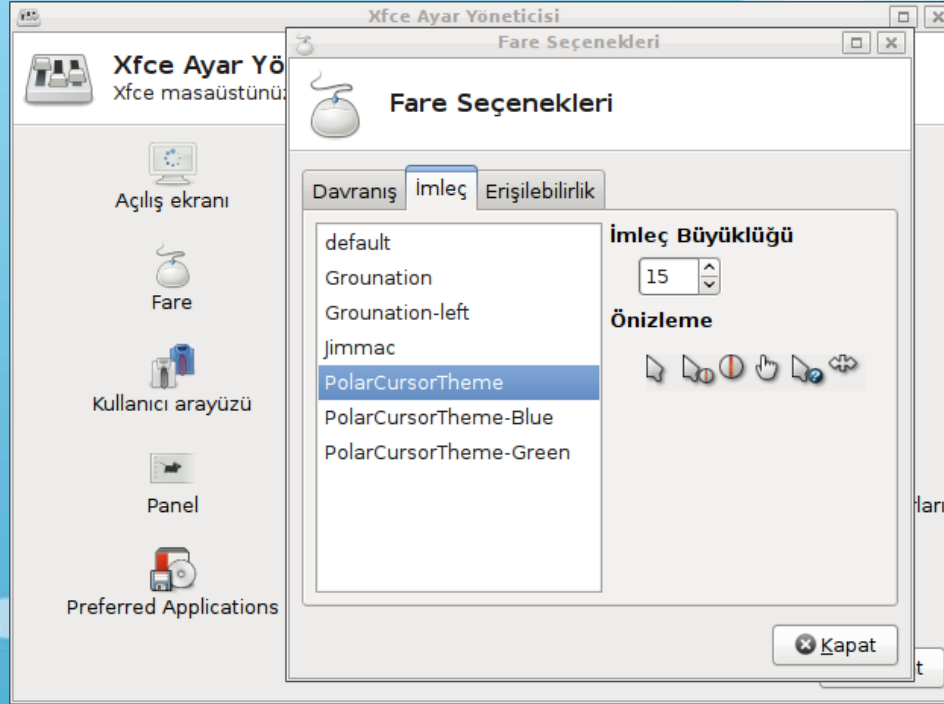
Çöp



Ev



Dosya Sistemi



İmleç Temasını Değiştirmek:

Kullanmak istediğim simge temalarını kullanmak için, ev -ya da burada yoksa ".icons"- dizinindeki tema arşivlerinin içinden çıkan dizini de buraya yerleştiriyorduk. Aynı şekilde, imleç temalarını da bu dizine alabiliyoruz. Bu dizine aldığımız imleç temalarını kullanabilmek için ayar yöneticimizden "Fare" penceresini kullanmanız yeterli.

Keşke Fontlar İçin de Bir Dizin Olsa

Var! Xfce ile ilgili olmasa da, kullanmak istediğiniz tüm fontları ev dizinindeki ".icons" dizinine yerleştirerek kullanabiliyorsunuz.

“İkinci Albüm Sendromu”

Pardus 2007'nin ardından çıkarılacak yeni sürümde, müzisyenlerin başarılı ilk albümlerinden sonra yakalandığı “ikinci albüm sendromu”ndan korktuğunu söyleyen Pardus 2008 Sürüm Yöneticisi Ekin Meroğlu; bunu yaşamadıklarını, ortaya çok iyi bir ürün koyduklarını düşünüyor.

Ekin Meroğlu kimdir?

En zor soruyla başlamışız. :-) Sanırım "1975, Ankara doğumlu; hayatının ilk şokunu ilkokulda Commodore 64 ile tanışarak, ikincisini ise ÖYS 'de (benim zamanımda bir de ÖYS vardı :-)) Mimar Sinan Üniversitesi Mimarlık bölümünü kazanarak yaşamış, sevdiği işi yapıp sevdiği mesleğin eğitimini görmüş bir Pardus ve özgür yazılım geliştiricisi" diyebilirim.

Sizin aslında "mimar" olduğunuzu biliyoruz. Mimarlıktan özgür yazılıma geçiş nasıl gerçekleşti?

Bilgisayar hiç bir zaman çok uzakta değildi aslında. İlkokuldaki C-64 günlerinden beri bilgisayar, hep en çok zaman ayırdığım hobimdi. Mimarlık eğitiminin ilk iki yılı, okul dışında herhangi bir şeye pek zaman bırakmadığından bilgisayardan bir süre uzaklaştım ama bilgisayarı tasarım ve sunum için kullanmaya başlayınca mecburi bir geri dönüş oldu. Tabii, bu konudaki yazılımların genellikle Windows ortamında çalışması nedeniyle, o sıralarda iflah olmaz bir Windows kullanıcısıydım. :-)

Ben tasarım sektöründe çalışmaya başladığım sırada bilgisayar kullanımının artması nedeniyle, bu sektöre özel, destek ve danışmanlık hizmetleri sıklıkla aranır olmuştur. Fakat bilişim sektöründe bu yazılımlar hakkında bilgi sahibi çalışan az olunca iş başa düştü ve "tasarımcılarla aynı dili konuşan bilgisayarıcı" olarak uzunca bir süre tasarım ve mimarlık şirketlerine destek verdim. Bu süreçte iki sevdiğim işi yapıyor olsam da kapalı platform ve yazılımlarda sorun gidermek beni bu işten giderek soğuttu. Tam bu sıralarda yakın arkadaşlarım Doruk (Fişek) ve Didem'in (Kamoy) yoğun olarak Linux kullanmaları, beni de cesaretlendirdi.

Daha öncesinde, en azından masaüstünde, Linux'a tam göç edememiştim. Zaman içinde, diğer platformlardaki yazılımlara bağımlılığımın azalmasıyla birlikte sadece Linux kullanmaya başladım. Arada LKD Linux ve Özgür Yazılım Şenlikleri ile LKD seminerleri hayatıma girdi. Böylelikle ben de bilgisayarı, karşısında eğlendiğim ve öğrendiğim zaman sevdiğimi tekrar hatırladım. :-)

Tabii önce sadece "Linux" olarak hayatıma giren bu kavram, "özgür yazılım" fikrini özümstedikçe hem teknik hem felsefi yapısı ile ilgimi daha çok çekmeye başladı. Sonrasında da iş hayatımda tamamen özgür yazılım üzerine çalışmaya başladım. Özgür yazılım dünyasını öğrendikçe seminerlerde konuşmacı oldum,



etkinliklerde aktif görev aldım, özgür yazılım projelerine katkı vermeye başladım -yine Doruk ile Didem'in büyük desteği ve Koray'ın (Löker) da gazıyla.

“Yazılım mimarisi” diye bir laf vardır... Karşımızda “bir mimar” olduğundan, soralım: Aldığınız mimarlık eğitimi, işletim sistemi (daha doğru söylemek gerekirse yeni bir Linux dağıtımı) geliştirmenin karmaşık doğasını algılamada size ne kadar yardımcı oldu?

Mimarlık eğitimi, bir yandan da birlikte çalışma eğitimidir. Bir mimar, bir önceki projesinde bir konser salonu için akustik, yangın, strüktür uzmanlarıyla çalışırken; hemen ardından bir park için botanik konusunda danışmanlık almak durumunda kalır. Her sorunda, o konunun uzmanına başvurmak, bu uzmanları bir araya getirip birlikte çalışmalarını sağlamak bir mimarın en önemli görevlerinden biridir. Bu açıdan, mimari bir projenin gelişimi bir dağıtımın ortaya çıkmasına benziyor. Farklı alanlarda uzman geliştiricilerin birlikte çalışarak dağıtımı oluşturması, mimari proje ekiplerinin çalışmasından hiç de farklı gelmedi bana.

Pardus geliştiricisi olmak isteyenlere, bilgisayar mühendisliğinin dışında, ne tür bir eğitim önerirsiniz?

Aslında eğitimden çok yöntem önerebilirim. Çevremde; merak ettiği her konuyu araştıran, mesleği dışında hobiler edinip ona da zaman ayıran, her zaman asıl işinin öğrenmek olduğunu hatırlayıp kendini geliştiren insanların başarılı olduğunu görüyorum. Pardus geliştiricileri de çok yönlü, yenilikleri öğrenip uygulamayı çok seven, meraklı insanlar genellikle. Projenin başarısının en önemli nedenlerinden biri de bu bence.

Ekin Meroğlu'nun çekirdek ekibe katılma öyküsü nedir?

Projenin ilk zamanlarından beri elimden geldiğince katkı vermeye çalışıyordum. Hem paket geliştiricisi hem de test ekibi üyesi olarak projeyi yakından takip edip katkıda bulunuyordum. O zamanki çekirdek ekip de, ağırlıklı olarak proje öncesinden tanıdığım ya da özgür yazılım etkinliklerinde karşılaşmış olduğum insanlardan oluşuyordu. Yani genellikle projenin yakınlarında olduğumu söyleyebilirim. İstanbul'a taşınmaya karar verince de istediğim ve mutlu olabileceğim bir projede, yani Pardus'ta, çalışmak için başvurduğum. Çekirdek ekip “Tamam.” deyip enstitü yönetimi de onay verince tam zamanlı bir Pardus geliştiricisi oluverdim.



Ekin Meroğlu, her biri alanında müthiş yetkinleşmiş, zor bir ekibin arasına adım atmıştı. Barış Metin, S. Çağlar Onur, Gürer Özen, A. Murat Eren... Projeye ilk girdiğinizde bu sizin üzerinizde bir çekinme ya da baskı yarattı mı?

Gerçekten de Pardus'u Pardus yapan ekibin arasına katılmak korkutucu görünüyordu ilk başta. Ama projeye dahil olduktan sonra tüm ekibin yeni fikirlere son derece açık olduğunu; farklı bakış açılarıyla yaklaşarak, karşılıklı tartışarak çalışmayı tercih ettiğini gördüm. Bu açıdan Pardus ekibinin, benim dahil olduğum projeler arasında en az yabancılık çektiğim ekip olduğunu söyleyebilirim. Projenin en önemli özelliklerinden biri, tüm ekibin iş arkadaşı olmanın ötesinde yakın birer dost olmasıdır. Tabii bu da çok etkili oldu "yeni çocuk" duygusunu üstümden atmamda.

Bu arada ufak bir parantez: Artık neredeyse bir kent efsanesine dönüşen, devamlı hatırlanıp anlatılan Meren'li (A. Murat Eren) günlere yetişemedim ben maalesef.

Sürüm yöneticiliğinin tam olarak ne anlama geldiğini açıklayabilir misiniz?

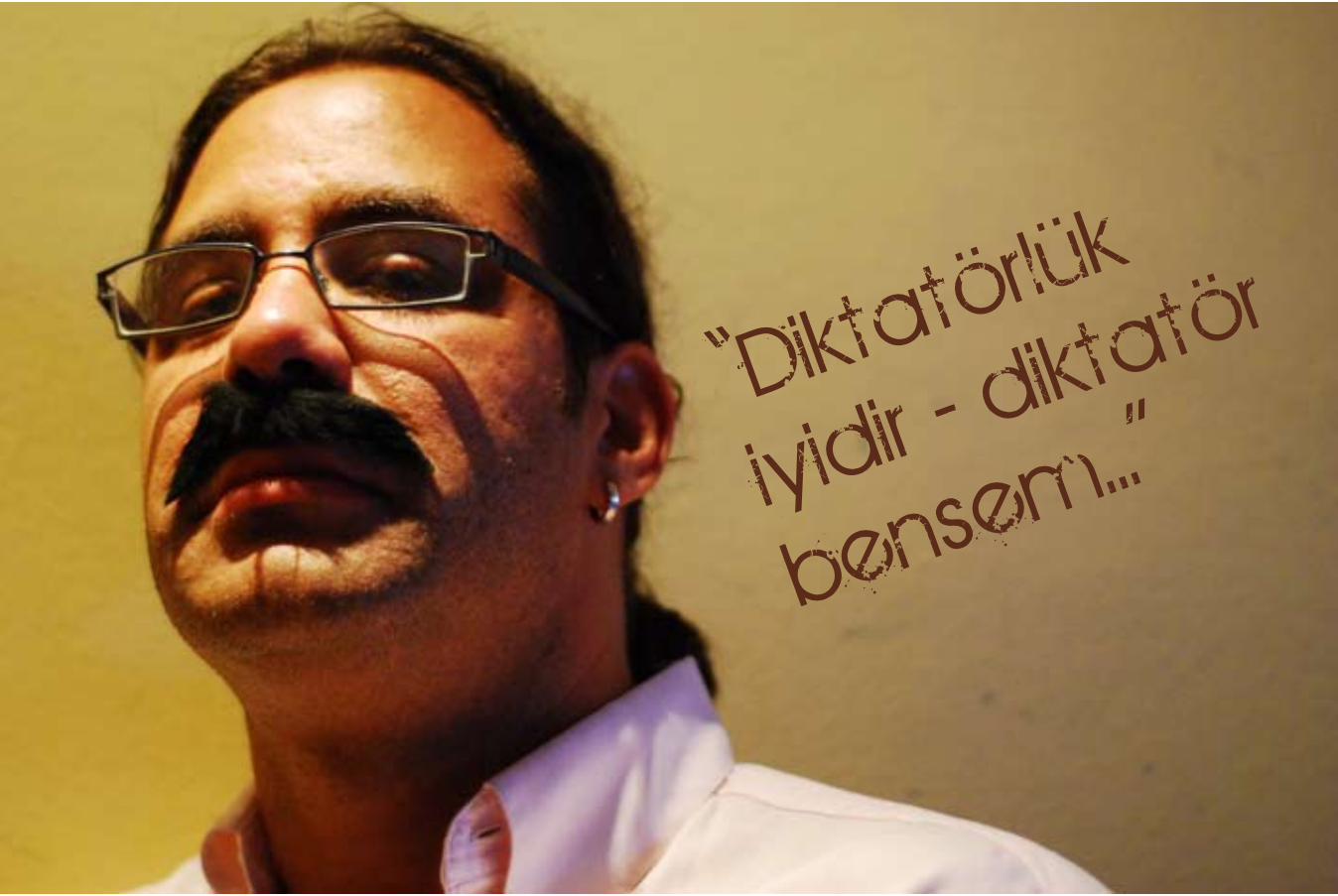
Sürüm yöneticiliği -en basit tanımla- sürüm takvimi, ekibin çalışma programı ve sürüm özellik listesi arasında orta yolu bulma çabası aslında. Tabii bu üç ana başlık o kadar çok değişkene bağlı ki, bu orta yolu bulma işi zaman zaman içinden çıkılmaz bir hâl alıyor. Sürüm takvimi her zaman çok hızlı ilerliyor, sürüme eklemeyi istediğimiz özellikler hiç durmadan artıyor, sürüm engelleyici hatalar hiç bitmiyor... Bir yerde, "Bu hata kesin çözülmeli ama şu ikisi sonraya da kalabilir. Bu kadar geliştirici ile bu sürede şu şu özellikler yetişir ama bu özelliğe zaman ayıramıyoruz." türü (zor) kararların verilmesi gerekiyor. Sürüm yöneticisinin işi, gereken yerde bu tip kararların hızlıca alınmasını sağlamak, temel üç bileşeni dengede tutmak.

Geliştiriciler arasında sürümle ilgili bir konuda uyuşmazlık yaşanır mı?



bu nasıl çözülür, karara varılırken ne belirleyici olur? Sürüm yöneticisi burada nasıl bir tavır alır/almalıdır? 2008 çalışmaları sırasında bu çeşit bir tartışma yaşandı mı? Siz nasıl davrandınız? Sonuç ne oldu?

Tabii ki zaman zaman anlaşmazlıklar yaşandı / yaşanıyor. Her yeni özellik, her hata her geliştirici için aynı önemde değil. Sürüm yöneticisi olarak son sözün söylenmesinin gerektiği durumlar oluyor sık sık. Ama Pardus'ta bu tip kararlar genellikle toplantılarla, geliştiricilerin birbirini ikna etmesi ile alınıyor. Deyim yerindeyse "Yumruğumu masaya vurduğum." durumları yaşanmıyor pek fazla.. Ama tabii bu konuda ekip arkadaşlarıma da fikirlerini sormak lazım. Belki de farkında değilim, kimseyi dinlemiyorum, kendi fikrimi dayatıyorumdur, bilemiyorum. :-)



Sürüm yöneticisi olduğunuz Pardus 2008'e ilişkin bir değerlendirme alabilir miyiz sizden?

Pardus 2008, müzisyenlerin ikinci albüm sendromu dediği sorundan muzdarib olmaya aday bir üründü başlarda. Pardus'un "Biz geliyoruz!" dediği Pardus 1.0'ın ardından çıkan Pardus 2007, tam bir başarı öyküsüydü: kararlıydı, yayınlandığı zamana göre son derece günceldi, yeni teknolojiler ve entegrasyon konusunda çok cesur ve başarılıydı. Üzerinden bir buçuk yıldan fazla zaman geçmesi ve eskimesine rağmen hala iyi bir ürün. Böyle bir sürümün ardından yeni sürümü

çıkarmak Pardus 2007'nin gölgesinde kalmamak, aynı başarıyı tekrarlamak, hatta daha iyisini yapmak isteği vardı hepimizde. Bu noktada hem mükemmeliyetçiliğimiz hem de Pardus 2007'nin mirasyedisi olmaktan kaçınmamızla başarılı bir ürün ortaya çıkardığımızı düşünüyorum. Diğer yandan aslında Pardus 2007 işimizi çok kolaylaştırdı. Projede müthiş bir bilgi birikimi var; topluluk canlı, geliştiriciler bilgili ve istekli. Bu şartlar altında başarılı olmak daha kolaydı bana sorarsanız.

Tabii ki istediğimiz halde ekleyemediğimiz özellikler, çözemediğimiz ya da farkından olmadığımız hatalar, eksiklikler var. Ancak bir ürünü ortaya koymak için bazı noktalarda durmayı bilmek gerekiyor. Aksi takdirde proje kendini hiç bitmeyen bir geliştirme döngüsünde buluyor, ürün bir türlü bitirilemiyor.

Bu arada, bir Linux dağıtımının yaşam süresi uzun bir ürün olduğunu da unutmamak gerekiyor. Kararlı sürümün gelişmesi ömrü boyunca devam ediyor. Sonraki süreçte, belki geliştirmenin şekli değişiyor ya da göz önüne alınması gereken etkenler çeşitleniyor. Bir sürümün başarısı, ilk yayınlandığı andaki hali kadar bu süreçteki bakım ve güncellemelere de bağlı. Özgür yazılım dünyası, inanılmaz bir hızla gelişen ve değişen bir ekosistem. Burada en başarılı ürünü de yayınlarsanız, bakımını yapamadığınız sürece başarısızlık kaçınılmaz. Umarım kullanıcılarımız "eskidi ama güzel eskidi" diye anarlar Pardus 2008'i.

Özetle; bir özgür yazılım projesinin başarısız olmasına neden olabilecek sorunları oldukça iyi çözdüğümüzü, hem kullanılabilirlik hem de teknik açıdan güncel ve rekabetçi bir ürün ortaya çıkardığımızı düşünüyorum. Emeği geçen, bizi destekleyen herkese bir kez daha binlerce teşekkürler...

Pardus 2008 sürüm yöneticisi olmak, nasıl bir deneyimdi?

Yukarıda yazdıklarımı yalanlayacak belki ama bu sorunun cevabını Çağlar'dan alıyorum: "Diktatörlük iyidir -diktatör bensem." :-P



2008'in ara sürümlerinde sürüm yöneticisi değişecek mi, yoksa her ürün için bir sürüm yöneticisi mi seçilecek?

Ürün hayatı boyunca sürüm yöneticisi değişmiyor. Şimdiye kadar yayımladığımız sürümlerde de bu politikanın doğru olduğunu gördük. Ekip içinde, sorumlulukların paylaşılması açısından da daha verimli bir yöntem bu. Her ara sürümde yeni bir geliştiricinin bu işi üstlenmesi hızımızı oldukça düşürdü tahminimce.

Geliştiricilerin hangi tarz müzikler dinlediği, merak ettiğimiz bir konu. Siz, ne tür müzikler dinlersiniz? Bir enstrüman çalmaya karşı ilginiz-merakınız var mıdır? (Nitekim Özgürlükçün.com'un 4. sayısındaki S. Çağlar Onur röportajında Ekin Meroğlu'nun gerçek hayatta gitar çaldığını öğrenmiştik)

Gitar, maalesef istediğim kadar ilgilenemediğim bir hobim. Tüm sanat dalları gibi ona zaman ayırmamanızı da hiç affetmiyor ve hemen küsüyor. :- (Dinleyici olarak ise daha iyi durumdayım. Progressive / psychedelic ve klasik rock her zaman favorilerim. Heavy Metal'den Folk-rock'a kadar tüm rock yelpazesi de diyebiliriz aslında. Ne kadar eski o kadar iyi. :-) Tabii burada Bob Dylan'ı da ayrıca anmak lazım. Hem onu herhangi bir türe sokmadığımdan, hem de yeni plaklarını da aynı keyifle dinlediğimden.

Son zamanlarda alternatif Türk grupları / şarkıcıları (Nekropsi, İhtiyaç Molası, Hayko Cepkin, Ayyuka, Replikas, Hariçten Gazelciler, Yasemin Mori...) da bayağı yer işgal ediyor listemde. Bülent Ortaçgil, Tanju Duru, Akın Eldes bizim yöreden olmazsa olmazlarım. Bunların yanında Pink Floyd ve Dave Gilmour, Led Zeppelin, Supertramp hiç sıkılmadıklarım. Tahminen bu yanıt 5 paragraf daha sürer, o yüzden burada kesiyorum istemeden. :-)

Beste ve bilgisayar ikilisine nasıl bakıyorsunuz? Müzik aletini bilgisayarla birlikte ne oranda kullanıyorsunuz?

Bilgisayar ve dolayısıyla yazılımlar; beste, düzenleme ve yapım aşamalarında büyük kolaylıklar sağlıyor. Ama bunların birer araç olduğunu, gerektiği yerde doğru kullanıldığında anlamlı olduğunu unutmamak gerekiyor diye düşünüyorum. Her zaman verdiğim bir örnektir: Bilgisayar destekli tasarım yazılımları, çok gelişmiş birer T cetvelidir özünde... Bu yazılımlar; size tasarlatmaz, sadece tasarımınız üzerinde çalışmanızı ve onu geliştirmenizi kolaylaştırır,

insanlara tasarınızı hızlı ve doğru anlatmanızı sağlar, sizi hamallıktan kurtarır, asıl işiniz olan tasarıma daha fazla zaman ayırmanızı sağlar. Müzik yazılımları için de aynı şey geçerli: kullanmak gerekli ve kaçınılmaz. Ama hiçbir yazılım size beste yaptırtamaz. :-)

Bana gelince... Amiga kullandığım zamanlarda tracker tarzı yazılımlarla ilgileniyordum ama artık sadece kayıt ve gitar için efekt / amfi simülasyonu amaçlı yazılımları kullanıyorum. Ama bu konularda biraz tutucuyum; bence bir lambalı amfi ve analog efektlerini yerini hiçbir yazılım tutamıyor -hâlâ.

Eğer müzikle uğraşırken bilgisayar kullanıyorsanız, bu işin ne kadarını Pardus'la yapabiliyorsunuz? Diğer işletim sistemlerinde aldığınız sonuçlarla bir kıyaslama yapabilir misiniz?

Pardus (ve genel olarak Linux) altındaki özgür nota ve beste yazılımları oldukça iyi durumda. Bazı büyük kapalı kaynak kodlu yazılımlar da Linux platformunda çalışmaya başladı. Ama maalesef gerçek zamanlı efekt yazılımları için aynı şeyi söylemek mümkün değil. Son zamanlarda iyi haberler var bu konuda ama yazılımların henüz diğer işletim sistemlerindeki çeşitliliğe ulaştığını söylemek zor.

Linux'un donanımlarla uyumluluk sorunları yaşadığı, her programın da Linux üzerinde çalışmadığı bir gerçekken ve kimi kişiler için bazı programları kullanmak bir mecburiyetken; bu tip sorunlar yaşayan insanlar Linux'tan yakınlığında onlara ne cevap verirsiniz?

Önce, Linux'un şehir efsanelerinden "donanım



uyumluluğu" konusunda standart şerhimi koyayım: Özellikle son birkaç yıldır, Linux'un donanımlarla ilişkisi gittikçe sorunsuzlaştı. Donanım üreticilerinin garip (!) yaklaşımları devam ettikçe dertlerimizin bir kısmı devam edecek ama eskisi gibi yaygın bir donanım uyumluluğu sorunundan muzdarib değiliz.

Yazılımların Linux üzerinde çalışmaması ise ayrı bir konu. Evet, keşke açık kaynak kodlu alternatiflerimiz olsa, o olamıyorsa yazılımlar Linux sürümü yayınlansa. Ama büyük ölçekteki yazılımların platform değiştirmesi de, muadillerinin özgür yazılım pratikleriyle yazılması da çok zor. Buna bir de yazılımı üreten şirketlerin ticari kaygılarını ekleyin. Olamaz değil tabii ki, koskoca bir Blender örneği var karşımızda. Ama o bile daha profesyonel işler için biraz basit kalıyor.

Ben genellikle bu konuya başka bir yönden bakmaya teşvik ediyorum insanları: O yazılıma ne kadar ihtiyacınız var? "Yazıcıoğlu'nda 3ds Max CD'si 5 milyona" mentalitesi, yazılımların gerekliliğini sorgulamamızı engelliyor. Sadece tek sayfalık dilekçeler yazan sekreterlerin önünde MS Office 2007, her gün birbirinin aynısı üç duvarla bir kapı krokisi çizecek teknikerlerin önünde AutoCAD 2008 görmek şaşırtmıyor bile bizi. Bu kullanıcılara yazılımların da çeşitleri olduğunu anlatmak gerekiyor bence. Kullanıcılar, başka yazılımların işlerini daha kolay ya da ucuza çözebileceğini düşünmeye başlayınca, özgür yazılım alternatiflerini de değerlendireceklerdir.

Ekin Meroğlu'nun uçuk kaçık bir projesi var mıdır? :)

Bir rock gurubunun sahne arkası ekibine katılmak, konser konser dünyayı gezmek en sevdiğim kaçış planım. Ama sanırım bilgisayarsız bir hayat artık çok uzak bana. :-)

Derinden Gelen Tehlike

Hayalinizdeki dünyaya dalmak için simülasyonlar iyi bir yol olabilir. Platform bağımsız ve ücretsiz Danger Deep oyunuyla denizler altında bir yolculuğa hazırlanın...

oyun inceleme

İnsanlar bazen hayalindeki mesleği yaşamak ya da kendi mesleğindeki deneyimlerini arttırmak için simülasyonlara başvurur. Simülasyon oyunu deyince herkesin aklına uçak simülasyonları gelse de, bir deniz altı simülasyonu olan Danger Deep bu tarzda adını duyurmuş bir oyundur. Bu simülasyon oyununun Linux, Windows, FreeBSD ve MacOS sürümleri mevcut olduğundan, Danger Deep farklı platformları kullanan oyunculara açıktır. Daha alfa aşamasında olmasına ve birçok eksikliğine rağmen tek kişilik oyun modunda bayağı tatmin edici olan Danger Deep'in desteklediği diller arasında Türkçe de var.

Tam adı "Danger From The Deep" (Derinden Gelen Tehlike) olan oyunda, II.Dünya Savaşında kullanılan Alman denizaltıları simule edilmekte. Oyun grafikleri ve efektleri gerçeğine yakın bir simülasyon sağlamak için oldukça iyi hazırlanmış. Arka planda II.Dünya Savaşı zamanının müzikleri çalan oyuna

başlamadan önce oyunda karşınıza çıkacak düşmanların fotoğraflarını da menüden inceleyebilirsiniz.

Oyun şimdilik ağ desteği olmadığından tek kişi oynanabilmekte. Tek oyuncu modunda üç farklı seçeneğin de seçilebilir olmasına rağmen sadece ikisi -"Konvoy Savaşı" ile "Tarihi Görev"- kullanılabilir durumda. "Konvoy Savaşı" oyun seçeneğinde denizaltı tipinizi, saldıracağınız konvoy boyutunu, eskort boyutunu, günün saatini ve II.Dünya Savaşının hangi zaman periyodunda savaşmak istediğinizi siz seçebiliyorsunuz. "Tarihi Görev"de ise o dönemde yaşanmış önemli denizaltı görevleri size verilmekte. Tarihi görevde oynayabilmeniz için oyun dilini İngilizce olarak bırakmalısınız.

Tüm simülasyonlarda olduğu gibi Danger Deep oyununda da denizaltını yönetmek gerçekçi kontrollere yakın yapıldığından, deneme yanılma yöntemi





Bilgiler:

Web sitesi:

Çalışma Yolu: Pardus-> Programlar-> Oyunlar-> Danger Deep (Denizaltı Simülasyonu)

Paket boyutu: 57.5 MB

Kurulu boyutu: 72.4 MB

Öğrenme Süresi: 60 dakika

Lisans: GPL

Değerlendirme:

Oynanabilirlik: 6

Grafik: 8

Ses: 9

Senaryo: 7

Atmosfer: 9

8.0

ile kendi kendinize öğrenmek yerine kontrol tuşlarını öğrenerek oyuna başlamak doğru bir tercih olacaktır. Aksi takdirde denizaltınızı, görevinizi yerine getirmeden, batırmış olursunuz.

İpuçları

Oyuna başladığınızda en pratik başlangıç periskop derinliğine dalıp kendinizi güven altına almak. Daha sonra

sonar ve haritayı kullanarak düşmanın yerini tespit edebilir, düşmana derinden (150 m) yaklaşıp torpidoları gönderebilirsiniz.

Periskobu çok sık kullanırsanız gemiler tarafından fark edilirsiniz. Düşman gemileri size ateş edip, mayın atar ve sizi batırırlar.

Bunun yerine; uzaktan, periskop ("P" tuşu ile periskop derinliğine gelin, "O" ile dürbünü kaldırın) ile hedefi belirleyin. 150 m ("C" tuşu ile otomatik pike yaparak inin) derinlikten hedefinize yaklaşın. Torpido atma menziline kadar gelin, otomatik hedef seçin ("boşluk" tuşu) ve torpidoyu ateşleyin ("T" tuşu).

Kontroller üzerinde hakimiyetiniz arttıkça kendi stratejilerinizi belirleyip oyunun tadını çıkarın.

Daldık, Efendim.

Balk 90

Hız 14

Derinlik 12

Kerteriz 90

Zaman x 1

Zaman 06:58:10

stasyonu seç

Kalibre

Periskop

UZO

Köprü

Harita emas

Torpidolar

Hasar kontrol

Kaptann kabini

Seyir defteri

Baarlar ve madalyalar

Sonar odas

3D bak

Torpedo veri bilgisayar

Torpedo ayarlar

Menüyü kapat

Kontroller

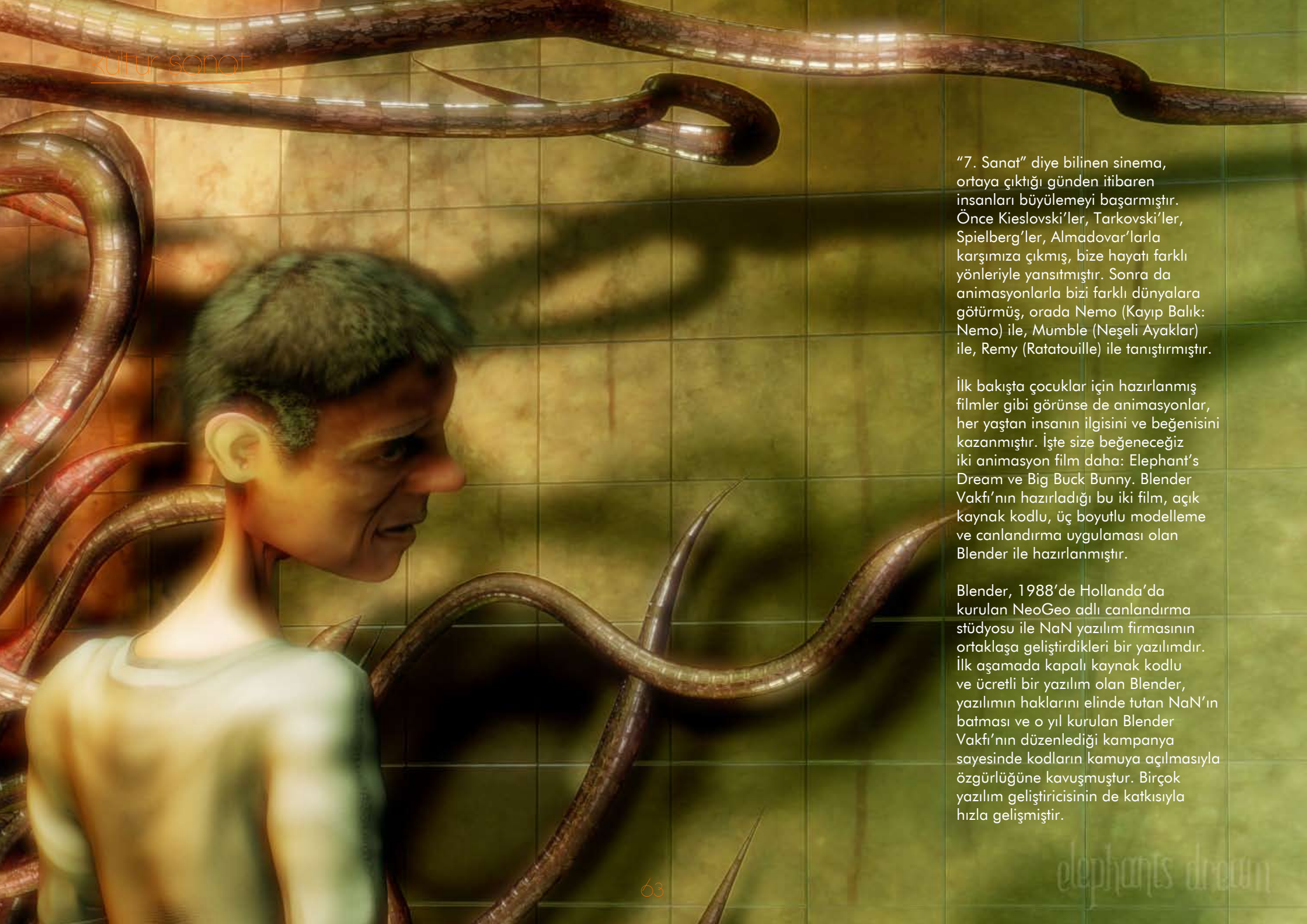
- 1: Motor dinleme modunda sessiz.
- 2: Motor yavaşlat.
- 3: Yarım motor ileri.
- 4: Tam güç ileri.
- 5: Motor yandan taaruz.
- 6: Motor durdur.
- 7: Motor tersine çevir.
- 8: Yarım olarak tersine.
- 9: Tam olarak tersine.
- Yukarı Yön Tuşu: Kanatlar yukarı.
- Aşağı Yön Tuşu: Kanatlar aşağı.
- Sağ Yön Tuşu: Dümen sağ.
- Sol Yön Tuşu: Dümen sola.
- C: 150 mt. dalış.
- P: Deniz altınızı otomatik olarak periskop derinliğine indirir.
- 0: Periskop derinliğinde periskopunuzu indirip/kaldırmanızı sağlar.
- D: Snorkel derinliğine dalış.
- F: Snorkel indir/kaldır.
- S: Yüzeye çıkma.
- F1: Denizaltının kalibre ekranı.
- F2: Periskop görünümü.
- F3: UZO'nun dürbün görüntüsü gelir.
- F4: Yüzeyden köprü görüntüsü.
- F5: Haritayı açar.(+/- tuşları ile harita yakınlaştırılır)
- F6: Torpedo kontrol ekranı.

- F7: Denizaltı şeması üzerinde hasar kontrol.
- F8: Kaptan kabini. Otomatik kayıt yapan seyir defteri. Başarılar ve Madalyalar.
- F9 : Sonar odası.
- F10 : Geniş dış görünüşü. 3D ve kamera açısı değiştirilebilir.
- F11 : Torpedo veri bilgisayarı ekranı.
- F12 : Torpedo ayarları.
- Mouse sağ tık: F(x) tuşlarıyla ulaştığınız ekranlara buradan gelen menü ile de ulaşabilirsiniz.
- R: İzafi pusula.
- T: Otomatik torpil ateşlemesi.
- Shift + 1,2,3,4,5,6: Manuel torpil seçimi ile ateş etme.
- Boşluk: Hedef seçme.
- İ: Hedef belirleme.
- G: Deck silahını ateşleme.
- Shift+G: Güverte silahı.
- Prt Sc: Ekran görüntüsü kayıt eder.
- K: Type II.
- H: Görüntü istikametinde denizaltıyı döndürme.
- V: Baş istikametinde göster.
- Z: Büyüt.
- Shift +/-: Görüntüyü sağ/sola çevir.
- Y Görüntüyü yakınlaştır.
- (,): Sol tarafın görüntüsü.
- (.): Sağ tarafın görüntüsü.



ÖZGÜR FİLMLER

Özgürlük ve açık kaynak felsefesinin sinemada kullanılabileceğini tahmin eder miydiniz? “Özgür” olarak tanımlanan bu filmleri yalnızca izleyip iyi vakit geçirebileceğiniz gibi, keyfinize göre düzenleyebilirsiniz de...



“7. Sanat” diye bilinen sinema, ortaya çıktığı günden itibaren insanları büyülemeyi başarmıştır. Önce Kieslovski’ler, Tarkovski’ler, Spielberg’ler, Almadovar’larla karşımıza çıkmış, bize hayatı farklı yönleriyle yansıtmıştır. Sonra da animasyonlarla bizi farklı dünyalara götürmüş, orada Nemo (Kayıp Balık: Nemo) ile, Mumble (Neşeli Ayaklar) ile, Remy (Ratatouille) ile tanıştırmıştır.

İlk bakışta çocuklar için hazırlanmış filmler gibi görünse de animasyonlar, her yaşta insanın ilgisini ve beğenisini kazanmıştır. İşte size beğeneceğimiz iki animasyon film daha: Elephant’s Dream ve Big Buck Bunny. Blender Vakfı’nın hazırladığı bu iki film, açık kaynak kodlu, üç boyutlu modelleme ve canlandırma uygulaması olan Blender ile hazırlanmıştır.

Blender, 1988’de Hollanda’da kurulan NeoGeo adlı canlandırma stüdyosu ile NaN yazılım firmasının ortaklaşa geliştirdikleri bir yazılımdır. İlk aşamada kapalı kaynak kodlu ve ücretli bir yazılım olan Blender, yazılımın haklarını elinde tutan NaN’ın batması ve o yıl kurulan Blender Vakfı’nın düzenlediği kampanya sayesinde kodların kamuya açılmasıyla özgürlüğüne kavuşmuştur. Birçok yazılım geliştiricisinin de katkısıyla hızla gelişmiştir.

Blender, ilk olarak "Cuma ya da bir Başka Gün" adlı 35 mm filmin görsel efektlerinde kullanılmıştır. Hatta film, "En iyi görsel efekt" ödülünü de almıştır. "Örümcek Adam 2"de de kullanılan Blender, Montevideo Medya Sanatları Enstitüsü'nün de katkısıyla hazırlanan Fillerin Düşü (Elephant's Dream) adlı üç boyutlu animasyon filmin üretilmesinde kullanılmıştır. Bu film ile bir ilk de gerçekleştirilmiştir: Özgür yazılım felsefesine uygun olarak kaynak kodları açık olarak dağıtılmıştır. Yani "Fillerin Düşü" ilk "özgür film"imizdir.

Fillerin Düşü, iki garip görünümlü karakterin baş gösterdiği bir animasyondur. Karakterler bir çeşit makinenin içinde yol almaktadırlar. Bu karakterlerden yaşlı olanı, Proog, yol gösterici ya da rehber diyebileceğimiz bir görev üstlenmiştir. Emo'ya sürekli öğütler vermektedir. Emo ise şaşkın bir şekilde Proog'u izler; ama öğütlerine pek kulak asmaz. Proog'a karşı çıkar. Bunun sonucuna da katlanır.

Fillerin Düşü'nde Proog'u izlerken karşınızda bir animasyon harikası değil de gerçek bir insan varmış izlenimine kapılacaksınız. Elinin üstündeki lekeler bile düşünülmüş. Oldukça başarılı bir çalışma.

Gelelim diğerk bir özgür filme: Big Buck Bunny. Blender Vakfı'nın son animasyon filmi olan Big Buck Bunny'de devasa bir tavşanla uğraşan, sonra da ağzının payını alan üç yaramaz konuğumuz oluyor. Çok güzel bir orman görünümü, rengârenk çiçekler ve sevimli hayvanlarla göz dolduran filmde, Blender yine harikalar yaratmış. Tamamında açık içerik felsefesi benimsenmiş filmin kendisiyle birlikte kaynak kodlarını ve yapımda kullanılan tüm dosyaları da edinerek her aşamaya müdahale edebilirsiniz. Hatta filmi yeniden yarabilirsiniz.

Blender ve filmler hakkında bilgi almak için birkaç web sitesini ziyaret etmenizi öneririz:

www.blender.org
www.bigbuckbunny.org
www.elephantsdream.com
www.blenderart.org