

özgürlük için .com e-dergi

**3 Boyut Dünyasının Haşarı Çocuğu
Blender**

Özgür Pençe'yi Çiziyoruz

**KDE 4 Sularında Eski Bir Dost
DigiKam 4**

Akın Ömeroğlu:

**"Binlerce kez cevaplanmış soruyu
yeniden yanıtlamak benim işim."**

Pardus ve Grafik Araçları

İçindekiler

- 04-08. Haberler
09. Özgür Yazılım Lisanslarına Giriş
- 10-13. Özgürlüğü Çizmek Mümkün Müdür?
- 14-16. KDE 4 Sularında Eski Bir Dost, DigiKam!
- 17-19. Üç Boyut Dünyasının Haşarı Çocuğu: Blender
- 20-22. Özgür Pençe Nasıl Çiziliyor?
- 23-26. Gimp'in En Sıkı Rakibi Krita
- 27-29. Gelecek Vaat Eden Yazılım: Scribus
- 30-35. Gimp Filtrelerini Tanıyalım - 9
- 36-38. Sınıf Yönetim Programı: iTALC
- 39-41. VirtualBox ile Sanallaştırma
- 42-45. Pardus İle Televizyon İzleyin!
- 46-48. OpenOffice.org Formül ve Temel Özellikleri
- 49-53. Temel OpenOffice.org Veritabanı Özellikleri
- 54-59. Pisi Paketi Nasıl Yapılır?
- 60-61. Grup'ı Kurtaralım
- 62-71. Röportaj: "Binlerce kez cevaplanmış soruyu yeniden yanıtlamak benim işim"
72. Numpty Physics

künye

Bu sayının editörü:

Şaban KUŞ

Bu sayıda katkıda bulunanlar:

Ahmet Hiçyılmaz, Akın Ömeroğlu,
Ali E. İmrek, Ali Işingör,
Anıl Çağlar Saka, Aydın Gündüz,
Deniz Ege Tunçay, Eray Şahbaz,
Dr. Erkan Tekman, Fahri Dönmez,
Gözde Orgun, Hakan Hamurcu,
İbrahim Paşa Minisker,
Kubilay Kocabalkan,
Mehmet Pekgenç, Özgür Kuru,
Seda Akay, Serkan Seçkin,
Seyit Gönenç Çalıcı, Seval Üner,
Şaban Kuş, Taha Doğan Güneş

Tasarım:

artistanbul (Pınar Eskikan)

Özgürlükçin e-dergisi,

[Creative Commons](#)

(by-nc-sa) 3.0 ile lisanslanmıştır.

Pardus ismi ve logosu,

TÜBİTAK UEKAE'nin tescilli markasıdır

Bu yayın, [Özgürlükçin](#) topluluğu tarafından
hazırlanmaktadır.

Her yeni sürüm, her yeni sayı, Özgürlüğe atılan bir adımdır.

Yediden yetmişe tüm Pardusseverler ve Özgürlükçin çalışanları, herkese merhaba. Gücünü topluluktan alan ve her geçen sayıda zirvedeki yerini sağlamlaştıran e-dergimizin 14. sayısıyla karşınızdayız. Öncelikle bana bu güzel editörlük hissini yaşatan, bir derginin sıfırdan olgunlaşma sürecine kadar geçirdiği evrimi an be an gözlemlene fırsatını sunan topluluğumuzun saygıdeğer yöneticilerine teşekkür etmek istiyorum. Ayrıca bu macerada beni yalnız bırakmayan, yazılarıyla katkıda bulunan sevgili yazar arkadaşlara da iyi ki varsınız demek istiyorum. Dergi hazırlığı sürecinde gelen bir haber hepimizde ayrı bir coşku uyandırdı. Topluluk olarak lal renkli Pardus 2009 Alfa sürümünün yayınlanmasıyla çok sevindik. Heyecanla 17 Temmuz gününü bekliyoruz. Buradan tüm Pardus geliştiricilerine de elinize sağlık diyerek şükranlarımızı sunuyoruz.

Bu sayıda tamamımız "Pardus ve Grafik Araçları". Grafik kelimesinin anlamını göz önüne aldığımızda bu sayının önemini daha iyi kavrayacağımızı düşünüyorum. Kısaca şöyle tanımlayabiliriz; İletişimi kelimelere bağımlı kalmadan değişik şekiller, boyutlar ve renkler kullanarak zenginleştirmektir. Grafikler çoklu ortam uygulamalarına anlaşılabilirlik ve görsel zevk katarlar. Yerinde kullanılan nitelikli bir grafik, çoğu zaman yazı veya sözden çok daha etkili mesajlar verebilir. Grafikler dergilerde, reklamlarda, ürün paketlerinde sıkça kullanılır. Boyut bakımından büyük olmaları ve yavaş yüklenmelerine rağmen grafiklerin görsel çekiciliği her zaman web tasarımcılarını onları bolca kullanmaya itmiştir.

Pardus altında kullanabileceğimiz çok sayıda özgür grafik araçları bulunuyor. Bunlardan her birini ve özelliklerini tanıtmaya bir

değil on e-dergi yetmez. Bu sayıda ismi en çok duyulan ve sıkça kullanılan Gimp, Krita, Inkscape, Blender, Scribus gibi başlıca grafik araçlarına yer vermeye çalıştık. Elbette bunların dışında kalan daha birçok grafik araçları (Karbon, Kolourpaint, Mypaint, Flowpaint, Pencil, GAP, Stopmotion, Ktoon, K-3D, Salasaga gibi) bulunuyor. İlerleyen sayılarda bu özgür araçlar da dergi içinde yer bulacaklardır.

Ayrıca tema konumuzla birlikte dergimizin diğer temel başlıklarını da devam ettiriyoruz. Her zamanki gibi OpenOffice.org Türkiye sayfaları dergimizde yerini alıyor. Benim de tiryakisi olduğum Özgür Pençe'nin çizim sürecinin anlatıldığı yazıyı okumadan geçmeyin derim.

Sınıf yönetim programı iTALC yazısı bir başka dikkat çekici başlık. En çok merak edilen konulardan biri olan Pisi paketi nasıl yapılır? sorusuna güzel bir cevap dergimizin ilerleyen sayfalarında sizleri bekliyor. Analog tv kartı olup nasıl kullanım diyenler "Pardus ile Televizyon izleyin!" yazısı tam size göre.

Röportaj bölümünde konuğumuzsa topluluk yöneticilerimizden sevgili Akın Ömeroğlu oldu. Kendisiyle topluluk süreçleri, seminerler, özgür lisanslar ve özel yaşamı ile ilgili keyifli bir söyleşi yaptık.

Hepsi ve daha fazlası dergi içinde sizleri bekliyor. Bizler dergiyi hazırlarken büyük keyif aldık umarım sizlere de okurken aynı keyfi yaşatırız.

Keyifli okumalar....



Pardus'09 Yaz Stajı Katılımcıları Belli Oldu

Pardus Projesi her yıl kapılarını öğrencilere açmaya ve onları açık kaynak kodlu yazılımların geliştirme süreçlerinde eğitmeye devam ediyor. Pardus Projesi, bu yıl da kendi bünyesinde öğrencilere yaz stajı imkânı sağlıyor.

Özgürlükçin'de de [duyurusunu](#) yaptığımız Pardus'09 Yaz Stajı programının başvuru sürecinin sona ermesinin ardından başvuruda bulunan öğrenciler için heyecanlı bir bekleyiş başladı.

Bu yıl Pardus Projesi kapsamındaki staj programına 83 kişi başvurdu. Gelen tüm başvuruları tek tek inceleyen geliştiriciler staja kabul edilecek olan öğrencileri seçerken eminiz ki zor anlar yaşamıştır.

Pardus'09 Yaz Stajı'na başvuran 83 öğrenci arasından 13 kişi staja kabul

edildi. İşte staj programına kabul edilen öğrenciler:

- Cihan Okyay (Ondokuz Mayıs Üniversitesi)
- Mete Bilgin (Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi)
- Renan Çakırerk (Yakın Doğu Üniversitesi)
- Levent Dane (Galatasaray Üniversitesi)
- Osman Mollahamut (İstanbul Teknik Üniversitesi)
- Enes Albay (İstanbul Teknik Üniversitesi)
- Cihat İmamoğlu (Boğaziçi Üniversitesi)
- Umur Çınar (Orta Doğu Teknik Üniversitesi)
- Volkan Esgel (Işık Üniversitesi)
- Şükrü Bezen (Orta Doğu Teknik Üniversitesi)
- Gökmen Görgen (Eskişehir Osmangazi Üniversitesi)
- Metin Akdere (Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi)
- Aşkın Yollu (Dokuz Eylül Üniversitesi)

Pardus'09 Yaz Stajı programı kapsamında burada yer alan konular üzerinde çalışacak olan arkadaşlar, Pardus'un gelişimine katkıda bulunmakla birlikte, kendi açılarından da faydalı olacak bir eğitim ve deneyim olanağı bulacaklar.

Kendilerini Özgürlükçin ekibi olarak tebrik ediyor, başarılı ve eğlenceli bir staj programı geçirmelerini diliyoruz.



PardusWiki Yenileniyor!

İçeriği Pardus geliştiricileri ve kullanıcıları tarafından ortaklaşa zenginleştirilen PardusWiki, Mayıs 2009 itibarıyla 3.500 kayıtlı yazar, 15.000'i aşkın sayfa düzenleme ve 3.000.000 adet sayfa görüntülemeye sahip olan [PardusWiki](#), Türkiye'nin en büyük özgür yazılım Wiki'si.

Yaklaşık 3 yıldır hizmet veren PardusWiki'de bir süredir esaslı bir altyapı yenilemeye ihtiyaç duyuyorduk. Pardus Projesi sistem yöneticisi sevgili Taner TAŞ, bizim için bu büyük güncellemeyi geçtiğimiz haftalarda gerçekleştirdi. Bu güncellemeyle birlikte, PardusWiki'nin hem kullanımı kolaylaştı hem de pek çok yeni özellik kazandı.

MediaWiki 1.10 sürümünden 1.14'e geçiş, Wiki teknolojisindeki iki yıllık gelişmeyi yansıtıyor. Yeni MediaWiki, eskisinden çok daha hızlı ve temiz bir kullanım arayüzü sunuyor. Yakında devreye almayı hedeflediğimiz Wiki eklentileriyle birlikte PardusWiki'deki madde ve belgelerin [PDF](#) ve [OpenDocument](#) biçimlerinde de çıktısı alınabilecek.

Yeni PardusWiki altyapısındaki en önemli değişiklik, resim ve diğer ortam dosyalarını Meta'da ayrı bir kullanıcı

hesabı yaratmaksızın artık yükleyebileceğimiz olmamız. Wiki kullanımında uzman olmayan ve Vikipedi'deki kullanıcı davranışlarına alışık Wiki yazarlarının uzun bir süredir sıkıntısını çektiği bu konu da böylelikle bir çözüme ulaştı. MediaWiki'deki çeviri hataları düzeltildi ve [Köy Çeşmesi](#) hayata geçirildi. Tüm kullanıcılarımızı PardusWiki'de yürümekte olan bu hummalı çalışmaya destek vermeye çağırıyoruz...

PardusWiki'de Bahar Temizliği

PardusWiki'de uzun bir süredir yapmak istediğimiz bir diğer şey ise, geçerliliğini kaybeden ya da Pardus 2007 gibi artık güvenlik güncellemeleri yapılmayan sürümlere ilişkin eski maddeleri taramak ve gerekiyorsa silinmeleri için ilgili maddenin tartışma sekmelerinde birer oylama açmaktır.

Silinmeye Aday Maddeleri bir araya topladığımız kategoriyi [burada](#) bulabilirsiniz. Bu kategoride listelenen maddelerin tartışma sekmelerine tıklayarak, silinmeye aday maddelerin oylamalarında görüşlerinizi belirtebilirsiniz.

Herkesi PardusWiki'ye bekliyoruz!



Özgürlükçün Yollarda

Özgürlükçün Topluluğu'nun üstlendiği görevlerden biri de özgür yazılımları, Linux'u ve Pardus'u daha fazla kişiye anlatmak için üniversitelerin düzenlediği etkinliklerde seminerler vermek. Bu etkinlikler kapsamında geçtiğimiz haftalar bizler için son derece yoğun geçti. Üç

günde dört seminere imza atan ekibimiz yüzlerce insana bilgi vermeye çalıştı.

6 Mayıs 2009 tarihinde İstanbul Üniversitesi Bilgisayar Kulübü tarafından düzenlenen "Bilişim'de Kariyer Günleri" etkinliği kapsamında "Özgür Yazılım'da Kariyer Olanakları" isimli seminer Akın ÖMEROĞLU tarafından verildi. Bilgisayar mühendisliği öğrencileri tarafından ilgiyle takip edilen seminerde, özgür yazılımın iş modeli, bu iş modelinden nasıl kazanç elde edilebileceği aktarıldı. Yaklaşık iki saat süren seminer boyunca katılımcıların özellikle lisanslar konusunda merak ettiği sorulara cevaplar arandı.

İkinci seminer ise 07 Mayıs tarihinde Beykoz Lojistik Meslek Yüksekokulu öğrencilerine verildi. Bu yıl ilk defa öğrenci alan Beykoz Lojistik Meslek Yüksekokulu öğrencileri ve öğretim görevlileri, Pardus konusunda giriş seviyesinde bir seminerin

konukları oldu. Akın ÖMEROĞLU tarafından verilen seminerde Pardus'un, Linux'un ve özgür yazılımın ne olduğu, kullanıcılarına kazandırdıkları avantajlar ve neden kullanıcıların Pardus kullanması gerektiği konuları üstünde duruldu. Seminer sonrasında dağıtılan Pardus CD'leri ile birlikte umuyoruz ki yeni kullanıcılar aramıza katılacaklar.

Yakın bir gelecekte, Beykoz Lojistik Meslek Yüksekokulu bünyesinde Pardus'a geçmeye başlayan departmanlarla ilgili güzel haberler vermeyi umut ediyoruz :).

Eskişehir OOXML'e Karşı!

Son seminerimiz, 8 Mayıs günü Eskişehir Osmangazi Üniversitesi tarafından düzenlenen Bilişim Günleri etkinliğindeydi. Ali İŞİNGÖR ve Akın ÖMEROĞLU tarafından verilen Özgürlükçün OOXML'e Karşı! seminerinde geniş bir katılımcı kitlesine neden bugün artık bir ISO

standartı olarak kabul edilen OOXML'in neden kabul edilmemesi gerektiğini ve OOXML'in standartlaşma sürecinde karşılaştığı sorunları anlattık. Aynı gün yapılan ve Pardus geliştiricilerinden Gökmen GÖRGEN'in de katıldığı ikinci seminerde, "Pardus Nedir" konu başlığı ele alındı ve neden Pardus kullanılması gerektiği anlatıldı. Seminer boyunca izleyiciler, gerek OOXML gerekse Pardus ile ilgili sorularını sorabilme fırsatı buldular.

Bu üç günde bizleri okullarında ağırlayan tüm katılımcı ve organizasyon görevlileri ile birlikte özellikle İstanbul Üniversitesi'nden Ayşen İMAM'a, Beykoz Lojistik Meslek Yüksek Okulu Bilgi İşlem Departmanı'ndan aynı zamanda bir Pardus Geliştiricisi olan Arda ÇETİN'e ve Eskişehir Osmangazi Üniversitesi'nden Enis Hürkan BURAKÇI'ya teşekkür ediyoruz.

KDE 4.2.3 Duyuruldu!

KDE Topluluğu, KDE 4.2'nin üçüncü aylık güncellemesi olan KDE 4.2.3'ü 6 Mayıs 2009 tarihinde duyurdu. Yayınlanan bildiride, bu servis güncellemesi ile hata düzeltmelerinin ve performans iyileştirmelerinin yapıldığı ve güncel çevirilerin yükseltildiği söylenirken, gerilemelerin riskini azaltmak için hiçbir yeni özelliğin bu güncelleştirmeye eklenmediği belirtilmiştir. KDE Ekibi, KDE 4.2.3 güncelleştirmesini, KDE 4.2.2 ve önceki KDE 4 sürümleri kullanıcılarına

tavsiye ediyor. Ayrıca bildiride KDE ekibinin, 4.2 sürümünü değerlendirdikten sonra gerekli görürse KDE 4.2.4 ile bu sürümü sonladıracağı belirtiliyor.

KDE 4.3 ile ilgili de haberler veren ekip, yeni özellikleri temmuzun sonuna doğru çıkacak KDE 4.3 ile sunacaklarını ve kullanıcıları etkilemeyi beklediklerini belirtiyor. KDE 4.3 ile gelecek özellikleri önceki hafta dondurduklarını ve KDE takımının şimdi iyi çalışma, iyi bakım,

zengin özellikli ve kullanılabilir masaüstü beğenisi için önümüzdeki iki ay boyunca geliştirme ve uyarlama çalışmalarını sürdüreceğini bildirerek bizlerin KDE 4.3 merakını daha da arttırıyor.

Pardus 2009 sürümünün hızla hazırlandığı bu günlerde, KDE ekibinden gelen bu güzel haber, umarız sizleri de bizim kadar heyecanlandırır.

Kaynak: kde.org



Pardus 2009 Alfa Yayınlandı

Pardus 2009 öncesinde ilk kamuya açık deneme sürümü olan Pardus 2009 Alfa, 27 Mayıs akşamı yayınlandı. Bu deneme sürümümüze her zaman olduğu gibi Pardus FTP sunucularından, <ftp://ftp.pardus.org.tr/pub/pardus/kurulan/2009-Alpha/> adresini kullanarak ulaşabilirsiniz. Sorunsuz bir kurulum için lütfen dosyaları indirdikten sonra dosya özetlerini kontrol etmeyi unutmayın, CD'lerinizi kaliteli CD'ler üzerine, DAO modunda ve en fazla 16x hızında yazdığınızdan emin olun.

Alfa'da Ne Yenilikler Var?

Pardus 2009 Alfa ile kullanıcılarımızı yepyeni bir masaüstü anlayışı bekliyor. En son KDE kararlı sürümü ile birleştirilmiş Pardus araçları, yeni donanım tanıma sistemi, gelişmiş sürücü desteği, yeni nesil dosya sistemi EXT4, depolarımızdaki yazılımların en güncel sürümleri, KDE masaüstü ortamı 4.2.3, Linux çekirdeği 2.6.30_rc7, OpenOffice.org ofis araçları 3.1rc6, Mozilla Firefox İnternet tarayıcı



3.5beta4, Gimp grafik işleme yazılımı 2.6.6, Xorg 1.6.2pre, Python 2.6.2, GCC 4.3.3, GLIBC 2.9 ve daha pek çok yenilik Pardus 2009 ile kullanıcılarımızla buluşuyor.

Tüm bu değişiklikler ile gelişirken her zamanki temel özelliklerini de ihmal etmiyor : tüm masaüstünde Türkçe yazım denetimi, İnternet araçları, ofis yazılımları, çokluortam oynatıcıları ve sayısız yazılım ile kullanıcılarının tüm gereksinimlerini karşılayacak tek bir CD olarak geliyor.

Sürümün bilinen hataları

- CD'den kurulum sırasında paket kurulum işleminin başlaması uzun sürüyor
- Kaptan Türkçe kurulum yapılsa bile İngilizce açılıyor

Son olarak, bu sürümün ilk deneme sürümü olduğunu bir kez daha hatırlatıyoruz. Alfa sürümleri, nihai sürüm hazırlıkları yapılırken sürüm testlerinin daha çok kullanıcı tarafından yapılabilmesi için hazırlanmaktadır. Sistem kararlılığı bozulabilir, veri kaybı yaşanabilir. Çok hızlı ilerleyen gelişme süreci içerisinde çok fazla güncelleme yapılabilir. Deneme sürümlerini incelemek istiyorsanız lütfen önemli verilerinizin yedeğini alınız ve sık sık güncelleme yapılacağını unutmayınız.

Testlerinizde karşılaştığınız hataları ve iyileştirme isteklerinizi her zamanki gibi hata takip sistemimize bekliyoruz.

Pardus 2009 Geliyor!

Çalışmaları hız kazanan Pardus 2009 sürümünün sürüm takvimi, Pardus 2009 sürüm yöneticisi Onur KÜÇÜK tarafından geliştirici listesine atılan bir e-posta ile duyuruldu.

Açıklanan sürüm takvimine göre, kararlı sürümün çıkışına dek, dört deneme sürümü çıkacak. Onur KÜÇÜK'ün açıkladığı sürüm takvimi şu şekilde gerçekleşecek.

- | | |
|--------------|-------------|
| • 27 Mayıs | Alfa sürümü |
| • 19 Haziran | Beta sürümü |
| • 3 Temmuz | RC sürümü |
| • 10 Temmuz | RC2 sürümü |

Temmuz ayının ilk yarısında çıkacak iki ayrı aday sürümün (RC) ardından, Pardus 2009 kararlı sürümü, 17 Temmuz 2009 günü kullanıcıların beğenisine sunulacak.

Pardus 2009 Neler Getirecek?

Pardus 2009 ile gelecek yeni özellikler hakkında Pardus topluluk sitesi Özgürlükçin.com'a konuşan Onur KÜÇÜK, yeni Plasma teknolojisi ve görsel efektlerle zenginleştirilmiş KDE 4 masaüstü ortamının yanı sıra özgün Pardus teknolojilerinin de yeni masaüstü ortamı KDE 4'e uyarlandığını söyledi. Sistem altyapısında ise yeni



Linux çekirdeği sayesinde daha fazla donanıma destek vereceklerini söyleyen Onur KÜÇÜK, Ext dosya sistemi ailesinin en yeni üyesi olan Ext4 ile kullanıcıların çok daha kararlı ve performanslı bir sisteme sahip olacaklarını kaydetti. Pardus 2009 sürümü, diğer Pardus sürümleri gibi kullanıcılara kullanımı kolay, kararlı, hızlı, güvenli bir masaüstü ortamı ve binlerce özgür yazılımı kolaylıkla kurma ve kullanma şansı verecek.

Pardus 2009 sürümü öncesinde yaşanabilecek hata ve eksiklerin tamamlanması için Pardus 2009 geliştiricileri, deneme sürümlerinin deneyimli kullanıcılar tarafından test edilmesini istiyor. Pardus 2009 testleri için Pardus Test Takımı'na katılabilirsiniz.

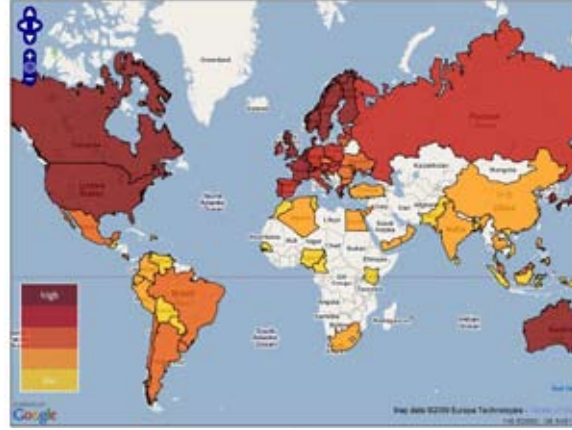
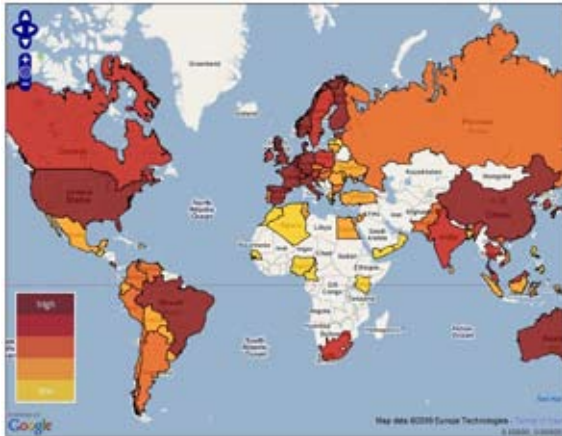
Biz de Özgürlükçin ekibi olarak, sürüm yolunda gayretle çalışan tüm geliştiricilerimize kolaylıklar ve başarılar diliyoruz.

Dünya'da Açık Kaynağın Dağılımı

Red Hat ve Georgia Teknoloji Enstitüsü, dünyadaki açık kaynak etkinliklerini özetleyen bir rapor yayımladı. Açık Kaynak İndeksi (AKİ) adındaki bu rapora, 75 ülkenin açık kaynağıyla ilişkisini gösteren bir harita eşlik ediyor.

AKİ, her ülkeyi iki farklı haritada, iki farklı ölçüte göre değerlendiriyor. Birincisi şu anki etkinlik durumunu; ikinci harita, gelecekte açık kaynağın nerelerde daha çabuk gelişeceği hakkındaki öngörülerini göstermeyi amaçlıyor. Her ülkeye, ülkenin topluluk, hükümet ve piyasa aktörlerinin durumuna göre bir puan veriliyor.

Hükümetlerin açık kaynağı destekleyen politikalarının olup olmadığı puanlamada önem taşıyor. Piyasa kategorisi değerlendirilirken kayıtlı açık kaynak kullanıcılarının nüfusa oranı ve İnternet'in o ülkedeki gelişim hızı gibi veriler kullanılıyor. Toplulukla ilgili etkenleri ise Google kod veritabanına katılanların sayısı, GNU/Linux için yerel dil desteği ve İnternet kullanıcılarının tüm nüfusa oranı oluşturuyor.



Çalışmada hükümetlerin açık kaynak politikalarına verdiği destekle topluluk ve endüstri katılımı arasındaki ters orantı dikkat çekiyor. Sözgelimi ABD, açık kaynak endüstrisinin gelişmişliğiyle 13. sırayı alırken, hükümetin etkinliği bakımından 28. sırada bulunuyor. Çin Hükümeti ise açık kaynak teknolojileri konusunda etkili ve aktif bir rol oynarken endüstrisi 69. sırayla neredeyse sonuncu. Avrupa'da bir tek Finlandiya, bir istisna oluşturuyor.

Biraz daha tartışmaya açık olan ikinci haritaysa bize gelecekle ilgili şaşırtıcı öngörüler sağlıyor. Örneğin İsveç birinci sıraya yükseliyor ve onu şu anda dokuzuncu durumda olan ABD ve ardından Norveç takip ediyor. Gelecekte Rusya da 42. sıradan 27'ye doğru büyük bir sıçrayış gerçekleştiriyor.

Çalışmaların bulunduğu Red Hat sayfasını [burada](#) ve çalışmanın tam raporunu [burada](#) bulabilirsiniz.

Kaynak: [LinuxDevices](#)

Dördüncü Android Samsung'dan

Okurlarımızın da anımsayacağı üzere, Google Android kullanan Kogan Agora, i6-Goal, HTC Magic adlarındaki üç farklı üründen bahsetmiştik. Nisan ayının ortasında Samsung'un 2009 senesi içerisinde üç adet Android tabanlı cep telefonunu piyasaya sunacağı konuşuluyordu ve bunlardan ilki resmi olarak duyuruldu; Samsung i7500.

12 milimetre kalınlığındaki Samsung i7500, Android'in "Cupcake" olarak adlandırılan 1,5 sürümüyle geliyor. 320x480 piksel çözünürlüklü ve 3,2 inç'lik dokunmatik ekranı AMOLED olarak adlandırılan, parlak ve net görüntüler elde edilebilen bir teknolojiye sahip olacak. Ürünün aynı zamanda LED ışıklı ve 5 megapiksel kamerası mevcut. WLAN, UMTS, GPS ve Bluetooth desteği bulunan Samsung i7500, 8 GB dâhili bellek kapasiteye sahip ve en fazla 32 GB'lık SDHC ile bu kapasiteyi genişletmek mümkün olacak. Ayrıca 3,5 mm'lik kulaklık girişi bulunan i7500 için özel olarak kulaklık alma zorunluluğu ortadan kaldırılmış oluyor.

Samsung i7500 ile Google hizmetlerine erişim de kolaylaşacak. Google Maps, Gmail, Google Talk ve YouTube gibi hizmetler için uygulamalar önceden kurulmuş olarak kullanıcılarına satılacak.

Samsung i7500'ün Avrupa'daki satış fiyatının yaklaşık 300 Avro olabileceği söyleniyor. Haziran ayında Avrupa'da satışa çıkacak olan ürünün ülkemizde satışa çıkıp çıkmayacağı konusunda kesin bir bilgi, ne yazık ki yok.

Kaynak: [Samsung](#)





Motorola'dan Bir Müzisyen Linux

Motorola, Linux tabanlı MotoRokr kızaklı telefonlarının arasına bir yenisini daha ekledi: MotoRokr EM35. MotoRokr EM35, MontaVista Linux işletim sistemi barındırıyor. En ilgi çekici özelliği ise gürültülü bir ortamda kolaylıkla konuşmayı sağlayan arkafon gürültüsü filtreleme yeteneği.

Motorola ROKR EM35 müzik cep telefonu hem müzik dinlerken hem de telefon görüşmelerinde sıra dışı bir ses kalitesi sergiliyor.

Dört bant desteğine sahip Crystal Talk teknolojisi, güçlü bir müzik çalar, stereo surround ses ve kullanıcıların

müzik dinlemelerine, aramalarına ve satın almalarına yarayan Moto Music çokluortam merkezini sunuyor. Online müzik mağazalarına bağlantı, cep operatörünün EDGE bağlantısıyla da yapılabilir.

Türkiye pazarına da girmesi beklenen MotoRokr EM35, zengin bir ses dosya biçimi desteğine sahip: AAC+, MIDI, MP3, RealAudio, WAV ve WMA gibi pek çok farklı biçimdeki müzik parçalarını dinleyebiliyorsunuz.

MotoRokr EM35 tüm bu özelliklerinin yanı sıra; 3.1 megapiksel kamera, FM radyo ve Bluetooth özelliklerine sahip.

Teknik özellikler

- Ağırlık: 116 gram
- Ekran: 2.22 inç, 320x240, 256 farklı renk
- Kamera: 3.1 megapiksel
- Genişleme: 32 GB'a MicroSD
- Ses: WAC, AAC+, AAC+ Enhanced, AMR NB, AMR WB, MIDI, MP3, RealAudio, WAV, WMA ve XMF MIDI
- Video: H.263, H.264, MPEG4, RV v9, WMV v10, WMV v9
- Mesajlaşma: SMS, MMS, e-posta, MSN Messenger
- Bağlantı: EDGE, GPRS, GSM, Bluetooth
- İşletim sistemi: MotoVista Linux



özgür pençe

Aydın gündüz

00

200

009

AZ KALDI
GELİYORUM



Özgür Yazılım Lisanslarına Giriş



Geçtiğimiz günlerde Bilgi Üniversitesi Fikri Mülkiyet Hukuku Uygulama ve Araştırma Merkezi ile Bilişim ve Yazılım Eser Sahipleri Meslek Birliği işbirliği ile düzenlenen Hukuki Boyutları ile Bilgisayar Programları konferansına izleyici olarak katıldım. Dr. Emre Bayamlıoğlu'nun konuşması sonrasında aklımda yer eden ana görüş, özgür yazılımı hukukçulara anlatmada eksik kaldığımız, bunun da özgür yazılım temelli iş modelleri ve iş planları oluşturacak firmalar için bir handikap oluşturabileceğiydi. Bu saptama ışığında birkaç yazıda özgür yazılım lisansları ile iş modelleri arasındaki bağlantıyı irdelemeye çalışacağım.

Ortak Payda: Özgürlük

Özgür yazılım lisanslarına eğitimsiz ve deneyimsiz bir bakış, ilk anda iki farklı lisans ailesi ve sadece nüanslara sahip iki yaklaşım arasında olmayan "çatışma"yı algılıyor. Bu bilişimciler için de geçerli, öyle anlaşılıyor ki hukukçular için de. Özgür Yazılım Vakfı tarafından kaleme alınan ve ısrarla savunulan GNU GPL ve uyumlu lisanslar ile Açık Kaynak Girişimi tarafından onaylanan yazılım lisansları aslında aynı payda üzerine şekilleniyor: Özgürlük.

Ayrıntılandırmak gerekirse dört temel özgürlük:

- Özgürlük 0: Programı sınırsız kullanma özgürlüğü.
- Özgürlük 1: Programın nasıl çalıştığını inceleme ve değiştirme özgürlüğü.
- Özgürlük 2: Programın kopyalarını sınırsız dağıtma özgürlüğü.
- Özgürlük 3: Programın değiştirilmiş halini dağıtma özgürlüğü.

Gerek GNU GPL, gerekse diğer OSI onaylı özgür yazılım lisansları bu özgürlüklerin karşılanmasını temel şart olarak ortaya koyuyorlar. Ayrıldıkları nokta, türev yazılımlarla ilgili şartlar ya da izinler. GNU GPL türev yazılımların da aynı lisansla dağıtılmasını, dolayısıyla bir kez özgürleştirilen yazılımın türevlerinin de kapatılmamasını şart koşuyor. Bu tip lisanslar copyleft ya da karşılıklı (reciprocal) olarak sınıflandırılıyor. Kimi özgür lisanslar ise (örneğin

BSD, Mozilla Public License gibi sıkça kullanılan lisanslar) türev yazılımlar için şart koşmuyor, bu nedenle de hoşgörülü (permissive) lisanslar olarak anılıyorlar. Hoşgörülü lisanslarla bir özgür yazılımı değiştirdiğinizde kaynak kodunu kapatma, türev yazılımı sahipli hale getirme "özgürlüğü"nü de var. En popüler örnek, Apple'ın BSD çekirdeği üzerine şekillenen OS X işletim sistemi. Evet, OS X özgür değil, ama bu BSD çekirdeğinin özgürlüğünü ortadan kaldırmıyor.

Yazılım Geliştirici Açısından Hoşgörülü Lisanslar

Özgür yazılım lisanslarına iş modelleri açısından yaklaşmadan önce yazılım geliştiricinin bakışından değerlendirelim: Karşılıklı lisanslar açık bir şekilde bir kez özgür dağıtılan kodun hep özgür dağıtılmasını şart koşuyor. Tabii tek eser sahibi için çift lisanslama olanakları mevcut, ama bu GNU GPL kodun ve türevlerinin özgürlüklerini etkilemiyor. Hoşgörülü lisanslara özgür dağıtılan kodun "sahiplenilmesi"ne olanak tanıyor. BSD çekirdeğine katkıda bulunan bir geliştirici, bu kodun özgür olmayan yazılımlara destek olduğunu da biliyor.

Yazılımcı olmayan bir kişinin gözünden bakınca bu tümüyle bir yarar/zarar analizi ve hür iradeyle verilen bir karar. Kendini FSF felsefesine adanmış birisi için kabul edilemez bir uygulama olabilirken olaya daha pratik/pragmatik yaklaşan birisi için özgür yazılım için elde edilecek fayda öne çıkabiliyor. Dolayısı ile hoşgörülü lisansları kullanan yazılımcıları daha az "özgür yazılımcı" olarak görmek gibi bir durum söz konusu olmamalı. Her ikisi de özgür yazılımların gelişmesi için çalışıyor. Ben, bu nedenle, Türkçe'de ve Türkiye'de "Özgür Yazılım - Açık Kaynak" diye bir ayrıma, FOSS, FLOSS gibi (bence) zorlama bölünmelere ve "çatışma"lara ziyadesiyle karşıyım. Tek bir özgür yazılım tanıyorum ve her platformda bunu vurgulamaya çalışıyorum.

Gelecek ay hoşgörülü lisansların iş modelleri açısından önemine değineceğiz, işler biraz daha karışacak :-).

Özgürlüğü Çizmek Mümkün müdür?



Inkscape'i özgür olmayan alternatifleri arasında öne çıkaran özelliği Mac OS X, Windows ve Linux/Unix işletim sistemleri üzerinde çalışabilmesidir. Inkscape, sizi özgürce çizmeye davet ediyor.

Web tasarımınız için bir grafiğe ihtiyacınız var, belki de teknik bir şema çizmeniz gerekiyor ya da topluluğunuz için basit bir logo hazırlarsanız harika olacak. İhtiyacınız çarpıcı bir afiş ya da el ilanı da olabilir. Kısacası çizilmesi gereken her ihtiyacınız için güçlü bir araç olan Inkscape, sizi özgürce çizmeye davet ediyor. İki boyutlu bir vektör (çizgisel) grafik editörü olan Inkscape, 1999 yılından bu yana üzerinde uğraşılan Sodipodi adlı yazılımın kodları

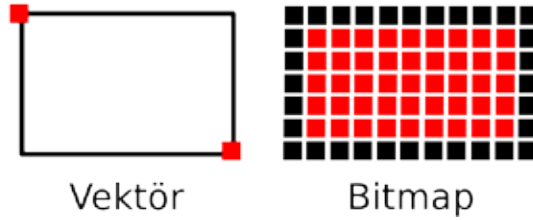
kullanılarak 2003 yılında geliştirilmeye başlandı. Bugün vektörel grafik editörleri arasında en çok tercih edilen yazılımlardandır. Inkscape'i özgür olmayan alternatifler arasından öne çıkaran özelliği ise Mac OS X, Windows ve Linux/Unix işletim sistemlerinin hepsinde çalışabilmesidir. Programın dilimize çevirisini topluluğumuzdan Emir ONUK, Serdar SOYTETİR ve Necmettin BEGİTER yaptı.

pardus ve grafik

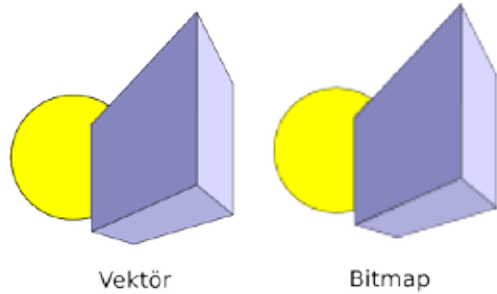
Vektör Grafik

Bir grafiğe ihtiyacınız olduğunda onu çizmek için neden Gimp gibi bir araç yerine Inkscape kullanmanız gerektiğini düşünebilirsiniz. Inkscape, vektör grafik olarak bilinen, noktalar ve bunları birbirine bağlayan çizgilerden oluşan iki boyutlu nesnelere temel alan bir grafik yazılımıdır. Gimp ise bitmap (raster) grafik olarak bilinen, tamamı noktalar halinde taranmış verilerle çalışır. Bunu anlamamızın en kolay yolu aşağıdaki grafiği incelememizdir.

Vektör grafik ile bir dikdörtgen çizilebilir için sadece iki noktanın konumunu ve bu iki noktadan bir dikdörtgen çizilmesi gerektiğini bilmek yeterlidir, ancak aynı şekil için bir bitmap grafik tüm noktaların renk haritasını çakırtıp kaydetmek zorundadır.



Her iki grafik türünün kullanım alanı farklıdır. Söz konusu olan bir fotoğraf ise bitmap çalışmak şarttır. Çünkü fotoğraflar milyonlarca küçük nokta verisinden oluşmaktadır. Yine çalışmanız, görsel dokular (texture) üzerine ise bitmap çalışmalısınız. Ancak konu serbest şekillerse vektör grafik kullanmak daha avantajlı ve hızlıdır, üstelik vektör grafiklerin boyutu hiçbir bozulma olmadan teoride sonsuza kadar büyütülüp küçültülebilir. Bitmap grafikleri büyüttükçe noktaların dağılmaya başladığını, grafiğin kalitesinin düştüğünü görürsünüz. Resimdeki örnekte aynı grafiğin 4 kat büyütülmüş hallerini görebilirsiniz.



Vektör grafiklerin işlemesi kolaydır. Kayıt edildiğinde ve kayıpsız olarak sıkıştırıldığında dosya boyutları küçük olacağından paylaşması da kolaydır ve yazılımlar tarafından kullanılması da bitmap'a göre daha hızlıdır. Ancak gerçekten etkileyici ve profesyonel işler çıkarmak için bitmap ve vektör grafikler birlikte

kullanılmalıdır. Bunun en güzel örneği 3B oyunlar ve animasyonlardır. Bu tür oyunlarda nesnelere iskeleti vektör olarak tanımlanırken nesnelere kaplamak için bitmap kullanılır.

SVG

Inkscape, belgeleri yine özgür bir biçim olan SVG (Scalable Vector Graphics) standardında kaydediyor. SVG, sabit grafikler yanında animasyon özelliği olan vektör grafikleri de kaydetmek için kullanılan XML yapısında bir belgedir. (Bkz: Özgürlükçün e-Dergisi 12. sayısındaki XML nedir? yazısı) Ayrıca SVG'de kullanıcı etkileşimi de kaydedilebiliyor. SVG tıpkı PNG, XML ve HTML gibi W3C birliği tarafından kullanılması önerilen standartlardandır ve hemen tüm web tarayıcıları ile grafik ve ofis yazılımları tarafından destekleniyor.

Inkscape'de kullanıcı etkileşimli SVG oluşturma ve animasyon desteği yok, çalışmalar sabit grafikler olarak kaydedilebiliyor. Animasyon amaçlı çalıştığınız bir SVG dosyasını örneğin Blender gibi bir yazılımda açarak kullanabilirsiniz.

Temel bilgiler

Daha önce CorelDraw, Adobe Illustrator ya da benzeri bir vektörel grafik editörü kullandıysanız Inkscape kullanmanız çok kolay olacaktır. Çünkü bu tür programların ara birimleri farklı olsa da üretim için kullanılan yol aynıdır. Gerçekte bu tür yazılımlar size sadece bir alet çantası verir ve bu çantayla isterseniz bir ev, isterseniz bir araba yaparsınız; ancak bunu nasıl yapacağınızın bir belgesi ve bir yardım dosyası yoktur. Örneğin çizdiğiniz düz bir nesnenin dokusunun, sanki şeffaf bir cammış gibi algılanmasını sağlayacak bir tekniğin anlatımını bir örnek üzerinden bulabilirsiniz. Bunu çizdiğiniz özel bir logoda nasıl uygulayacağınızı size kalmıştır.

Temelde bilmeniz gereken dört temel unsur vardır: bunlardan üçü nesnelere, nesne özellikleri ve efektlerdir. Nesnelere nasıl oluşturup özelliklerini nasıl değiştireceğinizi ve bunlara nasıl efektler uygulayacağınızı bilmeniz yeterlidir. Elbette nesnelere iki boyutlu olarak düşünmelisiniz. Peki, bilmeniz gereken dördüncü unsur nedir?

Dördüncü unsur için temel bir gerçekten yola çıkabiliriz. Bu, aslında doğadaki tüm nesnelere formlarının temelinde basit şekiller olduğu gerçeğidir. Örneğin bir ağaç yaprağı çizmek isterseniz önce bir dikdörtgen veya daire çizip bunun biçimini değiştirerek bir yaprağa çevirmeniz gerekecektir. Bir bulut çizmek için işe pek çok küçük daireyle başlayabilirsiniz ya da bir insan eli çizmek için yıldız biçimindeki bir şekli temel alabilirsiniz. Her bir nesneyi çizmeden önce bunun en basit biçimi ne olabilir diye düşünmek ve çizmeye buradan başlamak gerekiyor. Zamanla bu konuda pratik düşünceler kendiliğinden ortaya çıkmaya başlayacaktır. Örneğin

pardus ve grafik

Basit Nesne İşlemleri

Şimdi en temel işlemleri kısa sürede öğrenebileceğiniz basit nesnelere oluşan kısa bir uygulama yapalım, mesela bir CD göbeği.

Önce temel şekillerden olan tam bir daire çizmemiz gerekiyor, bunun için F5 kısayol tuşuna basarak daire çizme aracını seçelim. Fare imlecinin daire şeklini aldığı görülecektir. Çizmek istediğiniz yerde fare sol tuşuna basın ve basılı tutarak aşağıya doğru sürükleyerek şekli oluşturun. Bu şekilde tam bir daire çizmek zordur. Çizdiğiniz nesneyi silmek için F1 kısayoluyla seçim aracına geçin ve çizdiğiniz nesneyi tıklayarak seçtikten sonra DEL tuşu ile silin.

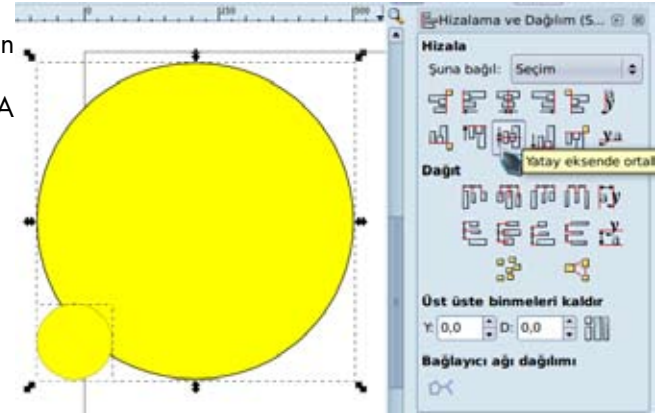
Şimdi tekrar F5 ile daire aracını seçin ancak bu sefer daireyi çizerken CTRL tuşuna basılı tutun. Tam bir daire çizdiğiniz görülecektir. Çizmeye başlarken ilk tıkladığınız nokta dairenin sol üst köşesi oluyor, bıraktığınız nokta ise sağ alt köşesi. Ancak dairenin merkez noktasından çizmek isterseniz SHIFT tuşuna da basılı tutmanız gerekir. Bu tuşları diğer nesnelere çizerken de deneyerek ne işe yaradıklarına bakmanızı tavsiye ederim. Çizdikten sonra F1 ile yeni nesneyi seçili hale getirin.

Şimdi dairemizin boyutunu ayarlayalım. Bunun için en kısa yol, nesneyi seçtiğinizde çevresinde göreceğiniz küçük ok işaretlerinden tutup çekmektir. Nesneyi döndürmek için de nesne seçiliyken tekrar üzerine tıklayınca çıkan dönen ok işaretlerini kullanabilirsiniz. Kısa yollar her zaman en doğru yol olmayabilir, bizim örneğimizde de öyle. Dairemizi boyutlandırmak için temel nesne özelliklerinin bulunduğu yerdeki yükseklik ve genişlik ayarlarını kullanmalısınız.

Nesnemiz tam bir daire olduğundan yüksekliği veya genişliği değiştiğinde dairenin bozulmaması için yükseklik ve genişliğin birbirine bağlı olması gerekiyor. Bu nedenle önce aradaki kilit düğmesine tıklayarak her iki değeri birbirine kilitleyin. Daha sonra ölçü birimini milimetre olarak "mm" ayarlayın ve önceden cetvel ile ölçtüğünüz standart bir CD'nin mm cinsinden çapının değerini yükseklik ya da genişlik olarak girin.

Şimdi ihtiyacınız olan şey CD'nin orta boşluğu için bir daire daha. Bunun en pratik yolu mevcut daireyi F1 ile seçtikten sonra CTRL+D ile aynı konumda bir kopyasını oluşturmak. Şimdi bu dairenin boyutunu da az önceki gibi ayarlayın. Bunu yapınca dairenin küçülerek büyük dairenin yanına yerleştiğini göreceksiniz, ama bizim istediğimiz büyük dairenin tam ortasına yerleşmesi. Bunun için önce F1

ile seçim aracına geçerek SHIFT tuşuna basılı tutarken her iki nesneyi de seçin. Daha sonra CTRL+SHIFT+A kısayolu ile hizalama ve dağılım araç kutusunu açın. (Sonraki yazılarda bu kısayol tuşlarını tekrar yazmayacağım.)



Resimde gördüğünüz gibi sağ panelde açılacaktır. Buradaki yatay ve dikey eksene ortalama

düğmelerine tıklayarak tam ortaya yerleştirebilirsiniz. Daha sonra ortadaki küçük daireyi seçin ve renk paletinden beyaz renge tıklayın, burası CD deliği olacak, büyük dairenin rengini de zevkinize göre seçin.

CD göbeğimiz neredeyse hazır, üzerine yazı yazmak için F8 kısayolu ile metin aracını seçebilirsiniz. Tıkladığınız yerde yazmaya başlayabilirsiniz. Yazıyı değiştirmek için çift tıklamanız veya seçiliyken F8'e basmanız yeterlidir. Taşımak için F1 ile seçim yaparak fare ile taşıyabilirsiniz. Font ve diğer ayarlamalar ofis programlarındaki gibi zaten anlatmama gerek yok. Ancak metinler ile ilgili daha ileri örnekleri sonraki yazılarda yaparız.

Ben örneği mümkün olduğunca basit tuttum, eminim sizler çok daha güzel CD göbekleri tasarlayacaksınız. Henüz temel bazı noktalara daha değinmedim, onlar da bir sonraki yazıya kalsın.

Bu yazı daha çok vektör grafikleri tanıma ve Inkscape ile tanışma yazısı oldu. Sonraki yazılarda yine basit örneklerle eğlenceli çizimler yapmaya başlayacağınızı umuyorum. Sonuçta "Özgürlüğü çizmek mümkün müdür?" sorusunu sanatçılara sormak gerekir ama özgürce çizmek mümkündür.



KDE 4 Sularında Eski Bir Dost, DigiKam!

Dijital fotoğraflarınızı profesyonel
bir araçla yönetin...





Merhaba sevgili dostlar. Bu yazıda sizlerle, KDE 4 ile yenilenen ve geliştirilen fotoğraf yönetim yazılımı DigiKam 4 izlenimlerimi paylaşacağım. Bildiğiniz üzere KDE 3.5 ile birlikte de kullanılan DigiKam, KDE 4'ün o benzersiz güzelliğinde yeniden hayat bulmuş.

KDE 4 ile birlikte kullanabileceğiniz DigiKam 4 sayesinde, bilgisayarınızda, taşınabilir depolama aygıtınızda ya da fotoğraf makinenizde bulunan resimleri depolamak, resimleri etiketlemek ve onları daha da güzelleştirmek artık çok kolay. Eğer DigiKam'ı daha önce kullanmadıysanız, bu yazıdan sonra en azından bir kere deneyeceğinizi ve kendisinden bir daha kopamayacağınıza eminim. Ayrıca bu yazıdan önce, Özgürlüklü sayfaında kendine yer bulunan DigiKam yazısına da bir göz atmanızı tavsiye ederim.

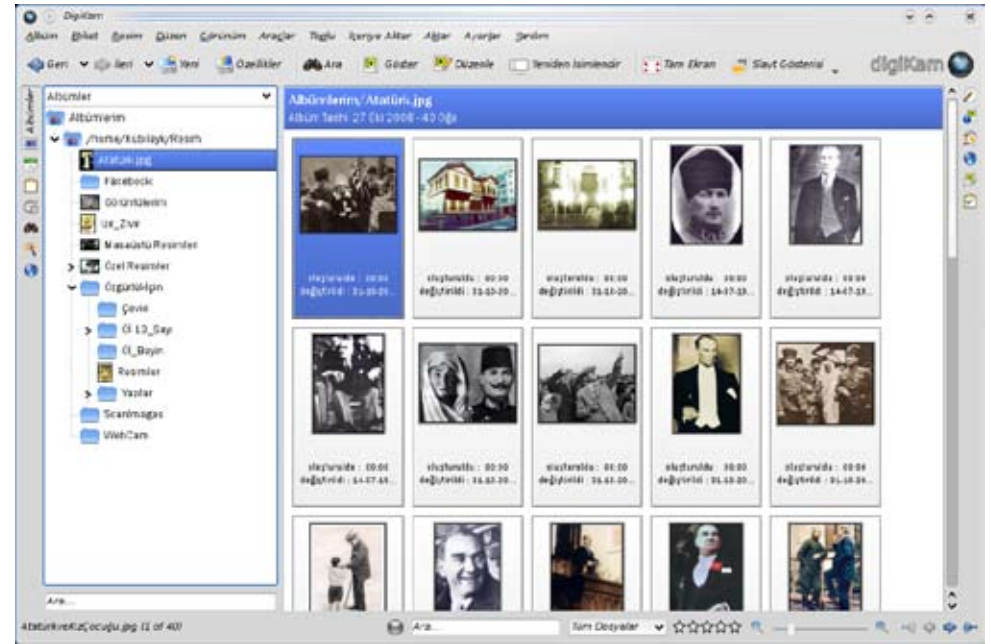


Öncelikle, Pardus 2009 ile gelecek olan DigiKam 4 kullandığım en sorunsuz sürüm diyebilirim. Bu sürümde birçok hata düzeltilmiş ve yenilikler eklenmiş. DigiKam 4'ü ilk başlattığınızda sizi karşılayacak sihirbaz ile DigiKam 4'ün temel ayarlarını kolayca yapılabiliyoruz.

Ayrıca yeni koleksiyonlar eklemek ve diğer ayarları yapmak için de çok şık bir ayar yöneticisi DigiKam 4 ile sizi bekliyor. DigiKam 4'ün ayarlarını

kurcaladıktan ve albümlerinizi oluşturduktan sonra, albümlerinizi rahatlıkla görüntüleyebilir, resimleri dizinlere veya zaman çizginine göre sıralayabilirsiniz.

DigiKam 4'ün sağda bulunan araç çubuğu ile resimleriniz hakkında bilgiler alabilir, onları etiketleyebilir, resimlere yıldız verebilirsiniz. İstedığınız resim üzerine tıklayarak resmin büyük halini kolayca görebilir, menülerde yer alan düzenle seçeneğiyle resimlerinizle ilgili değişiklikleri kolayca yapabilir, kameranız, taşınabilir disk ve belleğinizden resimlerinizi aktarabilirsiniz.



Menülerdeki "Düzenle" seçeneği sayesinde birçok profesyonel ayarın, çok kolay bir şekilde birkaç tıklamayla yapılabildiğini sizler de fark edeceksiniz. Gelişmiş DigiKam 4 resim düzenleyicisi sayesinde resimlerinizden birer sanat eseri oluşturmanız, hiç de zor değil.

İşte size basit ama etkili sonuç veren birkaç süs ve filtre örneği. Siz de süs ve filtreler ile resimlerinizi değiştirmeye çekinmeyin, kurcalayacağınız ayarlar siz olmayandan ve kaydetmeden resminiz üzerine yazılmıyor.

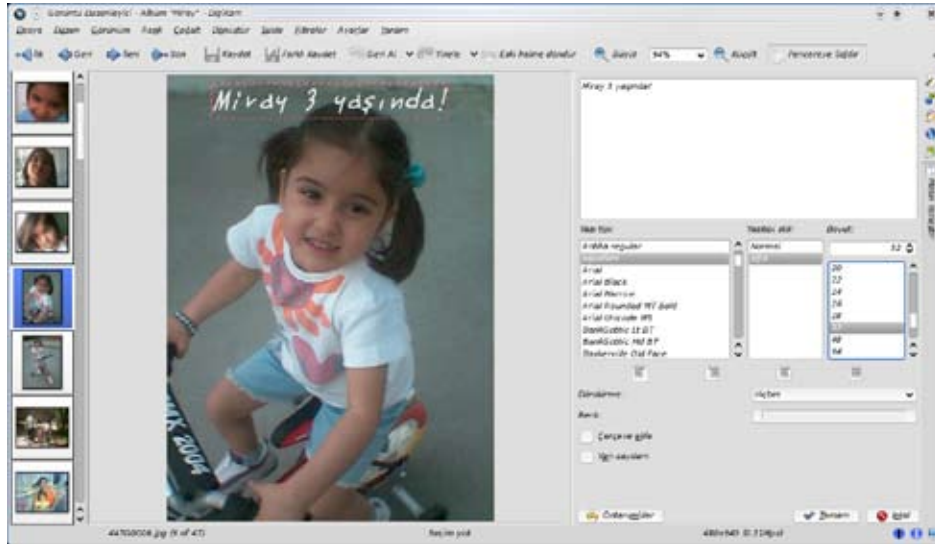
pardus ve grafik

Çerçeve Süsü

Resimlerinize DigiKam içinde bulunan çerçevelerden istediğiniz birini ekleyebilir, çerçevenin boyutlarını kolayca düzenleyebilirsiniz.

Metin Süsü

Resimlerinizi üzerilerine yazacağınız notlar ile daha kolay hatırlanır yapmak istiyorsanız, tek yapmanız gereken, DigiKam 4 resim düzenleyicisiyle resminize metin yerleştirmek. Süsle menüsünde yer alan bu özelliği seçtiğinizde, sağda açılacak bölüm sayesinde istediğini metni, resminizin üzerine kolayca yerleştirebilirsiniz.



Doku Süsü

Düzenleyicinin Süsle menüsünde bulunan Metin uygula seçeneğiyle resimlerinize onlarca doku arasından seçtiğiniz dokuyu uygulamak çok kolay. Kabarma seçeneğiyle dokunun belirginliğini de ayarlayabilirsiniz.

Bozulma Efektleri

Düzenleyicinin Efektler menüsünde bulunan bozulma efektleri ile eğlenceli resimler elde edebilirsiniz. İsteddiğiniz bozulma türünü seçin, resim üzerinde yer alan dikey/yatay kılavuz çizgilerini kaydırarak bozulma yönünü seçin, son olarak da yineleme ve seviye ayarları ile eğlenceli fotoğraflara sahip olun.

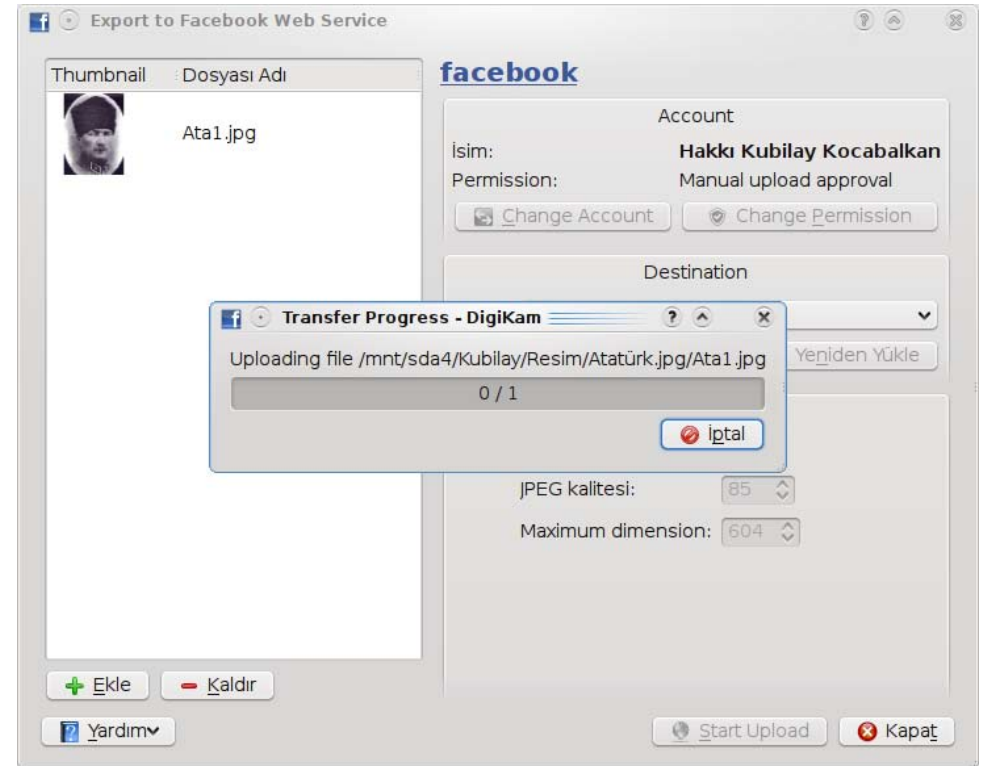
Siyah&Beyaz

Renk menüsünde bulunan Siyah&Beyaz seçeneği ile resminizi, eski resimlere dönüştürebilir, Siyah&Beyaz resimlerden oluşan bir albüme yapabilirsiniz.

Renk Efektleri

Renk menüsünde bulunan bu seçenekle resimlerinize şık renk efektleri ekleyebilirsiniz. Süs ve efektlerden de bahsettiğimize göre yazımızı burada bitirebiliriz diyorum. Ama bitirmeden önce de şunu eklemesem olmayacak; Pardus 2009 ile gelecek olan son sürüm DigiKam 4, dışarı fotoğraf aktarma yeteneği ve eklenecek yeni efektleriyle sizi etkilemeye devam edecek.

Pardus 2009 sürümünü ve DigiKam 4'ü beklediğinize değecek. Mutlu kalın, Pardus kullanın.

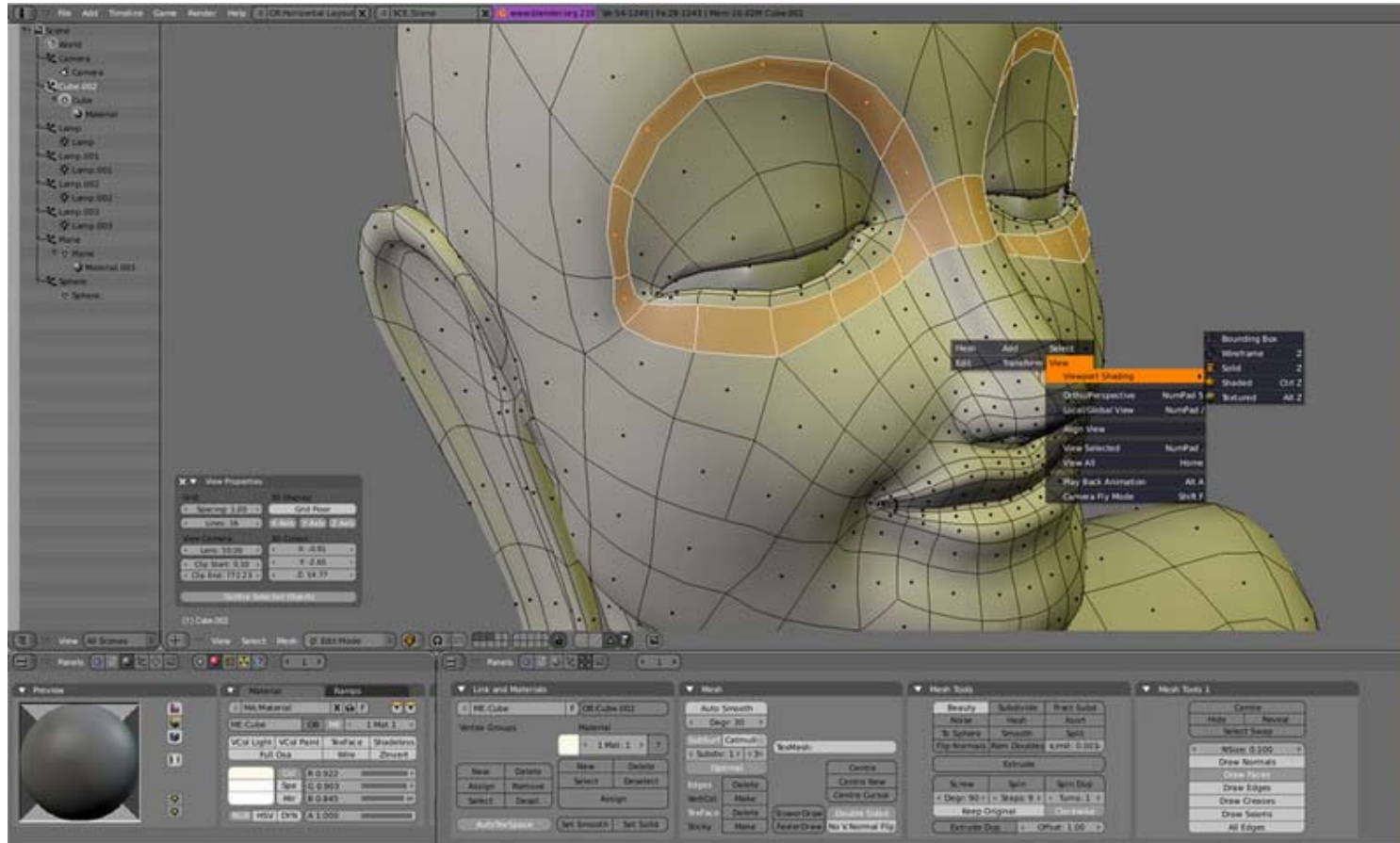




Blender

3 Boyut Dünyasının Haşarı Çocuğu

Üç boyutlu modelleme ve animasyon uygulaması olan Blender ile çizilecekleriniz hayal gücünüzle sınırlı değil.



Tabii ki bu noktada aklına şöyle bir soru gelebilir; "iyi ama gerek kullanıcı arayüzüyle, gerekse işlevselliğiyle bu tabulara meydan okuyacak yürekli bir yazılım yok mu?" Elbette var, Blender... Burada kalkıp da size Blender'ın seceresini anlatmaya girişmeyeceğim. Blender Projesi nasıl başlamış, nasıl gelişmiş bu tür bilgilere İnternet'ten kolaylıkla ulaşabilirsiniz. Bu yazıyı daha çok Blender'ı Blender yapan cesaretine adanmış adamak niyetindeyim.

Boyundan bir hayli büyük işler başarabilen bu haylaz çocuk, sadece 3 boyut dünyasında özgür yazılımı temsil etmekle kalmıyor, aynı zamanda özgür yazılımla ilgili süregelen tüm ön yargı ve tabuları da bir bir yıkıyor. Hatta öylesine cüretkar ki; 3 boyut aleminin "ağır ağabeylerini"nin izinden gitmek yerine, kendisine özgün ve kararlı bir yol çizme küstahlığına bile girişiyor. İşte onun bu küstah, ama bir o kadar da cesur tutumu, onu ticari yazılımların özgür dünyadaki taklidi olmaktan çıkarıp -sadece özgür arenada değil- tüm 3B dünyasında saygı duyulan bir yazılım haline getiriyor.

Özgür yazılımla henüz haşır neşir olmamış çoğu bilgisayar kullanıcısı arasında özgür yazılımlarla ilgili kalıplaşmış bazı tabular vardır. Bunlardan biri ve belki de en önemlisi ise özgür yazılımların genelde aynı türdeki sahipli yazılımların basit taklitlerinden ibaret olduğudur. Çoğu özgür yazılımın geçiş kolaylığı için alışılmış kullanıcı arayüzlerini benimsemiş olmalarının bunda payı büyük olsa gerek. Ancak kullanıcıların çok farklı bir arayüzle karşılaşmalarına çıkacak yazılımlara geçişte büyük sorunlar yaşayacak olması ve muhtemelen birçok kişinin sırf bu sorunlar yüzünden bu yazılımları denemeye cesaret bile edemeyecek olması, madalyonun öteki yüzündeki acı bir gerçek.

Küçük boyutuna bakıp sakın aldanmayın. Boyutuna oranla Blender öylesine yetenekli ki, CD'lere bile sığmayan, dev boyutlardaki muadili yazılımların yaptığı her işin altından başarıyla kalkabiliyor. Bilindik 3B programlarının aksine, kendisine ait, tamamen özgün sayılabilecek bir kullanıcı arabirimi içeriyor. Blender geliştiricileri bu yeni kullanıcı arayüzünün 3 boyutlu çizimi kolaylaştıracak şekilde tasarlandığı iddiasındalar. Aslında Blender'ın resmi sitesindeki galeriye şöyle bir göz gezdirip yapılan çalışmalara bakmak, geliştiricilerin bu iddialarında

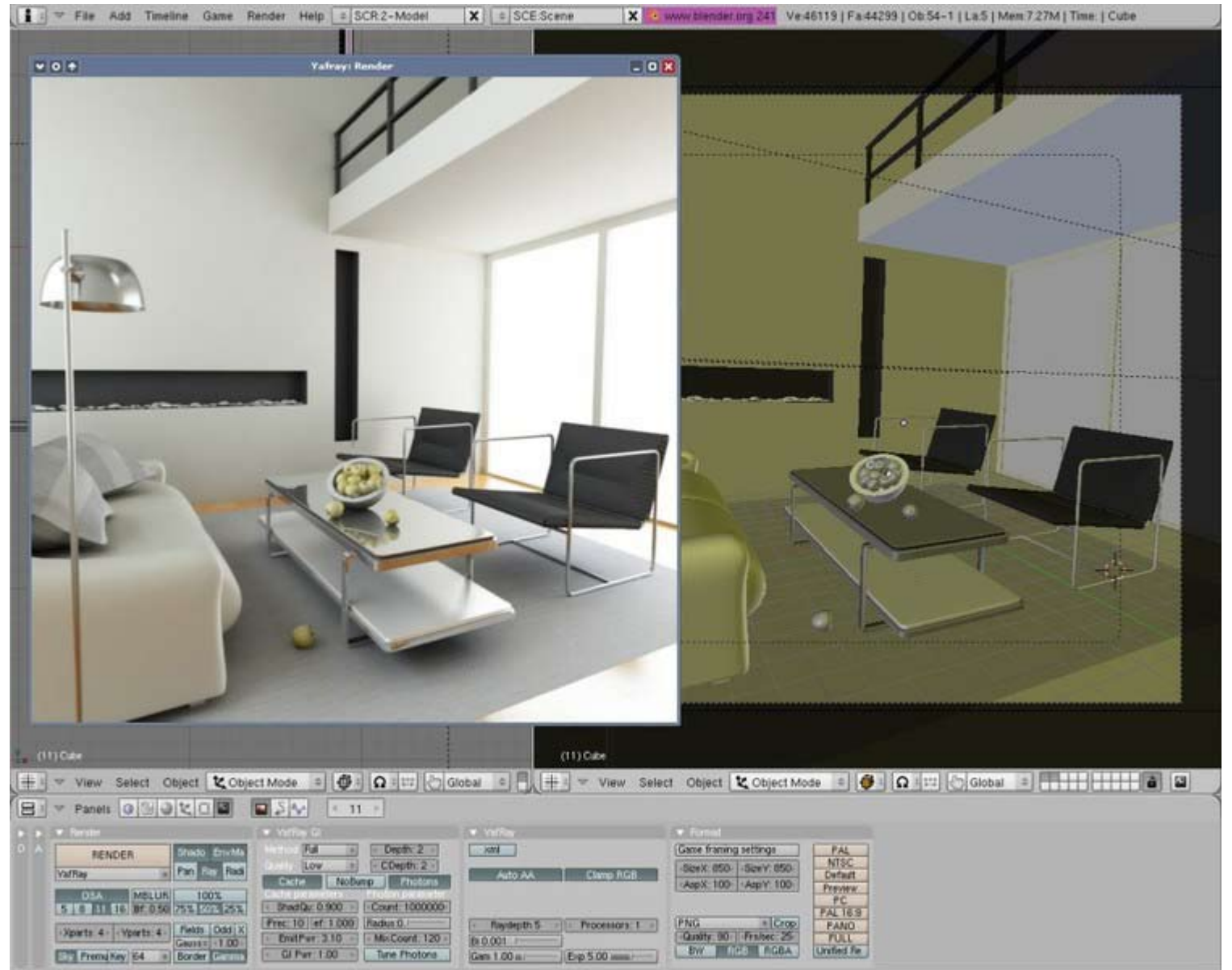
pardus ve grafik

hiç de haksız olmadıkları hakkında bize bir hayli ipucu veriyor. Özellikle Blender ile yapılan Big Buck Bunny, Lighthouse gibi 3 boyutlu animasyon filmler değme Hollywood yapımlarına taş çıkartacak nitelikte. Bu çalışmalardan bazılarını kullanıcıların tek başlarına yaptıklarını düşünürsek, kullanıcı arabiriminin profesyonel çalışmalarda ne kadar önemli olduğu da açığa çıkıyor. Elinizin altında ergonomik bir program arayüzü varsa, birkaç kişinin uzun uğraşlarla yapacağı işleri bile çok kısa sürelerde tek başınıza yapabiliyorsunuz.

Blender'ın maharetleri tabii ki sadece animasyonlarla sınırlı değil. Blender ile mimari projelerden, insan anatomisine, araba tasarımından uzay mekiğine uzanan, tamamıyla hayal gücünüze dayalı çok geniş bir yelpazede çalışmalar yapabilirsiniz. İsterseniz Gimp gibi diğer özgür grafik yazılımlarında kendi yaptığınız doku ve materyalleri Blender'da rahatlıkla kullanabilirsiniz.

Sonuç olarak biz ne kadar Blender'a güzellmeler düzsek de, şahsınızın bizzat program kullanmadan edinmeyeceği deneyimleri anlatmamız imkansız. O yüzden "Haydi Birazcık Cesaret!" deyip Blender'ı denemenizi salık vermekten başka yapabileceğimiz pek bir şey de yok aslında. Eee! Özgürlük de cesaret istemez mi zaten?

Haydi Biraz Cesaret!...



“Özgür Pençe” Nasıl Çiziliyor?

Özgürlükçin e-dergisinin
vazgeçilmezlerinden
Özgür Pençe'nin nasıl
çizildiğini öğreneceğiz.

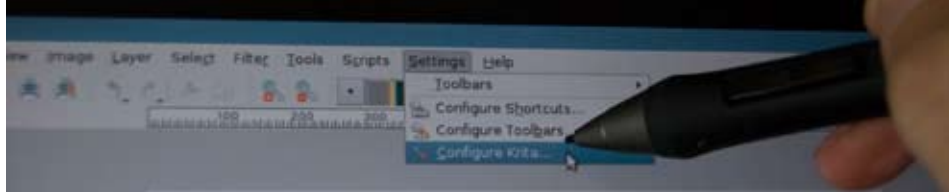
2008'in güneşli bir eylül günüydü. Özgürlükçin forumunda Wacom Cintiq lafı geçmişti. Ali (Işingör) panter gibi atılıp “Kap Cintiq'ini gel, Fatih Aşçı arkadaşımız da İstanbul'da olacak, gelmişken sürücülerini hazırlarız.” der demez, kaptığım gibi aleti Artistanbul'a attım kendimi.

Sağ olsun Fatih pisi paketini hazırladı. Kurduk, denedik, aslanlar gibi çalışıyordu. Artık Pardus'ta çizebilecektim... Çizdim de, o günden sonra Özgür Pençe'miz Pardus'ta hazırlanır oldu. Nasıl mı? İşte yazımızın konusu da tam olarak bu, evet başlıyoruz çıkarın kağıt kalemleri :)...

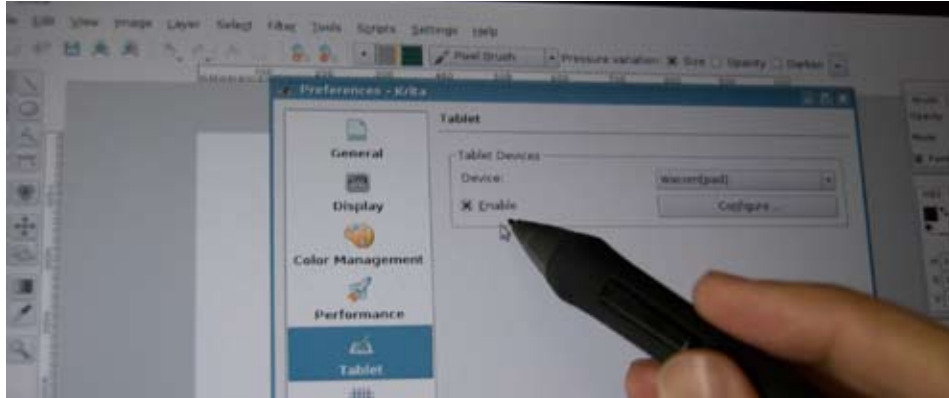


pardus ve grafik

Wacom Cintiq'in Pisi paketlerini bilgisayarımıza yükledikten sonra Krita programını açıyoruz. (Neden Krita dersenez, tek pencerede açılan bir yapısı var ve tablet kaleme daha iyi uyum sağlıyor bence) Üst sekmelerden settings'e gelip Configure Krita'yı seçiyoruz



Açılan pencerede Tablet Devices kısmında enable'ı işaretliyoruz,



Detaylı ayarlar içinse Configure sekmesi işimizi görecektir. OK düğmesine basıp buradan çıktuktan sonra Krita üst menüsünde Pressure variation'u işaretliyoruz. Evet, artık tabletimiz çizime hazır. Soldaki araç kutusundan en üstte soldaki serbest çizimi seçip bir şeyler karalayıp hassasiyet ayarları bizim için yeterli mi diye kontrol ediyoruz.



Hımm evet, fena değil sanki, ne dersiniz? Hassasiyet, basınca duyarlılık benden tam not aldıktan sonra Özgür Pençe'mizin çizimine başlayabiliriz artık.



Evet işte ufaktan gözükmeye başladı Özgür Pençe'miz. Ve siyah beyazı da bir süre sonra bitiyor.

Sıra çizimimizi jpeg olarak masaüstüne kaydetmeye geldi. Kalitesini Best seçeneğine getiriyoruz.

Pardus menüsünden Programlar>Grafik programları>Inkscape yolunu takip ederek Inkscape programını açıyoruz. Burada amaç çizimimizi vektörel hale getirmek, bunu yapmanın sebebi çizdiğimiz herhangi bir desene, karikatür taslağına bu işlemin mürekkeplenmiş etkisi vermesidir. Ayrıca ayarlarla oynamanız halinde de çizimde değişik tatlar elde edebilirsiniz.

Inkscape'de dosya üst sekmesinden içe aktar'ı seçerek masaüstüne kaydettiğimiz çizimi Inkscape programına alıyoruz.

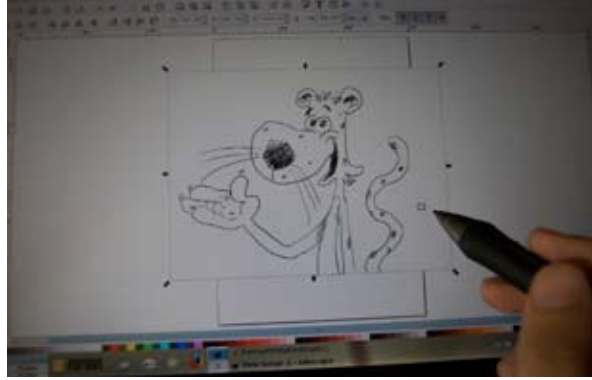
Evet, işte çizimimiz geldi...

Üst menü sekmesinden Yol/ Resmi vektör grafik haline getir'i tıklıyoruz.

Karşımıza çıkan kutudan detay ayarları işaretleyip, önizleme sekmesine tıklayarak sonucu görüp, beğendiğimizde tamamı tıklıyoruz. Önizlemede çizgi değerini farkedemiyorsanız, kutuyu biraz sağa çekip çiziminizdeki değişimi belgenin

pardus ve grafik

üzerinden görebilirsiniz. Çizimimiz artık vektörel hale gelmiş, sanki çinilenmiş etkisi ile karşımızda.



Dosya -> Dışa aktar diyerek çizimimizi .png formatında masaüstüne kaydediyoruz. Tekrar Krita programına gelip Inkscape'den dışa aktardığımız çizimi çağırıyoruz. Boyama işlemi için rengimizi seçiyoruz. Boyarken çizgilerimiz kapanmasın diye fırça boyama özelliğini darken'a getiriyoruz.

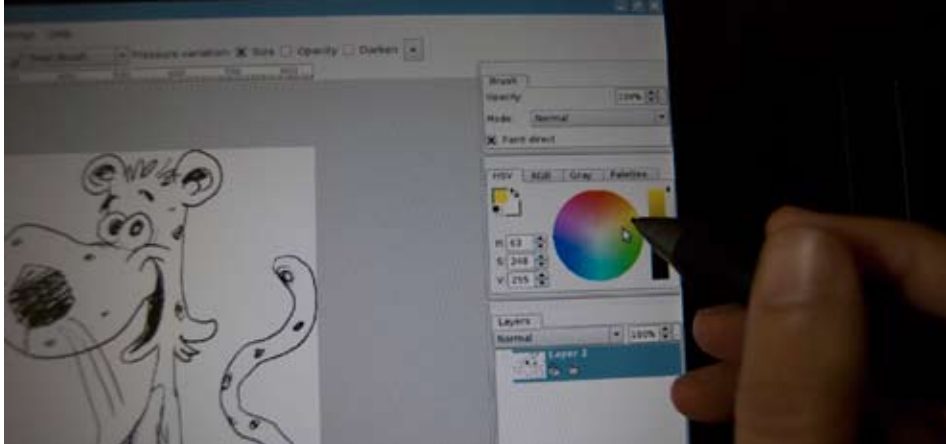
pençe'nin gözleri hariç kendisini seçili hale getiriyoruz. Renk paletimizden kullandığımız rengin bir parça daha koyusunu ayarlayarak gölgeyi atmaya başlıyoruz.

Ve son... işte Özgür Pençe'miz!



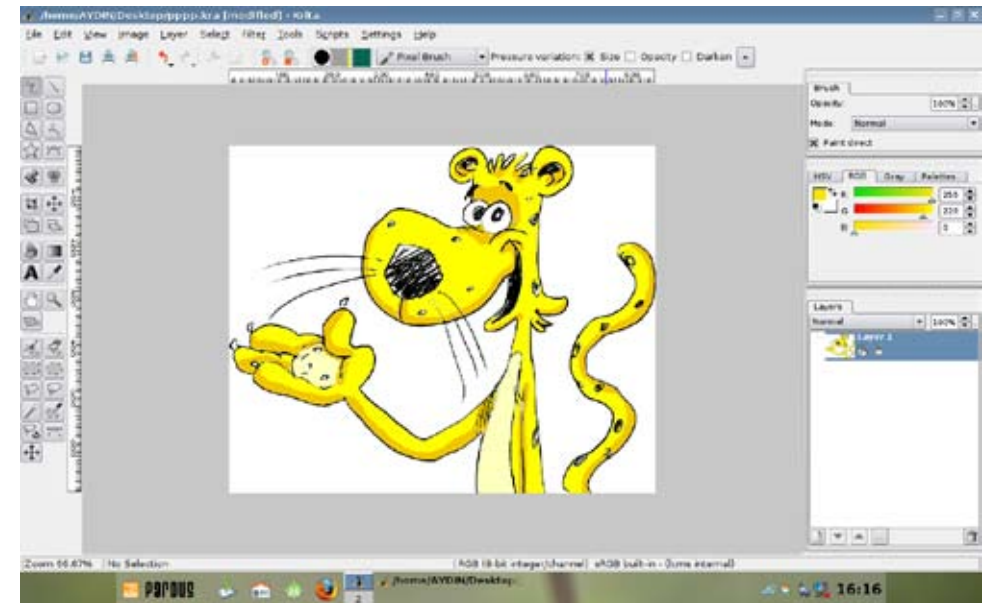
Bu arada Wacom Cintiq sahibi olmayan arkadaşlar hiç dert etmesinler, kağıt ve kurşun kalem ile temizce çizdikleri desenlerini tarayıp bilgisayara alarak aynı işlemleri uygulayabilirler.

Hepinize kolay gelsin, çizimlerinizi bekliyorum :).



Desenimizde açık kalan uçları boyamızla kapatıyoruz ki kova ile doldurmaya kalktığımızda sevimsiz taşmalarla karşılaşmayalım. (İsterseniz ucu açık çizgileri siyah çizgi ile de birleştirebilirsiniz ama ben tercih etmiyorum, çünkü; kopuk siyahların kalması çizgiyi daha lezzetli gösteriyor.)

Açık çizgileri kapatma işlemini bitirdikten sonra araç kutusundan kovayı seçip çizimimizi boyuyoruz. Sıra gölgelendirmede. Bunun için önce araç kutusundan seçim sihirbazını alıyoruz ve bütün gölge atacağımız bölgeyi yani Özgür

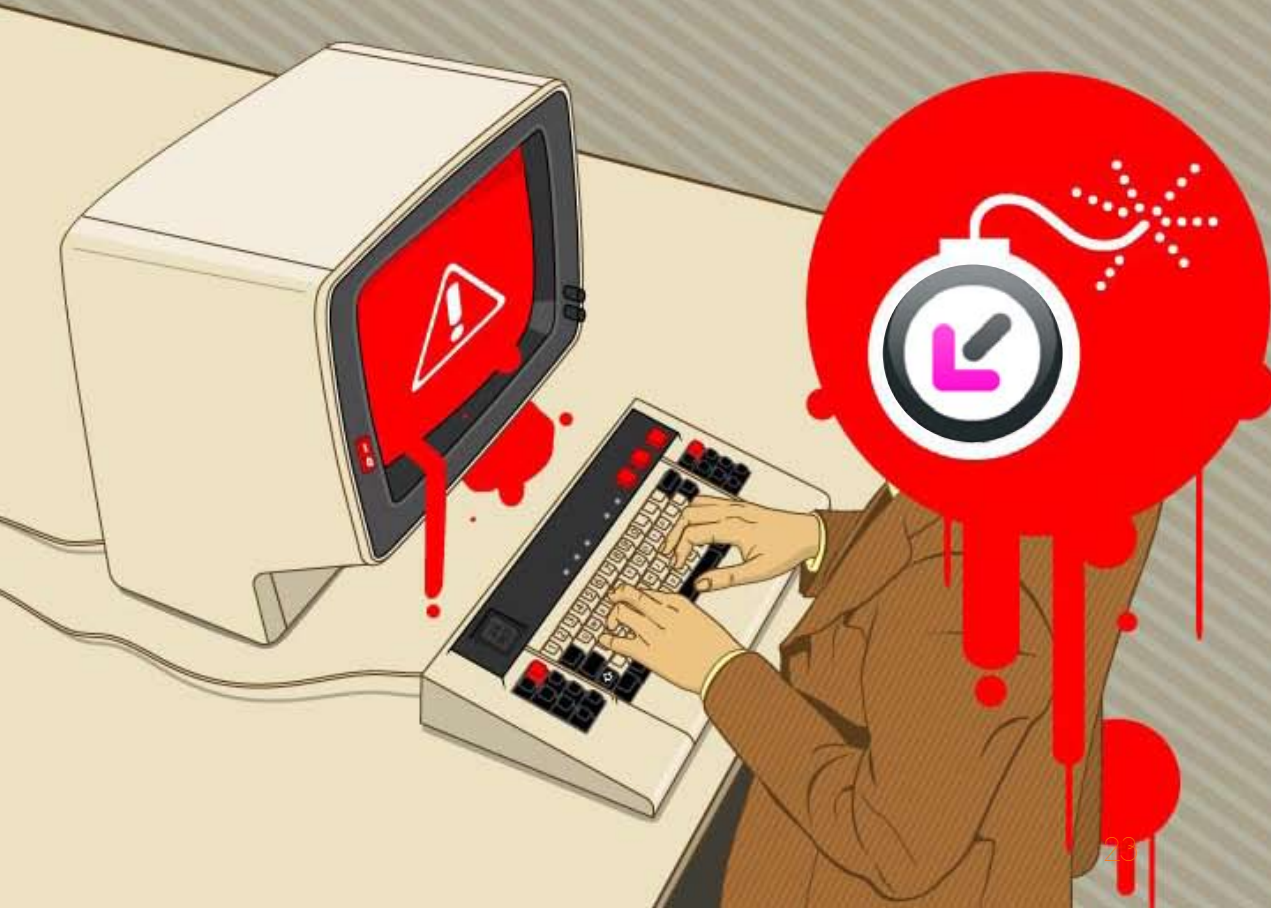


Gimp'in en sıkı rakibi Krita

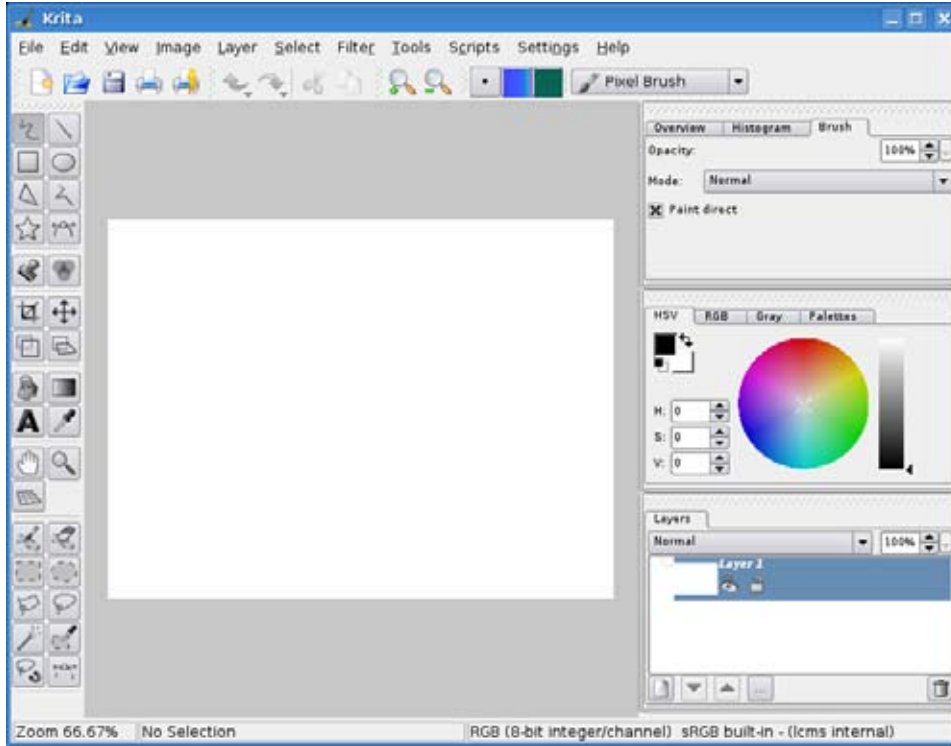
Ödüllü resim işleme
programı Krita ile harikalar
yaratabilirsiniz.

Krita, önemli özellikleri içinde barındıran gelişmiş bir resim işleme yazılımıdır. Anlam olarak İsveççe dilindeki iki sözcüğün bileşiminden (crayon ve rita) oluşur. İsveç dilinde Crayon renkli kalem, rita ise çizmek anlamına gelir.

Özgür yazılımlar arenasında Gimp gibi grafik editörlerine gün geçtikçe daha ciddiye alınacak türden bir seçenek oluşturan Krita, KOffice'in bir parçasıdır. Parçası dediğimize bakmayın, kendisi hiç de hafife alınacak bir program değildir! Krita, "2006 Akademy en iyi yazılım" ödülünü kazanan, katman ve CMYK renk uzayı desteği gibi profesyonel ihtiyaçlara cevap verebilen üst düzey bir grafik editördür.



pardus ve grafik



Özellikleri

Düzenleme ve görüntüleme

Yaptığınız işlemleri istediğiniz kadar geri alabilir ya da geri aldığınız bir işlemi tekrar uygulatabilirsiniz. Katmanlar ve resimler arasında kes, kopyala, yapıştır yapabileceğiniz Krita, OpenGL desteğiyle geliyor. Bu destek sayesinde tam ekran seçeneğini kullanabilirsiniz ya da sayfayı ikiye bölüp işlemlerinizi hızlandırabilirsiniz. Ayrıca resimlere istediğiniz kadar yakınlaştırma uygulayabilir, kullandığınız paletleri gizleyebilir, hatta saydam olarak bile kullanabilirsiniz.

Katmanlar

İstediğiniz kadar katman ekleyebilir, kaldırabilir, grup olarak seçebilir, görünmez ya da görünür kılabilir ve eğer üstünde işlem yapmak istemiyorsanız kilitleyebilirsiniz. Filtre katmanlarını da destekleyen Krita, katmanları ayrı olarak kaydetmenize ve renk uzayını değiştirmenize olanak sağlıyor.

Resimler ve katmanlar

Resimler ve katmanlara ayna etkisi yaptırabilir, onları dondurup yeniden boyutlandırabilirsiniz. Resimlerin renk uzayını değiştirebilir, aynı resmin farklı bölümlerinin farklı renk uzayına sahip olmasını sağlayabilirsiniz.

Renk Modelleri

Krita'nın özellikleri arasında, içe aktarım, dışa aktarım, boya renkleri, baskı seçerek kesme ve yapıştırma, 8, 16 ve 32 bit renk uzayı bulunuyor (RGB, CMYK, L * A * b *, ...). Renkler renk tekerleği, RGB ya da paletten seçilebilir. Ayrıca OpenCTL tabanlı renk uzayı eklentileri ve İnternet'ten bulabileceğiniz diğer kullanıcıların uzay eklentileri de Krita tarafından destekleniyor. Bu saydıklarımızın önemli bir kısmı Gimp'te hâlâ yok, farkındasınız değil mi?

Fırçalar

Krita hepimize tanıdık olan klasik renk seçeneklerini içeren bir boyama aracıdır ve bir de programlanabilir bir boyama aracı içeriyor.

Araçlar

Geometrik cisimler çizebilmek için kullanabileceğimiz bir Araç çubuğu bulunuyor.



pardus ve grafik

Filtreler

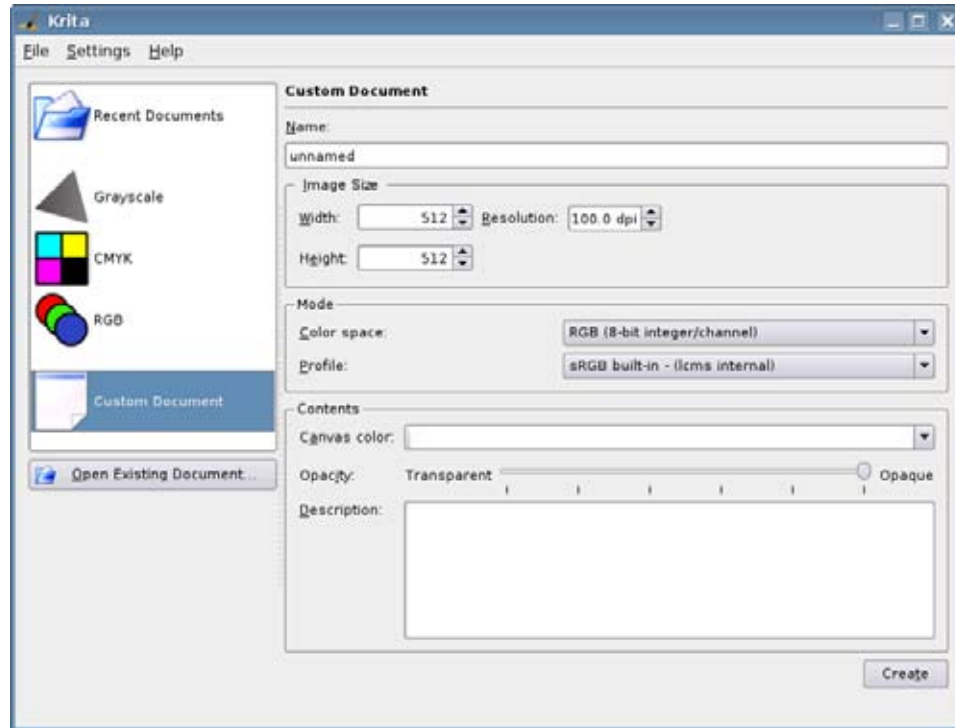
Krita çalışmalarımızın üstüne uygulayabileceğimiz çeşitli filtreler içeriyor. Resmimize rüzgâr, titreme, yağmur damlası, sepya gibi çeşitli efektler eklemek istiyorsak kullanabileceğimiz kullanışlı bir özellik.

Zengin dosya biçim desteği

Raw, PNG, TIFF, JPEG, Dicom, XCF, PSD, GIF, BMP, XPM, Targa, RGB ve OpenEXR. ICO dosyalarını da kendi dosya biçimi olan KRA'ya çevirebilen Krita'da, PSD (Photoshop dosya biçimi) desteği 6. sürüme kadar bulunuyor.

Eklentiler

Krita, eklentileriyle genişletilebilir bir yapıya sahiptir. Fırça motorları, renk uzayları, boya işlemleri, filtreler, piksel jeneratörleri ve genel kullanıcı arayüzü eklentileri vardır.



Scriptable

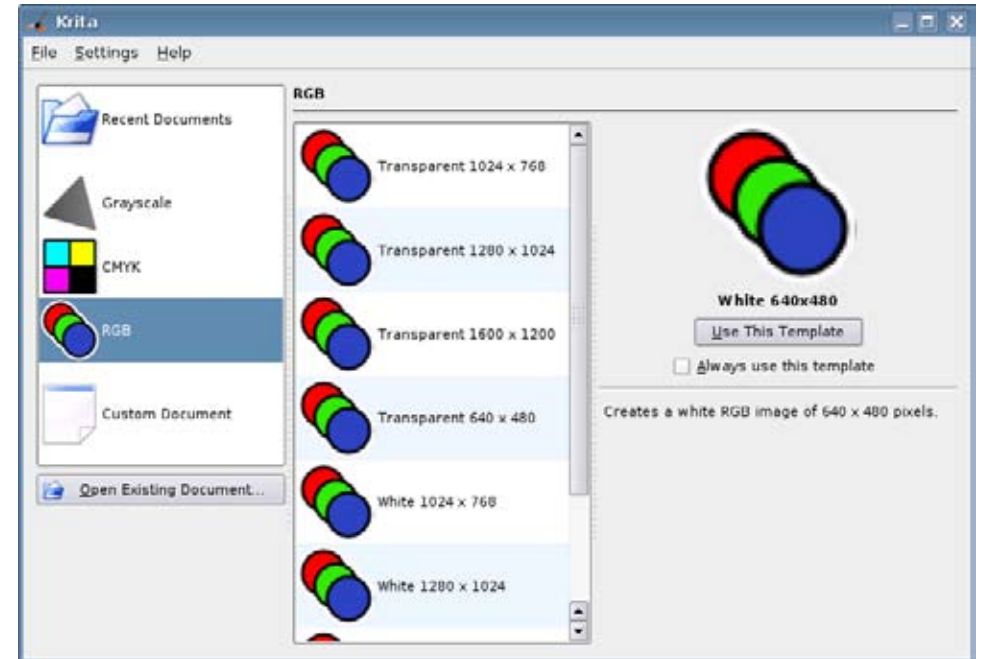
Krita, tasarlanan resmi Pardus'tan tanıdık olduğumuz PyQt/KDE uyumu ile iletişim kutuları gibi grafik öğeler eklemek için kullanılabilir.

Renk Yönetimi

Krita'nın en iddialı olduğu konulardan birisi de renk yönetimidir. Bildiğiniz gibi iki resmin renk tonları aynı olmayabilir. Örneğin, arka planı beyaz olan iki resimden birinde beyaz biraz daha bej rengine yakınken diğer resimdeki beyaz ise süt beyazı olabiliyor.

Bu resimlerden birinin bir bölümünü diğer resme yapıştırırken renk büyük bir sorun haline gelebilir. Ekranı ikiye bölüp incelediğinizde açıkça belli olacak bu farkı müdahale ederek aynı tona getirmeye çalışıyorsunuz.

Krita bunu sizin yerinize yapabiliyor. Bu işlem, renklerin numarasına göre gerçekleştiriliyor. Gerçekten de çok faydalı olan bu yeteneğiyle Krita, sizi büyük iş



ve emek kaybından kurtarıyor. Resim boyutuna göre biraz yavaş olabilen bir işlem ama faydaları göz önüne alındığında değer diye düşüneceksiniz.

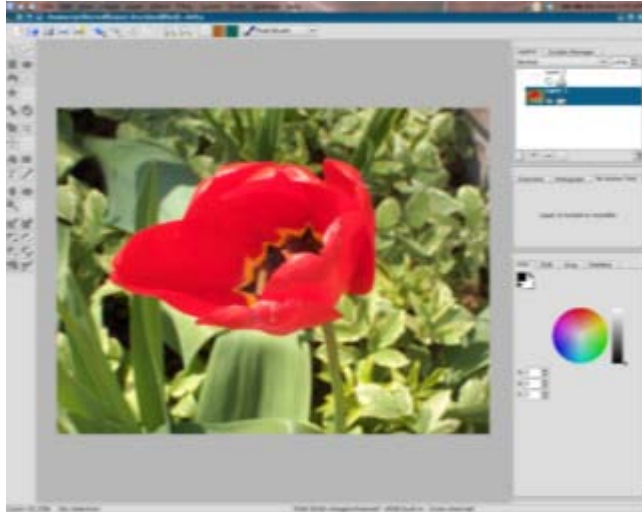
Tabletlerle Çalışmak

Hemen hemen bütün tabletler Pardus ortamında sorunsuz tanınmasına rağmen, aldığınız tablet markasına göre bazı ayarlar yapmanızı gerektirebilir. Bunun için Ozgurlukcin.com'da biraz arama yapmanız yeterli olacaktır. Bu adrese de göz atmak isteyebilirsiniz. Tabletinizi sorunsuz tanıttığınızı düşünerek yazıya devam edelim.

Tabletinizin Krita ile birlikte kullanabileceğiniz üç farklı özelliği bulunuyor:

- **İmleç:** Tablet ile birlikte gelen fare
- **Silgi:** Kalemın üst kısmındaki yuvarlak uç
- **Stil ucu:** Kalemın sivri ucu

Krita, standart olarak kalemimizin stil ucunu fırça, imleci de piksel fırçası olarak algılayacaktır. Silgi ucuyla hatalarımızı düzeltebiliriz. Bu standartları ayarlar sekmesinden değiştirebilirsiniz. Eğer birden fazla tabletiniz varsa, bu tabletlere farklı ayarlar verebilirsiniz. Her takıp çıkarmada Krita bu tabletlerin ayarlarını hatırlayacaktır.



Hep beraber bir örnek ile yukarıda anlattıklarımızı pratiğe dönüştürelim.

Bir çiçeğin kenarları

Eğer önceden tablet deneyiminiz olsa bile ufak bir alışma evresi herkese yararlı olacaktır. Bunun için basit bir nesne olan çiçeği kullanacağız. Önce çiçeğin ana hatları için bir katman oluşturmalıyız. Eğer

Krita'nın kilitleme özelliğini kullanarak resmi sabitlerseniz bu sizi hata yapmaktan kurtaracaktır.

Çiçeğin dış hatlarını takip ederek çizmek gerçekten kolay gözükebilir ama elinizin tablet üzerindeki hareketi ile çizgiler oluşturmak için güzel bir alıştırmadır. Hatasız bir çizimden sonra aşağıdaki gibi bir şekil elde ediyoruz.

Renklendirme için üçüncü bir katman oluşturmanız gerekir. Oluşturduğumuz bu katmanı çizdiğimiz ana hat katmanının altına taşıyoruz. Bu ana hat katmanını kilitlemeyi unutuyoruz.

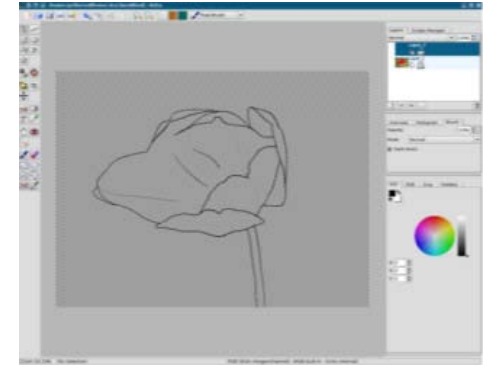
Ana hat çizmekten çok daha kolay olan renklendirme bölümünde sadece çizeceğimiz rengi paletten seçmek ve doldurma aracı ile istediğimiz bölümü boyamak. Çizdiğimiz ana hatların içinde kalan bölüm boyanacak, böylece resmimiz oluşacaktır.

Yukarıdaki resimde çiçeğin derin kısımlarında ana hat çizgisi bulunmuyor. Buraları farklı renklendirmek için oraya ufak çizgilerle tamamlayarak boyamak, resmimizi çok daha güzel gösterecektir.

Yukarıdaki resme bu örnekte anlatılmayan gölgelendirme, aydınlatma gibi bir kaç işlem daha uygulanmıştır.

Bu yazımızda Krita'nın genel özelliklerine değinip tabletlerle uyumuna ait bir örnek verdik. Pardus deposundan rahatlıkla kurulabilen Krita, bizim bu yazıda anlattığımızdan çok daha fazlasını yapabileceğini kanıtlamak için siz sevgili okuyucularımızı bekliyor.

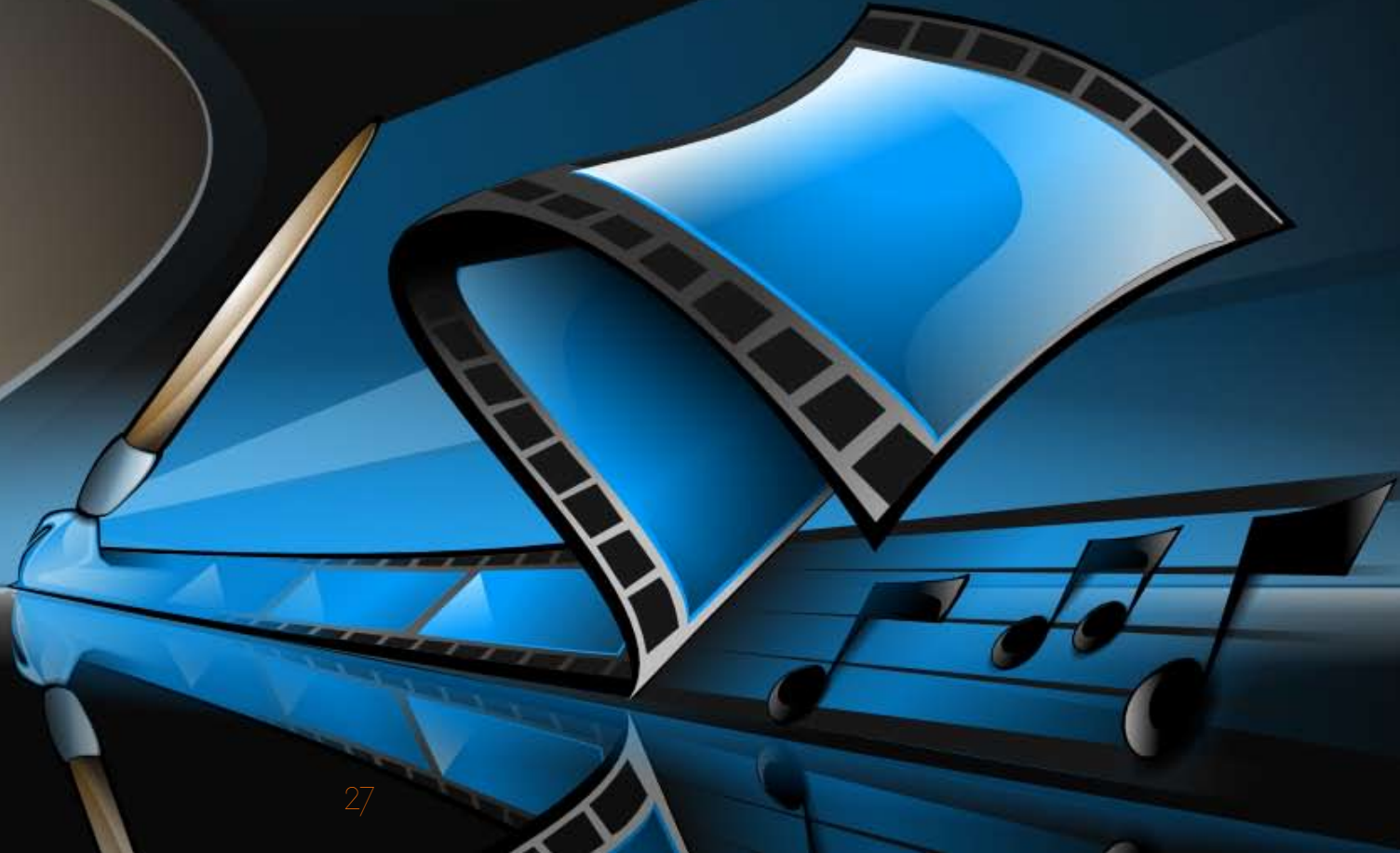
Krita ile ilgili sorularınızı [Özgürlükçin forumunda](http://Ozgurlukcin.com) dile getirebilirsiniz.



Gelecek vaat eden yazılım:

Scribus

Masaüstü yayıncılıkta yeni yaklaşımlar sunan Scribus ile profesyonel sayfa çıktıları hazırlayabilirsiniz.



pardus ve grafik

Bir e-dergi çıkarmayı ya da büyük bir anket çalışması yapmayı hiç düşündünüz mü? Daha önce buna benzer bir deneyim yaşadınız mı? Yaşamadıysanız ya da bir daha yaşamak istiyorsanız gelin sizi Scribus ile tanıştıralım. Bir masaüstü yayıncılık programı olan Scribus, (C++ ile yazılmış.) Qt 3.3 arayüzü ile geliştiriliyor. Geliştirilmesinde amaç Linux sistemlerindeki büyük bir eksiği kapatmaya yönelik masaüstü yayıncılık programı oluşturmaktır.

Masaüstü yayıncılığı için, kitap, dergi gibi yayınların bilgisayar destekli hazırlanma işi diyebiliriz. 1985 yılında büyük köklü firmalar (Apple, Adobe, Aldus, Linotype ve Quark gibi) "Desktop Publishing" denilen bir terim ortaya atarak, matbaacılıkta devrim yaratmıştı. Bu firmalar sonraki yıllarda birçok yazılımları piyasa sundular. Bu kapalı yazılımlar ortaya atılırken, Linux camiası 2006 yılında "Scribus" isimli bir açık yazılımı ortaya çıkardı. Scribus, profesyonel kapalı kaynak programlara alternatif bir yazılımdır. Ortaya çıkış hikâyesinden kısaca bahsettikten sonra şimdi de bu güzel yazılımı ana hatlarıyla inceleyelim.

Yükleme

Scribus'u Pardus ana deposundan kolayca yükleyebilirsiniz. Yükleme sona erdiğinde "Ofis" bölümünden Scribus'a ulaşabilirsiniz. Scribus'u ilk açtığınızda belgenizin nitelikleri sorulacaktır.

Bu giriş bölümünde sayfanın özelliklerini, yapısını, sayısını, boyutunu hemen hemen ilk önemli düzenlemeleri yaparak belgenizi oluşturmaya başlayabilirsiniz. A4 kağıdını seçtiğimizde karşımıza boş bir sayfa gelecek. Bu boş sayfadaki kenarlık çizgileri ile yazıcının yazmayacağı noktanın dışına taşırmamanıza yardımcı olacaktır.

Metin Editörü İle Çalışmak

Bu editör renklendirme, yazı tipi, boyutu gibi metin editörlerinin temel özelliklerini ana programla karıştırmadan kolayca metin kutularındaki metinleri değiştirmenizi sağlıyor.

Scribus'un metin editörünü inceledikten sonra bir de cisimlerin özelliklerini değiştirebildiğimiz "Özellikler" bölümü (çoklu seçim özelliği bulunuyor.) vardır.

Kısayollar

Gördüğümüz gibi bir taslak oluşturmak çok basit. Scribus'ta kutucuklar için kısayollar da bulunuyor. Bunlar:

- Metin kutusu için "T",
- Resim kutusu için "I" (Shift + I şeklinde oluyor.),
- Tablo eklemek için "A",
- Şekil eklemek için "S",
- Çokgen eklemek için "P"

kısayollarını kullanabilirsiniz. Kısaca Scribus'un yapısını görmüş oldunuz. Biraz ayrıntıya inerek keşfetmemiz gereken noktalardan biri de metin kutusu editörüdür.

Taslak Oluşturmak

Scribus'taki en güzel özelliklerden biri ise kendi derginizin ya da yayınınızın taslağını oluşturmadaki kolaylıktır. "Ekle" sekmesinden "Metin Kutusu" ya da "Resim Kutusu" gibi seçeneklerden istediğinizi seçip yayınınızın görüntüsünü daha görselleri eklemeyi düşünürseniz mümkün. Diyelim ki bir gazete yayını yapacağız ve birçok resim ve metinlere ihtiyacımız var.

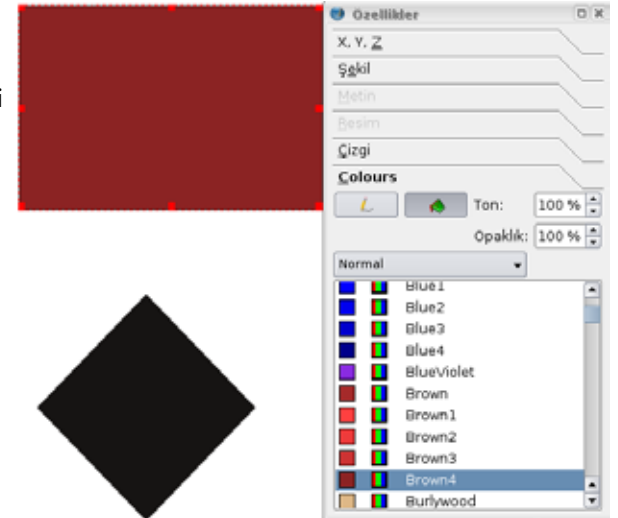
Özellikleri Değiştirmek

Herhangi bir cisme tıklayıp, "Özellikler" dediğimizde karşımıza bir pencere gelir. Bu pencere yardımıyla bir ya da birçok cismin özelliklerini değiştirebiliriz. Rengini, büyüklüğünü, konumunu, çizgilerini değiştirdiğimiz bu bölümde ayrıca şekillerin üzerinde bir çizim programındaki gibi oynayabiliriz.

Renk bölümündeki renkler ile cisimlerin kenarlıklarına, dolgularına karar verebilir, çalışmanızı renklendirebilirsiniz.

PDF Belgeleri Hazırlamak

Geldik Scribus'un en ilgi çekici özelliği olan PDF belgelerine. Scribus, normalden farklı PDF



Soru: Bilgisayar kullanan biri olarak bilgisayarınız ne için kullanırsınız ?

Cevaplar	Size göre doğru olan cevapları işaretleyin.
1. Müzik dinlemek için	<input type="checkbox"/>
2. Oyun oynamak için	<input type="checkbox"/>
3. İnternette dolaşmak için	<input type="checkbox"/>
4. Ödevlerini hazırlamak için	<input type="checkbox"/>
5. Anlık mesajlaşma için	<input type="checkbox"/>
6. İnternet sitesi oluşturmak için	<input type="checkbox"/>
7. Grafiksel tasarımlar ve resimler oluşturmak için	<input type="checkbox"/>
8. Program geliştirmek, oluşturmak için	<input type="checkbox"/>
9. E-ticaret ve çeşitli takvim (maddesi gibi) işleri için	<input type="checkbox"/>
10. İnternetten alışveriş yapmak için	<input type="checkbox"/>
11. Video izlemek için	<input type="checkbox"/>
12. Büyük boyutlu dosyalar indirmek (arşiv gibi) için	<input type="checkbox"/>
13. Görüntülü konuşma için	<input type="checkbox"/>
14. Üç boyutlu modelleme yapmak için	<input type="checkbox"/>
15. Dergi, gazete yayınları yapmak için	<input type="checkbox"/>
16. Çeşitli ofis yazılımları için	<input type="checkbox"/>

Anketi Dolandıran Adı: Soyadı:

Formu Gönder

Soru: Bilgisayar kullanan biri olarak bilgisayarınız ne için kullanırsınız ?

Cevaplar	Size göre doğru olan cevapları işaretleyin.
1. Müzik dinlemek için	<input checked="" type="checkbox"/>
2. Oyun oynamak için	<input checked="" type="checkbox"/>
3. İnternette dolaşmak için	<input checked="" type="checkbox"/>
4. Ödevlerini hazırlamak için	<input checked="" type="checkbox"/>
5. Anlık mesajlaşma için	<input checked="" type="checkbox"/>
6. İnternet sitesi oluşturmak için	<input checked="" type="checkbox"/>
7. Grafiksel tasarımlar ve resimler oluşturmak için	<input checked="" type="checkbox"/>
8. Program geliştirmek, oluşturmak için	<input checked="" type="checkbox"/>
9. E-ticaret ve çeşitli takvim (maddesi gibi) işleri için	<input checked="" type="checkbox"/>
10. İnternetten alışveriş yapmak için	<input checked="" type="checkbox"/>
11. Video izlemek için	<input checked="" type="checkbox"/>
12. Büyük boyutlu dosyalar indirmek (arşiv gibi) için	<input checked="" type="checkbox"/>
13. Görüntülü konuşma için	<input checked="" type="checkbox"/>
14. Üç boyutlu modelleme yapmak için	<input type="checkbox"/>
15. Dergi, gazete yayınları yapmak için	<input type="checkbox"/>
16. Çeşitli ofis yazılımları için	<input checked="" type="checkbox"/>

Anketi Dolandıran Adı: Tıkla Doğru

Soyadı:

Formu Gönder

dosyaları hazırlayabiliyor. Normal PDF belgelerinde sadece yazı, resim türü öğeler vardır. Fakat siz Scribus'la anket çalışmaları yapabilir, kayıt formları hazırlayabilirsiniz. Bunun için Scribus'un ana menüsündeki araç çubuğundan "PDF Araçları" ile belgenize düğmeler ve metin kutuları ekleyebilir, bunları sonra düzenleyebilirsiniz.

Diyelim ki bir anket çalışması yaptınız ve anketteki verileri toplamanız gerekiyor. Bir düğme ekleyip düğmenin özellikleri kısmından, görev olarak "mailto:birmailadresini" şeklinde yazarsanız, PDF belgesi kayıtlarını direk gönderecektir. Şöyle bir anket çalışması yaptığınızda:

Bu çalışmayı PDF olarak çıkardığınızda bu belgeyi ne yazık ki özgür birçok PDF okuyucu açamıyor. Eğer "Adobe Reader" (Pardus'a yüklenebiliyor.) ile ankete bakarsak sorulara işaretlemeler yapabiliriz

"Formu Gönder" dediğimizde, öntanımlı e-posta istemciniz açılır. Bu, e-posta istemcisi büyük ihtimalle, KMail'dir. KMail, hazırladığınız bu formu, düğmeye belirttiğiniz e-posta adresine gönderir. Çalışmanızı bitirdiğinizde (En zevkli kısım

Scribus'un yetersizlikleri

Günümüz matbaa teknolojileri çok sayıda sahipli/patentli teknoloji ve standart kullandığından, Scribus bazı noktalarda yetersiz kalabiliyor. Bu sıkıntılara Linux platformundaki diğer darboğazlar da eklenince, Scribus matbaa süreçlerinden çok e-yayıncılıkta sağlıklı olarak kullanılabilir.

Bu yetersizlikleri şöyle özetleyebiliriz.

- Linux platformunun en önemli grafik düzenleme aracı Gimp, CMYK renk uzayını henüz desteklemiyor.
- Linux platformunda font kütüphanelerinin yönetimini sağlayan Extensis, SuitcaseFusion ya da ATM gibi araçlar henüz mevcut değil.
- Pantone renk sistemi, patentli ve sahipli olduğundan bu renk paleti Linux üzerinde kullanılamıyor.
- Linux ortamında renk yönetim sistemleri (CMS), yeni yeni oturan bir kavram. Dağıtımların düzgün bir renk profil yönetim sistemine kavuşması, zaman gerektiren bir süreç.
- Scribus, PDF belgelerinde video ve üç boyutlu çizimlerin yer almasını destekleyen PDF 1.6 ve 1.7 standartlarını henüz desteklemiyor.
- Scribus sağdan sola yazımı (Arapça, Farsça, Hinduca, İbranice vs.) desteklemiyor.



burası olmalı) SVG, PDF, PNG, JPEG, BMP ve diğer dosya biçimlerinde olarak ihraç edebilirsiniz.

Scribus Betikleri

Belgelerinizi son derece kolay bir şekilde "Scribus Betikleri" ile oluşturabilirsiniz. Eklentiler menüsündeki "Scribus Betikleri" kısmında Scribus için yazılan betikler bulunuyor. Bu betiklerle çok uğraştırıcı konuları rahatça çözebilirsiniz. Örneğin takvim eklentisi. Bu faydalı eklenti sayesinde tek tıkla kendi takvimlerinizi yapabilirsiniz.

Scribus ile artık neler yapabileceğinizi biliyorsunuz. Peki daha ne bekliyorsunuz? Artık ertelediğiniz anket, e-dergi, kitap, gazete ve daha birçok çalışma üzerinde uğraşmaya Scribus ile başlayabilirsiniz. Devamı sizin el becerine kalmış...

Gimp Filtrelerini Tanıyalım - 9

Sevgili yazarımız Şaban Kuş Gimp dizisinde bu ay 8. yazısında başladığı tarama filtrelerini anlatmaya devam ediyor.

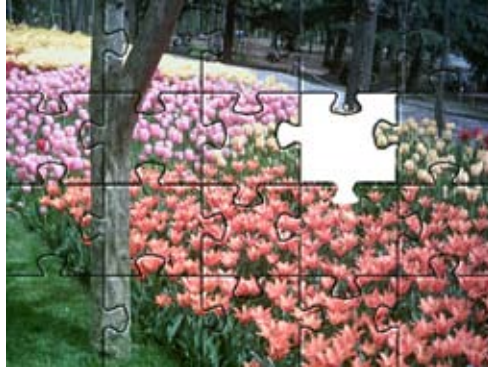
Web siteniz, duvar kâğıdınız ya da görsel çalışmalarınız için birkaç basit ayarla doku, desen üretmek istiyorsanız tarama filtreleri tam size göre demektir. İnanılmaz şekilde gerçekçi şekiller, yapraklar, çiçekler, dallar hatta ağaçlar bile oluşturabileceğiniz IFS Fractal filtresi de bu başlık altında yer alıyor. Yeni kullanıcıların en çok merak ettikleri konulardan biri olan geometrik şekillerin Gimp ile nasıl çizileceği meselesine ise Gfig filtresi içerdiği çizim araçlarıyla önemli bir çözüm sunuyor. Bütün bu konular ve daha fazlasını yazı içinde bulabilirsiniz.



13.11. Jigsaw

Resminizi bir yap-boza dönüştürür. Kenarlarda düzeltme (antialiasing) kullanılmadığı için bir miktar düzleştirme (örneğin Gaussian Blur ile hafif bulanıklaştırma) görünümü güzelleştirebilir.

Filtre uyguladıktan sonra yap-boz'un bazı parçalarını seçmek isterseniz; beyaz dolu başka bir katmana filtreyi uygulayın, katman kipini üstüne koyum yapın ve araçlar kutusundaki sihirli değnek ile istediğiniz parçayı seçin.



- **Number of Tiles:** Yatay ve düşeyde kullanılacak döşeme sayısını belirler.

- **Bevel Width:** Yap-boz parçalarının kenar eğimini ayarlar. Örneğin ahşap yap-boz için küçük değerler, mukavva yap-bozlar içinse büyük değerler kullanılır.

- **Highlight:** Her bir parçanın kenarlarında görünecek aydınlanma miktarını belirler. Bunu yap-bozun yapıldığı maddenin parlaklığı olarak da düşünebilirsiniz. Bu değer Bevel width değeri ile de ilişkilidir. Kural olarak yapboz parçalarının sayısı arttıkça Bevel ve highlight değerleri de azaltılmalıdır. Ontanımlı değerler 500X500 benek resim için uygundur.

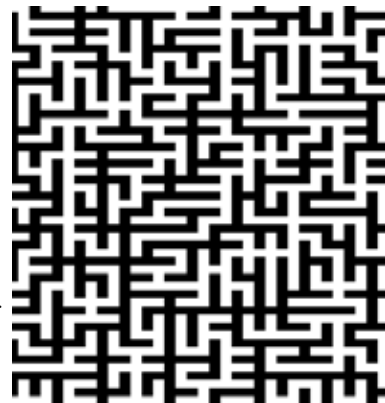
- **Jigsaw Style:** İki çeşit yapbozdan birini seçebilirsiniz. Düz çizgili görünüm için square, kavisli parçalar için Curved stili kullanılır.

13.12. Maze

Seçili katmanın içeriğini silinerek üstünde siyah beyaz labirent deseni üretir.

- **Width/Height:** Labirentteki yolların sayısını belirler. Küçük değerler daha fazla yol demektir.

- **Tileable:** Eğer çalışmanızı döşeme olarak kullanmak istiyorsanız seçili hale getirin.

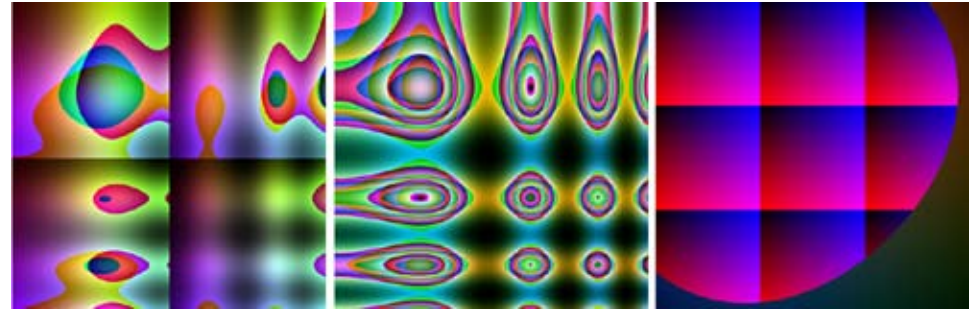


- **Seed:** Kendiniz bir sayı belirleyebilir ya da Randomize ifadesini seçerek filtrenin sizin yerinize bir sayı seçmesini sağlayabilirsiniz.

- **Algorithm:** Labirent yapımı için iki algoritmadan birini seçebilirsiniz; Depth First ve Prim's Algorithm. Çalışmanızda ikisini de ayrı ayrı uygulayarak size uyan algoritmayı belirleyebilirsiniz.

13.13. Qbist

Ortada başlangıç döşemesi ve çevresini saran değişik desenlerden oluşan döşemeler üretir. Filtre penceresinden beğendiğimiz deseni seçiyoruz. Seçili döşeme çalışmamızın merkezine yerleştirilirken çevresini olası değişkenler belirir. İsteddiğiniz döşemeyi elde ettikten sonra OK düğmesine basıyoruz.



- **Antialiasing:** Seçiliyse kenarlar daha yumuşak geçişlere sahip olur.

- **Open/Save:** Çok kullanışlı bir seçenektir. Döşemenizi kaydetmenize ya da var olan bir döşemenizi çalışmanızda kullanmanıza izin verir.

13.14. Sinus

Renk paletinden seçeceğimiz iki farklı renk ve belirleyeceğimiz x, y değerleri ile oluşturulan sinus fonksiyonuna bağlı olarak dalga desenli döşemeler üretir.

Settings sekmesi

- **X, Y ölçekleri:** Küçük değerler yatay ve düşey çizgilerin sayısını azaltıp döşemeye yayarken, büyük değerler çizgileri sıkıştırarak daha fazlalaştırır.

- **Complexity:** İki rengin birbiri ile etkileşimini kontrol eder. (Karşılıklı etkileşim miktarı diyebiliriz.)

- **Random Seed:** Rastgele sıralama öğelerini kontrol eder.
- **Force Tiling:** Seçiliyse döşeme yapmak için bir şablon elde etmiş olursunuz. Elde ettiğiniz sonucu örneğin bir web sayfasının arka planı olarak kullanabilir ve birleşim yerlerinin muntazam biçimde denk geldiğini görebilirsiniz.
- **Ideal/Distorted:** İki renk arasındaki geçişe ek kontrol özelliği sağlar. Distorted seçeneği iki renk arasında ideale göre daha bozuk bir girişim görüntüsü verir.

Color sekmesi

- **Colours:** Filtrenin kullanacağı iki rengi bu bölümde seçiyoruz. Siyah beyaz için Black and White, araç kutusundaki ön plan ve arka plan renklerini kullanmak için foreground/background ifadelerini seçebilir ya da renk paletinden istediğiniz iki rengi belirleyebilirsiniz. Alpha Channels, iki rengin saydamsızlıklarını ayarlar .

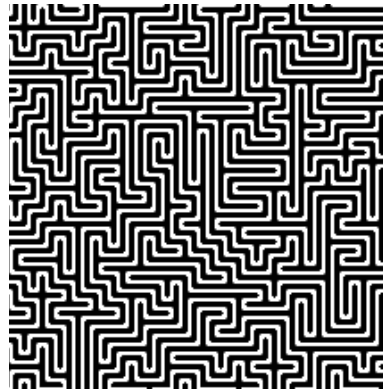
Blend sekmesi

- **Gradient:** Dalga görünümü için üç fonksiyondan birini seçebilirsiniz; Doğrusal (Linear), Çift doğrusal (Bilinear) ve Sinüsel (Sinusoidal).
- **Exponent:** Hangi rengin baskın olacağını buradan ayarlıyoruz. Sol renk için -7.5, sağ renk için +7.5 değeri seçilir. Sıfır ise iki rengi aynı değerde kullanır.

13.15. Circuit

Filtre, çalışmanıza elektronik baskı devre kartlarındakine benzer bir iç içe geçmiş yollar görünümü kazandırır.

- **Oilify mask size:** Resmi yağlı boyaya dönüştürmek için kullanılacak fırça maskesinin boyutunu belirler. Büyük değerler resimdeki detayların azalmasına neden olur.
- **Circuit seed:** Akım kaynağı öğelerini belirler.
- **No background**
- **Keep selection**
- **Separate layer**



13.16. Fractal Explorer

Fraktal ve çok renkli resimler oluşturabileceğiniz bir filtredir. IFS Fraktal filtresine göre daha sade ve kullanımı daha kolaydır.

• Önizleme:

Bilgisayarınız yavaş ise "Real time preview" ifadesini seçimsiz hale getirip önizleme için "Redraw preview" düğmesini kullanabilirsiniz. Ön



izleme penceresi üstünde fare ile dörtgen seçip seçili bölgeyi yakınlaştırabilirsiniz.

• Yakınlaştır/Uzaklaştır: İşlevini açıklayan ifadeler.

• **Geri al / Tekrar yap:** Yakınlaştırma ve uzaklaştırma işlemi geri alabilir ya da tekrarlayabilirsiniz.

Parametreler sekmesi

• **Sol / Sağ / Tepe / Alt:** Fraktalın sol, sağ, tepe ve alt noktalarına göre sayfaya yayılışını belirler.

• **Iterations:** Fraktalın kaç kere tekrarlanacağı belirlenir.

• **CX / CY:** Mandelbrot ve Sierpinski fraktalları hariç yatay ve dikey doğrultuda fraktalın görünümünü değiştirir.

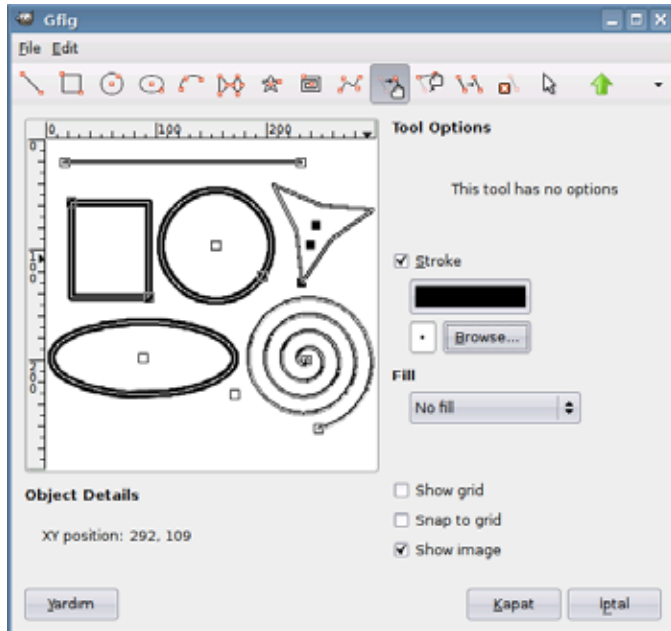
• **Aç / Reset / Kaydet:** Fraktal için belirlediğiniz değişkenleri kaydedebilir, önceden kaydetmiş olduğunuz değişkenleri fraktala uygulayabilir ya da değişikliklerin tamamını geriye alarak başlangıç durumuna geri dönebilirsiniz.

• **Fractal type:** Listede yer alan dokuz fraktal tipinden birini seçebilirsiniz.

Renkler Sekmesi

• **Renk sayısı:** Fraktalda kullanılacak renk sayılarını buradan belirliyoruz. 2 ile 8192 arasında bir değer seçebiliriz. Pencerenin en altında seçtiğimiz sayıya ait renk gradyeni görünür.

- **Use loglog-smoothing:** Seçiliyse band efekti yumuşatılır.
- **Color density:** Kırmızı, mavi ve yeşil renk kanalları için renk yoğunluğunu ayarlar.
- **Color function:** Kırmızı, yeşil ve mavi renk kanalları için renklerin nasıl uygulanacağını belirleyebilirsiniz. Sinus; renk değişkenleri sinus fonksiyonuna göre ayarlanır.
- **Cosinus:** Renk değişkenleri cosinus fonksiyonuna göre ayarlanır. None; renk değişkenleri doğrusal olarak ayarlanır. Inversion; fonksiyon değerleri tersine çevrilir.
- **Color Mode:** Renkler nereden alınacağını belirler. "As specified above" ifadesi seçili ise renk değerleri "Color density" seçeneğinden alınır. "Apply active gradient to final image" ifadesi seçili ise yandaki listesinden seçeceğiniz gradyeni fraktala uygulanır.



Fraktals Sekmesi

• **Fraktal listesi:** Fraktal isimlerinin yer aldığı uzunca bir listedir. Fareyle çift tıklayarak fraktalı uygulayabilirsiniz.

• **Tazele / Uygula / Sil:** Tazele; yaptığınız değişiklikleri görmek içindir. Uygula; seçtiğiniz fraktalın çalışmanıza uygulanması içindir. İsterseniz listedeki isme çift tıklayarak da bunu yapabilirsiniz. Sil ile seçili fraktalı listeden silebilirsiniz.

13.17. Gfig

Yeni kullanıcıların en çok merak ettikleri konulardan biri de geometrik şekillerin nasıl çizileceğidir. Gfig filtresi içerdiği çizim araçları ile bize bu konuda büyük kolaylık sağlıyor. Ayrıca çizimleriniz yeni bir katman olarak eklenir böylece temel resimde bir değişiklik olmaz.

Filtre penceresinin en üstünde çizim ve yönetim araçlarının simgeleri yer alır. Çizim aracını seçtikten sonra çizimimizi önizleme penceresinde yapıyoruz.

Çizim araçları ve özellikleri şu şekildedir;

- **Çizgi:** Bu araçla çizgi ya da nokta çizebilirsiniz.
 - **Dörtgen:** Dörtgen çizim aracıdır.
 - **Çember:** Çember çizim aracıdır. Önizleme penceresine fare ile tıkladıktan sonra istediğimiz yarıçap büyüklüğüne göre fareyi taşıyoruz.
 - **Elips:** Elips çizim aracıdır. Önizleme penceresine fare ile tıkladıktan sonra istediğimiz şekil ve büyüklüğe göre fareyi hareket ettiriyoruz.
 - **Yay:** Yay çizim aracıdır.
 - **Çokgen:** Çokgen çizim aracıdır.
 - **Yıldız:** Yıldız çizim aracıdır.
 - **Spiral:** Spiral çizim aracıdır. Önizleme bölgesine fare ile tıkladıktan sonra işaretçiyi bırakmadan istediğimiz büyüklüğe göre fareyi sürükleyin. İç içe geçen sarmalların sayısını sağda Tool options ifadesinin altında yer alan sides seçeneği ile belirleyebilirsiniz.
 - **Bezier eğrisi:** Bezier eğrisi çizim aracıdır. Önizleme penceresine noktaları koyduktan sonra çizimin oluşabilmesi için SHIFT tuşuna basmak gerekir.
- Yönetim araçlarının özellikleri;
- **Nesneyi taşı:** Bu araç ile aktif nesneyi taşıyabilirsiniz. Bu simgeye bastıktan sonra çizim üstünde oluşan kontrol noktasından fare ile tutarak nesnenizi taşıyabilirsiniz.

pardus ve grafik

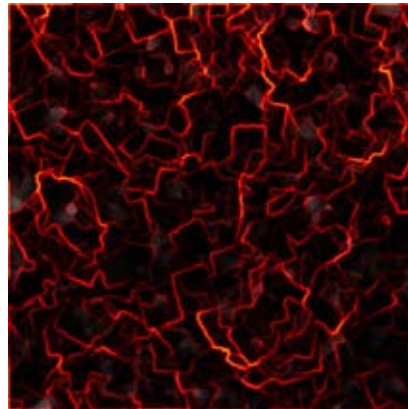
- **Noktayı taşı:** Simgeye bastıktan sonra çizim üstünde oluşan kontrol noktalarından fare ile tutarak nesnenizi taşıyabilirsiniz. Her nokta farklı yöne taşır.
- **Kopyala:** Bu araç ile çizdiğiniz bir nesneyi çoğaltabilirsiniz..
- **Sil:** Seçili nesneyi siler.
- **Seç:** Bir nesneyi seçmek için kullanılır. Kullanımı kolaydır; önce bu simgeye basın sonra seçmek istediğiniz nesneye.
- **Üste taşı:** Seçili nesneyi bir üste taşır.
- **Alta taşı:** Seçili nesneyi bir alta taşır.
- **En üste taşı:** Seçili nesneyi en üste taşır.
- **En alta taşı:** Seçili nesneyi en alta taşır.

Filtre ayarları

- **Stroke:** Çizim yapabilmemiz için seçili olması gerekir. Renk ve fırça tipini belirleyeceğimiz iki düğme vardır.
- **Filling:** Açılır listeden seçeceğimiz yöntem (renk, desen, gradyen, ...) ile çizimleriniz doldurulur.
- **Show grid:** Seçiliyse ızgara çizgileri önizleme penceresinde görünür, böylece çizdiğiniz şekillerin hizalanması kolaylaşır.
- **Snap grid:** Nesnelere ızgaraya hizalanır.
- **Show image:** Seçiliyse resim önizlemede görünür, değilse önizlemede beyaz bir arka plan görünür.

13.18. Lava

Seçili bölge ya da katmada lav görünümü oluşturur.



- **Tohum:** Lav ögelerinin sayısı.
- **Boyut:** Lavların boyutunu belirler.
- **Engebe miktarı:** Engebe değeri arttıkça lav sayısı azalır.
- **Gradyan:** Filtrede kullanılacak gradyeni belirler.
- **Separate layer:** Filtre uygulamasını ayrı katman olarak oluşturur.
- **Use current gradient:** Araç kutusunda seçili olan gradyeni kullanır.

13.19. Line Nova

Resmi merkezden dışarı çıkan ışınlarla doldurur. Işınların rengi araç kutusundaki ön plan rengidir.

- **Number of lines:** Işınların sayısı.
- **Keskinlik (derece):** Işınların netliğini belirler.
- **Offset radius:** Merkezde kalan dairesel açıklığın yarıçapı.
- **Raslantısallık:** Işınların rastgele diziliminde kullanılacak değer.



13.20. Sphere Designer

Temel resmin üstünde farklı dokularla üç boyutlu küre oluşturur.

- **Textures:** Küreye uygulanacak dokuların listesidir. Her biri dokunun adını ve cinsini gösterir.
- **Yeni:** Yeni bir doku oluşturup listeye ekler. Ayarlar bölümünden yeni oluşturduğunuz dokunun özelliklerini belirleyebilirsiniz.
- **Çoğalt:** Seçili dokunun kopyasını oluşturarak çoğaltır.

- **Sil:** Seçili dokuyu listeden siler.
- **Aç/kaydet:** Mevcut ayarları kaydeder.

Properties

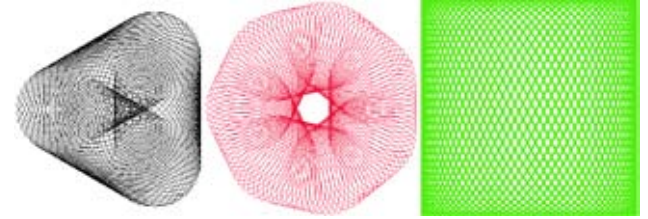
- **Tür:** Küreye uygulanacak dokunun türünü belirler. Texture; küreyi özel bir desenle kaplar. Bump; dokuya biraz kabartma görünümü verir. Hafif; küre üstünde parlayan ışığın ayarlarının yapıldığı bölümdür.
- **Texture:** Doku türü tarafından kullanılacak deseni belirler. Eğer tür olarak hafif seçilmiş ise bir değişiklik gözlenmez. Eğer texture seçilmiş ise şu seçenekler kullanılır duruma gelir ; "Solid", "Checker", "Marble", "Lizard", "Phong", "Noise", "Wood", "Spiral" ve "Spots".
- **Colors:** Doku için renk seçim penceresinden iki renk belirlenir.
- **Scale:** Texture olarak seçilen elemanın boyutunu belirler. Örneğin "Checker" seçmiş iseniz bu ayar siyah beyaz dörtgenlerin boyutunu belirlemenize yardımcı olur. 0 – 10 değer aralığındadır.
- **Turbulence:** Dokunun küreye uygulanmadan önce bozulma derecesini ayarlar. 0 – 10 değer aralığındadır. 1.0'a kadar olan değerler desende herhangi bir bozulma yapmaz. Üstündeki değerler kademeli olarak gürültü oluşturur.
- **Amount:** Sonuçta elde edilecek dokunun etkilenme derecesini belirler.
- **Exponent:** Texture olarak wood seçilmiş ise Venedik kristali görünümü verir.

Transformations

- **Scale X/Y/Z:** Kürede kullanılacak dokunun üç boyuttaki yayma/sıkışma miktarını ayarlar.
- **Rotate X/Y/Z:** Dokunun üç doğrultuda dönme miktarını belirler.
- **Position X/Y/Z:** Küreye göre dokunun konumunu belirler. Tür olarak hafif seçilmiş ise bu değişken kürenin aydınlanma konumunu belirler.
- **Reset:** Bütün değişkenleri öntanımlı değerine döndürür.

13.21. Spyrogimp

Teknik isimleri; epitrochoid, spyrograph ve lissajous olan çeşitli ilginç geometrik şekiller çizen bir filtre uygulamasıdır.



- **Type:** Epitrochoid, spyrograph ve lissajous geometrik şekillerinden birini seçiyoruz.
- **Shape:** Çember, kare, üçgen, dörtgen, çokgen gibi listede yer alan on farklı görünümünden birini seçiyoruz.
- **Outer teeth:** Dış diş sayısı.
- **Inner teeth:** İç diş sayısı.
- **Margin:** Kenar payıdır. Artı değerler şekli merkeze taşıırken eksi değerler resmin dışına taşıyormuş izlenimi verir.
- **Hole ratio:** Şekli istenilen açıda döndürür.
- **Start angle:** Başlangıç açısı.
- **Tool:** Çizimde kullanılması için kalem, fırça veya sprey araçlarından birini seçiyoruz.
- **Brush:** Uygulamada kullanılacak fırça tipini seçiyoruz.
- **Color method:** Filtre uygulamasında kullanılacak renk metodu listeden seçilir.
- **Renk:** Çizilecek şeklin rengi yandaki renk paletinden seçilir.

Adım adım sonuna yaklaşıyoruz. Gelecek sayıda yazı dizimizin son bölümü olan "Gimp filtrelerini tanıyalım - 10 (Gimp ile Animasyon yapımı) " başlıklı yazıda görüşmek üzere...

Herkese Pardus'lu ve Gimp'li güzel günler...



Sınıf yönetim programı

iTALC

Okulunuzdaki bilgisayar laboratuvarınızı

Pardus'a geçirmek mi istiyorsunuz?

○ halde böyle buyurun...

paket tanıtımı

MEB bünyesinde BT sınıflarını Pardus'a göç ettirmek isteyen Bilişimci öğretmenlerin başlıca sorunlarından biri Sınıf yönetim programlarının genelde kapalı kodlu ve Microsoft tabanlı olmasıydı. Artık bu sorun iTALC programı ile çözülmüş oldu.

iTALC programı Pardus'un 2008 kararlı deposunda bulunuyor. Pisi ile iTALC araması yaptığımızda karşımıza üç adet programcık geliyor.

italc-client: Bağlantıları sağlayan servistir.

italc-master: Öğretmen bilgisayarında olması gereken sınıfın yönetilmesini sağlayan programdır.

libitalc: Programın çalışabilmesi için gerekli kütüphaneleri barındırır.

Paketler kurulduktan sonra sistemin düzgün çalışabilmesi için öğretmen ve öğrenci bilgisayarlarında birkaç küçük ayar yapmak gerekiyor. İlk yapacağımız işlem iTALC istemci uygulamasını çalıştırmak için Pardus 2008'de kurulan istemci ve Yönetici paneli uygulaması, Programlar menüsünde İnternet bölümünde bulunuyor.

Öncelikle Tasma yardımıyla daha sonraki işlerimizde kolaylık sağlaması bakımından sistemde "ogretmen" grubu oluşturup, sınıf yönetimi yapacak kullanıcıları "ogretmen" grubuna dâhil edebiliriz.

Daha sonra root yetkileriyle konsolu açıp;

```
# ica -createkeypair komutunu girmeliyiz.
```

Bu komut sayesinde /etc/italc/keys klasörleri altında /public ve /private isiminde iki adet klasör ve bu klasörlerin altında BT sınıfındaki bilgisayarların birbiri ile iletişim kurmasında kullanılacak anahtarlar oluşacaktır.

Oluşan klasörlerin grup yetkilerini düzenlemek için

```
# chgrp -R ogretmen /etc/italc/keys/private/  
# chmod -R 750 /etc/italc/keys/private/
```

Öğrenci bilgisayarında da gerekli key dosyalarını ortak anahtar olarak kullanabilmek için /etc/italc/keys/ klasörünün altındaki key dosyalarını taşınabilir bir belleğe atarak, şimdilik öğretmen bilgisayarları ile işimizi bitiriyoruz. Öğrenci bilgisayarlarında Paket Yöneticisi yardımıyla italc-client paketini kurduktan sonra

önce öğretmen bilgisayarında olduğu gibi öğrenci olarak sistemi kullanacak kullanıcılar için açılmış özel bir grup yoksa öğrenci adından bir grup açarak kullanıcıları bu gruba dâhil ediyoruz. Taşınabilir belleğimize attığımız dosyaları /etc/italc/keys/ klasörünün altına kopyalıyoruz. Kopyalama işleminden sonra konsol yardımıyla;

```
# chgrp -R ogrenci /etc/italc/keys/private/  
# chmod -R 750 /etc/italc/keys/private/
```

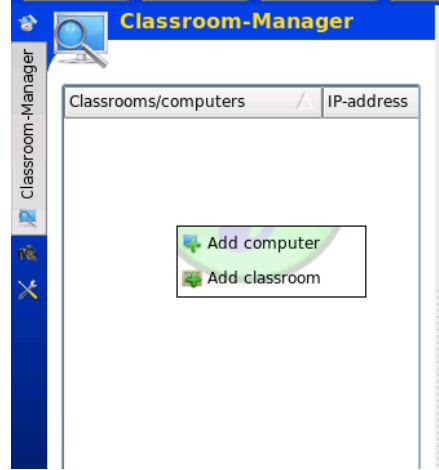
komutlarını veriyoruz. Öğrenci bilgisayarında da bir defaya mahsus iTALC istemci uygulamasını çalıştırıyoruz. Burada dikkat etmemiz gereken Güvenlik duvarının çalışıp çalışmadığıdır. Güvenlik duvarının çalışması gereken sistemlerde Tasma içerisindeki Güvenlik Duvarı Ayarları'ndan yeni bir kural oluşturmamız gerekebilir. iTALC uygulaması 5800. portu kullanılıyor.

Öğrenci bilgisayarlarında gerekli düzenleme yapıldıktan sonra artık öğretmen bilgisayarları üzerinden bağlantıları kurabiliriz.



paket tanıtımı

iTALC Yönetici Paneli'ni çalıştırdıktan sonra karşımıza programın ana penceresi gelecektir. İlk çalıştırmada herhangi bir sınıf oluşturmadığımızdan uyarı mesajı gelecektir. Sınıf oluşturduktan sonra bu sorun kendiliğinden çözülecektir.



Sol taraftaki menüden Classroom-Manager seçilerek açılan bölüme sağ tıklayacağız. "Add classroom" seçeneğine tıklanarak yeni bir sınıf oluşturulur.

Oluşturulan sınıf içerisinde aynı yöntemler "Add computer" seçeneğiyle öğrenci bilgisayarı eklenir. Öğrenci bilgisayarlarını eklerken açılan pencerede hangi seçeneğe göre ekleme yaparsak ona uygun alana veri girerek bu işlemi gerçekleştirebiliriz. BT sınıflarında en yaygın uygulama bilgisayarlara statik IP verilmesi olduğundan, biz de burada bilgisayarların IP numarasını girerek bu

işlemi halledebiliriz. Tüm öğrencileri sınıfa dâhil ettikten sonra programın bize sağladığı özelliklerden birkaçını anlatabiliriz.



Bu sekmeye tıklandığında mevcut sınıfların listesi açılır.



Programın varsayılan görüntü durumudur. Bağlı olan ve/veya olamayan bilgisayarın durumunu ve ekran görüntüsünü simgesel olarak gösterir.



Tam ekran gösterim modunda öğretmen bilgisayarında yapılan uygulama öğrenci bilgisayarlarında gösterilir.



Burada da gösterim modu pencere de çalışır.



Bu seçenekle tüm öğrenci bilgisayarları kilitletir.



Öğrencilere mesaj göndermek için kullanılan seçenektir.



BIOS desteği varsa sınıfa kayıtlı bir öğrenci bilgisayarının açılmasını sağlar.



Sistemde var olan öğrenci bilgisayarını kapatmaya yarar.



Sistemdeki bilgisayarın kullanıcı adı ve şifresini girerek bağlanmamızı sağlar.

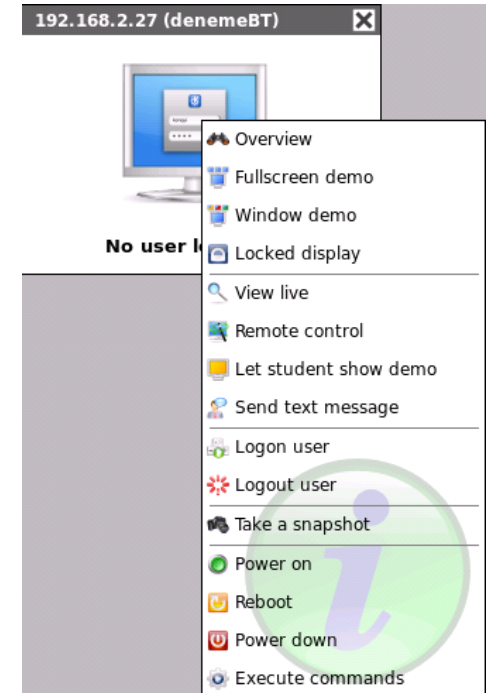


Bu seçenek sınıfta kayıtlı olmayan bir PC'yi davet etmek için kullanılır.

Program üzerinde kayıtlı bir bilgisayara sağ tıkladığımızda da açılan pencerede sadece seçilen bilgisayara yapılacak uygulamalarda bulunuyor. Yukarıda anlatılanlara ek olarak;

"View Live" seçeneği, o masaüstüne ağınızın hızına bağlı olarak sistemin seçtiği kalitede masaüstüne canlı bağlantı yapabilirsiniz.

"Take a snapshot" seçeneği, öğrencinin ekran görüntüsünün resim dosyası olarak kaydedilmesini sağlar. Bu sayede ders sırasında başka bir işlem yapan öğrenciyi yakaladığınızda "Valla öğretmenim, dersi dinliyorum!" diyen öğrencilere yönelik kanıt niteliğinde fotoğraflar kaydeder. "Execute commands" seçeneği, öğrenci bilgisayarı üzerinden bir komut çalıştırmayı sağlar.





VirtualBox ile Sanallaştırma

Pardus içinde başka işletim sistemlerini de kullanmanıza olanak sağlayan sanallaştırma araçlarından biri de VirtualBox.

paket tanıtımı

Pardus, depolarında birçok ihtiyacı karşılayacak paketler sunuyor. Bu paketler genel ihtiyaçlardan özel ihtiyaçlara kadar geniş bir yelpaze içerisinde hazırlanıyor. Bildiğiniz gibi son dönemlerde sanallaştırma epey popüler olmaya başladı. Aynı işletim sistemi içerisinde birden fazla işletim sistemi çalıştırmak, çeşitli uygulamaları kullanmak son derece güzel bir olanak. Pardus bu noktada her zaman olduğu gibi size paket yöneticisi aracılığı ile birkaç tıklamayla gerekli uygulamaları sunuyor. VirtualBox ise bunlardan sadece bir tanesi.

VirtualBox, Sun Microsystems tarafından geliştirilen ve ücretsiz olarak dağıtılan bir sanallaştırma uygulaması. Aslında "uygulama katmanı" olarak anılması gereken VirtualBox, kapalı kaynak ve açık kaynak kodlu olmak üzere iki sürüm halinde geliştiriliyor. Açık kaynak sürümü Pardus depolarında mevcut. Kapalı kaynak sürümünü ise PardusWiki'deki [yönergeleri](#) takip ederek kurabilirsiniz.

Sistemimize VirtualBox'ı kurmak için paket yöneticisinden "virtualbox" şeklinde arama yapmamız ve ilgili paketleri kurmanız yeterli.

VirtualBox'ı kurmadan önce çeşitli bilgileri bilmekte fayda var. Öncelikle sanallaştırma yaparken izlenecek adımlardan bahsetmek istiyorum:

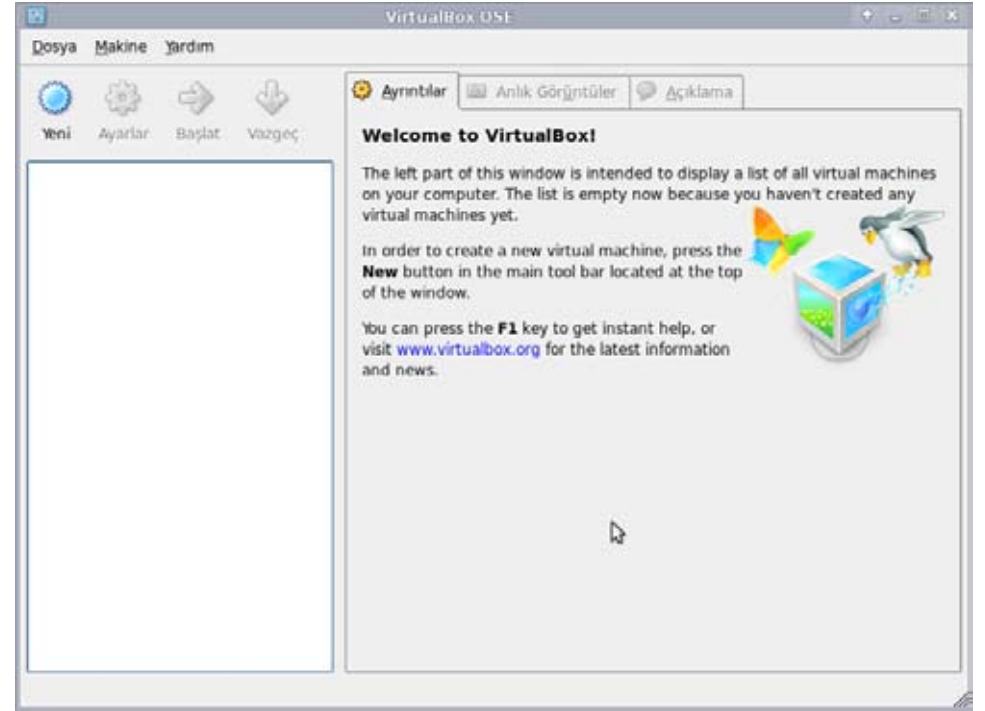
1. Sanal bir sistem oluşturulur.
2. Bu sistemin kullanacağı disk bölümü ayrılır. Bu noktada yazının devamında göreceğiniz gibi sanal bir bölüm oluşturuyorsunuz. Ve bu sanal bölüm kesinlikle fiziksel disk bölümlerine zarar vermiyor.
3. Sanal sistemin kullanacağı bellek miktarını ayırıyoruz. Bu işlemi yaparken fiziksel belleğin yarısından fazlasını ayıramıyoruz.
4. Bu işlemleri bitirdikten sonra ayarları yaparak çeşitli özellikleri düzenliyoruz.

Sanal sisteme bir CD ile kurulum yapabileceğiniz gibi, bir iso imajını bağlayarak kurulum yapabilmemiz mümkün.

Gelelim VirtualBox uygulama katmanını kullanmaya. Öncelikli olarak üç aşamalı bir kurulum işlemimiz var.

1. Sanal sistem için gerekli ayarların yapılması:

VirtualBox 'ı açtığımızda bir takım bilgi amaçlı formlar gelir. Bu formlarla ilgili işlemleri yaptıktan sonra yandaki gibi bir ekranla karşılaşırız. Bu ekranda



"Yeni" düğmesiyle yeni bir sistem için ortam hazırlayacağız.

Yeni tuşuna basmamızla birlikte işletim sistemimizle ilgili bilgileri girmeye başlıyoruz. İlk gelen ekranda genel bilgiler var. İleri düğmesiyle aşamaları geçeceğiz.

İkinci aşamada kuracağımız işletim sistemi ile ilgili isim ve tür seçiyoruz. Listede bulunmayan türler için diğer (other) seçeneğini seçebiliriz. Üçüncü ekranımızda sanal sistem için kullanacağımız bellek miktarını belirtiyoruz. Burada dikkat edilecek bir husus, fiziksel belleğimizin yarısından fazlasını sanal belleğe ayıramıyor olmamız.

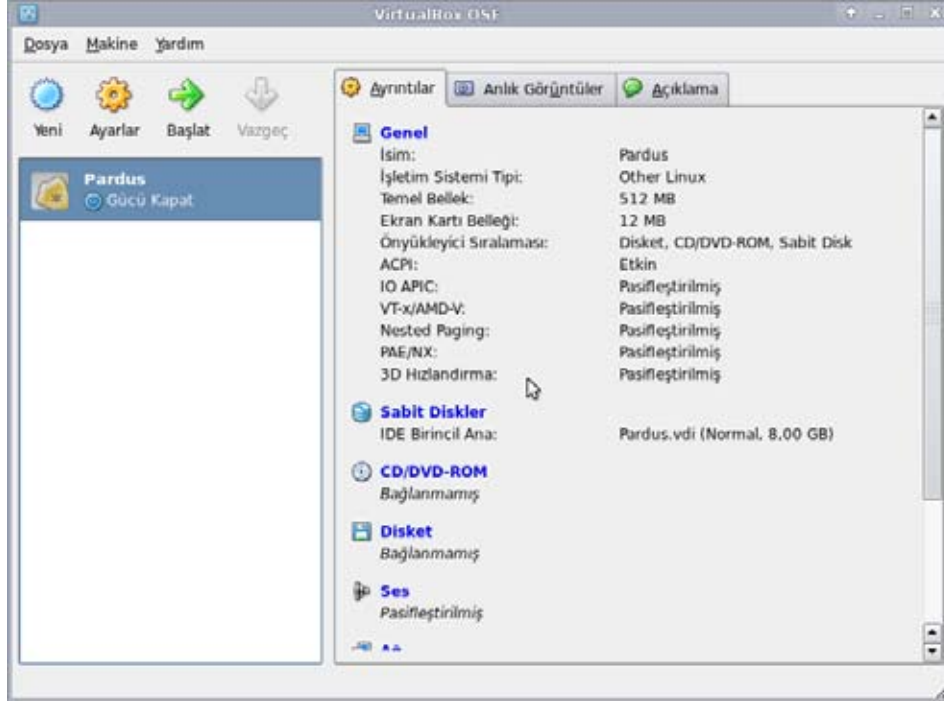
Bir sonraki ekranda, sistemimiz için sanal bir disk oluşturacağız. Bu ekranda yeni düğmesine basarak sanal disk oluşturma sihirbazını çalıştırıyoruz. Sanal disk oluşturma sihirbazının ikinci adımında bizden sanal disk için tür

paket tanıtımı

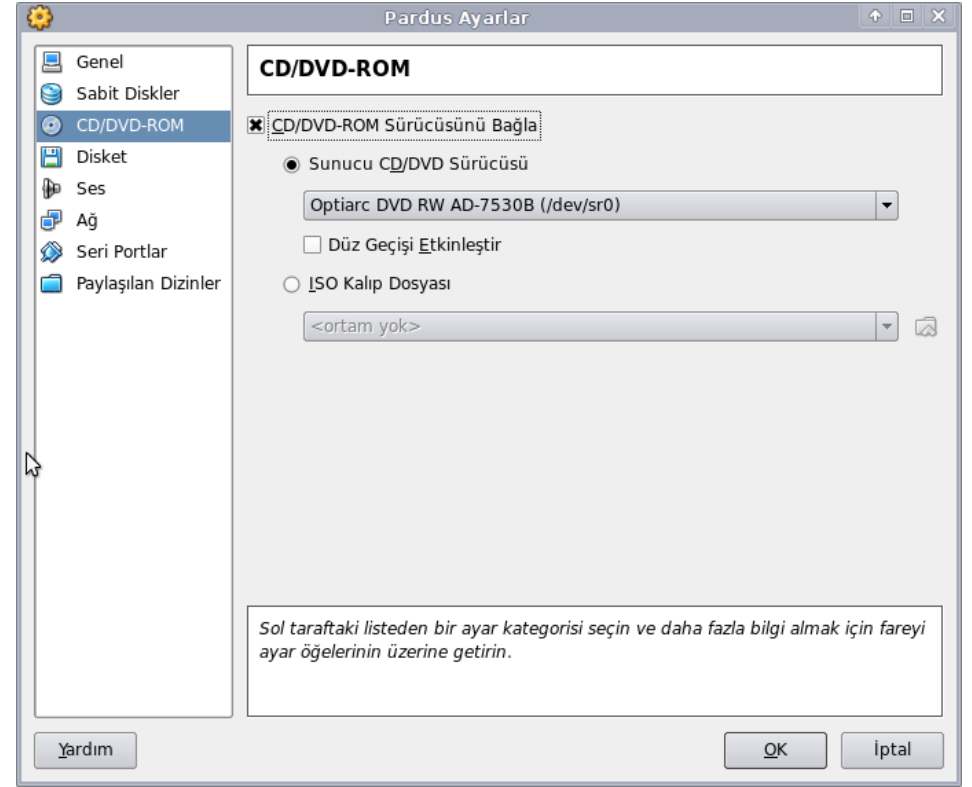
seçmemiz isteniyor. Dinamik olarak genişleyen kalıp seçeneği sayesinde yer yetmediği durumda otomatik boyut ayarlaması yapılabilir. Bu yüzden biz bu seçeneği seçiyoruz.

Daha sonra bir isim vererek (kendisi otomatik isimlendirme yapabiliyor) boyutlandırıyoruz. Buradaki 2 Terabayt'lık sınır sabit diskimizin değil, VirtualBox tarafından desteklenen son boyut.

Boyutlandırmayı yaptıktan sonra ileri tuşu ile bir sonraki adıma geçerek burada bitir tuşuyla işlemi tamamlıyoruz. Bu adımdan sonra oluşturduğumuz disk seçilmiş olarak karşımıza geliyor. İleri tuşuyla son adıma geçip bitir tuşuna basarak sistemimizi oluşturuyoruz.



Resimde görüldüğü üzere ekranımızda oluşturduğumuz sistem çıkıyor. Bu sistemi seçtiğimizde sağ tarafta çeşitli özellikler mevcut. Buradan CD/DVD-ROM başlığına tıklayarak CD sürücümüzü ya da bir iso kalıbımızı bağlanmamız mümkün.



Artık bu işlemi de yaptıktan sonra Başlat tuşuyla seçili bir sistemi başlatmamız mümkün. Bu adımdan sonrakiler sabit sistem kurulumu ile ilgili adımlar. Sistem açıldıktan sonra çeşitli bilgi ekranları ile kısayol tuşları hakkında bilgiler veriliyor. Host tuşu olarak adlandırılan tuş sağ tarafta bulunan CTRL tuşu.

CTRL+F => Sanal sistemi tam ekrana geçirir/ tam ekrandan çıkartır.
CTRL => Fare'yi sanal sisteme dâhil eder. Misafir eklentileri kurarak bu işlemi otomatikleştirmeniz mümkün.

Bu bahsettiğim kısayollar benim en çok kullandıklarım. Ana ekrandan seçtiğimiz sistemin ayarlarına girerek, bellek, sabit disk, ekran kartı gibi ayarları ayrıca düzenleyebiliriz.

Pardus ile Televizyon İzleyin!

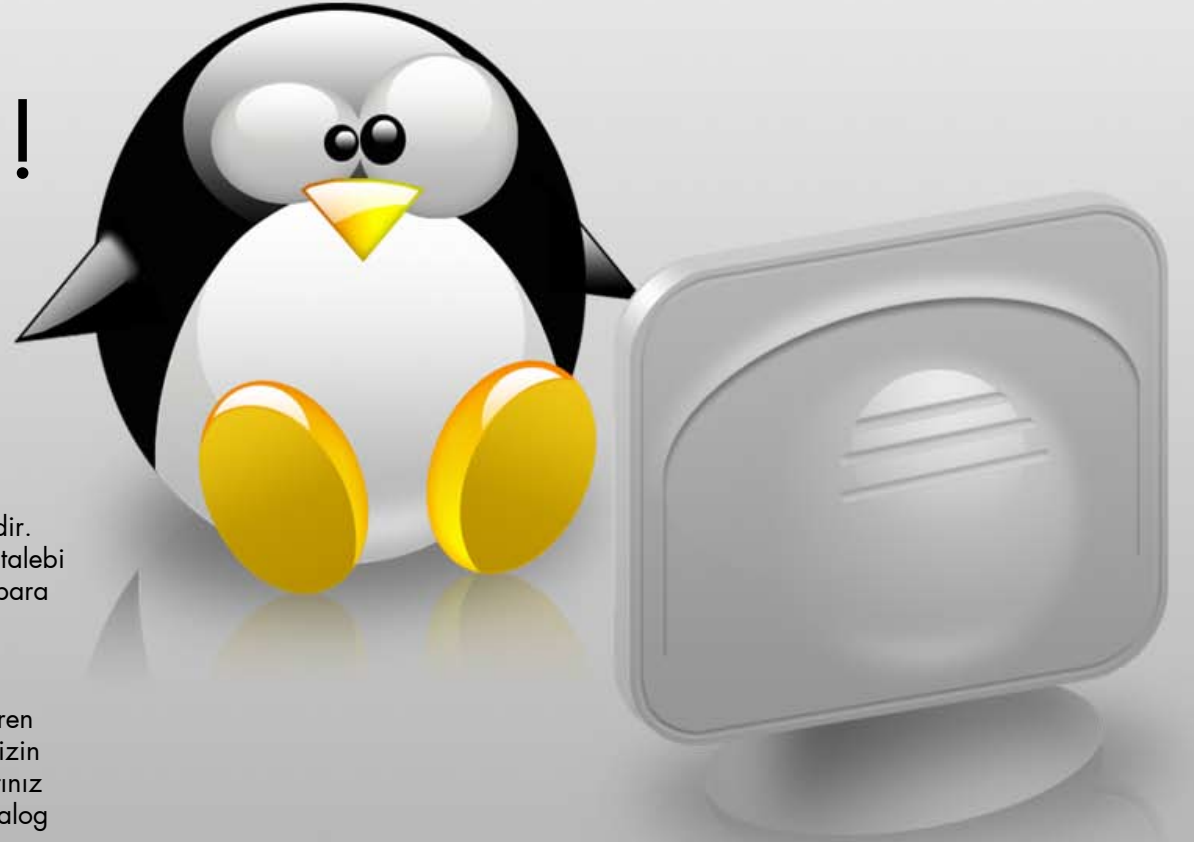
Pardus altında analog TV kartlarını
kullanmak için çok sayıda program var...

TV kartları çoğu kullanıcı için bilgisayarının olmazsa olmaz bileşenidir. Özellikle analog tv kartlarının fiyatlarının düşük olması kartlara olan talebi de artırmış durumda. Dijital uydu ve kablolu TV sistemlerine yığılma para ödemek yerine normal yayınlardan faydalanmak isteyenler, TV kartı seçimlerini analog TV kartlarından yana kullanıyor.

TV kartlarında bulunan tunerler genellikle yüksek sinyal gücü gerektiren pek hassas olmayan türden oluyor. Bu nedenle iyi bir anten sisteminizin olması gerekiyor. En iyi sonucu elde edebilmek için yalnızca TV kartınız için kullanacağınız iyi kaliteli bir anten sistemi kurmanız önerilir. Analog TV kartlarıyla tüm normal yayınları izleyebilir ve kayıt edebilirsiniz.

Pardus altında analog TV kartınızı kullanabilmeniz için öncelikle Pardus'un TV kartınızı görmesi ve gerekli modülleri yüklemiş olması gerekir.

Pardus'un kartınızı tanıyıp tanımadığını konsolle'da yetkili kullanıcı olarak "İspci" komutunu vererek kontrol edebilirsiniz.



paket tanıtımı

```
fdonmez-pardus-test fdonmez # lspci
00:00.0 Host bridge: ATI Technologies Inc RS690 Host Bridge
00:02.0 PCI bridge: ATI Technologies Inc RS690 PCI to PCI Bridge (PCI Express Graphics Port 0)
00:12.0 SATA controller: ATI Technologies Inc SB600 Non-Raid-5 SATA
00:13.0 USB Controller: ATI Technologies Inc SB600 USB (OHCI0)
00:13.1 USB Controller: ATI Technologies Inc SB600 USB (OHCI1)
00:13.2 USB Controller: ATI Technologies Inc SB600 USB (OHCI2)
00:14.0 SMBus: ATI Technologies Inc SBx00 SMBus Controller (rev 14)
00:14.1 IDE interface: ATI Technologies Inc SB600 IDE
00:14.2 Audio device: ATI Technologies Inc SBx00 Azalia (Intel HDA)
00:14.3 ISA bridge: ATI Technologies Inc SB600 PCI to LPC Bridge
00:14.4 PCI bridge: ATI Technologies Inc SBx00 PCI to PCI Bridge
00:18.0 Host bridge: Advanced Micro Devices [AMD] K8 [Athlon64/Opteron] HyperTransport
Technology Configuration
00:18.1 Host bridge: Advanced Micro Devices [AMD] K8 [Athlon64/Opteron] Address Map
00:18.2 Host bridge: Advanced Micro Devices [AMD] K8 [Athlon64/Opteron] DRAM Controller
00:18.3 Host bridge: Advanced Micro Devices [AMD] K8 [Athlon64/Opteron] Miscellaneous Control
01:00.0 VGA compatible controller: nVidia Corporation GeForce 8400 GS (rev a1)
02:00.0 Communication controller: Agere Systems 56k WinModem (rev 01)
02:01.0 Multimedia controller: Philips Semiconductors SAA7130 Video Broadcast Decoder (rev 01)
02:04.0 Ethernet controller: Realtek Semiconductor Co., Ltd. RTL-8110SC/8169SC Gigabit Ethernet
(rev 10)
```

Yetkili kullanıcı olarak "lsmod |grep tv" komutuyla gerekli modüllerin yüklenip yüklenmediğini kontrol edebilirsiniz.

```
fdonmez-pardus-test fdonmez # lsmod |grep tv
tveeprom 18320 1 saa7134
i2c_core 26516 17
nvidia,tuner,tea5767,tda8290,tda18271,tda827x,tuner_xc2028,xc5000,tda9887,tuner_simple,mt20
xx,tea5761,saa7134,v4l2_common,i2c_piix4,ir_kbd_i2c,tveeprom
```

Bu kontrollerden sonra Tasma > Ses ve Çokluortam > TV Kartı Yapılandırması'nı açıyoruz.

Yönetici Modu düğmesine tıklayıp yönetici şifremizi giriyoruz. TV Card sekmesinde, TV kartınızı ve Tuner sekmesinden TV kartınızın tuner'ini seçip Uygula ve Tamam düğmelerine basarak TV kartı ayarlarını tamamlayınız. TV

kartınızın modelini ve tuner'ini doğru seçmezseniz, görüntü ya da seste sorun yaşayabilirsiniz.

Not: Bazı TV kartlarının ayarları özellikle benim de kullandığım saa7130-7134 entegreli olanlar, Tasma'dan ayarlansa dahi ses veya görüntü alamama sorunu yaşamaktadırlar. Bu sorunun çözümü: Çalıştır ile "kdesu kwrite /etc/modprobe.d/bttv" komutu ile TV kartı ayar dosyasını açıp içeriğini kendi tv kartınız ve tuner'inize göre düzenleyip tamamlayın. TV kartı ve tuner listesini ve ses alamama sorunuyla ilgili ayrıntılı bilgileri [PardusWiki](#) sayfalarından edinebilirsiniz.

TV kartınızın tanımlama işlemlerinden sonra Pardus depolarında yer alan Analog TV kartı uygulamalarını (Tvtime, XawTV, KdeTV ve Kradio) kurarak birkaç küçük adımda TV yayınlarını izlemeye başlayabilirsiniz. Uygulamalara kurulduktan sonra Programlar > Çokluortam yolundan erişebilirsiniz.

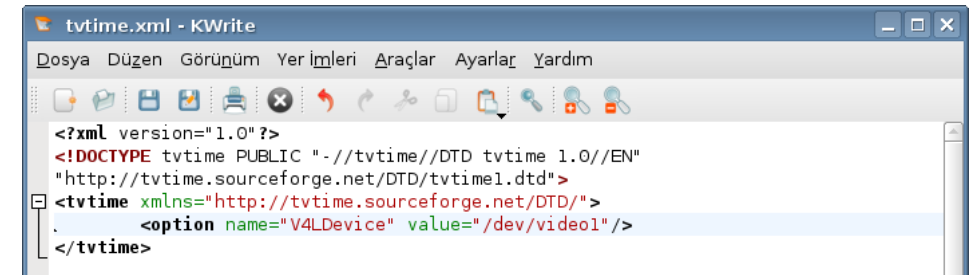
Tvtime

Linux altında Analog TV kartları ile kullanım için yüksek kaliteli bir televizyon uygulamasıdır. Tvtime ekran ya da projektör üzerinde de yayınları gösterir. Tvtime varsayılan video aygıtı olarak /dev/video0 olarak tanımlı gelir ve çoğunlukla webcam video0 olduğundan Tvtime'dan görüntü alamayabilirsiniz. Bu sorunu çözmek için: /home/kullanici_adiniz/.tvtime/tvtime.xml dosyasına

Lisans: GPL
Paket Boyutu: 549K
Kurulu Boyut: 1.7MB
Paketin Web Sitesi: <http://tvtime.sourceforge.net/>
Menüdeki Yeri: Programlar->Çokluortam->TVTime

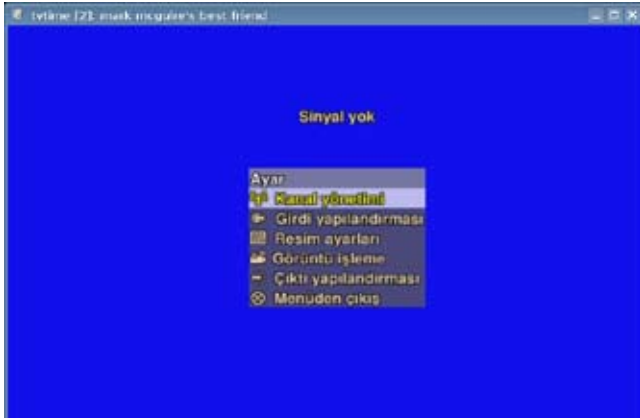
```
"<option name="V4LDevice" value="/dev/video1"/>"
```

kodunu ekleyerek TV kartınızı programa tanıtır.



```
tvtime.xml - KWrite
Dosya Düzen Görünüm Yerimleri Araçlar Ayarlar Yardım
<?xml version="1.0" ?>
<!DOCTYPE tvtime PUBLIC "-//tvtime//DTD tvtime 1.0//EN"
"http://tvtime.sourceforge.net/DTD/tvtime1.dtd">
<tvtime xmlns="http://tvtime.sourceforge.net/DTD/">
  <option name="V4LDevice" value="/dev/video1"/>
</tvtime>
```

paket tanıtımı



Daha sonra Tvtime'ı açıp, farenin sağ tuşunu tvtime üzerine sağ tıklayarak menüye erişebilirsiniz.

Daha sonra sırası ile:

- Girdi yapılandırması
- > Televizyon Standardı
- > PAL olarak seçip Yeni ayarlar ile yeniden başlat seçeneğini seçiyoruz.

• Kanal yönetimi > Frekans tablosunu değiştir >Avrupa'yı seçip önceki ekrana dönün.

• Sinyal için kanalları tara

adımlarıyla kanal listenizi oluşturup yayınları izleyebilir hale getirmiş olursunuz.

Xawtv

Bttv sürücüsü için geliştirilmeye başlanmış ve zamanla donanım desteğini artırmış bir TV programıdır. Görüntü yakalama gibi TV programlarının genel özelliklerini de içeriyor.

Xawtv paketini kurduğunuzda Çokluortam menüsüne kısayolu gelmediğinde Çalıştır komutuyla programı açabiliyorsunuz.

XawTV

Lisans: GPL

Paket Boyutu: 338K

Kurulu Boyut: 1.6MB

Paketin Web Sitesi: <http://linux.bytesex.org/xawtv/>

Menüdeki Yeri: Programlar->Çokluortam->XawTV

Çalıştır "xawtv" şeklinde ya da bilgisayarınıza bağlı bir webcam varsa "xawtv -c /dev/video 1" komutuyla programı çalıştırabilirsiniz. Xawtv'yi çalıştırdığınızda programın penceresine sağ tıklayarak ya da O tuşuna basarak Options menüsünü açınız. TV norm: PAL, Video source: Television, audio mode: mono, Frequence table: europe-west olduklarından emin olun. Daha sonra program



penceresine tıklayarak klavyenin yukarı aşağı okları ile kanallar arasında gezerek sinyal olan kanalları bulun. Bulduğunuz kanalı kanal listenize eklemek için Options penceresinden Chanell Editor'e tıklayıp, Station ID'nin altındaki kutucuğa kanalınızın adını yazıp Add düğmesine basarak listenizi oluşturun.

Son olarak Save tuşuyla listenizi kayıt edin. Daha sonra pencereye farenizin sol tuşuyla tıkladığınızda kanal listesi açılır ya da C tuşu ile ayrıntılı kanal listesini açabilirsiniz. Ayrıntılı kanal listesinde kanal değiştirdikçe önceki kanalın ekran görüntüsü ufak bir simge olarak listenize ekleniyor.

Listenizdeki kanallar arasında gezmek için numaraları ya da PageUp/PageDown tuşlarını kullanabilirsiniz. Görüntü yakalayarak video kayıtlı yapabilmek için R tuşunu kullanabilirsiniz.

XawTV'yi tam ekran yapmak için F tuşunu kullanabilirsiniz. A tuşuyla sesi kesebilirsiniz. G tuşuyla ppm biçiminde görüntü yakalayabilirsiniz. J tuşuyla jpeg dosya biçiminde görüntü yakalayabilirsiniz. T tuşuyla XawTV sürekli tüm pencerelerin üstünde kalır. D tuşu pencere başlığında kanal isminin yazdığı yere saati getirir.

paket tanıtımı

KDETV

Lisans: GPL

Paket Boyutu: 854K

Kurulu Boyut: 4MB

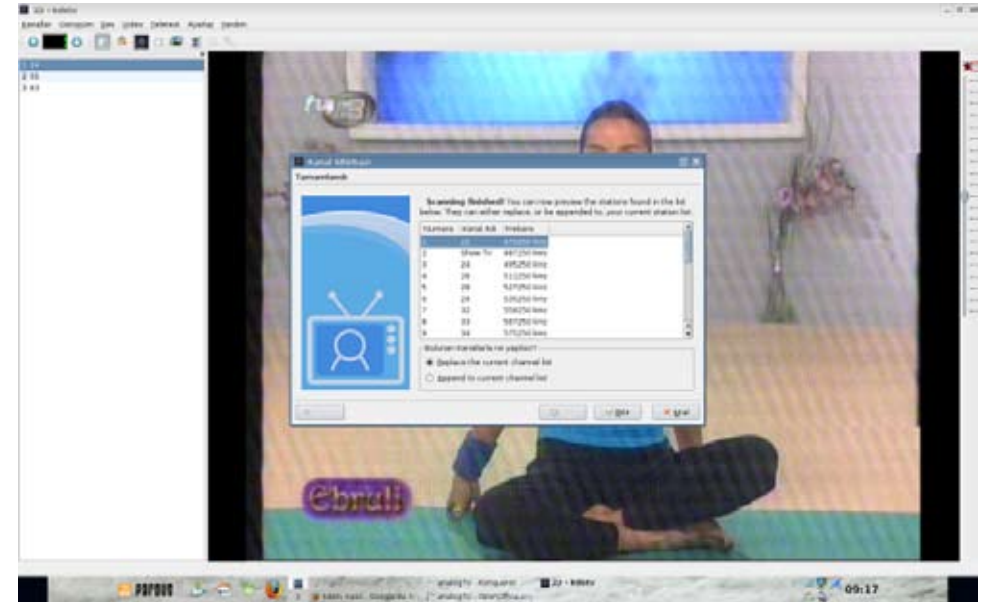
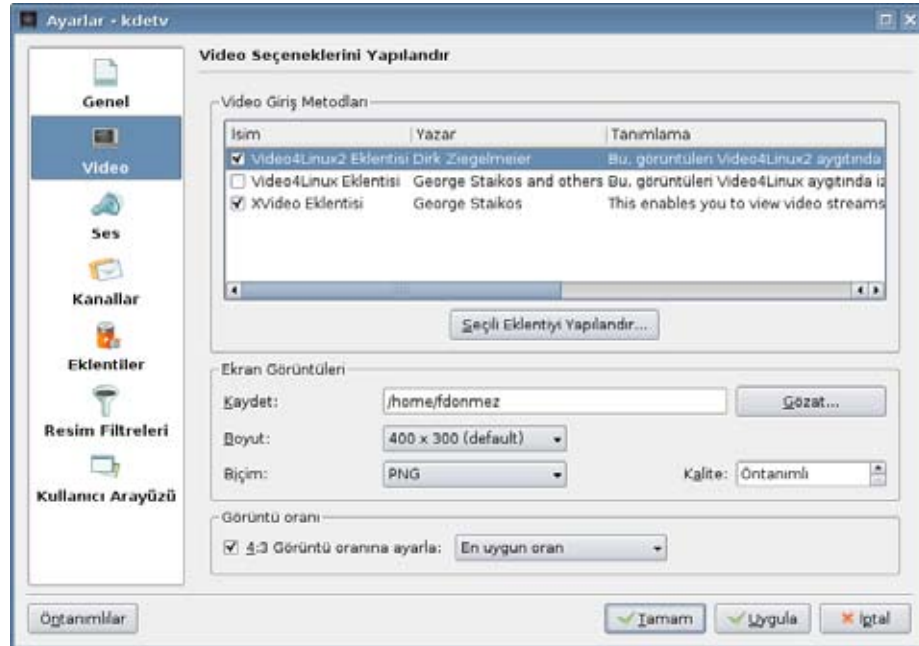
Paketin Web Sitesi: <http://www.kde-apps.org/content/show.php?content=11602>

Menüdeki Yeri: Programlar->Çokluortam->kdetv>Çokluortam->KdeTV

KdeTV

KDE için bir TV uygulamasıdır. Kanal tarama, teletext ve uzaktan kumanda gibi özellikleri bulunur. Kdetv'yi ilk açtığınızda Kanal Sihirbazı sizi karşılar. Sihirbazda ileri tuşu aktif değilse sisteminizdeki TV kartını çalıştırmak için Kdetv de uygun eklenti seçili değil. Bu durumda İptal düğmesiyle kanal sihirbazını kapatın.

Eklenti değiştirmek için Ayarlar > Kdetv Programını Yapılandır'a girin. Açılan pencerede Video simgesine tıklayın. Varsayılan olarak gelen Video4Linux2 eklentisindeki işareti kaldırıp, Video4Linux eklentisini işaretleyip, Tamam düğmesiyle değişikliği onaylayın. Eğer sisteminizde webcam takılıysa, Kdetv'yi video yakalama aygıtı olarak görebilirsiniz. Kanal taramaya başlamak için İleri düğmesiyle işleme devam edin. Kanal tarama işlemi bitene kadar tüm adımları tamamlayın. Teletext > Teletext'i göster ile teletext yayınlarına ulaşabilirsiniz.



KRadio

KDE 3.x altında analog TV kartları için istasyon tarama, MP3/OGG kaydı gibi yetenekleri olan bir radyo yayını oynatıcısıdır.

Radyo yayınlarını taratmak için uygulama üzerindeki tornavida düğmesine tıklayarak Kradio Yapılandırması penceresini açın ve Radyo İstasyonları simgesine tıklayıp Search Stations düğmesine basın.

Uygulama üzerindeki "Kırmızı Kaydetmeye Başla/Durdur" düğmesiyle yayını kayıt edebilirsiniz.

- * V4L/V4L2 radyo desteği
- * Uzaktan kumanda desteği (lirc)
- * Alarmlar, zaman ayarlı otomatik kapanma
- * Timeshifter özeliği
- * Genişletilebilir eklenti mimarisi

KRadio

Lisans: GPL

Paket Boyutu: 1.3MB

Kurulu Boyut: 7.5MB

Paketin Web Sitesi: <http://kradio.sourceforge.net/>

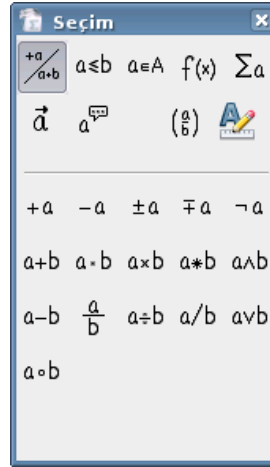
Menüdeki Yeri: Programlar->Çokluortam->KRadio

OpenOffice.org Formül ve Temel Özellikleri

Albert Einstein dedi ki;

"Keşke Math benim zamanımda olsaydı."

OpenOffice.org Formül (Math) uygulaması, matematiksel formüllerin yazılabilmesi için tasarlanmış bir OpenOffice.org bileşenidir. Bu bileşenin bilinen diğer bir adı da Formüldür. Belgelerinde yoğun olarak matematiksel denklemlerle çalışan kullanıcılar için tasarlanmıştır. Formül sadece denklemlerin kağıt üzerindeki yazılımını düzenler, çözümü ya da doğruluğuyla ilgilenmez. Tüm OpenOffice.org bileşenleri ile %100 uyumlu olarak çalışır. OpenOffice.org Formül, matematik formüllerini oluşturabilmeniz için size birçok operatör, fonksiyon ve biçimlendirme gibi yardımcıları sağlamıştır. Bir seçim penceresinde listelenen bu yardımcıları, birkaç tıklama ile gerekli sembolleri belgenize eklemenizi sağlar.



Bu sembollerden bazılarını aşağıdaki referans tablosunda bulabilirsiniz.

Yazılan Komut	Seçim Penceresi(Sembol)	Anlamı
-	$a-b$	Çıkarma
cdot, times, *	$a \cdot b, a \times b, a * b$	Çarpma
over, div, /	$\frac{a}{b}, a \div b, a / b$	Bölme
+	$a+b$	Toplama
and	$a \wedge b$	Mantıksal VE

Bu tablodaki semboller sadece birli/ikili işlemlerden birkaçıdır. Gördüğünüz gibi çarpma veya bölme gibi sembollerin seçimi kullanıcıya bırakılmıştır. Bölme işlemini ifade eden tüm semboller eksiksiz bir şekilde seçim penceresinde bulunuyor.

Formül Oluşturma

Formül uygulamasında bir formül oluşturmanın birkaç yolu vardır.

Bu yollar:

- Denklem düzenleyicisine direk olarak yazarak.
- Farenin sağ tuşuna basıp açılan menüden istenilen sembolleri seçerek.

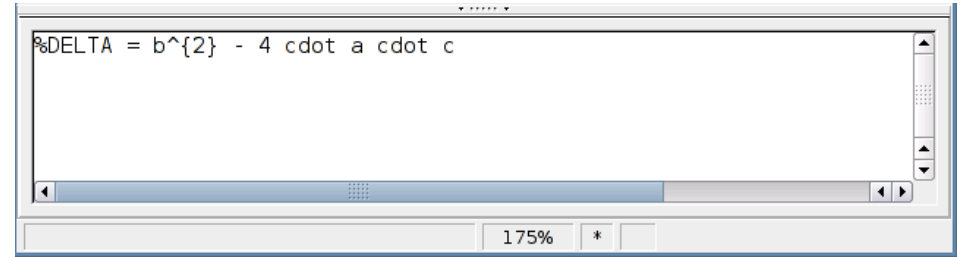
- Seçim araç çubuğunu kullanarak.

Bu saymış olduğumuz tüm yollarla formül yazmak mümkün. Fakat bu uygulamayı ilk defa kullanacaklara kolay anlaşılması açısından, seçim araç çubuğunu kullanmalarını tavsiye ederiz.

İlk formülümüz olarak hepimizin okuldan hatırlayacağı 2. Dereceden denklem formüllerini ele alalım. Peki, bu formüller nelerdir? Kısaca hatırlayalım:

- Önce delta = $b^2 - 4ac$ hesaplanır.
- Eğer delta < 0 ise kök yoktur veya karmaşıktır.
- Eğer delta = 0 ise tek kök vardır. Kök1 = kök2 dir.
- Eğer delta > 0 ise iki farklı kök vardır.

Oluşturmak istediğimiz formülü, formül giriş alanına gireceğiz. Bu kısma girdiğimiz formüller otomatik olarak formül gösterim alanında görüntülenecektir. Eğer görüntülenmiyorsa Görünüm->Gösteriyi Otomatik Güncelle yolunu takip ederek görüntülenmesini sağlayabilirsiniz. Örneğimizde delta formülü sonuçta aşağıdaki şekilde girilecektir.



Şimdi adım adım delta formülünü nasıl oluşturduk görelim.

- Formülümüz için gerekli olan üslü ifademizi seçim penceresinden bulup ekledik ve diğer semboller içinde aynısını yaptık.
- Gerekli sembolleri ekledikten sonra giriş çubuğumuzda bulunan formül yapısı görünecektir.

- Formülün yapısında bulunan <?> karakterler ilk başta bir anlam ifade edemeyebilir. Fakat bu semboller bize gireceğimiz sayılarımızı ifade eder. Yani gireceğimiz sayıları sırası ile bu sembollerin yerine yerleştireceğiz.
- <?> yerlerine uygun sayılarımızı yerleştirdikten sonra formülümüzün son hali görünecektir.
- Gördüğünüz gibi formülümüzü birkaç tıklamayla oluşturduk. Diğer kök formüllerimizi de aynı şekilde oluşturuyoruz. Kök formüllerinin son hali aşağıdaki gibi görünecektir.

$$x_{\{1\}} = \{ -b - \text{sqrt}\{\%DELTA\} \} \text{ over } \{2 \text{ cdot } a\}$$

$$x_{\{2\}} = \{ -b + \text{sqrt}\{\%DELTA\} \} \text{ over } \{2 \text{ cdot } a\}$$

$$x_1 = \frac{-b - \sqrt{\Delta}}{2 \cdot a} \quad x_2 = \frac{-b + \sqrt{\Delta}}{2 \cdot a}$$

Formülü Kaydetmek ve Dışarı Aktarmak

Oluşturduğumuz tüm formülleri Dosya->Kaydet yolunu takip ederek ya da Ctrl+S kısayol tuşu ile OpenDocument (ODF) biçimlerinde kaydedebilirsiniz. Formül bileşenin diğer bir özelliği de belgelerinizi -diğer OpenOffice.org bileşenlerinde de bulunan- PDF biçiminde kaydedebilmesidir.

Bunun için, Dosya >Dışarı Aktar yolunu takip ederek ya da üst araç çubuğunda yer alan PDF simgesine tıklayarak kaydedebilirsiniz. Ancak Formül programının genel kullanım alışkanlığı Kelime işlemci, Hesap veya Sunu içerisinden çağırarak kullanmaktır. Bunun için ilgili program çalıştırılır. Ekle > Nesne >Formül yoluyla Formül programı çağırılır. Sonrasında formül yazarken yukarıda anlattığımız tüm kurallar aynen geçerlidir.

Formül Biçimi

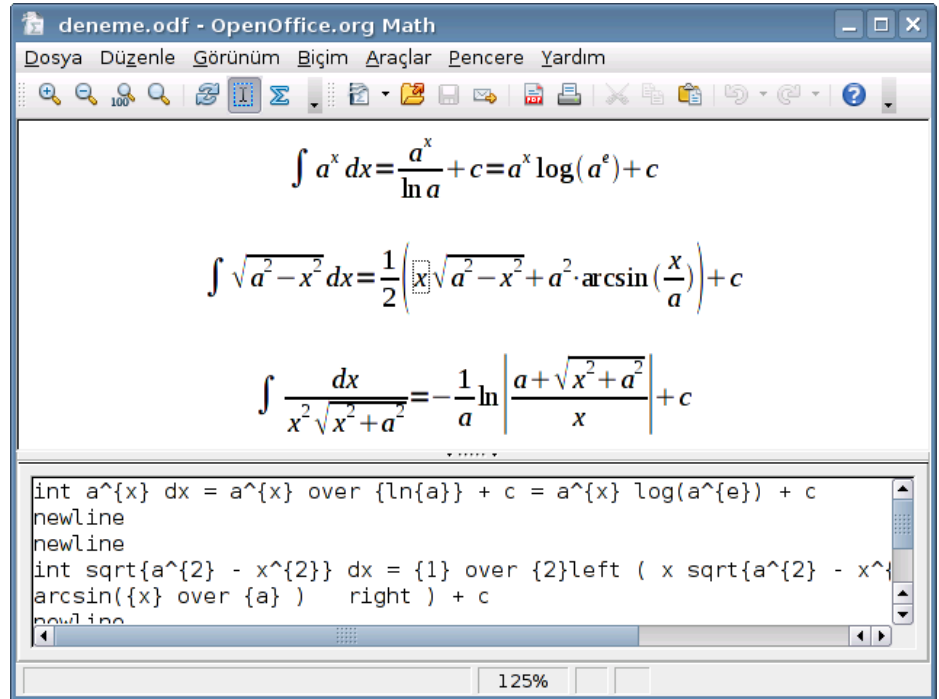
Formül bileşeni, formül oluşturmanın yanında formüllerimizi istediğimiz şekilde biçimlendirmeye de olanak sağlar. Bunun için, Biçim menüsünü kullanılır. Menüde yer alan seçenekler:

- Yazı Tipi: Karakterlerin yazı tiplerini değiştirmemizi sağlar.

- Yazı Tipi Boyutu: Karakterlerin büyüklüğünü belirlemek için kullanılır.
- Aralıklar: Oluşturulan formülde karakter ile operatör arası uzaklık, iki karakter arası uzaklık ve kök sembol aralığı gibi hassas ayarlamaların yapıldığı bölümdür.
- Hizalama: Formülün hangi tarafta hizalanması gerektiği bu bölümde ayarlanır.

Karmaşık Formüller

Karmaşık formülleri Formül yardımıyla çok daha şık ve anlaşılır göstermemiz mümkündür. Örnek olarak aşağıdaki ekran görüntüsünü inceleyebilirsiniz.



Burada saymadığımız birçok özelliği bulunan bu uygulama her zaman OpenOffice.org kullanımında yardımcınız olacaktır.

Bir sonraki OpenOffice.org yazımızda görüşmek üzere...

Temel OpenOffice.org Veritabanı Özellikleri

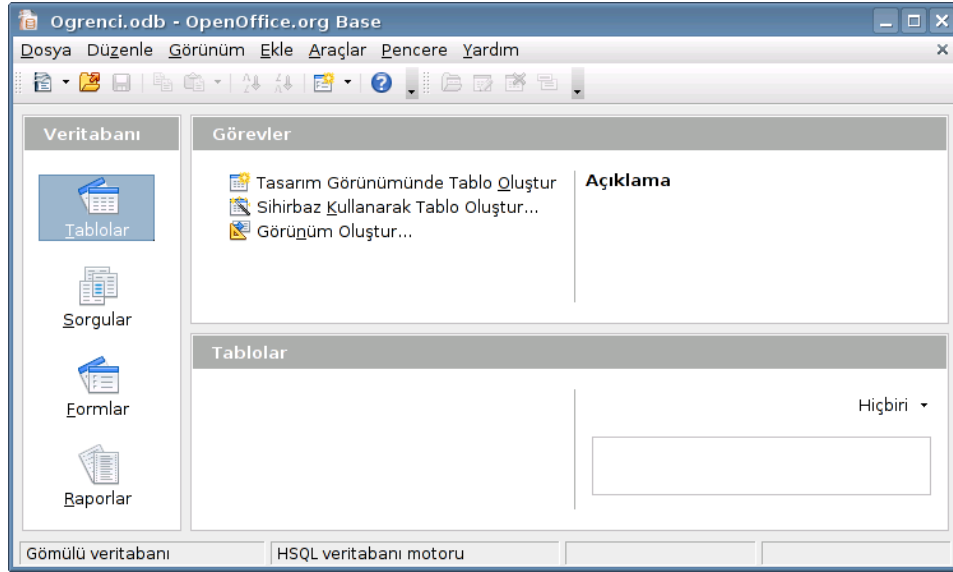
Bırakın, verileriniz de özgür olmanın keyfini yaşasın...

Veritabanı, küçük ve orta çaplı veritabanları oluşturup düzenleyebileceğiniz gelişmiş bir OpenOffice.org bileşenidir. Bilgilerinizin hızlı ve kolay kaydedilmesini sağlar. OpenOffice.org Veritabanıyla Tablo, Sorgu, Form ve Raporlar oluşturabilirsiniz. İçinde barındırdığı sihirbazlarla her tip kullanıcıya ulaşmayı amaçlamıştır. Daha gelişmiş veritabanları kullanma ihtiyacı duyulduğunda ise MySQL gibi veritabanlarını destekler ve kolayca bağlanmanızı sağlar. Diğer OpenOffice.org bileşenleri ile % 100 uyumlu olarak çalışır.

Veritabanı Oluşturma

Veritabanı programını başlattığımızda karşımıza aşağıdaki diyalog kutusu gelecektir. Açılan bu diyalog kutusu veritabanı sihirbazıdır. Bu sihirbazdan yeni bir veritabanı oluştur seçeneğini işaretleyerek Bitir düğmesine bastığınızda yeni veritabanınız oluşturulacak ve sizden kaydetmenizi isteyecektir. Kaydetmek için karşımıza gelen diyalog kutusundan veritabanımızın ismini yazarak tamam düğmesi ile kaydedilmesini sağlıyoruz.

Bu işlemlerden sonra karşımıza OpenOffice.org Veritabanı'nın ana ekranı gelecektir. Bu aşamadan sonra tüm işlemler bu arayüz üzerinden yapılacaktır.



Tablo Oluşturma

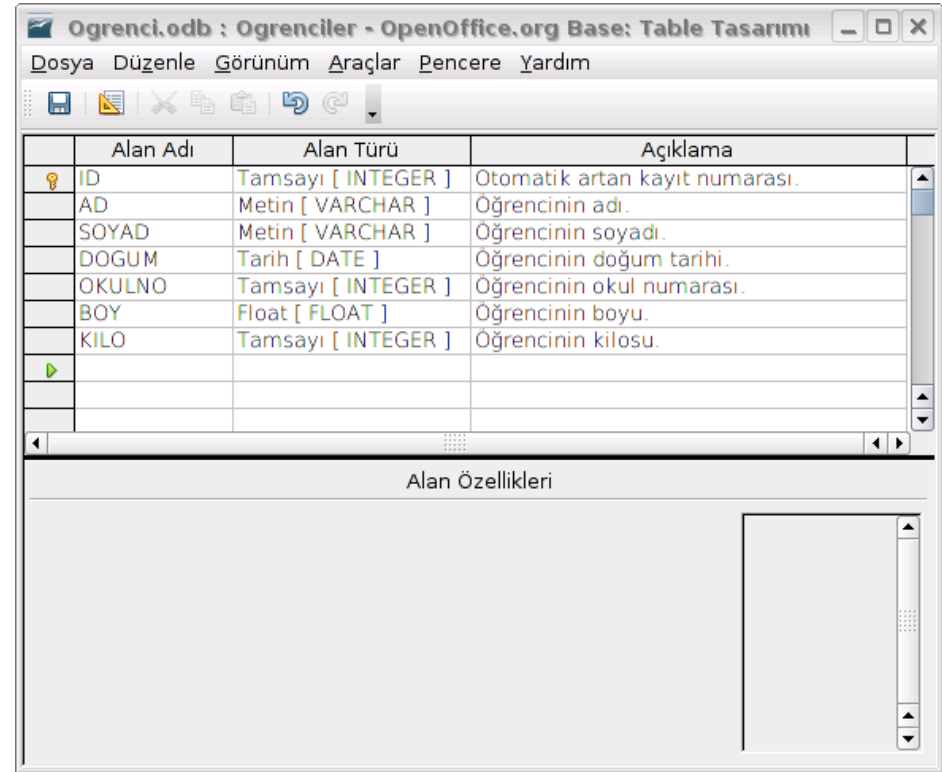
Tablo oluşturmak için Veritabanı'nın ana ekranında solda bulunan tablolar sekmesine tıklıyoruz. Bu sekmede üç seçenek yer alıyor.

Bu seçenekler:

- **Tasarım Görünümünde Tablo Oluştur:** Oluşturmak istediğimiz tablonun alan adı, veri tipi ve özellik bilgilerini tanımlayarak tablo oluşturmamızı sağlar.
- **Sihirbaz Kullanarak Tablo Oluştur:** Bir tablo oluşturma sihirbazıdır. Önceden hazırlanmış olan iş, kişisel gibi konularda mevcut olan tablolardan yararlanarak yeni bir tablo oluşturmamızı sağlar.
- **Görünüm Oluştur:** Oluşturulan tabloların görsel olarak aralarındaki ilişkilerin yapılmasını sağlayan sihirbazdır.

Biz ilk seçeneği seçerek işlemimize devam ettiğimizde, karşımıza aşağıdaki gibi bir tablo tasarım penceresi gelecektir. Bu pencerede bulunan bilgiler alan adı,

alan türü ve açıklamadan oluşur. Bu bilgilerden ilk ikisi zorunlu olarak girilmesi gereken sütundur. Açıklama sütunu ise kullanıcının isteğine bağlıdır ancak ileride kullanmak isteyeceğimiz bu tabloların ve alanların ne için kullanıldığını daha kolay hatırlamak açısından kısa bir açıklama yazmak daha faydalı olacaktır. Örneğimizde aşağıdaki gibi bir tablo oluşturduk.



Oluşturulan alan adlarını ayrıntılı olarak incelemek isterseniz, üzerine tıklayarak pencerenin alt kısmında görünen Alan Özellikleri bölümünden değiştirebilirsiniz.

Tablomuzu tamamladığımızda göre Dosya->Kaydet veya üst araç çubuğunda yer alan disket simgesine tıklayarak tablomuzu kaydediyoruz. Eğer tablomuzu ilk defa kaydediyorsak, tablomuzun adını soran ilgili pencereye tablonun adını yazarak Tamam düğmesine basıyoruz. Oluşturduğumuz bu tabloyu OpenOffice.org Veritabanı ana sayfasında bulunan Tablolar kısmında görebilirsiniz.

ID	AD	SOYAD	DOGUM	OKULNO	BOY	KILO
0	Mehme	PEKGENÇ	09/10/87	21	1.62	56
1	Hakan	HAMURCU	08/07/69	40	1.7	86
2	Murat	CAN	12/08/74	35	1.73	86
3	Soner	TUNA	06/04/79	30	1.7	70

Tablolara veri girmek için çift tıklamak yeterlidir. Veri girişi ekranı yandaki gibidir. Birkaç veri ekledikten sonra tablomuzu kaydediyoruz

Form Oluşturmak

Form için Veritabanı'nın ana sayfasının solunda bulunan formlar sekmesine tıklıyoruz. Bu sekmede bize iki seçenek görünecektir.

Bu seçenekler:

- **Tasarım Görümünde Form Oluştur:** Form için gereken araçları birebir kullanarak kendi isteğine bağlı formlar oluşturmak için kullanılır.
- **Sihirbaz Kullanarak Form Oluştur:** Bir form oluşturma sihirbazıdır. Oluşturmak istediğiniz formu sadece seçerek birkaç tıklama ile oluşturmak mümkündür. Yeni başlayanlara tavsiyemiz sihirbazı kullanmalarıdır. Sihirbazı seçerek devam ettiğimizde karşımıza aşağıdaki diyalog kutusu gelecektir.

Bu sihirbaz yardımıyla Tablolar ya da sorgular bölümünden kullanmak istediğimiz tablo ya da sorgumuzu seçiyoruz. Hemen alt tarafında bulunan mevcut alanlardan, formda yer almasını istediğimiz alanları seçerek ">" düğmesi ile sağ tarafa aktarıyoruz ve Sonraki düğmesine basarak bir sonraki adıma geçiyoruz. İkinci adımda ihtiyaç duyulması halinde formunuza bağlı alt formlar ekleyebilirsiniz. Biz Sonraki düğmesine basarak bir sonraki adıma geçerek, temel bir form nasıl oluşturulur onu göstermeye çalışacağız.

Bu adımda bizlere, alanların ve etiketlerin forma nasıl yerleşeceğine dair çeşitli alternatifler sunulacaktır. Örnek olması açısından ana formumuzu (şimdilik tek form) "Sütunlar halinde, etiketler üstte" tarzında belirleyerek bir sonraki adıma geçiyoruz. Eğer siz farklı bir yerleşim düşünüyorsanız sihirbazın sizlere sunduğu çeşitli alternatifleri deneyebilirsiniz.

Veri girdisi belirleme adımında, mevcut forma eklediğimiz alanların nasıl kullanılacağı sorulacaktır. Biz örneğimize "Formda bütün verileri göster" seçeneği ile devam ediyoruz. Siz ihtiyaç duymanız halinde diyalog kutusundaki çeşitli alternatifleri deneyebilirsiniz. Sonraki düğmesine basarak diğer adıma geçiyoruz.

Bu adımda ise formun rengi ve kenarlığı ayarlanabilir. Buradan istediğiniz rengi ve kenarlığı seçip son adımımıza geçiyoruz.

Oluşturduğumuz bu forma bir isim belirliyoruz ve Bitir düğmesi ile formumuzu oluşturuyoruz. Bizim örneğimizde oluşan form aşağıdaki gibi görüntüledi.

AD	SOYAD	DOGUM	OKULNO	BOY	KILO
Mehmet	PEKGENÇ	09.10.87	21	1,62	56

Sorgu Oluşturmak
Sorgu oluşturmak için ana sayfanın sol tarafında bulunan Sorgular sekmesine tıklıyoruz. Bu sekmede bize 3 seçenek görünecektir.

Bu seçenekler:

- **Tasarım Görünümünde Sorgu Oluştur:** Tablonuzu görüntüleyerek ve sıralama, süzme gibi işlemleri yaparak bir sorgu oluşturmanıza olanak sağlar.

- **Sihirbaz Kullanarak Sorgu Oluştur:** Bir sorgu oluşturma sihirbazıdır. Sizlere bir sorgu oluşturmada gereken tüm kolaylıkları sağlayarak bir sorgu oluşturmanızı sağlar.

- **SQL Görünümünde Sorgu Oluştur:** Normal olarak SQL cümleciklerini kullanarak oluşturacağımız sorgudur.

Örnek olması açısından son seçeneği işaretleyerek devam ettiğimizde karşımıza bir Metin editörü gelecektir. İstedığımız sorguları bu editöre yazıp çalıştıracğıız. Örnek olarak hemen basit bir sorgu yazalım.

```
SELECT AD,SOYAD FROM Ogrenciler
```

Bu yazdığımız sorgu ile sadece öğrencilerin ad ve soyadlarını listelemiş olduk. Hemen bu kodu çalıştırıp görmek için üst araç çubuğunda bulunan Sorgu çalıştır

simgesine basarak sonucu görebilirsiniz. Sorgumuzu yazdıktan sonra yine üst araç çubuğunda yer alan disket simgesi veya Dosya->Kaydet yolunu takip ederek sorgumuzu kaydetmeyi unutmayınız.

AD	SOYAD
Mehmet	PEKGENÇ
Hakan	HAMURCU
Murat	CAN
Soner	TUNA

```
SELECT AD,SOYAD FROM Ogrenciler
```

Resimde de gördüğümüz gibi sorgu çalıştırıldığında öğrencilerin sadece ad ve soyadları listelenmiştir.

Rapor Oluşturmak

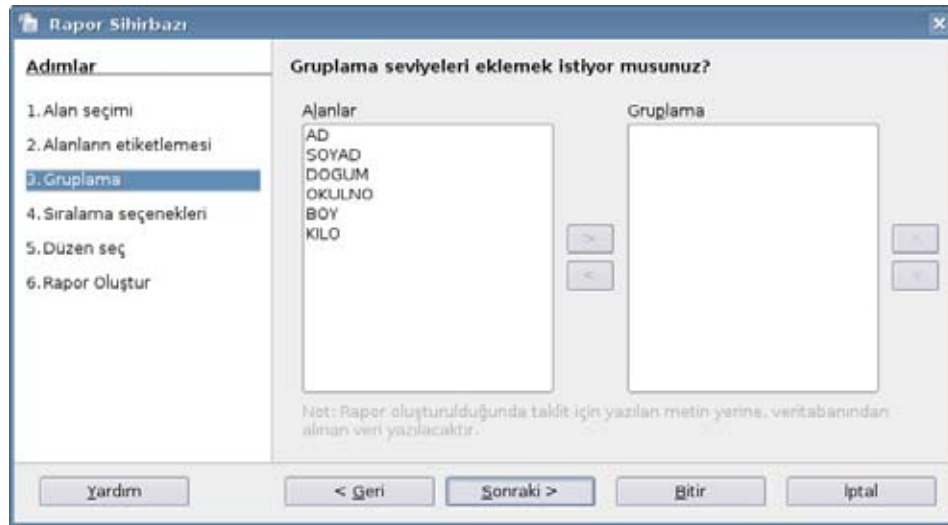
Rapor oluşturmak için ana sayfanın solunda bulunan Raporlar sekmesine tıklıyoruz. Bu sekmede bize tek seçenek görünecektir:

- **Sihirbaz Kullanarak Rapor Oluştur:** Bu seçenek yine kullanıcılar için tasarlanmış bir rapor oluşturma sihirbazıdır. Bu sihirbaz yardımı ile raporlarınızı istediğiniz düzen ve şekilde oluşturmanıza olanak sağlar.

Sihirbaz seçeneğine tıklayarak devam ediyoruz. Karşımıza bir diyalog kutusu gelecektir. Bu pencerede Tablolar ya da Sorgular bölümünden hazırlamış olduğumuz sorgu veya tablomuzu seçiyoruz. Rapor ekranında bulunmasını istediğimiz alan adlarını işaretleyerek ">" düğmesi yardımı ile sağ tarafa aktarıyoruz ve Sonraki düğmesine basarak bir sonraki adıma geçiyoruz.

İkinci adımda ihtiyaç duyulması halinde raporunuza farklı etiketler ekleyebilirsiniz. Biz Sonraki düğmesine basarak bir sonraki adıma geçerek, temel bir rapor nasıl oluşturulur onu göstermeye çalışacağız.

Bu adımda bizlere verileri gruplama alternatifleri sunulacaktır. Rapor ekranında bulunmasını istediğiniz grup varsa istediğiniz alan adlarını işaretleyerek ">" düğmesi yardımı ile sağ tarafa aktarabilirsiniz. Biz değişiklik yapmadan Sonraki düğmesine basarak bir sonraki adıma geçiyoruz.



Sıralama adımında, rapor ekranında sıralanmasını istediğimiz veri alanını seçiyoruz. Biz bu adımda sadece OKULNO'suna göre sıralama gerçekleştiriyoruz. Siz isterseniz birden fazla veri alanını da sıralayabilirsiniz. Sonraki düğmesine basarak bir sonraki adıma geçiyoruz.

Düzen adımında, raporumuzun nasıl görünmesi gerektiğini ayarlayacağız. Biz bu adımda ayarlarımızı default olarak ayarlıyoruz ve Sonraki düğmesine basarak bir sonraki adıma geçiyoruz. Eğer default değer sizin ihtiyaçlarınızı karşılamıyorsa istediğiniz seçeneği işaretleyip devam edebilirsiniz.

Oluşturduğumuz bu rapora bir başlık belirleyip raporumuzun türünü belirliyoruz. Rapor türünde karşımıza 2 seçenek görünecektir.

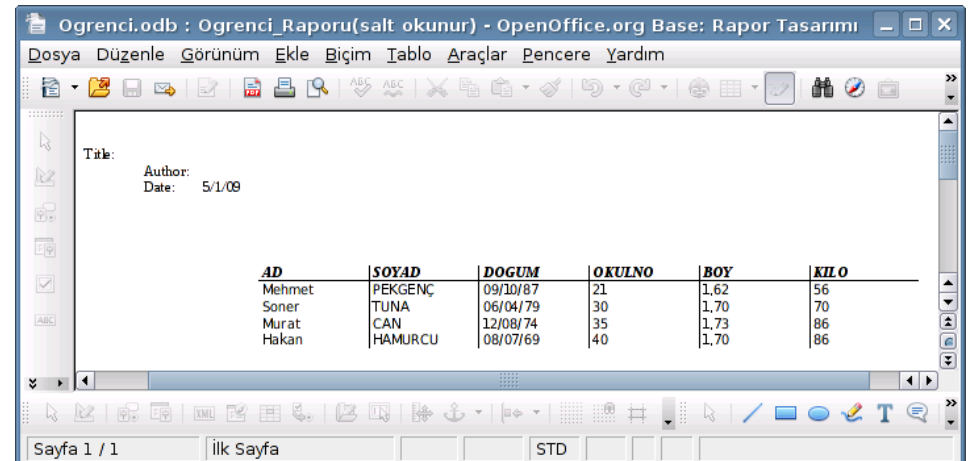
OpenOffice.org Veritabanı 3.1 Sürümü ile Gelen Yeni Özelliklerden Bazıları

- Makro kullanılabilir.
- Veritabanlarına göreceli yol tanımlanabilir.
- Doğrudan SQL komutlarını çalıştırabilir.
- Gelişmiş SQL yazım ve tasarımı var.
- Formlarda yazı yönü ayarlanabilir.
- Formlarda giriş zorunlu alan oluşturulabilir.
- Formlarda resimlerin en boy oranını sabit tutarak ölçeklendirme yapılabilir.
- Sun Report Builder'a doğrudan link var.
- Yeni sıralama düğmeleri araç çubuğuna eklenmiş durumda.



Bu seçenekler:

- **Statik Rapor:** Sadece mevcut verilerle oluşturulmuş rapordur. Rapor verileri sabittir.
- **Dinamik Rapor:** Verilerin her güncellenmesinde otomatik olarak değişen rapor türüdür. Biz dinamik rapor türünü seçerek Bitir düğmesi yardımı ile raporumuzu oluşturuyoruz. Bizim örneğimizde oluşan rapor aşağıdaki gibi görünecektir.



PiSi Paketi Nasıl Yapılır?

"Topluluk içerisinde sıkça sorulan konulardan birisidir pisi paketlerinin nasıl yapıldığı. Meraklarınızı giderecek bir yazıya buyurun..."



PARDUS

Daha önce büyük çoğunluğu Gökmen GÖRGEN tarafından paketlenen Xfce masaüstü çalışmalarına, BİLMÖK'09 etkinliği döneminden beri ben de katkı sağlamaya çalışıyorum. E-dergimizin bu sayısında konuyla ilgili bir yazı olmasının iyi olacağını düşündüm.

Her konuda olduğu gibi paket yapımı noktasında da bilmemiz gereken teorik bilgiler var. Öncelikle bu bilgilerden başlayarak, paket yapımı konusunun temel özelliklerini anlatmaya çalışacağım. Ardından benim paketlemiş olduğum ve katkı deposuna giren "xfce4-notifyd" uygulamasının paketlenmesini anlatarak bir örnek göstermeye çalışacağım. Sanırım bu örnekle teori olarak aldığımız bilgilerin pratikteki durumunu görmüş olacağız.

Temel Bilgiler

Paket yapımı konusunda bilmemiz gereken birkaç terim mevcut. Bunların en önemlisi sanırım "bağımlılık" kavramı. Kısaca uygulamaların çalışması, yüklenmesi, derlenmesi gibi işlemler için birtakım uygulamalara ihtiyaç duyması durumuna bağımlılık denir. Farklı süreçlerde farklı bağımlılıklar söz konusu olabilir. Örneğin "A" uygulaması çalışma sırasında "B" uygulamasına ihtiyaç duyarken, derlenme sırasında bu bağımlılığa ihtiyaç duymayabilir.

Bağımlılıkların ardından bilmemiz gereken konu ise bir uygulamanın nasıl derlendiğidir. Çünkü uygulamaların yazıldığı programlama dillerine göre farklı komutlarla derlenmesi mümkün olabilir. Pisi paketi yaparken bu derleme yollarına göre gerekli dosyamızı hazırlayacağız.

İlgilendiğiniz uygulamanın bağımlılıklarını ve derlenme seçeneklerini kaynak kodlarında bulunan README ve INSTALL dosyalarından öğrenebilirsiniz. Burada yoksa uygulamanın resmi İnternet sayfasında bu bilgilere yer verilmiştir. Buraya kadar bahsettiğimiz bilgileri Pisi paketlemesi yaparken kullanacağımız gibi kaynak koddan program kurmak için de kullanıyoruz zaten.

Pisi Paketleme Sistemi

Gelelim Pisi paketi ile ilgili adımlara. Bir uygulamanın pisi paketini yaparken temel olarak iki dosya oluşturmamız gerekiyor. Bunların birincisi Pisi Actions API'leri ile hazırlayacağınız "actions.py" dosyasıdır. Pisi Actions API kısaca Pardus geliştiricileri tarafından yazılmış ve pisi paketi oluşturulurken yapılan işlemleri kolaylaştıran ve bir standarda kavuşturan Python kütüphanesidir. Bundan başka bağımlılıklar, paketleyici bilgileri, paketin kaynak adresi gibi bilgileri gireceğimiz

"pspec.xml" dosyamız var. Bu iki dosyanın basit yapısı sayesinde bir uygulama için pisi paketi hazırlamak son derece kolay oluyor.

Bu iki dosyayı inceleyecek olursak, "actions.py" dosyamız, kurulumla ilgili komutları, bu komutlara ait parametreleri ve ilgili belgelerin oluşturulmasını sağlayan komutları içeren basit bir Python betiği aslında. Actions.py dosyasını hazırlarken Actions API'ler ile belirtilen fonksiyonları kullanıyoruz. Bu fonksiyonların kullanımı çok basit.

Pspec.xml dosyasındaysa, kaynak bilgileri, uygulamanın resmi İnternet sayfası, paketleyici bilgileri, bağımlılıklar, ek dosyalar gibi bilgileri belirtiyoruz. Teorik olarak pisi paketlemesi işlemi bu iki dosya üzerinden işliyor. Ek olarak pakete ilgili açıklamanın farklı dilleri desteklemesi için de "translations.xml" dosyasını hazırlıyoruz.

Şu ana kadar pisi paketi yapımıyla ilgili temel bilgilere ulaştık. Örnek uygulamaya geçmeden önce birkaç ipucu niteliğindeki bilgileri vermekte fayda var. Öncelikle bir paketin var olan bağımlılıklarının iyice incelenmesi gerekiyor. Özellikle temel sistem bileşenlerini bağımlılık olarak belirtmenize gerek yok. Çünkü bu paketler Pardus kurulumuyla birlikte geliyor. Bir de paketleyeceğimiz uygulamayla ilgili bağımlılık zincirine dikkat etmelisiniz. Fakat bu bağımlılıklarla ilgili bu noktadan, örnek uygulamamızda bahsedeceğiz.

Paketleme Sürecine Hazırlık

İpucumuzu verdikten sonra, gelelim örnek uygulama yapımına. Ben örnek uygulama olarak kendi paketlemiş olduğum fakat henüz depolara girmemiş olan "chmsee" yazılımını seçtim. Yazımın başında da belirtmiş olduğum üzere öncelikle paketimizin resmi İnternet sayfasını bilmemiz gerek. Daha sonra paketleme dosyalarımız için yeni bir izin açıyoruz ve programın kaynak kodlarını indirdikten sonra sha1sum değerini elde etmemiz gerekiyor. Bu bilgiyi pspec.xml içinde kullanacağız.

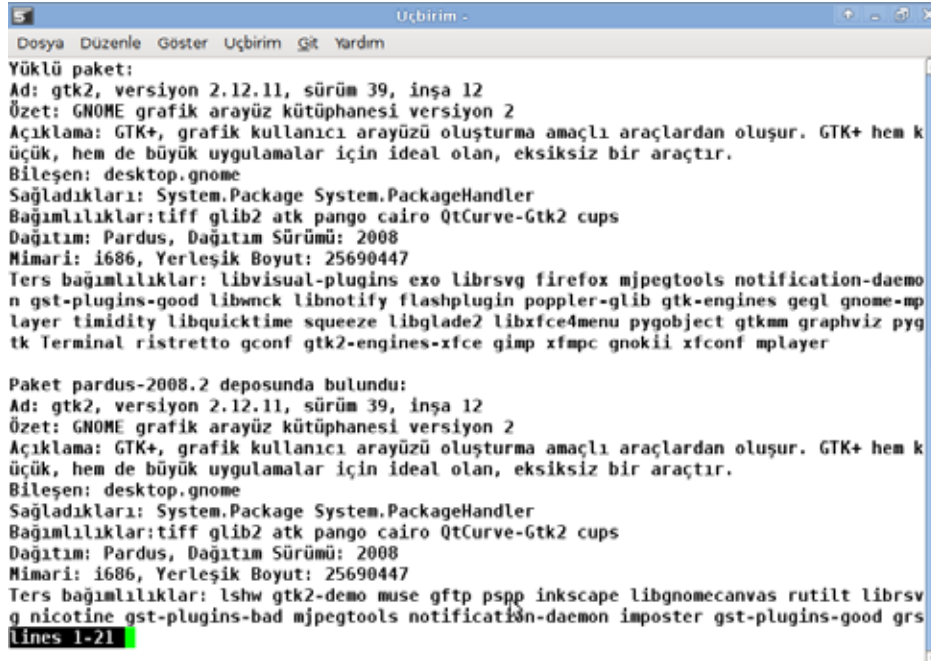


```
$ sha1sum chmsee-1.0.4.tar.gz >> sha1sum.txt
$ cat sha1sum.txt
a22c2d68185f31019bab97e28a3bd79ad97a879c chmsee-1.0.4.tar.gz
```

Bu değeri daha sonra kullanmak üzere sha1sum.txt dosyasına yukarıdaki komutla yazdık. Şimdi indirdiğimiz arşiv dosyasını açıp içerisinde bulunan README dosyasını okuyarak ihtiyaçlarımıza bakalım. Bu dosyamızın içerisinde sırasıyla bağımlılıklar (Dependencies) ve yükleme bilgileri (Installation) bulunuyor. Biz de bu sırayı bozmadan işlemlerimize başlayacağız.

Önce bağımlılıkları bir kontrol edelim. README dosyamızda göreceğiniz gibi dört adet bağımlılığa ihtiyacımız var.

- Gtk2+,
- libglade2,
- chmlib,
- gecko(Mozilla, Firefox, Seamonkey or Xulrunner).



```
Uçbirim -
Dosya Düzenle Göster Uçbirim Göt Yardım
Yüklü paket:
Ad: gtk2, versiyon 2.12.11, sürüm 39, inşa 12
Özet: GNOME grafik arayüz kütüphanesi versiyon 2
Açıklama: GTK+, grafik kullanıcı arayüzü oluşturma amaçlı araçlardan oluşur. GTK+ hem k
üçük, hem de büyük uygulamalar için ideal olan, eksiksiz bir araçtır.
Bileşen: desktop.gnome
Sağladıkları: System.Package System.PackageHandler
Bağımlılıklar:tiff glib2 atk pango cairo QtCurve-Gtk2 cups
Dağıtım: Pardus, Dağıtım Sürümü: 2008
Mimari: i686, Yerleşik Boyut: 25690447
Ters bağımlılıklar: libvisual-plugins exo librsvg firefox mjpegtools notification-daemo
n gst-plugins-good libmck libnotify flashplugin poppler-glib gtk-engines gegl gnome-mp
layer timidity libquicktime squeeze libglade2 libxfce4menu pygobject gtkmm graphviz pyg
tk Terminal ristretto gconf gtk2-engines-xfce gimp xfmpc gnokii xfconf mplayer

Paket pardus-2008.2 deposunda bulundu:
Ad: gtk2, versiyon 2.12.11, sürüm 39, inşa 12
Özet: GNOME grafik arayüz kütüphanesi versiyon 2
Açıklama: GTK+, grafik kullanıcı arayüzü oluşturma amaçlı araçlardan oluşur. GTK+ hem k
üçük, hem de büyük uygulamalar için ideal olan, eksiksiz bir araçtır.
Bileşen: desktop.gnome
Sağladıkları: System.Package System.PackageHandler
Bağımlılıklar:tiff glib2 atk pango cairo QtCurve-Gtk2 cups
Dağıtım: Pardus, Dağıtım Sürümü: 2008
Mimari: i686, Yerleşik Boyut: 25690447
Ters bağımlılıklar: lshw gtk2-demo muse gftp pspg inkscape libgnomecanvas rutilt librsv
g nicotine gst-plugins-bad mjpegtools notification-daemon imposter gst-plugins-good grs
lines 1-21
```

Bu bağımlılıkları pisi aracılığıyla kontrol etmemiz gerekiyor. Çünkü bazı bağımlılıklar "base" diye adlandırılan bileşen grubu içerisinde ve Pardus kurulumuyla yüklenen paketler olabilir. Bu tarz bağımlılıklar zaten kurulu geldiğinden dolayı bunları tekrar bağımlılık olarak belirtmemiz gerekmiyor. Konsol üzerinde "pisi info paketadi" şeklinde bir komut ile istediğimiz bir paket hakkında bilgi edinebileceğiz. Bu komut çıktısındaki bilgiler arasında ilgilendiğimiz kısım, bağımlılıklar ve ters bağımlılıklar. Bağımlılıkları zaten biliyoruz. Ters bağımlılıklarsa, bilgisini aldığımız pakete bağımlı olan paketleri belirtiyor. Burada bakmamız gereken kısım aslında "Ters Bağımlılıklar" kısmı. README dosyasından okuduğumuz dört bağımlılığımız için ters bağımlılıklarını inceleyelim.

Gtk2 bileşeni ile işleme başlıyoruz. Konsola vermemiz gereken komut "pisi info gtk2".



Resimde görüldüğü gibi ters bağımlılıklar kısmında "libglade2" paketi mevcut. Bu demek oluyor ki biz libglade2 paketini bağımlılık olarak alacağımız için gtk2 paketini bağımlılıklara yazmamıza gerek yok. Çünkü libglade2 paketi gtk2 paketine bağımlı.

Artık gtk2 bağımlılığını chmsee için göstermemize gerek yok. Bir de Libglade2 paketine bakalım;

libglade2 bağımlılığını pspec.xml dosyamızda belirtmemiz gerekiyor. Çünkü bağımlılıkları ve ters bağımlılıkları konusunda elle tutulur bir bilgi göremiyoruz. Fakat kontrol etmemiz gereken başka bir adres var. "Base" sistem paketlerinin adresinde libglade2 var mı diye bakıyoruz. Çünkü bu adreste bulunan tüm paketler Pardus ile birlikte kurulu geliyor. Fakat bu adreste de libglade2 paketi görünmüyor. Aynı şekilde bu adreste libglade2 paketine ait tüm ters bağımlılıklarını da aramamız gerekiyor. Çünkü bir ters bağımlılık bu adreste mevcutsa, kurulumda libglade2 paketi bağımlı olan paket ile birlikte kurulmuş olacak. Fakat ters bağımlılıkları arasında system.base içerisinde yer alan bir paket yok. Bu yüzden libglade2 paketini bağımlılık olarak yazmamız gerekiyor.

Chmlib bağımlılığıyla incelememize devam ediyoruz. Yine "pisi info chmlib" komutuyla paket bilgilerini ediniyoruz. Komutun çıktısında gördüğümüz üzere chmlib paketini bağımlılık olarak eklemememizi gerektirecek bir bağımlılık bulunmuyor. Base adresimizi yine kontrol etikten sonra burada da var olmadığını

göreceğiz. Zamanla hangi paketlerin base içerisinde yer alabileceğini tahmin etmeye başlıyorsunuz. Chmlib paketi base sistem ile gelmeyen bir paket olduğuna yine de kontrol edip emin olduktan sonra bağımlılıklar listesine ekliyoruz.

Gelelim son bağımlılık olan gecko (Mozilla, Firefox, Seamonkey or Xulrunner) paketine. Parantez içerisinde gözüken isimler kafamızı karıştırmayın. Gecko parantez içerisinde bulunan paketler ile kullanılan bir araç ve bu paketlerden birinin içerisinde çıkıyor. Bu noktada "pisi info gecko" dışında bir komut olan "pisi sr" (arama komutu) ile gecko bileşeninin hangi paketlerden çıkacağını öğrenebiliriz. Fakat pisi sr gecko yazdığımızda bize gecko-mediaplayer paketini çıkartıyor. Bizim ilgilendiğimiz paket bu değil. Burada biraz deneyim ve araştırma bilgisi gerekiyor.

Özellikle Gecko'nun bir geliştirme aracı olduğunu vurgulamakta fayda var. Benim yaptığım gibi gecko-mediaplayer paketini kurup denediğiniz zaman gecko bulunamadı şeklinde hatayla karşılaşılıyor kurulumda. Böyle bir sorunla karşılaştığımız zaman yapmamız gereken şey parantez içindeki paketleri aramamız. Ben mozilla ve firefox paketleri içerisinde gelmeyeceğini tahmin ederek direkt seamonkey paketi hakkında bilgi alıyorum. Fakat karşıma bir sonuç çıkmaması sebebiyle rotamı "Xulrunner" a doğru çevirip "pisi sr xulrunner" komutunu veriyoruz. Karşımıza "xulrunner" ve "xulrunner-devel" paketleri çıkıyor. Yukarıda belirttiğim gibi "gecko" paketinin bir geliştirme aracı olduğunu tahmin ederek "xulrunner-devel" paketini bağımlılık listesine ekliyorum.

Şimdi bağımlılıkların Pardus depolarındaki paket karşılıklarını kontrol edecek olursak;

- libglade2
 - chmlib
 - xulrunner-devel
- şeklinde bir listemiz mevcut.

Paketlemeye Başlamak

Bu bilgileri aldığımız göre artık "pspec.xml" dosyasını hazırlamaya başlayalım.

```
<?xml version="1.0" ?>
<!DOCTYPE PISI SYSTEM
"http://www.pardus.org.tr/projeler/pisi/pisi-spec.dtd">
```

```
<PISI>
```

```
<Source> <!-- Kaynak ile ilgili bölüm -->
  <Name>chmsee</Name> <!--Paketin ismi -->
  <Homepage>http://code.google.com/p/chmsee/</Homepage>
  <Packager> // Paketçi bilgileri
    <Name>Özgür Kuru</Name>
    <Email>ozgurkuru@gmail.com</Email>
  </Packager>
  <License>GPLv2</License> <!--Lisans Bilgisi -->
  <Icon>subversion</Icon> <!-- Kullanacağı ikon -->
  <IsA>app.gui</IsA> <!--grubu -->
  <Summary>ChmSee is an HTML Help viewer for Unix/Linux</Summary>
  <Description>ChmSee is an HTML Help viewer for Unix/Linux.
    It is based on CHM</Description>
  <!--sha1sum ve indirme adresi -->
  <Archive sha1sum="a22c2d68185f31019bab97e28a3bd79ad97a879c"
    type="targz">http://chmsee.googlecode.com/files/chmsee-1.0.4.tar.gz</Archive>
  <BuildDependencies> <!--inşa bağımlılıkları -->
    <Dependency>libglade2</Dependency>
    <Dependency>chmlib</Dependency>
    <Dependency>xulrunner-devel</Dependency>
  </BuildDependencies>
</Source>
```

```
<Package> <!-- paket ile ilgili bölüm -->
  <Name>chmsee</Name>
  <RuntimeDependencies> <!-- çalıştırma bağımlılıkları -->
    <Dependency>libglade2</Dependency>
    <Dependency>chmlib</Dependency>
    <Dependency>xulrunner-devel</Dependency>
  </RuntimeDependencies>
  <Files> <!-- dosyaların yükleneceği adresler -->
    <Path fileType="executable">/usr/bin</Path>
    <Path fileType="data">/usr/share/chmsee</Path>
    <Path fileType="man">/usr/share/man/man1</Path>
    <Path fileType="data">/usr/share/applications</Path>
    <Path fileType="data">/usr/share/pixmaps</Path>
```

```

<Path fileType="data">/usr/share/mime-info</Path>
<Path fileType="doc">/usr/share/doc</Path>
<Path fileType="localedata">/usr/share/locale</Path>
</Files>
</Package>
<History> // tarihsel bilgiler
  <Update release="1">
    <Date>2009-03-18</Date>
    <Version>1.0.4</Version>
    <Comment>First Release.</Comment>
    <Name>Özgür Kuru</Name>
    <Email>ozgurkuru@gmail.com</Email>
  </Update>
</History>
</PISI>

```

Görmüş olduğunuz üzere chmsee için hazırlamış olduğumuz pspec.xml dosyamız. Bu dosya temel XML yapısında ve XML yazım kuralları geçerli, ayrıca dosyayı hazırlarken okunup anlaşılmasının kolay olması için dikkat etmemiz gereken noktalar şunlar:

- Her girinti 4 karakter boşluk olmalı.
- Her bölüm için bir satır boşluk bırakmakta fayda var.

Bu bilgileri öğrendikten sonra Files etiketi ile ilgili bilgiyi vermek istiyorum. Eğer bir programın nereye dosya yükleyeceğini bilmiyorsanız bu alanı boş bırakın. Böylece pisi paketi yapma komutu verdiğimizde terk edilen paketler şeklinde bir liste çıkacak. Burada çıkan listedeki dizinleri bu etiket altına yazıyoruz. Daha sonra "Ispisi pisipaketi.pisi" komutuyla bu paketin nerelere dosya koyduğunu görebiliriz. Burada çıkan fakat Files etiketi altında olmayan dizinleri de pspec.xml dosyasına ekliyoruz.

Bu bilgileri düzenlendikten sonra artık pspec.xml dosyamız hazır durumda. Gelelim esas dosyamız olan "actions.py" dosyasına. Bu dosya pspec.xml dosyasına nazaran daha basit olabiliyor. Elbette bu paketlediğiniz programa göre değişen bir durum. Şimdi actions.py dosyamızı hazırlamadan önce README dosyasındaki installation başlığına bakalım. Burada yazılanlara göre önce arşivi açtığımız klasöre gidiyoruz aşağıdaki komutları veriyoruz.

```

cd chmsee-$VERSION
./configure
make
make install-strip

```

Demek ki bizim ihtiyacımız olan kısım vereceğimiz bu üç komut. Bu komutlar Actions API'nin "autotools" kütüphanesinde bulunan komutlar. Hangi komutlara göre hangi API'yi kullanacağımıza [bu adresten](#) bakıyoruz. Sonra da actions.py dosyamızı oluşturuyoruz.

```

#!/usr/bin/python
# -*- coding: utf-8 -*-
#
# Licensed under the GNU General Public License, version 2.
# See the file http://www.gnu.org/licenses/old-licenses/gpl-2.0.txt

```

```

#Actions API kütüphanelerini yüklüyoruz
from pisi.actionsapi import autotools
# pisitools araçlarını çağırıyoruz
#bu aracı dodoc için kullanacağız
from pisi.actionsapi import pisitools
#kurulum dizinini hakkında kullanacağız
from pisi.actionsapi import get

```



#Bu satır ile kurulumu hazırlığa başlıyoruz
def setup():

```
#configure komutunu çalıştırıyoruz
autotools.configure()
```

#inşa etmeye başlıyoruz
def build():

```
# make komutunu çalıştırıyoruz
autotools.make()
```

#yükleme işlemine başlıyoruz
def install():

```
#Yükleme dizinine yüklenmesi için install komutunu çalıştırıyoruz.
autotools.rawInstall("DESTDIR=%s" % get.installDIR())
#çeşitli dökümanları belirtiyoruz.
#Bu dökümanlar açmış olduğumuz arşiv dizini
#içerisinde yer alan dosyalar.
pisitools.dodoc("AUTHORS", "ChangeLog",
" Copying", "NEWS", "README")
```

Bu kodlar actions.py dosyamın içerisinde yer alan kodlar. Diyez (#) işareti ile başlayan satırlar açıklamalar. Şimdi geriye birden fazla dile ait açıklama bilgilerini yazacağımız "translations.xml" dosyasını hazırlamak kaldı.

```
<?xml version="1.0" ?>
<PISI>
  <Source>
    <Name>chmsee</Name>
    <Summary xml:lang="tr">Linux/Unix için
      HTML yardım gösterici</Summary>
    <Description xml:lang="tr">Gecko motoru
      kullanan HTML yardım gösterici.</Description>
  </Source>
</PISI>
```

Benim hazırlamış olduğum translations.xml dosyasının içeriği bu şekilde. Burada alt alta summary ve description etiketlerinde ilgili dillere ait çevirileri ekleyebiliriz.

Şimdi pisi paketi yapmadan önce geldiğimiz noktayı bir görelim.

- pspec.xml dosyamızı hazırladık
- actions.py dosyamızı hazırladık
- translations.xml dosyamızı hazırladık

Not olarak bu üç dosyanın aynı dizin içerisinde olması gerektiğini ve bu dizinin üzerinde bu adrestekine benzer bir component.xml dosyasının bulunması gerektiğini belirtelim. Aksi halde pisi paketi haline getirmemiz mümkün değil.

Bu adımları başarıyla geçtiğimize göre artık paketleme işlemine başlayabiliriz. Yapmamız gereken tek şey pspec.xml dosyasının bulunduğu dizin içerisinde konsola "pisi bi pspec.xml" komutunu vermemiz. Herhangi bir hata çıkmadığı takdirde bulunduğunuz dizinde chmsee-1.04.pisi şeklinde bir paket çıkacak. Artık bu paketi istediğimiz şekilde kurabiliriz. Tabi pisi bi pspec.xml komutunu yetkili kullanıcı haklarıyla yapmamız gerekiyor.

Böylece basit bir uygulamanın pisi paketi oluşturma işlemi örneğinden yola çıkarak paketleme sürecinin nasıl işlediğini görmüş oldunuz. Anladığınız üzere paketleme yapabilmek için bir Python programcısı olmanıza ya da Pardus hakkında derin teknik bilgiye sahip olmanıza gerek yok, sadece paketlemek istediğiniz program ile paketleme sürecini iyi tanımanız gerekiyor.

Ayrıca pisi sistemiyle Actions API üzerine temel pratik bilgilere sahip olmalısınız. Bu konuda Pardus Wiki sayfalarında başka örnekler ve rehberler mevcut. Umarım faydası olmuştur.





GRUB'ı Kurtaralım!

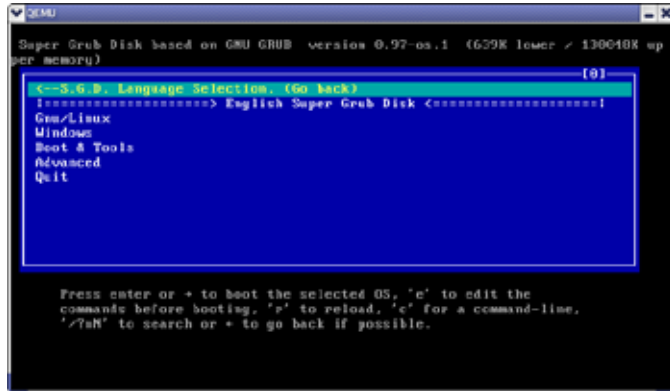
Bilgisayarı açtığınızda istediğiniz işletim sistemini kullanma özgürlüğünü sağlayan GRUB'ı tamir etmek çok kolay.

GRUB, Pardus gibi Linux temelli sistemlerdeki açılış yöneticisidir. Sistem açılmadan önce gerekli yüklemeleri ve düzenlemeleri yaparak sistemi kullanıma hazır hale getirir. Her işletim sisteminin açılış yöneticisi, bulunduğu sabit diskin ilk kesimi (first sector of HDD) olan MBR (Master Record Boot)'ye yüklenir.

Bilgisayarı başlattıktan sonra işletim sistemi açılmıyorsa sorun MBR üzerine kaydedilen tablolardadır. İşte bu tablolar açılış yöneticisinin parametrelerini içerir. Tabloları düzenlemenin yoluysa yeniden yazmaktır. Birçok kullanıcı bu sorunu sabit disk üzerindeki bütün bölümleri silerek ve yeni bölümler oluşturarak düzeltmeye çalışır. Ama MBR hiçbir şekilde hızlı ya da normal biçimlendirmeye silinemez. Silmenin tek yoluysa Low Level Format uygulamaktır. Bu yöntem uzun sürmesiyle beraber sabit diskte bulunan bütün bilgileri siler. Aynı zamanda sürekli uygulanması da sabit disk sağlığı açısından doğru olmaz.

Linux'da MBR'yi yeniden yazmanın birçok yolu var. Komutlar vererek de sonuca ulaşabildiğimiz gibi başka yöntemler de bulunuyor. Pardus 2009'un çıkmasına az bir zaman kala, yeni kullanıcılar için komut vermek yerine daha kolay bir yolu anlatmak istiyorum. Söz konusu Linux olunca kullanacağımız program, GNU GPL lisanslı ve ücretsiz olan SuperGrub Disk (SGD). SGD'i Grub(grab)'ı yeniden yazmak dışında birçok işlem için de kullanabilirsiniz. Hepsini yazmaya yer olmadığından kurcalayarak keşfetmenizi tavsiye ederim.

Programa ait kalıp dosyası [bu adresten](#) indirilip, CD'ye yazdırılır. CD önyüklemesi yapıldıktan sonra gelen menüde "Linux" seçilip ardından 'Fix Boot of Linux' seçilir. Sonrasındaysa gerekli disk bölümü seçilerek GRUB onarılır.



Söz konusu birden fazla işletim sistemi ve HDD olunca, sorunsuz önyüklemeler için en iyi yollardan ve sorun çözüm tekniklerinden de bahsetmek gerek.

- Sistemde tek HDD var ve sadece Linux kuruluysa;

Hata oluşma ihtimali sıfıra yakın olsa da sorunu SGD tek başına çözer.

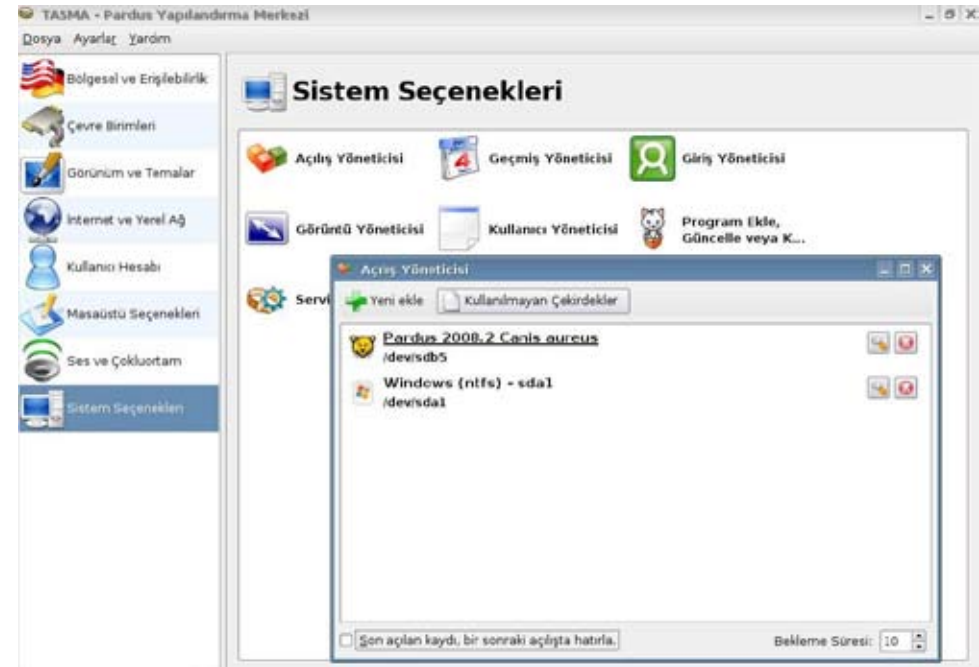
- Sistemde tek HDD var ve Linux+Windows kurmak istiyorsanız;

Sabit diskin ilk bölümüne Windows kurun. İkinci bölümünüyse kişisel dosyalarınız için kullanın. Pardus kurulumunu ise en sona bırakarak yaratacağınız üçüncü bölüme yapın. GRUB'u HDD'nin başına kurmayı seçin bu şekilde istediğiniz sistemi seçip sorunsuzca kullanabilirsiniz. Sorun çıkması durumunda SGD yine tek başına yeterlidir.

- Sistemde iki HDD var ve Linux+Windows kurmak istiyorsanız;

İlk sabit diski tamamen Windows ve kişisel dosyalarınıza ayırın. İkinci HDD'nin ise ilk bölümünü kişisel dosyalarınız, ikinci bölümünü Pardus kurulumu için

kullanın. Pardus kurulumu esnasında GRUB'u ikinci HDD'nin başına yükleyin. Bu durumda ilk sabit diskin MBR kısmında sadece Windows'a girişi sağlayan parametreler, ikinci sabit diskin MBR kısmında ise GRUB'a ait parametreler bulunur. Sorun çıkması halinde her HDD'yi sırasıyla sistemde tek bırakarak sorunu çözmeyi çalışın. İlk HDD'yi tek bırakıp 'FIXMBR' komutu verip ardından sadece ikinci HDD'yi takılı bırakıp SGD ile GRUB'u yeniden yazmak gibi. Bütün



bu işlemler ardından MBR kısmında GRUB'un olduğu HDD'yi BIOS üzerinden "ilk önyüklenecek cihaz" olarak seçerseniz, istediğiniz işletim sistemini GRUB üzerinden seçerek kullanabilirsiniz.

Zamanla GRUB altında birden fazla Pardus seçeneği görürseniz korkmayın. Yaptığınız güncellemelerde Kernel de varsa birden fazla seçenek görülür. Bunu düzeltmek için Tasma->Sistem Seçenekleri->Açılış Yöneticisi'nde bulunan "Kullanılmayan Çekirdekler" bölümüyle eski çekirdek seçeneğini silebilirsiniz.

Umarım GRUB ile ilgili aklınızdaki bütün sorunları çözebilmişimdir.

Akın Ömeroğlu:

“Binlerce kez
cevaplanmış soruyu
yeniden yanıtlamak
benim işim”

E-dergimizin 14. sayısında konuğumuz, topluluk yöneticilerimizden sevgili Akın Ömeroğlu. Kendisiyle topluluk süreçleri, seminerler, özgür lisanslar ve özel yaşamı ile ilgili keyifli bir söyleşi yaptık.

Pardus ile ilk tanışmanız ne zaman ve nasıl oldu?

Pardus ile tanışmam aslında daha kurup kullanmadan çok önce; temel dosya sistemi RootFS'in duyurulması ve bir dağıtımın şekillenmeye başladığını duymamla oldu. İlk zamanlarda "Ne kadar güzel bir fikir" diye düşünmeme rağmen hem o aralar derslerin yoğunluğu hem de o sıralarda kullanmakta olduğum Linux dağıtımından üç aşağı beş yukarı memnun olmam nedeniyle bu tanışıklığın kullanıma geçmesi biraz zaman aldı. İlk kurulan sürümden birkaç hafta sonra bilgisayarımdaki Windows'un ve Ubuntu'nun aynı anda çalışmaktan vazgeçmesi üzerine "sanırım zamanı geldi" deyip Pardus'a bir şans verdim. Bugün o şans iyi ki verdiğimi düşünüyorum çünkü o günden bu yana Pardus dışında bir işletim sistemini 10 dakikadan fazla kullan(a)mıyorum.

Pardus'u ilk denediğinizde neler düşündünüz ve sizi toplulukta yer almaya iten sebepler nelerdir?

Pardus'u bilgisayarıma ilk yüklediğimde Gnome'dan da gelmiş olmanın verdiği acemilikle ilk zamanlarda biraz yadırgama, biraz kızgınlık ve biraz amatörlik hissettim açıkçası. Linux deneyimi yüksek seviyelerde dolaşan bir insan da olmadığımdan, ilk zamanlarda zorlansam da geçen zaman hem bilgi seviyemi artırmamı hem de öğrendiğim yeni bilgilerle Pardus'tan kopmamamı sağladı. O zamanlar Pardus'a "bu ürün iyi olmamış" diyebilmek bazen son derece kolay oluyordu ama öte yandan takip ettiğim listelerde ve hata takip sisteminde geliştiriciler de kullanıcılar da ürünü bir adım ileriye götürmek için canla başla çalışıyorlardı. İşte o yüzden o gün kolay olanı yapıp Pardus'a bir daha şans vermemek yerine dağıtıma önyargıyla bakmadım ve zamanla gelişmesini bekledim. Bu sırada gördüğüm bazı hataları dilim döndüğünce bildirmekten çekinmedim hatta sevgili dostum olan Bahadır'ın beni delirttiği 4482 numaralı hata da bunlardan biridir. Araya sıkıştırmakta fayda görüyorum; insanlar bazen bana bir şekilde ulaşsın bakın burada çeviri hatası var, burada böyle bir problem var diyor ve bunu Pardus kullanmamak için bir neden olarak görüyor. Pardus sonuçta çok büyük bir özgür yazılım projesi ve bir özgür yazılımı ilk defa kullanıyorsanız, yapmanız gereken ondan hemen vazgeçmek değil, gelişmesine destek olmak ve hataları bildirmektir.

Topluluğa beni iten nedenlerden belki en önemlisi konuşmayı/yazmayı seviyor olmam. Pardus'un kullanıcının anlık yardım alabildiği destek mecrası olan IRC kanalı #pardus'a ilk girdiğim gün, birkaç Pardus geliştiricisiyle hemen tanışmış



ve sorularımı onlara sormuştum. Tabiri caizse biraz palazlandıktan sonra onlardan öğrendiklerimi onlar yokken kanala yeni gelen ve benim birkaç ay önce sorduklarımı soranlara yanıt olarak söylemeye başladım. İşte tam bu noktada bu insanlar için bir şeyler yapmam gerektiğine karar verdim. Belki kod yazamazdım ama onlar için sorular yanıtlayabilir, çeviriler yapabilir, belgeler yazabilirdim.

Özgürlüğü için e-posta listesi aktif olarak kullanılmaya başlayana ve proje ortaya çıkana kadar bu katkıları ya kendi blog adresimde ya da Pardus-Wiki'de yapmaya çalıştım. Bu sırada Ekrem (Seren), İsmail (Dönmez), Ali (Işingör),



Ahmet (Aygün) gibi hayat boyunca çok seveceğim dostlar kazanmaya başladım. Düşünsenize, sadece bildiğiniz bir konuda yazı yazıyordunuz ve sizi hiç tanımayan insanlar yaptıklarınız için size teşekkür ediyor, bu da yetmiyormuş gibi arkadaşlarınız arasına yeni insanlar katıyordunuz.

Yeni bir kullanıcı neden Pardus'u tercih etmelidir?

Bana kalırsa yeni bir kullanıcının işletim sistemi seçerken önünde gideceği çetrefilli bir yol var. Öncelikle şuna karar vermesi gerekiyor kullanıcımızın; acaba ben, sahibi aynı zamanda ben olduğum bir işletim sistemi mi kullanmalıyım yoksa bana verilen kapalı kutuyu mu tercih etmeliyim? Ancak bu aşamadan sonra yeni kullanıcı, Pardus ile diğer muadili Linux dağıtımları arasında seçime gidebilir. Kapalı kaynak kodu yoluna giden insanları ikna etmek aslında daha kolay. Çünkü bu insanlar kullandıkları yazılımla bir duygusal bağ oluşturmuyor. Bu sebeple daha iyiyi, daha güzeli görmeleri ve kullanmak istemeleri çok daha kolay. Burada dikkat edilmesi gereken nokta, karşınızdaki insanı iyi tanımak. Örneğin deneyimli bir kullanıcıysa bu kişiye Pardus'un teknik özelliklerinden bahsetmek gerekirken; karşınızdaki bir doktora paket yüklemenin kolaylığından ya da özgür yazılım felsefesinden bahsetmek gerekir. Ben bunu tek cümlede şöyle topluyorum. Pardus kullanmak daha iyi çünkü Pardus bilgisayarında yer alan işletim sistemi ile aynı işi daha kolay, daha hızlı, daha güvenli, daha Türkçe, daha etkin yapmanı sağlar.

○ yüzden insanlara eğer özel olarak ilgilenmiyorlarsa Pardus'un teknik özelliklerinden çok güvenliğinden, hızından, kararlılığından, Türkçe desteğinden onlarda merak uyandıracak kadar bahsedin. Gerisini onlara bırakın.

Günümüzde Linux ve Pardus'un bu denli revaçta olmasının ve önemsenmesinin sebebi sizce nedir?

Aslında dünya ile ülkemizin biraz farklı kulvarlarda olduğunu düşünüyorum. Dünya hem Linux'un ama temel olarak özgür yazılımların getireceği faydayı bizden çok önce gördü

ve yıllardır bu yazılımları geliştirmeye devam ediyor. Ülkemizde ise son yıllara kadar küçük bir çevrede geliştirilen özgür yazılımlar bugün çok fazla sayıda insana hitap etmeye başladı. Mozilla Firefox, OpenOffice.org ve buna benzer Windows ortamında da başarıyla çalışan ürünler insanlara kullandıkları her programın başarılı bir alternatifi olabileceğini gösterdi ve bu insanların Linux'a "terfi" edebilmelerinin önünü açtı.

İlk Pardus'tan günümüze ne kadar ilerleme kaydedildi, arada çok büyük farklar var mı?

Açıkçası yıllardır bilfiil destek verdiğim projenin beni en fazla şaşırtan yanlarından birisi, dağıtımın geçen süreye oranla çok fazla yol katetmiş olması. Dağıtımın ilk günden beri kendi teknolojilerini kullanması ve yola sıfırdan başlayarak çıkmış olması, bizi geçmişte diğer dağıtımların hatalarını tekrarlamaktan ve onların saplandıkları bataklıklara saplanıp kalmaktan kurtardı. Bu sayede Pardus'un ilk günü ile bugünü arasında teknolojik çok büyük bir fark var.

Pardus 2009 çalışmaları ve KDE 4 hakkında bilgi verir misiniz?

Kullanıcılarımız her zaman en güncel, en kararlı ve en hızlı sistemi sunmamızı bekliyor. Geliştirici ekipse genellikle kararlı ve güncel bir sistemin altın oranını tutturmak ve Pardus teknolojilerini geliştirmekle uğraşiyor. Kullanıcıların en büyük beklentisi, KDE 4 ile gelen görselliğin Pardus 2009'a yansması bana kalırsa. Yeni yönetici araçlarının ve plasmaların bu beklentileri karşılayacağına inanıyorum.

Pardus'ta sürücü sorunlarına nasıl çözüm getiriliyor?

Sürücü sorunları aslında son yıllarda gittikçe azalıyor. Bunun temel nedeni donanım üreten firmaların Linux konusunda şapkaı önlerine koyup düşünmelerini gerektirecek bir kullanıcı kitlesinin oluşmuş olması.



Bu konuda geliştirici ekibimiz ellerinden gelen gayreti gösteriyor bana kalırsa. Hata takip sisteminde desteği ya sürücüsü ile ya da workaroundslarla sağlanmış pek çok cihaz var. Hatta Özgür Pençe'nin çizildiği tabletin öyküsü de tıpkı bu soruda olduğu gibi çözüldü. Başta çalışmayan bir donanım, sevgili Fatih'in (Aşıcı) çabası ile Pardus'ta çalışır hale geldi. Bu yüzden her zaman dediğim gibi sorun yaşıyorsanız bunu listelerde, forumlarda dile getirmekten kaçınmayın.

Özgür yazılıma ve açık kaynak projelerine merakınız nasıl oluştu?

Pardus benim için bir dönüm noktası olsa bile Pardus'tan önce de hayatımda özgür yazılım kavramı önemli bir yer tutuyordu. Pek çok özgür yazılım gönüllüsü gibi ben de bilgisayarın ve onun kapısını açtığı dünyanın insanların kolaylıkla erişebilmesi gereken bir bilgi evreni olduğuna inanıyorum. Bu evrende insanlar



GNU lisansı belgelerini Türkçe'ye sizin kazandırdığınız doğru mu?

Aslında bu durum tam olarak doğru değil. GPL 3'ün Türkçe'ye çevrilmesini PardusWiki üstünde topluluk olarak üstlendik ve herkes elinden gelen katkıyı vermeye çalıştı. Tez çalışmam için mümkün olduğunca bulduğum her lisansı dilimize çeviriyorum ama bunu henüz diğer insanlarla paylaşmadım.

Kamu ve özel sektörde Pardus'a göç süreçlerinin dedikodularını duyuyoruz. Bir topluluk yöneticisi olarak bu ve benzer hikayelerin (isim vermeseniz de olur) neresinde olduğumuzu söyleyebilir misiniz?

Sanıyorum röportaj boyunca yüzümde en fazla gülümsememin yayıldığı soru bu oldu. Sorunun cevabını verebilecek doğru kişi olmak isterdim ama bu konuda söyleyeceklerim tahmin ve temenni seviyesinde olacak. Pardus ekibiyle dirsek teması halinde çalışıyor olmak, elbette bazı göç projelerinin kulağıma duyurulmadan önce gelmesine neden oluyor. Kamuda

istedikleri bilgiye hemen, ücret ödmeden ve diğer insanlarla eşit bir şekilde ulaşabilmeliler. Bunu sağlamanın en güzel yolu elbette insanlara bu evrene ulaşabilmelerini sağlayacak araçları herhangi bir üreticiye bağlı olmadan açık standartları destekler bir şekilde vermektir. Özgür yazılım işte bu amacı gerçekleştirmenin en güzel aracı. Bu yüzden benim özgür yazılım kavramına merakım Linux dağıtımlarını keşfetmekten çok daha önce lisenin ilk yıllarında oluştu. Bu yıllarda Windows ortamında çalışan ve geliştirilen özgür yazılım ürünlerini kullanmaya ve onları yapan insanlarla bu insanları destekleyen kurum ve toplulukların amaçlarını anlamaya çalıştım. Sanıyorum o yıllarda özellikle fikir ve sanat eserleri ve bunların haklarına merak salmam, hem özgür yazılıma olan ilgimin artmasına hem de hukuk eğitimi almamda son derece etkili oldu.

özellikle Pardus daha iyi bir ürün olmak yolunda ilerledikçe kamu kesimi tarafında da popülaritesi aynı ölçüde artıyor. Bu sebeple gelecek yılların Pardus için daha aydınlık olacağını düşünüyorum. Proje yöneticimiz Erkan Tekman'ın da geçtiğimiz aylarda dile getirdiği gibi ulusal bütçeden ayrılan pay, kamunun Pardus'a verdiği önemi göstermesi bakımından en önemli göstergelerden biri.

Yediğiniz içtiğiniz sizin olsun, bize gördüklerinizi anlatır mısınız? Seminerlere ilgi beklediğiniz düzeyde mi?

Yediklerim ve içtiklerimi anlatacak olursam dergi için özel bir ek çıkarmak gerekecek :). Pardus ile ilgili seminerler çoğu zaman bilgisayar mühendisliği

bölümlerinden geliyor olsa bile bu yıl pek çok bilgisayar ve yazılım ağırlıklı eğitim vermeyen diğer fakülteden de seminer talebi aldık. Bu durum bizim son derece sevinmemize neden oldu. Çünkü artık Pardus'un çok daha fazla sayıda ve çok geniş bir yelpazede yer alan insanlar tarafından bilindiğini ve takip ettiğini görmüş olduk. Seminerlere ilgi çoğu zaman semineri organize eden kişi ya da kurumun kendi başarısıyla doğru orantılı oluyor.

Topluluktaki gelişmeyi ve seminerlerin bu sürece etkisini değerlendirebilir misiniz?

Özgürlüklü Topluluğu geçtiğimiz iki yıl içinde özellikle "OOXML'e Hayır" kampanyasında dünyanın bile ilgisini uyandıran bir başarıya imza attı. Kısa sürede organize olarak Türkiye'de özgür yazılım bilincini artıracak kampanyalara imza attı, binlerce insanın soru ve sorunlarına çare bulmaya çalıştı. Bunları yaparken bir de herkes tarafından kullanılacak bir özgür topluluk içerik yönetim sisteminin oluşturdu. İlk yılının sonunda LKD tarafından yılın en iyi basılı/görsel çalışma ödülüne layık görülen Özgürlüklü, umuyorum gelecekte de ödüllere ve başarılarla imza atacak.

İnternet her ne kadar büyük kitlelerle iletişim için çok iyi bir ortam olsa bile, hiçbir zaman bir seminerde insanlarla göz göze gelmenin verdiği keyfi vermiyor. Seminer verdiğiniz kişileri iyi bir seminerle kazanmak, o kişilerin topluluk ile irtibata geçip kendi çabalarıyla Pardus kullanıcısı olmasından çok daha basit ve kolay. Bu yüzden seminerlerin de topluluk süreçlerini geliştirmek için son derece önemli bir bileşen olduğunu düşünüyorum. Hatta bu cevabı Ankara'da Gazi Üniversitesi'nde vereceğim seminer öncesinde yazıyorum :).

Seminerlerde yaşadığınız ilginç bir anınızı paylaşabilir misiniz?

Sanıyorum benim seminerler boyunca yaşadığım en ilginç anı Denizli'de verdiğim seminerde oldu. Salonda yer alan kürsüye bağlı elektrik tesisatı topraklanmadığı için her sefer de slayt değiştirmek için bilgisayarımın başına gittiğinde minik bir



elektrik şokuyla sarsıldım. Eminim izleyenler için benim kalıbımda birinin üç dört dakikada bir tabiri caizse "zıplaması" son derece komik olmuştur.

Katılımcılar seminerlerde en sık hangi soruları soruyor?

Katılımcılar genelde mevcut sistemlerini değiştirmekten korkuyor. Mevcut işletim sisteminin yanına kurmam mümkün mü, diğer işletim sistemleri için yazılan programları kullanmam mümkün mü gibi sorular genellikle listenin başında oluyor. Bir de elbette "Pardus neden virüslerden etkilenmez?" sorusuna da burada özel bir yer vermek lazım.

Bazen binlerce kez yanıtladığınız soruyu tekrar yanıtlamak insanı bunaltsa da bu benim işim ve onu seviyorum.



“Bu seminerde inşallah şu soru sorulmaz.” dediğiniz soru var mı?

Sanıyorum İzmir seminerlerinin birinde, yaklaşık iki saatlik bir “Pardus Nedir?” semineri verdikten sonra ilk soruyu soran arkadaş gayet emin bir tavırla yani bu durumda Pardus nedir? gibi bir soru sormuştu. Ben, yahu ne anlattım acaba son iki saattir diye dumurdan dumura koşarken soruyu soran arkadaşımız “Ehi, şaka yaptım!” diye bir de cevap vermişti. Cevabı çok belli bir sorunun sorulmasını istemem çünkü bu iyi bir seminer performansı veremediğimi gösterir.

Seminerlerde açıklamakta en çok zorlandığınız konu nedir?

Çoğu zaman insanlar neden Pardus’u satmadığımızı soruyorlar ve hatta ücretsiz olmasına karşı kuşku ile yaklaşıyorlar. Bu konuyu açıklamak daha kolayken her seminerin klasik sorusu olan “Peki, madem bunu ücretsiz dağıtıyoruz, siz ayın sonunu nasıl getiriyorsunuz?” sorusunu unutmamak lazım. Bu konuda artık cevabım Bilmök’te Onur’un verdiği cevabı duyduktan sonra şu şekilde oldu: “Sizce benim aç kalıyormuş gibi bir halim mi var?”

Özgürlüklüçin’in yapmak istediği ve gelecekte olmasını beklediği şeylerden bahsedebilir misiniz?

Özgürlüklüçin’in temel amacı değişmedi ve bu amaç gelecekte de sürecek. Amacımız Pardus’un farkındalığını ve yaygınlığını artırmak ve mevcut Pardus kullanıcılarına destek hizmetleri sunmak. Bununla birlikte diğer bir amacımız ülkede özgür yazılım alanında kanaat önderi olmak ve Pardus dışında kalan özgür yazılım camiasından da destek almak. Bugün OpenOffice.org Türkiye ile birlikte gittiğimiz işbirliği çalışması, bunlardan sadece biri ve gelecekte de Türkiye özgür yazılım camiasına katkı vermeye çalışacağız.

Özgürlüklüçin içerik yönetim sistemi bizler tarafından geliştiriliyor ve bu durum esnek ve ihtiyacımıza uygun bir sistem geliştirmemize izin veriyor. Gelecekte yayına girecek yeni hizmetlerimizle Pardus ve diğer dağıtımların kullanıcılarına görsellikle ilgili destek de vermeyi hedefliyoruz

Hem topluluk işleri hem geliştiricilik çalışmaları birbirine destek mi oluyor yoksa köstek mi?

Özgür yazılım geliştirme süreçlerinin en önemli parçalarından biri, bu sürecin topluluk tarafından desteklenmesi ve kimi zaman yönlendirilmesi. Toplam geliştirme maliyetini düşürmesi, zamandan ve emekten tasarruf sağlaması nedeniyle topluluk yaptığı çalışmalarla geliştiricilerin her zaman destekçisi oluyor ve olmaya devam edecek. Pardus Topluluğu yerelleştirme, belgelendirme, hata bildirme ve destek süreçleriyle birlikte Pardus’un gelişmesinde son derece önemli.

Özgürlüklüçin Ankara ekibinin kurulmasıyla, diğer illerde de gönüllüler toplanmaya ve Pardus’a destek vermeye başladılar. Bundaki amaçlarınız ve ileriye dönük hedefleriniz nelerdir?

Özgürlüklüçin olarak özgür yazılımın büyüyeceği alanlardan birinin üniversiteler olduğunu düşünüyoruz. Bu sebeple şu an en azından büyük şehirlerde bizler tarafından çeşitli şekillerde desteklenecek bir Özgürlüklüçin Kulübü Projesi’nin nasıl yapılacağına dair kafa yoruyoruz. Gelecek sonbaharda eminim bu soruya daha iyi cevap verebilecek bir hale geleceğiz. Şimdilik bu oluşumlardan beklentimiz, biz onlarla irtibata geçene kadar kendi yapılanmalarına karar vermeleri yönünde olacak. Bu tip yapılanmalarla gelecek yıl büyük organizasyonlara imza atabileceğimizi umuyorum.

Pardus Projesi'nin topluluk yöneticilerinden birisiniz. Bir topluluk yöneticisi ne yapar, ne yer, günde kaç saat çalışır?

Aslında böyle bir ünvana sahip olmak benim için gerçekten inanılmaz bir his. Pek çok insan ünvanları sevse bile ben özellikle bir ünvan sahibi olmamaya çalışıyorum. Bir topluluk yöneticisi olmak, herkesten bir adım önde olmaya çalışmak gibi bir şey. Ofiste mesaimiz genellikle günde 9-10 saat civarında oluyor ama bunun dışında sürekli çalıştığımız bir iş topluluk yönetmeye çalışmak. Örneğin ben 2007 yılının Eylül ayından yani diğer bir deyişle bu işe başladığım günden bu yana hata takip sistemini, paket ve uludağ deposu listelerini, kullanıcı e-posta listesini, geliştirici listesini günlük olarak takip ediyorum. Çünkü bir topluluk yöneticisi dağıtımın sürekli nereye doğru gittiğini, hangi yeniliklerin yapıldığını, nerede sorun olduğunu, neyin çözüldüğünü bilmek zorunda. Bununla birlikte Özgürlükçün forumları gönüllü yöneticilerimizle birlikte -onlar olmasa ne yapardık bilemiyorum- bizim tarafımızdan 7 gün/24 saat okunuyor ve takip ediliyor. Tabi bir de dünyayı takip etmek var. Linux ile ilgili yayın yapan onlarca web sitesini RSS üstünden takip ediyor ve mümkün olduğunca kullanıcılarımızın ilgisini çekecek haberleri onlarla buluşturmaya çalışıyoruz.

Sonuçta baktığınızda topluluk yönetmek dünyanın keyifli işlerinden biri ama aslında bu bir iş değil bir yaşama biçimi. Son iki yıldır ben nefes alan bir topluluk yaratmak için elimden geleni yapmaya çalışıyorum. Elbette fiziksel olarak değil ama manen ve zihnen insanı kimi zaman çok yıpratın, kimi zamansa çok yoran bir iş yapıyoruz ve bu kimi zaman gereğinden fazla sert çıkmama, kimi zaman bazı işlere yetişememe neden oluyor ama sonuçta parçası olduğum bu topluluktan gurur duyuyorum ve bu topluluğun parçası olan herkesin aynı gururu duyması için adanmışcasına çalışıyorum.



Türkiye'nin dört bir yanında seminerler veriyorsunuz. Büyük şehirleri biliyoruz, Anadolu'da Pardus'a olan ilgi ne durumda?

Ailemin görevi nedeniyle yıllarca ülkenin çeşitli yerlerinde dolaşmış biri olarak Anadolu'ya gitmek benim için aynı zamanda eve gitmek demek. Anadolu seminerleri bu yıl son derece keyifli geçti. Anadolu kentlerinin hemen hemen hepsinde salonları dolduran arkadaşlarda gördüğüm ilgiyi, bilgiyi ve isteği çoğu büyük şehirde yakalamak son derece zor.

İnsanlar Denizli'de, Antalya'da, Eskişehir ve İzmir'de Pardus'tan son derece haberdarlar ve yüzlerce kişilik salonları seminerler başlamadan saatler öncesinden dolduruyorlar. Sadece sevdiğim bir işi yaptığım için bu kadar ilgi görmek ve bu kadar yeni yüzle tanışmak son derece keyifli benim için ama asıl keyifli olan ülkemizde özgür yazılım bilinci geçen kuşaktan çok daha yüksek olan bir yazılımcı kuşağı yavaş yavaş geliyor. Bu son derece mutluluk verici.



Akın ve Ekin

Kamu kurumlarının İnternet üzerinden verdikleri bazı hizmetlerinde İE, dolayısıyla Windows kullanılmasını şart koşmasının yani vatandaşın kamu hizmeti alabilmek için ticari bir ürünü kullanmak zorunda bırakılmasının hukuki bir dayanağı var mı? Vatandaşların bu konuda itiraz hakları var mı?

Aslında bu konu son derece çetrefilli bir konu ve ezberden konuşmak istemeyen her hukukçu gibi ben de biraz yuvarlak cümlelerle konuşacağım. Bana kalırsa devletin istemeyerek bile olsa böyle bir tutum takınması rekabet kurallarına aykırı bir hal oluşturuyor. Pazarda rekabetin esas olduğu bir ortamda sadece

bir ürünü destekliyor olmak son derece sıkıntılı. Bu tip bir web hizmeti verilen kurum, vatandaş tarafından rekabet kuruluna şikayet edilebilir. Diğer bir çözüm ise bizim de OOXML konusunda görüş bildirdiğimiz, Birlikte Çalışabilirlik Rehberi. DPT tarafından hazırlanan bu rehber, kamuda uyulması gereken standartları gösteriyor. Eğer bu standartlara uyulmadığını tespit edebilirsek -ki çoğu web servisi bu yüzden çalışmıyor- kurumları bu rehber uymalarını sağlamak için gereken adımlar atılabilir.

Türkiye’deki site yasaklama uygulamasının hukuki açıdan eleştirilecek tarafları nelerdir?

Bana kalırsa şu an İnternet sitelerine erişimin durdurulması için hazırlanan kanun, bir tepki kanunu. Elbette bir kişinin kişilik haklarının korunmaya çalışması ve bunlara yapılacak herhangi bir saldırının engellenmesi, saygı duyulacak kavramlar ama bunu bir sitenin tamamını kapatarak yapmak pire için değil yorgan, pamuk tarlası yakmaktan farklı bir hareket değil. Bu sebeple bana kalırsa kuruma verilen doğrudan kapatma yetkisinin kapsamı sıkı bir şekilde daraltılmalı, bir tedbir kararıyla kapatılan web sitesi söz konusu olduğunda tedbirin belirli bir süre sonra kaldırılması hükme bağlanmalı ve son olarak bugüne kadar erişimi engellenen ya da kısa süre ile durdurulan tüm web sitelerinin adresleri ve engellemeye ilişkin mahkeme kararları bir yerde yayınlanmalıdır. Yoksa insanların ziyaret ettikleri bir web sayfasına ulaşmaya çalışırken içinde hiçbir bilgi bulunmayan sadece bu siteye erişim engellemiştir yazan bir sayfa ile karşılaşması son derece sıkıntılı bir durum yaratıyor.

En çok beğendiğiniz lisans türü hangisi?

Aslında özgür yazılım, açık kaynak kod modelleri hukuki açıdan incelendiğinde birbirinden çok farklı değiller ve ben ikisi için de hukuki anlamda konuşacağım zaman özgür yazılım terimini kullanıyorum. Lisanslar özel bir durum olduğunda yazılan ve o özel durumu çözmeyi amaçlayan belgelerdir. Bu sebeple eğer özel bir durum yoksa ben özgür yazılım yaratmak isteyen herkese GPL’i tavsiye ediyorum. GPL hem diğer lisans modellerine göre daha anlaşılır hem de son derece yaygın bir yapı. Bu sebeple GPL kullanılmalı.

Doymak bilmeyen iştahınız olduğu konusundaki söylentilere ne diyacaksınız? En sevdiğiniz yemekten kaç porsiyon yiyebilirsiniz?

Doymak nedir bilmeyecek kadar olmasa bile iştahımın insan için olmadığını söyleyebilirim. Sevdiğim bir yemekten herhangi bir kişiye “vay be” dedirtecek kadar yiyebilirim sanırım. Bu durumun sağlıklı olmadığını bilmekle birlikte yemek yemekten keyif alıyorum ve bu keyfi elimden geldiğince sürdürmeye çalışacağım.

10 yaşındaki Akın Ömeroğlu, bugün olmak istediği şeyi mi hedefliyordu?

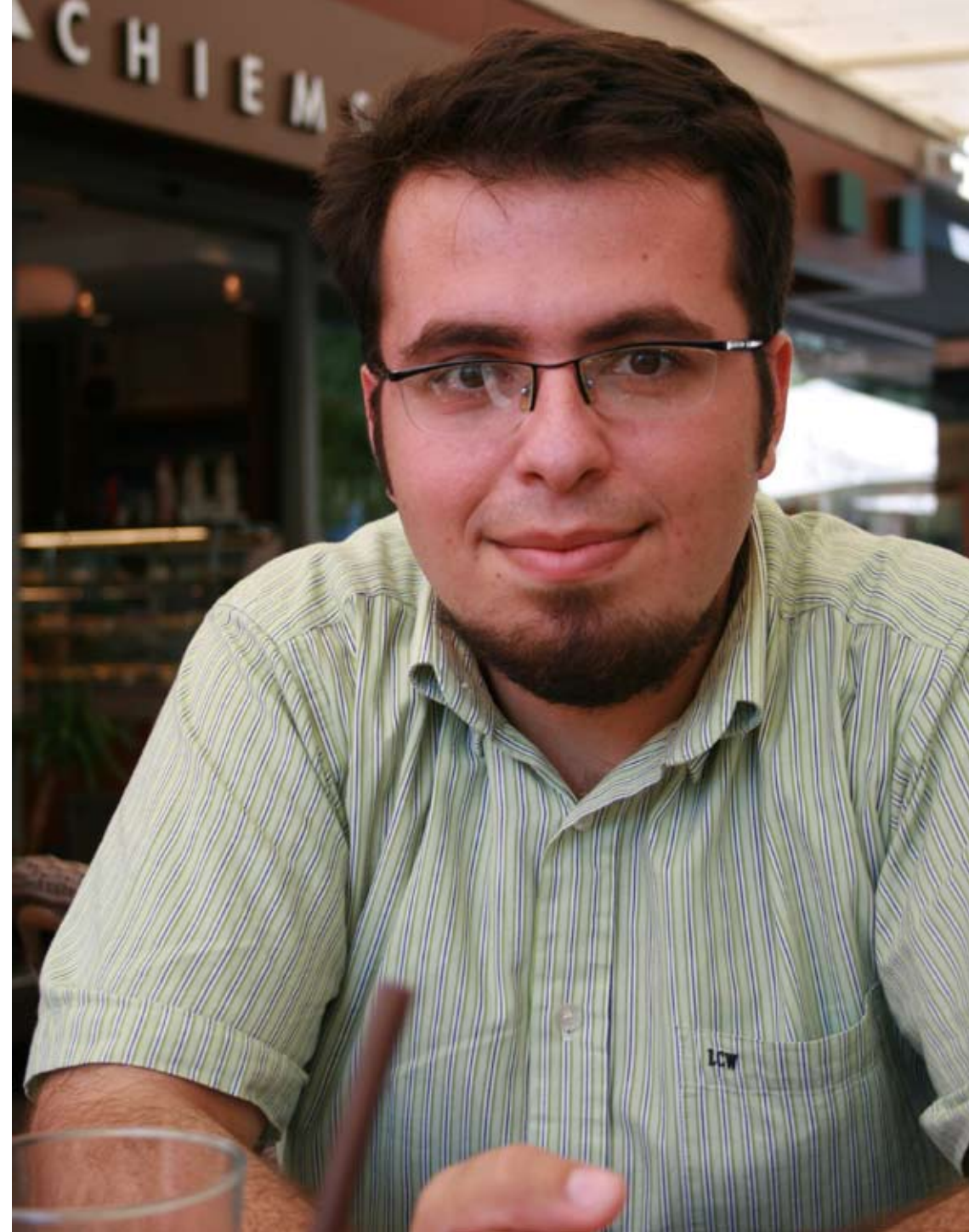
Kısa dönemli hayalleri saymazsak, küçüklüğümde beri tek bir hayalim var o da dünyayı değiştirmek. Hayat benim için okyanusta bir damla kadar ama yine de geçen bu sürede diğer insanların bir gün beni hatırlayacakları bir değişiklik yapabilmek, dünyayı ve onları değiştirmek benim en büyük hayalim. Bugün yaptığım işe ve gelecekte yapacağım işe baktığımda bu fırsatın bana verildiğini düşünüyorum. İnsanlara kullanabilecekleri ve hayatlarını kolaylaştıracakları bir yazılımın yapılmasına katkı veriyorum ve bu yazılımın bir gün belki dünyayı ama en azından bir insanın yaşamını değiştireceğine inanıyorum.

Hukuk eğitimi aldınız. İleride mesleğinizi yapacak mısınız?

Evet, İstanbul Üniversitesi Hukuk Fakültesi mezunuyum ve hâlâ aynı okulda yüksek lisans yapıyorum. Şu an için avukat stajyerliğine devam ediyorum. Hukukçu olmak dünyaya tarafsız, soyut ve objektif bakmayı gerektiren bir yaşam biçimi aslında. Çoğu fakülteden farklı olarak bizlere bir meslek değil de bir yaşam biçimi öğretiliyor ve ben ne yapacağıma karar verdiğimde -ki vermeme az kaldı :- ne yaparsam yapayım hukuk eğitiminin büyük faydasını göreceğim.

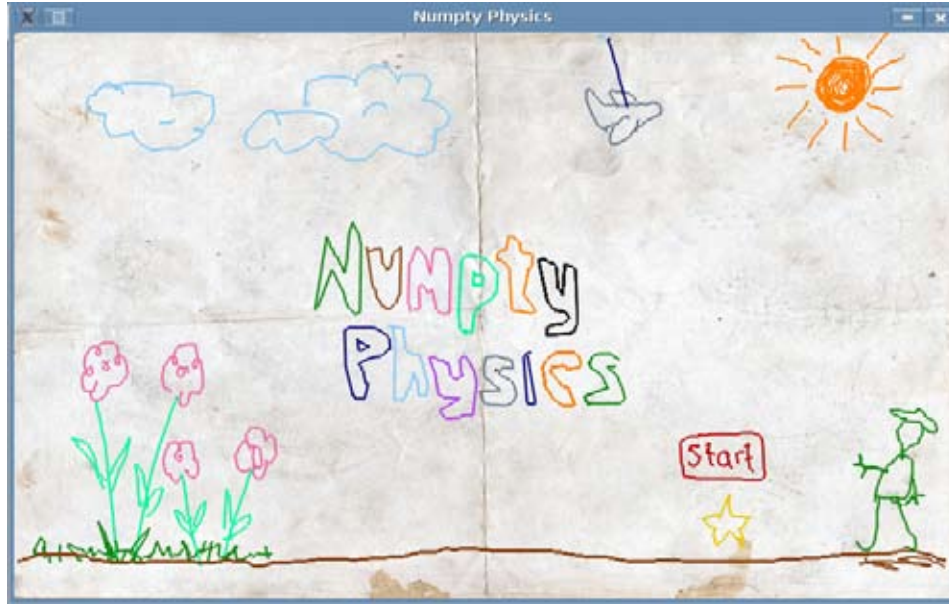
İyi oyun oynadığınız söyleniyor. En iddialı olduğunuz oyun hangisi?

Oyun oynamak yerine matematik çalışsaydım ya da şan dersi alsaydım bugün iyi bir matematikçi ya da Türkiye'nin yeni pop starı olabilirdim. Bir diğer deyişle 6-7 yaşında ilk atarımı satın aldığımdan beri çeşitli platformlarda oyunlar oynadım ve oynamaya devam ediyorum. Elimden geldiğince yeni nesil konsolları takip ediyorum ve iyi oyunları edinmeye çalışıyorum. Özellikle iddialı olduğum bir tarz yok ama bir zamanlar hava trafik kontrolörü olmak istediğimden özellikle uçuş simülasyonları favori oyunlarım arasında yer alıyor.



Numpty Physics

Zekâ geliştiren oyunları sever misiniz? Canı sıkılan büyüklere ve küçük Pardus kullanıcılarına sıradışı bir oyunumuz var.



Grafiklerine bakıp da "böyle oyun da olur mu?" demeyin! Bu oyunda ekrana çizdiğiniz her şey ama her şey oyunun bir parçası oluyor.

Bu oyunda amacımız, kalem (fare) yardımıyla çeşitli çizgiler ve halkalar yaparak kırmızı topu hareket ettirmek. Çizdiğiniz objeler ile topu ittirerek yıldıza

ulaştığımızda ise bölüm atlıyoruz. Hemen söyleyelim eğer aklınızdan "kolaymış" kelimesi geçiyorsa yanıldınız demektir çünkü hiç de görüldüğü gibi kolay değil. Farenizin sol tuşuna basarak çizdiğiniz şekilleri, sağ tuşla kaldırabiliyorsunuz.

Bütün bölümleri bitirdiğinizde durmak yok elbette, açık kaynak kodlu, oyunlar için yazılmış Box 2D fizik motoruna sahip olan Numpty Physics, içinde bir de oyun editörü içeriyor.

Yok, "Ben çizmekle uğraşmak istemiyorum." demeniz halinde, ilave bölümler [buradaki](#) bağlantıda mevcut. İndirdiğiniz dosyaları Numpty Physics klasörüne atmanız yeterli.

"e" tuşuyla açtığımız editör panelinden kalemimizin rengini değiştirebilir çeşitli ayarlar yapabilirsiniz.

Herkese eğlenceli dakikalar geçirecek olan Numpty Physics, Pardus 2009 ile gelecek KDE 4 paketleri içinde. Dileyen, şimdiden katkı deposundan da kurabilir. Buyurun indirin, bir tadına bakın, bayılacaksınız.

Herkese bol Pardus'lu günler...

