



GNU Pardus-Linux.Org eDergi

Mayıs'10 - Sayı'19



- » Wine Röportajı
 - » Django
 - » Wesnoth
- » LinuxGamers
 - » Scilab
 - » Makaleler

ve dahası...

gunluk.lkd.org.tr'den alınmıştır.



GNU Pardus-Linux.Org eDergi

Giriş Yazısı	3
Başla ve Oyna! : Linux-Gamers	4
Wesnoth'a Dalış III	15
Pardus'ta Scilab II	24
Pardus'ta Django	27
Makale: Microsoft'un Rehberliğinde Teknoloji Geliştirmek	31
Makale: Yaratıcılık ve Özgür Düşünce Üzerine	32
Röportaj: Alexandre Julliard (Wine)	35
Torrentlerinizi Uzaktan Yönetin	39

- » Wine Röportajı
 - » Django
 - » Wesnoth
- » LinuxGamers
 - » Scilab
 - » Makaleler

Özgür Bir Dünya için
Özgür Yazılım



Merhaba **Özgür Yazılım** Dostları,

Mayıs ayı.. **İşçilerin özgürce Taksim' de bayramlarını kutlayabildikleri** Mayıs ayı... Linux Kullanıcıları Derneği'nin "**Özgür Bir Dünya İçin Özgür Yazılım**" pankartıyla korteje katıldığı Mayıs ayı... **Fidanların yeşerdiği veya yeşermesi gerektiği** Mayıs ayı... Hepimizin en büyük varlığı olan, olması gereken, dünyadaki tüm güzellikleri hak eden **annelerimiz için düşünülen ufaklık, tepecik, bir dolu fıçıcık gününü barındıran Mayıs ayı...**

Ve Pardus Kullanıcıları Derneği hizmetlerinden olan Pardus-Linux.Org Topluluğu tarafından hazırlan Pardus-Linux.Org eDergi (Pardus eDergi)'nin 19. sayısı ile karşınızdayız. Bu sayımızda Hamit Giray Nart oyuncular için LiveCD mantığıyla çalışan Linux-Gamers dağıtımının tanıtımı ve Wesnoth'a Dalış serisinin üçüncü bölümünü, Muslu Yüksektepe Django bölümünde geçen sayımızda anlatmış olduğu blog yönetimine yorum ekleme nin nasıl yapılabileceğini içeren bir yazıyı, Onur Tuna MATLAB alternatifi sayılabilecek Scilab'ın değişkenler bölümünü içeren bir yazıyı, Kemal Karataş "Microsoft'un Rehberliğinde Teknoloji Geliştirmek" başlıklı makaleyi, Aydın Bez "Devrim ve Yaratıcılık" başlıklı makaleyi ve

ben Erdem Artan Wine projesinin lideri Alexandre Julliard ile yaptığım röportajı ve uzaktan torrent yönetimini sizler için hazırladık.

Beğeneceğinizi umduğum sayıyı size sunarken Annelerimizin Anneler Günü'nü ve İşçi Kardeşlerimizin geçmiş bayramlarını kutlar, sizleri Nazım Hikmet'in "Onlar" adlı şiiri ile başbaşa bırakıyorum.

Bu arada TruvaLinux 6 yılı devirmiş. Mutlu yıllar dilerim.

*Onlar ki toprakta karınca,
suda balık,
havada kuş kadar
çokturlar;*

*korkak,
cesur,
cahil
hakim
ve çocukturlar*

*ve kahreden
yaratan ki onlardır,
destanımızda yalnız onların maceraları vardır.*

*Onlar ki uyup hainin iğvasına
sancaklarını elden yere düşürürler
ve düşmanı meydanda koyup*

*kaçarlar evlerine
ve onlar ki bir nice mürtede hançer üşürürler
ve yeşil bir ağaç gibi gülen
ve merasimsiz ağlayan
ve ana avrat küfreden ki onlardır,
destanımızda yalnız onların maceraları vardır.*

*Demir,
kömür
ve şeker
ve kırmızı bakır
ve mensucat
ve sevda ve zulüm ve hayat
ve bilcümle sanayi kollarının
ve gökyüzü
ve sahra
ve mavi okyanus
ve kederli nehir yollarının,
sürülmüş toprağın ve şehirlerin bahtı
bir sabah vakti değişmiş olur,
bir şafak vakti karanlığın kenarından
onlar ağır ellerini toprağa basıp
doğruldukları zaman.*

*En bilgin aynalara
en renkli şekilleri aksettiren onlardır.
Asırda onlar yendi, onlar yenildi.
Çok sözler edildi onlara dair
ve onlar için:
zincirlerinden başka kaybedecek şeyleri yoktur,
denildi.*

Nazım Hikmet Ran

Başlat ve Oyna! (Boot'n Play!)

Bir Arch Linux tabanlı oyuncu dağıtımı olan Linux-Gamers dağıtımının "Hakkında" kısmında yazan tek cümle. Ama dağıtımı başından sonuna tanımlıyor. Tamamıyla, biz özgür oyunculara yönelik bir dağıtım.

Proje, gerçekten de oldukça zor bir hedefi gerçekleştirmiş. Tüm X86 sistemlerde, yüksek performanslı çalışan bir Linux oyun dağıtımı oluşturmak.

Başlangıçta takım, iki gruba ayrılmış. İlk grup, mevcut çalışan DVD olan dağıtımlardan birine, genç oyuncular için oyunlar eklemek amacındaydı. İkinci grup ise, yüksek performans isteyen 3B oyunların peşine düştü. İlk grup, ne yazık ki, başarılı olamadı. İstedikleri aile oyunlarını içeren bir çalışan dağıtım bulamadılar. Ama ikinci grup başarıya ulaştı.

Arch Linux tabanlı bir çalışan DVD oluşturdular. Projenin adına da "**live.linux-gamers**" dediler. 2009 yılında Sven-Hendrik Haase projeyi devraldı. Sonunda hem aile dostu çocuk oyunlarını, hem de yüksek performans isteyen oyunları içeren bir çalışan Linux dağıtımı oluşturdular.

Dağıtım resmi sitesinden [1] indirebilirsiniz. Dağıtım, USB ve ISO olarak indirilebiliyor. ISO dosyasını indirdiğimize, kullandığınız CD/DVD yazıcı programınızla kalıbı optik ortama yazdırabilirsiniz. USB olarak indirirseniz, USB bellekten çalışan bir dağıtım oluşturursunuz. Bunun için şu komutu kullanmanız gerekir:

```
sudo dd bs=8M if=/TAMADRES of=/USBELLEK
```

TAMADRES, indirdiğiniz USB dosyasının tam konumu; USBELLEK ise USB belleğinizin adresi olacaktır. Örnek:

```
sudo dd bs=8M
if=/home/hamit/İndirilenler/lg-live-
0.9.5-i686-big.usb of=/dev/sdc
```

Not: Burada USB belleğinizin temel adresini yazın. Yani bölüm belirten /dev/sdc1 olarak değil; /dev/sdc olarak ya-

zın. USB, bende sdc olarak bağlanıyor, sizde farklı olabilir. Adresi öğrenmek için:

```
sudo fdisk -l
```

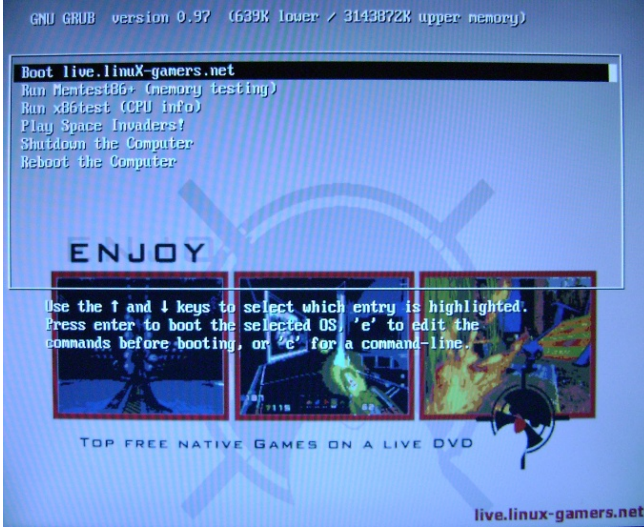
komutunu kullanabilirsiniz. Yine "dd" komutunu kullandığınızda işlemi yarıda kesmeyin; bilgisayarınızı başka bir işlem için kullanmayın.

USB veya ISO biçimleri de kendi aralarında "Big" ve "Lite" olmak üzere ikiye ayrılıyorlar. Büyük (Big) sürümü, tam performans oyunları ve 3B destekli son sürücüleri içerirken; daha eski makineler için olan hafif (Lite) sürümü ise, 3B oyunlar ve 3B desteği olan sürücüler yerine, temel sürücüler ile performans istemeyen ve daha çok çocuklara hitap eden oyunları içeriyor. Tabi boyutları da içeriklerine göre. Büyük sürüm 4.7 GB boyutunda. Yazmak için bir DVD ya da en az 5 GB'lik bir USB bellek gerekiyor. Hafif sürüm ise 700 MB boyutunda. Bir CD veya dengi bir USB bellek yeterli.

Live Linux-Gamer'ı çalıştırmak için, yazdığınız ortamı bilgisayara takarak, bilgisayar bu ortamdan başlatmanız yeterli. Ben incelememi büyük ISO biçimini, DVD'ye yazdırarak yaptım. Benim,



P4 3 Ghz, 3GBRam ve Nvidia 7600 GS ekran kartlı makinem, tüm oyunları tam performanslı ve sorunsuz olarak çalıştırdı.

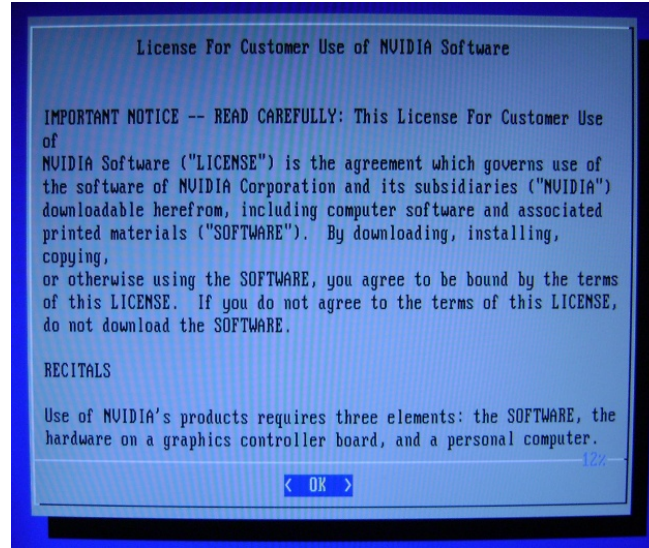


İlk olarak, tanıdık GRUB ekranı sizi karşılayacak. Buradan isterseniz, dağıtımı başlatmadan, ilk bilgisayar oyunlarından biri olan Space Invaders adlı oyunu oynayabilirsiniz.

Linux-Gamers'ı başlattığınızda, dağıtım otomatik olarak ekran kartınızı tanıyacak ve sürücülerini yükleyecektir.

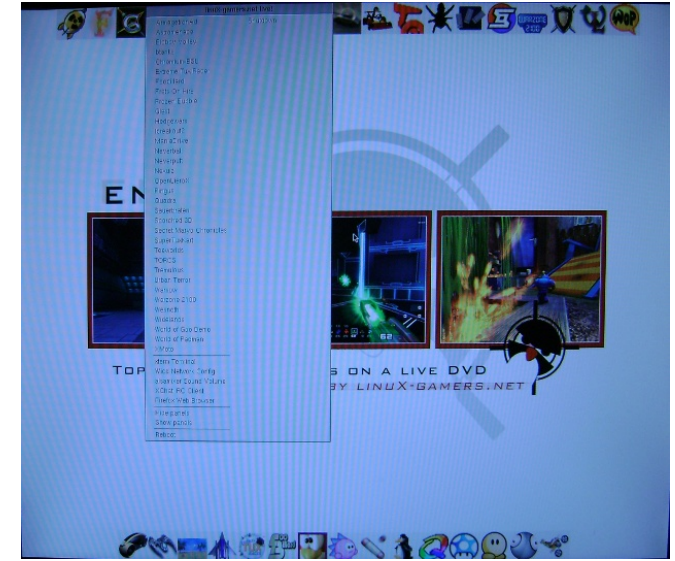
Linux-Gamers, benim Nvidia kartımı görerek, kapalı kodlu Nvidia sürücülerini kurdu. Bu sürücülerini yüklemek için, Nvidia'nın lisansını kabul etmeniz gere-

kiyor. Tabii kartınız Nvidia ise.



Sürücüler yüklendikten sonra, Linux-Gamers açılmaya devam ediyor ve doğrudan masaüstü geliyor. Masaüstü ortamı olarak GNOME kullanılıyor. Ancak masaüstü ortamı alıştığınız işlevselliğe sahip değil. Yani masaüstünde bulunan iki panel vasıtasıyla oyunları başlatabilirsiniz. Sağ tuş ise oyunların, uygulamaların, sistem ayarları ve kapanma komutlarının bulunduğu menüyü açıyor. Yapabileceklerinizin hepsi bu kadar.

Sistem ayarları sadece ağ ve ses ayarlarından oluşuyor. Linux-Gamers oyunlarında, elbetteki çoklu-oyunculu oyunlar da mevcut. Bu yüzden ağ desteği de

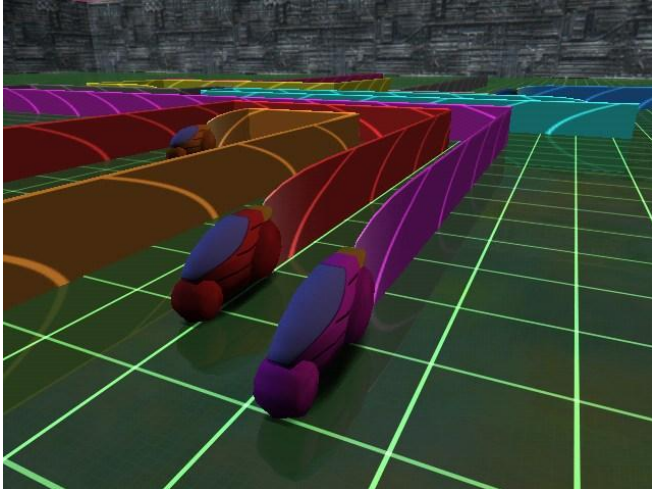


otomatikman oluşturuluyor. Dağıtım, ağ ayarları için Wicd ağ yöneticisini kullanırken, ses içinse Alsamixer'i kullanıyor. Web tarayıcısı içinse, Firefox tabanlı Gran Paradiso'yu kullanıyor. Bunların dışında herhangi bir başka uygulama söz konusu değil. Bir dosya yöneticisi yok. Sabit diskinize erişimi unutun. Ona zaten ihtiyacınız da yok. Müzik, film gibi uygulamalar da yok. Sadece ve sadece oyun. Linux-Gamers, joypad destekliyor. Ancak joypadinizi görmesi için, dağıtımı başlatmadan önce, joypadinizi bilgisayara takmış olmanız gerekiyor. Sonradan takmak bir işe yaramıyor.

Büyük sürümde toplam 33 adet Linux oyunu mevcut. Bunlar:



1- ArmagetronAD: Raster Runer isimli oyunun 3 boyutlu Linux sürümü olan bu oyun, kesinlikle bağımlılık yapacak türden. Arkasında ışıktan bir duvar bırakarak giden bir aracı kullandığınız bu oyunda, kendi ve rakibinizin duvarlarına ve oyunun alanının kenarlarına çarpmadan, birbirinizi sıkıştırıp, duvarlara ya da kenara çarpmaya zorlayacaksınız. Oyun bilgisayara karşı oynanabildiği gibi, 32 oyuncuya kadar ağ üzerinden de oynanabiliyor. Oyun, Pardus deposunda da mevcut. Tron isimli bir film vardı. O filmde vardı bu oyun. :-)



2- Astromenace: 3 boyutlu bir uzay hepsini vur tarzı oyunda, geliştirip güçlendirebileceğimiz bir uzay savaş gemisi ile karşımıza çıkan düşman gemilerini

vuruyoruz. Gemimizi yeni silahlar, savunma sistemleri, güç birimleri gibi donanımlarla donatabilmemiz için para kazanmamız; para kazanmak için de mümkün olduğunca çok düşman yok etmeniz gerek. Oyun Pardus deposunda da mevcut.



3- Blobby Volley: Oldukça popüler oyunlardan biri olan Blobby Volley, oldukça komik oyuncularını olan bir voleybol oyunu. Zıplayıp duran topu, rakip sahaya düşürmek amacınız. Üstelik resmi voleybol kuralları da bu oyunda yok. Tek kişi, ağ üzerinden veya aynı bilgisayardan iki kişi oyunu oynayabiliyorsunuz. Oyun, Pardus deposunda mevcut. Zevkli zaman geçirecek bu oyunu açtığınız zaman, ses ayarlarınızla oynamayınız.

Çünkü oyunda ses yok. :-)



4- Battle Tanks: Battle Tanks, oldukça hızlı bir oynanışa, çok-oyuncu ve bölünmüş ekran moduna sahip, iki boyutlu bir arcade tank savaşı oyunu. Oldukça kaliteli çizgi roman tarzı grafiklerden oluşan





oyun, hoş müziklerle desteklenmiş. Üç savaş tankından birini ve geniş bir yelpazeden silahlarınızı seçerek, dan-dun'a başlıyorsunuz. Oyun Pardus deposunda da mevcut. Çoklu oyuncuda "deathmatch" ve "cooperative" seçenekleri mevcut.

5- Chromium BSU: Kuş bakışı dikey kaymalı, hepsini vur tarzında bir arcade oyunu olan Chromium BSU'da, ön saflara mühimmat taşıyan bir kargo gemisi kaptanı olarak, kargonuzu düşmanlardan koruyorsunuz. Ancak bu o kadar kolay değil. Düşmanlardan hiçbiri savaş geminizi aşıp da arkadaki kargo gemisine ulaşmamalı. Bir tanesi bile. Fareyi kullanarak oynadığınız oldukça hızlı bir oyun. Pardus deposunda da mevcut.

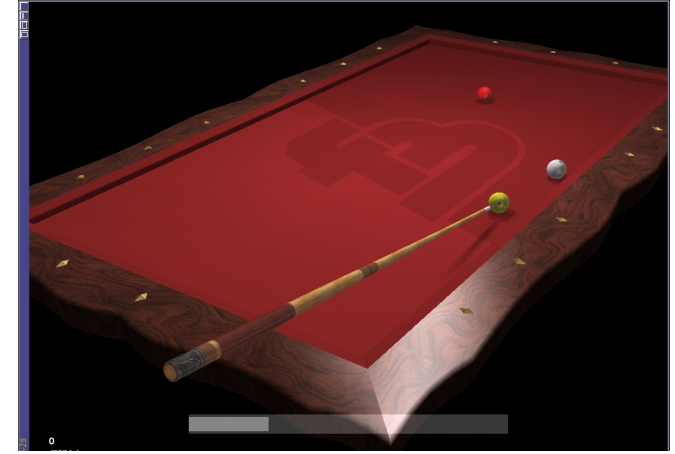


6- Extreme Tux Racer: Karlı dağlarda, Linux'un maskotu Tux olarak, hızlı bir yarışa giriyorsunuz. Oyun esnasında da oldukça farklı varyasyonlar, işinizi zorlaştırıyor. Gece, sis ve hızlı rüzgar gibi. Oyun Pardus deposunda mevcut.

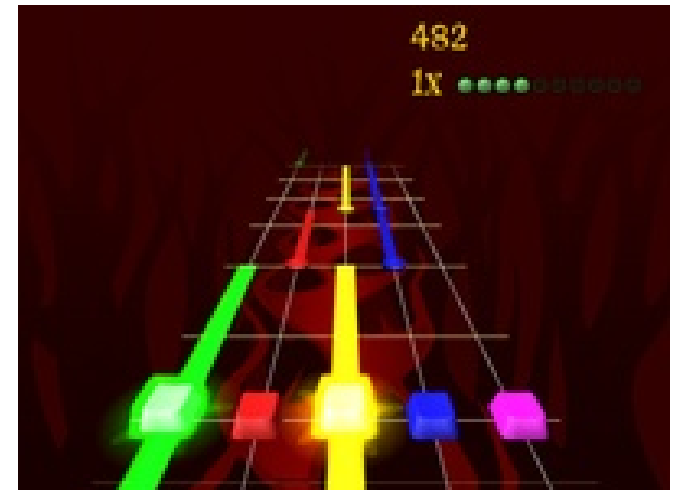


7- Foobillard: Bir OpenGL 3B bilardo oyunu olan Foobillard, gerçek fizik kuralları ile öne çıkıyor. Çünkü gerçek bilardo profesyonellerinin geri bildirimleri ile geliştiriliyor. Üç bant, snooker gibi bilardo oyun çeşitlerini içeren Foobillard'da, yapay zeka ya da diğer oyunculara karşı oynayabiliyorsunuz. Oyun,

Pardus deposunda mevcut.



8- Frets On Fire: Elinize hayali bir gitar alıp da çaldınız mı hiç? İşte size fırsat. Klavyenizi bir gitar gibi kullandığınız oyunda F1-F5 tuşları ile doğru zamanda doğru akoru basarak, çalan müziği düzgün şekilde tamamlamaya çalışıyorsunuz.





nuz. Kendi müziğinizi oluşturabileceğiniz oyunda, bir de alıştırmalar bölümü mevcut. Oyun, Pardus deposunda yok. Pardus'ta oynamak için adresinden [2] indirip derlemeniz gerekiyor. Oyun, dağıtımın hafif (Lite) sürümünde yok.

9- Frozen Bubble: Puzzle Bubble salon oyununun Linux sürümü olan Frozen Bubble'da da aynı renkli baloncukları bir araya toplayarak alanımızı temizlemeye çalışıyoruz. Tek kişilik oyunda 100 bölüm, saatlerce süren iki kişilik mod ve ağ üzerinden beş oyuncu desteği bulunan oyuna; bir bölüm düzenleyicisi ve harika müzikler eşlik ediyor. Oyun, Pardus deposunda da mevcut.



10- Glest: GNU/GPL ile lisanslanmış, üç

boyutlu bir kişiselleştirilebilir eş zamanlı strateji oyunu Glest. Dağıtımın hafif (Lite) sürümünde yok. Teknolojinin büyü ile çarpıştığı oyunda, tarafınızı seçerek; karmaşık savaş makineleri yapıyor ya da kadim iblisleri çağırarak düşmanı yok etmeye çalışıyorsunuz. Pardus deposunda da mevcut olan oyunda, tek kişi bilgisayara karşı ya da ağ üzerinden dört oyuncuya kadar çok-oyunculu oynayabiliyorsunuz.



11- Hedgewars: Worms oyununun Linux klonu. Yalnız burada kurtçuklar yerine kirpicikler var. Beysbol sopasından, bomba ve roketlere varan geniş bir yelpazeden seçebileceğiniz silahlar ve paraşüt, ip ve kazma gibi araçlar kullanarak, düşman kirpicikleri yok etmeye ça-

lışıyorsunuz. Hareketlerinizi iyi düşününüzün ama acele edin. Zira süreniz kısıtlı. Pardus deposunda da mevcut olan oyun, tek ve çok-oyunculu olarak oynatabiliyor.



12- LBreakout: Bir sopa ve top ile tuğlaları kırarak temizlemeye çalıştığımız meşhur Breakout oyununun Linux'taki adı. 50'den fazla normal ve bir o kadar da fazladan bölümü olan oyunda, pek çok ekstra özellikler (mıknatıslanma, çift top, uzun sopa vs...) yardımı ile tüm tuğlaları yok etmeye çalışıyorsunuz. Elbette gitgide hızlanan topu oyun alanında tutmaya çalışarak. Ayrıca kendi bölümlerinizi de tasarlayabileceğiniz bir düzenleyici mevcut. Oyun Pardus depo-



sunda da mevcut.



13- ManiaDrive: Trackmania 3D oyununun klonu olan izometrik grafiğe sahip ManiaDrive'da akrobatik pistleri hızlı bir şekilde tamamlamaya çalışıyorsunuz. Bölümlerin hiçbiri bir dakikadan



fazla değil. O yüzden gerçekten hızlı olmanız gerekiyor. Fizik modelinin oldukça başarılı olduğu oyun, tek kişilik hikaye modu ve çok-oyunculu oyun modu ve pist tasarlayabileceğiniz bir düzenleyiciye sahip. Oyun Pardus deposunda da mevcut. Linux-Gamers hafif sürümde ise yok.

14- Neverball: 3 boyutlu bir top yuvarlama oyunu olan Neverball, bağımlılık yapabilecek bir oyun. Topu bulunduğu zemini yatırarak yuvarlayıp, hedefe ulaşmaya çalışıyorsunuz. Ancak geçmeniz gereken labirentler, dengesi pamuk ipliğine bağlı köprüler, yön saptırıcılar hiç de dost canlısı değil. Oyun, Pardus deposunda da mevcut. Linux-Gamers hafif sürümde mevcut değil.



15- Neverputt: Neverball tarzı grafiklere sahip üç boyutlu bir mini golf oyunu Neverputt. Oyunda 18 adet delik var ve bu deliklere en az sayıda vuruşla topları sokmaya çalışıyorsunuz. Gerçekçi fiziksel hareketlere sahip oyunda 1-4 oyuncuya kadar yarışabiliyorsunuz. Ancak ağ desteği yok. Hareketli platformlar, bariyerler, ışınlayıcılar, rampalar oyunda ellerinizden öperler. Neverputt, dağıtımın hafif sürümünde mevcut değil.



16- Nexuiz: Ağ üzerinde oynanan birinci şahıs nişancı (FPS) oyunlarında Linux'un ağır silahı Nexuiz. Oynanış tarzı olarak Quake ve Unreal Tournament arası olan Nexuiz, ağda en çok oynanan oyunlardan biri. Oyunda pek çok mod



(bayrağı yakala, herkesi öldür, takım oyunu, son adam)var ve dahası da oyuncular ve oyunun topluluğu tarafından geliştirilmeye devam ediyor. Pardus deposunda mevcut olan Nexuiz, Linux-Gamers'ın hafif sürümünde ise yok.



17- OpenLieroX: Worms benzeri diğer bir oyun. Meşhur Liero'nun Linux versiyonu. Ağ üzerinden oynanan OpenLieroX'da bir kurtçuk (ya da ona benzer bir şey) olarak, diğer kurtçukları öldürmeye çalışıyorsunuz. Oldukça geniş silah repertuarınız ve bir ninja ipiniz var. Ancak oyun, benzeri Hedgewars gibi sıralı değil; eş zamanlı. Ağ üzerinden oynanan oyunu, tek başınıza botlarla da oynayabilirsiniz. Oyun, hafif sürümde mevcut değil. Pardus deposunda da

yok. Pardus'ta oynamak için sitesinden [3] indirmeniz gerek.



18- Pingus: İşte tek paragrafta tanıtmaya çalışarak hakaret edeceğim bir oyun daha. Meşhur Lemings klonu olarak tasarlanan ve özgür bir oyun olan Pin-



Başla ve Oyna! : Linux-Gamers

gus, tasarım ve orijinal hareketleri ile klondan öteye geçti. Kendi kendilerine yürüyen Tux'ları, çeşitli komutlarla (tırman, paraşüt, bariyer, köprü kur, kaz, kendini uçur...), tuzaklarla dolu bölgelerden geçirip çıkışa götürmeniz gerekiyor. Oyun Pardus deposunda da mevcut.

19- Quadra: Açık kaynaklı ve İnternet üzerinden çok-oyunculu olarak oynanan bir Tetris oyunu. Blokları yok edip, rakibinize yollayarak, onu bertaraf etmeniz gerekiyor. Oyun Pardus deposunda yok. Pardus'ta oynamak istiyorsanız, adresinden [4] indirip derlemeniz gerekiyor.



20- Sauerbraten: Bir oyundan ziyade, Cube tabanlı bir FPS ve RPG oyun moto-



ru olan Sauerbraten, oyundan ziyade oyunu oynarken haritada değişiklikler yapmak gibi, daha çok düzenleme ile ilgilenen oyunculara yönelik. Motor, dinamik olarak harita ve geometri düzenlemesi yapmayı mümkün kılıyor. Pardus deposunda mevcut olan Sauerbraten, Linux-Gamers'ın hafif sürümünde yok.



21- Scorched 3D: Üç boyutlu OpenGL bir topçu savaşı oyunu Scorched3D. Rüzgar, açı ve atış gücü gibi etmenleri ayarlayarak, bölgedeki düşman toplarını yok etmeye çalışıyorsunuz. Ne kadar çok düşman topu vurursanız, o kadar para kazanırsınız. Ne kadar para kazanırsanız, o kadar güçlü silahlara sahip olursunuz. Tek başınıza ya da ağ üzerinden diğer oyuncularla oynayabilirsiniz.

Pardus deposunda da mevcut olan oyun, Linux-Gamers'ın hafif sürümünde mevcut değil.



22- Secret Maryo Chronicles: Süper Maryo dünyasında geçen ve kendi bölüm ve dünyanızı oluşturabileceğiniz iki boyutlu bir platform oyunu Secret Mar-



Başla ve Oyna! : Linux-Gamers
yo Chronicles. Aynen Maryo gibi, atlayıp zıplayıp, düşmanların üzerlerine basarak; bölüm sonuna ulaşmaya çalışıyoruz. Daha iyi grafiklere sahip SMC, Pardus deposunda da mevcut.

23- SuperTuxKart: Tux ve arkadaşlarının kullandığı Go-Kart araçları ile kart yarışı yaptığımız bir oyun. Oldukça güzel yerlerde (sahil, piramitler, uzay...) yarıştığınız oyunu, aynı bilgisayarda dört oyuncuya kadar oynayabiliyorsunuz. Ağ desteği ise geliştiriliyor. Pardus deposunda da mevcut olan oyun; Linux-Gamers hafif sürümde yok.



24- Teeworlds: Quake ile Worms melez bir oyun. Ağ üzerinden oynanan oyunda, silahlı ve sevimli(?) noktacıları



kontrol ederek, diğerlerini yok etmeye çalışıyoruz. Silahlarımız, tabanca, pompalı, bomba atar, lazer ve bir çekiçten ibaret. Ancak sağlık ve zırh bonusları, diğer oyuncuları kilitlemek gibi özellikler mevcut. Eş zamanlı oynanan Teeworlds, Pardus deposunda var.



25- TORCS: Açık kaynaklı bir araba yarış benzetimi oyunu TORCS. Her benzetim oyunu gibi, grafik ve gerçekçilik de TORCS'da ön planda tutulmuş. Arabaların düzenlenmesi ve hasar efektleri oldukça gerçekçi. Yarış oyunu sevenlerin eğlenceli saatler geçireceği TORCS, Pardus deposunda mevcut. Ancak Linux-Gamers'ın hafif sürümünde yok.



26- Tremulous: Oyun bizi, insanların, uzaylılara karşı savaştığı bir dünyaya götürüyor. Strateji ve birinci şahıs nişancılık karışımı olan oyunda tarafınızı seçerek, tarafınızın düzinelerce özelliklerini kullanıyor; takımınıza, üs oluşturu-



Başla ve Oyna! : Linux-Gamers

rup düşmanı ezmesi için yardım ediyorsunuz. Tek paragraf yer ayırarak hakaret ettiğimiz bu oyun da Pardus deposunda mevcut. Dağıtımın ise hafif sürümünde yok.

27- Urban Terror: Aksiyonu bol, ağ üzerinden oynanan, takım birinci şahıs nişancılık oyunu UT. Meşhur Counter Strike'ın Linux'taki karşılığı diye özetleyebiliriz. Kırmızı ya da mavi takımlardan birini ve silahlarınızı seçerek, oyuna başlıyorsunuz. Ancak CS'den farklı olarak, yaralanmak hareketlerinizi kısıtlıyor. İlk yardım almak ve çeşitli oyun modları (bayrağı yakala, takım hepsini vur gibi) mevcut. Oyun Pardus deposunda var. Linux-Gamers'ın ise hafif sürümünde yok.





28- Warsow: Modifiye edilmiş Quake motoru olan Qfusion3D motoru ile yapılmış, çizgi tarzı grafikleri olan hoş bir birinci şahıs nişancı oyunu Warsow. Tam bir Quake klonu. Ancak farklı olarak silahlar, zayıf ve güçlü atış moduna sahip. Ayrıca mermi özellikleri de var. Sıradan mermilerin yanında, daha güçlü ve geniş alanı etkileyen mermiler de kullanabiliyorsunuz. Oyun Pardus deposunda da mevcut, ancak Linux-Gamers'ın hafif sürümünde yok.



29- Warzone 2100: Gelecekte geçen üç boyutlu bir strateji oyunu W2100. Oyun 1999 senesinde ticari olarak çıkmış, 2004 senesinde GPL ile lisanslanarak, açık kaynak camiasına katılmıştır.

Oldukça sürükleyici olan W2100'de araçlarınızı kendiniz tasarlayıp geliştirerek; 3 devasa haritada hakimiyet kurmaya çalışıyorsunuz. 400'den fazla araştırılacak teknoloji, 2000'den fazla farklı tasarımlarda ünite geliştirilmeyi bekliyor. Ağ üzerinden de oynanabilen oyun, Pardus deposunda mevcut. Linux-Gamers hafif sürümde ise yok.

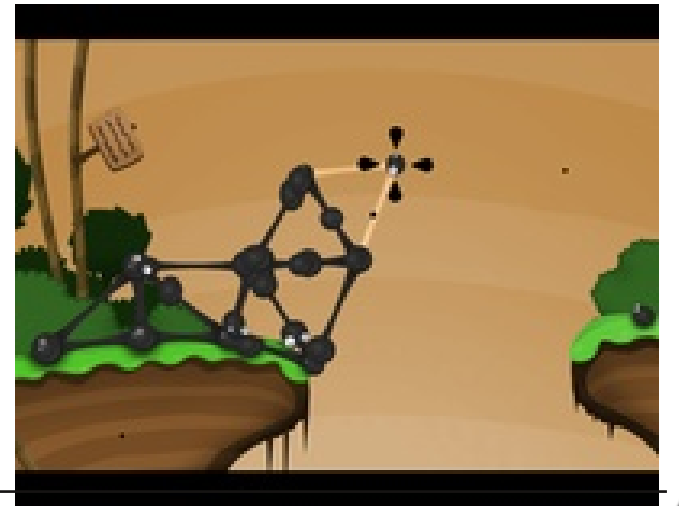


30- Wesnoth: Eğlenceli ve basit kuralları olan, fantastik öğeli bir tur tabanlı strateji oyunu Battle for Wesnoth. Yüzerce yıllık Wesnoth tarihini; 6 ana ittifak, 16 ayrı ırk ve 200'den fazla ünite ile oynayabileceğiniz gibi, ağ üzerinden diğer oyuncularla da fantastik savaşlar yapabilirsiniz. Oyun Pardus deposunda mevcut. Linux-Gamers hafif sürümünde

ise mevcut değil.



31- World Of Goo - Demo: Bağımlılık potansiyeli yüksek bir oyun olan World of Goo, bir inşa tarzı bulmaca oyunu. Oyunda belli sayıda yapışkan topu, bir elektrikli süpürgeğin ağzına getirmeye



çalışıyorsunuz. Toplar, birbirlerine bağlanarak gidiyorlar. Ancak belli sayıda top sona ulaşmalı. Fizik kurallarının başınızı bayağı ağrıtaacağı oyun, ücretsiz değil. Linux-Gamers'da oyunun demosu var.

32- World of Padman: Bir başka çizgi grafikli bir Quake modifikasyonu World Of Padman. Ancak komik karakterler, ucubik silahlar ve tam bir hareket mevcut. Bu oyunda plan, strateji falan yok. Sadece “herkesi öldür” modunun olduğu oyunda, tek kişilik oynama şansı da yok. Oyun Pardus deposunda mevcut. Linux-Gamers'ın ise hafif sürümünde yok.



33- Xmoto: 2 boyutlu bir motokros platform oyunu XMoto. 100'den fazla

bölümü, abuk sabuk akrobatik hareketler yaparak, olabildiğince çabuk şekilde bitirmeniz gerekiyor. Oyunun fizik motoru harika. O yüzden kontrolleri bir an boş bırakırsanız, tepetaklak oluverirsiniz. Grafikler ve sesler kötü. Ama atmosfer inanılmaz. Sıkılmanız mümkün değil. Oyun, Pardus deposunda da mevcut.



Sonsöz

Linux-Gamers Live dağıtımı, başına oturduğunuz herhangi bir bilgisayarı, sabit diskine hiç dokunmadan, bir Linux oyun makinesine anında çevirecek bir dağıtım. Gerçekten zorlu bir görevi başarmış. Linux-Gamers'ı çalıştırdığınızda, hiçbir ayar yapmanıza -hatta Linux'u

Başla ve Oyna! : Linux-Gamers

bilmenize bile- gerek yok. Dağıtım her şeyi otomatikman yaparak, size anahtar teslimi bir Linux dağıtımı sunuyor. Gittiğiniz her yere Linux oyunlarınızı götürebilir, “Linux'ta da oyun mu varmış!” diyenlere gösteriler yapabilirsiniz. Hem de bilgisayara hiç dokunmadan.

Ancak, her şey bu kadar güzel değil. Çalışan bir dağıtım olan Linux-Gamers, ne yazık ki kayıt olayını desteklemiyor. Yani, bir oyuna ya başlamayın, ya da bitirmeden kalkmayın. Öyle ya! Sabit diskimiz yok, oyunu nereye kaydedeceğiz? Edemiyorsunuz. O yüzden Wesnoth, Warzone 2100 gibi uzun oyunlar, daha baştan anlamlarını yitiriyorlar. Neyse ki bu tip oyunlar fazla yok. Aynı şekilde harita ve bölüm düzenleyiciler de baştan kopmuş oluyor. Harita yaptık, bölüm yaptık. Nereye kaydedeceğiz? Edemeyeceğiz.

Herkese özgür oyunlar.

- [1] <http://live.linux-gamers.net/>
- [2] <http://fretsonfire.sourceforge.net/>
- [3] <http://openlierox.net/>
- [4] <http://code.google.com/p/quadra/>

Hamit Giray Nart
hamit@pardus-linux.org

The Battle for Wesnoth'a Dalış

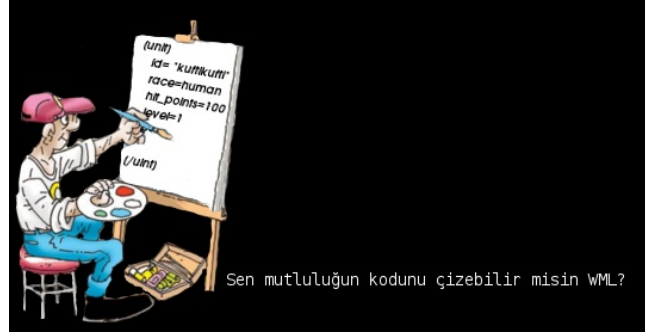
3. Bölüm

Wesnoth'a Dalış yazı dizimizin ikinci bölümünde, Wesnoth'ta hikaye oluşturma yolculuğumuzun ilk durağı olan Wesnoth verileri, harita oluşturma ve palet eklemeyi geride bırakarak; bir sonraki (bu) yazımızda karakter oluşturma aşamasına geçeceğimizi belirterek noktayı koymuştuk. Yolumuza kaldığımız yerden devam edelim.

Karakter Oluşturmak

Tahmin ettiniz sanırım. Evet, üniteler de WML kodlarından oluşmuş birer düz metin dosyalarıdır. Karakter oluşturmanın ilk adımı da, aynen palet oluşturmak gibi, karakterimizin harita, sağ sütun ve yardım kısımlarındaki resimlerini oluşturmaktır. Harita paleti oluşturmada olduğu gibi, en kolay yol, var olan bir karakteri düzenlemektir. Karakter oluşturma adımlarımızı atmaya başlayalım.

1- Karakterlerimizi Çizelim



İlk olarak karakterimizin bir görüntüsü olmalı. Aslında burası seçimlik bir adım. İsterseniz karakterinizi çizmeseniz de olur. Gerçekten de öyle. Karakterinizin bir resmi olmazsa, hikayeniz yine de çalışır. Karakterinizin yerinde ise, onun gücünü gösteren bir bar ile dolanan boş bir altıgen oluşur. Tamam; oyunda görünmeyen üniteler mevcut. Ama kimse kendisine görünmeyen bir ünite ile oynamaktan hoşlanmaz değil mi? Ayrıca ünite sadece size görünmez olur. :-). Öncelikle oyun karakterlerimizin yerlerine bir bakalım. Wesnoth, karakter resimlerini:

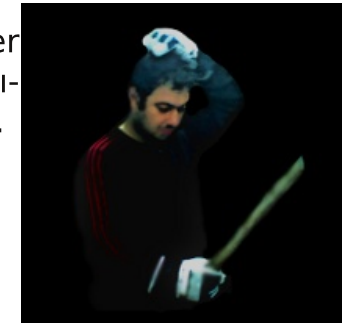
`/usr/share/wesnoth/data/core/images`

klasörü altında toplar. Bu klasörün iki alt klasörü daha vardır. Bunlar:

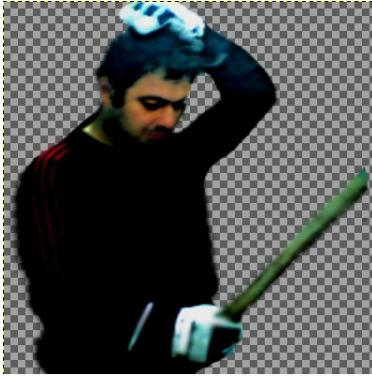
`/usr/share/wesnoth/data/core/images/portraits`

Bu klasörde, ünitelerin, yardım kılavuzu ve diyaloglarda geçen resimleri bulunur. Buradaki resimler 205 * 205 boyutlarında .png dosyalarıdır. Bu klasörün içeriğinde, ırkların isimlerinde pekçok alt klasör vardır. Bu klasörlerde, bulunan siyah arka zeminli portre resimleri, yardım kılavuzu altında kullanılan resimlerdir. "Transparent" klasörü altında ise aynı resimlerin, şeffaf arka zeminli olanları vardır. Bunlar ise oyun içindeki diyaloglarda görünen resimlerdir. Bu resimlerin boyutları ise 400 * 400 ebatlarında olmalıdır (geniş olan ya da uzun silahlara sahip üniteler için 500 * 500 boyutlarına çıkabilir). Bu diyalog resimlerini oluştururken, kırpma (crop) işlemlerini en üst ve sağ taraftan yapmamaya çalışın. Yoksa, diyalog metinleri ile resmin üst üste binmesi gibi sorunlar yaşıyorsunuz.

205 * 205 karakter profilinde kullanılacak olan resim.



400 * 400 diya-
loglarda kullanı-
lacak olan resim.



Harita üzerinde kullanılan resimleri ise; /usr/share/wesnoth/data/core/images/unit s klasörü altındadır. Aynı şekilde ırk isimleri ile adlandırılmış alt klasörlerde, haritadaki ünite resimleri ve animasyon kareleri bulunur. Karakterimizin WML kodunu yazarken belirtebileceğimiz dört çeşit animasyon olacak. Bunlar:

- 1- Saldırı
- 2- Savunma
- 3- Boş bekleme
- 4- Ölüm

Aslında bu animasyonları yapmak zorunda değilsiniz. Yapmazsanız, karakter resminiz, her konumda aynı olacaktır. Yaparsanız, hikayenize biraz görsellik katmış olursunuz.

Karakterimizin WML kodlarını yazarken

bunları nasıl yapacağımızı göreceğiz. Ancak önce bunları görsel olarak hazırlamamız gerekiyor. Bu kısım biraz uğraş gerektirecek. Grafikten anlayan arkadaşlarınız varsa onlardan yardım isteyebilirsiniz; ayrıca Wesnoth forumunun "Art Contributions" [1] kısmı işinize çok yarayacaktır.

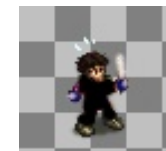
Harita üzerinde kullanılan karakter resimleri de 72 * 72 boyutlarında .png dosyalarından oluşmaktalar. Ancak palette farklı olarak, bu sefer karakterimizi bir altıgen içinde yapmak zorunda değiliz. Karakterin harita resmini oluşturmanın en kolay yolu, yaptığınız karaktere en çok benzeyen karakteri bularak, üzerinde oynama yapmaktır.

Burada dikkat edeceğimiz bazı noktalar var. Eğer klasör altındaki resimleri incelediyse, hepsinin ilk konumlarının hep güneydoğu yönüne doğru olduğunu fark etmişsinizdir. Resimlerinizin hepsinin ilk konumu, güneydoğu istikametine bakacak şekilde olmalı. Batı istikametine karakterimizi yönlendirdiğimizde, Wesnoth, resmimizi otomatik olarak dikey eksende döndürecektir. Eğer resmi güneydoğu istikametine doğru oluşturmazsanız, Wesnoth resmi döndürdüğünde karakteriniz, geri geri gider. Aynı şey

animasyonlar için de geçerlidir. Eğer karakteriniz için, farklı saldırı animasyonları resimleri oluşturacaksanız; kuzey, kuzeydoğu, güneydoğu ve güney yönlerinde yapmanız gerekiyor. Mesela karakterimiz kuzeybatı yönüne saldırıyorsa, kuzeydoğu için oluşturduğumuz resim, Wesnoth tarafından otomatikman dikey çevrilerek, kuzeybatı yönü için kullanılacaktır. Hamit karakteri için resimler:



Normal konum için.



Savunma konumu pozisyonu



Saldırı animasyon resimleri.

Bu resimleri daha da çoğaltabilirsiniz. Ne kadar çok kare oluşturursanız, karakterinizin hareketleri de o kadar akıcı ve gerçekçi olur. Çizgi film mantığı yani. :-)

2- Karakterimizi Kodlayalım

Grafik kısmını geride bıraktıktan sonra, WML ile kodlama kısmına geçelim. Bunun için karakter adımızı taşıyan bir *.cfg dosyası oluşturmamız gerekiyor. Kullanacağımız tag ise: [unit_type]

```
[unit_type]
    -----
    -----
[/unit_type]
```

tagları arasına karakterimizin özelliklerini belirteceğiz. Karakter.cfg dosyamız, karakterimiz ile ilgili şu kısımları içerecek:

1- Genel özellikler: Ünitenin gelişim kısmı, adı, tanımı, açıklamaları, resimleri, yaşam puanı gibi bilgileri içeren kısım.

2- Saldırı: Ünitenin saldırı tipi ve gücü ile ilgili bilgileri ve -varsa- özel saldırı yeteneklerini tanımlayacağımız kısım.

3- Animasyonlar: Saldırı, savunma ve ölüm esnasında -oluşturduysak- animasyon resimlerimizi düzenleyeceğimiz kısım.

İlk olarak dosyamızda dikkat edeceğimiz

iki nokta var: Dosya adı büyük harfle başlamalı; boşluk ve Türkçe karakter içermemeli. Ben kendi dosyama Hamit.cfg adını verdim. Öncelikle dosyanızın başına bir açıklama koyun. Mecbur değilsiniz, ancak seferberliğin ismini taşıması, diğer .cfg dosyaları ile karıştırılmasını önleyecektir. Bunun için en başa:

```
#textdomain Senaryo Adı
```

şeklinde yazabilirsiniz. Ardından [unit_type] tagını açarak karakterimizi oluşturmaya başlıyoruz. Gireceğimiz veri değişkenleri:

id: Karakterimizin, tanımlanacağı değişkendir. Zorunludur. Herhangi bir isim kullanabilirsiniz. Ancak sıfırdan bir karakter tanımladıysanız, ismini vermeniz daha doğru olur. Çünkü "id" değişkenin değeri, aynı anda iki karakterde birden olamaz. Kullanımı:

```
[unit_type]
    id=Hamit
[/unit_type]
```

şeklinde.

name: Karakterimizin oyun içindeki adı-

dır. Eğer tek bir ünite yaptıysanız (kendiniz veya bir kahraman), buraya isim girmeniz gerekir. Eğer bir asker tipi tasarladıysanız bu değere karakterinizin tipini girin. Bu değişken, çevrilebilir bir değişkendir. "_" bu anlama gelir. Yani , yerelleştirme kısmında, yerel dile çevrilebilir. Eğer Wesnoth değeri çeviremezse, yazdığınız biçimi ile kullanacaktır. Kullanımı:

```
[unit_type]
    name=_ "Hamit"
[/unit_type]
```

şeklinde.

race: Karakterimizin ırkını belirleyen değişkendir. Zorunludur. Kullanımı

```
[unit_type]
    race=human
[/unit_type]
```

şeklinde. Wesnoth altında alabileceği değerler: *bats, mechanical, drake, dwarf, elf, goblin, gryphon, human, lizard, merman, monster, naga, ogre, orc, troll, undead* ve *wose* değerleridir.

image: Sağ sütunda gösterilecek olan resimdir. Karakterimizin harita resmi ile

aynı resim ya da -tasarladıysanız- bir başka harita tipi (72 * 72 boyutlar ve şeffaf arka zeminli bir png resmi) resim konumu belirtebilirsiniz. Seferberlik klasörünüzün içinden başlayarak, resmi nereye koyduysanız, tam yolu yazmanız gerekiyor. Kullanımı:

```
[unit_type]
    image=/images/Hamit.png
[/unit_type]
```

şeklindedir.

profile: Karakterimizin profil tanımında kullanılacak olan resmi tanımlayan değişken. Siyah arka zeminli 205 * 205 boyutlarında olan .png resmimiz. Kullanımı aynı "image" değişkeni gibidir. Zorunludur.

gender: Karakterimizin cinsiyetini tanımlayacağımız değişken. Erkek bir karakter tasarladıysanız "male"; kadın bir karakter yaptıysanız "female" değeri girmelisiniz. Yaptığınız karakter, tek karakter ise ve bu değişkeni belirtmezseniz, Wesnoth varsayılan olarak, karakterinizi erkek olarak görecektir. Ancak tasarladığınız ünite bir askeri birim ise ve erkek/kadın olabilecek ise, bu değeri "male,female" şeklinde tanımlıyoruz. O

zaman Wesnoth, karakter cinsiyetini rastgele seçiyor. Ancak değeri bu şekilde girersek, haliyle, birer erkek ve kadın portre resimleri oluşturmamız gerekiyor. Portre resimlerini karakter çiziminde kullandığımız gibi hazırlayıp kaydediyoruz. Yalnız burada dikkat etmemiz gereken husus, kadın karakterin resmini kaydederken, varsayılan olarak kullanılan, erkek karakter resminin adına "+female" koyarak isimlendirmemiz gerekiyor. Mesela oyundaki elf okçularını ele alalım. Buradaki kullanımı:

```
[unit_type]
    gender=male,female
[/unit_type]
```

şeklindedir. Burada "image" ve "profile" değişkenlerinde tanımlanan resim dosyaları, erkek okçunun resim dosyalarıdır. Ancak aynı klasörlerde kadın okçuların da resimleri olmalıdır. Burada archer.png erkek okçunun resmi olurken; kadın okçunun resmi, archer+female.png şeklinde isimlendirilmiştir. Wesnoth, bu karakterin cinsiyetini rastgele belirleyecektir. Eğer karakter erkek gelirse archer.png; kadın gelirse archer+female.png resimleri otomatikman kullanılacaktır.

hitpoints: Karakterimizin, oyundaki yaşam puanını belirleyeceğimiz değişken. Zorunludur. Sayısal değer alır. Kullanımı:

```
[unit_type]
    hitpoints=30
[/unit_type]
```

şeklindedir.

movement_type: Karakterimizin, bulunduğu harita paletleri üzerinde nasıl ilerleyebileceği ve harita paleti üzerindeki savunma hesaplamasına etki edecek olan hareket tipini belirleyeceğimiz değişkendir. Kullanımı:

```
[unit_type]
    movement_type=smallfoot
[/unit_type]
```

şeklindedir. Bu değişkenin alabileceği değerler; *armoredfoot*, *deepsea*, *drakefly*, *drakefoot*, *dwarvishfoot*, *elusivefoot*, *float*, *fly*, *largefoot*, *lizard*, *mountainfoot*, *mounted*, *naga*, *orcishfoot*, *scuttlefoot*, *smallfoot*, *swimmer*, *treefolk*, *undeadfly*, *undeadfoot*, *undeadspirit*, *woodland*, *woodlandfloat* değerleridir.

movement: Karakterimizin, el başına kaç altıgen gideceğini, yani hareket puanını belirleyen değişkendir. Zorunludur. Kullanımı

```
[unit_type]
    movement=5
[/unit_type]
```

şeklindedir.

experience: Karakterin bir üst kademeye geçeceği tecrübe puanını belirleyen değişkendir. Sayısal değer alır. Zorunlu değişkendir. Kullanımı:

```
[unit_type]
    experience=40
[/unit_type]
```

şeklindedir.

level: Karakterin bulunduğu kademedir. 0 ve 4 arası sayısal bir değer alabilir. Zorunludur. Karakterin durumunu etkilememekle birlikte, bu karakter ile dövüşen ya da bu karakteri öldüren birimin ne kadar tecrübe puanı kazanacağını belirler. Kullanımı:

```
[unit_type]
    level=1
[/unit_type]
```

şeklindedir.

alignment: Karakterimizin, gece-gündüz durumlarına göre tipini belirten değişkendir. Karakterin kaypak (chaotic), adil (lawful) ya da nötr (neutral) olacağını belirler. Zorunludur. Kullanımı:

```
[unit_type]
    alignment=lawful
[/unit_type]
```

şeklindedir. Alacağı değerler; *neutral*, *lawful* ve *chaotic* değerleridir.

advances_to: Karakterin bir sonraki kademede hangi üniteye dönüşeceğini belirten değerdir. Bir sonraki ünitenin adını alır. Zorunludur. Kullanımı:

```
[unit_type]
    advances_to=Thug
[/unit_type]
```

şeklindedir. Eğer sonraki adımda oyuncudan bir karakter seçmesi istenecekse, seçenek olacak karakterler aralarında virgül ile yazılabilirler. Mesela:

```
[unit_type]
    advances_to=Fire Mage,Silver Mage
[/unit_type]
```

gibi kullanılır. Peki son kademeye gelip de, daha ilerleyemeyecek olan karakterler nasıl olmalı? Burada da WML'nin AMLA (After Maximum Level Advancement) makrosu imdada yetişecek.

Karakterin son kademesinde olan veya oyunda “noob” olarak tabir edilen, yani kademesi artmayan karakterlerin kademe geçişlerinde kullanılan WML makrosuna, AMLA deniyor. İki farklı şekilde kullanılabilir. İlk olarak, son kademeye gelmiş ve artık ilerlemeyecek olan üniteler için kısa yol kullanımı:

```
[unit_type]
    advances_to=null
    {AMLA_DEFAULT}
[/unit_type]
```

şeklindedir. Ünite +3 yaşam puanı ve iyileşme dışında ilerleme sağlamaz. Yine bu yoldan, “noob” karakterlerin gelişmesini de sağlayabilirsiniz. Burada ise saldırı adının gücünü, sayısını ya da karakterimizin yaşam puanını arttırabiliriz. Benim gibi işi bodoslama ya da kestirmeden yapmayı sevenler, AMLA değerleri içinde gelişim tanımlayabilirler.

Örnek:

```
[unit_type]
  advances_to=null
  {SWORD_DAMAGE}
  {SWORD_STRIKE}
  {FIGHTER_HP}
[/unit_type]
```

şeklinde kullanılır. Bu tanımlamada Wesnoth, bana her kademe atlamada seçenek sunacak. İlk seçenek kılıç saldırısı hasarına 1 puan ekleyecek; ikinci seçenek kılıçla yapılan saldırı sayısına 1 sayı ekleyecek; üçüncü seçenek ise karakterin yaşam gücüne 3 puan ekleyecek. Tüm bu eklemelerin yanında ise tecrübe puanı, bir önceki puanın %20'si kadar yükseltilir. Bunlar AMLA'nın varsayılan değerlerinde belirtilir. AMLA makrosunu, /usr/share/wesnoth/data/core/macros klasörü altında bulabilirsiniz.

Uzun yol ise, kendi AMLA'nızı oluşturmaktır. Bunun için [unit_type] tagının alt taglarından olan [advancement] tagını kullanacağız. Kullanımı:

```
[unit_type]
  [advancement]
    AMLA'mızı buraya yazacağız.
  [/advancement]
[/unit_type]
```

şeklindedir. AMLA'yı yazarken kullanacağımız değişkenler ve taglar ise şu şekildedir:

strict_aml: Karakter, bir başka karaktere kademe atlayacaksa, AMLA'yı kapatıp açmaya yarar. "yes" ya da "no" değerlerini alır. Varsayılan değerde "yes" konumundadır.

max_times: AMLA'nın kaç defa tekrar edeceğini belirtir.

id: AMLA'nın kodlamadaki adıdır. Kullanım aynı adda olduğundan dolayı değiştirilemez. Değeri her zaman amla_default değeridir.

description: AMLA'nın yapacaklarını açıklayan değişken. Farklı tanımladıysanız, ne gibi değişiklikler olacağını açıklayan birkaç kelime. Yerelleştirilebilir bir değişkendir.

Daha sonra ise **[event]** alt tagı yazılır. Burada ise AMLA'nın yapacağı değişiklikler tanımlanır. Her etki için, ayrı tag açmanız gerekir. Bu tagın, komutları ise:

apply_to: AMLA değişikliğinin nereye uygulanacağını belirtir. increase: Değerin en kadar arttırılacağını belirtir. Sayısal ya da yüzdesel değer alır.

heal_full: Kademe geçişte, karakterin gücünü doldurur.

remove: Karakterden; yavaşlama, zehirlenme gibi düşman etkilerini kaldırır.

Yukarıda yazılanları hemen örneklendirelim. Mesela bir "noob" karaktere, kademe atlamada 10 yaşam puanı arttıran, etkileri kaldıran ve beş defa tekrarlanan bir AMLA oluşturalım.

```
[unit_type]
  [advancement]
    strict_aml=yes
    max_times=5
    id=aml_default
    description=_ "Yaşam gücünüzü 8 puan
                    arttırır. Ancak beş
                    defadansonraartış
                    olmayacak"

  [effect]
    apply_to=hitpoints
    increase=10
    heal_full=yes
  [/effect]
  [effect]
    apply_to=status
    remove=poisoned
  [/effect]
  [effect]
    apply_to=status
    remove=slowed
  [/effect]
  [/advancement]
[/unit_type]
```

Gelişme ve AMLA kısmı, temel olarak bu şekilde. Karakterimizin genel özelliklerinin değişkenlerine kaldığımız yerden devam edelim.

cost: Karakterimizin, alınırken oyuncuya kaç altına patlayacağını belirleyen değişkendir. Eğer tek karakter yapıyorsanız, kullanmak zorunda değilsiniz. Ancak, alınabilecek askeri bir

birim tasarlıyorsanız, bir fiyat belirtmeniz gerekir. Sayısal değer alır. Kullanımı:

```
[unit_type]
  cost=10
[/unit_type]
```

şeklindedir.

usage: Yapay zekaya bu karakterin nasıl kullanılacağını belirten değişkendir. Karakteri bilgisayar yönetmeyecekse, belirtmeniz gerekmez. Kullanımı:

```
[unit_type]
  usage=fighter
[/unit_type]
```

şeklindedir. Alacağı değerler; *archer*, *fighter*, *healer*, *mixed-fighter* ve *scout* değerleridir.

description: Karakterimizin tanımını yapacağımız değişken. Yardım kılavuzunda, karakterimizin nasıl kullanılacağını ve ne gibi özellikleri, güçleri olduğunu oyuncuya belirteceğimiz değişkendir. İsteğe bağlıdır. Yazmak zorunda değilsiniz. Çevrilebilir bir değişkendir. Kullanımı:

```
[unit_type]
  description=_ "Napacanız bu Hamit'in açıklamasını
                falan??! İbişin teki işte."
[/unit_type]
```

şeklindedir.

die_sound: Karakterinizin ölürlen çıkaracağı sesi tanımlar. İsteğe bağlıdır. Kullanımı:

```
[unit_type]
    die_sound={SOUND_LIST:HUMAN:DIE}
[/unit_type]
```

şeklindedir.

Karakterimizin özellik değişkenleri bu şekildedir. Ancak hepsi bu kadar değil. Karakterimizin özelliklerini belirleyecek [unit_type] tagının alt taglar da var. Bunlar:

[portrait]: Karakterin, oyun içinde açılacak diyaloglarda kullanılacak olan resmi ve biçimini belirtebileceğimiz alt tagdır. Kullanmak zorunda değilsiniz. Kullanmazsanız, karakteriniz konuşurken, resim gözükmeyecektir. Kullanımı:

```
[unit_type]
    [portrait]
        size=400 (Resmin boyutu)
        side="left" (Resmin çıkacağı taraf)
        mirror="false" (Resmin dikey olarak çevrilip, çevrilmeyeceği)
        image="/images/portraits/Hamit.png" (konum)
    [/portrait]
[/unit_type]
```

şeklindedir. Resmin sağ tarafta gösterilmesi durumu için de [portrait] tagları arasındaki kısmı yeniden yazmamız gerekir. Aynen kopyalayıp, yapıştırabilirsiniz. Ancak "side"

değişkeninin değeri "right"; "mirror" değişkeninin değeri ise "true" olarak değiştirilmeli.

[abilities]: Karakterin, kişisel özelliklerini ayarlayacağımız alt tagtır. Bu tagların değişkenleri olmamakla beraber, tanımlanmış karakter özellikleri atanabilir. Eğer, karakterinize özellik tanımlayacaksanız kullanmak zorundasınız. Kullanımı:

```
[unit_type]
    [abilities]
        {ABILITIES_CURES}
        {ABILITIES_HEALS}
    [/abilities]
[/unit_type]
```

şeklindedir. Burada, tanımlanan özelliklere sahip ünite, ilaç verme ve iyileştirme özelliklerine sahiptir. Wesnoth'ta tanımlanan özellik makroları:

```
ABILITY_AMBUSH (Gizlenir)
ABILITY_CURES (İlaç verir)
ABILITY_HEALS (İyileştirir)
ABILITY_ILLUMINATES (Çevresine ışık saçar)
ABILITY_LEADERSHIP_LEVEL_1 ... ABILITY_LEADERSHIP_LEVEL_5
ABILITY_REGENERATES (Kendi kendine iyileşir)
ABILITY_SKIRMISHER (İlk atak)
ABILITY_STEADFAST (Sarsılmaz)
ABILITY_TELEPORT (Işınlanır)
```

[resistance]: Karakterin, saldırı tiplerine direncini belirleyeceğimiz alt tagtır. İsteğe bağlıdır. Kullanımı:


```
[unit_type]
  [resistance]
    blade=80
    impact=80
  [/resistance]
[/unit_type]
```

şeklinde. Burada belirtilen rakamlar, yüzdelik değerlerdir. Örnekte, karakter, kesem ve darbe saldırılarından %80 hasar alacaktır. Oyunda ise, karakterin bu dirençlerini %20 şeklinde görürsünüz. Şayet bu rakamlar, yüzün üzerinde olursa, karakter direnci eksi konuma geçecektir. Mesela “blade” kısmına “110” yazarsanız; karakter, hançer tipi saldırılardan %110 hasar alacaktır. Oyunda ise direnç, “-%10” olarak gözükecek, karakter bu tip saldırıdan normalden %10 daha fazla hasar alacaktır.

Sonsöz

Karakter oluşturma aşamasını, hem kendime hem de sizlere baygınlıklar geçirtmemek için şimdilik burada kesiyorum. Karakteri oluşturma ve kişisel özelliklerini tanımlayarak, karakter oluşturma kısmının önemli bir bölümünü geride bıraksak da, henüz bitirmiş değiliz. Önümüzdeki yazıda, saldırı tipleri ve

animasyonları tanımlamaya çalışacağız ve seferberlik oluşturma kısmına yavaş yavaş gireceğiz. O zaman kadar herkese özgür oyunlar...

[1]<http://forums.wesnoth.org/>

Pardus'ta Scilab II

Scilab dilini öğrenmeye başlayabiliriz. Konsolda değişken tanımlayalım. Bunun için şöyle bir komut girelim:

```
-->x = 1
```

Bu komutu yazıp entera tıkladığımızda şöyle bir çıktı verecek:

```
x =
1.
```

Konsolda tanımladığımız değişkenleri editörde de tanımlayabiliriz. Editöre şöyle bir betik yazalım:

```
x = 1
```

Bu betiği .sce uzantılı kaydedip Execute > Load Into Scilab'a tıkladığımızda konsolda şöyle bir çıktı alacağız:

```
x =
1.
```

Konsolda birkaç değişken daha tanımlayalım. Şöyle bir komut verelim:

```
-->x=1
```

Bu komutun çıktısı şöyle olacaktır:

```
x =
1.
```

Şimdi şöyle bir komut verebiliriz:

```
-->x = x * 2
```

Bu komutun çıktısı şu şekilde olacaktır:

```
x =
2.
```

Her komut verince komut çalıştırılır. Biz komutun çalıştırılmasını istemiyorsak yani önce tanımlamaları yapıp sonra komut çalıştırmak istiyorsak komut sonuna ";" koymalıyız. Şöyle yapabiliriz:

```
-->y = 1;
-->y = y * 2;
```

Scilab'ta kullanabileceğiniz operatörler şöyle:

+ Toplama

- Çıkartma
* Çarpma
/ Sağ bölme
\ Sol bölme
^ Kuvvet
** Kuvvet

"/" operatörü, sağ taraftaki sayıyı bölen yapar. Şöyle yazılabilir:

```
x / y = x * y ^ (-1)
```

"\" operatörü, sol taraftaki sayıyı bölen yapar. Şöyle yazılabilir:

```
x \ y = x ^ (-1) * y
```

Scilab'ta kodların arasına yorumlar da yazabilirsiniz. Bunun için saturun başına "/" koymanız yeterlidir.

```
-->// Bu bir yorum
```

Bir komut yazdıktan sonra verdiğiniz sayı değerini arttırmak da oldukça kolaydır.

```
-->x = 1..
-->+1..
-->+2
x =
4.
```

Matematiksel fonksiyonları da kullanabilirsiniz. İsterseniz kendiniz betik yazarsınız ya da önceden yazılmış olan fonksiyonları kullanarak daha kolay kodlar yazabilirsiniz. trigonometri fonksiyonları şöyle:

```
acos acosd acosh acoshm acosm acot acotd
acoth acsc acscd acsch asec asecd asech
asin asind asinh asinhm asinm atan atand
atanh atanhm atanm cos cosd cosh coshm
cosm cotd cotg coth cothm csc cscd csch
sec secd sech sin sinc sind sinh sinhm
sinm tan tand tanh tanhm tanm
```

```
-->x = cos(0)
x =
1.
```

Bilinen matematiksel sabitleri kullanmak için de değişkenin başına “%” koymalıyız. Örneğin “i” sayısı için “%i” yazmalıyız.

```
%i    i sanal sayısı
%e    Euler sabiti
%pi   π sayısı

-->x = cos(%pi / 3)
x =
0.5
```

Karşılaştırma operatörlerini de kullanabilirsiniz.

```
&    Mantıksal ve
|    Mantıksal ya da
~    Mantıksal değil
==   İki ifade eşitse doğru
~= ya da <> İki ifade farklıysa doğru
<    Küçüktür
>    Büyüktür
<=   Küçük eşit
>=   Büyük eşit
```

Scilab'ta karmaşık sayılarla işlem de yapabilirsiniz.

```
-->x = 1 + %i
x =
1. + i
```

Bir sayının gerçel mi karmaşık mı olduğunu kontrol de edebiliriz.

```
-->isreal(x)
ans =
F
```

Bir karmaşık sayıda gerçel ve sanal kısımları öğrenebiliriz.

```
-->real(x)
ans =
1.

-->imag(x)
ans =
1.
```

Sözdizimleri de tanımlayabiliriz.

```
-->x = "foo"
x =
foo
```

Değişken türlerini değiştirebiliriz.

```
-->x = 1
x =
1.

-->x + 1
ans =
2.
```




```
-->x = "foo"  
x =  
  
foo  
  
-->x + "bar"  
ans =  
  
foobar
```

Bir sonraki sayıda görüşmek üzere...

Bu dersimiz daha önceden yapmış olduğumuz blog projesine yorum eklemeyi hazırlayacağız. Öncelikle blog projemize giriş yapalım. Bu arada ben Özlem için hazırladığım tasarımı kullanacağım. Blog projemize geçiş yapmak için komut satırında

```
cd /home/musludjango/blogproje/
```

yazarak giriş yapıyoruz. Metin editörü ile settings.py dosyasının kullanacağımız uygulamalar kısmına

```
'django.contrib.comments',
```

yazarak yorumlar modülünü etkinleştiriyoruz. Tekrar komut satırına geçiş yapıp,

```
python manage.py syncdb
```

komutunu vererek veritabanımıza yorumlar modülünün tablolarını ekletiyoruz.

```
muslu@muslu-laptop:~/django/blogproje$ python manage.py syncdb
Installing index for comments.Comment model
Installing index for comments.CommentFlag model
```

şeklinde bir çıktı alırsanız tablolar oluşturulmuştur.

Ardından komut satırında

```
python manage.py runserver
```

yazarak sunucumuzu çalıştırıyoruz.

```
muslu@muslu-laptop:~/django/blogproje$ python manage.py runserver
Validating models...
0 errors found

Django version 1.1.1, using settings 'blogproje.settings'
Development server is running at http://127.0.0.1:8000/
Quit the server with CONTROL-C.
```

İnternet tarayıcımızda <http://127.0.0.1:8000/> yazarak sitemize gidiyoruz.

Herhangi bir hata oluşmadı ise sitemiz açılıyor. Daha sonra tarayıcımızda <http://127.0.0.1:8000/admin/> yazarak yönetim paneline geçiş yapıyoruz.

Blog kısmına gelerek herhangi bir kayıt oluşturuyoruz.

Kayıt işlemini gerçekleştirdikten sonra tekrar ayrı bir pencerede <http://127.0.0.1:8000/> yazarak sayfamızı açıyoruz.

Blog kaydımıza yorum eklemek için bu html sayfamıza yorumların etikerinin eklenmesi gerekiyor. Bunun içinde [/home/muslu/django/blogproje/templates/blog_blogteklite.html](#) dosyasını metin editörü yardımı ile açıyoruz.

Sayfanın en başına yorumlar eklentisinin yüklenmesini sağlamak için `{% load comments %}` etiketini ekliyoruz.

Ardından aşağıdaki gibi ekleme yapıyoruz:

```
{%extends 'gerekli.htm'%}
{% load comments %}

{%block main%}

<h1>{{blogdetay.baslik}}</h1>
<br/>{{blogdetay.aciklama}}
<br/>
{{blogdetay.tarih|date}}

<br/><br/>
<h2>Yorumlar:</h2>
{% get_comment_list for blogdetay as comment_list %}
//// Bu kısım yorumların listesini almamızı ve oluşturduğumuz
blogdetaya göre sıralatmamızı sağlayacak

    {% for comment in comment_list %}

////////// for döngüsü ile comment etine tüm yorumların liste-
sini ekliyoruz
        <p><a href="{{ comment.user_url }}" target="_blank">{{
comment.user_name }}</a> - {{ comment.submit_date }}</p>
        {{ comment.comment }}
    {% endfor %}
<br/><br/>
    <h2>Yorumla:</h2>

////////// render komutu ile blogdetaya formu çağırıyoruz.
{% render_comment_form for blogdetay %}
<br/>

{%endblock%}
```

Yorum eklemek için ayarlarımızı ve sayfamızı düzenledik şimdi yapmamız gereken işlemler:

1. urls.py düzenleyip comments modülünün url yapısını etkinleştirmek
2. urllerden gelen yönlendirmeleri göstermek için html dosyaları yapılandırmak

Metin editörümüz ile urls.py dosyamızı açıyoruz ve

```
(r'^admin/', include(admin.site.urls)),
(r'^comments/', include('django.contrib.comments.urls')),
```

şeklinde en sona ekleme yapınız. Artık gelecek olan yorum urllerini yönlendirebiliriz.

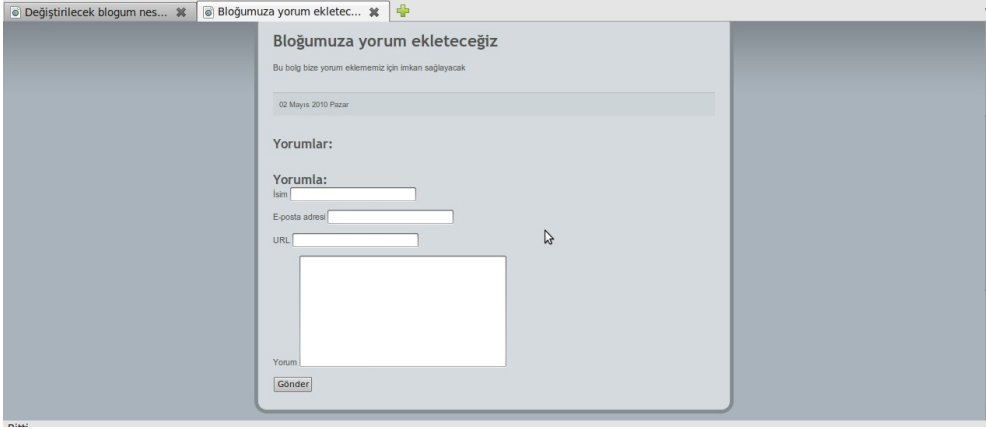
Şimdi de yönlenecek urlleri html dosyaları üzerinden göstere-
lim:

```
/usr/local/lib/python2.6/dist-packages/django/contrib/com-
ments/templates
```

veya kurduğunuz yol üzerinden

django/contrib/comments/templates altında ki comments klasörünü kendi templates klasörümüzün altına yapııştırıyoruz.

Sayfamız üzerinden eklediğimiz blog linki tıklayıp bu sayfayı görmemiz gerekiyor:



NOT: Eğer urls.py gibi bir hata alırsanız comments altında ki urls.py dosyanız eski sürümden kalan bir bug yüzünden çalışmıyor demektir.

Herhangi bir hata oluşmadı ise artık yorum ekleyebilirsiniz.

NOT: Tasarımınıza uygun olarak css ve/veya diğer yüklemelerinizi yapmayı unutmayın.

Örnek forms.html dosyası:

```
{%block main%}
{% load comments i18n %}

<form action="{% comment_form_target %}" method="post">
  {% if next %}<input type="hidden" name="next" value="{ {{ next
}}}" />{% endif %}
  {% for field in form %}
    {% if field.is_hidden %}
      {{ field }}
    {% else %}
      {% if field.errors %}{{ field.errors }}{% endif %}
      <p
        {% if field.errors %} class="error"{% endif %}
        {% ifequal field.name "honeypot" %}
          style="display:none;"{% endifequal %}>
        {{ field.label_tag }} {{ field }}
      </p>
    {% endif %}
  {% endfor %}
  <p class="submit">
    <input type="submit" name="post" class="submit-post"
    value="{% trans "Gönder" %}" />
  </p>
</form></div>
<div class="bottom"></div></div>
{%endblock%}
```

```
{% else %}
  {% if field.errors %}{{ field.errors }}{% endif %}
<p
  {% if field.errors %} class="error"{% endif %}
  {% ifequal field.name "honeypot" %}
    style="display:none;"{% endifequal %}>
  {{ field.label_tag }} {{ field }}
</p>
{% endif %}
{% endfor %}
<p class="submit">
  <input type="submit" name="post" class="submit-post"
  value="{% trans "Gönder" %}" />
</p>
</form></div>
<div class="bottom"></div></div>
{%endblock%}
```

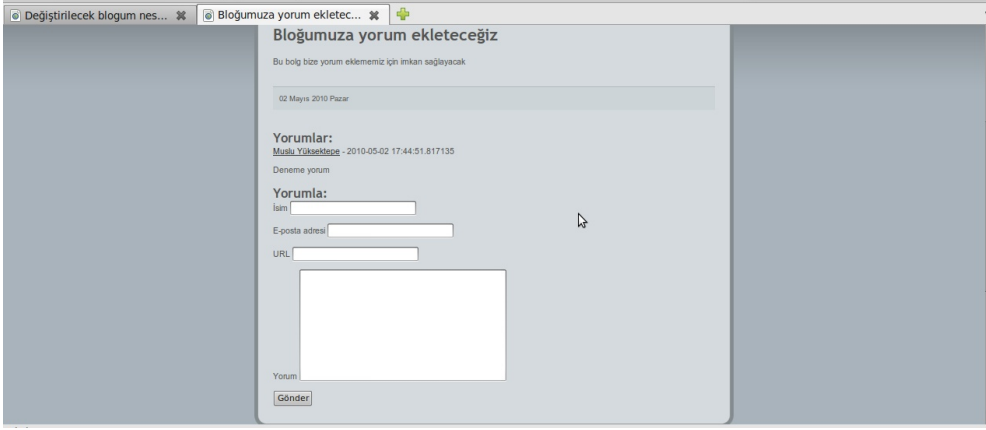
Gördüğümüz gibi göster bağlantısını iptal ettim ve sadece gönder bağlantısı etkinleştirilmiş durumda. Gösteri aktif ederkeniz preview.html dosyası üzerine block oluşturmayı unutmayın.

Yorumu gönderdikten sonra gelecek ekran:





ve tekrar yorum eklediğimiz kayıttan okuyacağımız ekran:



Teşekkürler...

Muslu YÜKSEKTEPE
musluyuksektepe@gmail.com
muslu@pardus-linux.org
www.yazki.com

Microsoft'un Rehberliğiyle Teknoloji Geliştirmek...

Hep ilgimi çeken birkaç tipi hikaye vardır. Gelişmiş ülkeler, gelişmekte olanlara 'iyi niyetle' Microsoft destekli teknoloji dünyasına girmesini sağlar. Ne iyiliksever bir hareket, di mi ? Nasıl bizim e-devlet projesinde bu iyilik yapıldığı gibi, diğer ülkelere de benzer acı reçete sunulmaya devam ediyor. Hem gelişmekte olan ülke olup, hem de bu kadar sermayesini kaptırma sevdasında olmak ayrı bir yazı konusu.

Gelişen ülkeler hangi metodlarla teknoloji geliştirdiğini incelemeyen bu konuda objektif yorum yapılamaz. Amerika'nın en karlı şirketlerinden birisi, Microsoft. Çok büyük bir vergi geliri sağladığını söylemek abartılı olmaz. Ama NASA önemli projelerinde sürekli özgür yazılım alternatifini seçiyor. Mars Projesi'nde özellikle tek bu alternatifini kullandı. İstene işleve göre şekillendirilecek bütün projeler, ne hikmetse çoğunlukla özgür yazılım alternatifini seçiyor. Hadi Amerika bunu seçti diye hepsi böyle mi yapıyor?

Cern projesi, yüzyılın deneyi olarak ad-

landırılıyor. Büyük bir bilimadamı ve güç birliğiyle böyle bir proje yapılıyor. Ama onlar da Microsoft tabanlı bir platformda bunu yapmıyor. Demek ki, bilimsel ve teknolojik gelişmeler günümüzde Microsoft tabanlı sistemleri kullanmıyor çoğunlukla. Nedenini biraz daha detaylıca irdelenmek önemli. Bu önemli projeler ve araştırmalar on yıllarca sürebilir, ama sürekli maddi olarak sömürülebilecek bir sistem ile arşivlendiğinde, o kadar çaba boşa çıkabilir. Maliyet yükünün, bilinmeyecek biçimde artması ciddi korkutucu. Son kullanıcıların nasıl aleni olarak soyulduğunu hesaba katarsak, önemli projeler bu tuzağa düşecek değil.

Önemli projeler, özgür yazılım alternatifini seçiyor. Ama Türkiye vs. ülkelerin e-devlet ya da daha hassas projelerinde, Microsoft ile anlaşması neden tavsiye edilir ? Kendilerinin seçmediği bir seçeneği böyle zorlamalarının nedenini anlamak zor değil. Özgür yazılım dünyası ile böyle bir proje gerçekleştirildiğinde, o ülkelerin gerçek anlamda teknoloji geliştirdiği anlaşılır. Ama Microsoft'un desteği ile yapılan projelerde, sadece teknoloji geliştiriliyormuş gibi gösürülüyor. "Yenilik olarak ne yapılıyor acaba, genç nesiller yeniliği bu sistemlerden mi

öğrenecek? " gibi sorulara cevap bulamıyor, çünkü yaratıcı mantığı sahip bir nesil böyle yetişmiyor.

Sonuç Olarak...

Bilişim ve teknoloji geliştiren ülkeler, Microsoft ortaklığıyla bu başarıyı sağlamıyor. Eğer, gerçek anlamda emek ve genç dimağların köreltilmemesini istiyorsak, özgür yazılım camiasını elimizden gelen desteği vermeliyiz. Yaratıcı mantığa sahip genç nesillere ancak böyle sahip olabiliriz. Böyle yapmadığımız müddetçe, Microsoft ya da herhangi bir şirketin kölesini durumunda olmaktan kurtulamayacağız. Emegin ve emekçilerin gerçekten kazandığı günleri ancak böyle göreceğiz.

Kemal Karataş
kemal@pardus-linux.org

Yaratıcılık verilen ile yetinmemek ve sorgulamak demektir; sürekli olarak bir arayış içinde olmak ve bulduğu cevabı sürekli olarak daha iyiye götürmek için çabalamak. Yaratıcılık derken mutlaka yepyeni keşifler, dünyayı yeniden kavramlar, icatlar yapmak gerekmemekte: yaşam denilen zaman ile yarışın her alanında bir farklılık ortaya koyup insanları bu farklılığa çekebilmek, sıra dışı bir şey gösterip yaşam ırmağını bu yaktan devam ettirmekte bir yaratıcılıktır. İlla aya çıkmaya, güney kutbuna gitmeye gerek yok.

Toplumsal ve kişisel ilerleme, gelişme ve sömürden kurtulma yaratıcılığa bağlıdır; ancak unutulmamalıdır ki bireyin yaratıcılığı, dahası sorgucu olup şüpheli davranması eğitim sisteminin laik, bilimsel ve akıldan yana haliyle din boyunduruğundan ve dogmalardan arındırılmış olmasıyla mümkündür. Üstelik günümüzde arındırılması gereken bir diğer kötü tümör ise piyasanın aktörlerinin çıkarları, piyasa mantığıdır.

Nedir bu piyasa mantığı? Hazıra konma, istenileni satın alma, verilen ile yetinme, köşeyi dönme, adam kayırma, emek ve çaba sarf etmeksizin mal, mülk, mevki, makam sahibi olma; yeni olanı,

farklı olanı keşfe çıkmama, soru sormaktan kaçınma. Öyle ki rant ve köşe dönme ile kazanç sağlama artık topluma egemen olmuş durumda.

Yaratıcılığın sonuçları

Yaratıcılık kuşku yok peşi sıra devrimi de getirecektir. Değişimler, dönüşümler ve devrimler yaratıcı düşüncenin, sorgulamanın, aydınlanmanın ve bilimsel düşünmenin ürünleridir ve sancılıdır da. Çünkü farklı olduğu kadar alışkanlıklara terstir. Öyle kolay benimsenemez. Çünkü toplum doğmalarla, piyasa egemenleriyle, otoriter liderlere ve siyasi akıma boyun eğdiği için farklı olanı dışlar ve farklı olandan korkar. Bu yüzden yaratıcı düşünce ile doğan devinimli, huzursuz edici, devrimci ama doğru ve iyiye götüren fikirler örgütlenmelidir.

Örgütlenmelidir ki, toplum doğru ve iyi, farklılığın sağladığı verim ve refahı eski, kapalı, sabit fikirlere, alışkanlıklara karşı görebilsin, karşılaştırabilsin.

Dünyaya bugün medeniyet diye şık sofralarda sundukları ve leziz olduğunu iddia ettikleri yemek aslında bir yanılsamadır ve kapitalist sistem ve

ürünlerinin;

#yani tekelciliğin,
#yani savaşların,
#yani doğa yağmasının,
#yani kıtlığın,
#yani felaketlerin,
#yani bilimsel düşüncenin ve bilginin sermayeye köle olmasının,
#yani şirketlerin ve sermayenin dünyaya ve insan aklına, yaşamına egemen olmasının ve sömürmesinin,
#yani sürekli aynı düşüncelere sahip olup aynı malları tüketmemizin, aynı hizmetleri almamızın,
#yani aynı kalıplara sıkışıp farklı olanı düşünmemizin engellenmesinin, yani sorgulamamızın, şüphe etmemizin, başkaldırı ve değişime ön ayak olacak eylemlerde bulunmamızın engellenmesi;

gizlenmesinden başka bir şey değildir.

Kapitalist piyasada insanın ihtiyacının giderecek aynı ürünün milyon tane eşdeğeri var. En basit örneği ise ilaçlar: basit bir ağrı kesici için gözlerinizi kapatın ve aklınıza ilk gelen üçünü bir kağıda yazın ya da sofraya tuzu, kurşun kalem... Ancak piyasaya hakim olan ve gücü, parayı elinde tutan daima kendi ürününü,

hizmetini öne çıkartıp rakiplerini karalayarak insanları kendi ürününe alıştırmaktır; bunun için her yolun mubah olduğu gerekirse şeytanla dahi yatağa girilebileceği ise unutulmamalıdır. Reklamlar, ürün tanıtımları, devlet, kurumlar, ünlüler ve diğer şirketlerle yapılan ikili kullanım anlaşmaları sürekli olarak üretilenlerin ve bu ürünleri üzerinden fikirlerin insanlara iletilmesidir ki, bu ise alışkanlık ve körü körüne inanmayı; yani piyasa mantığını; yerleştirir. Yani yaratıcılığın, yaratıcı düşüncenin körelmesi.

Asla bir diğerine benzemeyen iki şey vardır insan (ve kendine has düşüncesi, düşünce evreni) ve edebi olsun olmasın metinler, şiirler, öykü ve romanlar, anı ve anlatılar. Yani yine bir insanın bilgi birikimi ile oluşmuş düşüncelerinin somutu.

İnsanın düşündüğü, yarattığı, icat ettiği hiçbir fikir insana yabancı değildir; yeter ki bilmeye, öğrenmeye ve kavramaya niyetli olunsun. Yani sorgulasın ve merak etsin; alışkanlık denilen kalın duvarı yıkıp yerle bir etsin. İşte o zaman kişi konunun teknik detaylarında kaybolmak yerine özünü kavrayacak ve gerçeği gördüğü gibi özgürleşecek.

Sınırsız özgürlük ancak yaratıcılıkla mümkündür ve tek elverişli ortam ise kişinin özgür olabildiği, baskı ile karşılaşmadığı ortamdır.

Günümüz

Bugün eğitimde yaratıcılığın önemi ekonomik ve sosyal yönden dışa bağımlılığımız göz önüne alındığında dana bir anlaşılıyor. Özellikle de genç beyinlerin dersane kısır döngüsünde testlere odaklanmış ve yaşamı, gerçeği 4-5 şıklı sorularda anlamaya çalışması, bilimi, düşünceyi kavramaya çalışması (sanat, edebiyat, felsefe ve yaratıcılığı saymıyorum bile) olanaksızdır. Kaldı ki, bugün eğitimin dogmalarla kuşatılmaya çalışılıp egemen iradenin de baskısıyla iyice dini motiflerle süslenmesi (Evrin Kuramının ve Darwin'in dışlanması ne ile açıklanabilir başka?) yaratıcı düşünceye (dogma ve kutsallar yeniliklere karşı oldukları gibi bilimi de Tanrının bir lütfu sayar hatta karşı çıkarlar) ve dolayısıyla da özgürlüğe olan düşmanlığı göstermektedir.

Avrupa'da bilim, aydınlanma, yaratıcılık, sanat, felsefe ve edebiyat; kısaca insanın toplumsal ilişkilerine dolaylı dolaysız

yön veren tüm bulum ve sanat dalları rönesans ve reform denilen süreçte Kilişeye özgürleşebilmek için karşı çıktı; kanlı bir devrim oldu ve neticede kimi aydınlanma önderleri yakıldı ya da asıldı. Bu karşı çıkış bir devrimdir; dahası aklın dogma ve kutsallar karşısında zaferidir.

Yaratıcı aklın zaferi bugün gelişmiş ülkeler diye andığımız ve bilimin, teknolojinin, sanatın, ekonomi ve devlet yönetimi bugün dogma ve kutsallara karşı gelemeyen toplumlara ihraç edilirken ne yazık ki sadece kullanım hakkı satılıyor ve karşı çıkış, özgürlüğe giden yol alıcılara satılmıyor: daimi olması istenen ise sömürü ve emek hırsızlığı, ülkenin millî varlık ve serveti, kendisi.

Yaratıcılığın Bilim ile Olan İlişkisi

Teknoloji biliminin ürünüdür; buhar enerjisi ile çalışan makineler ve sonrasında mekanik enerjiyi kullanarak üretim yapan atölyeler ve sonrasında ısı-mekanik-buhar enerjisini harmanlayarak çalışan tam donanımlı fabrikalar... Hepsi bilimin ürünleridir. Bilim insanlığa hizmettir ancak elinde bulunduranın sayesinde ki, kötülük de aşılabilir: bir

bıçakla ekmek de doğranabilir, insan da...

Bilim her şeyden önce yaratıcılıkla, merak etmek, düşünmek, sormak, hayata «nasıl» soru çengelleriyle asılı kalmak ve cevabı bulduğunda yine en başa geri dönmeye mümkündür. Hazır alma ile ne bilim yapılabilir ne de teknolojik bir ürün imal edilir, hizmet sunulur. Tarih bunu yazmamıştır; ama satın alanların örnekleriyle doludur.

Günümüzde yığınla kargo uçağı, gemi ve treni ülkeden ülkeye milyonlarca teknolojik ürün sevk ediyor: en küçüğünden en büyüğüne, fenerinden, buzdolabına, kumandasından bilgisayarına, sadece fişe takılıp çalışanından takılmakla kalmayıp hayatımıza yön veren, ticari mal üretebilen, akıllı ve vazgeçilmez olanına dek... Hayatımız artık bilimin en önemli ürünü olan teknolojik aletlerle sarılı ve onlarsız dünya, yaşam durma noktasında!

Sonuç niyetine

Özellikle de bugün bilgisayar denilen (küçüğünden büyüğüne dek hepsi için) teknolojik ürünler toplumsal yaşamın

her alanında. Peki, yaratıcılığın üst noktalarında gezinen bu ürünlerin insanla iletişime geçtiği nokta olan işletim sistemleri ne derecede özgür ve insanları yaratıcılığa sevk edici, sınırları söylendiği gibi sınırsız özgürlüğü mü vaat etmekte insanlara?

Aydın Bez
İstanbul, Mayıs 2010
aydinbez@pardus-linux.org
bilgi@ozguryazilimsendikasi.org

Lisanslar

Makalenin tüm içeriği GNU/GPL 3 [1] ve Creative Commons (by-nc-sa) [2] ile lisanslanmış olup içeriği haber verilmek ve yeniden GNU/GPL ve Creative Commons (by-nc-sa) ile lisanslanmak koşuluyla kopyalanabilir, düzenlenip değiştirilebilir, atıfta bulunulabilir, yeniden dağıtılabilir.

[1]GNU Genel Kamu Lisansı sürüm 3'ün gayri resmi Türkçe çevirisi için Pardus Viki ekibine teşekkürler: [http://tr.pardus-wiki.org/GNU_GPL_\(Genel_Kamu_Lisansı\)_Sürüm_3_Gayriresmî_Çevirisi](http://tr.pardus-wiki.org/GNU_GPL_(Genel_Kamu_Lisansı)_Sürüm_3_Gayriresmî_Çevirisi)

[2]Creative Commons (by-nc-sa): Bu lisansa sahip eseri kopyalayabilirsiniz, üzerinde değişiklik yapıp yenisini üretebilirsiniz. Sağlanması gereken üç şart var. İlki, eserin tüm kopyalarında eserin ilk sahibinin belirtilmesi. İkincisi, eserin hiçbir kopyası ya da eserden üretilmiş yeni eserlerin hiçbirisinin ticari ortamda kullanılması. Üçüncüsü, eserin tüm kopyalarında ya da eserden üretilmiş yeni eserlerde de aynı lisansın kullanılmaya devam edilmesi. http://tr.wikipedia.org/wiki/Creative_Commons

Alexandre Julliard Kimdir?

Ben Wine Projesinin lideri konumundayım. Öte yandan Crossover ürününün arkasındaki CodeWeavers'in CTO (Chief Technology Officer)'suyum. 39 yaşındayım, İsviçre'de yaşıyorum ve temel hobim İsviçre Alplerinin virajlı yollarında motor sürmek diyebilirim.

Aşk ve politika hakkında ne düşünüyorsunuz?

İkisini aynı anda yapılmamasını önerebilirim :-)

Daha önce Türkiye'de bulundunuz mu? Türkiye hakkında ne düşünüyorsunuz?

Yıllar önce İstanbul'u ziyaret etmiştim. Gördüğüm birçok güzel şey ve de geçirdiğim eğlenceli zamanlarla birlikte oldukça ilginçti. Canlı bir şehir İstanbul.

Özgür Yazılım hakkında ne düşünüyorsunuz?

Özgür Yazılımın büyük hayranlarından

biriyim. İstedğim gibi bir yazılım oluşturuyor olabilmemi ve benim yazılımımın nasıl çalışacağına tescilli bir şirketin karar veremiyor olmasını seviyorum. Ayrıca bir projeye dünyanın dört bir yanından zeki insanların katkıda bulunuyor olması gerçeğini seviyorum ve bu bana

tamamını kendim yapmamdaki daha fazla haz veriyor.

Ayrıca yazılım özgürlüğünün, tescilli yazılımların tüm DRM, DMCA, patentler, vs. ile birlikte zamanla iğrenç görünmesinden beri gitgide artarak daha da ö-



nemli olduğunu düşünüyorum. İşler böyle gittikçe, yakında tescilli bir sistemde ilginç birşey yapmak imkansız olacak.

Tescilli yazılımlar hakkında ne söyleyebilirsiniz? GNU/Linux dağıtımınızın Adobe'nin Flash'ı gibi özgür olmayan yazılımlar barındırması sorun oluşturur mu?

Sorun oluşturur, çoğunlukla sadece özgür yazılım kullanmaya çalışıyorum. Fakat aynı zamanda ben pragmatikim ve bazı konularda tescilli uygulamaların zorunlu olduğunu düşünüyorum.

Bu Wine'nin arkasındaki motivasyondur da; birçok tescilli Windows uygulamasının Özgür Yazılım alternatifinin olmadığı gerçeğidir ve insanların bu yazılımları tamamen tescilli bir ortam yerine bir özgür işletim sistemlerinde kullanmasını isterim.

Hangi GNU/Linux dağıtımını kullanıyorsunuz?

Debian.

GNU/Linux dağıtımınızı ne kadardır kullanıyorsunuz?

Muhtemelen 13 yıldır. Doğru hatırlıyorsa Debian'ı 1.2 sürümünden beri kullanıyorum.

Hangi masaüstü yöneticisini kullanıyorsunuz? Niçin? Kullandığınız masaüstü yöneticisinin diğerlerine göre ne artıları bulunmakta?

Doğru dürüst bir masaüstü yöneticisi kullanmıyorum, sadece çok zayıf bir pencere yöneticisi kullanıyorum (fvwm). Benim asıl işim Emacs'la...

Pardus'u daha önce duymuş muydunuz?

Hayır, şimdiye kadar duymamıştım.

Bir GNU/Linux dağıtımının devlet eliyle geliştirilmesini hakkında ne düşünüyorsunuz?

Bir geliştirici olarak, herkesin kendi dağıtımını geliştiriyor gibi görünmesinin bir destekçisi olduğumu söyleyemem. Sadece birkaç dağıtımın olması, benim

hayatımı daha kolaylaştırıcaktır. Dolayısıyla aynı yolla yaptığımız şeyler üzerine güvenebiliriz. Yüzlerce dağıtımın destek konusu tam bir kabus. Fakat tabii ki bu özgürlüğün bedeli...

Bize Wine'ın doğuşunu anlatabilir misiniz?

Linux'un doğumundan kısa bir süre sonra, Linux'un sadece bir çekirdek ve GNU araçlarından oluştuğu, son kullanıcıya hitap eden uygulamaların bulunmadığı zamanlardı. Dolayısıyla bu erken çağ Linux kullanıcılarının bir kısmı toplandılar ve Windows uygulamalarını çalıştırabilecek geniş bir havuz oluşturabileceklerini görmek için denemelerde bulundular. Birkaç ay sonra, Solitaire'i çalıştırdık ve ardından geri kalan API'lerin gerçekleştirilmesi başladı. Şimdi 17 yıldır buradayız, bitmeyen bir şekilde..

Wine Projesi ile bir kadeh şarap arasında bir benzerlik var mıdır?

İsmin yanında fazla bir şey olduğu söylenemez. Aslında, buluşmalarda geliştiriciler şarap yerine bira içmeyi tercih ediyorlar...



Wine'in bir emülatör olmadığı söyleniyor. Peki Wine tam olarak nedir? Wine'ı emülatörden başka bir şey yapan şey nedir?

Wine, Windows API'sinin alternatif bir şekilde gerçekleştirilmesidir. Dolayısıyla Windows'un kendi olduğundan emülatör olarak sayılamaz. Wine ile çalıştırılan bir Windows uygulaması, bir Linux uygulamasından farklı değildir. Sadece çalıştırmak için farklı kütüphaneleri çağırmasıdır. Herhangi bir sanal makine ya da işlemci emülasyonu alakası yoktur, dolayısıyla esasen ek bir yük getirmez.

Wine GPL lisanslı bir yazılım. Dolayısıyla bir Özgür Yazılım. Peki, kapalı kaynak kodlu tescilli bir işletim sisteminin bileşenlerinin özgür yazılım sürümlerini yapmayı nasıl başarıyorsunuz?

Özgür yazılım olmak büyük avantaj, çünkü herkesten katkı almaya olanak sağlıyor. Bu durum binlerce Windows uygulaması ve bunların sorunlarının olduğu Wine gibi bir proje için bilhassa önemli. Tescilli uygulama geliştirme konusunda başı çeken 10 uygulamaya kenetlenmek zorundayız ancak özgür yazılım ile, her zaman biri, dünyanın bir

köşesinde, belirsiz uygulamalar ile ilgilenen ve bizi desteklemek için yamaları gönderen birileri bulunmakta.

Wine Projesinin arkasında geliştirici olarak kaç kişi bulunmakta? Ve Wine Projesinde geliştirici olmak isteyenler için bir kariyer şansı bulunmakta mı? Öyleyse bir geliştiriciler seçilirken hangi kriterler göz önünde bulunduruluyor?

Herhangi bir zamanda, ortalama 50 aktif geliştirici bulunmakta. Projenin oluşum aşamasında binden fazla katkıcı olmuştur.

Elbette kariyer seçenekleri bulunmakta. Wine geliştiricilerinin büyük bir kısmı, Codeweavers gibi Wine üzerinde çalışan şirketlerde çalışmaktadırlar. Eğer iyi bir Wine geliştiricisiyseniz, iş teklifleri almayı umabilirsiniz.

Wine geliştiricisi olmak için katı kriterler bulunmamakta, genelde gigabayt uzunluktaki hata ayıklama kayıtlarına bakarak uygulamanın istediğini yapmayan belirsiz çağrılar bulmak için zaman harcamaktan hoşlanıyor olmanız gerekir. Tabii ki herhangi bir belgelendirme ol-

madan. Bu herkesin eğlence fikri değil, garip bir şekilde yeterli.

PlayOnLinux, Crossover ve Cedega hakkındaki düşünceleriniz nelerdir? Aralarından dendiğiniz oldu mu?

Ben Crossover'da çalışıyorum ve diğerlerini de denedim. Tümünü başarmak istedikleri yolda güzel çalışıyorlar fakat bu yol Wine'ın amaçlarından biraz farklı. Cedega beni ilgilendirmiyor, çünkü Wine üzerinde yaptıkları değişiklikleri katkı olarak bize sunmuyorlar.

Birkaç ay önce yayınlanan bir makaleye göre Wine, Crossover ve Cedega arasında FPS bazında Cedega oyunlar için en iyi çözüm olarak gösterilirken, Wine en kötü çözüm olarak gösterildi. Bu durum hakkında ne diyebilirsiniz?

Böyle bir genelleme yapmak zor, bu hangi oyunları dendiğinize bağlı bir durum. Bu durum bazı özel uygulamalar için olabilir. Crossover ya da Cedega gibi çözümler daha iyi çalışabilir çünkü onlar daha çok popüler olan uygulamalara özel değişiklikler içermekte. Wine olarak biz uygulamaya özelden ziyade genel

bir durum olarak değerlendirmekte ve sorunları kimi zaman hızlı bir değişiklikten daha uzun bir süre alan düzeltmelerle düzeltiyoruz.

Wine'ı ilerde bir işletim sistemi olarak görebilecek miyiz?

Kendi başına hayır, Wine sadece bir bileşen, işletim sisteminin tamamı değil. Fakat vizyonu Unix sistemlerde daha ve daha bütünleşik olması gerektiği ve Windows ile uyumluluğun herhangi bir Unix sistem için standart bir özellik olmasıdır.

Okurlarımıza söylemek istediğiniz birşey var mı?

Wine'a olan ilginiz için teşekkür ederim. Lütfen favori Windows uygulamanızı çalıştırmayı deneyin ve bulduğunuz herhangi bir hatayı raporlayın. Böylece bize en iyi şekilde yardımcı olabilirsiniz!

Erdem Artan
erdem@pardus-linux.org

Torrentlerinizi uzaktan yani başka bir bilgisayardan yönetmek isteyebilirsiniz. Özellikle gününüzü evinizde geçirme şansınız yok ve bilgisayarınız evdeyse. Bu durumda birtakım eklentiler vasıtasıyla favori torrent uygulamanıza uzaktan erişim özelliği kazandırabilirsiniz.

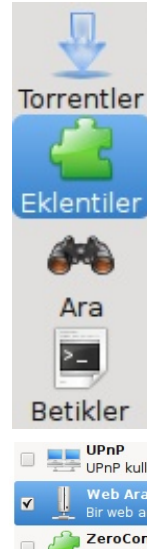
Bu yazımızda, bir KDE uygulaması olan KTorrent için uzaktan erişimi işleyeceğiz.

Kısaca KTorrent kurulumundan bahsedecek olursak, KTorrent PiSi Paket Yöneticisi arayüzünde aranarak ya da komut satırında yönetici yetkileri ile "pisi it ktorrent" komutu verilerek kolayca kurulabilir. Tabii bu yol Pardus için geçerli. Diğer dağıtımları kullananlar kendi paket yöneticilerinde KTorrent'i arayabilecekleri gibi, KTorrent'in resmi sitesinden kaynak kodlarını indirip derleyebilirler.

KTorrent "Web Arayüzü" adlı bir eklentiye sahip. Bu eklenti sayesinde KTorrent uygulamasını uzaktan yönetebilme şansına sahip olacağız.

Web Arayüzü eklentisi, normal şartlar altında Pardus'ta KTorrent ile birlikte kurulmuş şekilde geliyor. Yani sadece etkinleştirme ve birtakım küçük ayarların gerçekleştirilmesi ile KTorrent'imiz dış

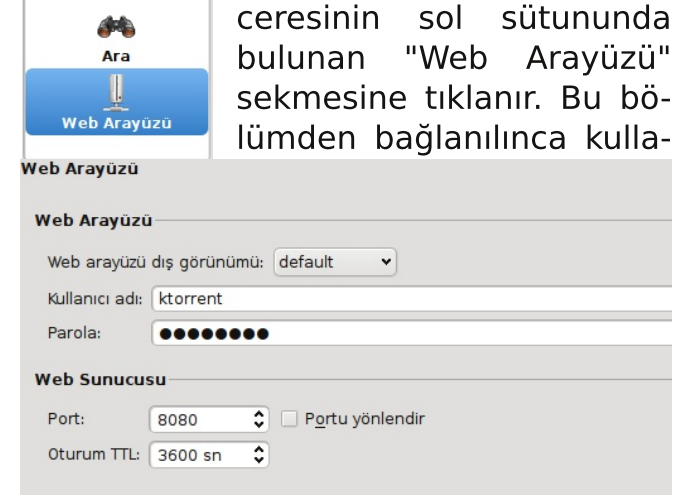
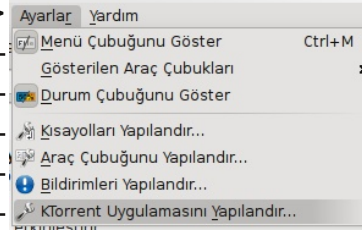
dünyadan kontrol edilebilir hale gelecektir.



İlk adım olarak Web Arayüzü eklentisini etkinleştirmemiz gerekiyor. Bunun için KTorrent arayüzünün genelde sol tarafında bulunan sütundan "Eklentiler" sekmesine geçerek "Web Arayüzü" eklentisini işaretlememiz yeterlidir. Bu işlemin hemen ardından KTorrent web üzerinden erişilebilir hale gelmiştir. Öntanımlı adresi ise

http://ip_adresiniz:8080 olarak ayarlanmıştır ve kullanıcı adı ile şifre bilgileri "ktorrent" olarak belirlenmiştir.

Tabii ki uygulamamızın başkalarının kontrolüne geçmesini istemeyiz. Bu nedenle bağlantı portunu ve kimlik doğrulama bilgilerini değiştirmek isteriz. Bu işlemleri gerçekleştirmek için üst menüden Ayarlar > KTorrent Uygulamasını Yapılandırma yolu izlenerek, açılacak yapılandırma pen-



ceresinin sol sütununda bulunan "Web Arayüzü" sekmesine tıklanır. Bu bölümden bağlanılınca kulla-

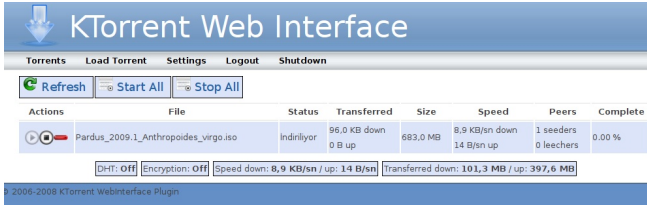
nıcıyı karşılayacak web arayüzü, kullanıcı adı, parola, bağlantı portu ve zaman aşımı bilgileri kolayca değiştirilebilir.

Tüm bu işlemlerden sonra artık web arayüzünden erişime hazır hale geldiğini söyleyebiliriz. Tabii ki bir güvenlik duvarı engellemiyor ve modemdeki port yönlendirmeleri doğru olarak ayarlanmışsa.





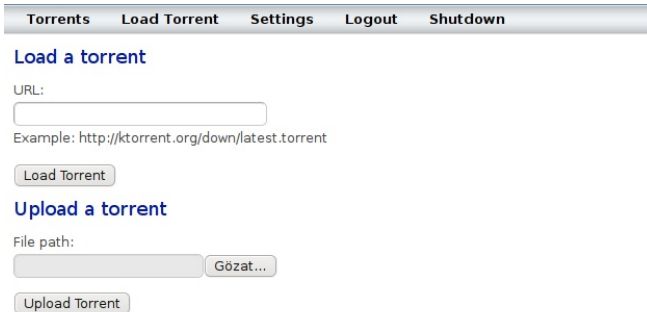
Belirlenmiş olan bağlantı portu üzerinden, bilgisayarınızın ip adresine bağlanıp, ayarlanan kullanıcı adı ve şifre ile giriş yapıldığında aşağıdaki gibi bir ekran kullanıcıyı karşılayacaktır:



Resimden de görüldüğü gibi aktif olan torrent aktarımları ekrana yansır durumdadır. Bu ekrana aynı zamanda menüde bulunan "Torrents" bağlantısı üzerinden gelinebilmektedir.

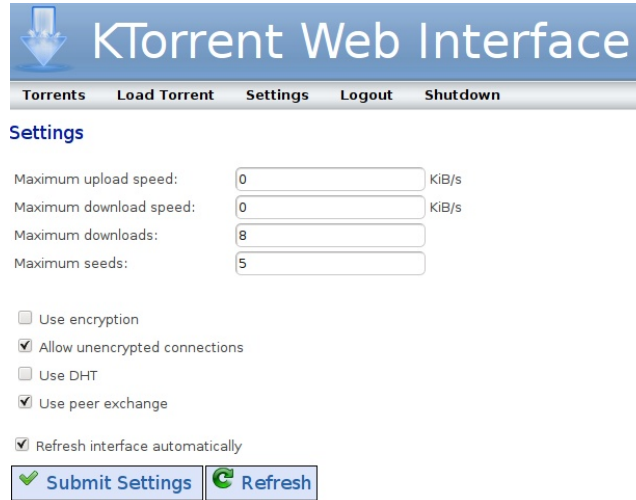
Bu ekranda torrentlerin aktarımını başlatabilir, duraklatabilir veya torrentleri silebilirsiniz.

Eğer yeni torrent eklemek isterseniz, menüdeki "Load Torrent" bağlantısını kullanıp aşağıda ekran görüntüsü verilen bölüme erişmelisiniz:



"Load Torrents" bölümünden masaüstünüze indirmiş olduğunuz bir torrent dosyasını gönderebileceğiniz gibi web üzerinde herhangi bir siteden erişilebilen bir torrent dosyasının adresini de girerek gönderebilirsiniz. Bu işlemin ardından torrent kendiliğinden aktarıma başlayacaktır.

KTorrent'inizin bazı ayarlarını menüde bulunan "Settings" bağlantısına tıklayarak gerçekleştirebilirsiniz:



Bu bölümden KTorrent kurulu olan bilgisayarınızın yapacağı dosya gönderme ve indirme işlemleri için azami bant genişliğini, aynı anda yapılabilecek paralel dosya indirme sayısını, yapılacak seed

Torrentlerinizi Uzaktan Yönetin

sayısını, şifreleme yapılıp yapılmayacağını ve şifresiz bağlantıların kabulunu, DHT eklentisinin kullanıp kullanılmayacağını, eş değişiminin yapılıp yapılmayacağını ve web arayüzünde anlık bilgileri sunmak için sayfanın kendiliğinden yenilenmesini ayarlayabilirsiniz.

Menüde bulunan Logout, web arayüzünden kullanıcı çıkışı yapmaya yararken, Shutdown KTorrent uygulamasını kapatmaya yaramaktadır.

Kolay gelsin...

Erdem Artan

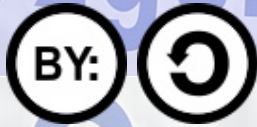
erdem@pardus-linux.org

Bu Sayıda Emeği Geçenler

Aydın Bez
Erdem Artan
Gürhan Şüküroğlu
Hamit Giray Nart
Kemal Karataş
Mehmet Gültaş
Melike İteralp
Muslu Yüksektepe
Onur Tuna

Dergide yayımlanan tüm içerik,
yazar tarafından aksi belirtilmedikçe
Creative Commons 2.5
lisansı ile yayımlanmaktadır.

Altıntıların orijinal lisansları geçerlidir.



LKD
Linux
Kullanıcıları
Derneği
www.linux.org.tr

Pardus-eDergi,
Pardus Kullanıcıları Derneği
hizmetlerinden olan Pardus-Linux.Org topluluğu
tarafından hazırlanmaktadır ve
Pardus-eDergi.Org adresi
üzerinden yayımlanmaktadır.

Pardus-eDergi'nin tasarımında,
hazır alınan resimler hariç tutulursa,
özgür yazılımı destekleyen
bir topluluk olmanın verdiği sorumluluk ile
sadece özgür yazılımlar kullanılmıştır.

Pardus-eDergi'ye ulaşmak için
Pardus-eDergi.Org sitesinin iletişim formunu,
Pardus-Linux.Org forumlarını,
Freenode üzerindeki #pardus-destek ve
#parduslinuxorg kanallarını,
dergi@pardus-linux.org elektronik posta adresini
kullanabilirsiniz.

Pardus-eDergi'ye katkıda bulunmak için
Pardus-Linux.Org forumlarını, katkıda bulunarak neler
kazanabileceğinizi görmek için işe
Pardus-eDergi.Org adresini ziyaret edebilirsiniz.



» Wine Raporu
» Django
» Wesnoth
» LinuxGamers
» Scilab
» Makaleler
ve dahası...

Özgür Bir Dünya için
Özgür Yazılım