



GNU Pardus-Linux.Org eDergi



Temmuz '10 - Sayı 21

- Dolphin Dosya Yöneticisi «
- Pardus'ta Twitter Uygulamaları «
- GoogleCL ile Google Hizmetlerine Erişim «
- Wesnoth'a Dalış - V «
- Oyun Tanıtımı: ShadowGrounds «
- Django ile Yönetim Paneli Özelleştirmeleri «
- Pardus'ta Scilab - IV «
- Röportaj: Hakan Uygun «
- Makale: Pardus, Pardus-Linux.Org ve Özgür Oluşumlar «
- Makale: Özgür Yazılım ve Çevresel İlişkiler «
- Makale: Oracle, Sun Firmasının Projelerini Yönetebiliyor Mu? «
- Makale: Chrome, Firefox'ın Piyasa Payını Etkiler Mi? «
- Makale: Ticari Lisanslı Oyunlar Nereden Koşuyor? «
- Fadike'nin Not Deferi «
- Kitap Tanıtımı: Adım Adım Pardus 2009 «



| | |
|--|----|
| Giriş Yazısı | 3 |
| Dolpin Dosya Yöneticisi | 6 |
| Pardus'ta Twitter Uygulamaları | 13 |
| GoogleCL ile Google Hizmetlerine Erişim | 15 |
| Wesnoth'a Dalış - V | 20 |
| Oyun Tanıtımı: ShadowGrounds | 29 |
| Django'da Yönetim Paneli Özelleştirmeleri | 36 |
| Pardus'ta Scilab - IV | 38 |
| Röportaj: Hakan Uygun | 42 |
| Pardus, Pardus-Linux.Org ve Özgür Oluşumlar | 47 |
| Makale: Özgür Yazılım ve Çevresel İlişkiler | 50 |
| Makale: Oracle, Sun Firmasının Projelerini Yönetebiliyor Mu? | 54 |
| Makale: Chrome, Firefox'ın Piyasa Payını Etkiler Mi? | 56 |
| Makale: Ticari Lisanslı Oyunlar Nereden Koşuyor? | 58 |
| Fadike'nin Not Defteri | 62 |
| Kitap Tanıtımı: Adım Adım Pardus 2009 | 64 |
| Kısa Kısa Haberler | 65 |

Merhaba GNU, Linux, Açık Kaynak ve Özgür Yazılım Dostları,

Temmuz ayındayız. Temmuz ayı, ne yazık ki birçok aydınımızın katledildiği bir ay... Unutmak ne mümkün, karanlığı hissederken yıllarca. Aydınlatan kalemler birer birer ya da topluca aramızdan ayrılmışlarsa... Bizi karanlığa itenler hala sokaklarda serbestçe dolaşabiliyorsa...

Geçtiğimiz ay kendisinden birkaç ay önce kaybettiğimiz dünyaca ünlü karikatürist Turhan Selçuk'un kardeşi, **Cumhuriyet Gazetesi yazarı İlhan Selçuk'u** kaybettik. Kimi kendini "*tanrı*" görenlerin "*cehennemlik*" olarak tayin ettikleri **Selçuk'u saygı ve sevgi ile uğurluyoruz.**

Geçenlerde Pardus-Linux.Org'un ana sayfasından Türkiyede Internet tarayıcıları ve işletim sistemlerinin kullanım oranlarını yayımladık. Sonuç: **Korkunç!** Her ne kadar Firefox kullanımı artış gösterse de Internet Explorer kullanımının neredeyse %75 civarında olması -ki bu sayı Avrupanın neredeyse iki katı- oldukça ürkütücü. Windows kullanımı %99.2 gözüküyor, GNU/Linux ise %0.14... Bu halkı özgürlüğe kavuşturmak, kendi zincirlerini kırmalarına yardımcı olmak için ne yapmak gerekir,

iyice bir düşünmeli. Gerçi, camiamızda özgür yazılım dergisini Adobe ürünleri ile hazırlayan bir oluşum olduktan sonra fazla da şaşırılmamak gerekir bu duruma.

Ve yaşanmakta olan Internet yasakları... Gün geçtikçe abartılan sansürler... Sadece içeriğe yönelik engelleme teknolojileri mevcut veya geliştirilebilirken, "pire için yorgan" yakarcasına, tonlarca akademik bilginin bulunduğu sitelerin engellenmesi, o sitelerle çalışan şirketlere darbe vurulması... Gerisini siz düşünün. Google'ın bazı hizmetlerinin vergi gerekçesiyle engellendiği bildiriliyor. Diyoruz ki, bu sadece bir kılıftır, başka birşey değil. Madem vergi vermiyor, Türkiye bürosunun kapısına basın mührü! Türkiyedeki hesaplarını dondurun! Halkı zulüm çekmeye mahkum etmeyin!

Dergimizin geçen sayısında bir okurumuzun ya da dergimizin duyurusuna rastlayan bir kişinin diyelim, kapakta ve tanıtım metninde yer alan "*ODUN: Offline Downloader, Updater and iNstaller*" ifadesine bakarak "*Umarım içeriği Türkçe değildir.*" gibi bir ifade kullanmak suretiyle dergiyi okumaya tenezzül etmeyeceğini belirtmesi, bir uygulamanın adı ve adının nereden geldiği ile içerik arasında bağlantı kur-

ması, bir sorun varsa sorunu uygulamanın kendisiyle bağdaştırması gerekirken, dergi ile bağdaştırması açıkcası bizi oldukça şaşırttı. Bu konuda tek diyebileceğimiz kendisi adına "*öğrenebileceği birkaç şeyden mahrum kalması*" nedeniyle üzüldüğümüz.

Dergimizin bu sayısı yani 21. sayımız, Pardus-Linux.Org'un 5. yılını arkasında bıraktığı, 6. yılına adımlar attığı zamana denk geldi. Bu nedenle bizim için manevi bir değere sahip. Bu nedenle GNU/Linux camiamızdaki birkaç kişiye "Pardus-Linux.Org'un geçen 5 yılda ülkemizdeki Özgür Yazılım camiasına varsa katkılarını ve zararlarını" sorduk. Dönen yanırlar şu şekilde:

"Pardus-Linux.Org hala tek Pardus forumu olma özelliğini sürdürebilen tek forumdur. Pardus-Linux.Org sitesini bilmeyen herkes maalesef bilgisayarımdan birkaç gün içinde Pardus'u silmek zorunda kalmıştır. Pardus-Linux.Org arkasında hiç bir maddi destek olmamasına ve kendisini unutturmaya yönelik tüm gayretlere rağmen, tamamen gönüllü kişilerin uğraşlarıyla halen ayakta durmaktadır. Pardus-Linux.Org sitesi konu çeşitliliği ve serbest tartışma ortamı sağlaması nedeniyle kullanıcılar için Linux hakkında en detaylı yorum ve bilgileri içeren tek

sitedir ve bu siteyi bilmeyen bir Türk kullanıcının Linux'a ısınabileceğini düşünmek boş bir hayalden ibarettir."

Bahadır Özdemir

"Bir düşünelim. Ben, PLO'yu ciddi ciddi takip etmeye başlayalı, bir yıl kadar bir süre oluyor. Yani en yenilerden birisiyim diyebilirim. Sayfalarca makale yazmam. Ya da "yararları şunlar, şunlar; zararları bunlar, bunlar" şeklinde bir maddeleme de yapamam. Onun yerine minnacık, minnoşçuk bir hikaye anlatacım: Kendi hikayemi. İlk bilgisayarımı aldığımda, ben de Winzort ile başlamıştım. Fısta sağolsun, yeni alternatif arayışlarına itti beni. GNU/Linux ile daha önce temaslarım olmuş, hepsi hüsrarla bitmişti. O zamanlar, PLO gibi destek alabileceğim siteler yoktu. İnternet şimdiki gibi, dağları denizleri aşmış değildi. Çevirmeli modemle güç bela bağlanırdık, o da ikide bir kopardı. Teknik bir felaket olan Fısta'dan sonra, tekrar GNU/Linux'u denemeye karar verdim. İşte Pardus ile o zaman tanıştım. Kurulumundan ilk açılışa kadar Pardus'u incelediğimde, Linux kurmak için taklalar attığım; karşılığında ise "Napçan yaa! Kur Winzort'u işte. Kimse bulamazsın o işletim sisteminde sana yardım edecek." tepkileri aldığım günler geldi. Gnu/Linux nerelerden, nerelere gelmişti. Forumları ararken, PLO'yu da o za-

man buldum. Samba ile bazı sorunlarım olmuştu. Bir kaç yerden yardım istedim. İlk yanıt istihza'dan geldi. Sorunumu çözdü. GNU/Linux, dünyanın en büyük kolektif olarak geliştirilen projesiydi. Gönüllülerin omuzlarında yükseliyordu. Buradaki kişilere saygım daha da arttı. GNU/Linux'ta pişmeye çalışırken, özgür yazılım felsefesini kavradım. Sonrasını ise, GPL söyledi: Paylaştıysan, paylaşacaksın. Sana bunu gönülden sunan insanların emeklerini, iletirmek zorundasın. Elinden gelen ne ise. Kod mu yazarsın? Doküman mı oluşturursun? Grafik mi yaparsın? Yaygınlaşması için sosyal çalışma mı yaparsın? Sponsor mu olursun? Çeviri ya da denetim mi yaparsın? Ufacık da olsa. GNU/Linux, takla attığın zamanlardan, işlerini rahatça yaptığın bu zamanlara böyle geldi. İşte PLO, bunu anlamamı sağladı.

Kolektif geliştirilen bir şeye, tek bir unsur zarar veremez. Kısır çekişmeler yaşanabilir, yanlış anlamalar olabilir, yanlış kararlar alınabilir. Bunlar olmuştur. Elbetteki tüm bunlar, istenmeyen sonuçlar doğurdular. Küsenler, bırapkanlar... Bizler, birgün elbette gideceğiz. Belki birgün PLO da, hatta belki Pardus da gidecek. Ama, özgür yazılım anlayışının, insanlık var oldukça, tüm dünya gibi, ülkemizde de var

olacağından eminim ben. "

Hamit Giray Nart

"PLO, Pardus'u kullanmaya başladığım yıllarda önemli bir boşluğu dolduran çok faydalandığım ve elimden geldiğince katkı vermeye çalıştığım bir siteydi. Pardus'un tanıtımı ve gelişimine katkı vermeye çalışan pek çok üyesi bulunan ve bunlardan bazılarıyla tanışmama vesile olan bir sitedir. Gelecekte de özgür yazılım düşüncesine ve Pardus'a olumlu katkılarının olmasını diler tüm üyelerin 5. yılını kutlarım."

Ali Erkan İmrek

"Pardus-Linux.Org portalı çok farklı şartlar altında aktivitelerine devam ediyor. Ubuntu, tek bir portalda aktif, Linux mint portalı bile yeterince kullanışı kapasitesinde, aktivitelerini yapıyor. Ama Öİ ve Pardus-Linux.Org sitesi arasındaki güç bölünmesi çok bariz... Buna rağmen, çıkan dergiler ve sitedeki diğer faaliyetler aksamadan devam ediyor. Bu güç, bana akıntıya karşı yüzmenin zor ama keyifli bir sonuç getirdiğini gösteriyor. Pardus-Linux.org'dan daha çok öğreneceğim ve beyin fırtnasının ne olduğunu orada görebiliyorum."

Kemal Karataş

"Pardus-Linux.Org kendi yağı ile kavru lan, sonra bazı açık kaynaktan bir ha-

ber akılların Pardus'u sahiplenmeleri ile dava açılan gariban bir topluluk."

Emir Can

"PLO Pardus'un tanınmasında ve ilk Pardus topluluğunun oluşmasına ön ayak olmuş bir sitedir. Pardus topluluğunu oluşturmada görevini başarı ile yerine getirmiştir. Şu anda da resmi Pardus sitesinin yanında resmi olmayan gerçek topluluk sitesi olarak ve Pardus kullanıcılarının daha özgür olmasını sağlayarak da görevini başarıyla sürdürmektedir.

PLO diğer dağıtımların sorunlarının ve tanıtımlarının da yapılmasını sağlayan özgür bir ortam sunmaktadır. Tabiki günümüzde her dağıtımın kendi platformu kurulmaya başlandığından PLO'nun bu alanı dar kapsamlı kalmıştır. Ancak böyle bir ortam sunması özgür yazılıma ve Pardus dışındaki diğer dağıtımlara da verdiği değeri göstermektedir.

PLO wikisi, gezegeni ve edergisi ile binlerce linux severe ulaşarak özgür yazılıma yapmış olduğu katkı ile takdiri hak ediyor. PLO benim gözümde gerçek bir topluluk projesidir. Bunun en büyük kanıtı çalışmalarını yaparken arkasında profesyonel bir ekibin olmaması ve tamamen amatör bir ekip ile ve amatör bir ruhla ve de hiç bir yerden maddi

destek almadan çalışmasıdır.

Belki küçük bir ayrıntı ama çok önemli bir konuda PLO'un aynı zamanda vefakar bir yapı olduğudur. Eskiden görev yapmış yöneticilerine ve üyelerine "Emekli yönetici" gibi ünvanlarla onore eden tek sitedir.

Ayrıca PLO bağrından çıkan PKD ile Türkiyede hukuk mücadelesi vererek yalnızca Pardus kullanıcılarının değil tüm Linux ve özgür yazılım kullanıcılarında haklarını ve çıkarını savunmaktadır.

PLO'nun tüm zorluklara ve engellemelere rağmen dik durarak başarı dolu bir 5 yılı geride bırakıyor. 6. yılına girecek olan PLO'nun doğum gününü kutluyorum ve başarılarla dolu nice yıllar diliyorum. PLO'nun ve tüm ekibinin doğum günü kutlu olsun."

Fırat Kutlu

Bazı cevapları biraz abartılı bulsam da cevap verme inceliği gösteren arkadaşlara sevigilerim, Pardus-Linux.Org'un gelmiş geçmiş tüm emekçilerine saygılarımı iletiyorum.

Dergimizin bu sayısında sizler için güzel şeyler hazırladığımızı düşünüyoruz.

Dolphin Dosya Yöneticisi hakkında detaylar, Pardus'a kullanabileceğiniz Twitter uygulamaları, Google hizmetlerine erişim için kullanabileceğiniz komut satırı uygulaması GoogleCL, iki sayıdır yeni bir bölüm olarak sunduğumuz "Biliyor Muydunuz?" köşesi, Wesnoth'a Dalış serisinin beşinci bölümü, Shadow-Grounds oyununun tanıtımı, Django'da yönetim paneli özelleştirmeleri, Scilab'da koşullar ve döngüler, Oracle ile Sun ve Chrome ile Firefox üzerine makaleler, ticari lisanslı yazılımlar üzerine bir makale, özgür yazılım ve çevresel ilişkileri üzerine bir makale, Pardus'u yakından tanıyabileceğiniz basılı bir kitabın tanıtımı, kısa kısa haberler ile doldurduğumuz bu sayımızı severek ve beğenerek okuyacağınızı ümit ediyoruz.

Gelecek sayıda görüşmek üzere...

*Erdem Artan
erdem@pardus-linux.org*

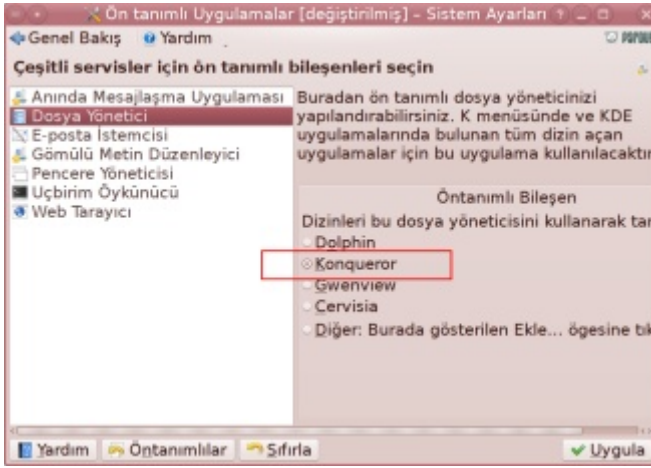
Dolphin Dosya Yöneticisi

Balık Değil,
Yunus!

Dolphin, KDE SC 4'ün dosya yöneticisi. SC4 de neyin nesi dersanız, kısaca şöyle diyelim. KDE, artık yalnızca bir masaüstü yöneticisi değil. Bildiğiniz gibi, bünyesinde bir çok programı barındırıyor. Bunun bir sonucu olarak

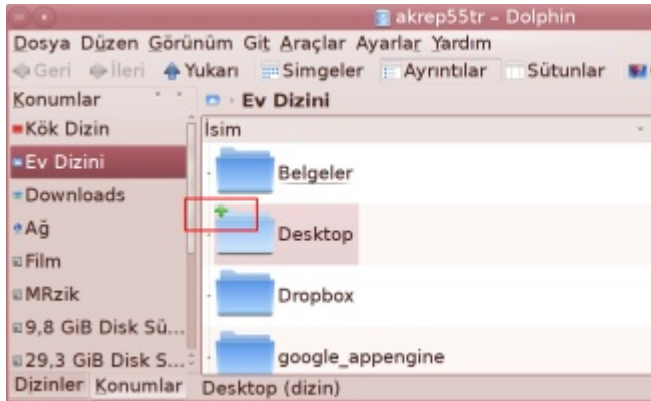
da adını değiştirdiler. Adı artık "KDE Software Compilation". Yani kısaca "KDE SC 4" ya da "KDE 4".

KDE 4'te, KDE3'ten bildiğimiz Konqueror de yerini koruyor. Yani, isterseniz onu dosya yöneticisi olarak da kullanabilirsiniz. Bunun için, *Ayarlar > Sistem ayarları > Öntanımlı Uygulamalar > Dosya yöneticisi*'den, Konqueror'u seçebilirsiniz.

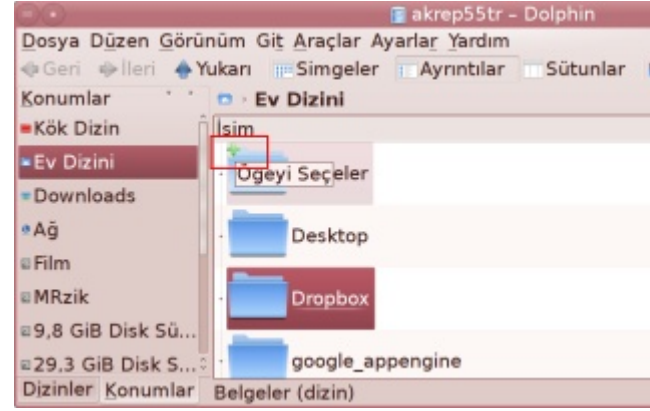


Bu yazımızda Dolphin'i nasıl kullanabileceğinizi ve kendi keyfinize göre nasıl ayarlayabileceğinizi anlatmaya çalışacağım.

1- Artı işreti: Bir çoğunuz, bu işreti, herhangi bir dosyayı ya da dizini seçerken fark etmişsinizdir. Bu işaret, aynı anda birkaç dosya seçmemizi sağlıyor. Yani klavyede CTRL tuşuna basıp fare



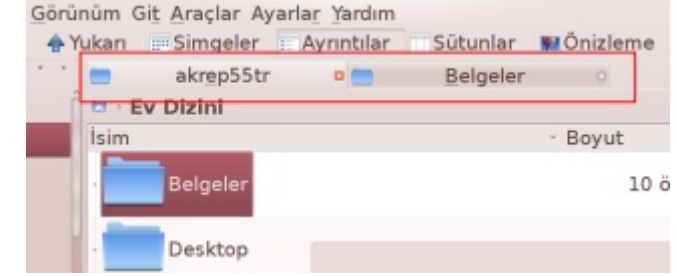
ile aynı anda birçok dosya seçebildiğimiz fonksiyonu, işte bu özellik sayesinde, CTRL kullanmadan, yalnızca fare ile kullanabiliyoruz. Yapmanız gereken, seçmek istediğiniz dosya üzerine gelince ortaya çıkan artı işaretine tıklamak.



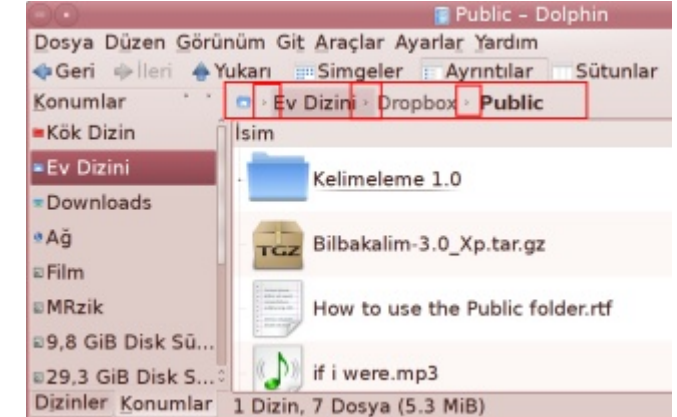
2- Sekmeler: Sekmeler sayesinde, aynı anda birçok dizini kullanabiliyoruz. Bunun için, açmak istediğiniz dizine sağ tıklayıp açılan menüden: "Yeni Sekmede Aç" demek yeterli. Aslında bu işi tek



tıkla halledebilirsiniz. Yeni sekmede açmak istediğiniz dizine, farenin orta tuşu ile tıklayın. O dizin, artık yeni sekmede açılmış olarak sizi bekliyor.



3- Gezinme Çubuğu: Artık dosya yolu, bütün adresi gösteren bir yazı biçiminde değil, dizinleri gösteren tuşlar biçiminde. Bu birçok yarar sağlıyor. İç dizinlerden dıştaki bir dizine, tek tıkla geçebiliyorsunuz mesela. Her dizin tek bir tuş ve bu tuşların birleşim yerlerinde bir ok var. O oka tıkladığınızda, o dizin içindeki diğer dizinleri görüyorsunuz. Gitmek istediğiniz dizine tıkladığınızda, artık o dizin içindedir.





Ancak eski sistemi de kullanabilirsiniz. Bunun için, yolun en sonuna tıklamanız yeterli. Tekrar eski haline döndürmek



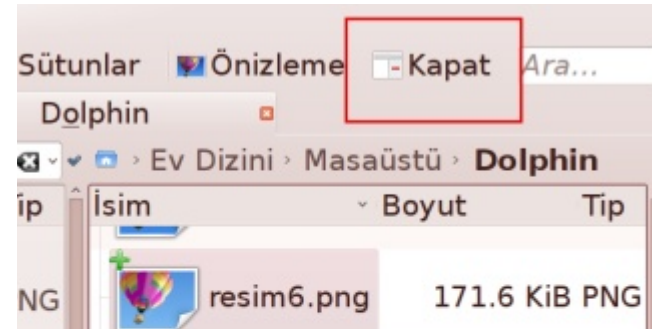
için, yolun en sonunda oluşan "tik" işaretine tıklamanız gerekiyor. Bu iki işlem için, "CTRL+L" kısa yolunu da kullanabilirsiniz.



4- Görünümü Böl: Aynı dizini ya da farklı dizinleri, bölünmüş bir görünümle kullanabilirsiniz. Bunun için, en üstte yer alan menüden "Ayar"ı tıklamanız gerekiyor. Ayar'a tıkladığımızda, o an içinde olduğunuz dizin ikiye bölünerek aynı dizin tekrar açılıyor. Bu özellik, bir di-



zinden başka dizine bir şeyler kopyalarken çok kolaylık sağlıyor, benden söylemesi. Bu görünümü eski haline getirmek için, az önce bastığımız 'Ayar'a' tekrar basmamız gerekiyor; ancak orada artık "Ayar" yazmadığını fark etmişsinizdir. Şimdi orada "Kapat" yazıyor. Fark edeceğimiz bir şey daha var: "Kapat" ya-

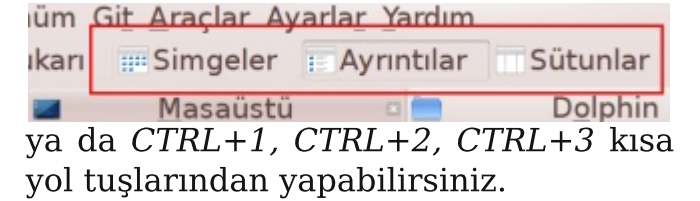


zısının solunda bölünmüş olarak gösterilen bir pencere ve bu pencerenin üzerindeki "eksi" işareti. Bölünmüş görünümünden o an hangisi aktifse o taraf kapatılır ve aktif olan taraf, "Kapat"ın yanındaki pencerede eksi işareti ile gösterilir. Bu görünüm bölme ya da kapatma işini, yukarıdaki menüden *Görünüm > Ayar ya da Görünüm > Kapat* yardımıyla ya da "F3" kısayol tuşuyla da yapabilirsiniz.

5- Görünüm Seçenekleri: Dolphin ile bir dizini açtığınızda, o dizini üç farklı şekilde görebilirsiniz:

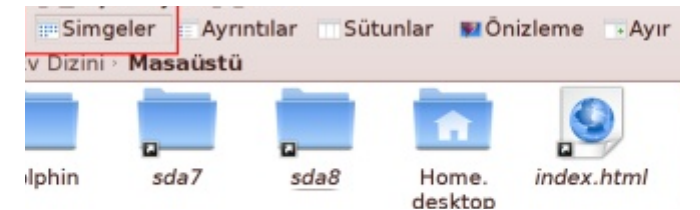
a) *Simgeler* b) *Ayrıntılar* c) *Sütunlar*

Bunu, yukarıdaki menüden *Görünüm > Görünüm Kipi'*nden ya da araç çubuğu üzerindeki simgelerden



a) *Simgeler*

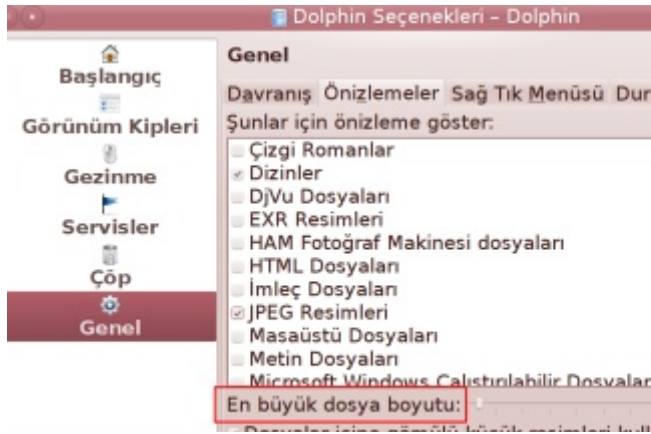
Bu görünüm seçeneğinde, her dosya ya da dizin, bir simge olarak gösterilir.



İsterseniz simge yerine, dosyanın içeriğini görebilirsiniz. Bunu, yukarıdaki menüden *Görünüm > Önizleme* ya da araç çubuğu üzerindeki *Önizleme* tuşu ile yapabilirsiniz.



Önizleme için belirlenmiş bir dosya boyutu sınırı vardır. Bu sınırı, *Ayarlar > Dolphin Uygulamasını Yapılandır > Genel > Önizlemeler* sekmesinden "En büyük dosya boyutu" bölümünden ayarlayabilirsiniz. Ayrıca, buradaki "dosya içine gömülü küçük resimleri kullan" seçeneğini de kullanabilirsiniz.



Bu görünüm seçeneğinde, dosyalar alfabetik olarak gösterilir. Bunu yukarıda-

ki menüden *Görünüm > Buna Göre Sırala* deyip isteğinize göre ayarlayabilirsiniz.

Ayrıca bu görünüm seçeneğinde, simgelerin altında ek bilgiler de gösterebilirsiniz. Bunun için, yukarıdaki menüden *Görünüm > Ek Bilgiler*'den istediğinizi seçebilirsiniz.

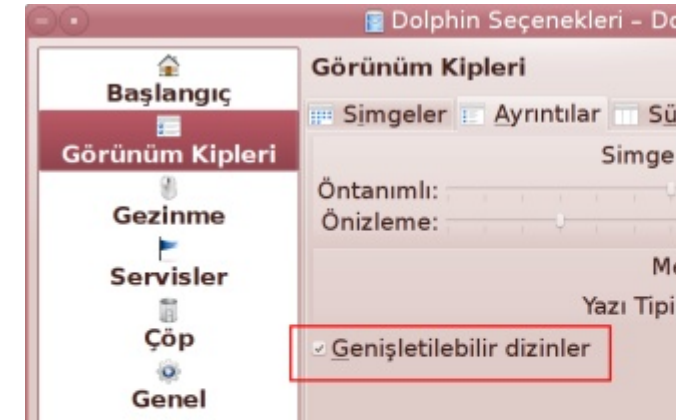


İsterseniz görünümü gruplayabilir ve daha iyi bir görünüm olanağı sağlayabilirsiniz. Bunun için, yukarıdaki menüden *Görünüm > Gruplayarak Göster* demeniz yeterli.

b)Ayrıntılar

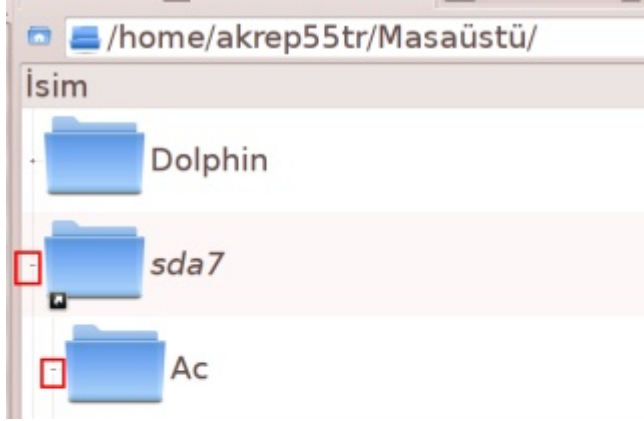
Bu görünüm seçeneğinde, simge görünüm seçeneğinde ek bilgiler olarak gösterilen bilgiler, öntanımlı olarak gösterilir. Bütün dosyalar tablo görünümündedir. Bu tablo görünümünün en üstündeki başlık alanına sağ tıklayarak diğer bilgi sütunlarını ekleyebilir, ekli sütunları kaldırabilirsiniz.

Herhangi bir sütun alanına tıklayarak, o alan özelliğine göre dosyaları artan ya da azalan biçimde sıralayabilirsiniz. Ayrıca bu görünüm seçeneğinde, dizinleri ağaç yapısında, yani genişletilebilir dizinler şeklinde görebilirsiniz. Bunun için, *Ayarlar > Dolphin Uygulamasını Yapılandır > Görünüm kipleri > Ayrıntılar* sekmesinden genişletilebilir dizinleri tıklayın.



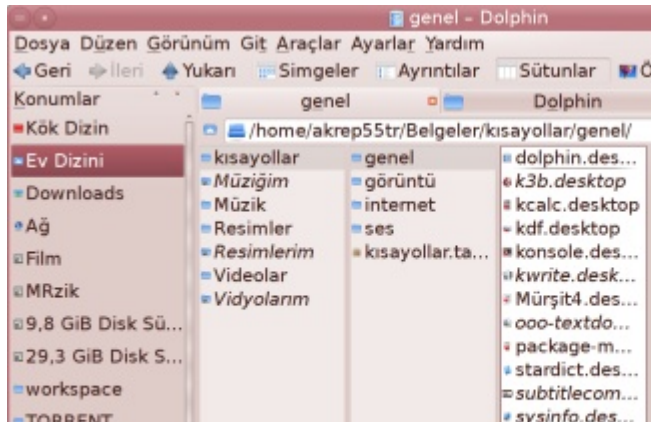
Bunu yaptığınızda dizinlerin solunda

bir artı işareti oluşacak, o işarete tıkladığımızda dizinlerin içeriğini gösterecek şekilde aşağı doğru açıldığını göreceksiniz. İç içe kaç dizin olursa olsun, içeriğini bu şekilde açabilirsiniz.

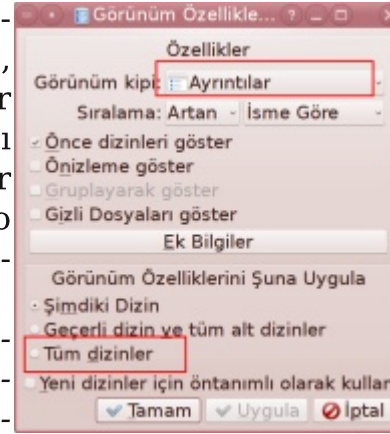


c) Sütunlar

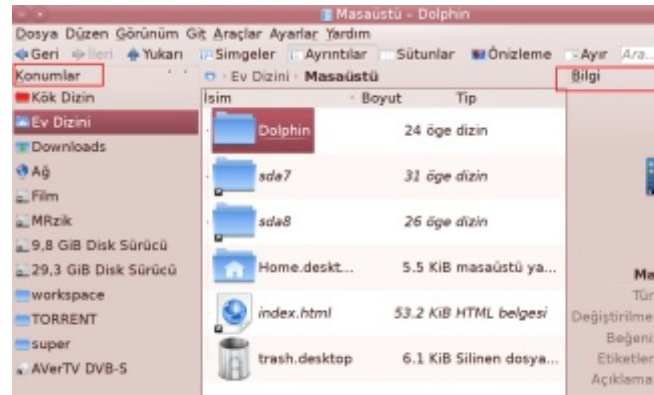
Bu görünüm seçeneğinde, tıkladığınız dizin bir öncekinin yanına bir sütun olarak açılır. Dizin içeriklerini görmek için çok yararlı ve hızlı bir yöntemdir.



6- Bütün dizinler için ön tanımlı yapmak: Şu ana kadar anlattığımız bütün özellikleri, isterseniz, bütün dizinler için ön tanımlı hale getirebilir ve her zaman o özellikleri kullanabilirsiniz. Bunun için, *Görünüm > Görünüm Özelliklerini Ayarla*'dan, istediğiniz özelliklerin hepsini bütün dizinlere uygulayabilirsiniz.



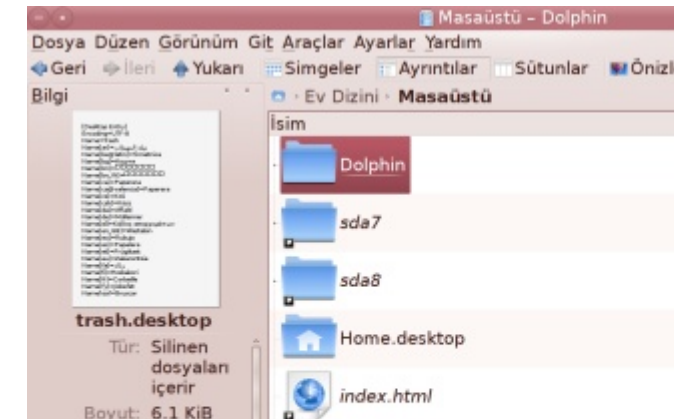
7- Paneller: Dolphin'de dört panel vardır: *Konumlar*, *Bilgi*, *Dizinler*, *Uçbirim*. Bu paneller, *Görünüm > Paneller*'den seçilebilir ya da seçim kaldırılabilir.



Bu paneller, Dolphin'in istediğiniz yerine konumlandırılabilir. Yukarıdaki re-

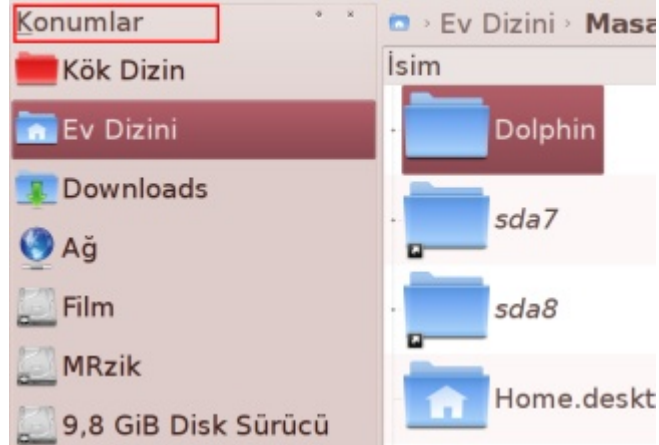
simde, ekranın sağında bilgi panelini görüyorsunuz. Bu paneli, "*Bilgi*" yazan kısımdan, yani başlığından tutup taşıyabilir ve ekranın ortasına bırakabilirsiniz. Panel başlığında iki adet tuş var. Bunlardan biri paneli olduğu yerden alarak, ekranda herhangi bir yerde bağımsız olarak durmasını sağlar. Aynı tuşa tekrar bastığınızda, bu sefer tam tersini yapıp, paneli eski yerine Dolphin'e gömülü olan yerine götürür. İkinci tuş ise paneli kapatmak içindir. Paneli açmak için, *Görünüm > Paneller*'e ya da kısayol tuşlarına basmalısınız.

Panelleri istediğiniz yere almanın dışında, isterseniz üst üste de konumlandırılabilir ve sekmeler sayesinde o an istediğiniz paneli kullanabilirsiniz.



a) Konumlar

Bu panel, aslında bir yer imleri menüsüdür. *Görünüm >Paneller > Konumlar*'dan ya da kısayol tuşu "F9" ile seçilebilir.

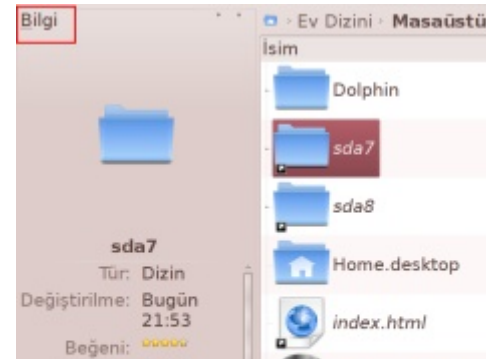


Herhangi bir dizine sağ tıklayarak ve "Konumlara ekle" diyerek, bu menüye o dizini ekleyebilirsiniz. Ya da o dizini sürükleyip, konumlar paneli üzerine bırakarak da bu işlemi gerçekleştirebilirsiniz.

Bu panel üzerinde, sisteme takılı CD'ler ya da USB bellekler de görünür. Bu panel üzerindeki dizinlere sağ tıklayıp, "Gizle" diyerek o dizini geçici olarak gizleyebilir; ya da "tüm girdileri göster" diyerek gizli dizinleri gösterebilirsiniz.

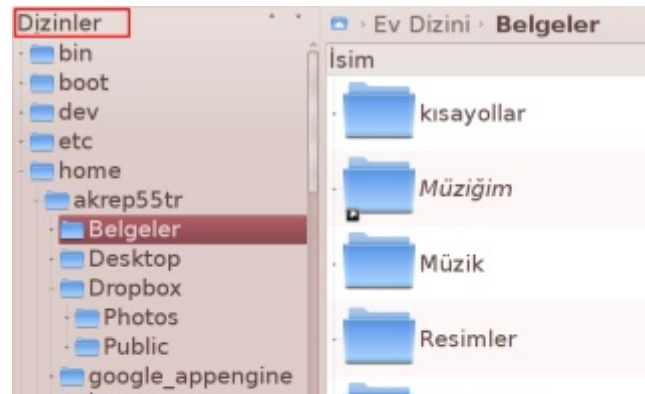
b) Bilgi

Bu panelde, seçilen dosya ya da dizinle ilgili bir simge ve bir çok bilgi gösterilir. *Görünüm >Paneller > Bilgi*'den ya da kısayol tuşu "F11" ile seçilebilir. Etiket, açıklama ve beğeni ekleme seçenekleri vardır.



c) Dizinler

Görünüm >Paneller > Dizinler'den ya da kısayol tuşu "F7" ile seçilebilir. Bu panelde, sistem içindeki dizinler ağaç



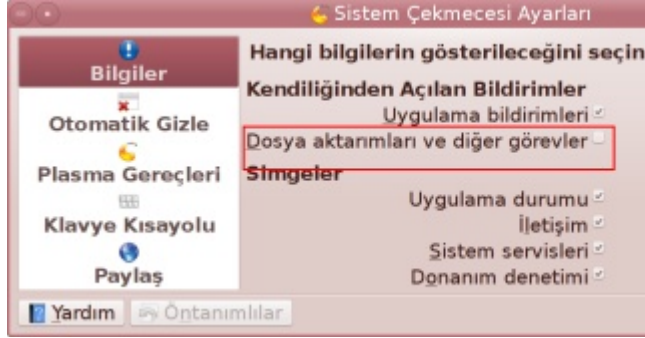
yapısında (açılabilir dizinler şeklinde) gösterilir. Dizinlerin solundaki artı işareti tıkladığınızda, dizinler, içeriğini gösterecek biçimde açılır. Bu panel sayesinde istediğiniz dizine kolayca gidebilir ve o dizini tıklayarak açabilirsiniz.

d) Uçbirim

Görünüm >Paneller > Uçbirim'den ya da kısayol tuşu "F4" ile seçilebilir. O anki dizin içinde, uçbirim (konsol/terminal) açmamızı sağlar. Eğer Dolphin'e gömülü değil de, ayrı bir pencere olarak uçbirim açmak istiyorsak, kısayol tuşu olarak "Shift+F4" kullanmamız gerekir.

8- Kopyala / Taşı / Sil pencereleri: KDE4'te dizinler arasında dosya ya da dizin kopyalama, taşıma ya da silme işlemi yaparken açılan bilgi pencereleri, ekranın sağ alt köşesinde bir an görünüp kaybolur. Bu işlemin tamamını görebilmek için, sistem çekmecesindeki "i" harfinin olduğu kısma tıklamanız gerekir. Ama isterseniz, eskiden olduğu gibi, bu işlemler sırasında bir pencere açılmasını da sağlayabilirsiniz. Bunun için, sistem çekmecesindeki bu "i" harfine sağ tıklayıp "Sistem çekmecesini ayarları" nı seçip, açılan pencereden "Dosya aktarımları ve diğer görevler"

deki seçimi kaldırırsanız, eskiden olduğu gibi dosya aktarım işlemleri, açılan bir pencere ile gösterilir.



9- Ön tanımlı uygulamaları değiştirmek: Sistem içindeki dosyaları açacak olan öntanımlı uygulamalar belirlidir. Kimi zaman bu uygulamaları değiştirmek istediğinizde, değişik yöntemler kullanmışsınızdır. Peki hiç Dolphin'in, bu iş için bir yöntem sunduğunu duymuş muydunuz?

Mesela, bir *.avi dosyasına sağ tıklayıp, "özellikler" deyin ve açılan pencerede, "Tür: avi videosu" yazısının sonundaki anahtar işaretine tıklayın. Açılan pencereden hangi programı istiyorsanız se-

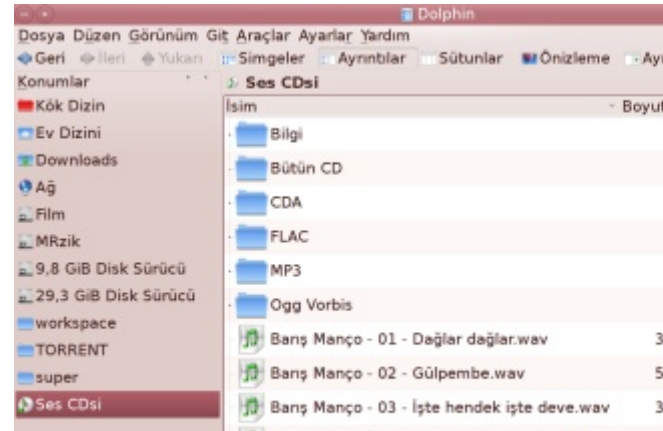


çip, oklarla en üste taşıyın. Listede istediğiniz program yoksa, "Ekle" diyerek sistemde kurulu bir programı da seçebilirsiniz.

Bu yöntemi bütün dosya türleri için uygulayabilirsiniz.



10- Ses CD'leri: Bir ses CD'sini Dolphin ile açtığınızda, karşınıza şöyle bir şey çıkar:



Bu resimde gördükleriniz, aslında CD

içinde olmayan ama Dolphin'in size önerdiği dosyalardır. Yani, CD'nin tamamını *.ogg olarak çevirmek istiyorsanız, yapmanız gereken tek şey, o dizini kopyalayıp istediğiniz yere yapıştırmak. Başka bir şey yapmaya gerek kalmadan Dolphin, gereken kodlama işini halledecektir. Bu işlem, dosyaların boyutuna göre uzun sürebilir.

Bu yazımızda, Dolphin dosya yöneticisinin bazı özelliklerini tanıtmaya çalıştım. Umarım yararlı bilgiler verebilmişimdir.

Not1: Bu yazı Pardus 2009.2 üzerinde KDE SC 4.4.4. sürümüne göre yazılmıştır.

Not2: Bu yazıda http://userbase.kde.org/Tutorials/File_Management#Discover_Dolphin adresindeki bilgilerden yararlanılmıştır.

Ahmet Yaman
akrep55tr@gmail.com



twitter

twitter

twitter

Pardus'ta

Twitter Uygulamaları

gilerinizin bir KDE uygulaması olan Kwallet'ta tutulması için gerekli desteği de sunuyor. Bunun yanında, takip ettiğiniz kişilere özel ileti de gönderebilirsiniz.

Choqok ayarlarından, sayfanızda gösterilmekte olan iletilerin güncellenme süresini ayarlayabileceğiniz gibi; <http://goo.gl> gibi adres kısaltma servislerinden, göndereceğiniz adreslerde kullanmak üzere, hangi servisi kullanacağınıza karar verebilirsiniz. Bunun yanında, tüm hesaplarınızı yine ayarlar kısmından yönetebilir, Choqok'un görünümünü değiştirebilirsiniz.

Choqok, aynı zamanda birtakım eklentilere de sahip. Bu eklentiler ile yukarıda bahsedilen adres kısaltma hizmetini etkinleştirebilir, iletiler arasında arama yapabilir, Tweepic'e resim gönderebilir, iletilerdeki resimleri görüntüleyebilir ve Amarak'ta çalan şarkıları ileti olarak gönderebilirsiniz.

Pardus 2009 deposunda bulunan, yaklaşık 0.5 MB paket boyutunda olan ve Qt ara yüzü kullanan Choqok, Pardus paket yöneticisi arayüzü kullanılarak ya da komut satırında "pisi it choqok" komutu verilerek hemen kurulabilir. Choqok'un resmi sitesi ise; <http://choqok.gnufolks.org/>

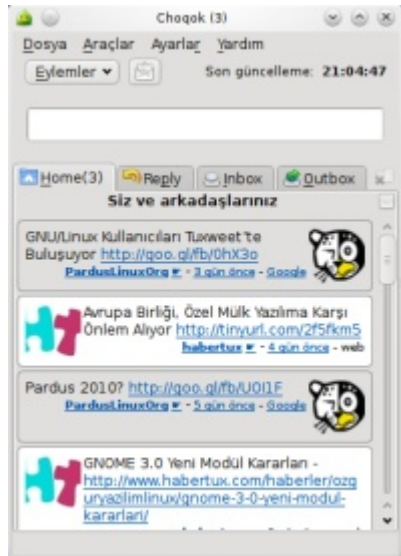
Choqok

Choqok kısaca, KDE için Twitter istemcisi olarak tanımlanabilir.

Adı, antik Farsçada "serçe" (ya da serçeye benzeyen kuş) anlamına gelmektedir.

Choqok'u kullanarak, Twitter ve Identi.ca mikro günlük sitelerine kolayca bağlanabilir, sizi takip edenlere gerekli malzemeleri herhangi bir internet tarayıcısına gereksinim duymadan gönderebilirsiniz.

Çalıştırıldığında sistem tepsisine yerleşme özelliğine sahip olan Choqok, yeni bir ileti gelmesi durumunda sizi Knotification aracılığıyla uyarabilme özelliğine de sahip. Ayrıca, aynı anda birden çok hesabı açmanıza ve yönetmenize izin verirken, tüm hesap bil-



Twitux



Twitux kısaca, GNOME için Twitter istemcisi olarak tanımlanabilir.

Oldukça sade bir arayüze sahip olan Twitux, yalnızca Twitter servisini destekliyor.

Birden fazla hesabın aynı anda çalıştırılması için destek sunmuyor ve arayüzünde de Türkçe desteği yok.

Twitux ile hesabınıza bağlanabilmek için, Accounts bölümünden hesap bilgilerinizi girdikten sonra Twitter menüsünden "Connect"e tıklanmanız gerekiyor.

Sistem tepsisinde çalışabilme özelliğine sahip olan Twitux'un tercihler (Preferences) bölümünden; görsel veya işitsel bildirim seçeneğini, ileti sahiplerinin gösterim biçimini ve iletilerin güncellenme sıklığını düzenleyebilirsiniz. Tercihler bölümündeki bir diğer güzel özellik ise, ister Türkçe ister İngilizce yazım denetiminin etkinleştirilebilmesi ve öntanımlı olarak gösterilecek ileti listesi-

nin hangisi olacağını belirlenmesi: Genel, Kişiyeye Özel, Arkadaşlar gibi...

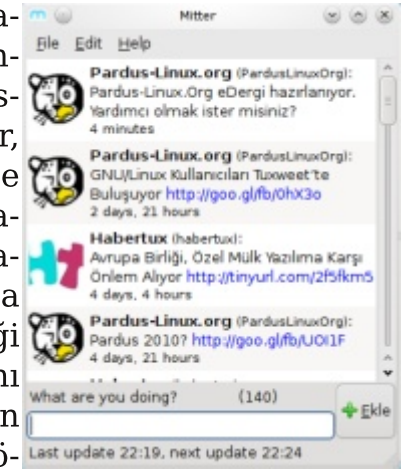
Twitux ile ileti göndermek için, Twitter menüsündeki "New Message" ve doğrudan bir kişiye ileti göndermek için "Send Direct Message" kullanılıyor. Bunun yanında, arkadaş eklemek isterseniz, yine Twitter menüsündeki "Add Friend" kullanılabilir.

Twitux'ta ileti listesi görünümü için 6 farklı seçenek bulunuyor. "View" menüsünden erişebileceğiniz bu seçeneklerden tüm Twitter geneli için olanı "Public Timeline", yalnızca arkadaşlar için olanı "Friends Timeline", kendi ana sayfanız için olanı "My Timeline", Twitux'un kendi ileti listesi için olanı "Twitux Timeline", gelen özel iletiler ve gönderilen yanıtlar için olanları ise sırasıyla "Direct Messages" ve "Direct Replies". Ayrıca "View" menüsünden arkadaş yönetimine erişebilirsiniz.

Contrib 2009 deposunda bulunan, yaklaşık 70 KB paket boyutuna sahip olan ve GTK+ ara yüzü kullanan Twitux, Pardus paket yöneticisi ara yüzü kullanılarak ya da komut satırında "pisi it twitux" komutu verilerek hemen kurulabilir. Twitux'un resmi adresi ise; <http://live.gnome.org/DanielMorales/Twitux>

Mitter

"Sade olsun bana yeter" diyenlerin Twitter istemcisi Mitter, oldukça sade bir arayüze sahip bir uygulama. Yalnızca Twitter desteği sunuyor ve aynı anda birden çok hesabı yönetmek gibi bir özelliği yok. Kişiyeye özel ileti göndermek, arkadaş yönetimi gibi özelliklerin de bulunmadığı uygulamanın "Ayarlar" bölümünden, yalnızca hesap bilgileri ve iletilerin güncellenme sıklığı ayarlanabiliyor.



Twitter'a ileti göndermenin yanına eklenen tek özellik olarak görünen adres kısaltma hizmetine, "Edit" menüsündeki "Shrink URL" den erişilebiliyor.

Contrib 2009 deposunda bulunan, yaklaşık 40 KB paket boyutuna sahip olan Mitter, Pardus paket yöneticisi ara yüzü kullanılarak ya da komut satırında "pisi it mitter" komutu verilerek hemen kurulabilir. Mitter'in resmi adresi ise; <http://code.google.com/p/mitter>



GoogleCL ile Google Hizmetlerine Erişim

Komut satırı, bazı kullanıcılar için birtakım işlerin gerçekleştirilmesini, grafik arayüz kullanarak yapmaktan daha kolay ve hızlı hâle getirebiliyor. Google da bunu düşünmüş olmalı ki, birtakım hizmetlerine GNU/Linux dağıtımlarının komut satırı üzerinden bağlanabilme olanağı sağlayan GoogleCL adlı uygulamayı, GPLv2 lisansıyla duyurdu.

GoogleCL, Python yazılım geliştirme dilini kullanarak geliştirilmiş bir komut satırı uygulaması. Şu an için sadece Google' daki günlük (Blogger), takvim (Calendar), kişiler (Contacts), dökü-

manlar (Docs), resimler (Picasa) ve YouTube bağlantılarını destekliyor ve bu bağlantılarda birtakım işlemler yapmanıza olanak sağlıyor.

Kurulum

GoogleCL'in kaynak kodları, projenin resmi sitesi olan <http://code.google.com/p/GoogleCL/> adresinden edinilebilir. Uygulamanın kaynak kodlarının derlenmesi ile kurulumu için, yönetici yetkileriyle şu komut verilmelidir:

```
python setup.py install
```

Bunun yanında, GoogleCL'nin PiSi paketini, Pardus-Linux.Org P2009-free deposunda bulabilirsiniz. P2009-free deposu sisteminize eklenmiş ve etkin bir durumda ise; paket yöneticisi arayüzü kullanılarak veya komut satırından yönetici yetkileriyle aşağıdaki komut girilerek kurulum sağlanabilir :

```
psi it googlecl
```

Kullanım

GoogleCL'nin iki alternatif kullanımı vardır. Bunlardan birincisi, komut satırında "google" komutunu girdikten sonra açılan GoogleCL'de komutları girerek. İkincisi ise komut satırına doğrudan hizmet adının ve yapılması istenen işi içeren komutun girilmesi. Örneğin "google picasa list"

Yazımızda, ikinci seçenek olan komut satırına doğrudan hizmet adının ve yapılması gereken işi içeren komutun girilmesi yolunu işleyeceğiz.

Ön bilgi olarak, GoogleCL'in kullanılması istendiğinde ve herhangi bir hizmetin ilk kullanımı sırasında, Google üzerinden sizin izin vermeniz istenir. Komut satırında "Please specify user" biçiminde bir çıktı görülmesi durumunda kullanıcı adının ve şifresinin girilmesi, ardından "Please log in and/or grant access via your browser at https://www.google.com/accounts/OAuthAuthorizeToken?oauth_token=##### then hit enter." şeklinde bir çıktı gelmesi halinde ise, öntanımlı internet tarayıcınız ile açılan Google sayfasından, GoogleCL'nin erişimine yetki vermeniz ve ardından komut satırında "Enter" tuşuna basmanız gerekmektedir.

Günlük (Blogger)

GoogleCL ile Günlük'e -yani asıl adıyla Blogger'a- yeni girdiler gönderilebilir, yazılar etiketlenebilir, eski yazılar listelenebilir ve silinebilir.

Günlük hizmetini GoogleCL ile kullanmak için, "google blogger" komutu kullanılır. Tabii ki işlem yapmak için bu komuta birtakım parametrelerin eklenmesi gerekmektedir. Örneğin, bir yazı gönderilecekse, "post" parametresi eklenmelidir. Yeni girdi, komut satırından yazılabileceği gibi, yazı başlığını dosya adı olarak taşıyan bir dosya ile de gönderilebilir:

```
google blogger post "Başlık" "Yazı"
google blogger post baslik.txt
```

Yazılar, "--tags" ek parametresi etiketler ile birlikte gönderilebilir ya da yazılara sonradan "tag" parametresi ile etiket eklenebilir:

```
google blogger post --tags "etiketler"
"Başlık" "Yazı"
```

```
google blogger tag --title "Başlık" --
tags "etiketler"
```

Eski yazılar "list" parametresi ile liste-

lenebilir, "delete" ile silinebilir:

```
google blogger list
google blogger delete --title "Başlık"
```

Ayrıca yalnızca başlıkların listelenmesi için "title", adreslerin listelenmesi için "url-site" ek parametreleri kullanılabilir:

```
google blogger list name
google blogger list url-site
```

Takvim (Calendar)

GoogleCL ile takvime yeni girdiler ekleyebilir, girdileri listeleyebilir veya silersiniz.

Takvim hizmetini GoogleCL ile kullanmak için, "google calendar" komutu ve bu komutun yanında birtakım parametreler kullanılır. Yeni bir girdi eklemek için "add" parametresi kullanılır.

```
google calendar add "olay" at "saat"
"tarih"
```

Burada, "saat" olarak 24 saatlik dilim kullanabileceğiniz gibi, 12 saatlik dilimini de sonuna am/pm ekleyerek kullanabilirsiniz. "tarih" değeri yerine bugün için "today", yarın için "tomorrow"

girilebileceği gibi net bir tarih de girilebilir. Tarihin, YYYY-AA-GG ya da AA-GG-YYYY şeklinde girilmesi gerekiyor.

Takvime önceden girilmiş randevular da listelenebilir. Listelemek için "list" parametresi ve yanında bugün için "today", belirli bir zaman aralığı için "--date" ek parametreleri kullanılır:

```
google calendar today
google calendar --date tarih1,tarih2
```

Bir randevuyu silmek için ise "delete" parametresi kullanılır:

```
google calendar delete --title "olay"
```

Kişiler (Contacts)

GoogleCL ile yeni kişi ve gruplar ekleyebilir, kişilerinizi ve gruplarınızı listelebilirsiniz, silebilirsiniz. Kişileri yönetmek için "google contacts" komutunun yanında kişi eklemek için "add", silmek için "delete", listelemek için "list" parametreleri kullanılır:

```
google contacts add "isim, e-posta"
google contacts list
google contacts delete --title "isim"
```

"list" parametresi, belli bir kişiye ait bilgileri listelemek için kullanılabilir. "--title", yalnızca adları listeleyecek "name" ve yalnızca e-posta adreslerini listeleyecek "email" ek parametrelerini alabilir:

```
google contacts list --title "isim"
google contacts list name
google contacts list email
google contacts list email --title "isim"
```

Bunun yanında grup eklemek için, "add-groups", silmek için "delete-groups", listelemek için "list-groups" parametreleri kullanılır:

```
google contacts add-groups "grup_adi"
google contacts delete-groups "grup_adi"
google contacts list-groups
```

Dökümanlar (Docs)

GoogleCL ile Google Docs hesabınıza yeni dosyalar gönderebilir, hesabınızdaki dosyaları indirebilir, bilgisayarınızda yüklü bir uygulama ile düzenleyebilir, silebilir, listeleyebilirsiniz. Dökümanlarla çalışmak için "google docs" komutunun yanında birtakım parametreler kullanılır.

Hesabınıza yeni dosya göndermek için "upload", hesaptaki dosyaları listelemek için "list" parametresi ve bir dosyayı silmek için ise "--title" ek parametresi ile "delete" parametresi kullanılır:

```
google docs upload dosya.odt
google docs list
google docs delete --title dosya
```

Listeleme sırasında yalnızca dosya adlarının görüntülenmesi için, "list" parametresinin yanında "name" ek parametresi, yalnızca dosya adresinin görüntülenmesi için ise "url-direct" ek parametresi kullanılır:

```
google docs list name
google docs list url-direct
```

Hesaptaki bir dosyayı indirmek için, "--title" alt parametresi ile birlikte "get", bir dosyayı düzenlemek için ise "--title" ve "--editor" ek parametreleri ile "edit" parametresi kullanılır:

```
google docs get --title dosya
google docs edit --title dosya
google docs edit --title dosya --editor nano
```

NOT: GoogleCL, dosya indirmek için *gdata-python-client*'ın 3.0 ve daha yukarı sürümlerine ihtiyaç duymaktadır. Pardus'ta 2.0 sürümü bulunduğundan "get" ve "edit" parametrelerini çalıştıramayabilirsiniz.

Resimler (Picasa)

GoogleCL ile Picasa hesabınızda yeni albümler oluşturabilir, oluşturduğunuz albümlere resimlerinizi gönderebilir, resimlerinize etiketler ekleyebilir, resimlerinizi ve albümlerinizi listeleyebilir, silebilirsiniz. Tüm bu işlemler için kullanılacak olan komut, "google picasa" ve bu komutun yardımcı parametreleridir.

Picasa hesabında yeni bir albüm oluşturmak için, "--title" ek parametresi ile birlikte "create" parametresi kullanılır. İstenirse, albüm oluşturulurken bilgisayardaki resimlerin albüme yüklenmesi, dosya adının verilmesi ile sağlanabilir ve "--tags" ek parametresi ile resmin etiketlenmesi gerçekleştirilebilir:

```
google picasa create --title album_adi
google picasa create --title album_adi
resim.png
google picasa create --title album_adi
--tags "etiketler" resim.png
```

```
google picasa create --title album_adi
*.png
```

Varolan bir albüme resim göndermek için, "--title" ek parametresi ile birlikte "post" parametresi kullanılır:

```
google picasa post --title album_adi
resim.png
google picasa post --title album_adi
*.png
```

Bir albümü etiketlemek için, "tag" parametresi ile "--title" ve "--tags" ek parametreleri kullanılabilir:

```
google picasa tag --title album_adi --
tags "etiketler"
```

Picasa hesabındaki resimleri listelemek için, diğer hizmetlerde de olduğu gibi "list" parametresi kullanılır. Sadece dosya isminin görüntülenmesi için "title", sadece dosya adının görüntülenmesi için "url-direct" ek parametreleri kullanılabilir. Ayrıca belli bir etikete göre listeleme yapmak için, "--query" ek parametresi kullanılabilir:

```
google picasa list
google picasa list title
google picasa list url-direct
```

```
google picasa list --query "etiket"
google picasa list title --query
"etiket"
```

Hesaptaki bir albümü komple silmek için, "--title" ek parametresi ile "delete" parametresi, bir albümü tamamen indirmek içinse "--title" ek parametresi ile birlikte "get" parametresi kullanılır:

```
google picasa delete --title album_adi
google picasa get --title album_adi
indirilecek_yer
```

YouTube

GoogleCL ile YouTube hesabınıza yeni videolar gönderebilir, hesabınızdaki mevcut videoları listeleyebilir, etiketleyebilir, silebilirsiniz. Bu işlemler için "google youtube" komutu ile birlikte sırasıyla "post", "list", "tag", "delete" parametreler, bu parametreler ile bu parametrelere özel ek parametreler kullanılır.

YouTube hesabına bir video gönderirken "post" parametresinin yanında, kategori belirtmek için "--category", etiket belirlemek için "--devtags" ek parametreleri kullanılır:



```
google youtube post --category "Sports"
video.vp8
```

```
google youtube post --category "Sports"-
-devtags "TR, maç" tr-br.vp8
```

Hesaptaki videoları listelemek için "list", etiketlemek için "--tags" ve "-n" ek parametreleri ile birlikte "tag", silmek için ise "--title" parametresi ile birlikte "delete" parametresi kullanılır:

```
google youtube list
google youtube tag -n ".*maç*" --tags
"maç"
google youtube delete --title "video.vp8"
```

Son Olarak

Bilindiği üzere Google'ın bazı servislerine erişim yasağı devam etmekte. Dolaşısıyla GoogleCL'yi kullanabilmek için Google erişiminin olması gerekiyor. Engeli aşmak için /etc/hosts dosyasında değişiklik yapabilir ya da vekil sunucu kullanabilirsiniz. Bu konuda desteği forumlarımızdan alabilirsiniz.

Kaynakça:

<http://code.google.com/p/GoogleCL/>

Erdem Artan
erdem@pardus-linux.org

Biliyor Muydunuz?

1997 tarihli ABD yapımı olan, 14 dalda Oscar'a aday gösterilip 11 dalda Oscar ödülü alan, Altın Küre Ödüllerinde en iyi film seçilen Titanic adlı film için GNU/Linux sunucular kullanıldığını biliyor muydunuz? Digital Domain filmlerinden olan Titanic, aynı zamanda yine bir Digital Domain filmi olan Dante's Peak adlı film ile birlikte, GNU/Linux sunucular kullanılan ilk film olma niteliğini taşıyor.

Bugüne dek ödül alan birçok film GNU/Linux sunucularda çalışmış. Digital Domain, Rythm & Hues, Double Negative, Dreamworks, Flash Film Works, Tippett Studio, ILM, Weta Digital, Disney, Sony Pictures Imageworks, Hammerhead gibi şirketler GNU/Linux sunucular ile çalışmış veya çalışmakta olanlar..

GNU/Linux sunucular kullanılan bazı filmler ise şöyle:

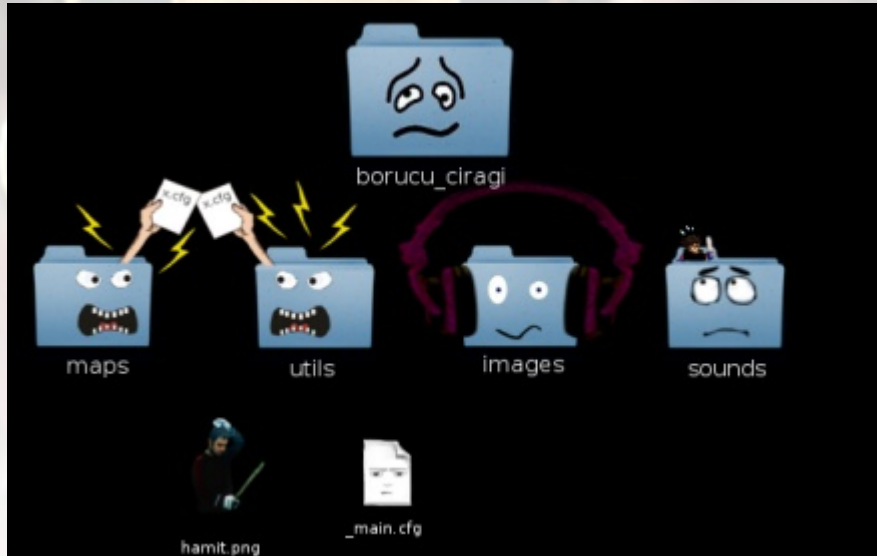
- » Titanic
- » Armageddon
- » Fight Club
- » X-Men
- » Enemy at the Gates
- » Cats and Dogs
- » Shrek
- » Final Fantasy
- » Harry Potter
- » Lord of the Rings «
- » Blade II «
- » Starwars: Episode II «
- » Scooby-Doo «
- » The Matrix Reoladed «
- » 2 Fast 2 Furious «
- » Incredible Hulk «
- » Pirates of the Carabbian «
- » Vanilla Sky «

Kaynakça:

Wikipedia
LinuxJournal

WESNOTH'A DALIŞ - V

Mart ayından bu yana devam eden Wesnoth yazı dizimizin bu bölümünde, seferberliğimizin dosya ve dizin yapısını inceleyeceğiz. Artık sonuna yaklaşmış olduğumuz seferberlik tasarımında, geriye baktığımız zaman, ilk önce hikâye tasarımı, ardından da harita yapımını inceledik. Haritalarımıza yeni paletler, yeni paletlerimize de yeni özellikler ekledik. Sonra karakterlerimizi resimledik. Özelliklerini ve bunları oluşturan kodları tanıdık. Oyundaki saldırıları, savunmaları ve animasyonların yapılarını inceledik. Yani malzemelerimizi hazır-



ladık. Sıra geldi artık, seferberliğimizi oluşturmaya başlamaya.

Wesnoth, seferberlik klasörlerini iki konumda arıyor:

Kendi ana klasörü olan `/usr/share/wesnoth/data/campaigns` ya da sizin kullanıcı alanınızda bulunan `~/.wesnoth1.x/data/add-ons` klasörleri.

Yani seferberlik klasörümüzü, bu iki klasörden herhangi birinin altında oluşturmamız gerekiyor. Ancak ilk klasöre yazmak için, root yetkileri gerektiğini hatırlatayım. Seferberliğimizin çalışabilmesi için, klasör isimlerini ve konumlarını doğru olarak belirtmemiz gerekiyor. Burada yapacağımız herhangi bir hata, bir yazım yanlışı, Wesnoth'un verileri yükleyememesine; dolayısıyla da hata vererek çalışmamasına neden olacaktır. Daha önce de belirttiğimiz gibi, WML Türkçe karakter desteklemiyor. Bu yüzden klasörlerinizi, Türkçe karakterlerle isimlendirmeyin. Klasör isimleri büyük-küçük harf duyarlıdır. Kodlarken, klasör isimlerini aynen yazmanız gerekir. Boşluk vermeyin; boşluk yerine alt tire kullanın.

Temel bir seferberlik yerleşimi şu şekildedir:

» Seferberlik klasörü (`~/wesnoth1.x/data/add-ons/Borucu_Ciragi`)

»» Bir “`_main.cfg`” dosyası (`Borucu_Ciragi/_main.cfg`) Bunu birazdan ayrıntılı olarak göreceğiz.

»» Bir senaryo klasörü (`~/wesnoth1.x/data/add-ons/Borucu_Ciragi/scenarios`)

»»» Enazbirsenaryodosyası (`/Borucu_Ciragi/scenarios/01_Ilk_Senaryo.cfg`) Burada hemen belirtiyim ki, senaryo adlarını hikaye bölümlerinizi ile aynı girin. Başlarına 01, 02, 03,... gibi numaralar vermeniz, senaryoların *.cfg dosyalarında sıralama belirtmenizi kolaylaştıracaktır.

»» Bir harita klasörü (`~/wesnoth1.x/data/add-ons/Borucu_Ciragi/maps`)

»»» Hersedenaryo için bir harita (`/Borucu_Ciragi/maps/01_Ilk_Senaryo`) İkinci bölümde anlattığımız üzere, haritalar birer metin dosyalarıdır. Harita-

nızın adını, senaryo ile aynı yaparsanız, belirlemeniz kolaylaşacaktır.

» Bir birim klasörü (`~/wesnoth1.x/data/add-ons/Borucu_Ciragi/units`) Bir önceki bölümümüzde tasarladığımız üniteleri koyacağımız klasör.

» Bir resim klasörü (`~/wesnoth1.x/data/add-ons/Borucu_Ciragi/images`) Oyunumuzdaki tüm resimleri bu klasöre yerleştireceğiz. Tümünü bu klasöre atabileceğiniz gibi, isterseniz kullandığınız ikonlar, ara demo resimleri, birim resimleri için alt klasörler açabilirsiniz.

» Bir makro klasörü (`~/wesnoth1.x/data/add-ons/Borucu_Ciragi/utills`) Buraya, oyunda oluşan gelişmelere göre şekillenecek olayları belirten kodları içeren dosyaları yerleştireceğiz. Mesela karakterlerin ölümlerini söyledikleri son sözlerini içeren “`death.cfg`” dosyası gibi.

Bir seferberlik klasörünün temel unsurları, bu biçimde yerleşiyorlar. Bunları tam olarak ve aynen bu şekilde belirtmeniz gerekiyor. Wesnoth, oyun esnasında bu isimlerle klasörleri arayacaktır.

Seferberlik klasörüne girince, alt klasörlerin yanında tek bir dosyamız olacak: “`_main.cfg`”. Bu dosya, iki kısımdan oluşur. İlk kısım, oyunun zorluk derecesini ve seferberliği yapan kişileri belirten kısımdır. Bu kısım, ayrıca oyunun menüsünde, seferberliği görüntülenmesini sağlayacak olan bölümdür. Burada bir hata yaparsanız, Wesnoth menüsünden seferberliğinizi seçip, oynayamazsınız. Ana tagımız [campaign]...[/campaign] taglarıdır. İlk kısım bu taglar arasına yazılır. İlk olarak ise [textdomain]...[/textdomain] tagları ve



“name” değişkeni ile, seferberliğimizin ismini belirtiriz. Zorunlu olmamakla beraber, dosyanın, diğer seferberlik dosyaları ile karışmasını önler. Zira hepsinin adı “_main.cfg”. :-) Kullanımı:

```
#textdomain wesnoth-bc
[textdomain]
  name="wesnoth-bc"
[/textdomain]
```

şeklindedir. Burada dikkat etmeniz gereken, “name” değişkenine atadığınız değer, bir başka seferberlik tarafından kullanılmaması ve mutlaka “wesnoth-” ile başlaması. Bu tag, [campaign] tagı açılmadan kullanılır.

“_main.cfg” dosyasının ilk kısmı [campaign] tagları arasına yazılır. Kullanımı:

```
[campaign]
  ---
  ---
  ---
[/campaign]
```

şeklindedir. Hemen, bu tagın değişkenlerine bakacak olursak:

– **name:** Seferberliğimizin adıdır. Yerelleştirilebilir serbest metindir. Seferberlik klasörünüzle aynı ismi verin derim.

Ancak, klasör adındaki kısıtlamalar, burada mevcut değil. Kullanımı:

```
[campaign]
  name=_      “Borucu      Çırağı”
[/campaign]
```

şeklindedir.

– **id:** Seferberliğimizi, Wesnoth'a tanımlayan değişkendir. Başka bir seferberlik tarafından kullanılmayan bir değer olmalı. Büyük harflerle yazılmalı ve WML kısıtlamalarına dikkat edilmeli. Kullanımı:

```
[campaign]
  id=BORUCU_CIRAGI
[/campaign]
```

şeklindedir.

– **define:** “id” değişkeni ile aynı biçimde kullanılır. Seferberliğimizin anahtar tanımıdır. “_main.cfg” dosyamızın ikinci bölümünde kullanacağımız, “#ifdef” komutu ile kullanacağız. Kullanımı:

```
[campaign]
  define=BORUCU_CIRAGI
[/campaign]
```

şeklindedir.

– **abbrev:** Seferberliğimizin kısaltması olup, kayıt işlemlerinde kullanılır. Yerelleştirilebilir. Kullanımı:

```
[campaign]
  abbrev=_ “BC”
[/campaign]
```

şeklindedir.

– **rank:** Senaryomuzun düzeyini belirler. Sayısal değer alır. Puanlamada kullanılan bu değer, 5 ile 250 arasında bir değer alabilir. Kullanımı:

```
[campaign]
  rank=10
[/campaign]
```

şeklindedir.

– **first_scenario:** İlk senaryomuzun hangisi olacağını belirleyen değişkendir. /scenarios klasörümüzdeki ilk senaryo için oluşturduğumuz dosya adıdır. Sonraki senaryo adları, bir önceki senaryo dosyasında belirtilirken; ilk senaryo, “_main.cfg” dosyasında belirtilir. Kullanımı:

```
[campaign]
  first_scenario=Dusus
[/campaign]
```

şeklindedir.

- **difficulties:** Seferberliğimizin başında, zorluk seviyesini seçtiğimiz menünün düzenlendiği değişkendir. Ancak zorluk seviyesini “_main.cfg” dosyamızdan değil; senaryo dosyalarımızda tek tek tanımlayacağız. Burası sadece zorluk kısmını seçeceğimiz bölüm. Genelde üç zorluk seviyesi vardır. Ancak değiştirebilirsiniz. Ben *Borucu Çırağı* için 2 seçenek aldım. Kullanımı:

```
[campaign]
difficulties=EASY,NORMAL
[/campaign]
```

şeklindedir.

- **difficulty_descriptions:** Zorluk seviyelerinin açıklamalarını ve menü resimlerini belirteceğimiz değişken. Oyunun zorluk derecesi ile birkaç kelime karalayabileceğiniz gibi; menü için kullanacağınız resimleri belirtebileceğiniz gibi, Wesnoth'un standart resimlerini de kullanabilirsiniz. Kullanımı:

```
[campaign]

difficulty_descriptions={MENU_IMG_TXT2 "images/hamithar.png"
_"Kolay oyun açıklaması" _"(Kolay)"} + ";"*
+ {MENU_IMG_TXT2 "images/hamit-defend.png" _"Orta oyun
açıklaması" _"(Normal)"}

[/campaign]
```

şeklindedir.

- **icon:** Menüde, seferberliğimizin resmin belirttiğimiz değiş-

kendir. Belirtmezseniz, Wesnoth, /images klasörü altında Campaign_Icon.png şeklinde bir dosya arayacaktır. Kullanımı:

```
[campaign]
icon=/images/camp-icon.png
[/campaign]
```

şeklindedir.

- **description:** Yerelleştirilebilir serbest metin olan bu değişkene, seferberliğiniz hakkında birkaç satırlık bir açıklama yazabilirsiniz. Kullanımı:

```
[campaign]

description=_ "Borucu dükkanına gelen bir adamla kavga
eden Hamit, adamın eski bir büyücü çıkması üzerine, kendini,
Wesnoth'un karanlık yer altında bulur. Hamit, rastgele
yapılan büyü sonucu, babasına karşı bir isyan hazırlığında
olan Darak isimli bir iblisin kalesine düşer. Babasına karşı
savaş için ölümsüz bir lejyonu kullanmayı planlayan Darak,
Hamit'i öldürmek yerine, bu lejyonu bağlayan ve yer üstünde
saklı olan bir antlaşmayı bulmak için kullanmaya karar verir.
Seçeneği olmayan Hamit, Darak'ın özel muhafız birliği ile
birlikte yola çıkar." + _"(Acemi düzeyi - 12 Senaryo)

[/campaign]
```

şeklindedir.

İlk kısımda, [campaign] tagının alt tagı olarak [about] alt tagı var. Seferberliği yapan kişileri yazacağınız bölüm. [about] tagının, [entry] alt tagı ile bölüm başlığı belirteceğiniz “title”, yapan kişinin adını belirteceğiniz “name” ve rolüne



dair 3-5 kelime yazabileceğiniz “comment” değişkeleri var. Kullanımı:

```
[campaign]
[about]
title = _ "Seferberlik Dizayn"
[entry]
name = "Hamit Giray Nart (kuftikufti)"
comment = "Hikaye ve Tasarım"
[/entry]
[entry]
name = "Hamit Giray Nart (kuftikufti)"
comment = "WML kodlaması"
[/entry]
[/about]
[/campaign]
```

şeklinde. Aynı bölümler açmak istiyorsanız, [about] tagını tekrar açmalısınız. Yani her “title” değişkeni için, üstteki kod aynen yazılacak. Mesela, grafik tasarımını ayrı bir bölümde gösterebilirsiniz.

[campaign]...[/campaign] tagları arasına yazdığımız ilk bölüm, bu kadar. Yukarıda anlattığımız kısımları birleştirirsek, “*Borucu Çırağı*” hikayesinin “_main.cfg” dosyasının ilk bölümü şu şekildedir:

```
#textdomain wesnoth-bc
[textdomain]
name="wesnoth-bc"
[/textdomain]
[campaign]
name=_ "Borucu Çırağı"
id=BORUCU_CIRAGI
```

```
define=BORUCU_CIRAGI
abbrev=_ "BC"
rank=10
first_scenario=Dusus
difficulties=EASY,NORMAL
difficulty_descriptions={MENU_IMG_TXT2 "images/hamithar.png"
_ "Kolay oyun açıklaması" _ "(Kolay)"} + ";"*
{MENU_IMG_TXT2 "images/hamit-defend.png" _ "Orta oyun
açıklaması" _ "(Normal)"}
icon=/images/camp-icon.png
description=_ "Borucu dükkânına gelen bir adamla kavga eden
Hamit, adamın eski bir büyücü çıkması üzerine, kendini,
Wesnoth'un karanlık yer altında bulur. Hamit, rastgele
yapılan büyü sonucu, babasına karşı bir isyan hazırlığında
olan Darak isimli bir iblisin kalesine düşer. Babasına karşı
savaş için ölümsüz bir lejyonu kullanmayı planlayan Darak,
Hamit'i öldürmek yerine, bu lejyonu bağlayan ve yer üstünde
saklı olan bir antlaşmayı bulmak için kullanmaya karar verir.
Seçeneği olmayan Hamit, Darak'ın özel muhafız birliği ile
birlikte yola çıkar." + _ "(Acemi düzeyi – 12 Senaryo)
[about]
title = _ "Seferberlik Dizayn"
[entry]
name = "Hamit Giray Nart (kuftikufti)"
comment = "Hikaye ve Tasarım"
[/entry]
[entry]
name = "Hamit Giray Nart (kuftikufti)"
comment = "WML kodlaması"
[/entry]
[/about]
[/campaign]
```

“_main.cfg” dosyamızın ikinci kısmı ise, #ifdef komutunu kul-

landığımız #define bölümü. Wesnoth, bir seferberlik seçildiği zaman, bu seferberliğin “_main.cfg” dosyasındaki [campaign]...[/campaign] tagları arasına bakar. Sadece bu dosyada belirtilmiş olan makrolar, resimler, birimler vs... yükler. Oyunun tüm bileşenlerini yüklemek hem uzun sürer, hem de hatalara sebep olur.

#define kısmı, [campaign] tagları arasında “define” değişkenine atadığımız anahtar ile Wesnoth'a tanımlanır. Bu kısım, seferberlik dosyalarımızın yerlerini, birimleri, makrolarımızı ve senaryolarımızın yüklenecek konumlarını belirler. Kullanımı:

```
#ifndef BORUCU_CIRAGI
[binary_path]
  path=add-ons/Borucu_Ciragi
[/binary_path]
{add-ons/Borucu_Ciragi/utils}
{add-ons/Borucu_Ciragi/scenarios}
[+units]
  {add-ons/Borucu_Ciragi/units}
[/units]
#endif
```

şekindedir. “#ifdef” değeri, dosyanın ilk bölümünde, [campaign]...[/campaign] tagları arasında tanımladığımız, “define” anahtarı ile birebir aynı olmalı. [binary_path], Wesnoth'a seferberlik

klasörümüzü yani /images, /units, /utils, /scenarios ve /maps klasörlerinin nerede olduklarını belirtir. “{add-ons/Borucu_Ciragi/utils}” makroların; “{add-ons/Borucu_Ciragi/scenarios}” ise senaryoların yüklenmesini sağlar. Son olarak ise [+units] ile birimler yüklenir. Burada bazı püf noktaları var. İlk olarak, seferberlik klasörünü tanımladıktan sonra, makroları yükleyin. İlk önce makroların yüklenmesi, sizi pek çok hatadan sıyracaktır. İkinci olarak, # işaretinden sonra boşluk yoksa, orası WML için komuttur. Eğer # işaretinden sonra bir boşluk bırakılmışsa, o satır bir açıklama satırıdır. İkisini birbirine karıştırmayın.

Makrolar

Makrolarımızı “utils” klasörü içinde oluşturuyoruz. Zorunlu olmamakla beraber, oyunda her seferberliğin kullandığı bazı standart makrolar var. Bu makroların kullanımı da aynen, “_main.cfg” dosyasında #define bölümünün kullanımı gibi. Senaryolarda makro kullanmak için, bir “utils.cfg” dosyası oluşturmamız gerekiyor. Makromuzu, #ifdef ve #endif komutları arasına yazıyoruz. Makromuzu #ifdef komutuna atadığımız etiket ile kullanıyoruz. Senaryo dosyalarımızda ise, yine “define” değişkenine yaza-

cağımız anahtar ile “utils.cfg” dosyasındaki istediğimiz makroyu Wesnoth'a kullanabiliriz. Bu dosyanın içeriği tamamen size kalmış. Özel bir makro kullanmayacaksanız, “utils.cfg” dosyasını oluşturmasanız da olur.

journey.cfg

Burada oluşturacağımız bir diğer makro dosyası ise, “journey.cfg”. Bu dosya, Wesnoth haritasında, ya da yaptıysanız kendi seferberlik haritası üzerinde, ilerlemeleri ve savaşları işaret eden makro dosyamız. Bunu da oluşturmak zorunda değilsiniz. Hatta harita kullanmak bile zorunda değilsiniz. Ancak o zaman, senaryo başlangıcındaki yazılarınız, siyah bir ekran üzerinde gözükür. “journey.cfg” dosyasının içeriği üç bölüme oluşur. Harita adımlarımızı belirlediğimiz ilk bölüm, temelde şu şekildedir:

```
#textdomain wesnoth-bc
#define JOURNEY_1
  {NEW_BATTLE 800 425}
#endif

#define JOURNEY_1_END
  {NEW_BATTLE 800 425}
#endif

#define JOURNEY_2
```

```
{OLD_BATTLE 800 425}
{NEW_JOURNEY 819 409}
{NEW_JOURNEY 823 377}
{NEW_JOURNEY 826 344}
{NEW_BATTLE 822 312}
#endif

#define JOURNEY_2_END
{OLD_BATTLE 800 425}
{OLD_JOURNEY 819 409}
{OLD_JOURNEY 823 377}
{OLD_JOURNEY 826 344}
{NEW_BATTLE 822 312}
#endif

#define JOURNEY_3
{OLD_BATTLE 800 425}
{OLD_JOURNEY 819 409}
{OLD_JOURNEY 823 377}
{OLD_JOURNEY 826 344}
{OLD_BATTLE 822 312}
{NEW_JOURNEY 792 339}
{NEW_JOURNEY 750 355}
{NEW_JOURNEY 702 349}
{NEW_JOURNEY 643 332}
{NEW_JOURNEY 591 315}
{NEW_JOURNEY 552 287}
{NEW_BATTLE 538 267}
#endif

#define JOURNEY_3_END
{OLD_BATTLE 800 425}
{OLD_JOURNEY 819 409}
{OLD_JOURNEY 823 377}
```

```
{OLD_JOURNEY 826 344}
{OLD_BATTLE 822 312}
{OLD_JOURNEY 792 339}
{OLD_JOURNEY 750 355}
{OLD_JOURNEY 702 349}
{OLD_JOURNEY 643 332}
{OLD_JOURNEY 591 315}
{OLD_JOURNEY 552 287}
{NEW_BATTLE 538 267}
#endif
```

Tüm makro klasörü dosyaları gibi, “*journey.cfg*” içeriği de tamamen size kalmış durumdadır. Seferberliğiniz kaç senaryodan oluşacaksa, o kadar adım tanımlamanız gerekecek. JOURNEY belirteçleri, seferberlik haritanıza, ilerleme işaretlerini koyarken; BATTLE belirteci ise, savaş çarpısı işaretini koyacaktır. Yanlarındaki rakamlar ise, x ve y koordinatlarının piksel cinsinden değerleridir.

Sıralamaya dikkat ederseniz, bir önceki adımın NEW_ ile başlayan belirteçlerinin, bir sonraki adımda OLD_ haline geldiğini görürsünüz. Yani sonraki adımda, önceki adımın işaretlerini de yazıyoruz; ancak bu sefer OLD_ ile başlatarak. Çünkü haritada, eski adımlarımızın da görün-

tülenmesi gerekiyor. END tanımlamalarında ise, NEW ile başlayan belirteçlerimizi, OLD_ ile başlayan belirteçler haline getiriyoruz. Bir önceki adımın NEW_BATTLE belirteci ise, sonraki adımın OLD_BATTLE'ı oluyor ve bu adımı başlatacak NEW_JOURNEY belirteçleri, bu belirteçten sonra başlıyor.

Dosyamızın ikinci bölümünde ise, ilk bölümde belirttiğimiz adımları, senaryolara atamaya geliyor. Bu adımlamaları, hangi harita üzerinde ve hangi senaryo sırasında gösterileceği bu kısımda belirtiliyor. Bu kısım da şu şekilde:

```
#define DUSUS
background="images/bc_harita.png"
{JOURNEY_1}
#endif

#define YUZEYE_CIKIS
background="images/bc_harita.png"
{JOURNEY_2}
#endif

#define AMA_BUNLAR_ASKER
background="images/bc_harita.png"
{JOURNEY_3}
#endif
```

Oldukça kolay. #define anahtarında, senaryolarımızı belirtiyoruz. “background” değişkeni, seferberlik haritamızı arkaya



yerleştiriyor. Sonrasında ise, ilk adımda tanımladığımız adımları haritaya çiziyor. Yine bu adımların sayısı da, seferberlik senaryo sayımız kadar oluyor.

Dosyanın üçüncü bölümünde ise, ilk bölümde tanımladığımız ve `_END` ile biten adımları tanımsız olarak atamak. Bunları, bir şekilde tanımlamayıp da havada bırakırsanız, Wesnoth, hata verip duracaktır. Bunun için, `#undef` komutu kullanıyoruz. Kaç adımımız varsa, tümünü yazıyoruz. Kullanımı:

```
#undef JOURNEY_STAGE1_END
#undef JOURNEY_STAGE2_END
#undef JOURNEY_STAGE3_END
```

şeklindedir.

deaths.cfg

En genel kullanılan bir başka makro dosyası ise, "*deaths.cfg*" dosyasıdır. Oyunu oynarken, seferberliklerde, ölen kahramanların son sözlerini okumuşsunuzdur. İşte bu son sözlerin oluşturulduğu dosya bu. Yapmasanız da olur. Ama en azından sadece kendi karakterlerinize bir şeyler söyletin derim. Sadece birkaç kelime yazacaksınız o kadar. :-)

```
#textdomain wesnoth-bc
#define HAMIT_DEATH
[event]
    name=last breath
    [filter]
        id=Hamit
    [/filter]
    [message]
        speaker=unit
        message=_ "Başarsaydım
        şaşardım zaten! En azından
        sefil hayatımdan
        kurtuluyorum."
    [/message]
    [endlevel]
        result=defeat
    [/endlevel]
[/event]
#enddef

#define TALIN_DEATH
[event]
    name=last breath
    [filter]
        id=Talin
    [/filter]
    [message]
        speaker=unit
        message=_ "Kahretsin! Bu
        salak, ben olmadan 2 dakika
        bile dayanamaz.
        Mahvolduk!"
    [/message]
    [endlevel]
```

```
        result=defeat
    [/endlevel]
[/event]
#enddef

#define URON_DEATH
[event]
    name=last breath
    [filter]
        id=Uron
    [/filter]
    [message]
        speaker=unit
        message=_ "Hayır! Ölümsüzler
        Paktı benim olmalıydı.
        Benim, onları yönetmem
        gerekiyordu; aralarına
        katılmam değil."
    [/message]
    [endlevel]
        result=victory
    [/endlevel]
[/event]
#enddef
```

Bu dosya da oldukça anlaşılır. `#define` komutu ile yine bir anahtar tanımlıyoruz. Bu anahtar, karakterin ölürken söyleyeceği son sözleri oluyor. Bunu da `[event]...[/event]` tagları arasında yapıyoruz. "name" değişkenine, "last breath" ismini vererek, olayın, karakter öldükten sonra ekrana gelmesini sağlıyoruz. `[filter]` tagı ise, id'sini belirtti-

ğimiz karakterden başka, diğer karakterleri eliyor. [message] tagları arasında ise, "speaker" değişkenine "unit" değerini atayarak, ekrana, karakterin resminin gelmesini sağlıyoruz. "message" değişkenine ise, son sözleri yazıyoruz. Burası, yerelleştirilebilir bir düz metin alanı. [endlevel]...[/endlevel] taglarını ise, karakterin ölümü, oyunu bitiriyorsa belirtiyoruz. Eğer ölen kahramanlardan biriye, buradaki "result" değişkeni, "defeat" değerini alıyor ve oyunu kaybediyoruz. Ölen karakter düşman ise, "result" değişkeni, "victory" değerini alıyor ve son sözlerden sonra oyunu kazanıyoruz.

Intro.cfg

Bu dosya da yine seferberliklerde olan giriş hikâyesini yazan dosyadır. Bodoslamadan oyuna girecekseniz, oluşturmanız gerekmiyor. Ancak yine de birkaç resim oluşturmak dışında zor bir yanı yok. Dosya sadece, [story]...[/story] tagları ile onun alt tagı olan [part] alt tagından oluşuyor. Kullanımı:

```
#textdomain wesnoth-bc
[story]
  [part]
    music=/sounds/bc.ogg
    story=_ "Hamit, kendi
```

```
halinde, borucu dükkanında boru
alıp satan, kendi halinde bir
vatandaştır. Evden işe, işten eve
monoton bir hayatı olan Hamit,
sıradan bir gençtir."
```

```
background=/images/bcstory1.png
[/part]
```

```
[part]
  story=_ "Bir gün dükkana, yaşlı
  bir adam gelir. Küçük bir parça
  boru kestirir. Hamit, boruyu
  keser. Tartıp fiyatını söyler."
```

```
background=/images/bcdukkan.png
[/part]
```

```
.
.
.
[/story]
```

şeklindedir. Burada da, istediğiniz kadar [part] oluşturabilirsiniz. "story" değişkeni, altta yazacak olan hikayenin metni olurken; "background" değişkeni ise arkada gösterilecek olan resmi belirtmektedir.

Sonsöz

Wesnoth'a Dalış yazı dizisinin bu bölümünde, seferberlik klasör ve dosya yer-

leşimini bitirmiş olduk. Sanırım pek çok şey kafanızda netleşmiştir. Eğer, buraya kadar yazıyla gelip de, "kendimi, illa bu oyuna sokacağım" şeklinde boğuşanlar varsa, önümüzdeki ay, bu kalan Voltran'larla, oyunun en çetrefilli kısmı olan, senaryo yazımına geçeceğiz. Ardından seferberliğimizi test edeceğiz. Ek olarak da, kısaca, CampGen adlı bir Wesnoth seferberlik oluşturucu uygulamasını tanıyacağız.

Altıncı yazı, yazı dizimizin son bölümü olacak. Yani önümüzdeki sayıda son bölümü yayınlayacağım. O zamana kadar WML sizinle olsun.

Hamit Giray Nart
hamit@pardus-linux.org

OYUN TANITIMI: SHADOWGROUNDS

Hava kararmak üzere. En son 3 - 4 yıl önce koşular yaptığım Temenyeri Parkı'ndayım. Park yine, yürüyüş ve koşu yapan insanlarla dolu. Yalnız, park olması gereken yerde değil de, bir dağın zirvesinde. Güneş batıyor. "Artık eve gideyim" diye geçiyor içimden. Dağdan aşağı, patika bir yoldan inmeye başlıyorum. Patika, bir süre sonra, bir ormana giriyor. İlerlerken yoluma, köpek - çakal karışımı yaratıklar çıkmaya başlıyor. Sırtımdaki kılıcı çıkarıp, gelen yaratıkları savuşturarak, dağdan aşağı inmeye devam ediyorum.

Bir süre sonra, ormanda açık bir alana kurulmuş bir yerli köyüne geliyorum. Yerliler üzerime saldırıyorlar. Sayıları kılıç için çok fazla. Kaçmaya başlıyorum. Haliyle peşime düşüyorlar. Devasa bir çukurun yanına gelince, yerliler du-

ruyorlar. Çukurun içinde dev bir goril var. Goril, benimle ilgileniyor, ancak hiç de düşmanca davranmıyor. Yine de fazla yaklaşmıyorum. Çukurun bir duvarında iki tane ip merdiven var. Biri küçük, diğeri devasa boyutlarda. Hemen, devasa olanı yüksekçe bir yerden kesiyorum. Artık goril beni izleyemez. Ama bunu gören yerliler, yeniden peşime düşüyorlar. Ben önde yerliler arkada, çukurun üst kısmına vardığımız zaman, aşağıda birden kıyamet kopuyor. Nereden çıktıklarını anlayamadığım birkaç Protoss Zealot, dev gorile saldırıyorlar. Goril, hayatı için savaşmaya başlıyor. İşe bak! Goril yalnız değilmiş. Birkaç yeşil su yaratığı benzeri yaratık da, Zealotlara ok atmaya başlıyorlar. Ama plasma kalkanı ve ışık hançerine sahip Zealotlar, bu saldırılara bana mısın bile demiyorlar. Ben ve yerliler, aşağıdaki amansız sava-



SHADOWGROUNDS
WWW.SHADOWGROUNDGAME.COM

Copyright © 2005 FROZENBYTE, Inc. All rights reserved. Created and developed by FROZENBYTE, Inc.

şı izlerken; aklımdan geçen son düşünce “Hiç şansları yok. Zealotlar hepsini öldürecekler.” oluyor.

Bu da ne miydi şimdi? En son gördüğüm rüya. Rüyaların geleceğe dair işaretiler taşıdığına inanıyor musunuz, bilemem. Ama sanırım bu rüyayı yorumlamak kolay olsa gerek. Bu rüya, FRP dozunu fazla kaçırmış olmaya dalalettir. Sanırım, bir süre sağa sola ateş topu atmaya ara versem iyi olacak. :-)

Giriş



SmashTV oyununu bileniniz var mı? Eğer 1990'lı yılların konsol oyunlarını bilmiyorsanız, muhtemelen Midway'in bu ilginç oyununu da bilmiyorsunuz. Absürt yaratıkları, daha da absürt silahlar kullanarak, bir televizyon programında canlı yayında, avladığımız bir oyundu. Bu oyunu alıp da Doom 3'ün grafik ve at-

mosferi ile birleştirirseniz, Shadow Grounds ortaya çıkacaktır. Oyun, 3B üstten görünümü grafiğe sahip bir hepsini vur tarzı, aksiyon oyunu. Bu tip bir oyun oynamayalı çok uzun zaman olmuştu.

Oyun, ticari lisansa sahip. Başlıca GNU/Linux oyun port firması olan, Linux Game Publishing[1] dağıtımıyla, biz GNU/Linux oyuncularına ulaştırılıyor. İnsanlığın, onları gördüğü andan beri en büyük hayalidir yıldızlara ulaşmak. 2050 yılları civarında ise bu hayal, yavaş yavaş gerçekliğe dönüşmeye başladı. İlk olarak Galileo tarafından görülen, Jupiter'in üçüncü uydusu olan Ganymede'de, IGTO teknoloji firması tarafından, bir insan kolonisi kurma çalışmaları başlatılır. Gezegenin çok soğuk ve karanlık olmasına rağmen, çalışmalar sonuç verir ve 2096 yılında, IGTO kolonisinde yaşayan 8000 insan vardır artık.

Wesley Tyler da, bu 8000 kişiden biridir. IGTO'nun güvenlik uzmanlarından birisidir. Ancak bazı şeyler ters gider, kazalar olur ve Tyler yanlış kişilere yanlış sorular sorar. Bunun sonucunda da Tyler'ın ayağı kaydırılır. Olanlardan Tyler suçlanarak, Ganymede kolonisinin uzaklarına sürülür. Artık IGTO'nun tamir ve bakım kısmında çalışan bir

teknisyendir. Günleri sıradan ve basit geçmektedir. Sık sık olan elektrik sistemi arızası, birgün yine tekrar eder. Tyler ve iki ekip arkadaşı, güç birimlerini kontrol etmek ve neyin yanlış gittiğini bulmak için jeneratör ünitelerine giderler. Ancak bu sefer elektrik arızasına neden olan ŞEY, Tyler ve ekibinin boyunu biraz aşmıştır..

Kurulum

Oyun, DVD olarak geliyor. Çalıştırabilmeniz için gereken asgari sistem özellikleri:

- Linux çekirdeği 2.2 veya üzeri sürümü
- Glibc 2.1 veya üzeri sürümü
- Xfree86 3.3.5 veya üzeri sürümü
- 1.8 Ghz veya üzeri işlemci
- 512 MB Ram ana bellek
- 256 MB OpenGL destekli 3B ekran kartı
- ALSA veya OSS uyumlu ses kartı
- 850 MB boş disk alanı
- DVDROM

Donanım özellikleriniz yeterli ise, oyunu Pardus 2009'da oynayabilmeniz için herhangi bir ek uygulama yüklemeniz gerekmiyor.

Kurulum için DVDROM'unuzun bağlandığı klasöre geçerek, *Shadowgrounds_Linux* klasöründeki "setup.sh" dosyasını, root olarak "sh setup.sh" komutu ile çalıştırın.

Sonrasında oyunun kendi kurulum ekranı geliyor. Kurulum ekranı standart olarak; kurulum klasörü, kısa yol oluşturulacaksa oluşturulacak yer ve oyunun kurulumu aşamalarından geçerek oyunu kuruyor. Daha sonrasında ise oyunu kurduğunuz klasöre,

"chmod -R 777 /oyunu_kurduğunuz_yer" komutuyla diğer kullanıcıların kullanımı için izinleri yapılandırın. Yoksa oyunu çalıştırabilmek için, her defasında root olmanız gerekir. Oyunu kaldırmak içinse, klasör altındaki "uninstall" dos-

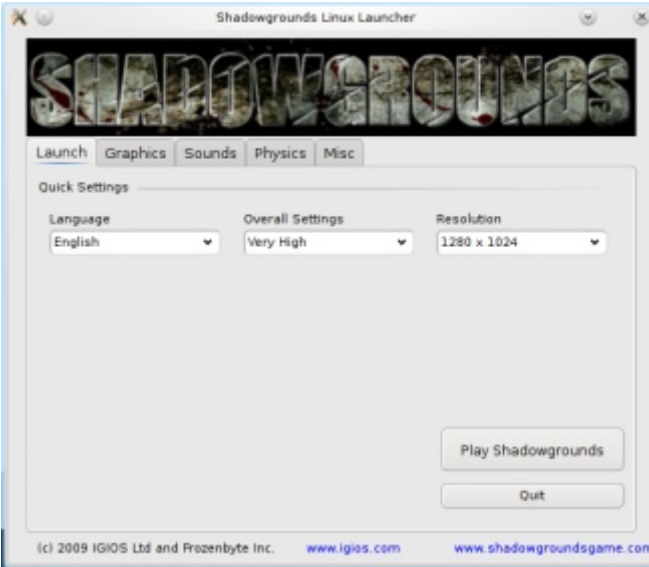
yasını çalıştırmanız yeterli.

Oyunu, kısa yol oluşturduysanız kısa yoluna, oluşturmadıysanız kurduğunuz klasör altındaki "launcher-bin" dosyasına tıklayarak çalıştırabilirsiniz.

İlk olarak karşınıza, ayrıntılı ayar yapabileceğiniz ayar ekranı gelecek. Burada, dil, grafik, ses, fizik uygulamaları ve çoklu fare ve klavye ayarlarını yapılandırabilirsiniz. Tüm ayarları tamamladıktan sonra, "Play Shadowgrounds" diyerek oyuna başlıyoruz.

Oynanış

Ana menü ekranı karışık değil. Ayrıca çok ayrıntılı ayarlar, oyunun başlatma menüsünden yapılıyor. "Continue" seçili oyuncu profilimizin, en son kayıt ettiği noktadan oyuna başlamasını sağlıyor. "New Game" haliyle yeni oyun. 3 zorluk seviyesinden birini seçiyorsunuz. Doğrusunu isterseniz, ben normal ile zor arasında pek bir fark göremedim. "Load Game" seçili oyuncu profili için herhangi bir görevi yüklemeyi sağlıyor. "Profiles" ise birden fazla oyuncu profili oluşturmanızı sağlıyor. Hepsinin kayıt slotları farklı oluyor. "Options" kısmında ise yalnızca hareket, parlaklık ve tuş kombinasyonunu ayarlayabiliyorsunuz. Diğer ayarlar, başlatıcı ekranındadır.



Burada açıklayacağım sadece "Free Camera" (Serbest Kamera) fonksiyonu var. Varsayılan olarak bu özellik kapalı oluyor. Burada kamera, Tyler'ı arka yarıktan takip ederken, fare ile kamera açısını değiştiriyoruz. Nişangâhımız ise, sürekli ekranın ortasında sabit duruyor. Bu çevreye bakınmak ve ileriye görmeyi biraz zorlaştırırken, ateş etmeyi oldukça kolaylaştırıyor.

Eğer serbest kamerayı açacak olursanız, fare ile Tyler'ı döndürüyorsunuz. Kamera sabit kalıyor. Nişan imleci de ekranda serbestçe dolaşmaya başlıyor ve herhangi bir istikamete ateş edebiliyorsunuz. "Alt" tuşuna basılı tutarak fareyi hareket ettirdiğinizde kamera istikamet değiştiriyor. Çevreye bakın-

mak için ideal ama ateş etmeyi biraz güçleştiriyor.

Oyunda kayıt olayı yok. Oyun, görevin başında kayıt noktası olarak, oyunu kaydediyor. Her görev için, 5 hakkınız var. Öldüğünüz takdirde güvenli bir noktada yeniden canlanıyorsunuz. An-

cak bir hakkınız da gitmiş oluyor. Tüm haklarınızı bitirirseniz, oyun bitiyor ve yükleme yapmak zorunda kalıyorsunuz. Bu da sizi görevin en başına götürüyor. İyi ya da kötü bir uygulama olduğu, oyuncudan oyuncuya değişir; ancak, tansiyonu yüksek tutup, oyuncuyu biraz daha dikkatli oynamaya iten bir unsur olduğu su götürmez.



Oyun ekranımız da oldukça basit. Sol en altta hayat puanımızı gösteren göstergemiz var. Onun üzerinde ise, el fenerimizin bataryasını görüyoruz. Neyse ki Shadow Grounds'da el feneri açık olduğu sırada ateş edebiliyoruz (Kulakların çınlasın Doom 3. idSoftware, o kadar teknolojik silahlara kuşanmış bir askere, gece görüş cihazı yerine, neden basit bir el feneri vermiştir? Ayrıca o asker, o feneri silaha monte edip de, fener yanırken ateş etmeyi neden düşünmez?). Batarya tükenince fenerimiz de söner. Ancak kullanmayınca kendi kendine şarj oluyor. Aydınlık mekânlarda ise, bu şarj, hızlanıyor. Fenerinizi şarj etmeniz için, iyi aydınlanmış bir köşede birkaç saniye beklemeniz yeterli.

Sağ altta ise, elinizdeki silahı ve cephanesini gösteren bir gösterge var. Oyunda kullanacağımız 10 farklı silah mevcut. Bunlar:

1- Tabanca: İlk bulduğunuz silah. Oyuna silahsız başlıyorsunuz. Jeneratör binasında yaratıklarla ilk karşılaştığınız zaman, el fenerinizi kullanın. Işıktan kaçıyorlar. Bu yüzden tabancayı bulana kadar, fenere dikkat edin. Güçlü mermi, şarjör kapasite artırımı ve yavaşlatma güncellemeleri var. Cephanesi sınırsız olan tek silahınız.

2- Otomatik Piyade Tüfeği: Seri ateş eden, otomatik piyade tüfeği. Uzak hedeflere ateş için en sık kullanacağınız silah. Radyoaktif mermi, şarjör kapasite artırımı ve elektrik şoku güncellemeleri var.

3- Pompalı Tüfek: Bu tip oyunların olmazsa olmazı. Yakın mesafe için birebir. İçten patlamalı mermi, şarjör kapasite artırımı ve burst (otomatik 3 atış) modu güncellemeleri var.

4- Alev Ünitesi: Favorim. :-). Çevreniz sarıldığı zaman, tek dostunuz. Özel yakıt, depo kapasite artırımı ve alev tuzağı güncellemeleri var. Alev tuzağı güncellemesini yaptığınız zaman, yere bir miktar yakıt dökerek, ufak bir kıvılcımla bunları harlatabiliyorsunuz.

5- Minigun: Döner tamburalı silah. Uzakta kalabalık gruplara ateş etmek için birebir. Ama su gibi kurşun harcıyor

ve devreye girmesi biraz zaman alıyor. Zırh delici mermi, hızlı devir ve uçayak güncellemeleri var. Uçayak ile silahı sabit hale getirebiliyorsunuz.

6- Bomba Atar: Önünüzü açmak için birebir. Hele de sürü gibi önünüzde bir araya toplanmışlarsa. Parça tesirli bomba, hızlı doldurucu ve zehirli gaz bombası güncellemeleri var.

7- Roket Atar: Boyunuzdan büyük yaratıkları, boynunuza indirecek olan silah. Özellikle, oyunun bazı kısımlarında karşılaşacağınız, artık bölüm sonu canavarı gibi diyeyim, yaratıklar için ağır ateş gücüne ihtiyaç duyduğunuzda, hayatınızı kurtaracak. Özel patlamalı roket, lazer güdümü güncellemeleri var.

8- Nişancı Tüfeği: Dürbünlü tüfeğimiz, uzak menzili ve tek atışta indiren mermileri ile oynaması en zevkli silah. Zırhlı mermi ve şarjör kapasite artırımı güncellemeleri var. Hedefi delip geçen zırhlı mermi, tek seferde birden fazla düşmanı vurabilir.

9- Lazer Tüfeği: Yakın mesafede oldukça etkili bir silah. İğne uçlu lazer, şarjör kapasite artırımı ve seri atım güncellemeleri var.

10- Elektrik Tüfeği: Bir, IGTO silah

araştırma birimi prototipi olan elektrik silahı, oyunun en güçlü silahı. Kendi kendine şarj olan silah, güncellenemiyor. Zaten herhangi bir güçlendirmeye gerek de yok.

Silah güçlendirmelerini, ölen yaratıklardan topladığımız "Upgrade Parts" (güncelleme parçaları) ile yapıyoruz.



"Enter" tuşu ile silah güncelleme ekranımızı açıyoruz. Sol üstte, sahip olduğumuz güncelleme parçaları miktarı görünüyor. Buradan silahımızı ve yapabileceğimiz güçlendirmeyi seçerek "Ok" tuşuna basıyoruz. Güçlendirmenin üzerine geldiğinizde, aşağıdaki ekranda, güçlendirmenin açıklaması ve ne kadar güncelleme parçası istediğini görebiliyoruz.

Tyler'ın, ne yazık ki, Gordon Freeman'ın levyesi ya da Doom 2'deki, adını hiçbir zaman bilemediğim askerin efsane motorlu testeresi gibi, bir yakın dövüş silahı yok. :-)

Sol en üstte ise, hareket detektörümüz var. Burada düşmanlarımızı ve gideceğimiz görevin yerini görebiliyoruz. Kırmızı noktalar düşmanı işaret ederken, mavi dairesi ise, görev yerini gösteriyor. Ancak detektör ekranından bir noktanın silinmesi, o düşmanın artık orada olmadığı anlamına gelmiyor. Sadece hareket etmeyi kesmiş olabilir. Burada kıpırdamayan düşmanları göremezsiniz.

Gideceğiniz yeri unuttur ya da istikameti şaşırırsanız, "Tab" tuşu ile haritanızı açabilirsiniz. Harita ekranının solunda da, yapmanız gereken görevleri okuyabilirsiniz.

Oyunda Doom 3'ten araklanmış sadece grafik ve atmosfer değil. Aynı zamanda, diğer personelin PDA'larını (dijital günlüklerini) ve bilgisayarlarını okuyabilirsiniz. Ancak bunların, oyuna hiçbir katkısı olmadığı gibi, hiçbirinde ilginç veya işe yarar bir şey bulamayacaksınız.

Sonsöz



İlk olarak, oyunda, hatalar fazla. Oyun, zaman zaman herhangi bir konsol çıkışı vermeden kapanıveriyor. Kayıt olayı da olmadığından, bazen felaket bir can sıkıntısı yapıyor. Hele de görevin sonlarına yakınsanız. Ara yükleme ekranlarında da zaman zaman takılmalara yol

açıyor. Hatalar çok sık tekrarlanmasa da, tam yerine denk gelirse, insanın canını gerçekten sıkıyor.

Doom 3 tarzı grafikler ve atmosfer gerçekten detaylı ve özenli düzenlenmiş. Yaratıkların tasarımı ve efektler ger-

çekten çok güzel. Bu tip bir oyun için, yakın çekimde bile, detaylar hemen kalitesini belli ediyor. Sesler ve müzikler de çok iyi. Silahların, yaratıkların ve insanların sesleri oldukça etkileyici. Müzikler ise, belli yerlerde başlayıp, bitecek şekilde oyuna yerleştirilmiş. Yani bölüm boyunca çalan bir müzik yok.

Oyun içinde aksiyon hiç eksik olmuyor. Sağdan, soldan hemen hemen her zaman, bir taraflardan üzerinize yaratıklar atlıyor. Ancak oyunda korku unsuru yok. Bir camın ardından ya da arkanızdan birden saldıran bir yaratık, birden paniklemedenize sebep olabiliyor. Ancak o kadar. Daha fazlası yok. Oyun çizgisel olarak monoton ilerliyor. Yani, hikayeye pek bir etkiniz olmuyor. Aslında bu oyun için bir hikâye de gerekmiyor. Aksiyondan başka şeyler arayan oyuncular için pek tatmin edici bir oyun değil. Oyunda yaptığınız tek şey; labirentlerde dolanıp, önünüze çıkan yaratıkları vurmaktır.

Oyun boyunca pek çok yerde size eşlik eden yapay zeka karakterleri olacak. Yani Doom serilerindeki yalnızlığı, Shadow Grounds'da hissetmeyeceksiniz. Ancak bu karakterler, zaman zaman size zor anlar yaşatabilecekler. Oyunda, size çok yakın gidiyorlar ve gitmek istediğiniz yeri bloke edebiliyorlar.

Bir süre sonra yolunuzdan çekilseler de, çatışma anında gitmek istediğiniz yeri kapatarak, ölümünüze sebep olabiliyorlar. Neyse ki dost ateşi unsuru, oyunda mevcut değil. Yani sizin mermileriniz onlara, onların mermileri de size değmiyor. Yani ortalık karıştığı zaman, onları vurmaktan çekinmenize gerek yok.

Üstten görünüşlü nişancı oyunları, uzun zamandır -özellikle de PC platformunda- pek tutulmamıştı. Ancak, Shadow Grounds, bu türe bir şans daha verilmesini sağlayabilecek bir oyun.

[1] <http://www.linuxgamepublishing.com>

Hamit Giray Nart
hamit@pardus-linux.org

DJANGO'DA

YÖNETİM PANELİ

ÖZELLEŞTİRMELERİ

Bu yazımızda, Django'da "admin.py", yani yönetim paneli özelleştirmelerini göreceğiz. Oluşturduğumuz bir uygulamada, hali hazırda gelen django yönetim sayfasını, "admin.py" dosyamız ile kişileştirebiliriz.

Örnek olarak, haber uygulamamızda ki "admin.py" dosyamızı açıp, nasıl kişileştirme yapabileceğimize bir bakalım.

admin.py

```
# -*- coding: utf-8 -*-
```

```
from hisarcoskun.haber.models import Haber
# models.py den veritabanı bilgilerini çekiyorum
from django.contrib import admin
# Standart admin modulünü yüklüyoruz
```

```
class Haber_Admin(admin.ModelAdmin):
# Haber sınıfına ait bir Admin modeli oluşturuyoruz

    list_display = ('baslik', 'aciklama',)
# Listelemede gösterilecek başlıklar

    list_filter = ['tarih']
# Listelemede filtre olarak tarihi alıyoruz

    date_hierarchy = 'tarih'
# Gün sıralaması olarak tarihi alıyoruz. Sağ panelde Date
Hierarchy adında alan açıp orada günlük haftalık aylık ve
yıllık olarak hiyerarşik sıralama yapmamızı sağlar. Bazı
şablonlarda üst kısımda oluşturulur.

    ordering = ('baslik',)
# Sıralamada başlığa göre alfabetik olarak sıralar
```

```
prepopulated_fields = {'slug':('baslik',)}
# Otomatik link olarak slug alanımızı başlığa göre otomatik
duzenler. türkçe karakterler ve özel karakterler yazılmaz ve
boşluk yerine "-" işareti kullanılır. İstenirse bu işaret
değiştirilebilir.
```

```
list_per_page = 2
# Sayfa da gösterilecek kayıt sayısı
```

```
search_fields = ['baslik','aciklama']
# Arama yapılacağı zaman aranacak alanlar
```

```
class Media:
    js = ('/static/js/tiny_mce/tiny_mce.js',
'/static/js/textareas.js')
# Herhangi bir js ile görselleştirme yapılacaksa (ben Tiny_MCE
editörü kullanıyorum.) Media adında bir alt sınıf oluşturulup
yolları belirtilir.
```

```
admin.site.register(Haber,Haber_Admin)
# en sonda standart admin modulüne bu sınıflar kaydedilir.
```

Değiştirilecek haber nesnesini seçin

Yukarıda, kullandığımız bir "admin.py" dosyasını yükledim. Bu ayarlardan daha fazlası da kullanılabilir, ancak kişileştirme olarak gayet kullanışlı bir dosyadır. İsterseniz 1.2.1 versiyonu için

<http://docs.djangoproject.com/en/1.2/ref/contrib/admin/>

veya

<http://morethanseven.net/2008/09/20/django-admin-options.html>

adreslerinden daha fazla ayrıntıya ulaşabilirsiniz.

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

PARDUS'TA

SCILAB - IV



Scilab dilinde koşullar ve döngüleri de kullanabiliriz. Programlama bilenler çok fazla döngü kullanıyorlardır. Scilab dilinde de döngüler aynıdır. Bir döngü dışında bütün döngüler bütün programlama dillerinde var. Ancak select döngüsü bazı programlama dillerinde var.

if koşulu

if döngüsü bir koşul sağlanıyorsa işlem yapmaya izin verir. Konsoldan editörü açın:

```
-->editor()
```

Editöre şöyle bir betik yazarak if döngüsünü kullanabiliriz:

```
if ( %t ) then
    disp("Hello!")
end
```

Bu komut koşul doğru ise; "Hello!" yazacak. %t koşulu da doğru ve betiğin çıktısı şöyle olacak:

```
Hello!
```

Kosul doğru olmadığında alternatif işlemler de yaptırabiliriz. Örneğin, $2 > 1$ koşulu için bir işlem yaptırдық. Ama $2 < 1$ koşulu için işlem yapmayacak. Ancak koşul doğru olmadığında alternatif işlemler de yaptırabiliriz:

```
if ( %f ) then
    disp("Hello!")
else
    disp("Goodbye!")
end
```

Bu betiğin çıktısı şöyle olacak:

```
Goodbye!
```

select koşulu

select döngüsü çok fazla if döngüsü kullanmamızı sağlar. Örneğin bir değişkenin 1, 2, 3 koşulları için işlem yaptıracağız. 3 tane if döngüsü yazacağımıza select döngüsüyle koşullardan biri için işlem yaptırabiliriz:

```
i = 2
select i
case 1
    disp("One")
case 2
    disp("Two")
case 3
    disp("Three")
else
    disp("Other")
end
```

Bu betiğin çıktısı şöyle olacak:

```
i          =
           2.
Two
```

for koşulu

for döngüsü istenen sayıda tekrarlanan işlem yapmamızı sağlar. Diğer döngü-

lerden biraz kullanımı zor olsa da çok işimize yarayacaktır. 5 kere ekrana "pardus-linux.org" yazdıran döngü şu şekildedir:

```
for i = 1 : 5
    disp("pardus-linux.org")
end
```

Bu betiğin çıktısı şöyle olmalı:

```
pardus-linux.org
pardus-linux.org
pardus-linux.org
pardus-linux.org
pardus-linux.org
```

Şimdi de ekrana 1'den 5'e kadar sayıları sıralatan betiği yazalım:

```
for i = 1 : 5
    disp(i)
end
```

Bu betiğin çıktısı sayıları bir arttırarak işlem yaptığından işlem yaptığı sayıları yazacak. Yani sayıları 1 arttırırken ekrana sayıyı yazacak.

```
1.
2.
3.
4.
5.
```

for döngüsünde işlemi yaparken sayıyı kaç aralıkla sıralatacağımızı da belirleyebiliriz. Bunun için şöyle bir komut kullanmalıyız:

```
for i = 1 : 2 : 5
    disp(i)
end
```

Bu betik 2 aralıkla 1'den 5'e kadar sayıların çıktısını verecek:

```
1.
3.
5.
```

Sayıları geriye de saydırabiliriz:

```
for i = 5 : -1 : 1
    disp(i)
end
```

Bu betikle sayıları 5'ten 1'e kadar saydırabiliriz:

```
5.
4.
3.
2.
1.
```

for döngüsü belirli sayıda işlem yapmak için kullanılır. Sayıları ileri ya da geriye saydığımızda aynı sayıda işlem yaparız ancak sayıları farklı bir şekilde saydırabiliriz. Belirli sayıda işlem yapmak değil de sadece sayıları saydırma istiyorsak for döngüsünü kullanmak yerine konsolda şöyle bir komut verebiliriz:

```
-->i = 5 : -1 : 1
```

Bu komutun çıktısı şu şekilde olmalı:

```
i =
    5. 4. 3. 2. 1.
```

while koşulu

while döngüsü bir mantıksal ifade doğ-

ruysa işlem yapmamızı sağlar. Editörde şöyle bir betik yazalım:

```
s = 0
i = 1
while (i <= 10)
  s = s + i
  i = i + 1
end
```

Bu betik i, 10'dan küçükse işlem yapacaktır. i her işlemde 1 arttığından, belirli bir işlemde sonra 10 sayısını geçecek. 10 sayısını geçtikten sonra işlem yapılmayacak; program döngüden çıkacak.

```
s =
  55.
i =
  11.
```

Bu betik, 1'den 10'a kadar sayıların toplamını yapar. Bu betik yerine konsolda şöyle bir komutla da bu sayıları toplayabiliriz:

```
-->sum(1 : 10)
```

Bu komut 1'den 55'e kadar olan sayıları toplayıp 55 sonucunu vermelidir:

```
ans =
  55.
```

break ve continue deyimlerini de kullanabiliriz. break komutunu bir döngüyü bitirmek için kullanırız.

```
s = 0
i = 1
while ( %t )
  if ( i > 10 ) then
    break
  end
  s = s + i
  i = i + 1
end
```

i 10'dan büyükse döngü bitiyor. 1'den 10'a kadar sayıların i'nin her değeri için topluyor. i'nin değerlerini de ekrana yazıyor.

```
s =
  0.
i =
  1.
s =
  1.
i =
  2.
s =
```

```
3.
i =
  3.
s =
  6.
i =
  4.
s =
  10.
i =
  5.
s =
  15.
i =
  6.
s =
  21.
i =
  7.
s =
  28.
i =
  8.
```




```
s =  
  
36.  
i =  
  
9.  
s =  
  
45.  
i =  
  
10.  
s =  
  
55.  
i =  
  
11.
```

continue deyimini bir sonraki döngüye gitmek için kullanırız.

```
s = 0  
i = 1  
while( i<= 10)  
  if ( modulo ( i, 2))  
    i = i + 1  
    continue  
  else  
    s = s + i  
    i = i + 1  
  end  
end
```

Eğer i çift değilse toplamıyor.

```
s =  
  
0.  
i =  
  
1.  
i =  
  
2.  
s =  
  
2.  
i =  
  
3.  
i =  
  
4.  
s =  
  
6.  
i =  
  
5.  
i =  
  
6.  
s =  
  
12.
```

```
i =  
  
7.  
i =  
  
8.  
s =  
  
20.  
i =  
  
9.  
i =  
  
10.  
s =  
  
30.  
i =  
  
11.
```

RÖPORTAJ:

HAKAN UYGUN

» **Hakan Uygun kimdir? Kendinizi tanıtabilir misiniz?**

1972 İstanbul doğumluyum. Anadolu Üniversitesi Bilgisayar Programcılığı ve İstanbul Üniversitesi Bilim Tarihi bölümlerinde öğrenim gördüm. 1992 yılından beri sektörün çeşitli alanlarında yazılım geliştiricisi olarak çalıştım. 1998 yılından beri GNU/Linux ve özgür yazılım ürünleri kullanıyorum. 2002'den bu yana da Linux Kullanıcıları Derneği'nin çeşitli etkinlik ve organlarında görev alıyorum.

» **Hobileriniz nelerdir? Ne tür müzik dinler, nelerden hoşlanırsınız?**

Bilgisayarlar sanırım en büyük hobim. Bunların dışında ciddi bir okurum. Motorsiklet ve doğa sporları keyif alarak yaptığım uğraşlar.

» **GNU/Linux ile nasıl tanıştınız? Sizi bu camiaya çeken temel etken neydi?**

İlk defa 1995 yılında çalıştığım firmanın Unix sistemleri ile ilgilenirken bir alternatif olarak tanıştım. Özellikle "Özgürlük" ve "Özgür Yazılım" felsefesi, birlikte en iyiyi üretme ve hep birlikte kul-

lanma fikri, beni bu dünyaya çeken şey oldu.

» **Hangi dağıtımı kullanıyorsunuz? Sizin kullanımınız göz önünde bulundurulduğunda diğer dağıtımlara göre artışı sizce nedir?**

İşimle ilgili en uygun dağıtım hangisi ise o dağıtımı kullanmayı tercih ediyorum. Özellikle kurumsal müşterilerimizde sunucu ortamlarında RedHat ve Ubuntu kullanıyoruz. Kişisel masaüstümdeyse Pardus kullanıyorum.

» **Hangi masaüstü ortamını daha çok tercih ediyorsunuz? Başlıca sebepleri nelerdir?**

KDE'yi tercih ediyorum. Bunun en ö-

nemli nedeniyse kendimi bu masaüstü ortamında daha rahat hissediyor olmam.

» **Sürekli Özgür Yazılım deyip duruyoruz, ancak tamamen özgür olan dağıtımlara baktığımızda sayısı iki elin parmakları ile sayılabilecek kadar. Tamamen özgür bir yazılım dünyasına sizce çok mu uzağız? Tam anlamıyla özgürlüğü elde edebilmek için sizce neler yapılmalı?**

Ne yazık ki kısa sürede tamamen özgür bir yazılım dünyasından oldukça uzak durumdayız. Bu noktaya yaklaşmak için yapılabilecek en önemli şeyin teknolojiyi üretmek ve öncü olmak gerektiğini düşünüyorum. Tabii ki bu hedef için mevcut özgür yazılımların tanıtılması ve yaygınlaştırılması da büyük önem taşıyor.

» **Aktif olarak görev aldığınız bir GNU/Linux projesi var mı?**

Pardus projesine son dönemlerde çok etkin olmasam da elimden geldiğince destek veriyorum.

» **LKD'nin son genel kurulu sonrası yönetim kurulu başkanı seçildiniz. Bir önceki LKD başkanı olan Doruk Fişek'e sorduğumuz soruyu size de yöneltmek isteriz: Nasıl bir duygu?**

Bu tabii ki önemli bir görev fakat derneğimizin yapısı düşünüldüğünde benim açımdan değişen pek bir şey olmadı. Karar alma sürecimiz ve yönetim içinde görev paylaşımımız açık bir süreç.

» **Bir GNU/Linux kullanıcısı niçin LKD'ye üye olmalı? LKD üyelere, üyeler LKD'ye neler kazandırabilir?**

Öncelikle belirtmek lazım, bir dernek üyelere oluşur. Derneğin üyelere kazandıracağı şey üyelerin birlikte neler yapabildiğiyle orantılıdır. Burdan yola çıkarak bir GNU/Linux kullanıcısı ve genel olarak özgür yazılım kullanıcıları ve üreticileri, LKD'ye üye olarak birey olarak yapının çok zor olduğu işleri hep birlikte yapabilme olanağı elde edeceklerdir. Bunların başında da ülkemizde özgür yazılımın kullanımının yaygınlaştırılması için yapılabilecek çalışmalar olduğunu düşünüyorum.

» **Önümüzdeki dönem boyunca LKD olarak ne tür etkinlikler yapmayı düşünüyorsunuz? Hali hazırda bir planlamanız var mı?**

Yaz dönemi genel olarak etkinlikler açısından zayıf olan bir dönem fakat, sonbaharla birlikte İstanbul ve Ankara başta olmak üzere bir çok şehirde çeşitli etkinlikler için hazırlıklarımız sürüyor. Zaman ve programlar netleştikçe duyurular yapılacaktır.

» **Dernek üyelerinizden Emre Eryılmaz'ın hazırlamış olduğu Tuxweet adlı hizmetin LKD çatısı altından hizmet vermesi konusunda düşünceleriniz nelerdir? Tuxweet sizce olması gerektiği gibi mi ilerliyor?**

Sosyal ağların baskın olarak ortaya çıktığı şu günlerde bu hizmetin açılmasının faydalı olduğunu düşünüyorum. Olması gerektiği gibi ilerleyip ilerlemediğini ise zaman gösterecek :)



» **2004 yılı Özgür Yazılım ve Açık Kaynak Günlerinde konuklarınız arasında bulunan Richard M. Stallman şöyle diyor: "Özgür Yazılım teknik bir mevzudur. Fakat Özgür Yazılımın konusu teknik bir konu değil, sosyal, etiksel ve politik bir konudur." Gerçekten de öyle mi-dir? LKD bu konuya nasıl bakıyor?**

Kişisel görüşüm Stallman'ın haklı olduğudur. LKD bir bilişim STK'sı olarak Türkiye bilişim politikalarının belirlenmesi sürecinde Özgür Yazılım ve Açık Standartların uygulanması açısından etkin rol almaya çalışmaktadır. Önümüzdeki dönemde bu konularda çok daha yetkin ve etkin olacağımıza inanıyorum.

» **LKD'nin 1 Mayıs'ta kortejde olduğunu gördük. Bu fikir nereden çıktı? Niçin ve nasıl böyle bir girişimde bulundunuz?**

Üyelerimizin talebiyle oluştu. Üyelerimizin önemli bir kısmı bilişim çalışanı ve böyle bir günde yasal olan haklarımızı kullanmak ve özgürlük taleplerimizi dile getirmek hepimizin hakkı.

» **LKD'nin İnternet sansürlerine karşı genel tutumu tam olarak nedir?**

LKD özgür yazılımı savunan bir dernek olarak İnternet'in de özgür olarak kullanılmasını gerektiğini savunmaktadır. Bu konuda son günlerde oluşturulan Sansüre Karşı Ortak Platform'da kurum olarak yer almaktayız. Bu platformun ihtiyaç duyduğu web, sunucu v.b. teknik desteği sağlamaktayız.

» **Birkaç ay önce, bizi de barındıran Likya adlı bir topluluk sunucusu açtınız. Buradaki temel amaç neydi?**

Türkiye'deki özgür yazılım topluluklarının gelişimini desteklemek ve gücümüz doğrultusunda bu toplulukların ihtiyaçlarını karşılamak.

» **Pardus'u ilk duyduğunuzda hakkında ne düşünmüştünüz, şimdi ne düşünüyorsunuz?**

İlk duyduğumda Türkiye için özgür yazılım adına olumlu bir adım olarak görmüştüm. Şu anda ise Türkiye'deki en büyük ve başarılı özgür yazılım projesi olduğunu, önümüzdeki yıllarda özgür yazılımın Türkiye'de yaygınlaşması a-

çısından en önemli etkenlerden biri olduğunu düşünüyorum.

» **Pardus görüldüğü üzere KDE'yi temel alan bir dağıtım ve Pardus Proje Yöneticisi Erkan Tekman'ın bir röportajda belirtmiş olduğu şekilde, Pardus'un amacı KDE'yi en iyi kullanan dağıtım olmak. Bu yaklaşımı nasıl değerlendiriyorsunuz?**

Bir KDE kullanıcısı olarak bu hedeften oldukça memnunum :)

» **Sizce Pardus'un diğer dağıtımlara göre iyi ya da kötü olduğu yanları nelerdir?**

Bana göre diğer dağıtımlara göre hem olumlu hem de olumsuz yanı, yerel bir dağıtım olması. Yerelliğin dışına çıkma konusunda önemli çalışmalar olduğunu biliyorum ve umarım bu hedefte başarılı olunacaktır.

» **Pardus'un kullanıcı kitlesini nasıl görüyorsunuz ve kullanıcı kitlesinden neler bekliyorsunuz?**

Şu anda gözlemleyebildiğim kadarıyla

Pardus kullanıcı kitlesi değişim halinde. Bundan birkaç yıl önce sadece teknik becerisi olan kullanıcılar varken şu anda sıradan kullanıcılar da kazanılmaya başlandı. Projenin yaygınlaşmasıyla birlikte hedeflenen bilgisayar okur-yazarı herkesin kullanmayı düşüneneceği bir dağıtım olacağını düşünüyorum.



» **Ubuntu'nun son sürümüyle birlikte birtakım radikal değişikliklere gitmesini nasıl değerlendiriyorsunuz?**

Çok fazla fikir sahibi olmadığım bir konu. Dolayısı ile yorum yapamayacağım.

» **Bulut bilişim (cloud computing) hakkında ne düşünüyorsunuz?**

Gelecekte hayatımızın çok daha önemli bir kısmını kaplayacak. İş dünyası için büyük önem taşımakla birlikte özellikle özgür yazılım havuzlarını kullanıma sunması ile son kullanıcılarında çeşitli hizmet ve teknik olanakları çok ucuza kullanabilecekleri ortamlar sağlayacağını inanıyorum.

» **Sizce bu aralar dönen "Mono bir hastalık mı?" sorusunun cevabı nedir?**

Açıkcası fikir sahibi olmadığım bir konu dolayısıyla yorum yapmam doğru olmayacaktır.

» **Okurlarımıza son olarak söylemek istediğiniz birşey var mı?**

Birlikten kuvvet doğar. Bireysel çabalarımızı bir topluluk çatısında gerçekleştirdiğinizde; daha fazla etkili olabilir, daha fazla ses getirebilir ve amacımıza daha çok ulaşabiliriz. Dolayısıyla sadece kullanıcı değil topluluklara üye olalım...

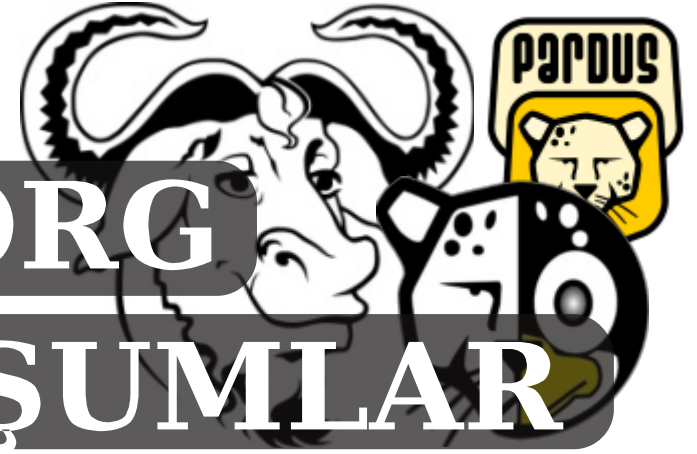
» **Zamanınızı bize ayırdığınız için teşekkür ediyoruz, Tekir'e sevgiler...**



PARDUS

PARDUS-LINUX.ORG

VE ÖZGÜR OLUŞUMLAR



Pardus Projesi, 2003 yazında Başbakanlıkta yapılan bir toplantı sonucunda başladı. Detayları tam olarak bilinmemekle birlikte, o toplantıda TÜBİTAK'tan böyle bir projenin yapılabilirliğinin araştırılması istendi. Bu bir çerçevenin çizilmesini de doğal olarak içeriyordu. Bunda, ulusal güvenlik açısından, ulusal bir işletim sisteminin önemi öne çıkıyor. Yakın tarihte, 1. Körfez Savaşında, Irak tanklarının hareketsiz hale getirilmesi çok önemli bir örnek. Güvenlik bağlantılı işlerde, yabancı kaynaklı donanım ve yazılım sistemlerine kuşku ile bakmak doğaldır. Bu nedenle, ülkenin kritik sistemlerinde içinde casus yazılımların olmadığı, güvenli ve güvenilir sistemlerin kullanıyor olması hayati önemdedir. Bunu üretmenin en emin, güvenilir ve ucuz yolu ise Özgür Yazılımlardan geçtiği açıktır. Dolayısıyla, 2003 yılındaki başlatılan proje özgür

yazılım dünyasını temel alması kaçınılmazdı. Nitekim, açık kaynak temelli bir ulusal dağıtım projesi başladı. Projenin kod adı ise ULUDAĞ = ULUSAL DAĞITIM oldu. Doğaldır ki, açık kaynak temelli ulusal işletim sistemi projesi, devletin kritik uygulamaları dışında da çok önemli. Böyle bir proje, en başta önemli bir tasarruf sağlayacaktır. Özgür yazılım projeleri pek çok ticari yazılımın yerini alabilecektir. Açık kaynak temelli yazılımlar, öğrenciler için geniş bir örnek yazılım deposu ve sınırsız bir deney ortamı sağlamaktadır. Bunun ise, bilişimci yetiştirmekte çok önemli olduğunu düşünüyorum. Özellikle bu kendi içinde uyumlu bir ulusal plan kapsamında yapıldığı zaman, çok olumlu sonuçlara varılacaktır. Ülkedeki bilişim sektörünün gelişiminde, özgür yazılımların çok olumlu bir katkısı olabileceğinde sanırım hepimiz hemfikiriz. Bu ancak

kapsamlı bir plan ile olabilir.

Özgür Yazılım dünyası bu projenin varlığından inet-tr'03 de haberdar oldu. Serdar Köylü kardeşimiz, projenin varlığı ve olası sonuçları konusunda konferanstaki özgür yazılım temsilcilerini haberdar etti. Uludağ projesi 2004 şubatında KTÜ'de yapılan AB'04 sırasında informal olarak görücüye çıktı. uludag.org.tr adresi o günlerde faaliyete geçti. Proje ekibi ilk bilgilendirme ve arayışlarını o sırada yaptı. Mayıs ayında Ankara'da yapılan 2004 Linux Şenliğinde, Uludağ Projesi Özgür Yazılım dünyası ile resmen tanıştı. Konferansın ilk günü "Uludağ Ulusal Dağıtım Projesi" adıyla, proje ekibi temsilcilerinden oluşan bir panel yapıldı. O ana kadar çizilen yol haritası anlatıldı ve projede çalışacak geliştirici gereksinimi anlatıldı. Bu noktada ortaya çıkacak ürünün

lisansı belli değildi. Bu nedenle özgür yazılım projesi projeye sıcak bakmasına rağmen, özgür yazılım camiası uzak durdu. Pardus'la Türk kullanıcısının tanışması ise 2005 şubatında oldu. Bill Gates Ankara'yı ziyaret ediyordu o sıralar. Başbakanımız, "biz kaynağını bilmediğimiz yazılıma güvenmeyiz" anlamında sözler de söyledi, ama sadece söz söyledi. Gaziantep Üniversitesinde yapılan Akademik Bilişim sırasında çalışan CD 1.0 çıktı ortaya. Pardus adı o zaman ortaya çıktı. Medya Pardus'un varlığını o zaman öğrendi.

Uludağ Projesi başladığında ortaya çıkacak ürünün hangi lisansla dağıtılacağı belli değildi. Lisans durumu netleşene kadar özgür yazılım dünyası Uludağ ya da Ulusal Dağıtım veya Ulusal İşletim Sistemi fikrine sıcak bakmakla, projeye aktif katkı vermek konusunda ikircikliydi. Doğru hatırlıyorsam, Pardus kurulan CD'nin ortaya çıktığı sıralarda, TÜBİTAK yönetimi Pardus'un GPL lisansına tabi olacağını duyurdu. Ondan sonra özgür yazılım camiası Pardus projesine tam destek verdi.

Özgür Yazılım Camiasının Pardus'a desteği bir kaç şekilde oldu. Bazıları doğrudan tam zamanlı Pardus çalışanı oldu. Tüm zamanını ve becerisini Pardus'un gelişmesine ayırdı. Bazıları da

yarı zamanlı geliştirici... Gönüllü olarak vakti elverdiği kadar Pardus'a destek oldular. Bu yazılımları geliştirmekten, dökümantasyon hazırlamaya, sorulara cevap vermeye kadar geniş bir yelpazede oldu. Bunların bir miktarı doğrudan Pardus örgütsel yapısının etrafında gelişti. Ticari bir yapının çekirdeğini yönettiği "Özgürlük İçin" bu durumda. Ama, bunun dışında gönüllü yapılar da var.

Bunların arasında Pardus-Linux.Org'un etrafında oluşan grup öne çıkıyor. Bu adres etrafında oluşan Pardus Kullanıcıları daha sonra PKD'yi - Pardus Kullanıcıları Derneğini - kurdu. Pardus-Linux.Org grubunun 2005'te başlayan forumları var. Bu forumlara bu sürede yaklaşık 14000 üyeye hizmet etmiş, 19 bin başlıkta toplam 145 bin mesaj geçmiş. Buna sürekli sohbet.pardus-linux.org'da canlı destek eklemek lazım. Grubun gezegeninde 40 yurttaş var. Kapsamlı bir wiki söz konusu. Yazılım geliştirmeden, oyunlara, sistem yönetiminden, sunucu servislerine, donanımdan, uygulamalara pek konusun derinlemesine dokümente edilmiş durumda. Pardus-Linux.Org grubu bunun ötesinde kendi deposuna da paket hazırlıyor. Güncel dağıtımlar için geçerli, 40 yazılımın farklı sürümleri şu anda depoda. Bunların yanında hazıranda

20 sayı çıkış kapsamlı bir e-dergi var. Doğrusu, gönüllü bir grup özverili bir şekilde Pardus ve bu yolla Türkiye Özgür Yazılım Camiasına önemli katkılar yapıyor. Ellerinize sağlık arkadaşlar.

Özgür yazılım dünyası Pardus'tan ibaret değil doğal olarak. Pardus'un Türkiye özgür yazılım dünyasında konumu nedir? Ben bunu "eşitler arasında 1." olarak nitelemek istiyorum. Tüm özgür yazılım projeleri ve Linux dağıtımları bizim için önemlidir; kategorik olarak onlara eşit uzaklıkta durmak isteriz. Bu Pardus'a biraz daha fazla destek olmamıza, kişi olarak, engel olmaz. Bu topraklarda üretilmesi, dostlarımızın, arkadaşlarımızın katkıları ile yapılmış olmasının bilgisayar kullanıcısı üzerinde olumlu bir etkisi oluyor. Ben PKD'nin de üyesiyim. Pardus kullanıyorum. Ama, diğer dağıtımların kurulu olduğu makinalar var. Derslerde onları da gösteriyoruz.

Pardus'un gelişmesinde önemli gördüğüm bir proje ise Avukatlar için Pardus idi. Pardus'un Avukatlar için uyarlanması olarak düşünmek lazım. Aslında Avukatların işine yaracak bazı paketlerin eklenmesi şeklinde gelişti. Bu diğer meslek grupları, pazar bölümleri için Pardus'un önemli bir şekilde yeniden düzenlenmesi de olabilir. Bir şehirde,



bir organize sanayi bölgesinde ihtiyaca göre bir Pardus türevi geliştirilebilir. Bu ticari bir yapıyla da desteklenebilir. Dağıtım geliştiricileri ve ekosistemdeki oluşumlar bir çerçeveye sunarlar, bunu küçük firmalar bir ticari ürüne dönüştürebilirler. Bunda yanlış bir şey yok.

Bununda ötesinde ülkemizde Pardus dışı dağıtımları destekleyen pek çok grup var. Bunların hepsine teşekkür etmek isterim. Tuxweet.linux.org.tr de bu tür grupların listesini vermek istiyorum: Arch, CentOS, Debian, Fedora, Gentoo, Mint, OpenSuse, Mandriva, Pclinuxos, Slax, Slackware, Truva, Puppy, Sabayon, Ubuntu dağıtımları; eniXma , Root e-dergileri; KDE, Gnome, Firefox, PHP, Python, Zsh, Android, Drupal, Chromium, GIMP, Awesome, Compiz-Fuison gibi yazılımlara destek grupları var. Tabii ki bunlar dışında örgütlü özgür yazılım gönüllüleri var, yerelleştirme ekipleri gibi. Bunlar Özgür yazılım dünyasının zenginlikleri. El birliği ile Özgür bir Türkiye ve Özgür bir dünya doğru adım atmaya devam edeceğiz.

Emeği geçen herkese kendi adıma çok teşekkür ederim.

Mustafa Akgül
akgul@bilkent.edu.tr

ÖZGÜR YAZILIM VE

ÇEVRESEL İLİŞKİLER

Giriş

Yazılarımı takip edenler daha önce benzer başlıkla bir makalemin olduğunu a-nımsayacaklardır. Bu makale de benzer başlıklı ve aynı konuyu; rekabet; Özgür Yazılım ve oluşumu, örgütlenmeleri, GNU/Linux dağıtımları, donanım üreticileri, rakipler, iç ve dış çevre engelleri açısından kapsamlı bir şekilde ele alma gayretinde olacak. Zaten konunun detaylı kapsamını gördüğünüz beyin haritası kapsamlı bir şekilde göstermekte. Ufak anımsatma olarak bir önceki «*Serbest Piyasa Masalı ve Özgür Yazılımlar*» makalesi kapitalist sistemin adeta putu olan serbest piyasa ve liberal ekonomiyi eleştirirken rekabet kavramının sadece egemen ekonomiler için geçerli olduğunu ve rakibini yutmak için kullanıldığını anlatmış, başlıkla alakasız görünmesine karşın Özgür Yazılım üzerine yansımalarını anlatmıştık. Özellikle de kay-

nak kodu kapalı olun ve Özgür Yazılıma düşman tekel işletim firmalarının nasıl donanım üreticilerine ve teknoloji zincir mağazalarına baskı yaptığını örnekleri ile anlattık.

Meraklı okur makaleye eski sayıları tarayarak ulaşacak, daha evvel okuyan ise bir çırpıda aklına getirecektir.

Bilgisayarların Evrimi

İlk bilgisayarlar değil odaları yüzlerce metrekaare alanları doldurken bugün cebimize sığmakta ve hatta casus filmlerinde gördüğümüz gibi kol saatlerine bile girdi. Peki, bilgisayarların sadece boyutumu değişti? İşlevlerinde hiç mi farklılık olmadı? AR-GE faaliyetlerinin artması ve eğitim kalite ve seviyesinin yükselmesi teknolojinin son 50 yılda hızla çarpan etkisiyle gelişmesine ve bu



da bilgisayarların büyük bir hızla iyiye doğru yol almasına yol açtı. Gelişen bilgisayarlarda kendisini geliştiren teknolojiye katkı yapmaya başladı ve bu gelişim dairesi hala sür git devam etmekte.

Öte yandan donanımların küçülmesi, enerji tüketiminin, çevreciliğin ve yaşam şeklinin de değişmesi bilgisayarların küçülmesinde etkindir. Şekli değişen bilgisayarların günümüzde işlevleri de değişmiştir. İlk bilgisayarlar daha çok savunma ve askeri amaçlı kullanılırken (havacılık, mühendislik, uzay araştırmaları ve bilimsel hesaplamalar gibi) küçülmeleri ve ticari bir mal olarak pi-

yasa oyuncularınca keşfedilmeleriyle önce firmalara ve tabiri caiz ise özel sektöre sonra da evlere kadar girmiştir.

Önceleri bir iş makinesi olan ve katma değer yaratan bilgisayarların küçülmesi ve evlere kadar girmesi ile kullanım amacı da değişmeye başlamıştır. Özellikle de internete ve bilgisayarlara erişimin maliyetinin azalması ve internetin 1990'lı yıllarda yaygınlaşıp çeşitli servis ve hizmetlerin artık insanlar için vazgeçilmez hale gelmesiyle bilgisayarların kullanım alanı birincil olarak kişisel yaşama kaymıştır.

Bugün etrafımız bilgisayarla çevirili ve onlar tarafından yönetiliyor. Attığımız adımdan günlük planlarımıza, işlerimize kadar her şey kuşkusuz bilgisayarların kontrolü altında.

Bilgisayar Denilince...

Bilgisayar denilince akla kasa, ekran, klavye fare gelmesin; bir bütün olarak bilgisayar var eden içindeki işletim sistemidir. Neticede yazılım olmaksızın donanım sadece elektrik akımı alan birleşimden öteye geçemez. Unutmayın ki, çoğu insan donanımı eskidiği için değiştirmez: yazılım donanıma göre ileri seviyeye eriştiği için verdiği işlem tep-

kisinin geç kalmasından dolayı donanım değiştirilir. Bu durumu en çok Microsoft ürünlerinde kullanıcılarının "*sistem kasılıyor, açılışı çok yavaş, donup duruyor...*" demelerinden bilmekteyiz ki, bugün Özgür Yazılım kullanan çoğu kullanıcı da bu durumu evvelden yaşamıştır.

Bilgisayarı oluşturan iki unsur yazılım ve donanımdır. Bugün bilişim piyasasına hükmeden yazılım üreticileri olmasına karşın çoğu zaman donanım üreticilerinin de dümeni ele aldığı görülmektedir. Ancak yazılımın donanıma uyması değil donanımın yazılıma uygunluk göstermesinin gizli kanun olduğu bilişim dünyasında her iki alanda birbirini kollamak zorundadır.

Örnek mi? INTEL'in Atom işlemcileri bilgisayar dünyasında yepyeni bir atılım başlattı. Kısaca Microsoft Windows 7 ürününü piyasaya sürdükten sonra kademe olarak Windows XP içi desteğin sınırlandırılarak azaltılıp kaldırılacağını belirtmesine karşın kısa sürede Windows 7 ürününün işlemcisi, hafızası diğer donanımlarının küçük gövdesinde sınırlı hizmet veren NetBooklarda çalışmayacağı anlaşıldı. Bu yüzdendir ki Windows XP ürününün budanmış, kuşa çevirilmiş *-sözde optimuma indirgenmiş-* hali bu ürünlere konuldu ve bir nevi hasta adama serum bağlanarak ömrü

uzatıldı.

Bir diğer örnek ise AMD'nin 64 Bit teknolojisini piyasaya sürmesidir ki, bu hamleye Microsoft cephesinin cevabı Özgür Yazılım dünyasına ve GNU/Linux dağıtımlarına nazaran daha geç olmuştur. Çünkü AMD ürününü tanıttıktan kısa bir süre sonra kimi GNU/Linux dağıtımları 64 Bit işlemci uyumlu Linux Çekirdeğine sahip kurulum kalıplarını inşa ettiklerini duyurdu.

Yazılımlardan yana örnek verirsek; bu çok olacaktır; belirli seviye ekran kartlarını desteklemeyen oyunlar, işlemci beğenmeyen uygulamalar..

Kısaca bilgisayarlar işletim sisteminin, işlemcisinin, anakartının, ethernet yongasının, kasasının ve daha binlerce parçasının üreticisiyle bir bütündür. Bu bütünlük ise ürünün satılması ve kar döngüsünün sürekliliği için sağlanmaktadır. Açıkçası bu çerçeve içinde insanı, bilimi ve insanlığı nereye koyabileceğimiz bir yer yok. Neticede kapitalist sistem insana, bilime, doğaya ve akla gelebilecek her şeye satılacak ve kar getirecek ürün gözüyle bakmaktadır. Karl Marx'ın şu sözü durumu açıklamaya yetecektir: "Kapitalizm gölgesini satamadığı ağacı keser."

Ancak şurası kesin: Özgür Yazılım kar amacı gütmeyen devasa bir örgütlenmedir. Bu çıkarsamaya nereden vardığımızı ise sanırım işten geldikten sonra GNOME masaüstü yöneticisinin Türkçeleştirme çalışmasına bakmak, bir uygulamanın hatalarını raporlamak, kimi sunucuların kapanmaması için ya da güvenlik lisansı, belgesi alması için küçük de olsa bağış yapmamızdan, bir dağıtımda olmayan bir uygulamayı paketlemeye çalışmamızdan, kurulum, kullanım ve nasıl belgeleri hazırlamamız açıklamaya yeter.

Özgür Yazılım gönüllülerinin bunca çalışmalarının tek amacı bilinirliğine yaygınlaşması ve pazar payının büyütülmesidir. Ancak ana amacı kar etmek olan kaynak kodu kapalı ve yazılımların özgürlüğüne düşman olan yazılım üreticileri bu amacı sürekli olarak baltalayacaklardır, süreci ve ürünleri kötüleyeceklerdir. Özgür Yazılım ve işletim sistemleri, yani GNU/Linux dağıtımlarının açıkları yok mu? Elbette var ama bu açıkların yaşam ömrü ortalama bir gündür; hatta daha kısa. Çünkü gönüllüler arı gibi çalışırlar: hata bildirir, hataların çözümü için fikir üretir ve çözerler!

Taraflar: Rakipler, Devlet, Kullanıcılar, Donanım üreticileri

Yükselelen piyasada artık Özgür Yazılım görülmeyecek denli büyümekte. Bu büyüme olumlu ve hız kesmeksizin sürmekte. Dün Özgür Yazılımları, felsefesini ve GNU/Linux dağıtımları dikkate almayı önem vermeyenler bugün pazar payının küçükte olsa diğer tarafa geçmesi için önlemler almaya başlamıştır.

Örneğin bu yeni cesur dünyanın varlığına inanan kimi cesur işletmeler şirket içi haberleşme, e-posta trafiği, belge oluşturma ve arşivleme, resim işleme ve saklama, görüntüleme, sunucu hizmetleri, veritabanı, müşteri ilişkileri, stok yönetimi, insan kaynakları yönetimi, muhasebe-finans... gibi hayati önemdeki işlerini “göç korkusu” yüzünden de olsa kaynak kodu kapalı ve yazılımların özgürlüğüne düşman firmaların işletim sistemlerini taban olarak kullanarak yapmakta. Zaten önemli olan Özgür Yazılıma göç olayının salıklılı bir şekilde tamamlanması. Burada gönüllülere de önemli pay düşmektedir.

Devletin bu piyasaya doğrudan etkisi ise;
»gerek eğitim sisteminin yapısının laik, bilimsel, sorgulayıcı ve araştırmaya yö-

nelik olması ve bu yapının desteklenmesi,

»gerek bir eğitim ve öğretim aracı olarak bilgisayarlarda kullanılacak işletim sistemi ve yazılımların türünün belirlenmesi ve kar amacı güden firmaların işgüzar tutumlarına bırakılmaması,

»Özgür Yazılım ve işletim sistemleri

»GNU/Linux dağıtımları
»Yazılımlar

»Kaynak kodu kapalı

»İşletim sistemleri
»Yazılımlar

» Özgür ve özgür olmayan

»gerekse mali ve yasal olarak gerekli desteğin ve kadronun temin edilmesi son derece önemlidir.[1]

Çünkü piyasanın serbestliğinde devletin ağırlığının olmaması demek piyasanın insan yarar ve çıkarlarından çok işletmenin yarar ve çıkarlarına; karına; hizmet edeceği açıktır. İki örnek bu konuda yeterlidir sanırım: Birincisi denetimsiz fabrikaların atık tesisleri kurmayarak doğayı kirletmeleri, ikincisi ise ulusal bir klavye (harf dizilimi) standardımız olan F Klayvenin ne yazık ki ucu-

be Türkçe Q[2] klavyelere ithalatçı firmalarca yenilmesidir.

Özellikle de devletin bilişim dünyasını ve bilgi teknolojilerini uzaktan seyreder halde değil de aktif oyuncusu olarak müdahalesi olmak, gerekli kadroları, bürokratları yetiştirmek ve bağımsız yargı ile gereken yasal düzenlemeleri yapmak zorundadır; çünkü bu anayasal bir görevdir devletin; üzerinden hükümetlerin. Ancak ne acı ki, bugün hükümet internete, bilgiye erişime sansür getirmekte ve bunu da kurumsallaştırmaktadır.

Devlet örgütlenmesinin bir parçası olan üniversiteler nispeten; kendilerine tanıyan bütçeler içinde; bağımsız olabildikleri gibi Özgür Yazılıma destek vermektedir. Bunun yanı sıra meslek örgütlenmeleri de; özellikle de avukatlar ve mühendisler; desteklerini esirgememektedir.

Ancak önemli olan bireysel kullanımın gelişmesi için işletmelerin ve devletin Özgür Yazılımı desteklemesidir, Ancak bugün bu her iki piyasa yapıcının gözleri körleşmiştir. Bu durum da haliyle rakiplerin piyasaya egemenliğini pekiştirmektedir. Dolayısıyla da piyasa egemeni rekabet unsurlarının bulunmadığı piyasada istediği gibi davranıp hareket

edecek ve piyasanın gizli yapıcısı haline gelecektir. Örnek mi? Microsoft firması Windows XP ürününden sonra piyasaya yadığı Longhorn dedikoduları ile Vista ürününün reklamını ürün çıkmadan evvel yapmaya başladı ve gerek ön talebi yarattı. Haliyle donanım üreticiler de bu rüzgara kapılıp neredeyse tüm ürünlerinin ürenine "Windows Vista ile uyumludur" etiketlerini yapıştırdı. Yaratılan algı ise kullanıcıların Windows Vista olmaksızın bilgisayarlarının çalışmayacağı, internete dahi giremeyecekleriydi. Keza bugün çoğu devlet dairelerinde ihale usulü satın alınmış sistemlerin kasalarında bahsedilen uyumluluk etiketleri bulunan INTEL çift çekirdekli orta-üst seviye sistemler bulunmakta. Kurulu işletim sistemi olarak bu sistemlerde Windows Vista ürünü mevcut iken çoğuna sil baştan Windows XP ürünü kurulmuştur. Sorun nerede? İhaleyi yapan da mı? Yanlış ve bilinçsiz destek veren BT, IT uzmanı ya da ajansında mı? Yoksa devlet olarak bilişim vizyonsuzluğunda mı?

Sonuç mu? Boşa giden kaynak ve elde kalan atıl kapasiteli sistemler, kaçırılan maddi maliyetler ile fırsat maliyetleri, iş zaman kayıpları...

[1]Ancak devletin yani egemen iktidarın hala

interneti yasaklama çabaları görüldükçe bunların yapılacağına ilişkin olasılıklarda azalıyor.

[2]Türkçede olmayan bir harf ile klavye isimlendirmek ironinin alası değil de nedir?

Aydın Bez
İstanbul, Temmuz 2010
bilgi@ozguruyazilimsendikasi.org

ORACLE,

SUN FİRMASININ

PROJELERİNİ

YÖNETEBİLİYOR MU?

Özgür Yazılım, topluluk içinde geliştirildiği projelerle, kar açlığı içinde olan şirketlerin karabasanları oldu her zaman. Microsoft'un, 'Virüs' diye tabir ettiği, özgür yazılım felsefesine yaklaşmasını sağlayacak denli kabuslara girecek bir güçten bahsediyoruz. Bu güç, Java, Openoffice.org gibi önemli projelerin ayakta kalmasıyla sağlanıyor ama... Peki özgür yazılım projeleri, her durumda yaşayabilecek güçte midir ?

Oracle, Sun firmasını satın aldı. Bunun bir sorumluluk olduğunun, onlar da farkındaydı. Projeleri yönlendirmede yaptıkları hatanın bütün camiada yankı bulacak kadar etkili olması, herkesin anlayabileceği bir gerçek. Özgür yazılım camiasının önemli projelerinin herhangi bir şirket tarafından satın alınması, Özgür Yazılım'ın zaafı olarak değerlendirilebilir mi?

Sun firması, Oracle'ın yönetimine geçmeden de bir takım sorunlarla uğraşıyordu. Topluluk kod desteği verirken, firmaya olan güven bunu etkiliyordu. OpenOffice.org gibi bir özgür yazılımın markası olan bir ürünün, nasıl yönetildiği önemlidir. Geliştiriciler arasındaki sorunlar, liderlik vizyonundan yoksunluk ve LGPLV3 lisansı gibi bir özgür lisans ile dağıtılmaması, var olan sorunlar arasındaydı. Bu sorunlar varken, Oracle şirketin yönetimini devralma hazırlıklarına girişti. Zaten kar oranına önem veren Oracle'ın, önemli özgür yazılım projelerinin yönlendirilmesini nasıl yapacağı önemli bir sorun.

Bu kafa karıştırıcı durum, 'Projenin sahipleri kimlerdir? Topluluktaki geliştiriciler mi, projenin patent haklarını satın alan şirketler mi?' sorularını akla getiriyor. Düşünelim bir kere; yüzlerce

insan, dünyanın farklı yerlerinden, bir yazılım projesinin gelişmesi için çalışıp çabalyor. Proje gelişince, kar açlığıyla dolu bir şirket, bütün emeklerini yok ediyor. Durum böyle mi acaba? Yoksa trilyon dolar servetleri de olsa, özgür yazılım projelerine sahip olmak mümkün değil mi?

Özgür Yazılım projeleri, acımasız rekabete karşı dayanıklı mı ?

Birçok kez, bu yol şirketler tarafından denendi. Fakat sonuçsuz kaldı. GNU/Linux felsefesi, kendi farkını her zaman, bir şekilde gösterdi. Proje geliştiricileri, desteklerini hak eden başka bir yere verdi ve bıraktıkları projelerini destekleyebilecek üretken insanlar bulunamadı. Çünkü o projeler, birçok özveri ve emekle gerçekleştirildi. Microsoft mantığında çalışan yazılımcılar, bu projeleri heba ettiler haliyle.

Proje yönetimi konusunda, sadece Oracle'a yüklenmek haksızlık olur. IBM de özgür yazılım projelerini, kendi çıkarlarına kullanmak konusunda çok yeteneklidir. Özgür yazılım projeleriyle büyüyen bir şirket, OpenOffice.org tabanlı olan ve "Symphony" ismiyle anılan kendi Office paketini, tamamiyle özel mülk yazılım olarak sistemine koydu. Kaynak kodların önemli bir kısmı,

özgür yazılım destekçileri tarafından sağlanırken, bu nasıl bir tezattır? Sun firması bile, kodlar üzerindeki hakimiyetini kaybetmemek için elinden geleni yaparken, IBM kendinden bekleneni yaptı her zaman ki gibi... Eğer özel mülk lisansı ile piyasaya sürüyorsa, neden Microsoft Office'i yükletmiyorlar acaba?

Konumuz eğer Java, Openoffice.org ya da MySQL gibi önemli projelerse, kar açılığının projeleri nasıl etkilediğini özellikle incelemek lazım. Bu projeler, şirketin yönetimi değişmeden önce, topluluğun kontrolü altında gelişimini kısmen sağladı. Tam bir demokrasi denilemez. Ama büyük bilişim şirketlerine göre karşılaştığımızda, kötünün iyisi denilebilir. Büyük ve kurumsal yapıların bakış açısını incelemek lazım önce: Herhangi bir şirket ya da proje, şirketin kar payını arttırdığı sürece önemlidir. Geliştiriciler ne kadar çaba harcarsa harcasın, şirketin kar payı artmadığı müddetçe, herkes gidebilir. Her ürün ya da şirket, banknot değerlere çevrilmelidir. Aynen, Java projesi'ni bulan James Gosling'in projeden ayrılması gibi... Oracle'ın, daha projelerin yönetimini tam devralmadığını düşünürsek, gelecek için belirsiz bir durum denebilir.

Önemli özgür yazılım projeleri zarar görebilir, topluluk desteği azalabilir ya da tümüyle bitebilir. Ancak başka bir platformda yine toplanırlar ve projeler aynı hızla gelişmeye devam eder. Burada esas nokta; birbiriyle sorunları olan topluluklar, güçlü bir GNU/Linux camiası oluşturamazlar*. Ortak hedeflere yoğunlaşmaktansa, birbirleriyle uğraşmaktan başka bir şey yapamazlar. Önemli projelerin sahiplerinin unutmaması gereken de, bu gerçek zaten. Projenin şirket hakları sizde olabilir. Ama projenin gelişimi ve büyümesi kesinlikle topluluğun elindedir. Sizin değil. Bu durum, Pardus için de geçerli.

Özgür Yazılım projelerini, özgür yapan; GPL lisansıdır. Ne Sun ne de IBM gibi firmalar, bu özgür lisansa karşı sıcak bakmadılar hiçbir zaman. Hem Özgür Yazılım Vakfı tarafından desteklenmek, hem de yüksek kar payları almak pek mümkün olmuyor haliyle. Kullanıcıların, kodlara ulaşmasını engelleyerek, güçlerini elde ettüklerini sanıyorlar. GNU/Linux felsefesi vizyonu ile kurumsallaşmak, birçok bilişim devi şirketin işine gelmiyor. Microsoft'un mantığına benzer biçimde piyasaya bakmaya odaklanmışlar çünkü.

Microsoft, yıkamadığı rakipler listesi-ne; GNU/Linux camiasını eklediğine gö-

re, onun da boş durmasını bekleyemeyiz. Oracle gibi bir mantıkla, Microsoft'un stratejisi birleşiyor belli noktalarda. O açıdan, önümüzdeki birkaç yıl, Özgür Yazılım camiası adına kolay geçmeyecek gibi görünüyor. Camia olarak, iyi bir deneme dönemi olarak da değerlendirilebilir.

Sonuç

80'li yıllarda yetişen bilişim uzmanları, genelde Microsoft tarzı bir kurumsallaşma modelini önemsendi. O mantıkla, Özgür Yazılım felsefesinin mantığı, gerçek bir rekabet ve düello zeminini hazırladı. GNU/Linux camiası, önemli projeleri ve emekleriyle bu sorunu da çözdüğünde, onu, ondan başka yıkabilecek bir güç ya da kurum kalmayacak. Projeleri, değerli ve önemli kılan topluluklardır. Bunu, Microsoft ve onun gibi düşünen şirketlerin iyi bir dersle anlaması gerek. Emekçiler, bu dersi en iyi biçimde verecekler. Zaman bunu kanıtlayacak.

Kemal Karataş
kemal@pardus-linux.org



CHROME,

FIREFOX'IN

PIYASA PAYINI

ETKİLER Mİ?



Google, bir servisini piyasaya sürmeden önce, iyi bir araştırma ve piyasa değerlendirme durumundan geçirir. Bu, her şirkette olan bir süreçtir. Ama Google, çıkardığı bütün servisler ve ürünlerde, başarıyı yakalamasıyla dikkat çekti. Microsoft'la neredeyse her alanda kafa kafaya gelen Google, İnternet tarayıcı alanına da ilgisini daha önce göstermişti. 02 Eylül 2008'de, Chrome'un ilk MS Windows için hazırlanan beta sürümünü duyurdu. Chrome'un piyasaya tanıtılmasıyla, bilişim haber siteleri, bu konu üzerine yüzlerce makale ve haber yazdı. Tek bu etki bile, Microsoft'u rahatsız etmeye yetti..

Eric Schmidt, Google'ın kendi internet tarayıcısı olması fikrine karşıydı (Google'ın hala yeterince büyük bir şirket olmadığını düşünüyordu ve İnternet tarayıcısı savaşına girmeyi gereksiz gö-

rüyordu). Ancak Larry Page ve Sergey Brin, Firefox geliştiricilerinden bir kısmını Google bünyesine kattı. Çalışanlar, daha önceki deneyimleriyle ve Google'ın beyin fırtınası etkisiyle, Chrome ürününü ortaya çıkardılar.

Firefox, Windows Vista'nın hezimetleriyle birlikte yükselme grafiğine devam etti. Sürekli şikayet konusu olan sistemden çok enerji tüketme ve gri ekran sorunlarına rağmen, kullanıcıların ilgisi düşmedi. Windows Vista'ya olan tepki, GNU/Linux dağıtımları ve Firefox gibi tarayıcılara olan ilgiyi arttırdı. İnternet Explorer- Netscape rekabetinde hakim gelen Microsoft, bu kez başarıyı yakalayamadı. Sürekli piyasa payı düştü. Firefox, Avrupa ve Amerika'da takdir edilen bir ürün oldu. Tam bu dönemde, Google Chrome tarayıcısı piyasaya sü-

rüldü. Chrome'un, İnternet Explorer'ın piyasa payından büyüyeceği düşünüldü. İlk beta versiyonundan, şu ana kadar %7'lik bir pay kazandı. Net Applications'ın araştırma sonuçlarına göre, resmen 3. sırada kullanılan tarayıcı oldu.

Chrome, Firefox'un Hezimetini mi Yoksa Destekçisi mi Olabilir?

Chrome, piyasada 3. sıraya çıkarırken, Firefox kendisine gösterilen ilgiyi korumaya çalışıyor hala. Netbook ve Tablet gibi düşük donanımlarla çalışmaya uygun versiyonlar için, çalışmalar hala sürüyor. Özellikle, Netbook ürünlerinde, Firefox gelen şikayetlerde zirve yaptı. Masaüstü ve Dizüstü ürünlerde de bu vardı. Ama Netbook performansı ciddi sorunluydu. Flash gerektiren uygulamalar, çalışmaz hale geliyordu. Chrome ise, Netbook ve Tablet gibi ürünlerde büyük bir ilgi gördü. Hatta Flock gibi bir ürün bile, Firefox tabanlı olmaktan vazgeçti. Flock, artık Chrome tabanlı bir tarayıcı olmayı seçti.

Microsoft, bilişim sektörünün neredeyse her alanına yatırım yaptı. Bu kadar farklı sektöre yayılmak, birkaç alandan vazgeçmek gibi sonuçları getirebilir. Microsoft, İnternet Explorer'ın piyasa-



da düşüşünü kabul edebilir. En son dönem yatırımının, Bing olduğunu unutmayalım. Mozilla Vakfı için, bu böyle kolay bir vazgeçiş olabilir mi? Chrome, İnternet Explorer'ı da etkileyecektir. Fakat Firefox'a olan etkisi daha fazla olacaktır. Mobil platformlar, Netbook'lar ve tablet ürünlerinde, Firefox - Chrome rekabetini görebiliriz. Mozilla Vakfı, rekabeti hala kaybetmiş durumda değil. Kullanıcıların şikayetlerini, en kısa sürede çözümleyebilirlerse, piyasadaki 2. yeri korumaya devam edebilir. Bu başarı kazanılsa bile, Chrome'un yükselişinin ne kadar süreceği de, hala önemli bir tartışma konusu.

Google, özgür yazılım projelerine karşı dostça bir tavır sergiliyor. Mozilla Vakfı'nın, Ddsense'den gelen destekle, katkı sağladığı da yadsınamaz bir gerçek. 'Bu denge değişiyor mu?' sorusu insanın aklına geliyor. Eğer Chrome, piyasada 2. sıraya çıkarsa, bunun Mozilla vakfı için ne gibi sonuçları olabilir ? Firefox ve Chrome ürünleri, tek ürün olarak çı-

kabilir. Mozilla Vakfı da, Google'un imparatorluğuna girebilir. Piyasada haklı rekabet ortamı her zaman olmalı. 'Firefox, piyasada olmazsa, ne olur?' sorusuna cevap düşünmemiz gerekebilir.

Sonuç

Özgür yazılım projeleri, felsefe ve harcanan emek açısından çok önemli. GNU/Linux camiasına destek olduğunu iddia eden birçok şirket çıkabilir, desteklerinin sonuçlarına göre çözümleme yapılabilir. Google'ın, Chrome ürünüyle ne yapacağını hep birlikte göreceğiz. Eğer Firefox'un piyasadan silinmesine ya da güçsüz kalmasına neden olursa, o zaman verdiği destek sorgulanması gereken bir konu olacaktır. Google hakkındaki şüphe listesine bir konu daha eklenir. Önemli olan, özgür yazılım felsefesi ve emekçilerin kazanacağı, ortak stratejiler olabilen kurumsallaşmadır.

Kemal Karataş
kemal@pardus-linux.org

TİCARİ LİSANSLI OYUNLAR NEREDEN KOŞUYOR ?

"Ticari lisanslar, özgür yazılımın anlayışına ters midir?" sorusu, Linux çekirdeğinin çıktığı zamanlardan beri, özgür yazılım felsefesi içindeki GNU/Linux camiasının, kendi içinde devamlı cevaplamaya çalıştığı bir soru olmuştur.

Bu soru, aslında, Linux'tan da çok daha önceleri vardı. Çok su yüzüne çıkmamış olsa da, GNU ve UNIX zamanlarında da temeli atılmıştır. UNIX tabanında bunun en belirgin örneği, Solaris olmuştur. Zamanında SunOS adıyla çıkan bu

işletim sistemi, pek tutulmamıştı. Sebepleri:

- Ücretli idi.
- SunOS'a laf geçirmek için, ileri seviyede sistem kullanıcısı olmak gerekiyordu.

SunOS'un yayılmamasında, ikinci madde, ilkinden çok daha etkili oldu. Öyle

ya! Hem para verecek; hem de ileri seviye bir bilgisayar kullanıcısı olup, işini gücünü bırakıp, işletim sistemi ile cembelleşeceksin. Olacak şey değildi. Nitekim olmadı da. Keza güçlü bir rakip, pazarda kendini göstermeye başlamıştı :MS-DOS.

IBM, "PC" adını verdiği makinesini oluşturduğu zaman iki hata yaptı:

1- PC'yi tekeline alamadı. Oluşturduğu makineyi Amerikan Patent Ofisi'ne gö-

türerek, PC'nin patentini almak istedi. Ancak ofis, farklı elektronik parçaların birleştirilerek, aynı işleve sahip bir başka makine oluşturabileceği; bu makinenin özgün bir tasarım olamayacağını belirterek, patent vermedi.

2- IBM, PC'si için yaptırmış olduğu işletim sistemi PC-DOS'un tüm haklarını yapan adamdan tamamen almadı. Böylece bu adam, aynı işletim sistemini MS-DOS adı altında, kendi adına pazarlama hakkını elde etti. Ve bu hakkını da sonuna kadar kullandı (*bu adamın adını tahmin ettiniz sanırım*).

İkinci madde, konumuz için bir ipucu. MS-DOS da ücretli idi. Ancak kullanımı kolaydı. Bir yazılımın yaygınlaşmasında rol oynayan etmenlerin en başlarında, kuşkusuz, kullanım kolaylığı ve ücret geliyor. Elbette pazarlama teknikleri, rekabet koşulları ve pek çok doğal (*arz-talep gibi kendinden oluşan koşullar gibi*) ya da doğal olmayan yollar (*haksız rekabet hamleleri, çıkar anlaşmaları gibi*) var.

Özgür yazılım camiasında bulunan GNU/Linux camiası da, bu tartışmanın *-kaçınılmaz olarak-* tam ortasında. GNU/Linux, hiçbir zaman, maddi amaç gütmeydi. Hatta, başkalarının Linux'tan maddi kazanç sağlaması, en başından



berisi Linux'a ücretli yazılım yazmak değil; Linux'u satmaya çalışmak.

Yazımızın başındaki soru hakkında ekonomistler, sosyologlar, sosyo-psikologlar tarafından, ansiklopedi ciltlerini dolduracak kadar yazı yazılabilir. Ben ise, kendi alanımdan olaya bakacağım: *Oyunlar*.

GNU/Linux çıktığından beri oyun konusunda yetersiz kalmıştır. Ancak oyun firmaları, yavaş da olsa, Linux'a doğru kafalarını çevirmeye başladılar.

Bir oyuncunun, ticari oyun oynamaya karar verdiği zaman yaptığı iki şey var:

1- *Oyunu, bir dünya para vererek, orijinal olarak almak*. Eğlence dünyasının malum kaprisi, oldukça pahalı olmasıdır. Oyunlar da bir istisna değil. Gerçekten fiyatları çok yüksek. Oyuncu, istediği oyunu belirledikten sonra bekler. Demosunu oynar. Yorumları okur. Alacağı oyunun, verdiği paranın karşı-

berisi Linus Torvalds'ın en büyük korkularından birisi idi. Hala da öyle. Ancak bu korkusu, Li-

niğini vermesini ister. Almak istediğinden emin olunca da alır.

2- *Korsan kopyasını almak*. Kopyacıardan 3-5 liraya alır ya da İnternet'ten indirip, bir DVD'ye yazar. Bunu yapan bir oyuncunun, bir dolap dolusu oyunu vardır. Oyunu incelemeye ihtiyaç duymaz. Ancak bu oyunlardan sadece 2-3 tanesini adam gibi oynar. Diğerlerini kurup, bir-iki oynayıp kaldırmıştır.

Yurdum oyuncularının geneli, ikinci yöntemi izler. Ancak, hangi açıdan bakarsanız bakın; oyuncular, en son çıkan oyunları oynamak isterler. Oyun sektörünün, bilgisayar pazarına yön veren en etkin sektörlerin başında geldiği, süyun götürmeyeceği, balçığın sıvaya-mayacağı bir gerçek.



GNU/Linux altında çalışan pek çok eğlenceli oyun var. Hızlanmakla beraber, ticari lisansa sahip oyunlar da var.

Üstelik bu oyunları istediğiniz gibi geliştirmek de mümkün. Ancak oyunculara bu yeterli olmuyor. Pek çoğu, zaten oyunu geliştirmekle ya da kaynak koduna ulaşılabilirliğiyle ilgilenmiyor.

-Yeni ve güncel oyunları Linux'ta oynayabilir miyim?

-Hayır.

-Ya eski oyunları?

-Eh...Belki.

İşte bu, oyuncuları Windows'ta tutuyor. Günlük kullanımda Linux kullanan kullanıcılar, oyun oynamak için yanında Windows'u da kuruyorlar. Linux'a geçmiyorlar. Linux oyunlarını denemiyorlar. Neden denesinler ki? Tamam, belki birkaç kişi "*Ben farklıyım*" havalarında Linux oyunlarına girişip, orada kalıyor. Ama bu adamların sayısı, çok sınırlı kalıyor. Hele hele eski oyunları bilmeyip de, oyun oynamaya *Half-Life*'lar, *PES*'ler ile başlayan veletler, şaşalı grafikler görmeyince hemen burun kıvrıveriyorlar.

Ticari oyunların Linux altında gelişmesinin nedeni, pazarın yeterince büyük olmaması. Pazar olursa, ürün de olur.

İlk nedene bağlı olan ikinci nedense; yeni çıkan oyunların büyük çoğunluğunun, bağımsız platform API'si olan OpenGL yerine, DirectX kullanmaları. Microsoft, oyun platformunu kendi sistemine bağlayarak, sektörde tekel olma konusunda çok güzel iş çıkarıyor.



DirectX'in, GNU/Linux desteği yok. Muhtemelen de hiçbir zaman olmayacak.

Çözüm, yine Linux camiasından geliyor. Windows API yürütme projeleri oluşturuyorlar. En tanınmış *Wine*. Gerçekten inanılmaz bir iş başarıyor. Linux ortamında, pek çok Windows uygulamasını başarıyla çalıştıran bir proje. Ayrıca ticari olan, Crossover ve Cedega da mevcut. Crossover, oyun konusunda, gerçekten muhteşem bir iş çıkarıyor. DirectX ve Windows fontları kolayca

kurulabiliyor. Mevcut sürümü tam ve genel kapsamda 150'den fazla oyunu destekliyor.

19. sayımızda yaptığımız Wine röportajında, Alexandre Julliard'ın belirttiği üzere, Wine, bir sanal ortam olarak çalışmak ya da işlemciye emülasyon komutları yüklemek yerine; uygulamanın farklı kütüphaneler kullanarak çalışmasını sağlıyor. Yani çalışan

Windows uygulaması, aynen Linux uygulaması gibi çalışıyor. Ancak farklı kütüphaneler kullanıyor. Bu da bilgisayara ek bir yük bindirmiyor. Uygulamanın, hızlı bir biçimde çalışmasını sağlıyor. Ancak ne yazık ki, oyunlarda işin rengi biraz değişiyor. Bunun nedeni ise, oyunların, en karmaşık uygulama yazılımları olmalarında yatıyor. Ayrıca oyunlar, tek başlarına çalışmıyorlar; pek çok uygulamayı ve *-başta DirectX olmak üzere-* pek çok API'yi de beraberlerinde çalıştırıyorlar. İşte bu noktada işler çetrefilleşiyor. Oyun çalışmıyor

ya da en iyi ihtimalle, düşük performansla çalışıyor. Basit bir oyun oynuyorsanız fark etmiyor. Ancak ağ üzerinde, FPS oyunu oynamaya çalıştığınız zaman, durum, diğer oyunculara haksız avantaj sağlayacak seviyeye geliyor. Oyunun performansı, ağ üzerinden veri paketlerinin transfer hızları dahil, neredeyse üçte bir oranında düşüyor. Bu bir FPS oyuncusunun, başına gelecek en kötü durumlardan birisi. Veri paketlerinin yavaş gitmesi demek, diğer oyuncunun mermilerinin, sizinkilerden hızlı gitmesi demek.

Linux'un, oyuncuların tercih ettiği bir işletim sistemi olması için, oyunların DirectX yerine OpenGL destekli olması gerekiyor. Bu gerçekleşirse, oyunun GNU/Linux sürümü çıkmasa bile, sisteme port edilmesi kolaylaşacaktır.

Microsoft'un tekelci rekabet anlayışı nedeniyle, OpenGL, çok daha az pazar payına sahip. Tek neden bu. OpenGL, DirectX'den çok daha güçlü. DirectX 11'den çok daha hızlı grafik özelliklerine sahip. Ayrıca, gelecek nesil oyunlara, çok daha uygun. Çünkü platform bağımsız. OpenGL kullanan bir oyunun, yalnızca Windows, Linux ve Mac sürümlerini değil; PS3, Wii, PSP, DS ve iPhone sürümlerini de çıkarabilmek mümkün. Ayrıca WebGL standardı kul-

lanarak hızla geliştirilen tarayıcı tabanlı oyunlar için de en uygun API.

Ancak, Linux'un bu yolda ilerlemesi için çalışmalar da mevcut. İlk olarak, OpenGL destekli ticari oyunları Linux'a port eden firmalar mevcut. Bunların başında Linux Games Publishing ve Loki geliyor. Pek çok ticari oyunu, başarı ile Linux'a port ettiler. Ancak ne var ki, port işlemi çok basit olmadığı gibi, pahalı da bir süreç. O yüzden oyunların çıkışı ile aynı zamana denk gelmesi pek mümkün olamıyor. O yüzden asıl olan, oyunların, Linux platformu için olanlarının çıkması.

DirectX desteği, oyunların Linux'a çıkması önündeki temel engellerden birisi. Ancak bir tek o yok. Oyun motorlarının da açık kaynak olması, ancak kullanım ömrünü tamamladıktan sonra gerçekleşiyor. Neyse ki, bu motorlar açık kaynağa kazandırıldıktan sonra, pek çok proje başlatılarak bu motorlar üzerine oyunlar yazılıyor. Bu konuda, Doom ve Quake motorları ile başı çeken idSoftware'ı, Unreal ile Epic Games, Croteam, Frictional Games, S2Games ve Wolfire Games takip ediyorlar. Oyun motorları temelde, belli bir işletim sisteminde çalışacak şekilde tasarlanmazlar. Ayrım, alt seviye grafik render ortamında başlıyor. Çünkü bu kısım, yay-

gın olan Direct3D ile kodlanıyor. Yine iş dönüp dolaşıp, API'ye geliyor. Eğer, DirectX yerine OpenGL gelirse, geri kalan, işin pazar kısmını oluşturmak. Bu da, GNU/Linux yaygınlaştırılması için yapılan kolektif hareketlerin etkinliğine bağlı. Kod yazmak, doküman oluşturmak, yazılar yazmak, daha da önemlisi, bildiğiniz büyük - küçük, gelişmiş - basit her GNU/Linux bilgisini paylaşmaktır. Harcandıkça çoğalan tek şey, bilgidir. Tekrar görüşene kadar, DIKŞINYA! DIKŞINYA!... :-)

Hamit Giray Nart
hamit@pardus-linux.org

Fadike'nin Not Defteri

13) Aklımda bir proje var ne zamandan beri de düşünmekteyim: işletmelerin, bankaların kullanılmaktan vazgeçtiği yassı kasa bilgisayarlardan 10-15 tane almak ve elden geçirip hepsine çalışabilecek bir GNU/Linux dağıtımını yükleyerek ÇYDD'de gençlere ders vermek. Biliyorum zor bir çalışma olacak benim için ve şimdilik maliyetlerimi hesaplamaktayım ve de projenin ÇYDD tarafından nasıl karşılanacağı da önemli. Reddedileceğini sanmıyorum ama destek önemli.

14) Gözüme çarpan bir detay: İzmir'de bir fotoğraçıda açık imalat misali dükkanın dibinde üç bilgisayar ve üç genç Adobe Photoshop uygulaması ile resimleri işliyorlar. Dükkan sahibi ile resimlerim çıkana dek sohbet ettim ve kendisi kullandığı ürünleri korsan kullandığını ifade etti. Düşündüm haliye kullanılan Microsoft Windows ürünü de korsandı. Acı olan şu ki, ben kendisine The Gimp uygulamasından bahsedince; alanında iş yapan ve uzman olan bu kişinin; yabancılık çekmeyeceğini, en azından duymuş olabileceğini düşündüm ama yanıldım; hem de çok feci.

15) Bu da ikincisi: Kadıköy Yazıcıoğlu bilgisayar piyasasında bir mağazadan ekran satın alacağım: alım-satım işlemi tamamladı, kasada ödeme yapılırken baktım tezgahta Open Office kullanıyor. Sordum nedenini ve komşuları olan Oem ürün satıcısı dükkanların denetlenip ceza, uyarı aldığını kendilerinde önlem olarak böyle bir yola başvurduklarını belirtti. Kullanmakta zorluk yaşayıp yaşamadığını sordum; Microsoft Office ile aynı olduğunu, farklı bir numarasının olmayıp aksine kullanımının

da kolay olduğunu belirtti. Kendisine bu uygulamanın birde Türkçe denetimi yapabildiğini söyleyip anında Zemberek Dil Denetleyicisini indirdim ve eklentiyi kurdum. Memnun kaldı bayağı. Birkaç Özgür Yazılım forumunun adresini verdim kendisine ve başlangıç olarak Ubuntu ve Pardus'u tavsiye ettim. İlgilendi fakat sonrasını bilemem.

16) Özgür Yazılım gönüllülerinin birlikte çalışması bir ofis çatısı altında nadiren olur. Çünkü adı üzerinde gönüllü; evindedir, okuldadır, bilgisayarı olmasa dahi internet kafededir, okulunun bilgisayar labarotuarındadır. Haberleşme sınırlarının kalktığı ve erişmenin de görece ucuzladığı zamanımızda Özgür Yazılım gönüllülerinin haberleşmesine forumlar, Jabber ve IRC ağlarının yanına bir kanal daha eklendi: Tuxweet. Anlık olarak Özgür Yazılım kullanıcılarının birbirileri ile haberleşmesine, ne yaptıklarından haberdar olmalarına imkan tanıyor. Sıklıkla kullanalım diyoruz ve de merhaba!

17) Kendime araştırma konusu: Ülkemizde GNU/Linux dağıtımları adına açılmış kaç forum ya da topluluk bulunmakta? Aktiflikleri nedir? Yaptıkları katkılar nelerdir? Biliyorum zor olacak ancak yine de bu alanda bir sosyal çalışma yapılması iyi olur.

18) Uzun bir süre boyunca barındığı sunucunun verdiği bir hata yüzünden bizlerden ayrı kalan Debian Türkiye topluluğu yeniden aramızda. Yalnız mevcut üye olanları kötü bir sürpriz bekliyor: eski verilerin tamamı gitmiş ve üyeliklerde. Haliyle yeniden üye olmak zorunlu. Bir an

önce üyelikleri tamamlayıp destek vermeye ve belgelendirme çalışmalarına başlamalı.

19) Özgür Yazılımın ne denli ayırdayız bunu sorgulamak bir yerde şart. Ubuntu, Pardus, Debian, Arch kullanan kaç kişi GNU GPL lisansını okumuştur ya da lisanslar arasındaki farkları biliyor muyuz? Toplulukların forumları da daha çok sorunlarla boğuşuyor, acemi kullanıcının okumak ve araştırmak yerine sorduğu tekrar sorular biraz kirliliğe yol açıyor; üstelik yöneticilerin benzer konuları listeleyip arşivlemesine karşın! Bu yüzden forumların en çok takip edilen başlıkları haliyle sorunlar olurken GNU, Özgür Yazılım ve felsefi kısmına yönelik açılan başlıklar arada kaynıyor; hatta bu başlıklara cevap dahi yazılmadığı oluyor.

21) Benim gibi yüzden fazla kitabı olan kişi için Tellico ideal bir uygulama; hele ki benim gibi kütüphaneci olan biri için paha biçilemez. Pardus kullandığım zamanlardan beri kendisini kullanırım. Geçenlerde pullar için bile demirbaş yapabildiğini öğrenince daha bir sevindim: haliyle bende bir pul koleksiyoneriyim. Kitapları bir kenara bırakıp Sovyet Devrim Pullarını tarayıcımdan geçirip tarattım ki güzel oldu bayağı. Türkçe desteği de mevcut zaten. Yalnız GNOME kullananların canını sıkacak bir durum var ortada: uygulama kurulduğu zaman KDE uyumlu olduğu için KDE'nin ıvır zıvırlarını da (kde-base, kde-workspace vs.) kuruyor ki bu gereksiz indirmeler demek. Bir yolunu bulup Tellico'yu KDE'den ayırmalı.

22) Özgür Yazılımın felsefesi ve içeriğinden çok "GNOME mu KDE mi" yarışı sürdürülmekte. Oysa bilinmektedir ki verimlilik ve işlevsellik kişiden kişiye değişir. Kendimden örnek vereyim her iki ya da diğer masaüstü

yöneticilerinin birçok üstün ya da noksan yanı var ve ben hep KDE düşmanı oldum. Düşmanı derken sevemedim bağlamında; yoksa KDE'de Özgür Yazılımın gelişimi için diğerleri kadar çalışmakta. Hatta görünümü ile insanları cezbetmesi takdir edilesi. Ancak bu sığ tartışmalar bizi içerikten ve özden uzaklaştırdığı gibi boğulmamıza neden olmakta. Uzak durmalı ve tepeden genele bakmalı.

23) İki sevdiğim eğlenceli panel uygulamacığı var. Biri gnome-eyes, ikincisi de Türklere özgü kNazar: Bizi kem gözlerden koruyor.

24) Yıllık izin yaklaşıyor ve ilk hedefim rahat rahat, "yarın iş var kim gider" kaygısı da olmaksızın birçok dağıtım denemek, deneyim kazanmak.

Fadike Bez
İstanbul, Temmuz 2010
fadikebez@gmail.com

Adım Adım
PARDUS
2009

Adım Adım
PARDUS
2009

Adım Adım
PARDUS
2009



ISBN : 978-605-4298-00-6
Yayınevi : Kapadokya Akyüz Yayıncılık
Yazar : Ömer Akyüz

Kitabın kapak tasarımı ve adı, kitap hakkında her şeyi zaten açıklıyor. "Adım Adım Pardus 2009" Pardus'a, dahası GNU/Linux camiasına yeni geçecek kullanıcılar için, işi, taaa başından yani kurulumdan başlayarak, genel ayarlara ve genel kullanıma kadar anlatan oldukça ayrıntılı bir kılavuz kitap niteliğinde.

Kitap, Pardus 2009'u adım adım değil; neredeyse karış karış açıklamış. 337

sayfalık kitapta, 1000'den fazla ekran görüntüsü ile desteklenmiş, kolay bir anlatım var. Yazar Ömer Akyüz'ün, kitabın önsözünde belirttiği "7 yaşındaki ilköğretim öğrencisinden, 70 yaşındaki vatandaşa kadar, Pardus ile yeni tanışanların rahatlıkla anlayabileceği bir anlatım" hedefi, tam ortasından vurulmuş.

Yazarın, kitabın amacını ve "her ilköğretim kütüphanesinde bulunması" yönündeki hayalini paylaştığı bir önsöze sahip olan kitap, 21 bölümden oluşuyor. GNU/Linux'un ne olduğu; Pardus'un ne olduğu ve nasıl başladığı hakkında bilgileri içeren ilk bölümün ardından, sırasıyla kurulum, yapılandırma ve kullanım bölümleri geliyor. 7. bölümden itibaren ise, Pardus 2009 ile ön yüklü olarak gelen çoklu ortam, internet, ve genel amaçlı uygulamalar tanıtılıyor. Son 3 bölüm ise, OpenOffice anlatımına ayrılmış.

Kitap, gerçekten Pardus'a yeni başlayanlar için tasarlanmış. GNU/Linux'u hiç bilmeyen ve GNU/Linux camiasına Pardus 2009 ile girmek isteyecek kişilere hitap ediyor. Linux ortamında deneyimli olan kullanıcılara hitap eden bir kitap değil. Yani kısaca kitap, bir Linux değil; bir Pardus 2009 kitabı. Örneğin; kitapta konsola ya da temel Linux komutlarına hiç değinilmemiş. Ancak bu konular, zaten kitabın amacı dışında. Yine de Pardus'a gönül vermiş kullanıcıların alıp kütüphanelerine katmak isteyebilecekleri ya da Pardus'a geçirdikleri birilerine armağan edebilecekleri bir kitap.

Kitap ayrıca konu anlatımını gerçekleştirdiği, Pardus 2009.1 sürümünün kurulan CD'si ile geliyor. Kitabı aldığınızda, yanında gelen Pardus 2009.1 CD'sini bilgisayarınıza takın. Kitabı başından başlayarak adım adım takip edin. Birkaç gün sonra kitabı bitirdiğinizde; Pardus 2009'u günlük olarak kullanmaya başlayıp, İnternet üzerinde rahatlıkla takip edebilir bir hâle geleceksiniz.

Hamit Giray Nart
hamit@pardus-linux.org

Kitap Tanıtımı :

Adım Adım Pardus 2009

»»içindekilere dön««

Kısa Kısa Haberler

Pardus 2011

Pardus 2011 için sürüm takvimi açıklandı:

| | |
|----------------|--------------------|
| 26 Ağustos '10 | :Pardus 2011 Alfa1 |
| 16 Eylül '10 | :Pardus 2011 Alfa2 |
| 14 Ekim '10 | :Pardus 2011 Beta |
| 11 Kasım '10 | :Pardus 2011 RC |
| 14 Aralık '10 | :Pardus 2011 |

Düşünülen yenilikler ve dahası Pardus Geliştirici Listesinden öğrenilebilir.

Mozilla Firefox

Mozilla Firefox'ın 3.6.6 sürümü duyuruldu. Bu sürüm ile birlikte özellikle flash kilitlemelerinin engellenmesi, tüm tarayıcı yerine sadece flash oynatıcısının çalışmayı durdurması amaçlanıyor

Ayrıca Mozilla Firefox 4 serisi de test sürüşüne çıktı. "Minefield" yani "Mayın

Tarlası" kod adlı sürüm VP8 video türü desteği gibi ek özellikler ve görünüm gibi yenilikler getiriyor.

Tarayıcı ve İşletim Sistemi Kullanım Oranları

StatCounter sitesindeki istatistiklere göre, Türkiye'deki tarayıcı kullanım oranları şu şekilde: %17.3 Firefox, %6.4 Chrome, %75.4 Internet Explorer. Türkiye'deki işletim sistemi kullanım oranları ise şu şekilde: %99.2 Windows, %0.42 MacOSX, %0.14 GNU/Linux.

ODUN 0.2 Beta

Pardus için çevrimdışı paket yükleme, ve güncelleme aracı olan ODUN'un beta sürüm duyuruldu. Özgür yazılım olan ODUN <http://code.google.com/p/pisidown> adresinden hem GNU/Linux hem de Windows için edinilebilir.

Sansüre Karşı Ortak Deklerasyon Yayınlandı

Aralarında PKD ve LKD'nin de bulunduğu bazı STK'ler, İnternet sansürlerine karşı ortak deklarasyon yayınladılar. Deklaryonda temel hak ve özgürlüklerin ihlali konusu ön plandaydı.

Steam Yakında GNU/Linux'ta

Steam platformunun 2010 yılı içerisinde GNU/Linux için de bir sürümünün olacağı bildiriliyor.

GNU/Linux Kullanıcıları Tuxweet'te Buluşuyor

Türkiye'deki GNU/Linux kullanıcılarının sosyal mekanı Tuxweet açıldı.

Pardus-Linux.Org eDergi

Bu Sayıda Emeęi Geçenler

Ahmet Yaman
Aydın Bez
Erdem Artan
Hamit Giray Nart
Kemal Karataş
Kadri İspay
Melike İteralp
Muslu Yüksektepe
Mustafa Akgül
Onur Tuna
Ufuk Erkılıç
Uęur aylık

Teşekkür

Ali Erkan İmrek
Bahadır Özdemir
Emir Can
Fırat Kutlu
Hakan Uygun

Pardus-Linux.Org eDergi, bir Pardus Kullanıcıları Derneęi hizmeti olan Pardus-Linux.Org Ailesi tarafından hazırlanmaktadır. Tasarımında sadece özgür yazılımlar kullanılan elektronik dergimizde geçen eserler, yazar tarafından aksi belirtilmedikçe Creative Commons 2.5 by-sa ile daęıtılmaktadır. Alıntıların kendi lisansları geçerlidir.



Siz de Pardus-Linux.Org eDergi'nin bir parçası olmak ister misiniz?

Pardus-Linux.Org eDergi için her zaman daha iyisini yapabilmek için, yazar, tasarımcı, imla denetçisi olarak bizimle bu gemide kürek çekebilir, aklınıza gelen herhangi bir konuda yardımcı olabilir ve bu heyecana bizimle ortak olabilirsiniz.

Farklı, orijinal ve okunabilir bir dergi için bize katılmak ve tamamen gönüllülük esası ile aldığımız haza ortak olmak isterseniz tek yapmanız gereken, <http://www.pardus-edergi.org> adresindeki "Katkıda Bulunun" bölümünü okumak.

Bekliyoruz.

