

GNU
Pardus-Linux.Org
eDergi

Sayı 22 - Ağustos '10

Pardus Taban Sistem ve Xfce Kurulumu
Öntanımlı Uygulamalara Alternatifler
Wesnoth'a Dalış - VI
Oyun Tanıtımı: WideLands
Pardus'ta Scilab - V
Röportaj: Mono vs RMS
Makale: Kapitalizmin Yarattığı Korku Dağları ve Özgür Yazılım
Makale: Mobil İnternet ve GNU/Linux Dağıtımları
Makale: Bir GNU/Linux Oyuncusunun Savunması
Fadike'nin Not Defteri
Biliyor Muydunuz?
Kısa Kısa Haberler

Giriş Yazısı	3
Pardus Taban Sistem ve Xfce Kurulumu	4
Öntanımlı Uygulamalara Alternatifler	7
Wesnoth'a Dalış - V	13
Oyun Tanıtımı: Widelands	23
Pardus'ta Scilab - IV	30
Röportaj: Mono vs RMS	33
Makale: Kapitalizmin Yarattığı Korku Dağları ve Özgür Yazılım	35
Makale: Mobil İnternet ve GNU/Linux Dağıtımları	38
Makale: Bir GNU/Linux Oyuncusunun Savunması	39
Fadike'nin Not Defteri	41
Biliyor Muydunuz?	43
Kısa Kısa Haberler	44

Merhaba Dostlar,

Geçtiğimiz ay, Pardus için oldukça çalkantılı bir aydı. Pardus 2011 hazırlıkları için proje yönetim yazılımı olarak, özgür olmayan bir yazılım olan JIRA adlı uygulamanın kullanılma kararının alınması, ve bu karar alınırken özellikle katkıcıların fikirlerinin alınmamış olması, Pardus geliştiricileri arasında iplerin gerilmesine neden oldu. Bu gelişmeler Türkiye'deki çoğu GNU/Linux topluluğunda tartışıldı. Kimi bağcı nedeniyle başa sövdü, kimi özgürlüğün ne kadar önemli olduğunu sorguladı, kimi de bu tartışmanın arasında bize - Pardus-Linux.Org eDergi takımına - laf sokmaya çalıştı. Biz de izledik tüm bu gelişmeleri. Özetle diyebileceğimiz şudur ki, **özgür yazılım projesinde özgür yazılım kullanılmalı ve katkıcıları etkileyen kararlar alınacaksa, alınacak karar ile ilgili en azından fikirleri alınmalı.**

Havalar sıcak, havalar bunaltıcı... Havalar böyle de olsa, birileri bu işi yapmamız için bize para vermese de, sizinle birşeyler paylaşmak için çalışmamız devam etti. Sizler birşeyleri paylaşmanın hazını duymak için çeşitli konuları kaleme aldık. Dergimizin bu sayısında, Pardus kurulum CD'sinden taban sistemin nasıl kurulabileceği, taban sis-

tem üzerine Xfce nasıl kurulabileceği işlendi. Tam da bu konunun üzerine iyi gidebileceğini düşündüğümüz bir yazı olarak da Pardus'taki öntanımlı uygulamalara alternatiflere değinildi. Bu sayımızda Wesnoth'a Dalış serimizin son bölümüne geldik. Yazarın da son paragrafında belirttiği gibi, birgün dergimizin eki olarak sunmak gibi bir planımız var. Bakalım... Umarım yaparız :) Bu sayımızda oyun tanımı olarak bir The Settlers klonu olan Widelands yer alıyor. Hazır oyundan laf açılmışken, "Bir GNU/Linux Oyuncusunun Savunması" başlıklı bir yazı kaleme alındı. Makale demişken, "Mobil İnternet ve GNU/Linux Dağıtımları" bir diğer kaleme alınan makale. "Biliyor Muydunuz?" köşemizde bu ay GNU/Linux ve çevre temasına değindik. Bu köşemizi daha önce okumamışsanız, önceki sayılarda "GNU/Linux ve Hollywood" ve "GNU/Linux ve Özgürlük" konularına değindiğimizi bildirmek isterim. Dergimizin bu sayısında sizler için bir röportaj hazırlamadık ancak herkesin okuması gerektiğini düşündüğümüz, Mono teknolojisinin tehlikesini anlamana yardımcı olacak olan, ComputerWorldUK tarafından Stallman ile gerçekleştirilmiş bir röportaja yer verdik.

Sizi dergimizle başbaşa bırakırken, ülkemizdeki milyonlarca insan için önem-

li olan Ramazan ayında mutluluklar dilerim.

Unutmadan, dergimizde birtakım siyasi kavramlara yer vermiş olabiliriz: Emperyalizm, kapitalizm, sosyalizm gibi... Bu tür kavramlara takacak veya bu tür kavramları kaldıramayacak bir yapıdaysanız, şimdiden haberinizin olmasında fayda görüyorum.

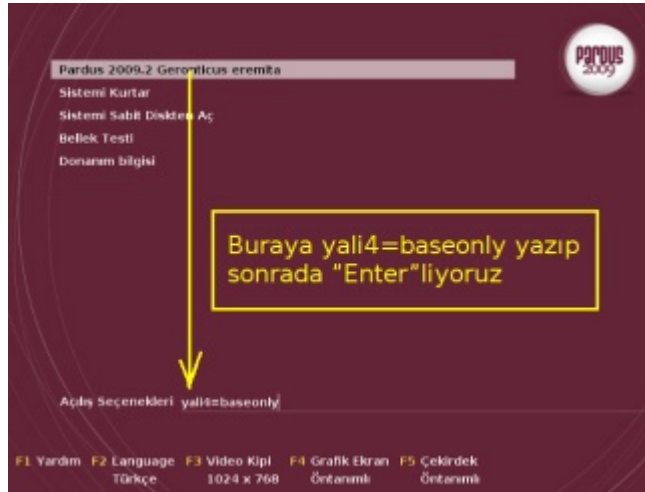
Dergimiz hakkındaki her türlü soru, sorun ve görüşlerinizi, dergimizin duyurusunun yapıldığı her yerden veya yazarlarımızın e-posta adresinden bildirebilirsiniz.

Bir sonraki sayıda görüşmek üzere...

İyi okumalar.

Erdem Artan
erdem@pardus-linux.org

Pardus Taban Sistem ve Xfce Kurulumu



yapın, paketlerin kurulumunda *base.system* yani taban sistem kurulduğu için, kurulum çok hızlı gerçekleşecektir.

Kurulum bittikten ve yeni Pardus'a geçtikten sonra da, ilk önce kara konsolda kullanıcı adı ve şifre yazıp, işlemlere başlayın.

İnternete bağlanmak için, önce ağ pro-

fili oluşturun.

```
# network create
```

Çıkan uyarıları numarasına göre seçip, ağınıza da bir isim verdikten sonra, ağ profilini aktif edin.

```
# network up ağ_profil_adi
```

Bağlantı durumunu kontrol edin.

```
$ network connections
```

```
$ ping -c 3 www.google.com.tr
```

İnternet bağlantısını hallettikten sonra su ile root olun, ardından ek depoları ekleyin.

[contrib depo:](http://paketler.pardus.org.tr/contrib-2009/pisi-index.xml.bz2)

```
# pisi ar contrib
```

```
http://paketler.pardus.org.tr/contrib-2009/pisi-index.xml.bz2
```

Pardus Kurulan CD'yi takın ve açılışta resimdeki yere, "yali4=baseonly" yazın. (dikkat yali4 değil, **yali4**)

Sonrasında normal Pardus kurulumu



Pardus-Linux.Org Depo:

```
# pisi ar P2009-free
http://paketler.pardus-linux.org/P2009-free/pisi-index.xml.bz2
```

Depo durumlarını kontrol edin.

```
# pisi lr
```

Devam etmeden önce güncellemeleri daha hızlı alabilmek adına DNS ayarlarınızı yapmanız da fayda var:

```
# nano /etc/resolv.conf
nameserver 208.67.222.222
nameserver 208.67.220.220
nameserver 8.8.8.8
nameserver 8.8.4.4
```

ÇOMAR tarafından yapılan DNS adresleri ise altta kalsın.

Şimdi güncelleme yapabiliriz.

```
# pisi ur
# pisi up -y
```

Grafik ara birimine geçebilmek için mutlaka xorg sürücülerini kurun. Burada, donanım ihtiyacına göre, diğer xorg sürücülerini de ekstradan kurmak durumunda kalabilirsiniz.

Önemli: Bu kısmın, sistemden sisteme,

donanımdan donanıma değişebileceğini unutmayın.

```
# pisi it xorg-server xorg-input-evdev
```

Kurulumu dizüstü bilgisayarda yapıyorsanız fareyi (touchpad) kullanmak için:

```
# pisi it xorg-input-synaptics
```

Nvidia ekran kartınız var ise, kernel desteği için alttaki sürücüyü kurun.

Önemli: Başka tür ekran kartları ve modelleri için, donanımınızla ilgili sürücü hangisiyse onu kurun.

```
# xorg-video-nouveau
```

Örneğin Intel ekran kartı için:

```
# pisi it xorg-video-intel
```

Şimdi sırada, giriş yöneticisi kurulumu var.

```
# pisi it xdm gdm gdm-pardus-theme
```

gdm'yi etkinleştirin.

```
# nano /etc/conf.d/xdm
```

xdm yazan yeri gdm yapın ve başında ki diyezi (#) kaldırın.

```
# Preferred display manager
DISPLAY_MANAGER="gdm"
```

Nano'yu CTRL+x komutu verip kapatın ve çıkan değişiklikler kaydedilsin mi sorusuna "e" ile cevap verin; bu şekilde kaydedip çıkmış olursunuz.

```
CTRL+x
e
enter
```

Artık sıra masaüstü ortamını kurmaya geldi, bu rehber XFCE'ye göre hazırlandığı için, ben XFCE'yi kuracağım; diğer masa üstleri için işlemler farklılık gösterecektir, (şu haliyle zaten giriş yöneticisini kurmuş olsak bile, bir masaüstü kurmadığımız için, gdm karakter sorunu verecektir) bundan sonrası artık sizin seçiminize ve tercihlerinize bakar ki, geriye kalan sadece herhangi bir masa üstünü ayarlamak olacaktır.

Aslında bu aşamada KDE de minimal kurulabilir, komutlar nasıl olsa sizin elinizde; yaşasın özgürlük :)

Neyse biz XFCE yapılındırmasını tamamlayalım.

```
# pisi it -c desktop-xfce-base -y
# pisi it -c desktop-xfce-addon
```

Sistemi yeniden başlatın.

```
# init 6
```

Son bir iş kaldı; gelen Pardus giriş (gdm) ekranında soldaki kutucuğa tıklayın *Oturumu seç > Xfce oturumu > oturumu değiştir > çıkan uyarıyı da her zaman diye onayladıktan* artık tertemiz bir XFCE masaüstüdesiniz...

Pardus taban sistemi üzerine kurulmuş olan XFCE'niz hayırlı olsun..

Not:

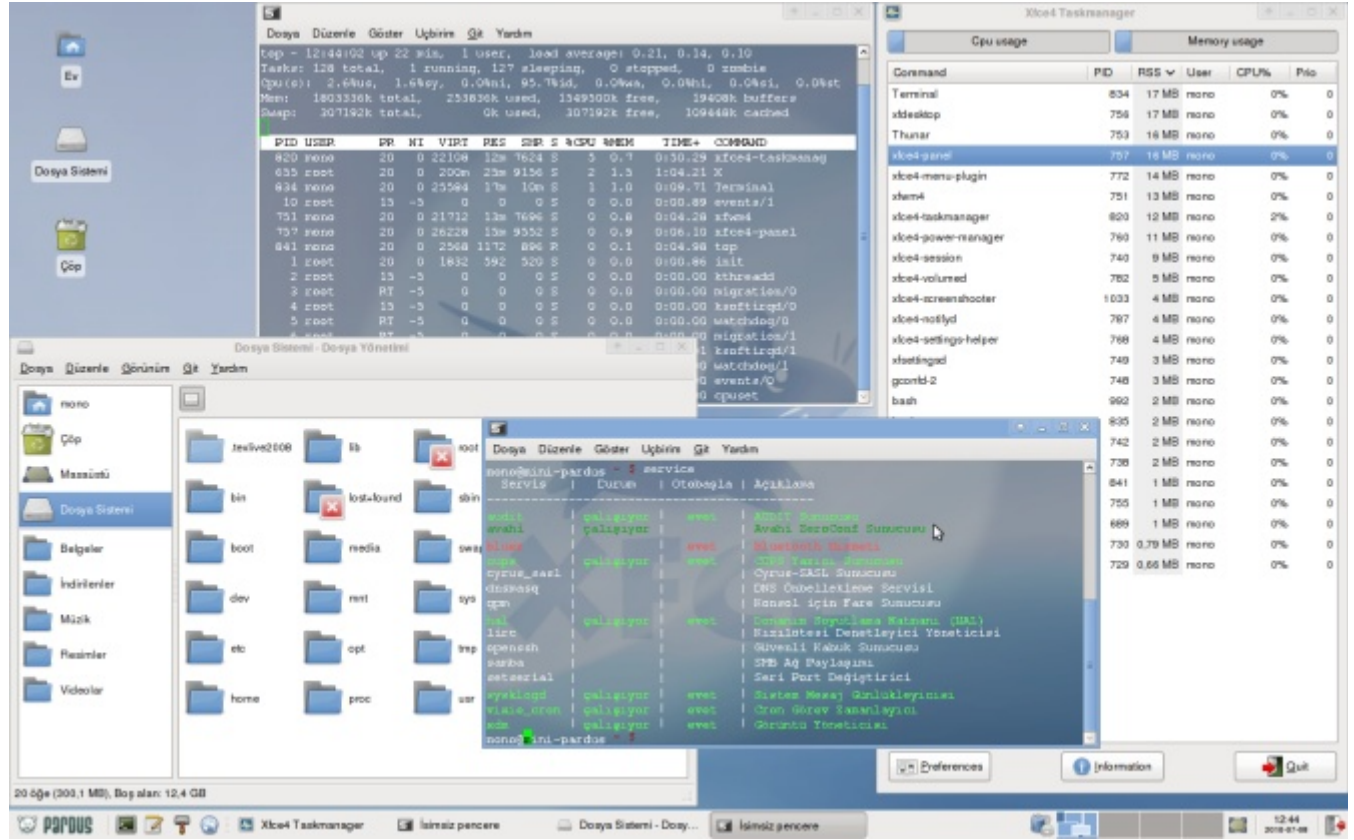
1. Bu rehber, Acer Aspire 7520 laptop üzerinde sorunsuzca kurulmuştur. Kurulum aşamasında (CD'den yüklenenler hariç) yaklaşık 200 MB dosya inmiştir. Konsol kullanmasını bilmeyen deneyimsiz kullanıcıların, bu rehberi denemeleri önerilmez.

2. Komutları sürekli olarak yetkili kullanıcı kipinde (root) vermek sizi sıkarsa basitçe

```
# pisi it sudo
```

komutunu vererek sudo uygulamasını kurabilirsiniz.

Normal kullanıcınıza yetki atamak için



ise;

```
# nano /etc/sudoers
```

komutu ile */etc/sudoers* dosyasını açıp

```
# User privilege specification
root    ALL=(ALL) ALL
kullanıcı_adınız ALL=(ALL) ALL
```

satırlarınızı eklemeniz ve kaydedip çıkmanız yeterli.

Felâsife
Yaşar Yeğin
yasaryegin@gmail.com

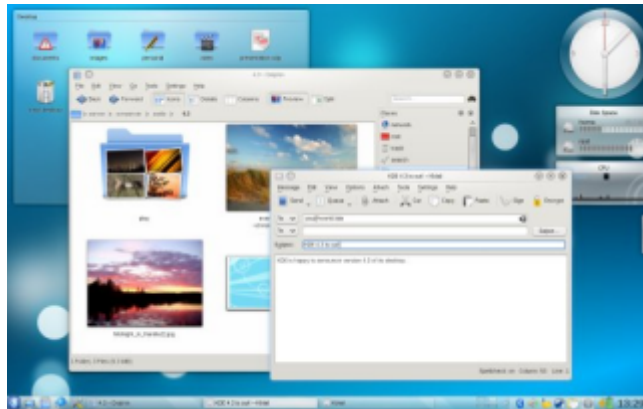
Öntanımlı Uygulamalara Alternatifler



Pardus kurulumu, ön tanımlı olarak, kullanıcının kullanımı için sunulmuş birtakım uygulamalar içerir ve görünü-şe göre kullanıcılar, genelde bu uygulama-maları kullanırlar. Bu yazımızda, Pardus kurulumu ile birlikte gelen ön tanımlı uygulamalara alternatifleri inceleyece-ğiz.

1) KDE → Xfce

Pardus'ta, KDE masaüstü ortamı yerine Xfce masaüstü ortamı kullanabilirsiniz. Xfce masaüstü ortamını yüklemek için, öncelikle Contrib-2009 deposunu siste-

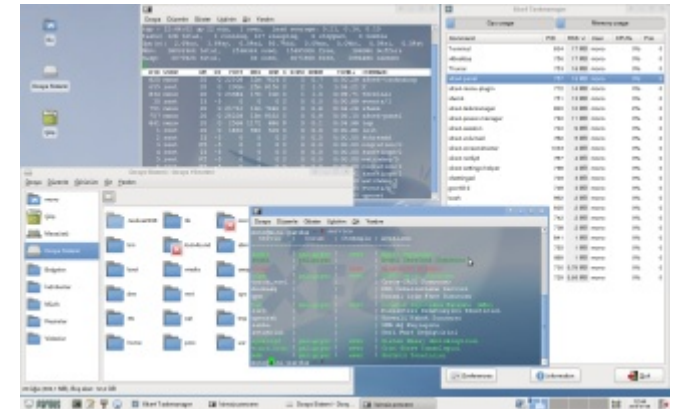


minize eklemeniz gerekiyor. [0] Cont-rib, yani katkıcı deposunu ekledikten sonra, Xfce masaüstü yüklemek için tek yapmanız gereken;

Tüm Xfce bileşenleri için,

```
psi it -c desktop.xfce
```

Sadece temel Xfce bileşenleri için,



pişi it -c desktop.xfce.base

komutunu yönetici yetkileriyle komut satırında vermek.

[0] http://tr.pardus-wiki.org/NASIL:Katkı_deposu_ekleme

2) Firefox → Chromium Browser

Mozilla Firefox, Pardus'un ön tanımlı İnternet tarayıcısı. Chromium ise Goo-



gle'in İnternet tarayıcısı olan Chrome'un arkasında yatan proje. Chromium Browser, yani Chromium projesi, Pardus'ta kullanabileceğiniz bir diğer tarayıcı. Bu tarayıcıyı yüklemek için P2009-free PiSi Paketleri deposunun sistemimize eklenmiş olması gerekiyor. [1] P2009-free deposunu sisteminize ekledikten sonra, yönetici yetkileriyle "pişi it chromium-browser" komutunu vererek, Chromium Browser uygulamasını

yükleyebilirsiniz.

Bunun yanında katkıci deposunda Ope-



ra mevcuttur. Ancak, özgür bir yazılım olmaması nedeniyle bu yazımızda tavsiye etmeyi uygun bulmadık.

[1] *Pardus-Linux.Org tarafından sunulan ve resmi desteği olmayan bu depo hakkında ayrıntılı bilgiyi <http://forum.pardus-linux.org/viewtopic.php?f=329&t=21222> adresinde bulabilirsiniz.*

3) Kopete → Pidgin

KDE'nin ağ uygulamaları paketi olan kdenetwork paketi ile birlikte gelen Kopete adlı uygulama, Jabber, Google Talk, MSN, Yahoo, AOL gibi anında haberleşme protokollerine aynı anda ve birden çok hesapla bağlanabilme özelliği taşıyor. Pidgin ise Kopete'nin neredeyse tüm özelliklerini barındıran ve Kopete'den daha hafif olduğunu söy-

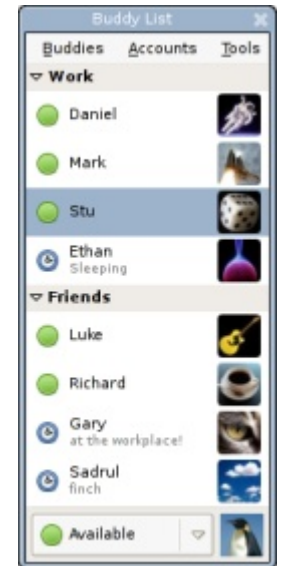


leyebileceğimiz bir GTK uygulaması.

Pidgin'i kurmak için komut satırında "pişi it pidgin" komutunu yönetici yetkileriyle vermeniz yeterlidir.

Kopete veya alternatifi olarak sunduğumuz Pidgin'i yal-

nızca MSN protokolü için kullanmayı düşünenlerseniz, alternatif olarak aMSN ya da emesene uygulamalarını da kullanabilirsiniz. aMSN paketi Pardus 2009 deposunda iken, emesene paketi katkıci deposunda bulunmaktadır.



4) OpenOffice → Koffice

OpenOffice'e alternatif olarak bir ofis takımı arıyorsanız, Koffice aradığınız ofis takımı olabilir. Koffice, KDE için yazılmış olan bir ofis takımıdır. Yine



OpenOffice'te olan kelime işlemci, hesap tablosu, sunum hazırlama gibi özellikleri bulunmakta. Koffice ofis takımını edinmek için komut satırında yönetici yetkileriyle

`pisit koffice-core`

veya



`pisit -c office.koffice`

komutunu vermeniz yeterli olacaktır.

Eğer yalnızca bir kelime işlemci isteyen ve hesap tablosu, sunum hazırlayıcı gibi özelliklerinin olmasına gerek yok diyenlerdenseniz, katkıcı deposunda bulunan Abiword adlı uygulamayı da kullanabilirsiniz.

5) Amarok → Clementine Player

Pardus 2009 ile birlikte, ön tanımlı olarak artık Amarok 2.x serisi müzik çalar



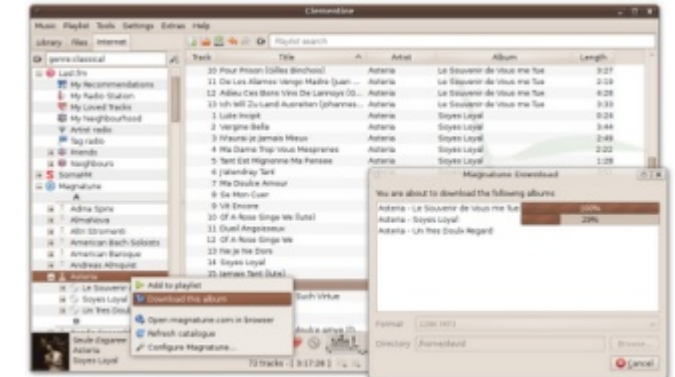
olarak gelmekte. Kimi kullanıcılara göre Amarok 2.x serisi, bir önceki seri olan 1.x serisinden çok da iyi değil. Clementine Player adlı uygulama, Amarok'un 1.4 sürümünün kodları kullanılarak geliştirilmiş (*özgür yazılımın güzelliği* :)) bir müzik çalar uygulaması. Kendisi daha yalın ve işini doğru yapıyor gibi görünüyor. Clementine Player uygulama-

sını yüklemek için P2009-free deposunu ekledikten sonra, komut satırında yönetici yetkileriyle

`pisit clementine-player`

komutunu vermeniz yeterlidir.

Clementine Player dışında, Amarok'a



alternatif olarak, yine P2009-free deposunda bulunan aTunes ve oldukça sade bir arayüze sahip olan Exaile ve Decibel Audio Player adlı uygulamaları, Pardus-2009 ve Contrib-2009 depolarında bulunan qmmp, quodlibet ve Juk adlı uygulamaları deneyebilirsiniz.

6) SMPlayer → VLC

SMPlayer, çalışırken mplayer'ı kullanan, Qt arayüz takımı ile yazılmış bir çokluortam oynatıcısıdır. Film, TV, VCD, DVD izleme ve müzik dinleme gibi özellikleri barındıran SMPlayer'a alternatif



olarak, VideoLan tarafından sunulan, yine özgür bir yazılım olan VLC adlı uygulamayı kullanabilirsiniz.

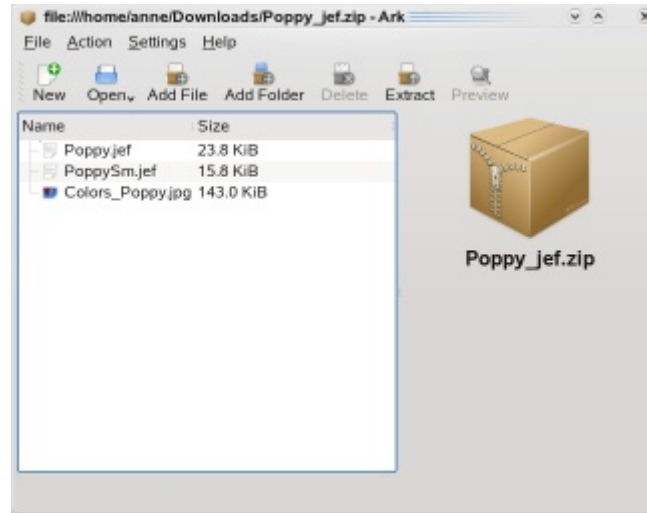
Pardus-2009 deposunda bulunan VLC'yi komut satırında yönetici yetkileriyle,



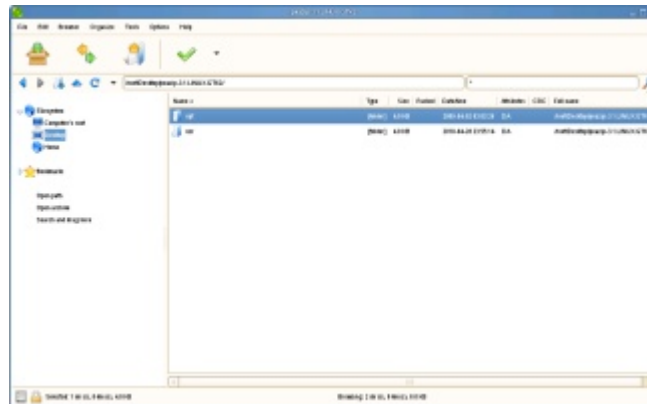
pi si it vlc

komutunu vererek kurabilirsiniz.

7) Ark → PeaZip



Ark, KDE masaüstü ortamı için yazılmış olan dosya sıkıştırma ve ayıklama uygulamasıdır. Sağ tık ile dosya sıkıştırma işlemlerinin yapılmasına izin veren Ark yerine, PeaZip adlı uygulamayı kullanabilirsiniz. Yine Ark gibi sağ tık ile işlemlere izin veren PeaZip, dosya türü olarak 7Z, 7-Zip sfx, ACE, ARJ, BZ2, CAB, CHM, CPIO, DEB, GZ, ISO, JAR,



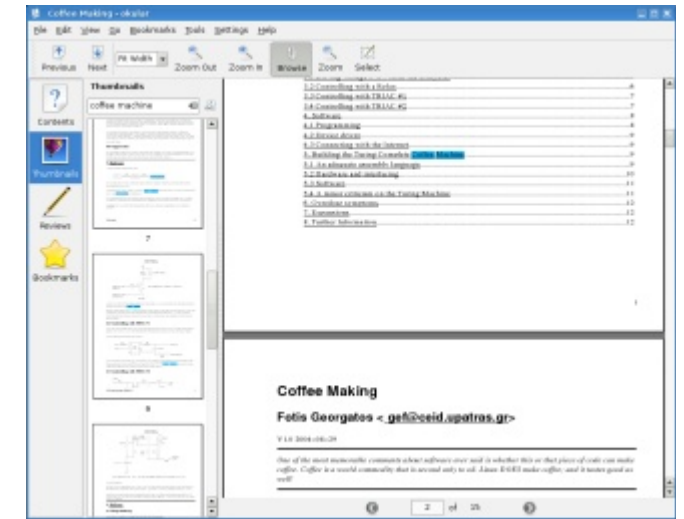
LHA/LZH, NSIS, OOo, PAQ/LPAQ, PEA, QUAD, RAR, RPM, split, TAR, Z ve ZIP uzantılarına destek veriyor.

PeaZip adlı uygulamanın P2009-free deposunda bulunan GTK arayüzlü sürümünü kurmak için komut satırında yönetici yetkileriyle,

pi si it peazip-gtk

komutunu vermeniz yeterlidir.

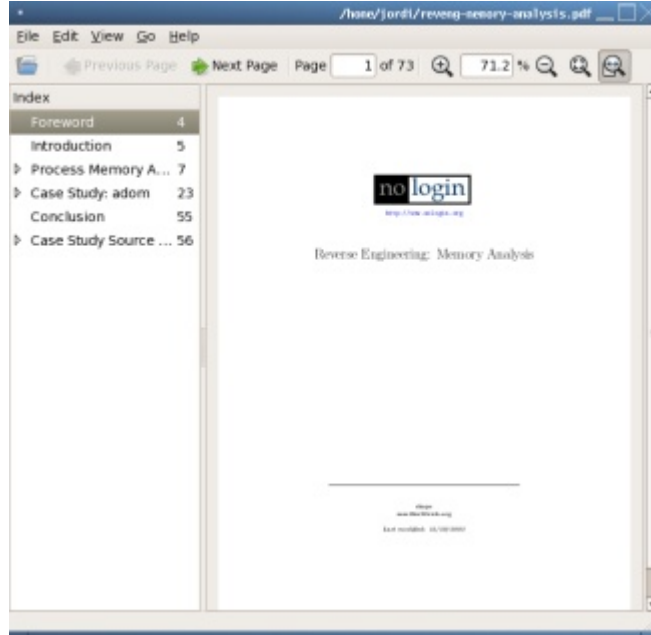
8) Okular → ePDFView



Okular, KDE SC'nin kdegraphics paketi içerisinde gelen PDF, Postscript, DjVu, CHM gibi dosya türlerinin görüntülenmesi için yazılmış bir uygulamadır. Özgür bir yazılım olan Okular'a alternatif olarak sunduğumuz yine bir özgür yazı-

lim olan ePDFView ise, yalnızca PDF dosyalarının görüntülenmesinin yeterli olacağı kullanıcılara hitap eden, oldukça sade ve hızlı bir görüntüleyici.

ePDFView'ı kurmak için katkıci deposu



eklendikten sonra, komut satırından yönetici yetkileriyle

pip install epdfview

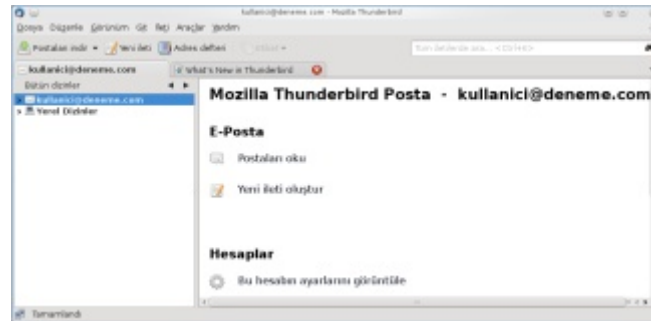
komutunu vermeniz yeterlidir.

9) Kmail → Thunderbird

Kmail, KDE masaüstü ortamı için yazılmış olan, e-posta hesaplarınızı masaüs-



tünden kontrol edebileceğiniz bir elektronik posta istemcisidir. Pardus'un ön tanımlı elektronik posta istemcisi olan, IMAP, POP, SMTP gibi protokolleri destekleyen, GPG şifrelemeye ve HTML postalara izin veren Kmail yerine, yine aynı özellikleri destekleyen bir Mozilla ürünü olan Thunderbird'ü kullanabilirsiniz.

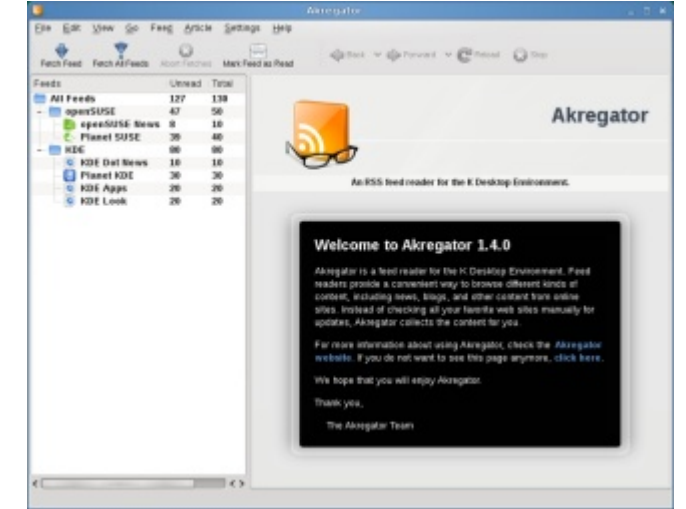


Thunderbird'ü bilgisayarınıza kurmak için

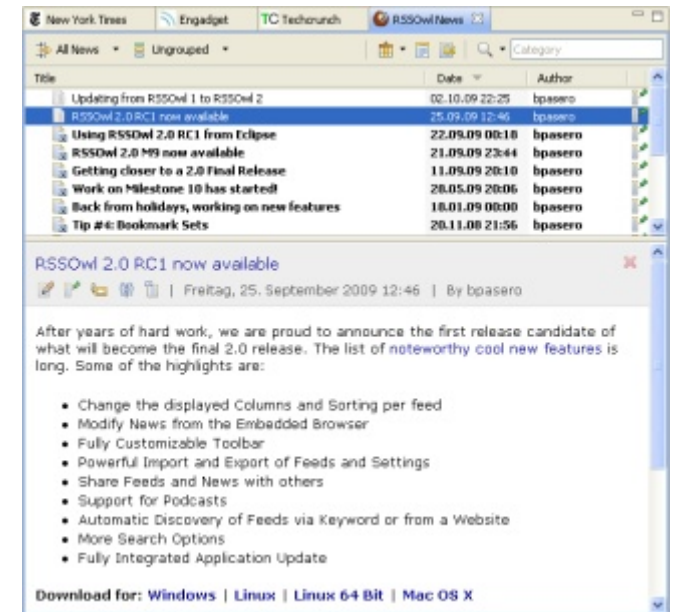
pip install thunderbird

komutunu, komut satırında yönetici yetkileriyle vermeniz yeterlidir.

10) Akregator → RSSOwl



Akregator, RSS ve Atom akışlarını takip etmek için yazılmış olan bir KDE uygu-



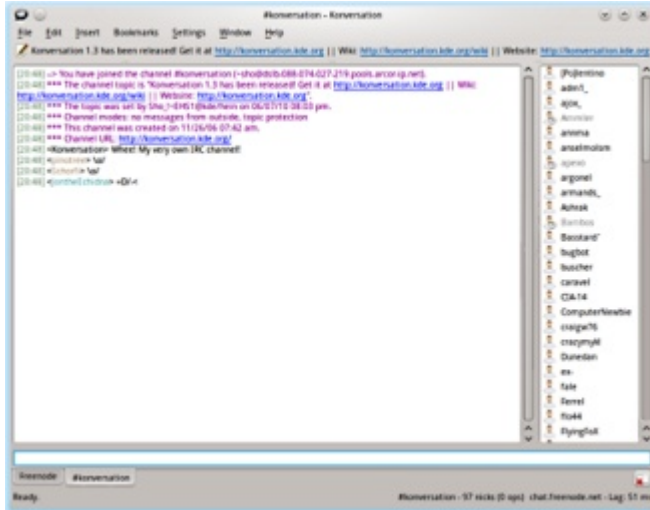
lamasıdır. Pardus'un ön tanımlı RSS okuyucusu olan Akregator'un yerine, "RSS, PDF ve Atom için haber okuyucu" sloganıyla yola çıkan RSSOwl adlı uygulamayı kullanabilirsiniz.

P2009-free deposundaki uygulamayı kurmak için, P2009-free deposunu ekledikten sonra,

pi si it rssowl

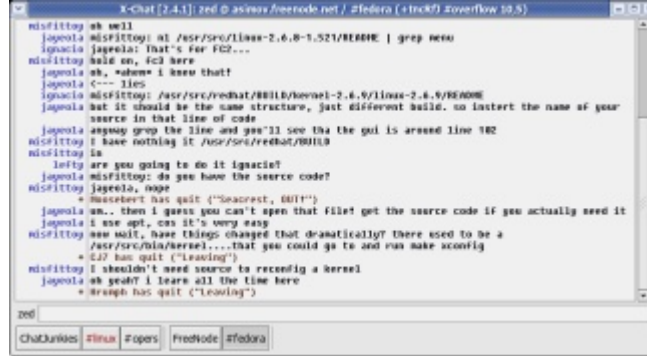
komutunu yönetici yetkileriyle vermeniz yeterlidir.

11) Konversation → Xchat



Konversation, KDE için yazılmış olan, Pardus'un ön tanımlı IRC istemcisidir. irc.freenode.net üzerindeki #pardus, #parduslinuxorg kanallarına bağlanma-

nızı sağlayabilir. Konversation'a alternatif olarak Pardus depolarında bulunan Xchat adlı uygulamayı kullanabilirsiniz.



GTK arayüzü kullanılarak yazılmış olan Xchat adlı uygulamayı kurmak için,

pi si it xchat

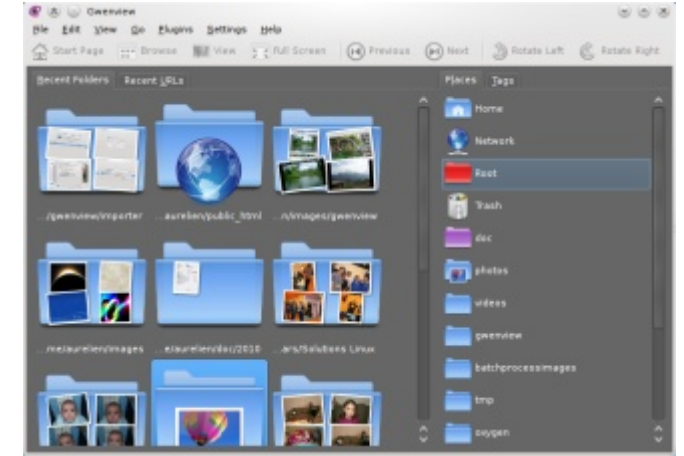
komutunu, katkıci deposu eklenmiş bir bilgisayarda, yönetici yetkileriyle komut satırında vermeniz yeterlidir.

12) Gwenview → GPicView

Gwenview, KDE SC ile gelen, Pardus'un ön tanımlı resim görüntüleme ve düzenleme uygulamasıdır. Gwenview'a alternatif olarak, -tam karşılama da- bir LXDE uygulaması olan GPicView'ı kullanabilirsiniz.

Oldukça yalın bir arayüze sahip olan ve oldukça hızlı olan GpicView, katkıci deposunda bulunuyor. Dolayısıyla, uygulama-

mayı kurmak için katkıci deposu eklen-



miş bir bilgisayarda,

pi si it gpview



komutunu yönetici yetkileriyle komut satırında vermeniz yeterli olacaktır.

Erdem Artan
erdem@pardus-linux.org

WESNOTH'A DALIŞ - VI

Altı aydır devam etmekte olduğumuz “Wesnoth'a Dalış” yazı dizimizi, senaryo dosyamızı oluşturma ve seferberlik oluşturuvcu CampGen uygulaması tanıtımı ile bitiriyoruz. Buraya kadar yazıyı okuyup da, işi gücü bırakıp, oyuna seferberlik yazmaya kararlı birkaç kişi kalmışsa hala, onlarla bitirelim artık. Senaryo dosyalarımızın da yapıları, aynen makrolar gibi, tamamen size kalmış. Ancak, yine de bazı temel kısımlar ve hikayemizin gidişatına göre gelişen olayları, senaryomuza nasıl yerleştireceğimizi örneklerle açıklayalım.

Senaryo dosyasını, seferberlik klasörünüzün altında oluşturacağımız “scenarios” klasörü altında oluşturacağız. Dosya adlarının başlarına numaralar koymak, bunların seferberlik sırasını karıştırmamamız için bize kolaylık sağlayacaktır. Yine WML ile yazılmış bir *.cfg dosyası olan senaryo kodlarımızı [scenario]...[/scenario] tagları arasında yazacağız.

id: Her dosya gibi, senaryomuzun da bir belirteci olma zorunda. Kullanım diğerleri ile aynı.

```
[scenario]
  id=1_Dusus
[/scenario]
```

şekindedir.

name: Senaryo adımız. Yerelleştirilebilir bir metin değişkenidir. Kullanımı:

```
[scenario]
  name=_ "Düşüş"
[/scenario]
```

şekindedir.



turns: Senaryomuzun kaç elde sonlanacağını belirtir. Sayısal değerdir. Kullanımı:

```
[scenario]
    turns=24
[/scenario]
```

ya da oyunun zorluk derecesine göre el sayısının değişmesini istiyorsanız:

```
[scenario]
    {TURNS 29 26 23}
[/scenario]
```

şeklindedir.

next_scenario: Bir sonraki senaryo haritasının id değerini alarak, sonraki senaryonun hangisi olacağını belirtildiği değerdir. Kullanımı:

```
[scenario]
    next_scenario=2_Yuzeye_Cikis
[/scenario]
```

şeklindedir.

map_data: Senaryomuzun geçeceği haritayı belirten değişkendir. Kullanımı:

```
[scenario]
    map_data= "{Borucu_Ciragi/maps/dusus.map}"
[/scenario]
```

şeklindedir.

Senaryomuzun müzikleri ve zaman döngüsünü de makro olarak belirtiyoruz. Oyunun müziklerini, `/data/core/music` klasörü içinde bulabilirsiniz. Buradan senaryonuzun boyunca çalacak müzikleri seçebilirsiniz. Kullanım:

```
[scenario]
    {SCENARIO_MUSIC knolls.ogg}
    {EXTRA_SCENARIO_MUSIC loyalists.ogg}
    {EXTRA_SCENARIO_MUSIC breaking_the_chains.ogg}
[/scenario]
```

biçimindedir. "EXTRA_SCENARIO_MUSIC" makrosu ile istediğiniz müzikleri ekleyebilirsiniz. Zaman içinse;

```
[scenario]
    {DEFAULT_SCHEDULE}
[/scenario]
```

makrosunu kullanırız.

Sonraki adımımızda ise senaryodaki tarafları belirtmemiz gerekiyor. Bunu da `[side]...[/side]` alt tagları arasında senaryomuzdaki kahramanları belirtmemiz gerekiyor. Her kahraman için bu tagları ayrı ayrı tanımlamamız gerekiyor. Hemen örnekleyelim:

```
[scenario]
    [side]
        side=1
        controller=human
        type=Fighter
        id=Hamit
```

```
name=_ "Hamit"
unrenamable=yes
canrecruit=yes
recruit=Walking Corpse, Vampire Bat, Ghost,Ghoul,
Skeleton Archer, Skeleton, Dark Adept
gold=300
[unit]
    id=Talin
    name=_ "Talin"
    unrenamable=yes
    type=Knight
    profile=/images/talin400.png
    side=1
    {IS_HERO}
    [modifications]
        {TRAIT_LOYAL}
        {TRAIT_INTELLIGENT}
    [/modifications]
[/unit]
[/side]
{STARTING_VILLAGES 3 6}
[/scenario]
```

Yukarıdaki kod, “*Borucu Çırağı*” seferberliğinde kullanacağım şablon. Bunun içeriği de elbette senaryodan senaryoya değişecektir. Değişkenlere bakacak olursak; “side”, kahramanımızın tarafını atadığımız değişkendir. Sayısal değer alır. Aynı tarafta olacak ama kendisi bir birim olan kahramanlar için, ayrı bir [side] tagı açmanıza gerek yok. Burada Talin'i belirttiğim gibi; [unit] tagını, [side] tagının bir alt tagı olarak kullanarak belirtebilirsiniz. “controller” değişkeni, kahramanı kimin yöneteceğini belirler. Oyuncu için “human”, bilgisayar içinse “ai” değerini alır. “type”, “id” ve “name” değişkenleri, ünite oluşturma kısmında açıkladıklarımızın aynısı.

“unrenamable”, ünitemizin oyun içerisinde, adının, oyuncu tarafından değiştirilmesini önler. “canrecruit” birmimizin bu senaryoda asker alabileceğini belirtir. “recruit” ise, o senaryoda alabileceği asker tipleridir. “gold” ise, başlangıçtaki altın miktarını belirtir.

Bu bölüm biraz daha geliştirebilir aslında. Şöyle ki:

İlk olarak, “gold” değişkeni yerine {GOLD} makrosunu kullanabiliriz. Örneğin, “gold=300” değişkeni yerine {GOLD 300 250 200} makrosunu girecek olursak; oyuncunun kolayda 300 altın, normalde 250 altın, zorda ise 200 altın ile başlamasını sağlar.

İkinci olaraksa #ifdef kullanarak, zorluk derecesi seçiminin, ünite alma durumunu etkilemesini de sağlayabiliriz. “recruit” değişkeninin yerine yapacağımız şöyle bir değişiklik:

```
#ifdef EASY
    recruit=Walking Corpse,Vampire Bat,Ghost,Ghoul,Skeleton
Archer,Skeleton,Dark Adept
#endif

#ifdef NORMAL
    recruit=Walking Corpse,Vampire Bat, Ghost, Ghoul,
Skeleton Archer
#endif

#ifdef HARD
    recruit=Walking Corpse,Vampire Bat,Ghost
#endif
```

oyuncunun kolay, normal ve zor seçimlerinde, hangi birim-

leri alabileceğini belirleyebilirsiniz.

Senaryo Amaçları

Senaryomuzda bağımsız olayları [event] tagı kullanarak düzenliyoruz. Bunları istediğimiz biçimde kullanabilir, hatta kullanmayabiliriz.

Ancak senaryomuz savaş içeriyorsa -ki genelde içerecek- amaçlarımızı ve galibiyet-mağlubiyet durumlarını tanımlamak durumundayız. Bunu da [event] tagını kullanarak yapıyoruz. Standart olarak düşman liderini öldürme halinde galibiyet, kahramanın ölümü ve ellerin bitmesi sonucu mağlubiyet durumunun tanımlamasına bir bakalım:

```
[scenario]
  [event]
    name=prestart
  [objectives]
    side=1
  [objective]
    description= _ "Düşman liderini yen"
    condition=win
  [/objective]
  [objective]
    description= _ "Hamit'in Ölümü"
    condition=lose
  [/objective]
  [objective]
    description= _ "Talin'in Ölümü"
    condition=lose
  [/objective]
  [objective]
```

```
description= _ "Ellerin Bitmesi"
  condition=lose
  [/objective]
[/objectives]
[/event]
[/scenario]
```

Burada, dikkat edeceğimiz olay, "name" değişkenine "prestart" değeri vererek, burada senaryo amaçlarının tanımlandığını belirtiyoruz.

Bağımsız Olaylar

[event] tagının asıl fonksiyonudur. Bu olayları, gidişata göre, senaryolarınıza kendiniz ekleyebilir ya da hiç eklemesiniz. En genel kullanılanlara bir göz atalım.

Karakterlerin Oyun İçinde Konuşturulmaları:

Burada [event] tagının, [message] alt tagını kullanacağız. "speaker" değişkenine konuşacak olan birimin id değerini; "message" değişkenine ise söylediğini yazacağız. Kullanımı:

```
[event]
  name=start
  [message]
    unit=Bandit
    message=_ "Uron, izciler etraflarını
sardılar. Saldırıya geçelim mi?"
  [/message]
  [message]
```




```

        unit=Uron
        message=_ "Hayır, bekleyin. Kimse yerinden
kıpırdamasın."
    [/message]

    [message]
        unit=Bandit
        message=_ "Etraflarını sardık. Sayıca da
üstünüz. Neden tereddüt ediyorsun ki?"
    [/message]

    [message]
        unit=Uron
        message=_ "Bu lanetli askerler, kadim
iblislerden başkasından emir almazlar. Bunlarsa, şu elinde
boru sallayıp duran sümüklü veletten emir alıyorlar. Bir
terslik var. Neler döndüğünü anlayalım önce."
    [/message]
[/event]

```

şeklindedir. Eğer karakteri, haritada bir noktaya geldiği zaman konuşurmak istiyorsak; [event] tagının altında "name=" değişkenine "moveto" yazacağız. Burada kullanacağımız bir başka değişken ise, "first_time_only" değişkeni. Buna "yes" değeri verirse, ünite, o noktaya ilk geldiği anda konuşacak ve bir daha konuşmayacaktır. "no" değerinde ise, ünite, o noktaya her gelişinde konuşacaktır. [filter] tagı ile konuşacak olan üniteyi filtreleyeceğiz, yoksa o noktaya gelen her ünite konuşacaktır. Son olarak, "x", "y" değişkenleri ile haritadaki paletin koordinatlarını belirteceğiz. Örneğin;

```

[event]
    name=moveto
    first_time_only=yes

```

```

[filter]
    x=25
    y=46
    id=Talin
[/filter]
    [message]
        .
        .
        .
[/event]

```

Sonrasında ise, [message] tagı ile konuşmaları yazacağız. Dikkat etmemiz gereken, [filter] tagında bir ünite id'si belirttiğimizde, [message] taglarında bu birimin konuşmasını istediğimiz yerlere "speaker=unit" yazmak. Yani filter kullandıysanız, konuşan kişi olarak, konuşmasını istediğiniz birimin id'si yerine "unit" değeri giriyorsunuz.

Soz sözler için ise, takip edebileceğimiz iki yol var. İlki, senaryo dosyası içinde ayriyeten belirtmek. Bunu sadece "name" değişkenine, "last breath" değerini girerek yapıyoruz. Örnek;

```

[event]
    name=last breath
    [filter]
        id=Hamit
    [/filter]
    [message]
        .
        .
        .
[/event]

```

Sonrasında yine [message] tagını kullanıyoruz. Birim öldüğü zaman kendisini konuşturacaksanız, "speaker=unit" yazıyorsunuz. Bir başka birimi konuşturacaksanız ise, "unit" değeri yerine, konuşmasını istediğiniz birimin id'sini yazıyorsunuz. Bunu, her senaryo için, ayrı bir son söz oluşturacaksanız kullanın derim.

Son sözler için kullanabileceğimiz ikinci yöntem ise, yazı dizimizin geçen bölümünde bahsettiğimiz makrolar. Oluşturduğumuz "death.cfg" dosyasında yazdığımız makrolardan birini tanımlamamız yeterli. Bunun için, makroda "define" kısmına yazdığımız değeri belirtmemiz yeterli. Örnek;

```
[event]
  name=last breath
  {HAMIT DEATH}
[/event]
```

Senaryo Hikayeleri:

Senaryolarımızın hikayelerini oluşturmak için [story] tagını kullanacağız. Örnek;

```
[story]
  [part]
    story=_ "Talin'in suratı yine beş karış asıktı.
    Tamam, Talin'i zaten şimdiye kadar kimse gülerken görmemişti
    zaten. Ama o gün daha bir sıklıydı sanki."
    background=/images/talinstory1.png
  [/part]

  [part]
    story=_ "Bir çocuk bakıcılığı yapmadığı kalmıştı.
    Hiçbir becerisi olmayan bir çocuk vardı yanında. "
```

```
background=/images/talinstory2.png
[/part]
.
.
.
[/story]
```

şeklinde. Hikaye yazarken dikkat edeceğimiz kısım, hikayemizin nerede girmesini istiyorsak, o kısmı yazdığımız [event] tagından sonra yazmamız gerekmektedir. Eğer giriş için hikaye oluşturacaksak, "name=prestart" [event] tagından önce yazmamız gerek.

Yine makrolarımızda eğer "intro.cfg" adlı bir hikaye makrosu oluşturduysak, bu makrodaki hikaye, otomatikman ilk senaryonun başlangıcında çalıştırılacaktır.

Bir Üniteyi Hareket Ettirmek:

Burada {MOVE_UNIT} makrosunu kullanarak, ünite id'si ve x,y koordinatı belirterek, birimimizi hareket ettirebiliriz. Örnek:

```
{MOVE_UNIT id=Talin 24 46}
```

gibi. Talin'i bulunduğu yerden x=24 ve y=46 olan noktaya götürür.

Bir Üniteyi Haritada Ortaya Çıkarmak ve Silmek:

Senaryo haritanızın herhangi bir yerinde, bir ünitenin ortaya çıkmasını istiyorsanız, [unit] tagı içerisindeki ünite tanımlamaya x ve y koordinatları tanımlamanız yeterli olacaktır. Örnek:

```
[unit]
  id=Hamit
  name= _ "Hamit"
  type=Fighter
  side=1
  x=7
  y=30
  gender=male
  [modifications]
    {TRAIT_LOYAL}
  [/modifications]
  {IS_LOYAL}
[/unit]
```

şekindedir. Hamit'in ortaya çıkacağı olayın belirtildiği [event] tagının ardına, yukarıdaki kodu yapıştırmanız durumunda, Hamit, x ve y koordinatlarının belirtildiği noktada haritada belirecektir.

Silmek ise çok daha kolay. [kill] tagı ile ünite belirtmek. Örnek;

```
[kill]
  id=Hamit
[/kill]
```

Bunu, tanımlanmış bir bağımsız olayın ardına yazarsanız, Hamit, o olaydan sonra haritadan silinecektir.

Senaryo Sonu:

Olmazsa, olmaz. Senaryomuz, genelde iki son ile biter. Kazanmak ya da kaybetmek. Senaryo sonu, [endlevel] tagı ile tanımlanır. Bu da aslında [event] tagının alt taglarından biridir. "result" ve "bonus" değişkenlerini alır. Kullanımı:

```
[event]
  [endlevel]
    result=victory
    bonus=yes
    {NEW_GOLD_CARRYOVER 40}
  [/endlevel]
[/event]
```

ya da

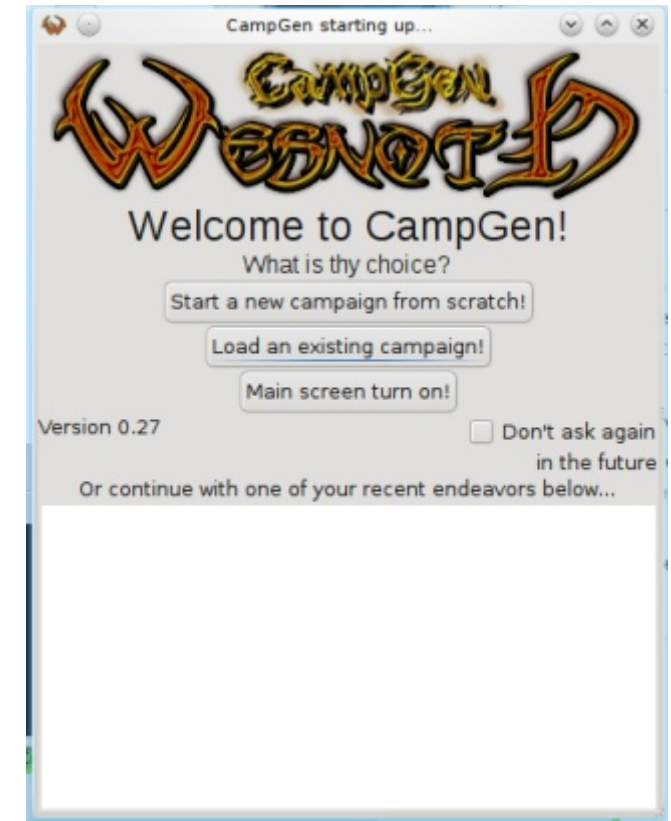
```
[event]
  [endlevel]
    result=defeat
  [/endlevel]
[/event]
```

şeklinde kullanılır. Senaryoyu sona erdiren bir olay ya da konuşmanın sonuna [endlevel] taglarını eklerseniz, o olaydan sonra senaryo sona erer. Mutlaka olmalıdır. Doğrudan yazmasanız bile, olayı bitiren olayın makrosunda belirtilmiş olmalıdır. Yukarıdaki örnekte, galibiyet durumunda da ekstra olarak, sonraki ele 40 altın eklenmesi tanımlan-

mış.

Senaryo dosyalarımız temelde bu şekilde. Aslında yapılabilecek çok daha fazla şey var. Burada sadece olması gereken yapı ve temel bazı belirteçleri açıklamaya çalıştım. Senaryo dosyasının içeriği tamamen size kalmış. Ancak senaryo dosyası yapısı için anlattıklarımızla, mevcut dosyaları inceleyerek, çok daha fazlasını öğrenmeniz mümkün.

CampGen



Son olarak, faydasını duyabileceğiniz küçük bir uygulamayı tanıtarak, Wesnoth yazı dizimize noktayı koyuyoruz. Python kullanılarak yazılmış bir Wesnoth seferberlik oluşturucusu olan CampGen. Bu uygulamayı çalıştırabilmeniz için, sistemde Python 2.3 ve üzeri sürümü Python ve wxPython 2.6.1 ve üzeri sürümü olması gerekiyor. Her ikisi de Pardus 2009 deposunda mevcut. Python zaten yüklü olarak geliyor; ancak wxPython'u kendiniz kurmalısınız. Bunları kurduktan sonra, CampGen'i adresinden indirebilirsiniz [1]. Mevcut GNU/Linux sürümü 0.27. Ancak Wesnoth 1.8 için ne yazık ki desteği tam değil. Yazar 1.8 için 0.28 sürümünün beklenebileceğini ifade ederken, ben de CampGen'i kullanarak oluşturulan kodlarda biraz, elle oynama yaparak, 1.8'e uyarlayabileceğinizi belirtmek isterim.

İndirdiğimiz *.tar.gz dosyasını açarak, açtığımız klasörde "python campgen" komutu ile programı başlatıyoruz.

Ana menüde, yeni seferberlik oluşturma ve eski seferberliğimizi açma seçeneklerimiz mevcut. Yeni seferberlik seçeneğini seçerek, seferberlik oluşturucusunun, tamamen boş bir seferberlik şablonu ile karşımıza gelmesini sağlıyoruz. İlk önce, Wesnoth verilerimizi ayar-

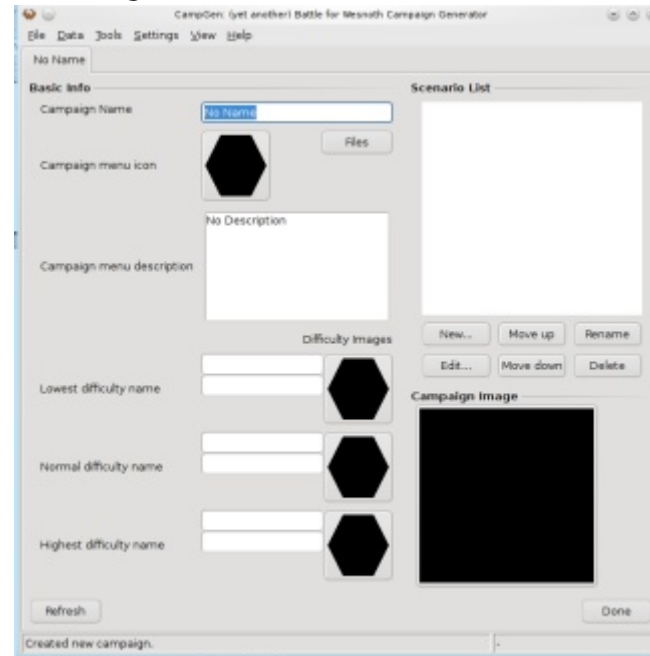
layacağımız özellikler (Preferences) ekranı önümüze geliyor. Dağıtımınıza göre, Wesnoth verilerinizin yerleri değişiklik gösterebilir. Pardus'ta programa belirteceğimiz yollar:

Wesnoth Data Directory kısmı:
/usr/share/wesnoth/data

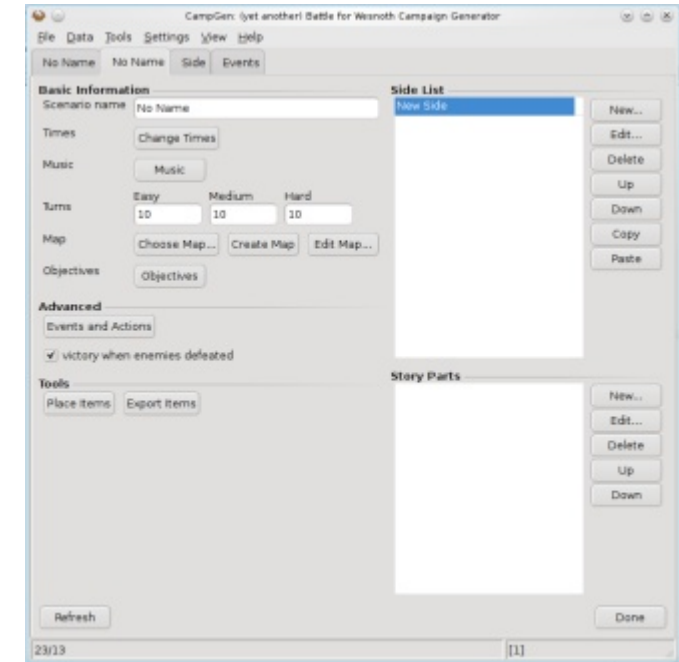
User Data Directory kısmı:
/home/kullanıcı_adınız/.wesnoth1.8/data

Map Editor Command kısmı:
wesnoth_editor

olacak şekilde ayarlıyoruz. Bu ayarları, sonradan, *Settings* → *Preferences* altından değiştirebiliriz.

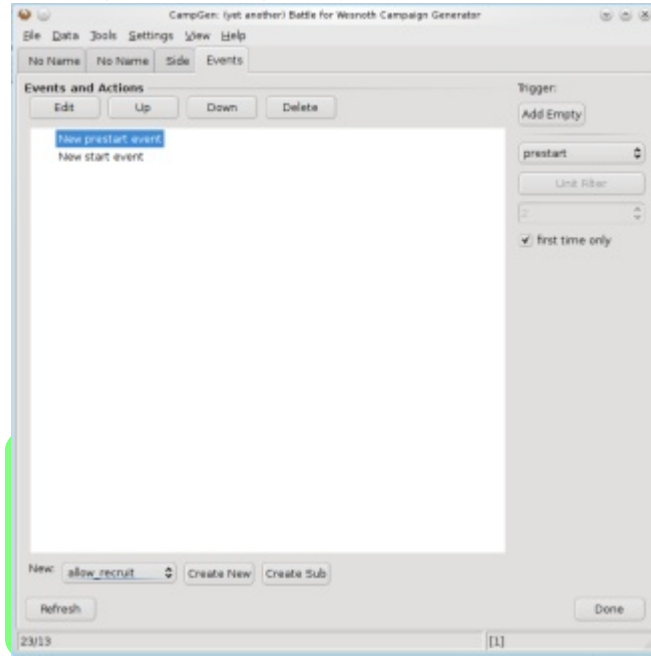


“Ok” diyerek burayı geçtiğimiz zaman, önümüze seferberlik şablonu geliyor. Bu kısım seferberliğimizin genel kısımları. İlk bakışta biraz karışık görünse de, seferberlik dosyasını oluşturma kısmında anlattıklarımızı hatırlayarak bakacak olursanız, burada, *_main.cfg* dosyasının içeriğinin oluşturulduğunu hemen anlarsınız. Seferberlik adı, seferberliğimizin açıklaması, seferberlik ikon resmimiz ve kılavuz resmimiz, zorluk seçimleri ve burada gösterilecek olan ikon resimleri ile seferberliğimizi oluşturacak olan senaryolar.



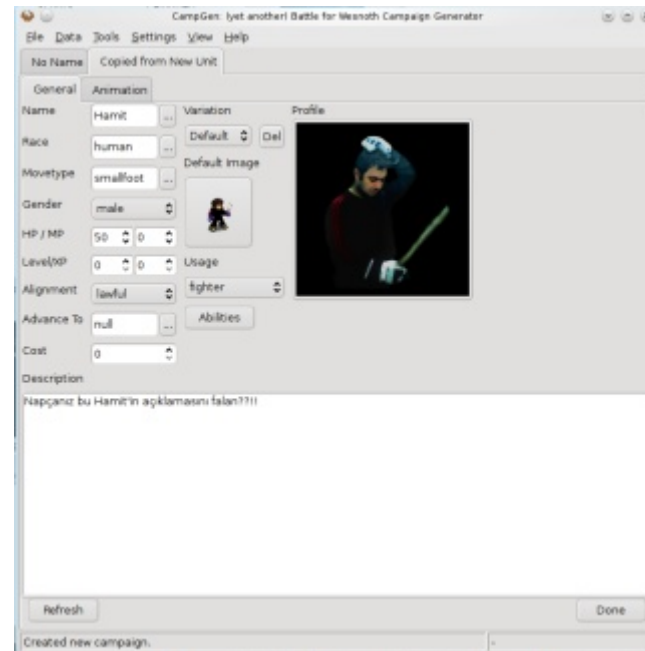
“Scenario List” kısmının altındaki “New” düğmesi ile senaryo oluşturma

ekranına giriyoruz. Yazı dizimizi başından takip edenler, en çetrefilli kısmın senaryo olduğunu, bu yazıyı okuyunca zaten anlayacaklardır. CampGen'de de göreceğiniz üzere en fazla ayarın yapılabileceği kısım, senaryo oluşturma kısmı. Senaryomuzun tüm genel özellikleri (ismi, çalacak müzikler, el sayıları ve senaryo amaçları), taraflar ve hikaye kısmını -yani bu dizide anlatılan tüm kısımları- buradan oluşturuyoruz. Ancak işin en karmaşık yeri, "Advanced" kısmında yer alan "Event&Actions". Yani bağımsız olaylar. Burada, makrolardaki tüm komutlardan tutun da, senaryolarındaki konuşma, hareket vs... olaylarının tüm komut ve alt komutlarının oluşturulduğu kısma gidiliyor.



Burada "New" kutucuğundan [event] tagının tüm alt taglarını bulabilirsiniz. Bunlardan birini seçip, "Create New" butonuna basarsanız, istediğiniz olayın ağacı oluşturulacaktır. "Create Sub" ile de oluşturduğunuz olaya, alt taglar ekleyebilirsiniz. Resimde, [allow_recruit] tagını görmekteyiz. Bu tag, kahramana, bir üniteyi almaya olanak sağlar. Bir [event] altına yazarsanız, o olaydan sonra, belirtilen üniteyi alabilirsiniz. Burada, şu an o olay tanımlanıyor.

CampGen'in "Data" kısmından ise, yeni ünite ve yeni ırk tanımlanabilirken; varolan ünite, ırk, nesne ve resimler de oluşturmaya çalıştığınız seferberliğe da-



hil edilebiliyor.

Burada, karakter oluşturma kısmında gördüğümüz tüm özellikleri bulabilirsiniz. Karakterin ismi, hareketi, tipi, saldırıları ve animasyonlarını oluşturabilirsiniz.

CampGen ayrıca oldukça kullanışlı bir WML Inspector aracına sahip. Tools seçeneği altında bulabileceğiniz bu araç, tüm oluşturduğunuz WML kodlarını, tagları ve onların alt taglarını, eklediğiniz resim ve müzik dosyalarının bulunduğu yerleri ve kullanıldığı bağımsız olayları ve tagları, ağaç diziliminde gösteren oldukça kullanışlı ve onca karmaşayı gerçekten güzel özetleyen bir araç.

"Campaign Publisher" ise, seferberliği yapan ve yayımlayan kişileri yazabileceğiniz ikinci bir araç.

CampGen, WML kodu yazmayı oldukça kısaltan ve sizi aynı kodları defalarca yazmaktan kurtaracak bir yazılım. Ancak, WML bilmeseniz bile, Wesnoth seferberlik oluşturmanın en azından yapısını bilmeniz gerekiyor. Mesela, senaryo oluşturma kısmında, bağımsız olayların taglarının ne işe yaradıkları belirtilmiyor. Yani hangi tagın, niçin kullanıldığını bilmiyorsanız eğer, CampGen'

de bunları tanımlamanıza pek olanak yok. Yani olay yine sizde bitiyor. Camp-Gen sizin adınıza bir seferberlik yazmıyor. Yine, pekçok yerde hata yapıyor. Kodlara elle müdahale gerekiyor.

Son Sonsöz

Altı ay süren Wesnoth yazısının sonuna geldik. Başından beri takip eden ve yazılanları yapmaya çalışan olduysa, şu an elinde tek senaryoluk bir seferberlik olması gerek. :-)

Wesnoth seferberlik oluşturmanın tüm temellerini açıkladık. En başta belirttiğimiz gibi, hiç de programcı olmaya gerek yok. Aslında, HTML öğrenip de bir Webmaster olmakla birebir aynı. Elbette, burada anlatılanlardan çok daha fazlası var. Mesela, “Kızgın Güneşler Altında” adlı seferberlikteki susuzluk makrosu gibi. En basit görünen alıştırmaların görevlerinin dosyalarını incelemeye kalkarsanız, en karmaşık yapıları olanlardan olduğunu görebilirsiniz.

Seferberlik oluşturmak için, bazı ipuçlarımız da var elbette. Öncelikle Wesnoth sitesinin “Create” bölümü [2] size oldukça yardımcı olacak ve WML yazımı ile ilgili çok geniş kaynaklar sunacaktır. Yine, oldukça yoğun trafiğe sa-

hip Wesnoth forumlarında [3], WML veya makro yazımı, grafik tasarım, hikaye vb... konularınız için, diğer Wesnoth oyuncuları ile haberleşip, tartışabilir ve yardım alabilirsiniz. Bana e-posta da atabilirsiniz. Takıldığınız bir yer için, birlikte kafa yorabiliriz.

Aslında en basit yol olarak, bir seferberliği alıp, ev dizininizdeki “.wesnoth1.x” klasörüne kopyalayarak, üzerinde oynamak; seferberliği tamamen baştan yazmaktan çok daha kolay olacaktır. Ayrıca bir sürü hatadan da sıyrılmış olursunuz.

Burada başlangıcını anlatmaya çalıştığım, “Borucu Çırağı” isimli, seferberliği bitirebilirsem, belki bir ek olarak verebiliriz. Kimbilir... :-)

[1]<http://wiki.wesnoth.org/CampGen>

[2]<http://wiki.wesnoth.org/Create>

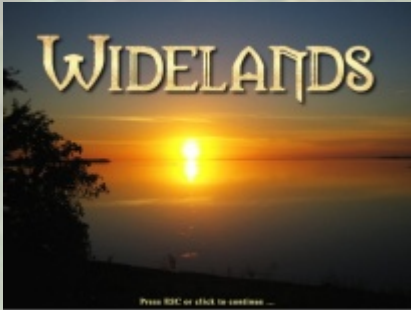
[3]<http://forums.wesnoth.org/>

Hamit Giray Nart
hamit@pardus-linux.org

OYUN TANITIMI:

WIDELANDS

Giriş



Taaaa 1993 senesinde, ilk olarak Amiga için çıkmış, 1996 senesinde ise PC kullanıcılarının tanıştığı bir oyun vardı. The Settlers. Bu küçük göçmenler, strateji platformunda kendi tarzlarını oluşturmuşlardı. The Settlers, C&C ya da Civilization kadar popüler olmasa da, strateji oyunlarının arasında geniş yer bulmuş bir oyundu.

Bu oyunu bilenler, WideLands hakkında oldukça geniş bir ön fikir sahibi olurlar. Çünkü WideLands, Settlers oyunun I ve II. serilerinden esinlenilerek yapılmış;

tam bir Settlers II klonu.

WideLands, SDL kütüphaneleri kullanan, GPL ile lisanslanmış, açık kaynaklı bir eş zamanlı strateji oyunu.

Oyunda üç farklı ırk; haliyle de üç farklı hikaye var. Bunlar:

1- Barbarlar (Barbarians)

Al'thun'un derinliklerinde ve ormanların içlerinde, düşük yaşam standartlarına sahip barbar kavimler yaşardı. Gitgide sayıları artarak, WideLands'ın orman ve tepelerine hakim olmaya başladılar. Diğer kavimlerse, Barbarlar'a hep düşman oldular. Bu zamanlarda, Karuth'un en büyük oğlu Chat'Karuth, en büyük Barbar klanının şefi olur. Zorlu bir savaşın ardından, tüm Barbarlar'ı bir birlik çatısı altında toplamayı başa-

arak, düşman kavimler için ciddi bir tehlike haline gelir. Öldüğünde, başkent Al'thunran'ı en büyük oğlu Thorn'a bırakır. Ancak diğer iki kardeş, bu karardan hiç de memnun olmazlar. Birlik dağılır ve iç savaş başlar. Thorn ise, emrindeki kavimlerle, tekrar birliği sağlamak için mücadeleye başlar.

2- İmparatorluk (Empire)

Barbarlara karşı savaşan bir imparatorluk generali olan General Lutius, bu stratejik savaşta, imparatorluk topraklarını korumak için, kuzey saflarına gider. Ancak ağır kayıplar vererek, savaşı kaybeder ve kalan az adamıyla imparatorluk başkenti Fremil'e geri döner. Hemen kralın huzuruna çıkar. Barbarlara topyekun bir saldırı için krala yalvarır. Kafasında onurunu kurtarmak ve intikam da vardır elbette. Ancak kral, kor-

ku içindedir. İmparatorluk ordularının, böyle bir savaşı kaldıramayacaklarını düşünmektedir. Savaşa karşı çıkar ve Lutius'un orduları almasına izin vermez. Bunun üzerine Lutius, Fremil'den ayrılır. Sürgün hayatı yaşayarak, Barbarlar ile savaşacak duruma gelene kadar güçlenmeye karar verir.

3- Atlantisliler(Atlanteans)

Bir zamanlar, çok güçlü, zengin ve bilge bir krallıkları vardı. Diğer tüm kavimlerden izole bir yerleri vardı. Müthiş zengindiler. Ancak çok sürmedi. Senerler süren, korkunç tufanlar ve boralar, Zengin Atlantis adalarını yuttu. Pek çok Atlantisli, zenginliklerini ve bilgeliklerini, Tanrıların kıskandıkları için bunu yaptıklarına inandı. Ancak sebep ne olursa olsun, Atlantis artık yoktu. En dış adalarda bulunanlar, gemilere binerek kurtulmayı başardılar. En rütbeli komutan Lorrie'nin komutası altında birleşen Atlantis halkı, yeni bir karaya ulaştılar. Burada, farklı halklarla karşılaştılar. Düşman mıydılar, yoksa dost mu? Ancak halihazırda birbirleriyle savaştıklarına göre, her ikisi de barbardılar. Bunlardan korunulmalıydı. Onlar, Atlantis'ten son kalanlardı ve yok olmayacaklardı.

Kurulum

WideLands, Pardus 2009 resmi deposunda mevcut. Pisi grafik ara biriminden ya da konsoldan "sudo pisi it widelands" komutu ile kurabilir; oyuna, *Uygulamalar* → *Oyunlar* → *Taktik ve Strateji* → *WideLands* yoluyla ulaşabilirsiniz.

Oynanış



Oyunu başlattığınızda, karşınıza oldukça basit bir açılış ekranı geliyor.

Single Player: Bilgisayara karşı oynayabileceğiniz bölüm. "New Game" seçeneği ile senaryoları oynayabilir; "Campaigns" seçeneği ile oyunun hikayesini oynayabilirsiniz. Ancak bu seçe-

nekte, öncelikle Barbar alıştırma bölümünü oynuyorsunuz. Bu bölümü atlamak gibi bir seçeneğiniz yok. Zaten oyunu ilk defa oynayacaksanız, kesinlikle atlamamanız gerekiyor. Gerçi, zaten atlayamazsınız, ancak bu bölümde istenilenleri ve nasıl yapıldıklarına dair tüm talimatları dikkatli okuyun derim. Oyun, kontrolleri ve birim çeşitliliği ile bu tarz oyunlara yabancı olanlar için biraz karmaşık. "Load Game" ise, kaydetmiş olduğunuz bir oyuna devam etmenizi sağlıyor. Oyunda üç farklı ırk var demiştik. Ancak, seferberlik kısmında seçme gibi bir şansımız yok. Tek senaryo olarak oynarsanız, seçebiliyorsunuz; ancak seferberlikte sırayla oynuyorsunuz.

Multi Player: Oyun, 8 kişiye kadar yerel ağ, 7 kişiye kadar ise İnternet üzerinden çoklu oyuncu desteği sunuyor. Yerel ağ üzerinden, sırasıyla oyuncu adınızı belirterek, ağdaki bir oyuna bağlanmak veya yeni sunucu açmak gibi seçenekleriniz var. Yerel ağdaki oyunlara, yandaki listeden tıklayarak ya da biliyorsanız sunucunun yerel ağdaki IP adresini vererek bağlanabilirsiniz. Kendiniz sunucu açarsanız, öncelikle harita seçimini yapıyorsunuz. Harita seçimi, aynı zamanda oyundaki azami oyuncu sayısını da belirtiyor. Azaltabiliyor, ancak arttıramıyorsunuz. Tüm oyuncular,

oyunuza bağlanıp da “ready” kısmını işaretledikleri zaman, “Start Game” diyerek oyunu başlatıyorsunuz.

İnternet oyunu içinse, öncelikle modeminizin NAT sunucusunu açarak, port yönlendirmesi yapmanız gerekiyor. 7396 numaralı portu, NAT sunucusundan açmanız gerekiyor. Bunu da, modeminizin İnternet tarayıcı ara biriminden gerçekleştirebilirsiniz. Bunu hem sunucu açmak, hem de İnternet sunucusuna bağlanmak için yapmak durumundasınız. Bunu yapmadan İnternet oyunları kısmına girerseniz, oyun kilitleniyor. Sunucu oluşturma veya bağlanma kısmı, yerel ağ ile aynı.

Ağ üzerinde de, oyunu kaydedebiliyorsunuz. Ancak, ağ üzerindeki tüm oyunculara kayıt dosyasının tamamen aynı olması olmalı. Oyun, kayıt dosyasını, ~/.widelands/save klasörü altına atıyor. Buradaki dosyayı diğer oyunculara da gönderiyorsunuz. Onlar da, kendi aynı klasörlerine, bu dosyayı yapıyorlar. Devam etmek içinse, aynı yeni oyun oluşturma işlemi yapıyor. Ancak sunucu, harita seçiminde, harita yerine, kayıt dosyasını seçerek oyunu başlatıyor. Böylece ağ oyununa, kaldığınız yerden devam edebiliyorsunuz.

Watch Replay: Oynadığınız oyunları

yeniden izleyebiliyorsunuz. Her oyununuz kaydediliyor. Seçeneklerde arama rağmen nasıl kapatıldığını ben bulamadım.

Options: Oyunun ayarlarını yaptığınız kısım. Ayarlar oldukça detaylı. Fazla sayıda ekran çözünürlüğünün yanısıra, 16 dil seçeneği mevcut. Ancak Türkçe yok.

Editor: Yeni haritalar ve seferberlikler tasarlayabileceğiniz harita düzenleyicisini açar. Bu kısmın sloganı hoş: “Ayda bir yerleşim olmadığını kim söyledi?” :-). Ayrıca -denememekle beraber- orijinal Settlers II haritalarının da oyuna eklenebileceği Wiki'de belirtilmiş.

View Readme: Oyunun, kısa açıklamaları bulunan, efsane adıyla “Beni Oku” metin dosyasını açar.

License: GPL V.2'nin metnini açar. Oyun, GPL ile lisanslı.

“New Game” diyerek oyunumuza başlıyoruz. İlk defa oynayacakların, “Campaigns” seçeneğini seçerek, alıştırma bölümünü oynamalarını şiddetle tavsiye ediyorum. Yaşlı bir dede, neyi nasıl yapacağınızı adım adım anlatıyor. Onu iyi dinleyin.

Oyunda amacınız, tüm strateji oyunlarında olduğu üzere, düşmanı yenerek ilerlemek. Bunu da, yine tüm stratejilerde olduğu üzere, askeri gücünüzü kullanarak yapıyorsunuz. Peki, bildiğimiz eş zamanlı stratejilerde olmadığı üzere bunda ne var? Düşmanı yenmek için, asker eğitmeniz gerekiyor. Asker eğitmek için, silah yapmanız gerekiyor. Silah yapmak için, demir işlemeniz gerekiyor. Demir işlemek için, demir çıkarmanız gerekiyor. Demir çıkarmak için, demir madeni kurmanız gerekiyor. Demir madeni kurmak için, ağaç ve taş toplamanız gerekiyor. Ağaç ve taş toplamak için... Devam etmeme gerek olmadığını, olayı anladığınızı düşünüyorum :-). Oyunda, bu devasa çarkın, düzgün şekilde dönmesini sağlıyorsunuz.



Oyun ekranı ve menüler, oyunun kar-

maşık yapısına tezat, oldukça sade. Oyuna sadece bir karargah binası ile başlıyorsunuz. Bu bina, kaynaklarınızın toplandığı bir yer. Hemen önünde ise, takımınızın rengine sahip, bir bayrak göreceksiniz. Bir bina yaptığınız zaman, hemen önünde bir bayrak çıkacaktır. Arazilerinizi bu bayraklarla işaretliyorsunuz. Bayraklar, binalar arasındaki yolların da sonu ve başı oluyorlar. Bir nevi istikamet belirteci (waypoint) yani. İşçilerinizin ve kaynak taşıyıcıların -yani askerler, izciler ve toplayıcılar hariç herkesin- gidebilmeleri için, her binaya yollar yapmanız şart. Bayraklar, bu yolların başladıkları yerler oluyorlar. Bir de karargah binanızı çepeçevre sarmış, karayolu kenarlarındaki dikili taşlar gibi işaretler göreceksiniz. Bunlar sizin sınırlarınız. Sınırlarınızın dışında, herhangi bir yapılanmaya gidemiyorsunuz. Sınırlarınızı ise, askeri binalar ile genişletebiliyorsunuz.

Oyunu fare ile oynarken, yön tuşları ise haritayı kaydırmamıza yarıyor. Menülerde, oyunu kontrol etmemizi sağlayacak bir fonksiyon yok. Ancak oyunu oynarken, tüm bilgilere ulaşabileceğimiz istatistiklere buralardan bakıyoruz. Oyunda, adamlarınıza teker teker ne yapmaları gerektiğini söylemiyorsunuz. Zaten böyle bir şey de mümkün değil. Bir sürüler çünkü. Mesela bir yere bina ya-

pılmasını istediğinizde, orada bir inşaat alanı açılıyorsunuz. Kaynak taşıyıcılar oraya gereken kaynakları taşıırken, inşaatçılar da inşa işine başlıyorlar. Bina tamamlanınca da, binanın fonksiyonu ne ise onu yapmaya başlıyorlar.

Menü ikonlarımız, hemen ekranın alt ortasındalar. Bunlar, soldan sağa:



Options: Seçenekler kısmında, sadece oyun içi ses ayarları, kayıt ve çıkış seçeneğimiz mevcut.

Statistics: İstatistiklerin menüsünü açar. Buradan, Genel istatistiklerde, hem kendinizin hem de düşmanın, üretim, arazi, askeri ve kaynak olarak, 15 dakikadan 16 saate kadar olan zaman dilimleri arasındaki zaman dilimleri içerisindeki artış ve azalışları görebilirsiniz.

Minimap: Haritanın genel görünümünü gösterir. Açılan pencerenin altındaki butonlardan, genel haritada, arazilerin, binaların ve yolların görünüp görünmemesini ayarlayabilirsiniz. Yine burada bir bölgeye tıklayarak, oraya gidebilirsiniz.

Buildhelp: Bina yapım göstergelerini açar ve kapar. Burası oldukça önemli.

Açmanız oldukça faydalıdır. Sınırlarınız içinde, nereye ne inşa edebileceğinizi gösteren işaretleri açar. Bir bölgeye tıkladığınızda, orada yapabileceğiniz hareketleri içeren bir pencere açılır. Eğer bölgede bir şey yapamayacaksanız, sadece izleme seçeneğini seçebilirsiniz. Buradaki işaretler ise:

Bayrak: O bölgeye bayrak dikerek, sadece yol inşa edebilirsiniz.

Kırmızı Ev: O bölgeye sadece ilk kademedeki (küçük) binaları yapabilirsiniz.

Sarı Ev: O bölgeye ilk ve ikinci kademedeki (orta) evleri yapabilirsiniz.

Yeşil Kule: O bölgeye tüm evleri inşa edebilirsiniz.

Kazma-Çekiç: O bölgeye maden kurabilirsiniz.

Bir yapı bölgesine alt kademe binaları da yapabilirsiniz. Bina yaptığınız her bölgeye, bayrak dikip, yol da yapabilirsiniz. Ancak üst kademe yapamazsınız. Yine maden ve su kuyusu yapacaksanız, dikkat edilecek bir husus mevcut. Bunları yapmayı planladığınız bölgeye bir bayrak dikerek, bayrağa tıklayıp, o bölgeyi incelemesi için bir jeolog yollamanız gerekiyor. Elbette jeoloğun gidebil-

mesi için yol da gerek. Maden bölgelerine kafanıza göre maden kurmaya ya da kurak yerlere kuyu açmaya kalkarsanız, havanızı alırsınız. Jeoloğunuzu gönderdiğinizde, incelediği bölgelere bazı işaretler koyduğunu göreceksiniz. Bunlar, oralara açabileceğiniz madenleri gösterir. Bunlar: Kırmızı - Demir, Siyah - Kömür, Sarı - Altın, Beyaz - Granit, Mavi - Su, Gri - Boş.

Bu ve bunun gibi pek çok ipucu, alıştırmaya görevi esnasında size bildiriliyor. Bazılarını ise kendiniz tecrübe ediyorsunuz. Mesela; çiftliklerin, ağaçlar ya da diğer binalarla fazla çevrilince üretimi durdurması gibi.

Warehelp: Oyunda ekonominizi kontrol altında tutmak ve ihtiyaçları karşılamak için en önemli kısım burası. Neyin, nereden ve hangi kaynaklar kullanılarak yapılacağını yazılı olduğu kısım. Açılan pencerede, kaynaklarını ve yapıldığı binayı görmek istediğiniz eşyanın üzerine tıklıyorsunuz, aşağıda bu bilgileri görebiliyorsunuz.

Objectives: Eğer seferberlik seçmişseniz çıkan bu ikona tıklayarak, o an oynadığınız senaryoda yapmanız gerekenleri görürsünüz. Sadece seferberlik oyununda bu ikon belirir.

Messages: Bulunan kaynaklar, saldırı, binaların tamamlanması gibi mesajların toplandığı yer. Kağıt açık ise, yeni mesaj var demektir. Kapalı bir kağıt ise, tüm mesajları okumuşsunuz demektir. İkonlara bastığınızda açılan pencereleri, sağ fare tuşu ile kapatırken, orta fare tuşu ile küçültebiliyorsunuz.

Oyunun anahtar kelimesi, ekonomi. Neyin, ne gerektirdiğini bilip, ona göre ilerlemek; bir binanın istediği materyal-



leri ve insan gücünü karşılayarak, o binayı yapmak; yolları ona göre tasarlamak, kazanmak veya kaybetmek anlamına geliyor. Yollar oldukça önemli. Sadece zorunluluk değil. Mesela, bir bayraktan sonra yol yapmaya başladığınızda, yeşil - sarı ve kırmızı işaretlerin belirmediğini göreceksiniz. Yeşil, en kısa ve rahat yol anlamına gelirken, sarı orta,

kırmızı ise en uzun ve bozuk yol anlamına geliyor. Üniteleriniz bozuk yollardan giderken hız kaybediyorlar. Ve bozuk yollar, zaman zaman kapanabiliyorlar.

Binalar ise halkınızın yaşaması için gerekli kaynakları topladığınız, dönüştürdüğünüz birimler. Binalarınızı sınırlarınıza içine yapabiliyorsunuz. Yine tüm binaların yollarla, karargah binanıza bağlı olması şart. "*Buildhelp*" ikonuna tıklayarak, ya da boşluk çubuğuna basarak, haritada nerelere, hangi tip binaları yapabileceğinizi görebilirsiniz. Bu binalar:

1- Alt Seviye Binalar: Harita üzerinde kırmızı ev şeklinde gösterilir. Temel toplayıcı kaynaklar (balıkçı, ormancı, avcı, oduncu), ilk kademe askeri binalar (sentry, barracks) ve su kuyusu bu kısımda bulunurlar.

2- Orta Seviye Binalar: Harita üzerinde sarı ev şeklinde gösterilir. Orta kademe askeri binalar (outpost, barrier, tower), depolama birimleri (warehouse, mill, tavern) ve işleme birimleri (armour smithy, bakery, brewery, charcoal burner, smelting, stonemason, toolsmithy, winery, vineyard, sawmill) binaları bulunur.

3- Üst Seviye Binalar: Haritada yeşil kule şeklinde gösterilir. Üst kademe askeri binalar (fortress, arena, training-camp), çiftlikler (farm, piggery, sheep-farm) ve silahçı (weapon smith) bu kategorideki binalardır.

Sınırları genişletmek ve yeni binalar yapabilmek için, askeri binalar yapmalısınız. Sivil binalar ayrı ayrı fonksiyonlara sahipken; askeri binalar geliştikçe, daha fazla asker barındırarak, daha geniş alanları kontrol altında tutarlar.

Ekonomi, oyunun bel kemiği. Ancak güçlenmek, düşmanları yenmek ve amaca ulaşmak için -er ya da geç- savaşmak zorunda kalacaksınız. Bunun için öncelikle askeri binalarınız olmalı. Ancak asker yetiştirebilmeniz için, yiyecek ve silahlarınız olmalı. Oyunda bulunan her üç ırk için, asker ihtiyaçları ayrı ayrıdır. Bunlar: "Barbarians" için balta, "Emperial" için mızrak ve miğfer, "Atlantean" için üç uçlu mızrak ve palto. Ancak bunlar sadece asker eğitimi için elinizde olması gerekenler. Tek başlarına yeterli değiller. Askerlerinizi ne kadar güçlü silahlar ve zırhlarla donatırsanız, o kadar güçlenirler.

Asker alabilmek için, öncelikle, bu askeri barındırabilecek bir yeriniz olmalı. Bu yerleri ise, askeri binalar sağlıyor.

Her bina, kademesine göre, bir asker barındırma limitine sahip. Bu limiti düşürebilir, ancak arttıramazsınız. Yine, bu değeri "0" yapamazsınız. Askeri binanızda en az 1 asker olmak zorunda. Askerlerinizi, bina dışına gönderdiğiniz zaman, binada şöyle bir yazı çıkar: Mesela "Fortress 5 soldiers (+2)". Bu +2 kısmı, 2 tane askerinizin dışarıda bir yerlerde olduğunu gösterir. Yeni asker almak için, yeni bina yapmanız gerekir. Sonrasında ise askerleri eğitmek geliyor. Karargah ve askeri binalarda eğitimsiz askerleriniz oluyor. Bu askerleri eğitmek için, askeri eğitim binaları (trainingcamp, arena) kurmanız gerek. Yine tabi, silah kaynaklarınızın da olması gerekiyor. Eğitim binaları, ayrıca yeni askerler için yer de sağlıyor. İşin güzel yanı, eğer eğitim binalarınız, elinizdeki miktardan fazla asker eğitebileceklerse, bu miktara ekliyorlar. :-) Mesela, elinizde 10 asker var. Eğitim biriminiz ise 12 asker alabiliyor. Bu 2 asker, eğitim biriminiz oluşturuluyor. Ancak bunu saymıyor ya da herhangi bir istatistikte göremiyorsunuz. Bir hata mı, yoksa bilinçli yapılmış bir şey mi anlayamadım. :-)

Saldırı ise, biraz komik. :-) Düşman binasını seçip, kendi askeri binalarınızdan, o binaya saldıracak askerleri seçtikten sonra, "Start Attack" diyerek

saldırımı başlatıyorsunuz. Saldıracak askerler, o binanın bayrağının önünde sıraya giriyorlar. Binadan savunucular çıkıyor (teker teker) ve en öndeki askerle dövüşmeye başlıyor. Ancak başka askerler, savunmaya yardıma gelerek, sıradaki diğer askerlere saldırabiliyorlar. Bu kez onlar arasında kavga başlıyor. Eş zamanlı stratejilerdeki gibi askerlere tek tek "sen şuna saldır, sen buna saldır" şeklinde komut veremiyorsunuz. Eğer saldıranlar kazanırsa, bina yanarak yıkılıyor (karargah binası) ya da taraf değiştiriyor (askeri binalar). Eğer ele geçirilen binada sivil üniteler (iyileştiriciler veya eğitilmemiş askerler) varsa, sizin tarafınıza geçiyorlar. Bu arada, sadece karargahlara, askeri birimlere ve askeri binalara saldırabiliyorsunuz. Saldırıya uğrarsanız, bir mesajla uyarılıyorsunuz. Askerlerinizi depo (warehouse) ve askeri binalarda savunmaya çekebiliyorsunuz. Arkada, saldırıdan uzaktaki askeri binalarda bulunan askerlerinizi ise, savunmaya yardımcı olması için gönderebiliyorsunuz. Bunun için onları "Active Defender" olarak atamanız yeterli. Binalarından çıkıp, saldırı yapan düşman birimlerine doğrudan saldırıya geçeceklerdir.

Savaş için de yine küçük ipuçlarımız var. Aslında yine genel yerleşimle ilgili olarak, askeri binalarınızı sınırlara ya-

kın yerlere konuşlandırılırsanız, askerleriniz, çatışma bölgelerine daha yakın olacak, saldırılara daha hızlı müdahale imkanı bulacaklardır. Saldırı yaptığınızda da, bir binada az asker olduğuna aldanmayın. Arkada göremediğiniz binalardan, daha fazla asker gelebilir.

Sonsöz



Şahsen, eş zamanlı strateji oyunları, favorilerim arasında sayılmazlar. Oyun, benim oyun anlayışına oldukça zıt bir tarzda. Bir FPS oyuncusu için, fazla teferruatlı. :-) Oynanış, belki bir FreeCiv kadar karmaşık olmasa da, bir Wesnoth kadar da basit değil. Kontrol altında tutmanız gereken çok şey var. Ortam, orta çağ ile Roma devri arası gibi. WideLands'e bir savaş oyunu diyemeyeceğim aslında. Eş zamanlı strateji de olsa, aslında bir savaş ekonomisi simülasyonu da denebilir. Oyunun temposu, alışageldiğimiz eş zamanlı strateji oyunlarından daha yavaş. Tamamen savaşa yoğunlaşamıyorsunuz ve birimlerinizi tek tek kontrol edemiyorsunuz. Hangi birini kontrol edeceksiniz zaten? Sayıları o kadar fazla ki! İlgilenmeniz ve takip etmeniz gereken çok şey var. Aslında hangi materyallerin ve kaynak-

ların, hangi binalarla ilişkili olduğunu çözdüğünüz zaman, iş, sadece takip ve dikkate kalıyor. Bunları öğrendikten sonra, tek oyunculu oyunları çok zorlanmadan oynayabilirsiniz. Ama iş, çok oyunculu kısma geçince değişiyor. Bir oyun saatler sürüyor ve oldukça çetin geçiyor.

Oyunun grafikleri, oyun için fazlasıyla yeterli. Müzikler oldukça basit tarzda. Ancak onlar da yeterli. Zaten bir süre sonra, müziği falan fark etmiyorsunuz. :-) Bomboş ekran, 1-1,5 saat içinde karınca yuvası gibi kaynamaya başlıyor. Bence, bu oyunun tek oyunculu modunda, ekonomiyi sadece savaşa değil de; sosyal alana da yöneltebilseydik çok daha güzel olurdu. Mesela eğlence, eğitim, sağlık vs... unsurlar da işin içine girseydi, çok daha ekrana bağlayıcı ve daha zorlu bir oyun olurdu. Oyun, tipik eş zamanlı strateji oyuncularını için, biraz karmaşık ve yavaş kalacaktır. Geliştiriciler, -bence- savaş yönünü azaltıp, sosyal alana ağırlık verirlerse, oyun, bir Settlers klonu olmaktan çıkıp; başlı başına bir WideLands olacaktır.

Hamit Giray Nart
hamit@pardus-linux.org



PARDUS'TA

SCILAB - V

Scilab'ta fonksiyon tanımlayabilir ve tanımlanmış fonksiyonları kullanabiliriz. Bir fonksiyonu şu şekilde tanımlarız:

```
outvar = fonksiyon (invar)
```

Bu kodla fonksiyon adlı bir fonksiyon tanımladık. invar, girdi argümanları, outvar da çıktı argümanları.

Scilab'ta fonksiyonları yönetmek için de fonksiyonlar vardır. Bu fonksiyonlar aşağıdaki tablodaki gibidir:

function	Fonksiyon açar
endfunction	Fonksiyon kapatır
argn	Fonksiyon çağrıldığında girdi/çıktı sayılarını verir
varargin	Girdi argüman listesindeki argümanların değişken sayılarını verir
varargout	Çıktı argüman listesindeki argümanların değişken sayılarını verir
fun2string	Scilab fonksiyonunun ASCII açıklamasını üretir

get_function_path	Kütüphane fonksiyonunun kaynak dosya yolunu verir
getd	Dizindeki tanımlı tüm fonksiyonları verir
head_comments	Scilab fonksiyonu başlık yorumlarını gösterir
listfunctions	Çalışma alanındaki bütün fonksiyonların özelliklerini verir
macrovar	Fonksiyonun değişkenlerini verir

Bir fonksiyon tanımlayabiliriz:

```
function y = fonksiyon (x)
    y = 2 * x
endfunction
```

function - endfunction komutları arasında fonksiyonu tanımladık.

C/C++ ve Fortran dillerinde olduğu gibi Scilab dilinde de fonksiyon kütüphaneleri vardır. Bu kütüphaneleri modül şeklinde kullanabiliriz. Yani Scilab da bir modüler dildir. Fonksiyonlar yetersiz kaldığında modüller tanımlayabiliriz, tanımlanmış modüller bulabiliriz. Sonuçta bilimsellik için paylaşım önemlidir. Özgür yazılımın en önemli özelliği de bilginin paylaşımıdır.

Yazdığımız kütüphaneyi .sci uzantılı kaydedebiliriz. Bunun için şu adımları izlemeliyiz:

genlib fonksiyonunu kullanarak fonksiyonları içeren betiklerin ikili versiyonlarını yaratırız.

lib fonksiyonunu kullanarak kütüphaneyi Scilab'a yükleriz.

Bir fonksiyon yaratalım. `/home` dizini altına `library` adlı bir dizin yaratalım:

```
/home/library
```

`/home` dizini altına yeni bir yaratmanıza izin vermiyorsa, şu komutla yaratabilirsiniz:

```
sudo mkdir /home/library
```

Kullanıcı şifrenizi girerek klasör yaratırsınız.

Fonksiyon şöyle:

```
function y = fonksiyon (x)
    y = 1 * fonksiyon_destek(x)
endfunciton
function y = fonksiyon_destek(x)
    y = 3 * x
endfunction
```

Bu fonksiyonu `fonksiyon.sci` adıyla yarattığımız dizine yükleyebiliriz. `/home/library` dizini altında `fonksiyon` adlı kütüphanemiz ve kütüphanede de `fonksiyon` ve `fonksiyon_destek` adlı iki fonksiyonumuz var.

Dosyayı `/home/library` dizini altına kaydedemezseniz Masaüstüne kaydedin ve Masaüstündeyken terminalde şu komutu verin:

```
sudo cp fonksiyon.sci /home/library
```

Yönetici şifrenizi girerek dosyayı `/home/library` dizinine kaydedebilirsiniz.

Şimdi ikili dosyalarımızı oluşturalım. `genlib` komutunu kullanacağız. Konsola şöyle bir komut girelim:

```
genlib ("kutuphane" ,"/home/library")
```

`/home/library` dizininde yeni dosyalar yaratıldı. Bu dosyalar ve ne olduklarını anlatabiliriz:

```
fonksiyon.bin: fonksiyon.sci betiğinin ikili versiyonu
lib: Kütüphanenin ikili versiyonu
names: Kütüphanedeki fonksiyonların listesini içeren metin dosyası
```

`genlib` komutu çalıştırılınca fonksiyonlar da çalışabilir. Komut satırında `fonksiyon` adlı fonksiyonu çalıştırabiliriz:

```
-->fonksiyon(3)
ans =
    9.
```

Kütüphaneyi kullanmamız gerektiğinde şu şekilde yapabiliriz:

```
-->kutuphane = lib("/home/library")
kutuphane =
```

```
Functions files location : /home/library/.
```

```
fonksiyon
```



Scilab'ta çıktı argümanlarını yönetebiliriz de. Editörde bir fonksiyon tanımlayalım.

```
function [ y1 , y2 ] = fonksiyon ( x1 , x2 )
y1 = 2 * x1
y2 = 3 * x2
endfunction
```

Execute > Load Into Scilab yoluyla konsola aktaralım. Şu şekilde komutları girebiliriz.

```
--> fonksiyon (1,2)
ans =
    2.

--> y1 = fonksiyon(1,2)
y1 =
    2.

--> [y1,y1] = fonksiyon(1,2)
```




RÖPORTAJ: MONO vs RMS

ComputerWorldUK'den Glyn Moody, Özgür Yazılım Hareketinin bir numaralı adamı Richard Stallman ile .NET, Mono ve DotGNU üzerine bir röportaj yaptı. Röportaj şu şekilde:

GM: Microsoft .NET ile ilgili sorunları açıklar mısınız? Tamamen mi sorunlu yoksa Microsoft'un Açık Şartname Sözünü parça parça uyguladığından sadece bazı kısımları mı?

RMS: Eben Moglen, "açık şartname sözü"nü güvenebileceğimiz birşey olmadığından bahsetti.

Standartlar komitesi tarafından standartlaştırılan C# dili için, Microsoft daha kesin kararlar vermek zorunda. Fakat bu .NET'in gerisi için uygulanmıyor.

GM: Geçmişe bakıldığında, .NET teknolojilerini kullanma konusunda insanlara şu anki tavsiyeniz ne olur ve niçin?

RMS: .NET kullanmak için yazılım geliştirmemelisiniz. İstisnasız.

Temel nokta, Microsoft'un .NET'teki özellikler üzerinde patentlerinin olması ve patent taahhütünün özgür yazılım uyarlamalarına karşı yetersiz olması. Bu, birgün bu özelliklerin özgür yazılım uyarlamalarına saldırıların olabileceği anlamına geliyor.

Bu, Mono ve DotGNU gibi özgür uyarlamaları yazmamak ya da dağıtmamak için bir neden değil. Fakat bu yazılımların kullanımı ve dağıtımının birtakım ülkelerde tehlikeli olabileceğini aklımızda tutmamız gerekiyor. Dolayısıyla, onlara bağımlılığımızı asgari düzeye indirmeliyiz - o özellikleri kullanan yazılımlar geliştirmemeliyiz.

Mono o özellikleri uyarlıyor, dolayısıyla Mono kullanarak bir yazılım geliştirirseniz, sorun hakkında düşünmeden o özelliklerin kullanımından sorumlu olursunuz. Henüz bu özelliklere sahip olup olmadığını bilmesem de, muhtemelen DotGNU için de aynı durum söz konusudur.



Bu tehlikeyi önleme yolu C# dili kullanarak yazılım geliştirmemektir. Zaten C#'ta yazılmış bir yazılımınız varsa, şüphesiz çalıştırmak için özgür bir ortam kullanın. Fakat tehlikeye maruz kalma durumunuzu artırmayın - C#'ta daha fazla yazmayın ve insanları C# yazılımlarının daha fazla kullanımı konusunda desteklemeyin. Topluluğumuza Microsoft'un saldırı yapma pozisyonunda olduğu bir arayüze bağımlılıktan uzak durma konusunda rehberlik yapma ihtiyacı duyuyoruz.

Bu yine patentli bir tür olan MP3 türündeki duruma benzemektedir. MP3 için özgür oynatıcılar ile kodlayıcılar duyurulduğunda ve dağıtıldığında, onlara daha fazla güç vermiş olunuyor. Fakat ses kodlamak için MP3 türünü kullanmayın!

GM: .NET'in bir kısmı ya da tamamını uyarlamak için iki ana projenin olduğu görülüyor: Mono ve DotGNU. Bunlar benzer mi ya da farklı şeyler yapmaya mı çalışıyorlar?

RMS: Başlarda Mono sadece C#'ı uyarlamaya kalkıştı. Görünüşe bakılırsa, genişletilmiş fakat detaylarını bilmiyorum.

GM: İkisi de idda edilen patentleri ihlal etme konusunda riskli durumda mı yoksa herhangi biri daha iyi bir konumda mı?

RMS: Bunun cevabını bilmiyorum.

GM: Birini diğerine göre tavsiye eder misiniz?

RMS: İkisini de hiçbir zaman kullanmadım. DotGNU'nun C# uyarlaması (Portable.NET), GCC ile daha bütünlüklü çalışabilme yolu izlenerek geliştirildi, fakat bunu yapmak için zaman ayıracığımız konusunda birşey diyemiyorum.

GM: DotGNU, ismine bakılırsa GNU projesinin resmi bir parçası mı? Şu anda aktif olarak geliştiriliyor mu? (Son girdi Haziran 2009'da)

RMS: Evet öyle. Sadece C# uyarlaması kısmının etkin olduğunu düşünüyorum.

GM: Microsoft'un .NET'i kapalı bilişimde kullanabileceği tehlikesi insanlar tarafından görüldüğünde, .NET'in başlangıçta korkulduğu gibi bir tehdit olduğunu düşünür mü-

sünüz?

RMS: .NET'in tüm bilişime egemen olacağına korktuğumu söyleyemem. Fakat onun için özgür ortamlar geliştirmezsek, önemli bir sorun olabileceğinden endişe duyuyorum.

Kaynak:

<http://www.computerworlduk.com/community/blogs/index.cfm?blogid=14&entryid=3074>

Not: Bu yazının tercümesi için ComputerWorldUK'den izin alınmıştır

Erdem Artan
erdem@pardus-linux.org

KAPİTALİZMİN YARATTIĞI

KORKU DAĞLARI VE

ÖZGÜR YAZILIM

Giriş

İnsan korkuları ve sevinçleri ile yaşar. Aslında her şey kendi içinde karşıtlığını barındırır: iyi-kötü, beyaz-siyah, güzel-çirkin, sevgi-korku... İnsan en çok da sevdiğini kaybetmekten korkar ve sıkı sıkı sarılır sevdiğine. Bu sevgi bir süre sonra alışkanlığa dönüşür ve onsuz yapılamaz. Sevgi insanlar olabileceği gibi nesnelere de olabilir ki, bu biraz da bağımlılıktır.

Günümüz dünyasında insanlar sevgi, aşk, birlikte yaşama gibi soyut bağlantılarla yaşamlarını sürdürürken nesnel olarak da işlerini gören ve yaşamı kolaylaştıran eşyalara da bağımlıdırlar. Koleksiyonlar bir bakıma böyledir ya da uzun maddi manevi sıkıntılardan sonra elde edilen ev gibi, araba gibi...

Şimdi ki genç kuşak biz dinozorlara na-

zaran bazı eşyalara daha kolay ulaşmakta; bunda ebeveynlerin çocuklarının zamanın ruhundan geri de kalmasını istemeleri de önemli bir etken: kendi yaşadıkları sıkıntıları yaşamalarını isterler. Örneğin çoğumuz ilk bilgisayar olarak Commodore ile tanıştık ve sonrasında 56k hızı ile internete eriştiğimiz dot.com zamanlarını yaşadık. Oysa şimdi nerede ise her evde bir bilgisayar var ve yaşam kolaylaştırıcı diğer mühendislik ürünleri.

Yaşam kolaylaştırıcı bir alet olarak bilgisayarlar

Bilgisayarları her yerde görmek mümkün: evimizde ofisimizde, kolumuzdaki saatte, televizyonumuzda, cebimizde... Üretimim her aşamasında katma değer yaratan ya da zaman öldürmenin her alanında ya da bilgi edinmenin her aша-

masında bilgisayarlar bizimle.

Kuşkusuz bu durum bilgisayarlara erişimin görece ucuzlaşmasının nedenidir ve de çevirim içi işlemlerin (internet, haberleşme, toplu çalışma) internet ağ altyapısının da doğru orantılı olarak gelişmesi sürdürülebilir bir verimlilik artışına yol açmıştır.

Artık davalardaki zabıtlar daktilo yerine bilgisayarlarda tutuluyor, ödev için kütüphanelere gidip ansiklopedi karıştırmak yerine arama motorlarına sözcükleri yazmak yeterli (ama siz yine de ansiklopedi karıştırın), üretim bantlarından kaç ürün çıktığı insan gözünün hata payına bırakılmayacak denli önemli, tek düzen muhabese planları artık sadece kitaplarda kaldı...

Kısaca bilgisayarlar yaşamımızı esir almış durumda ve biz sürekli yönlendirir-

ken yönlendiriliyoruz ve bu akıl verdiğimiz cihazlara kopamayacak denli bağlıyoruz! Bir anda tüm bilgisayarların sustuğunu düşünün: Ortaya çıkan ise garip bir sevgi; yoksa mecburiyet mi?

Yazılımlar

Bilgisayarların insanlar ile iletişime geçmesi için her şeyden önce işletim sistemi gereklidir ve iş yapabilecek, verimlilik sağlayacak, katma değer yaratacak ve de zaman öldürecek ayrı uygulamalar.

Vikipedi’de işletim sisteminin karşılığı: **“İşletim sistemi, bilgisayar donanımının doğrudan denetimi ve yönetiminden, temel sistem işlemlerinden ve uygulama yazılımlarını çalıştırmaktan sorumlu olan sistem yazılımıdır.”** Yine aynı kaynakta bilgisayar yazılımının tanımını ise: **“Yazılım, değişik ve çeşitli görevler yapma amaçlı tasarlanmış elektronik araçların, birbirleriyle haberleşebilmesini ve uyumunu sağlayarak, görevlerini ya da kullanılabilirliklerini geliştirmeye yarayan makine komutlarıdır. Yazılım, elektronik aygıtların belirli bir işi yapmasını sağlayan programların tümüne verilen isimdir. Bir başka deyişle var olan bir problemi çözmek amacıyla bilgisayar dili kullanı-**

larak oluşturulmuş anlamlı anlatımlar bütünüdür.”

Bugün dünyadaki kişisel bilgisayar piyasasının tamamına yakınına Microsoft Windows firmasının ürettiği işletim sistemleri hakimdir. Yazılımlar alanında ise farklı iş kolları söz konusu olduğu için alanında farklılaşmış firmalar söz sahibi olsa da bu yazılımlar da taban olarak Microsoft firması ürünlerine ihtiyaç duydukları için Microsoft’un pazar hakimiyeti daha da sağlamlaşmaktadır.

Piyananın geri kalanının büyük kısmı Apple firması ve ondan kalanı ise GNU/Linux dağıtımlarınca paylaşılmaktadır.

Kapitalizmin yaramaz çocuğu “sözde” rekabet ve serbest piyasa koşullarına bakıldığında Microsoft firmasının iki rakibine göre oyunu adil oynadığını söylemek mümkün! Gerek kamu kurum ve kuruluşları, gerek işletmeler, gerek eğitim sistemi, gerek son tüketiciye ürün sunma yolları açısından Microsoft firması bir hayli avantajlı. Ancak bu sayılanlar dışında gizli bir avantajı daha var: benimseme ve korku!

Birkaç örnek...

Yıl 2003: SARS (Şiddetli Akut Solunum

Yetmezliği Salgını) ile yüz binlerce insan karantina altına alındı ve Çin resmen açık hava hapisane hastanesine dönüştü. Devletlerin hazinelerinden hastalık ve salgın ile mücadele için milyonlarca dolar harcandı ve bugün kimse SARS’tan söz etmiyor. Peki harcanan onlarca paraya karşın SARS (ki, çağın yeni AIDS’i olarak adlandırıldı) tedavisi bulunan bir hastalık oldu mu ya da kökü kurutuldu mu? Gerçekte olan ise insanların korkuya dehşetli korkuya kapılmasıydı.

Yıl 2009: Domuz gribi. Ülkemizde yapılanları sanırım anlatmaya gerek yok. Ülke nüfusunun yarısından fazlası için ithal edilen aşılarda acelece kimi ilaç devlerince devlete satılmış; ve sonuç: aşılamaya yapılmayacak. Neticede insanlara yine korku salındı.

Her iki salgının aldığı can ve etkilediği insanların toplamı normal gripten etkilenenlerden daha az olduğu ve AB Sağlık Komisyonunca Domuz Gribinin ilaç kartellerince şişirilmiş bir balon olduğu ifade edildi. Şimdi domuz gribi vakalarına ne internette ne de gazetelerde rastlıyoruz.

Yıl 1999’dan 2000’e geçiş: Y2K paranoyası. 1999 yılından 2000 yılına geçişte bilgisayarların sistem saatlerinin sıfır-

lanacağı ve bu yüzden de finans-banka sisteminin çökeceği, üretim bantlarının duracağı, tedarik zincirlerinin kırılacağı, iletişimin dünyada felç olacağı, uçakların dahi havada çarpışacağı ve birçok deli zırvasını yayanlar basit uygulamalarla güzel paralar kazandılar. Peki 2000'e geçişte ne mi oldu? Hiçbir şey! Hayat devam etti kaldığı yerden. Yaşandıysa da ciddi sorunlar yaşanmadı. Sonuç: boşa korku ve harcanan kaynaklar, değiştirilen donanımlar.

Yıl 2007: Microsoft Windows Vista işletim sistemi piyasaya çıktı ve çoğu bilgisayar donanım ve dış çevre elemanının üzerinde "Windows Vista ile uyumludur" etiketleri yapıştırılmaya başladı. Aslında bu basit ama etkili pazarlama taktiği insanların elindeki mevcut donanımların ve bilgisayarların Windows Vista ile uyumsuz olacağına ve uyumlu olan yenilerini almaları gerektiğine ikna etmeye yetti ve arttı. Oysa uyumlu olan bir şey yoktu ve yersiz korku bu çift taraflı olarak hem donanım üreticilerine hem de; daha çok; Microsoft'a yaradı.

Bugün: Birçok hazır sistem üreticisi ve satıcısı bilgisayarlara tüketicinin onayı olmadan tamamlayıcı bir mal olan işletim sistemini seçenekler serbest piyasada mevcut olmasına karşın Microsoft

Windows 7 kurarak satışa sunmakta. Üstelik piyasada yaratılan algı bilgisayarların Windows işletim sistemi olmaksızın çalışmayacağı, Microsoft Windows Live Messenger yazılımı olmaksızın kameralarının çalışmayacağı şeklindedir. Bilinç altına yerleştirilen Windowssuz bilgisayarın çalışmayacağı algısı bir korkudur ve zorunlu bağımlılıktır.

Yarım kalan sonuç

Bugün kimse sıklıkla çöküp duran, özel bilgilerinizi başka bir yazılıma ihtiyaç duyarak yarım yamalak korutarak saklayan, verilerinizi kendi ve kendisi ile iş yapan diğer taraflara açmak için sizden izin istemeyen, size sadece ürününü kiralayan ve asla **sahibi yapmayan** bir ürünü satan Microsoft firmasının ürünlerini severek satın almıyor, isteyerek bağlanmıyor. Neredeyse tüm dünya mecbur olduğundan değil, hissettiğinden Microsoft ürünlerini kullanmakta. Aynı şey kaynak kodu kapalı ve satın alındığında sadece size kiralama hakkını veren yazılımlar için de geçerli.

Kaynak kodu kapalı ve yazılımların özgürlüğüne düşman, kiralama hakkını verilmesinden yana işletim sistemi ve yazılım üreticileri her ne kadar "biz daha iyisini yapana dek en iyisi bu" di-

ye ürünlerini övseler de ürettiklerinden

- »daha iyisini,
- »ikame edilebilirini,
- » verimliliği son derece yüksek olanını
- »güvenilir ve yüksek güvenli,»az maliyetli ve hatta ücretsiz olanını,
- »sınırsız destek sahibi,
- »korkuya yer olmaksızın severek elde edilen,
- »gönüllü bir bağımlılık ilişkisi ile kullanılan,
- » ve daha nice...

ürünlerin bulunduğu bir dünya bulunmakta ve bu dünya kapitalist sistemin son derece özgür (!) serbest (!) piyasasında kendine 1983 yılından beri; onca engellemeye karşın; yer bulmaya çalışmakta.

Bu dünyanın adı "**Özgür Yazılım!**"

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

MOBİL İNTERNET ve GNU/LINUX DAĞITIMLARI

Giriş

Türkiye'de, İnternet sağlayıcı sektörü Türk Telekom'un baskısı altında. Mobil platform hem fiyatı, hem de GNU/Linux geliştiricilerinin desteği ile büyüyor. O halde, mobil internet servisinde de GNU/Linux dağıtımları desteklenmeliydi. Ama ne yazık ki görmezlikten gelinmeye devam ediliyor. Akıllı telefonlar, genelde özgür yazılım geliştiricilerinin eseri olan platform ve yazılımları kullanıyor. Ama iş, bilgisayardan mobil İnternet servisi vermek olduğunda, GNU/Linux dağıtımlarına destek yok. Tek Vodafone, Mac OS desteği veriyor. Diğer firmalar destek vereceklerine dair ipucu bile vermiyor.

Eğer konu, teknoloji marketlerinde olan Microsoft dayatması olsaydı, bu konu çoktan incelenmiş bir durumda. Ama mobil platformları avantajlı kılan, sadece özgür yazılım geliştiricilerinin desteğidir. Mobil ve bilgisayar platformlarının birleşmeye başladığı bir dönemi yaşıyoruz. Artık akıllı telefonlar, bilgisayar kadar özelliği kullanıcılarına sunabiliyor.

Şirketler, İnternet'in gelişmesiyle, bilgisayarların yanında akıllı telefonları kullanmak zorunda kaldı. Artık şirketlerin ofis çalışanları kadar, akıllı telefon ve mini dizüstü ürünleriyle çalışan kişilere de ihtiyacı var. Mobil platformlar, bu sebepten daha önemli bir yer kazanmaya başladı.

Büyük şirketlerin, özgür yazılıma göçü hızlandı...

Mobil platformlar ve GNU/Linux dünyası arasındaki ilişkiyi değerlendirmeden, mantıklı bir açıklama yapılamaz. Mobil platformların kar etmesi için, yazılımlarında özel mülk yazılım kullanmamaları lazım. Kullanıcılara sunulan araçlardan kazandıkları ücretle kar edebiliyorlar. Bunun dışında, Intel-Nokia ortaklığı gibi oluşumlarda da bu gerçek görünüyor. Windows Mobile'ı kullanmak yerine, Meego platformunu geliştirmeyi seçti. Akıllı telefonlarda, özgür yazılım seçeneğinin kullanılması çok önemli. Peki, yazılımı geliştirirken özgür yazılımı kullanıp, mobil internet servislerin-

de GNU/Linux dağıtımlarını görmezden gelmek ne anlama geliyor ?

Eğer özgür yazılım desteği olmazsa, mobil platform geliştirme hızı aynı tempoda devam edebilir mi? Bu haksızlık, en kısa sürede düzelmek zorunda. Hem GSM şirketleri, hem de yazılımları üretenler, kendilerine kar sağlatan özgür yazılıma bu haksızlığı yapmayı sürdürmesi zor.

Bilişim piyasası, Microsoft tekelinde gelişti sürekli. Ama bu durum artık değişiyor. Yine de, mobil internet ve diğer gelişen teknolojilerle kendi tekeliğini devam ettirmeye çalışıyor bu mantık. Geliştirilen teknolojiler ve patentlerle özgür yazılımın gelişimi durdurulmaya çalışılıyor. Fakat bu boşuna bir çaba. Toplulukların desteğiyle büyüyen, özgür yazılım felsefesi; yine bu toplulukların çökmesiyle bitebilir.

Kemal Karataş
kemal@pardus-linux.org

GNU/Linux, en başından beri, oyun platformlarında Windows'un gerisinde kalmıştır. En güncel ve yeni oyunlar, daima önce (pek çoğu ise sadece) Windows için çıkmışlardır. Nedenleri: GNU/Linux'u desteklemeyen ve asla da desteklemeyecek olan DirectX API'si ile yazılmaları.

OpenGL kullanımının yeterince yaygınlaşmaması.

Microsoft'un tekelci politikalarının, oyunlara da yansması.

yaygınlaşmasını sağladı. DirectX yaygınlaştıkça, diğer bir anlamda pazar büyüdüğü, grafik kartı üreticilerinden oyun yapımcılarına kadar tüm bu alanlarda çalışan şirketler, DirectX API'si kullanmaya başladılar. OpenGL kullanımı azaldı. Dolayısıyla çalışmalar, geri beslemeler, ayrılan fonlar da düştü. Microsoft'un tanıdık pazarlama stratejisi oyunlarda da kendini gösterdi. Oyuncuların ve oyun tasarımcılarının kafalarına, tek seçeneğin Microsoft uygulamaları olduğunu sokmak.

zor işlerin altından kalkıyorlar. Ancak oyunlar söz konusu olunca, ne yazık ki, yetersiz kalıyorlar. Karmaşık uygulamalar olan oyunlar, beraberlerinde pek çok başka uygulamayı da çağırdıkları için, ya hiç çalışmıyorlar ya da tasarlandıkları işletim sisteminde gösterdiklerinden çok daha düşük performans gösteriyorlar.

BİR

GNU/LINUX OYUNCUSUNUN

SAVUNMASI

Şirketlerin yazdıkları oyun teknolojilerinin, (yapay zeka, 3D motorlar vs...) ticari ve teknik endişelerden dolayı, kapalı kaynak yapılarak, geliştiricilerin erişimlerine açılmamaları.

Oyun teknolojileri, ancak kullanım ömürlerini doldurduktan sonra açık kaynak camiasına katılıyorlar. En güçlü grafikler, OpenGL dururken, Windows API'si olan Direct3D ile kodlanıyor. Windows'un yaygın olması ve kendi uygulamalarından başka uygulamalara yaşam hakkı tanımaması, DirectX'in de

Tüm bunlar, güçlü sermaye, profesyonel ekipler ve Microsoft'un tekelci anlaşmaları ile de desteklenince GNU/Linux camiasının önünde gerçekten güçlü bir direnç oluşturuyorlar.

Yani kısaca, oyunlarda durum vahim. Bunun için GNU/Linux camiası çabalıyor. İlk olarak, Wine ve ticari alternatifleri olan CrossOver ve Cedega, Windows uygulamalarını GNU/Linux altında çalıştıran yazılımlar olarak, oldukça



İkinci olarak port işlemi geliyor. Yani Windows oyunlarını Linux'a uyarlamak. Ancak bu o kadar da kolay değil. Pahalı ve zor bir işlem olduğundan, oyunların çıkışı ile aynı zamanlara denk gelmesi mümkün olmuyor. Her oyunu GNU/Linux'a port etmek de mümkün olmuyor. Bu işi yapan, Loki Games ve Linux

Games Publishing (LGP) var. Port sürecinin zorlukları bir yana, bu firmalar, pazar payı çok düşük bir kısım için var olma savaşı veriyorlar. -dı en azından. Loki Games artık yok. Kapandı. LGP ise, Haziran 2010 sonuna kadar, GNU/Linux oyuncularının karabasanlar görmesine neden oldu. Son güncelleme ve çalışmasını 2009'da yapan firma, sessizliğe gömüldü. Ne bir oyun duyurusu, ne bir haber. Atılan teknik destek e-postaları bile cevapsız kalıyordu. Biz, "LGP de, Loki Games' in izinden gidiyor." diye sızlanırken, LGP, Haziran 2010 sonunda yaptığı duyuru ile yeni oyunlara başladığını ve takım arkadaşları aradığını belirterek, yüreğimize su serpti.

En güncel teknolojiler Windows'ta. En yeni oyunlar Windows'ta. GNU/Linux oyunlarının en iyilerinin hemen hemen hepsinin Windows sürümleri de mevcut. Windows, ezici bir üstünlüğe sahip.

Oyun platformundaki tablo, pek de iç açıcı değil.

Peki nedir bir GNU/Linux oyuncusunu, GNU/Linux oyunlarında tutan şey? Bahsettiğimiz, Wine altında Windows oyunlarını çalıştırıp oynamaya çalışanlar değil; GNU/Linux yanına, oyun oynamak için Windows kuranlar hiç değil. Bahsi geçen oyuncular, doğrudan GNU/Linux altında, GNU/Linux oyunlarını oynayanlar.

GNU/Linux oyuncuları, her yönden saldırıya açıktır. Ellerinde ise yalnızca "özgür yazılım" anlayışı var. Windows oyunlarına karşı ileri sürebilecekleri başka hiçbir şeyleri yok. Şimdilik... ;-)



Fadike'nin Not Defteri

25- Geçtiğimiz ay Özgür Yazılım adına ve bu hareketin, felsefenin ülkemizdeki bilinirliği adına ciddi tartışmalar oldu. Özellikle de Pardus'un iç işleyişi ve proje yönetimi konusunda özgür olmayan bir yazılımı kullanacağını belirtmesi gönüllü destekleyici ve geliştiricilerini kaybetmesine ve kullanıcı topluluğu içinde fikir bölünmelerine yol açtı. Üzerine Doruk Fişek'in Özgür Yazılım takipçileri ile SİT Alanının Seyir Defteri güncesinden paylaştığı "Özgür Yazılımın Özgür Araçlara İhtiyacı Var" adlı çeviri makalesi de derin olan konuyu iyice derinleştirdi.

26- Ciddi anlamda ülkemizde Özgür Yazılım kullanıcılarının ve ben bu hareket içinde varım diyenlerin bu felsefeyi düşünmeleri gerekiyor. Kulaktan dolma fikirlerle, "Linux bu, bedava" demekle, üç beş forumda yazıp çizmekle ne savunma oluyor ne kullanıcı ne de gönüllülük.

27- Linux Kullanıcıları Derneğinin (LKD) sayfasında bulunan duyurular kısmında öğretici ve açıklayıcı bilgiler bulunmakta; bilgilenmek isteyen herkes için erişilebilir durumdadır. Aynı şekilde Serdar Aytekin'in de Debian üzerine ve Çağatay Çebi'nin genel olarak Özgür Yazılım adına hazırlanmış olduğu sitelerinde de yararlı bilgiler var. Her GNU/Linux dağıtımının Türkiye kullanıcı gruplarıncada bu bilgiler paylaşıldığı gibi bilinmeyen makalelere de rastlamak mümkün. Vikipediye de es geçmeyelim. Amacımız bilgi edinmek.

28- Merak etmiyorum değilim: Acaba 1990'ların başında gazetelerin kuponlarla verdiği ansiklopedilerde ve şimdi bu ansiklopedilerin güncellerinde bilgisayar maddesi

altında ne tür bir açıklama yazar? Hele "Özgür Yazılım, GNU, Linux, GNU/Linux, işletim sistemi, Stallman, Linus" gibi maddeler var mıdır? Aklıma soru çengeli takıldı bir kere!

29- Ülkemizde aktif yaşayan kaç GNU/Linux dağıtımı topluluğu var ve halleri ne durumda. Aynı zamanda ciddi anlamda kaç GNU/Linux dağıtımı projesi yapılmış ve yaşıyor? Saymak gerek.

30- Ticari anlamda GNU/Linux dağıtımlarının kullanım oranı nedir? Firmalarda basit olsun karmaşık olsun kullanım alanları mevcut mudur ve Pardus, "Ulusal Dağıtım/ ULUDAĞ" söylemi ile çıktığı bu yolda kullanım alanı buldu mu pazarda?

31- Düşünüyorum da internet kafelerde oyun amacı olmaksızın yalnızca bilgi erişimi için kullanılan sistemlerde yönetimi kolay, uygun GNU/Linux dağıtımları kullanılması ülkemizde Özgür Yazılım ve GNU/Linux dağıtımlarının pazar payını önemli ölçüde arttırabilir. Özellikle de geçen ay yayımlanan ülkemizdeki internet tarayıcısı uygulamaları ile işletim sistemi kullanım analizini gösteren araştırmadan sonra eğer Özgür Yazılımın bilinebilirliğini arttırmak istiyorsak böylesine bir girişim, proje şart. Ancak internet kafelerde de bir denetim, bir yerleşik düzen, bir örgütlenme çatısı ne yazık ki yok; hatta kurum-sallaşma bile yok!

32- İlk ve ortaöğretim seviyeli okullar ile üniversitelerin bilgisayar odalarında (öğretmenlerin ve öğrencilerin)

pekâlâ GNU/Linux dağıtımları kullanılabilir. Üniversite öğrencilerinin özellikle de ödev, araştırma, kaynak arayışları, tez hazırlama söz konusu olduğunda internet erişimi, kelime işlemci, sunu oluşturma, resim işleme, sıkıştırma işlemleri için az sayıda uygulama yeterli olmaktadır. Hatta internet erişimi bile yeterli olabilir: Google Docs uygulaması ne güne duruyor? Bu iş yalnızca bir genelgeye ve inançlı bir yöneticiye bakar ve de etkin baskıya. Eğitim kurumlarının yazılım lisansı alımı ve donanım güncellemelerine vereceği paranın kasalarında kalacak olması da cabası. (Yoksa kiralama ücreti mi demeli?)

33- Özgür Yazılım, GNU/Linux diyoruz sürekli olarak. Ancak kaç kişi okumuştur GNU GPL' yi, kaç kişi biliyordur Creative Commons lisansının ne anlama geldiğini, fikri mülkiyet nedir ve hatta "bilgi" nedir? Yabancı dilde olanların hızla çevirilmesi şart; Türkçe olanların da hızlıca elden ele dolaştırılması!

34- Başıma gelen olayı: TeknoSa mağazasından (ismi bende kalsın) Acer bilmem ne model dizüstü bilgisayar için fiyat bakarken yanımıza yaklaşan satış temsilcisi ukalaca ürünü tanıtmaya başladı. Sabırla dinledim ve bilen birisi olarak ürünle birlikte zorla satılan tamamlayıcı bir mal olan Microsoft Windows 7 işletim sistemini istemediğimi ve bu ürünü (bilgisayar) satın alırsam mahkeme (Pardus-Linux.org'dan Avukat Nihad Karslı'ya selam olsun) kararı uyarınca bu ürünü (işletim sistemi) geri iade alıp bedeli kadar parayı iade alabileceğimi belirttim. Cevabı ne oldu peki ilgili satış temsilcisinin. Biz o mahkeme kararını tanımayız, iadesi yapılmaz! TeknoSA benim için artık yok hükmündedir, pil dahi almam. Bu firmanın dünyaya bakışı at gözlüğünden farksız: Microsoft gözlüğü ile dünyaya bakıyorlar.

35- Ciddi anlamda son birkaç haftadır dizüstü bilgisayar alımı yapacağımız için fiyat-kampanya araştırması için deyim. Teknoloji zincir mağazalarının işporta tezgahı misali raflarında onlarca bilgisayara gördüm, özelliklerine baktım. Hepsinin tek özelliği Microsoft Windows 7 ile satılıyor olması. Haliyle Microsoft Windows 7 işletim sistemi donanımı hor kullandığı için (ve de diğer uygulamalar) sanal bellekler (RAM) 3-4 GB'den aşağı değil; bu ise fiyatın yükselmesinde önemli bir etken. Satışçılara Windows ürününü kaldıracağımı söylediğimde aldığım yanıt şu: "garanti dışında kalır", "bilgisayar bozulur", "iade almazlar"... Bende kendilerine şu cevabı verdim: "Evinizde çamaşır makinesi illa ki var ve üzerinde muhtemelen 'Ariel ürününü tavsiye eder' yazmakta. Peki, siz Omo kullandığınızda makine bozulur mu, garanti dışında kalır mı?"

Oysa bilgisayar bozulmaz, işletim sistemi bozulur! Elektronik cihazlar içine su yürümediği ya da voltaj alçalıp yükselmesine maruz kalmadıkları sürece kullanılabilir; yanılıyor muyum?

Fadike Bez
İstanbul, Ağustos 2010
fadikebez@gmail.com

Biliyor Muydunuz?

Bilgisayarınızda GNU/Linux dağıtımını kullanarak, çevreye daha az zarar verebileceğinizi biliyor muydunuz?

Öncelikle, GNU/Linux dağıtımını kullanan bir kişi, bilgisayarının donanım özelliklerini sık sık yükseltme gereği duymaz. Böylece yeni donanımlara gereksinim duymadan, uzun bir süre bilgisayarınızla geçinebilir. 2004 yılında İngiltere'de yapılan bir araştırmaya göre, Microsoft Windows kullanan bir kullanıcının, GNU/Linux kullanan bir kullanıcıya göre bilgisayar özelliklerini yükseltme sıklığı iki katı. Bir GNU/Linux kullanıcısı bilgisayarını 6-8 yılda bir yükseltme zorunda kalırken, bir Windows kullanıcısı bilgisayarını 3-4 yılda bir yükseltmek zorunda kalıyor.

Satın alınan bir bilgisayarla birlikte, işletim sistemi tercihi olarak GNU/Linux dağıtımlarından birini tercih etmeniz durumunda, parayla satılan işletim sistemiyle sunulan etiket, kutu, broşür gibi ürünlerin kullanılmamış olmasını sağlarsınız. Parayla satılan bir işlemi

satın almayı, yerine bir GNU/Linux dağıtımının ISO kalıbını İnternet'ten indirip, bir USB bellek aracılığıyla bilgisayarınıza kurmanız durumunda, yine çöp kutusuna gidecek olan kutu, lisans belgesi, etiket, broşür ve CD kullanımını azaltmış olur, para vererek dünyaya zarar vermemiş olursunuz.

GNU/Linux dağıtımları, genelde diğer işletim sistemlerine göre daha az işlemci kullanır. Özellikle Enlightenment gibi hafif bir masaüstü yönetici kullanırsanız, CPU kullanımını diğer işletim sistemlerine göre oldukça az olacaktır. Ayrıca kendi bilgisayarınıza uygun kernel derleyip kullanırsanız -ki bu GNU/Linux sistemlerde mümkün- bilgisayarınızın performans/güç oranını artırabilirsiniz. Bu da daha az güç kullanımı anlamına gelmektedir.

Uzun sözün kısası, doğaya bilgisayarınızla daha az zarar vermek

isterseniz, GNU/Linux dağıtımları kullanın.

Bu yazıda genel olarak techrepublic.com adresinden yararlanılmıştır.



Kısa Kısa Haberler

Pardus 2011 Alfa1

Pardus 2011'in ilk deneme sürümü olacak olan Alfa1 sürümü, bu ayın sonuna doğru duyurulacak.

26 Ağustos'ta duyurulacak Pardus 2011 Alfa1, duyurulduktan 20 gün sonra yerini Alfa2'ye bırakacak.

MecburDegilsiniz.com Açıldı

Bilgisayar kullanıcılarının, bilgisayar satın alırken bilgisayarın ayrılmaz bir parçasıymış gibi satılan Windows işletim sistemini almak zorunda olmadıklarını, satın almak istemedikleri işletim sistemini satın almak durumunda kalmışlarsa, iadesi için izleyeceği yolları, Windows iadesi için örnek mahkeme kararı, basında mahkeme kararının yankıları ve örnekler yer alan MecburDegilsiniz.com açıldı.

Sansüre Karşı Yürüyüş Düzenlendi

LKD tarafından düzenlenen yürüyüş, binlerce kişinin katılımıyla İstanbul'da Taksim'de yapıldı. 17 Temmuz'da yapılan yürüşde özgür yazılımın özgür İnternet olmaksızın var olamayacağına değinilirken, yürüyüşe birçok STK destek verdi.

KDE SC 4.5 Duyuruldu

KDE SC'nin 4.5 sürümü duyuruldu. Bu sürümde daha kararlı, daha hızlı ve daha az "düşünen" bir yapı kazandırılmış. 16000'den fazla hata düzeltilmiş ve birçok özellik isteği gerçekleştirilmiş.

Kernel 2.6.35 Duyuruldu

Linux çekirdeğinin 2.6.35 sürümü Linus Torvalds tarafından duyuruldu. Pardus'un 2011 sürümü ile birlikte gelecek olan Kernel 2.6.35, daha çok ve daha iyi donanım desteği sağlıyor.

Pardus'ta İpler Gerildi

Pardus 2011 hazırlıkları için özgür bir yazılım olmayan JIRA adlı proje yönetim uygulamasının kullanılma kararı alınması ve bu karar alınırken katkıcıların fikirlerinin alınmaması nedeniyle Pardus'ta ipler gerildi. Bu olayın sonucu olarak Doruk Fişek ve Gürer Özen başta olmak üzere birtakım ayrılımlar söz konusu oldu. Bu olayların ardından, herkese açık olan yalnız sadece davetlilerin katılabildiği Pardus Camia Zirvesi adı altında bir toplantı düzenlendi.

Gnome 3.0'ın Çıkış Tarihi Ertelendi

Daha önce Eylül 2010 olarak duyurduğumuz tarih, Mart 2011 olarak değiştirildi. Bu durum kimi kullanıcılarda hayal kırıklığı yaratırken, kimileri çok da önemli olmadığı görüşünde.

PARDUS'UN YOLU

masaüstü yöneticileri

- ✓ KDE
- X Gnome
- ✓ Xfce
- ✓ LXDE

Resmi destek ve yol haritasının şekillendirildiği masaüstü yöneticisi

Fisi destekleri ve paketleri yeni depoya giridi

Ubuntu'nun son yıllarda yaptığı atak ve yenilikler, çeviri ve yerelleştirme destekleri ile kullanıcı sayısı ve seviyesi bir hayli artmıştır

Bazından beri desteklenmektedir.

Kurulu uygulamaların beklentileri karşılanıyor mu?

- + Çoklu ortam
- + internet
- + eğlence
- + belge yönetimi
- + depolama yeterli mi?

NESTER verileri

- x özgürlük için
- x pardus-linux.org (PLO)
- x pardus kullanıcıları derneği (PKD)

- x ubuntu türkiye
- x linux severler
- x linux kullanıcıları derneği (LKD)
- x arch linux türkiye

- x gazetenin sahipleri
- x e-dergiler
- x GNU/Linux haber merkezleri

Kullanıcıya sağladığı kolaylıklar ve diğerlerine göre farklılıkları nedir?

Kullanım alanları

- x Kamu kurumları
- x okullar, çocuklar sağlık kurumları
- x firmalar
- x internet tabanlı uygulamaların yaygın kullanıldığı işletmeler

Özgür yazılım ve GNU/Linux dünyasına katkıları neler?

- x TÜBİTAK
- x ve Bilim ve Teknik dergisinin yaklaşımları

- x Piyasadaki bilgisayar ve BT dergilerinin desteği
- + Bedava CD
- + Kurulum ve tanıtım yazıları
- + Destek

x Basın mecraları

- * Amaç ve hedef
- * Kullanım şekli
- * Durum uyumluluğu
 - Gertye) dönük
 - İleriyeye)
- * DE tercihi

Rakipler

- Ubuntu (K)(X)(L)
- Arch Linux
- Debian
- Mandriva
- SUSE
- Fedora
- Gentoo
- vs...
- ve Windows

- sürükümlü ve desteklenmeleri yenilikler
- yerelleştirme çalışmalarını
- Durum desteği

BEYİN HARİTASI

1 Subat 2010 Pazartesi

Pardus ekibi ve destekçileri Pardus'un tanınması, bilinirlik ve farkındalığını ortaya çıkartmak için ne gibi çalışmalar yapmaktadır faaliyetleri yapmaktadır?

Bu Sayıda Emeği Geçenler

Aydın Bez
Erdem Artan
Hamit Giray Nart
Kemal Karataş
Onur Tuna
Uğur Çaylık
Yaşar Yeğın

Pardus-Linux.Org eDergi, bir Pardus Kullanıcıları Derneği 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 dağıtılmaktadır. 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.

