

GNU  
Pardus-Linux.Org  
eDergi

Sayı 23 - Eylül '10

Pardus 2011 Alfa1 İncelemesi  
Yazılım Tanıtımı: XBMC  
Gimp ile Animasyonlu GIF Oluşturmak  
Scilab - VI : Grafik Çizimi  
Tremulous  
Pardus 2011 Yolunda Düşünceler  
Oracle-Google Rekabeti ve Özgür Yazılım  
Özgür Yazılım Yüksekten Uçar  
Fadike'nin Not Defteri  
Dağıtım Tanıtımı: Hadron GNU/Linux  
Kitap Tanıtımı

EK :  
Wesnoth'a  
Dalış  
Serisi



Giriş Yazısı	3
Pardus 2011 Alfa1 İncelemesi	4
Yazılım Tanıtımı: XBMC	7
Atölye: Gimp ile Animasyonlu GIF Oluşturmak	18
Atölye: Scilab - VI	21
Oyun Tanıtımı: Tremulous	23
Makale: Pardus 2011 Yolunda Düşünceler	36
Makale: Oracle-Google Rekabeti ve Özgür Yazılım	38
Makale: Özgür Yazılım Yüksekten Uçar	40
Fadike'nin Not Defteri	43
Dağıtım Tanıtımı: Hadron GNU/Linux	46
Kitap Tanıtımı: Python ile Kendi Bilgisayar Oyunlarınızı Oluşturun	53



## Giriş Yazısı

eDergi Takımı (dergi@pardus-linux.org)

Merhaba Dostlar.. Özgür Yazılım Dostları...

Yine, yeniden yeni bir sayımızla sizlerin karşısındayız.

Dergimizin bu sayısında sizler için hazırlamış olduğumuz içerik hakkında söz etmeye başlamadan önce, biraz gündemi değerlendirmek isteriz.

Birkaç gün önce, milyonlarca insanın hayatını kaybettiği, İkinci Dünya Savaşı adıyla bilinen fakat şimdi siyasi diyeceksiniz biliyoruz ancak aslında İkinci Büyük Emperyalist Paylaşım Savaşı olan savaşın, Nazi Almanya'sının Polonya'yı işgal etmesiyle başlayan savaşın yıl dönümüydü. 1 Eylül idi. Dünya Barış Günü idi. Savaşın başlangıcının yıl dönümünde yaşamını yitiren milyonlarca insanı anar, dünyada savaşların artık son bulmasını diler, tüm dünyaya Atatürk'ün "*Yurtta sulh, cihanda sulh.*" sözünü haykırırız.

Dergimizin bu sayısında sizler için çok güzel şeyler hazırladık. Öncelikle sizin için *Pardus 2011'e merhaba* dedik. Son-

ra *Pardus 2009'da XBMC çalıştırdık* ve sizlere tanıtmak için yazdık da yazdık. Oyuncuları ise unutmadık: *Tremuolus adlı oyunu tanıttık*. Hatta, bundan önceki 6 sayıda bulunan *Wesnoth'a Dalış serisini topladık, ek olarak sizlere sunduk*. GIMPçiler için ise animasyonlu *GIF nasıl oluşturulur dedik*, cevabını dergimizin içine sakladık. Sonra Pardus dışında bir dağıtım tanıtalım dedik, Pardus-Linux.Org'un eski yöneticilerinden purak'ın geliştirdiği *Hadron adlı taşınabilir GNU/Linux dağıtımını tanıttık*. O da yetmedi, programcılar ve programcılığa merak salanlar için *Python ile oyun nasıl yazılır* diye araştırdık ve bu konuda bir kitap tanıttık. Sonra dedik ki, bizi farklı kılan özgün birşeyler yazmalı... Bilimsiz olmaz dedik ve *Scilab ile grafik çizimini* sizlere sunduk. Durduk durduk, bir de baktık ki *Oracle ile Google kavgaya tutuşmuş*, ayıralım dedik olmadı, biz de makaleye vurduk bunları. *Pardus'u diğer dağıtımlarla hafifçe karşılaştırdık*, neler eksik neler fazla diye sorduk, yine bir makale daha yazdık. *Fadike de yeni notlar tutmuş*. Biz de not defterini aldığımız gibi dergiye ekledik. Geçenlerde birileri "Linux çok dipten yüzüyor." gibi bir laf etti, biz de hem *GNU ile Tux'un uçarken fotoğrafını çektik*. "Bakın" dedik, "yüksekten de uçabiliyorlar."

Dergimizle sizleri baş başa bırakırken, herkese iyi bayramlar dileriz.

Haydi iyi okumalar.. Geri bildirim yapmayı unutmayın ;)



# Pardus 2011

Erdem Artan (erdem@pardus-linux.org)

## Pardus 2011 Alfa1 İncelemesi



2005 yılında ULUDAĞ kod adıyla ilk sürümü duyurulan Pardus'un 2009 sürümünden sonraki ilk ana sürüm olacak

olan 2011'in, ilk resmi deneme sürümü geçtiğimiz Ağustos ayında duyurulmuştu.

Bu yazımızda, Pardus 2011 Alfa1'in Pardus 2009 kullanıcılarına getireceği yenilikler ve Pardus 2011 kararlı sürümüne doğru hızla yol alırken, kararlı sürümde yaklaşık olarak nasıl bir Pardus 2011'in bizi beklediğini gözlemleyeceğiz.

Bu inceleme yazısı, geçtiğimiz Ağustos ayında duyurulan Pardus 2011 Alfa1 ISO kalıbı üzerinden, güncellemeler yapılmak suretiyle yazılmıştır.

### Hem 32Bit Hem De 64Bit Sürümler

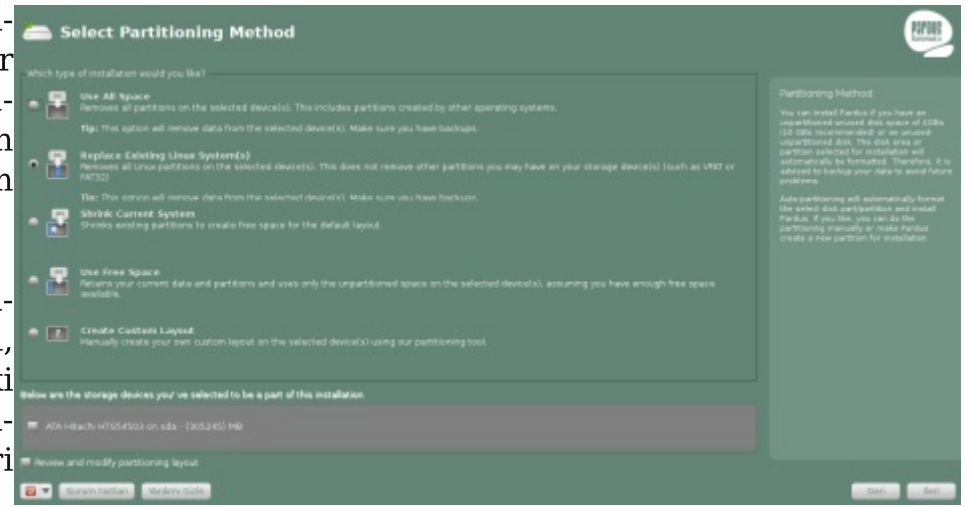
Pardus 2011 hem 32Bit hem de 64Bit mimariye sahip işlemciler için ayrı sürümler ile geliyor. Sadece Kurulan CD değil Çalışan CD için de bu durum geçerli.

İki farklı işlemci mimarisi olmasından dolayı, artık kullanıcılara iki farklı işlemci mimarisine uygun PiSi paketleri

sunulacak. Tabii ki PiSi cephesinde, mevcut Pardus sürümüne, diğer Pardus sürümleri ve işlemci mimarilerine ait paketlerin kurulmaması için gerekli önlemler alınmış durumda.

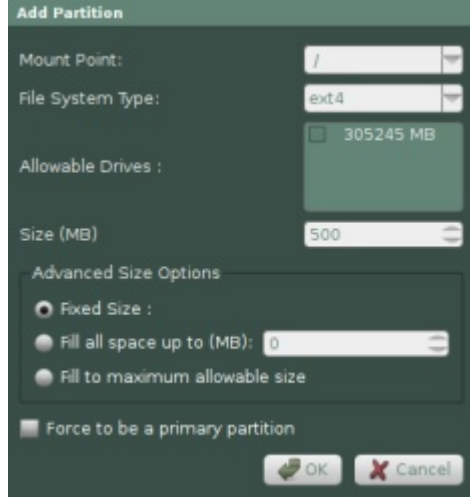
### Kurulum

Pardus 2011 Alfa1 sürümünün kurulumu, Pardus 2009'a göre henüz hiçbir farklılık taşıyor. Ancak, kurulum sırasında Pardus 2009 arayüzüne sahip bir YALI bulunmaktayken, 9 Eylül gecesi Pardus 2011 deposundan indirip çalıştırdığımız YALI'da Pardus Kurumsal 2 sürümünün arayüzü bulunuyor ve özellikle disk bölümlenme kısmında birtakım önemli değişiklikleri barındırıyor. Resimde görüldüğü gibi, disk bölümlenme kısmında tüm disk alanını, tüm





GNU/Linux kurulu alanı, seçilen disk alanını, boş disk alanını veya el ile ayarlanan bir disk alanını kullanma gibi seçenekler eklenmiş.



Bunun yanında disk bölümlerinin, dosya sisteminin neresine bağlanacağı da ayarlanabilir özellikler arasına alınmıştır.

Tabii bu değişiklikler, Pardus 2011 kurulumuna ne zaman yansır bilemeyiz, ancak depoda bulunan YALI'da böyle bir değişikliğin yapıldığı aşikar.

## Depodaki Paketler

Pardus 2011 Alfa1'in kullanmış olduğu kararlı depoda yaklaşık 2300 paket bulunmaktadır.

Henüz ATI (veya yeni adıyla artık AMD) ve nVidia'nın kapalı kaynak kodlu ekran

kartı sürücülerine yer verilmemiş ancak *nouveau* adlı özgür bir proje olan nVidia ekran kartı sürücü projesi gibi bazı paketler depoda yerini almış.

Web kameraları için henüz depoya bir sürücü girmemiş gibi görünüyor. Herhangi bir ofis uygulaması da yok.

Sohbet uygulaması olarak Kopete kullanılabilirken, IRC ağlarına bağlanabilmek için Konversation ortalıkta yok.

## Daha Geniş Donanım Desteği Yelpazesi

Pardus 2011 Alfa1'de, Linux çekirdeğinin en son çıkan kararlı ana sürümü olan 2.6.35 serisi kullanılıyor. Bu da Pardus için daha geniş bir donanım yelpazesini, otomatik olarak tanıma anlamına geliyor.

Az önce de bahsedildiği gibi ayrıca yüklenen birtakım donanım sürücülerine henüz depolarda yer verilmemiş. Bu nedenle kimi donanımlar henüz Pardus 2011'de kullanılabilir değil.

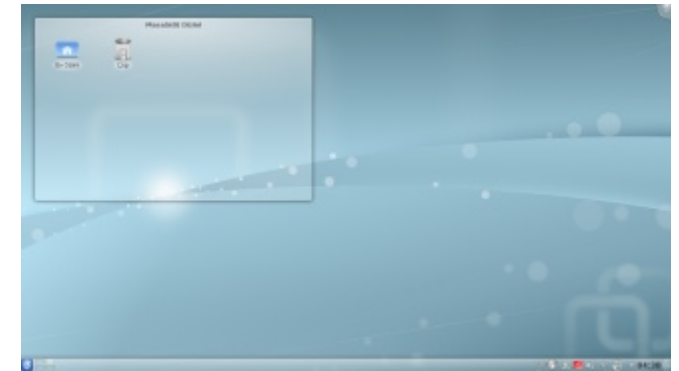
Xorg sunucusunun 1.9 sürümünün kullanılıyor olması ve kimi ekran kartlarının bu sürüme uygun sürücüsünün henüz yazılmamış olması, ekran kartları

açısından şimdilik Pardus 2011 Alfa'da bir sorunun işareti gibi görülebilir.

nVidia için geliştirilen *nouveau* adlı sürücü ise nVidia kullanıcılarını KDE efektleri kullanmak için nVidia'nın kapalı kodlu ekran kartı sürücülerine mahkum olmaktan kurtarıyor ve öntanımlı olarak 3B desteği sunuyor.

## Masaüstü Ortamı Olarak KDE 4.5

Pardus 2011 Alfa1'de kullanıcıları KDE 4.5 masaüstü ortamı ve yazılımlarıyla mükemmel bir masaüstü deneyimi bekliyor. Daha hızlı, daha kararlı ve daha görsel malzemelerle donatılmış KDE 4.5, Pardus 2011'in öntanımlı masaüstü ortamı olarak sunuluyor.

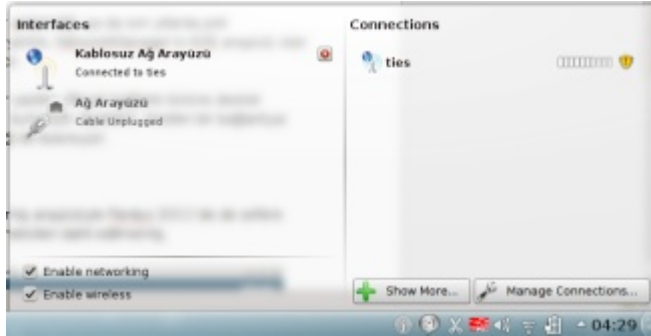


KDE takımının KDE SC 4.5 serisi için duyurduğu en son kararlı sürümü KDE SC 4.5.1, Pardus 2011 Alfa1'de kullanıcıların kullanımına sunulmuş.



## Ağ Yöneticisi Olarak KNetworkManager

Pardus 2011'de artık Pardus'un yıllardır geliştirdiği -ya da son yıllarda pek geliştiremediği- ağ yöneticisi yazılımının yerine, NetworkManager'ın KDE arayüzü olan KNetworkManager adlı yazılım kullanılıyor.



KNetworkManager oldukça yetenekli bir yazılım. Birçok bağlantı türüne destek sunuyor ve kullanıcıyı taklalar ataktan kurtarıyor diyebiliriz. Kesilen bir bağlantıya kendiliğinden tekrar bağlanabilme özelliği de bulunuyor. Sistem tepsisine yerleşen *KNetworkManager* ile ağlara kolayca bağlantı sağlanabiliyor.

### Yenilenmiş Arayüzüyle "Kaptan"

Gemisinin sadık yoldaşı Kaptan, yenilenmiş arayüzüyle Pardus 2011'de de sefere çıkıyor. Kaptan'a henüz ağ ve

paket yöneticileri dahil edilmemiş.



### Mozilla'nın Yeni Firefox'ı : "4"

Mozilla Firefox 4, Pardus 2011 ile birlikte öntanımlı tarayıcı olarak geliyor. Bu sürümde, Opera ve Google Chrome'dan etkilenilmiş gibi bir izlenim bulunmakta.

Özellikle de sekmelerin adres çubuğunun üstüne alınabiliyor olması, bunun bir işareti. Bu özellik ise tercihe bağlı. Yani sekmelerin eski konumunu sevenler boşa telaş yapmasın. Bunun yanında sekmeler sadece logo gözükecek biçimde ayarlanabiliyor. Sekmeler ile ilgili bir diğer özellik ise, sekmelerin gruplanabilmesi.

Eklentiler ise artık ayrı bir pencere ile

değil, bir eklenti sayfası üzerinden arayıp yükleniyor: *about:addons*. Mozilla Firefox 4 ile birlikte, yeni eklentilerin çalışabilmesi için tarayıcının yeniden başlatılma zorunluluğunun kaldırılması planlanıyordu, ancak henüz -beta4 sürümü için- başarılı değil.

Önceden FireBug eklentisi ile sağlanan, sayfa kodlarında gezinme özelliği, öntanımlı olarak bu sürüme yerleştirilmiş. Mozilla Firefox 4 ile birlikte ayrıca senkronizasyon özelliği de gelecek ancak beta4 sürümünde sadece ismi geçiyor, işlevi yok. Senkronizasyon özelliği, farklı bilgisayarlarda kullandığınız Mozilla Firefox'lar arasında kendi özel verilerinizi taşımanıza yardımcı olacak.

### Son Olarak

Pardus 2011 Alfa1 için, şu aşamada gerek son kullanıcı için görsel arayüz ve kullanılacak uygulamalarda, gerekse Pardus'un arka alandaki işlemlerinde, Pardus 2009'a nazaran daha kararlı ve hızlı bir sistem olma yolundaki ilk aşama diyebiliriz.

Pardus 2011 Alfa1 için şimdilik bu kadar. Eylül ayında çıkacak olan Alfa2 sürümünün incelemesinde buluşmak üzere, şimdilik hoşçakalın.



## Yazılım Tanıtımı

Erdem Artan (erdem@pardus-linux.org)

### XBMC



XBMC, “media center” olarak da adlandırılan, bir çoklu ortam gösterim merkezidir. XBMC ile İnternet üzerinden hava durumu bilgilerini alabilir, yerel veya uzak bir bilgisayardaki resimleri açabilir, yine yerel veya uzak bir bilgisayar veya desteklenen bir aygıt ile video ve müziklerinizi oynatabilir, kendi eklentileri sayesinde elektronik posta-

larınızı takip edebilir, torrent ile dosya indirebilirsiniz.

XBMC, henüz Pardus'un resmi depolarında bulunmuyor. Dileyenler, *Pardus-Linux.Org* olarak hazırlamış olduğumuz *P2009-free* deposunu sistemlerine ekleyerek, XBMC'yi PiSi Paket Yöneticisi arayüzü ile veya komut satırında yönetici yetkileriyle “**psi it xbmc**” komutunu vererek, XBMC'nin Dharma kod adlı 10.1\_beta1 sürümünü edinebilirler.

PiSi paketi olarak kurmak istemeyenler veya P2009-free deposundan paket kur-

mak istemeyenler, 10.1\_beta1'i kullanmak için XBMC tarafından sunulan, *Çalışan (Live) CD*'leri indirebilir ya da SourceForge üzerinde bulunan kaynak kodları bilgisayarlarına çekerek, gerekli bağımlılıkları sağladıktan sonra, kaynak koddan kurulum gerçekleştirebilirler.

XBMC PiSi paketi ile kurulduğunda, kısayolu *Uygulamalar -> Çokluortam* yoluna yerleşir. XBMC'yi bu yol ile çalıştırabileceğiniz gibi, komut satırına veya ALT+F2 ile açılan çalıştır penceresine “*xbmc*” yazarak da çalıştırabilirsiniz.





XBMC açıldığında, eğer öntanımlı ayarlar değiştirilmemişse, tam ekran olarak çalışır. Ekranın sağ üst köşesinde, günün tarihi ve saati ile birlikte hava durumu bilgisine yer verilir. Ekranın sol tarafı, XBMC'nin menü kısmıdır ki buradan XBMC'nin tüm fonksiyonlarına erişim mümkündür. Ekranın sağ alt kısmında ise o an çalmakta olan bir müzik, varsa, müziğin albüm kapağı resmi ile birlikte şarkının bilgilerine yer verilir. Eğer bir video oynatılmakta ise, arka alanda video oynamaya devam eder. Ekranın sol alt kısmında bulunan, yani XBMC menüsünün hemen altındaki düğmeler ise, XBMC'den çıkmak, bilgisayarı yeniden başlatmak, kapatmak veya uyku moduna almak için kullanılırlar.

XBMC'de, farenin sol tuşu, herhangi bir bölüme giriş işlevini görmektedir. Farenin sağ tuşu ve klavyenin ESC tuşu ise, girilen bir bölümden çıkışı sağlamaktadır. Eğer bilgisayarınızın oynat, duraklat, sonraki, önceki, ses ayarı gibi çoklu ortam tuşları varsa, muhtemelen XBMC'de o tuşları kullanabileceksiniz.

XBMC'nin incelemiş olduğumuz bu sürümünde yani Dharma kod adlı 10.1 beta1 sürümünde, ne yazık ki öntanımlı olarak Türkçe dil desteği yok. Bu nedenle yazımızda birtakım İngilizce ifa-



delere rastlayabilirsiniz.

Şimdi, XBMC'nin menüsünde bulunan bileşenler ve bunların kullanımları hakkında bilgiler verelim:

### 1- Hava Durumu (Weather)

XBMC'nin bileşenlerinden biri olan *Hava Durumu (Weather)* bölümü ile, XBMC'de ayarlı olan hava durumu sağlayıcısından gelen bilgilere dayanarak, ayarlanmış olan illerin hava durumunu öğrenebilirsiniz.

Hava Durumu bölümüne, XBMC menüsündeki "Weather" bağlantısından erişebilirsiniz.

Hava Durumu bölümüne girildiği zaman, kullanıcıyı karşılayan ilk ekran, birincil olarak ayarlanmış olan ilin hava durumu bilgisini barındırmaktadır. Hava durumu bilgisi, anlık olarak durumun ne olduğunun yanında, gün boyunca ve gelecek üç günde nasıl olacağını içeriyor.

Fare, Hava Durumu bölümünün sol kenarına yaklaştırıldığında, bölüme özel





zere bir pencere açılacaktır. Çıkan pencerede, hava durumu bilgisinin gösterilmesi istenilen ilin adı yazılarak arama yapılabilir. Arama sonucunda çıkan listeden, istenilen konum seçilerek, ekleme işlemi gerçekleştirilebilir.

**MISC OPTIONS :** Hava Durumu bölümü ile ilgili çeşitli seçeneklerin ayarlandığı bölümdür. Buradan ayarlanabilen seçenekler "Hide Fanart" ve "Set Fanart Path". Bunları açıklamak gerekirse, "Hide Fanart" seçeneği eğer etkinleştirilmişse, bu bölümün arka alan resmi kullanıcı tarafından ayarlanmış olan dizindeki resimler yerine, XBMC'nin öntanımlı olarak ayarlanmış olduğu resim gösterilecektir. "Set Fanart Path" ise, kullanıcının gösterilmesini istediği

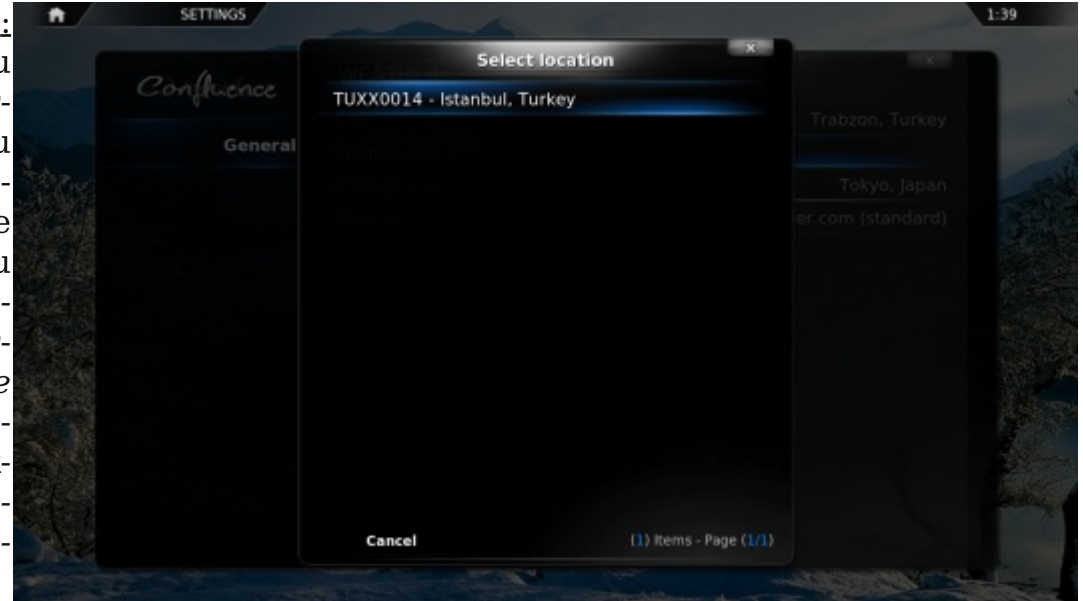
seçeneklerin düzenlenebildiği bir menü açılıyor.

Bu menüdeki seçenekler şu şekilde:

**LOCATION :** Hava Durumu bilgisi gösterilecek konum. Sağ tarafında bulunan yukarı ve aşağı ok işaretleri yardımıyla, önceden ayarlanmış olan konumlar arasında geçiş yapmayı sağlar.

**REFRESH :** Görünmekte olan hava durumu bilgisini günceller.

**SETTINGS :** Hava Durumu bileşeninin ayarlarını içerir. Bu bölümden, konum bilgisini ve hava durumu bilgi sağlayıcısını değiştirebilirsiniz. *Change area code #* yazılı yerlere tıkladığında, konum seçmek ü-

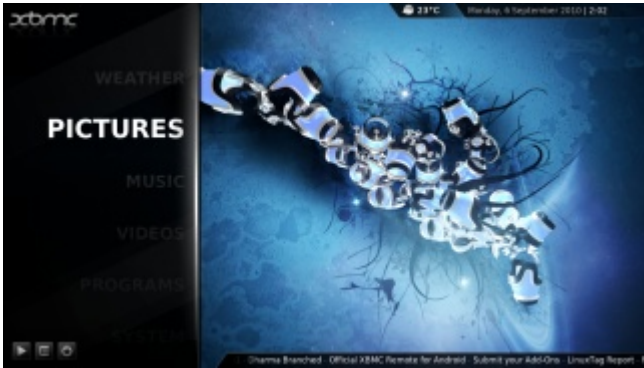


resimlerin bulunduğu dizini ayarlamak için kullanılır.

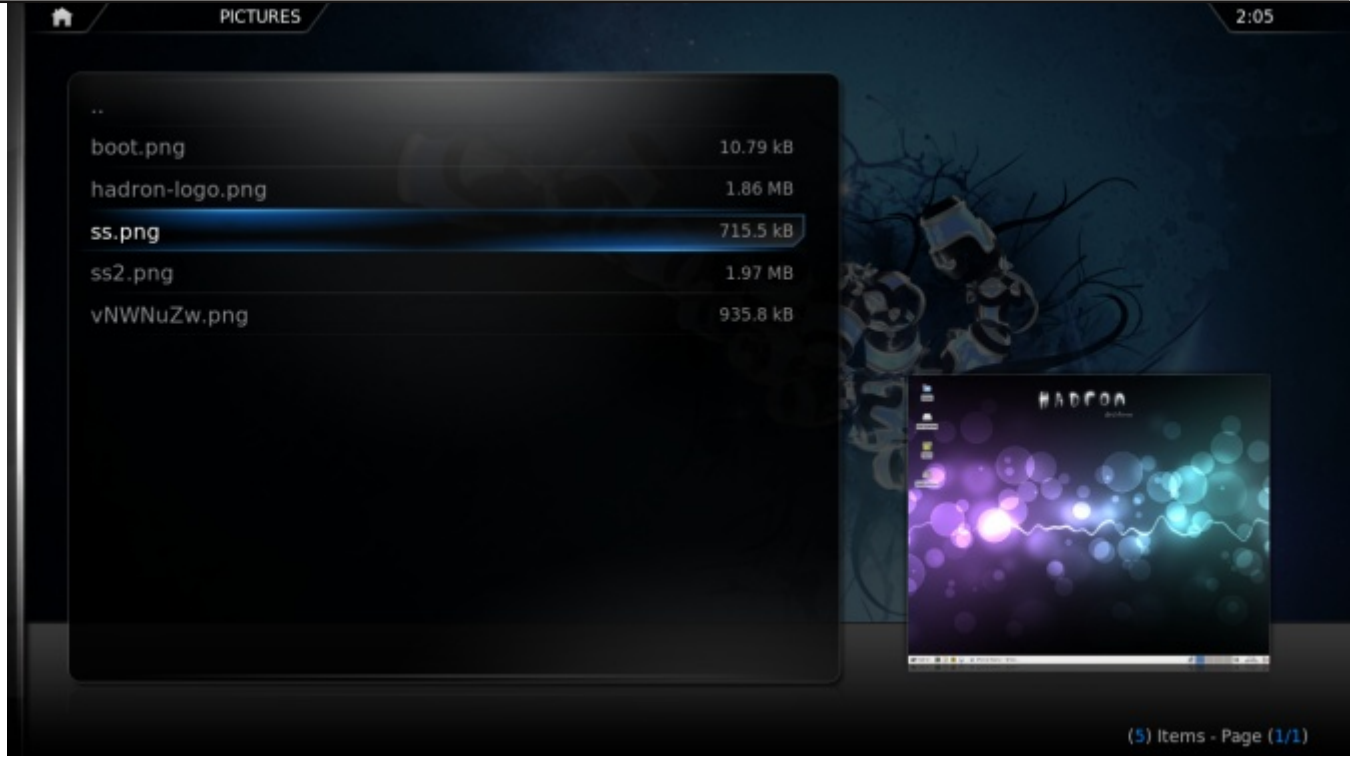
## 2- Resimler (Pictures)

XBMC bileşenlerinden biri olan *Resimler (Pictures)* ile önceden ayarlanmış resim kaynaklarında bulunan resimleri görüntüleyebilir, slay gösterisi olarak sunabilirsiniz. Resim kaynağı olarak ise yerel veya uzak herhangi bir bilgisayar-daki bir resim dizini seçilebildiği gibi, desteklenen bir resim aygıtı da seçilebilir. Bunun yanında yüklenebilen çeşitli eklentiler ile bu bölüm daha da güçlendirilebilir.

Resimler bölümüne, XBMC menüsündeki *"Pictures"* bölümünden erişebilirsiniz.



Resimler bölümüne ilk girişte, resimler bileşenine eklentiler eklemeye yarayan *"Picture Add-ons"*, yeni resim kaynak-



ları eklemeye yarayan *"Add source"* ve önceden eklenmiş olan resim kaynakları listelenir.

Bu listedeki herhangi bir öğeye farelin sağ tuşu ile tıkladığında, tıklanılan öğeye bağlı olarak farklı menüler çıkar. Örneğin, önceden eklenmiş olan bir resim kaynağına sağ tıkladığında, resim kaynağının silinmesi veya güncellenmesi gibi seçeneklerin bulunduğu bir menü kullanıcıyı karşılayacaktır.

*"Add source"* bağlantısına tıklanıldığı zaman, dizin adresinin yazılması ya da

gösterilmesi veya herhangi bir aygıtı bağlantı için bir pencere açılır. Buradan kullanıcı, isterse konumun tam adresini yazar ya da *"Browse"* seçeneğini kullanarak kaynağın konumunu XBMC'ye yazdırır.

*"Picture Add-ons"* seçeneğine tıkladığında ise, Resimler bileşenine önceden eklenmiş olan eklentiler listelenecektir. Eğer daha önce bir eklenti eklenmemişse, yeni eklentiler eklemek için *"Get More..."* bağlantısı gösterilir. Burada listelenen herhangi bir eklentiye tıklanıldığı zaman, eğer bir hata ile karşıla-



şılmazsa, eklenti çalışır ve eklentinin yeteneklerine bağlı olarak çeşitli özellikler kullanılabilir.

“Get More...” bağlantısı kullanıldığında ise, XBMC'nin eklenti sistemine bir bağlantı gerçekleştirilir. Resimler bölümünden bağlantı sağlandığından, otomatik olarak sadece Resimler bileşeni ile alakalı eklentiler listelenecektir. Listelenen herhangi bir eklentiye tıklanıldığında, eklenti hakkında kullanıcı bilgilendirilir ve “Install” düğmesi aracılığıyla kurulması sağlanır. Eğer tıklanılan eklenti zaten önceden yüklenmişse, ek-

lentinin kaldırılma, etkinleştirilme/ pasifleştirilme, yapılandırılma ve güncellenme işlemleri de buradan gerçekleştirilebilir.

Listeden, önceden eklenmiş olan bir resim kaynağına tıklanıldığında, resim kaynağında bulunan resim ve dizinler listelenir. Resimlerin üzerine gelindiğinde, ekranın sağ alt köşesinde önizlemesine yer verilir. Resme tıklanırsa, resim tam ekran olarak açılır.

Eğer resimlerden herhangi birine farenin sağ tuşu ile tıklanırsa, resim(ler) ile

ilgili bir menü kullanıcıyı karşılar.

Bu menüdeki seçenekler ve açıklamaları şu şekildedir:

**Picture information:** Ekranın sağ tarafında, XBMC'nin menüsüne benzeyen ve resim hakkında bilgileri içeren bir bilgilendirme penceresi açılır.

**Start slideshow here:** Slayt gösterimini başlatır. Konumdaki resimler slayt gösterimi şeklinde, tam ekran olarak sunulur.

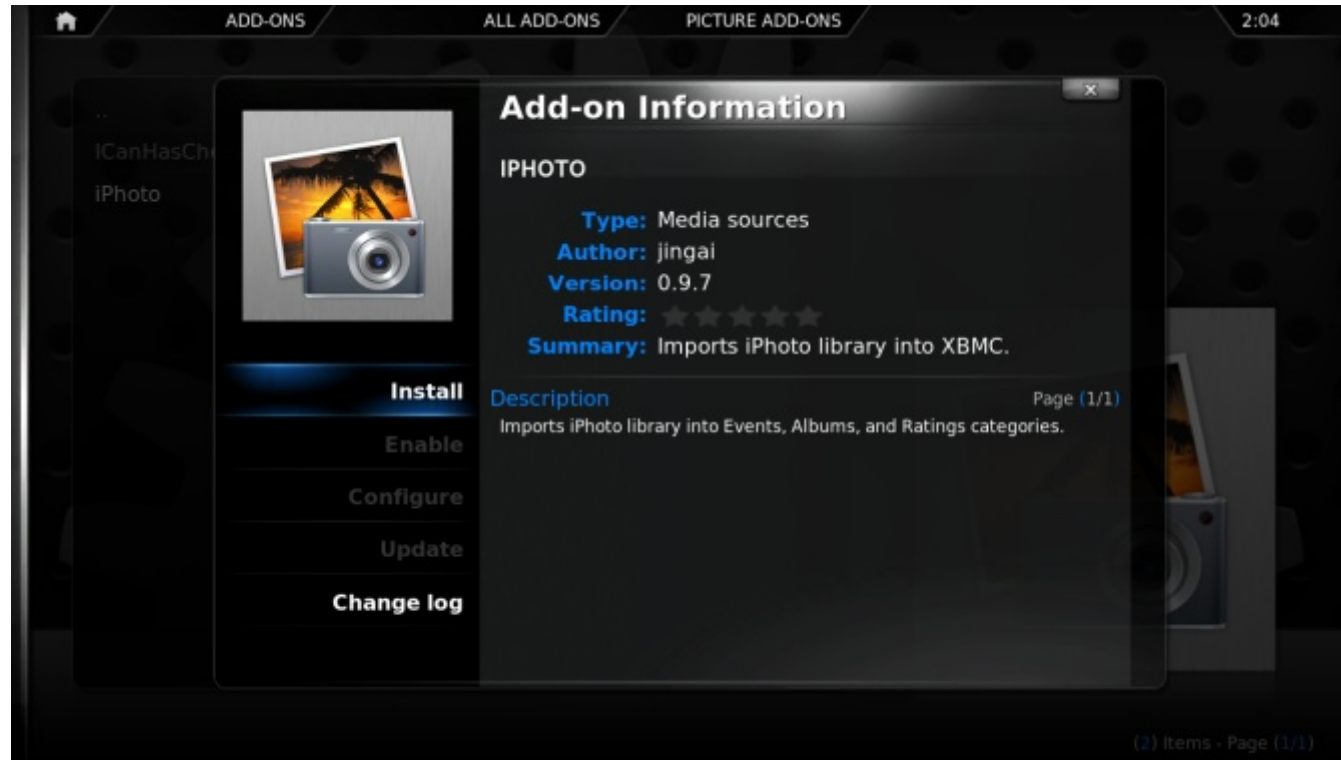
**Regenerate thumbnails:** Ekranın sağ altında gösterilen önizleme resimlerinin yeniden oluşturulmasını sağlar.

**Go to root:** Resimler bölümünün ana menüsüne gitmeyi sağlar.

**Switch media:** Ortam dosyaları arasında geçişi sağlar. Örneğin, resimler yerine videoların listelenmesini isterseniz, bunu kullanabilirsiniz.

**Add to favorites:** Resmi, favori resimleriniz arasına ekler.

**Settings:** Resimler bileşeninin ayarlarının yapıldığı yerdir.





Resimler bölümünün ana menüsündeki öğelere, farenin sağ tuşu ile tıklanıldığında, tıklanılan öğeye göre değişen bir menü kullanıcıyı karşılar. Bu menü ile yapılabilecek işlemler şu şekildedir:

**Edit source:** Resim kaynağının değiştirilmesini sağlar.

**Make default:** Öntanımlı olarak ayarlar.

**Remove source:** Resim kaynağını kaldırır.

**Choose thumbnail:** Ekranın sağ alt tarafında gösterilen, önzileme resminin değiştirilmesini sağlar.

**Add source:** Resim kaynağı eklemeyi sağlar.

**Add to favorites:** Favorilere ekler.

**Settings:** Resimler bileşeninin birtakım ayarlarının bulunduğu yerdir. Bu bölüm, az önce değinilen ayarlamalar ile aynıdır. Buradan, slayt gösteriminde resimler arasındaki geçiş süresi, çevirme ve yakınlaştırma efektleri, EXIF bilgisi, önzileme resimlerinin yeniden oluşturulması, resmin döndürülmesi ve video dosyalarının gösterilmesi ayarlanabilir.

### 3- Müzikler (Music)

XBMC bileşenlerinden biri olan *Müzikler* ile önceden ayarlanmış olan müzik kaynaklarındaki müzikleri dinleyebilir, müzik kütüphanesi oluşturabilir, bu kütüphaneleri içeri veya dışarı aktarabilirsiniz. Ses CD'lerinizi çalabilir, çaldığınız müziği Last.fm ve Libre.fm'de yayınlatabilirsiniz. Müziklerin çalınması için XBMC'nin kendi müzik oynatıcısı ya da DVD oynatıcısını kullanabilirsiniz. Ayrıca XBMC'nin müzik eklentileri ile İnternet'e bağlı bir biçimde, dinlediğiniz müzik ile alakalı birçok bilgiye erişebilirsiniz.

niz.

Müzikler bölümüne, XBMC menüsündeki "Music" bölümünden erişebilirsiniz.





Müzikler bölümüne girildiğinde, kullanıcıyı önceden ayarlanmış olan müzik dizinleri ile, müzik eklentilerine erişmek ya da müzik eklentisi yüklemek için “*Music Add-ons*” ve yeni müzik kaynağı eklemek için “*Add source*” bağlantıları karşılar. Müzik kaynağı olarak bir dizin seçilebileceği gibi, ağ üzerinden bir kaynağa veya bir aygıtta da bağlantı sağlanabilmekte.

Önceden eklenmiş olan bir müzik kaynağına, farenin sol tuşu ile tıklanıldığında, kaynak içerisindeki dosya ve dizinler listelenir. Listelenen herhangi bir dizine farenin sol tuşu ile tıklanırsa, tıklanılan dizin içerisine girilir. Eğer farenin sol tuşu ile tıklanılan öğe bir müzik dosyası ise, müzik dosyası çalınmaya başlar.

Eğer listelenen herhangi bir dosya veya dizine farenin sağ tuşu ile tıklanırsa, Resimler bölümündeki menüye benzeyen bir menü açılır.

Bu menüde, Resimler bölümüne göre farklılık gösteren işlemler şu şekildedir:

**Queue item:** Tıklanılan öğeyi (dosya veya dizin olabilir), çalma listesine ekler.

**Play Using:** Bu seçenek, sadece müzik dosyalarında çıkmaktadır. Müzik dos-

yasının, XBMC'nin, müzik veya DVD oynatıcısı ile çalınması için seçim yapmaya yarar.

**Play:** Tıklanılan öğeyi çalar. Tıklanılan öğe bir dizin ise, dizin içerisindeki tüm müzikler çalınmaya başlar. Bir müzik dosyası ise, sadece müzik dosyası çalmaya başlar.

**Now playing...:** Çalınmak üzere listelenmiş müzikleri gösterir.

**Album/Song information:** Kullanıcı, tıklanılan öğe hakkında bilgilendirilir. Tıklanılan öğe bir dizin ise, “*Album Information*” başlığıyla albüm bilgisi, bir müzik dosyası ise, “*Song Information*” başlığıyla şarkı bilgisi kullanıcı ile paylaşılır.

**Scan item to library:** Tıklanılan öğeyi müzik kütüphanesine ekler.

**Settings:** Müzikler bileşeni ile ilgili birtakım ayarlamaları içerir.

Müzikler bölümünün ana menüsündeki listeden, “*Add Source*” bağlantısına farenin sol tuşu ile tıklanıldığında, yine Resimler bölümünde olduğu gibi, bir dizin ekleme penceresi açılır. Yine Resimler bölümünde olduğu gibi, “*Music Add-ons*” bölümüne farenin sol tuşu ile tıklanıldığında, daha önce herhangi bir ek-

lenti yüklenmemişse, eklenti yüklemek için “*Get More...*” bağlantısı, yüklenmiş eklentiler varsa eklentilerin listesi kullanıcıya sunulur.

Ana menüdeki listede bulunan bağlantılara farenin sağ tuşu ile tıklanıldığında ise, tıklanılan öğeye göre değişen menüler açılır. Açılan menü neredeyse Resimler bileşeninde açılan menü ile aynıdır. Ancak birtakım farklılıklar içermektedir. Menüde, Resimler bileşeninden farklı olarak bulunan seçenekler şu şekildedir:

**Scan item to library:** Kütüphaneye ekler.

**Now playing...:** Çalınmak üzere listelenmiş müzikleri gösterir.

**Settings:** Müzikler bileşeni ile ilgili birtakım ayarlamaları kullanıcıya sunar. Bu ayarlamalar, biraz önce bahsedilen ve dizin veya dosyaya sağ tıklayınca sunulan ayarlamalar ile aynıdır. Ayar seçeneklerindeki sekmeler ve açıklamaları şu şekildedir:

**Library:** Derlemelerde görünen sanatçının dahil edilmesi, güncellemeler sırasında ek bilgilerin indirilmesi, albüm veya şarkı bilgilerinin indirileceği kaynağın seçilmesi, başlangıçta kütüpha-



nenin güncellenmesi, kütüphanenin temizlenmesi, dışarı veya içeri aktarılması

**Playback:** Bir sonraki şarkının otomatik çalınması, seçilen şarkının kuyruğa alınması, ses güçlendirme oranı, şarkılar arasında geçiş, gösterim efektleri

**Files:** Etiket okuma, şarkı dosyalarının adlandırılma şablonları, şarkılar için öz-nizleme resminin aranması

**Song submissions:** Şarkıların Last.fm'ye gönderilmesi, Last.fm radyolarının Last.fm'ye gönderilmesi, Libre.fm'ye şarkı gönderimi ve Last.fm ile Libre.fm kullanıcı&şifre ayarlarının yapılması

**Audio CDs:** Ses CD'lerinin otomatik olarak çalınması, ses CD'lerindeki parça adlarının freedb.org'da araştırılması, şarkı adlandırma şablonu, kaydedilen müzik dizinin belirlenmesi, kodlayıcı, bit oranı, kalite ve sıkıştırma oranının ayarlanması

**Karaoke:** Karaoke desteğinin açılması, şarkı seçicinin otomatik gösterilmesi, yazı tipi, boyutu, rengi ve karakter setinin ayarlanması, karaoke başlıklarının dışarı veya içeri aktarılması

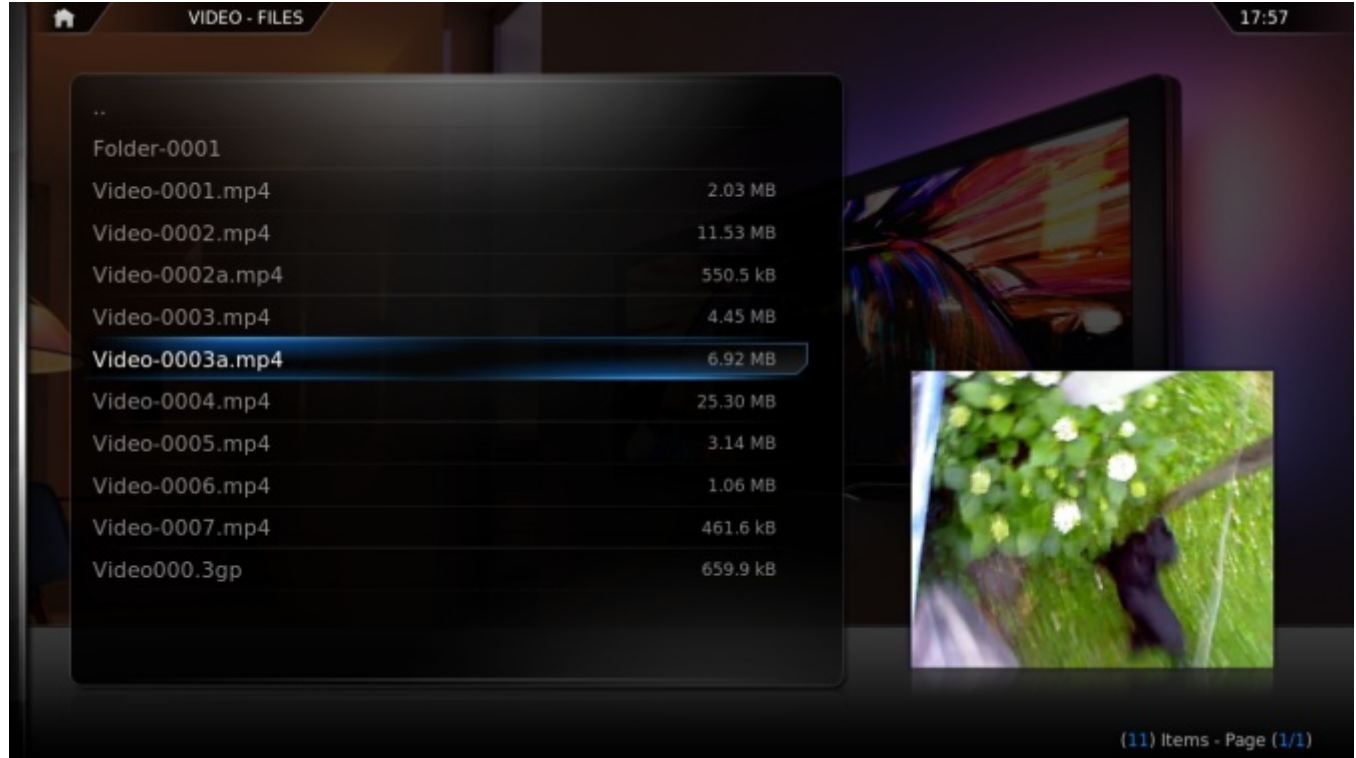
## 4- Videolar (Videos)

XBMC bileşenlerinden biri olan *Videolar* ile önceden ayarlanmış olan video kaynaklarında bulunan videolarınızı, bilgisayara taktığınız DVD'lerinizi XBMC'nin video oynatıcısını kullanarak oynatabilirsiniz. Ayrıca eklentiler ile YouTube'ta gezinebilir, YouTube videolarını izleyebilirsiniz. Bunun yanında TV dizileri, klipleri gibi ortamlarla da işlemler gerçekleştirebilirsiniz.

Videolar bölümüne, XBMC menüsündeki "Videos" bölümünden erişebilirsiniz.



Videolar bölümüne girildiğinde, önceden bahsetmiş olduğumuz Resimler ve Müzikler bölümlerinde olduğu gibi, önceden eklenmiş olan video kaynakları, eklentilere erişmek üzere "Video Add-ons" ve yeni dizin eklemek üzere "Add





*source*” bağlantıları kullanıcıyı karşılar.

Yine önceki bölümlerde anlattığımız gibi, Videolar bölümünde de önceden eklenmiş olan bir dizine farenin sol tuşu ile tıklanıldığında, kaynak içerisindeki video dosyaları ve dizinler listelenir. Listelenen herhangi bir dizine tıklanıldığında, dizin içerisine girilirken, herhangi bir video dosyasına tıklanırsa, video tam ekran olarak oynatılmaya başlanır.

Listedeki herhangi bir öğeye farenin sağ tuşu ile tıklanırsa, tıklanılan öğeye

göre değişen bir menü kullanıcıyı karşılar. Önceki bileşenlerden farklı olarak, bu menüde aracılığıyla yapılabilecek işlemler şu şekildedir:

Set content: Dizin içeriğinin ne olduğu ayarlanır.

Movie information: Video bilgisini kullanıcıya sunar.

Manually add to library: Öğeyi kütüphaneye ekler.

Mark as watched: İzlenmemiş bir vide-

oyu, izlenmiş olarak işaretler.

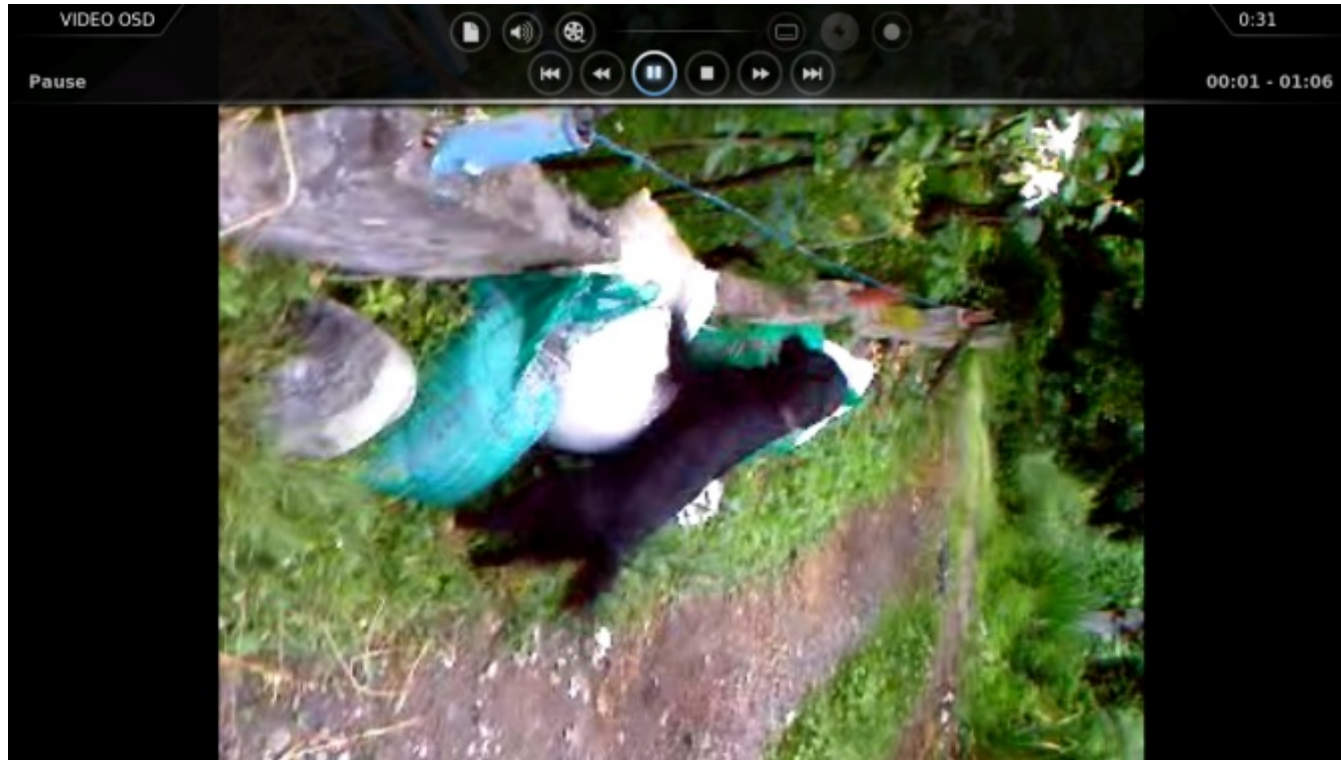
Mark as unwatched: İzlenmiş bir videoyu, izlenmemiş olarak işaretler.

Settings: Videolar bileşeninin ayarlar bölümünü açar.

Ana menüdeki listeden, *“Add Source”* bağlantısına farenin sol tuşu ile tıklanıldığında, yine diğer bölümlerde olduğu gibi bir kaynak ekleme penceresi açılır. Bu kaynak, bir video dizini olabileceği gibi, TV kartı, bir İnternet yayını vb. kaynaklardan da seçilebilir. Yine diğer bölümlerde olduğu gibi, *“Video Add-ons”* bölümüne farenin sol tuşu ile tıklanıldığında, daha önce herhangi bir eklenti yüklenmemişse eklenti yüklemek için *“Get More...”* bağlantısı, yüklenmiş eklentiler varsa eklentilerin listesi kullanıcıya sunulur.

Videolar ana menüsündeki listede bulunan öğelere farenin sağ tuşu ile tıklanıldığında açılan menü ise, neredeyse Müzikler bölümündekine göre bir farklılık içermiyor. Menüde geçen *“Settings”*, yani ayarlar, bağlantısının sekmeler halinde içeriği ise şu şekilde:

Library: İzlenmemiş öğelerin gösterilmesi, kütüphaneye eklenirken oyuncu önizleme resimlerinin indirilmesi, TV



dizileri, kütüphanenin açılışta güncellenmesi ve güncelleme işleminin gizli yürütülmesi, kütüphanenin temizlenmesi, içeri veya dışarı aktarılması.

**Playback:** Oluşturma (rendering) yönteminin seçilmesi, donanım hızlandırmanın etkinleştirilmesi, ekran tazeleme oranının videoya uygun şekilde ayarlanması, görüntü ile sesin senkronize edilmesi ve bunun yönteminin belirlenmesi, ekran oranı için hata payının ayarlanması, 4:3 oranındaki görüntülerin hangi oranda gösterileceği, renk dönüşümleri, teletext desteği.

**File lists:** Dosya seçme işlemi sonrasında nasıl davranılacağı, video önizleme resmi ve bilgisinin gösterilmesi, dosya ve dizin adlarının temizlenmesi.

**Subtitles:** Yazı tipi, boyutu, rengi ve karakter setinin seçilmesi ile alt yazı dizininin belirlenmesi.

**DVDs:** DVD'lerin otomatik çalınması, DVD oynatıcısının alanı, DVD açıklamalarının geçilmesi.

**Scrapers:** Video, TV programları ve klipler için içerik sağlayıcıları ve sağlayıcının dilinde yayın.

## 5- Programs (Programlar)

XBMC bileşenlerinden biri olan Programlar ile XBMC'nin deposunda bulunan birtakım programları yükleyebilir ve kullanabilirsiniz. XBMC'nin deposunda bulunan programlar arasında, elektronik postalarınızı kontrol etmeniz için "Gmail Checker", torrentlerinizi yönetmek için de "Transmission" uygulamaları bulunmaktadır.

Programlar bileşenine, XBMC menüsü üzerinden "Programs" yolu ile ulaşabilirsiniz.



Programlar bölümüne girildiğinde, kullanıcıyı, önceden eklenmiş olan program dizinleri, program dizini eklemek için "Add source" ile program eklentileri yani "Programs Add-ons" bağlantısı karşılar.

Herhangi bir dizine farenin sol tuşu ile

tıklamak, diğer bileşenlerde olduğu gibi dizinin açılmasını sağlar.

"Program Add-ons" bölümünden ise, aralarında Gmail için elektronik posta kontrolcüsü olan "Gmail Checker" ve torrent uygulaması "Transmission" eklentilerinin bulunduğu birtakım eklentiler yüklenebilir.

## 6- System (Sistem)

XBMC menüsdeki son seçenek olan Sistem bileşeni, XBMC'nin sistem ayarlarının yapılmasına olanak sağlar.

Sistem bölümüne girildiğinde, önceden anlatılmış olan bileşenlerin ayarları da dahil, birçok XBMC ayarı, sekmeler halinde kullanıcıya sunulur.



Sekmelerde sırasıyla şu ayarlar yapılabilmekte:





**Görünüm:** Bu bölümden, XBMC görünümü ile ilgili çeşitli ayarlar yapabilirsiniz. Kullanılacak arayüz ve bu arayüzde kullanılacak yazı tipleri, renkler, tema, yakınlaştırmaların seçimi, giriş sayfasının belirlenmesi, seslerin ve RSS akışlarının düzenlenmesini gerçekleştirebilirsiniz. Ayrıca dil, bölge, karakter seti, zaman dilimi gibi ayarların yanında, dosyaların gösterimini hedef alan birtakım ayarlar da bu sekmenin içerisinde. Ekran koruyucusu ayarları ise bu bölümdeki bir başka ayarlanabilir özellik.

**Video:** Video bileşeninin ayarlarının bulunduğu bölüm.

**Müzik:** Müzik bileşeninin ayarlarının bulunduğu bölüm.

**Resimler:** Resimler bileşeninin ayarlarının bulunduğu bölüm.

**Hava Durumu:** Hava Durumu bileşeninin ayarlarının bulunduğu bölüm.

**Eklentiler:** Eklentiler bölümü, XBMC deposunda bulunan ve kategorize edilmiş eklentilerin yüklenmesi, kaldırılması ve ayarlanmasının sağlandığı bölümdür.

**Ağ:** Kısaca, XBMC'nin ağ ayarlarının

yapıldığı bölümdür. Bu bölümde, XBMC ile müzik ve video kütüphanelerinin paylaşımı, XBMC'nin ağ ile uzaktan yönetimi, yerel ya da uzak bir bilgisayardaki uygulamaların XBMC'yi kontrol edebilmesi ve bu izinlerin diğer sistemlere duyurulması gibi ayarlar yapılabildiği gibi, Samba ağları ve vekil sunucu (proxy) ayarları da yapılabilmekte.

**Sistem:** Bu bölüm, XBMC'nin genel sistem davranışlarının yapılandırıldığı bölümdür. Bu bölümde, ekran gösterim modu, ekran çözünürlüğü, ses çıkış ayarları, girdi aygıtları, güç koruma özellikleri, hata ayıklama ve ekran görüntüsü kayıt dizini, kilitleme gibi ayarlamalar mevcuttur.

**Arayüz:** Bu bölüm, XBMC'nin arayüz seçimi ile ilgili değildir. Arayüz seçimi, önceden de belirtildiği gibi Görünüm bölümünden gerçekleştirilmektedir. Bu bölüm daha çok arayüzde nelerin gösterileceği ile ilgilidir. Örneğin, XBMC'de gezinirken, bölümden bölüme değişen arka alan resimlerini değiştirebilirsiniz. Ya da eklentilerin menülerde gösterilmesi, müzikler için şarkı sözlerinin gösterilmesi ile videolar için alt yazıların indirilmesini sağlayabilirsiniz. Ana sayfada çalan müzik veya oynatılan video hakkında bilgilendirme bulunması ise başka bir seçenek.

XBMC, aslında tüm bu anlatılanlardan çok daha fazlası. Yaşamak gerekir diyebiliriz. İyi eğlenceler.

Erdem Artan  
erdem@pardus-linux.org



## Atölye

Yasin Özcan (hamfindik@gmail.com)

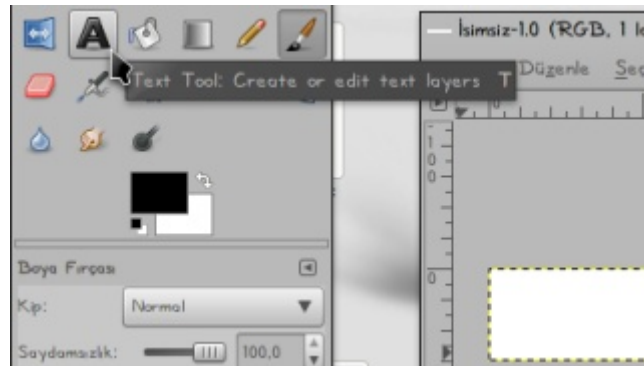
### Gimp ile Animasyonlu GIF Oluşturmak



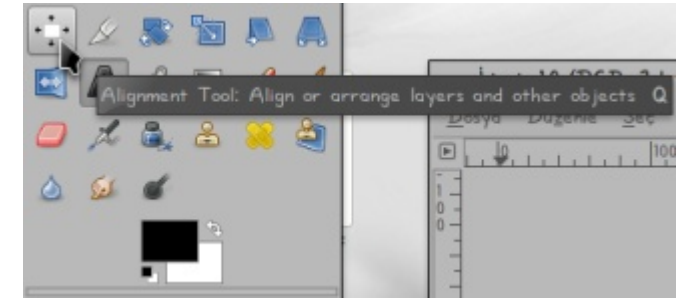
Merhabalar, Gimp'te basit bir animasyonlu gif dosyasının nasıl hazırlanacağını, resimlerle birlikte anlatmaya çalışacağım. Öncelikle Gimp'i açıp, *Dosya* -> *Yeni* yolunu takip ediyoruz ve "*Web banner common*" şablonunu seçip "*Tamam*"'a tıklıyoruz.



"*Text tool*"'u seçiyoruz ve resmin herhangi bir yerine tıklıyoruz. Herhangi bir şey yazabilirsiniz. :D



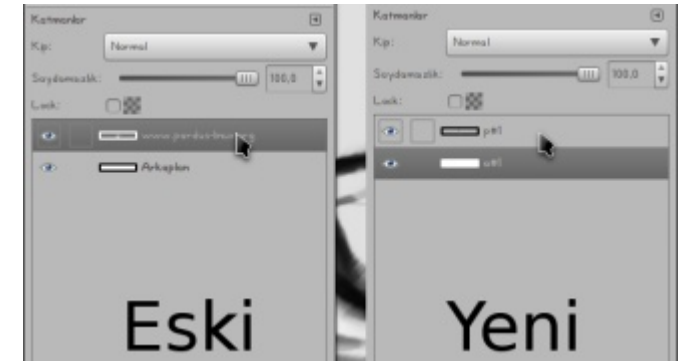
Atölye: Gimp ile Animasyonlu GIF Oluşturmak  
"*Alignment tool*"'u seçiyoruz. Bu sayede katmanı ortalayacağız.



"*Align center of target*"'a ve altında bulunan "*align middle of target*"'a tıklıyoruz.



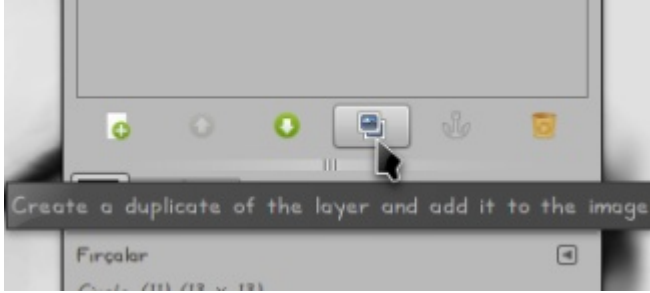
Kolaylık olsun diye metin katmanının ve arka planın adlarını değiştiriyoruz. İstediklerinizi yazabilirsiniz. Ben metin katmanı için "p" arka plan için "a" isim-



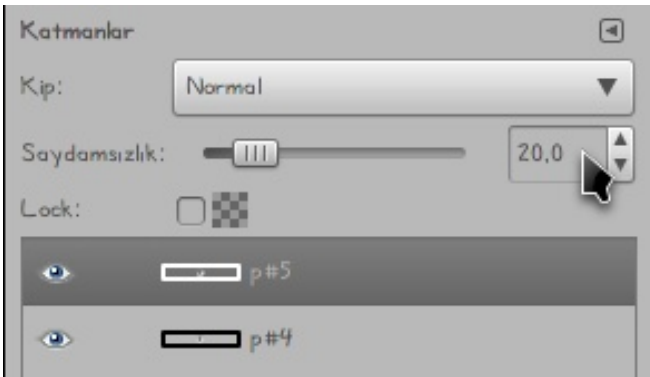


lerini verdim. Yanlarına ise #1 ekledim. Bu sayede katmanı çoğalttığımızda, katman isimleri p#2, p#3... şeklinde devam edecek.

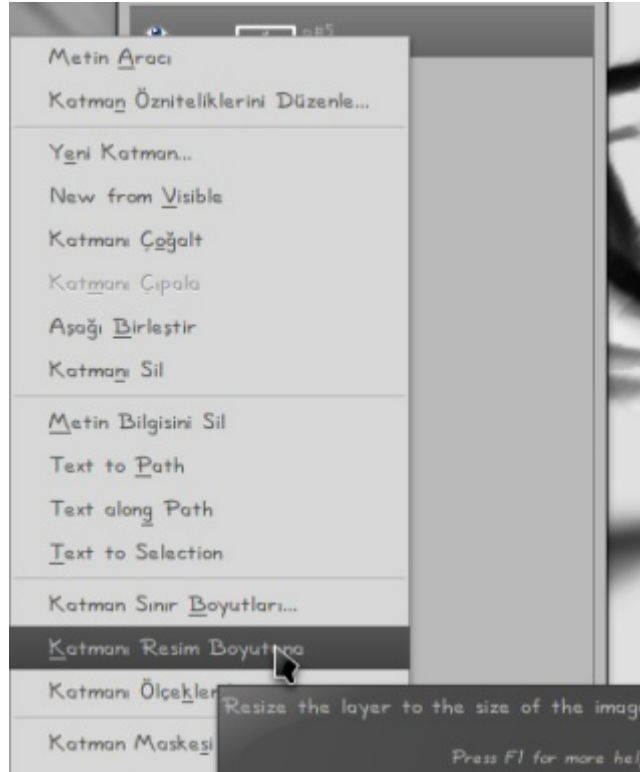
Şimdi de katmanları çoğaltıyoruz.



Bu aşamada metin katmanlarını solgunlaştırıyoruz. Bunun için katmana tıklayıp, "Saydamsızlık" değerini değiştiriyoruz. p#5 için %20, p#4 için %40, p#3 için %60, p#2 için %80 ve nihayet son metin katmanı olan p#1 için %100 yani tamamen mat. Böylece her bir sahnede metin, daha saydam bir hal alacak.

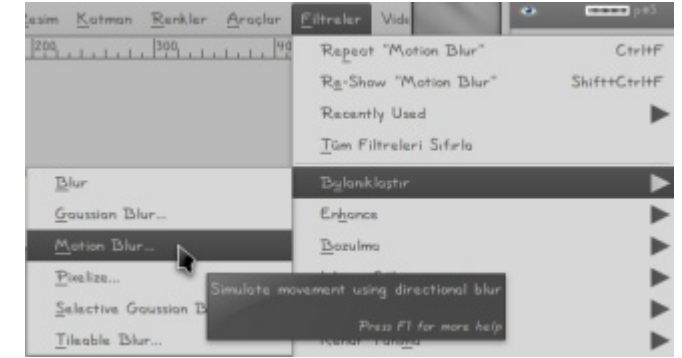


Sonrasında, metin katmanına uygulayacağımız efektlerin düzgün görünmesi için, katmana sağ tıklayıp "Katmanı resim boyutuna" seçeneğini seçiyoruz. Bu seçim, katmanı resim boyutuna, yani 468x60 boyutuna getirecektir. Unutmayın, bu, tüm metin katmanlarına uygulanacaktır.

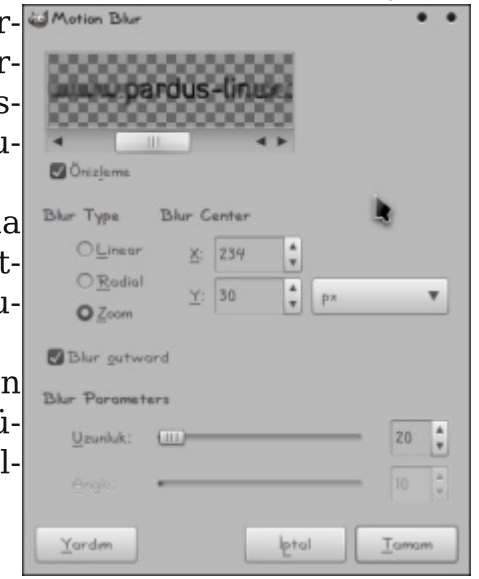


Şimdi ise her bir metin katmanına, "motion blur" uygulayacağız. Filtreler -> Bulanıklaştır -> Motion Blur yolunu

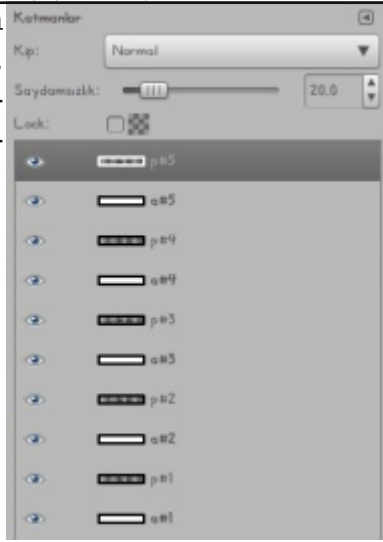
Atölye: Gimp ile Animasyonlu GIF Oluşturmak kullanarak menüye ulaşıyoruz.



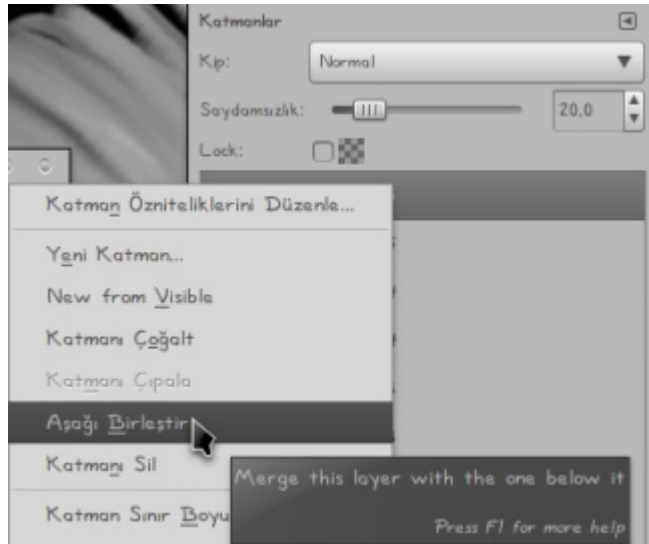
Her metin katmanına, ayrı blur değerleri giriyoruz. Örneğin ben; p#5 katmanına 20, sırayla diğerlerine 15, 10, 5 blur uyguladım. p#1 katmanına ise dokunmadım. Burada dikkat edilecek diğer şeyler ise Blur tipini zoom olarak seçmek ve blur tam ortalı olsun diye, X ve Y değerlerini ayarlamak. İsterseniz bulanıklaştırma dışında başka efektler de uygulayabilirsiniz. Bu sizin hayal gücünüze kalmış.



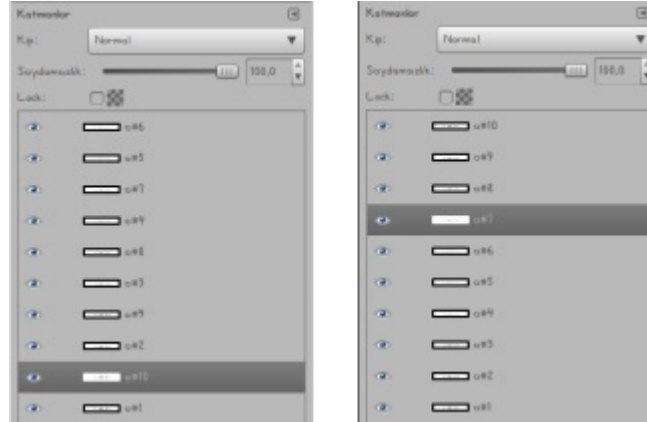
Her bir arka plan katmanını, metin katmanının altına taşıyoruz.



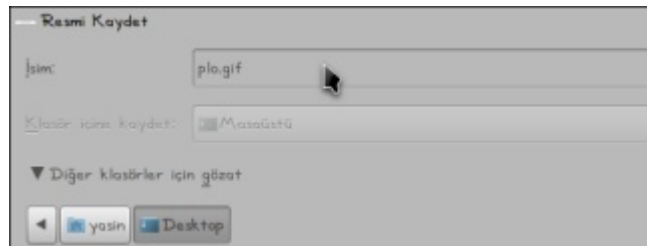
Her bir metin katmanına sağ tıklayıp, "aşağı birleştir" seçeneğini seçiyoruz. Bu sayede arka plan katmanı ile metin katmanı birleşiyor.



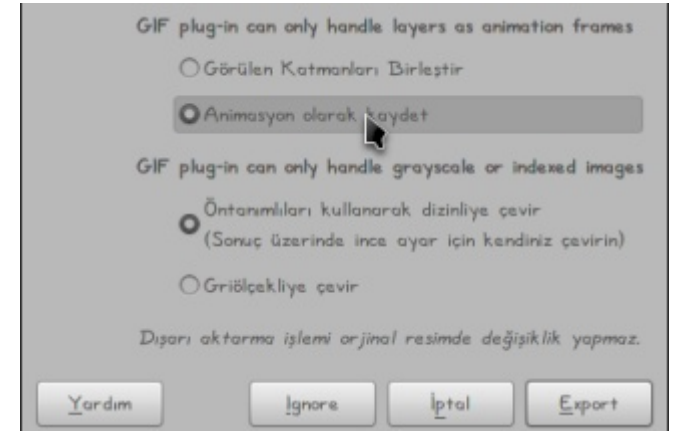
Şu anda hazırladığımız gif'in sahnelerini incerseniz, her sahnede giderek bulanıklaşan ve solgunlaşan bir durum söz konusu olduğunu ve son sahne de tamamlandığında, tekrar başa döneceğini yani bir anda metinle karşılaşacağımızı görebilirsiniz. Oysa, metnin bir süreklilik içinde yanıp sönmeye daha hoş olur. Bu nedenle her bir katmanı çoğaltıp, sıralıyoruz. Katmanları sıralarken olay sırasına dikkat edin.



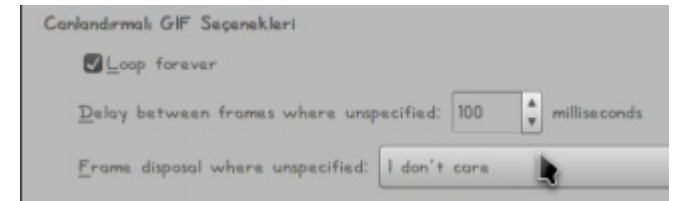
Dosya -> Kaydet yolunu izliyoruz ve karşımıza çıkan menüde dosya uzantısını .gif olarak ayarlıyoruz ve istediğimiz ismi veriyoruz.



Yeni bir menü açılacak burada animasyon olarak kaydet seçeneğini seçip "export" a tıklıyoruz.



Tekrar bir menü açılacak. Burada ise, her bir katmanın gösterim zamanını ayarlıyorsunuz. Öntanımlı değer 100 milisaniyedir. Ayrıca farklı katmanlara farklı süreler atamak isterseniz, o katmanın isminin yanına (300ms) gibi bir değer girebilirsiniz. (parantezler dahil)

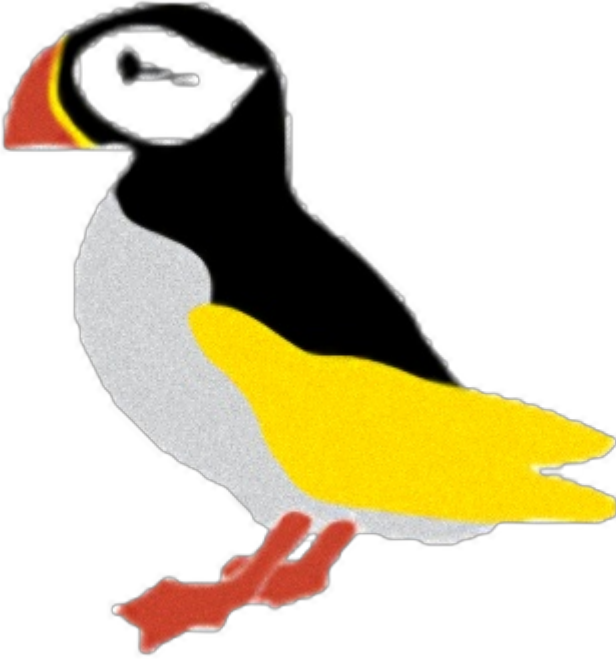




## Atölye

Onur Tuna (onur@pardus-linux.org)

Scilab - VI  
Grafik Çizimi



Scilab'ta grafik de çizebiliriz. Konsolda şu komutu vererek 3B grafik çizelim:

```
-->surf ( )
```

Fonksiyon grafikleri çizmeye başlayalım. Konsolda editor() komutunu vererek editörü açalım. Editöre şu betiği yazacağız:

```
function f =kare ( x )  
f = x^2  
endfunction
```

Bu komut x üzeri 2 fonksiyonunun grafiğini çizecek. [1, 10] aralığında 50 değer girmek isteseydik şöyle bir komut verecektik:

```
xveri = linspace ( 1 , 10 , 50 );
```

Bu komutu da kare fonksiyonuna atayabiliriz.

```
yveri = kare ( xveri );
```

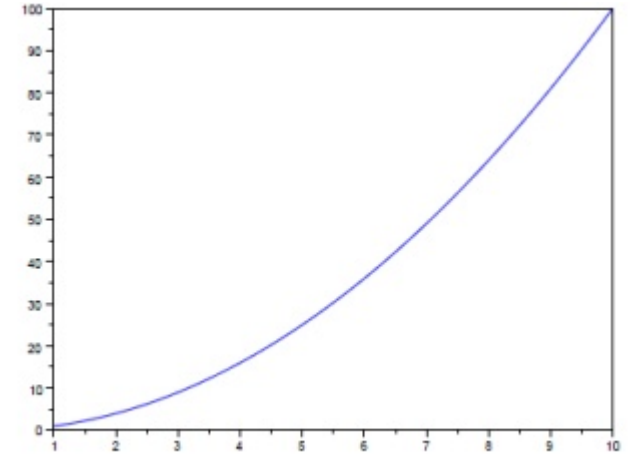
plot fonksiyonuyla grafiği çizdiririz.

```
plot ( xdata , myquadratic )
```

Betiğimiz şu şekilde olacak:

```
function f = myquadratic ( x )  
f = x.^2  
endfunction  
xdata = linspace ( 1 , 10 , 50 );  
ydata = myquadratic ( xdata );  
plot ( xdata , ydata )
```

Bu betiğin çıktısı yani grafik resimdeki gibi olmalı:



Grafiklerinize başlık da verebilirsiniz. Bunun için şu komutu kullanmalısınız:

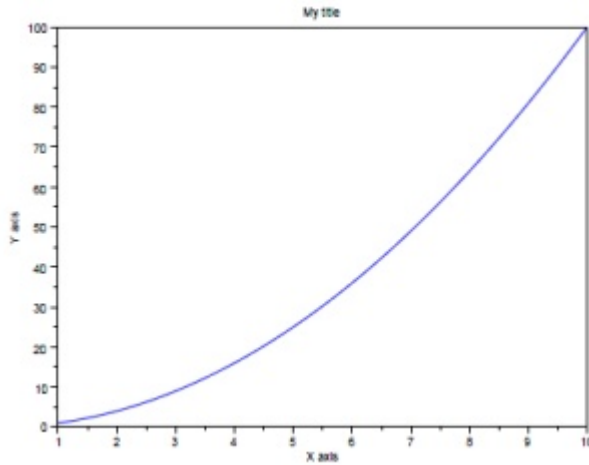
```
title ( "Başlık" );
```

Sadece grafiğe değil de eksenlere de isim vermek istersek şöyle bir komut kullanabilirsiniz:

```
xtitle ( "Başlık" , "x eksen" , "y eksen" );
```



Bu komutu derlediğimizde grafik resimdeki gibi olmalı.



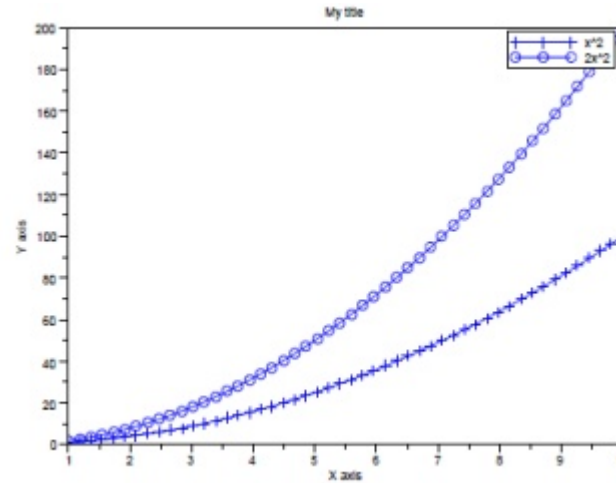
İki fonksiyon tanımlayıp aralarındaki farkı görmek istersek, "+" ve "o-" seçeneklerini de eklemeliyiz.  $x$  üssü 2 ve  $2x$  üssü 2 fonksiyonlarını tanımlayalım ve aynı grafikte çizip aralarındaki görelim.

```
function f = kare ( x )
f = x^2
endfunction
function f = kare2 ( x )
f = 2 * x^2
endfunction
xveri = linspace ( 1 , 10 , 50 );
yveri = kare ( xveri );
plot ( xveri , yveri , "+-" )
yveri2 = kare2 ( xveri );
plot ( xveri , yveri2 , "o-" )
xtitle ( "Başlık" , "x eksen" , "y eksen" );
```

Hangi eğrinin hangi fonksiyon olduğunu göstermek için de şu komutu kullanırız:

```
legend ( "x^2" , "2x^2" );
```

Bu betiğin çıktısı şu şekilde olacaktır.



Çizdiğimiz grafikleri değişik formatlarda kaydedebiliriz. Kaydetmek için *File>Export to...* yolunu kullanabiliriz ya da şu komutla kullanabiliriz:

```
xs2png ( 0 , "grafik.png" )
```

0 pencere numarası olacaktır ve *grafik.png* yerine de dosyamıza vereceğimiz ismi yazarız. Diğer formatlar kaydetmek için de şu komutları kullanırız:

xs2png	PNG
xs2pdf	PDF
xs2svg	SVG
xs2eps	Encapsulated Postscript
xs2ps	Postscript
xs2g	FIG
xs2gif	GIF
xs2jpg	JPG
xs2bmp	BMP
xs2ppm	PPM



## Oyun Tanıtımı

Hamit Giray Nart (hamit@pardus-linux.org)

# TREMULOUS



### Giriş

Birkaç ay öncesine kadar PLO forumlarında, FPS oyunlarının açıklamalarının yetersizliğinden dem vurulmuştu. O zaman ben de cevap olarak, “Wesnoth'a Dalış” yazı dizisi biter bitmez, her ay e-dergide, bir FPS oyununun ayrıntılı a-

çıklamasını yazacağımı belirtmişim. İlk oyunumuz ile başlıyoruz: *Tremulous*.

EA tarafından satın alınmadan önce, Westwood firmasının baş yapıtı olan *Command&Conquer* oyununa, bir asker-in gözlerinden bakan ve EA tarafından piyasaya sürülen bir oyun vardı: *C&C:Renegade*. Bu oyunda, *GDI*'nin bozuk ağızlı komandosu *Havoc*'u oynuyorduk. Bir FPS oyunu idi. Ama nedense, oyun, kendinden beklenen başarıyı yakalayamadı. Çoklu oyunculu kısmı ise, çevrimiçi FPS oyunlarına, çok farklı bir bakış açısı getirmişti. *GDI* ya da *NOD* tarafından birini seçen oyuncular, kendilerini devasa bir *C&C* üssünün içinde buluyorlardı. Aynen *C&C*'deki tüm birimler vardı. Kaynak toplayan bir Harvester; kaynak miktarınıza göre yapabileceğiniz savaş makineleri... Bunların hepsi, oyuncular tarafından kullanılarak, düşman üssü yok edilmeye çalışılıyordu. *Tremulous*, oynanış açısından, *Renegade*'yi andırıyor.

Oyun, çok oyunculu bir taktik FPS. Hemen belirtiyim ki, *Tremulous* için yazılmış tek oyunculu modlar mevcut. Ancak ne yazık ki, yapay zeka yoksunu botları vurmaktan öteye gidemiyor bu modlar. Ancak, C ile yazılmış ve hâlâ geliştirilme aşamasında olan *Trem-fusion:BotServer* tek oyuncu mod

projesi [1] var. Ancak son güncelleme Mayıs 2009'da yapılmış. Yine de *Tremulous*, çok oyunculu bir oyun. Oyunda iki takımımız var. Yaratıklar (Aliens) ve İnsanlar (Humans). Oyunda amaç, karşı takımı ve tüm dirilme noktalarını (spawn points) yok etmek. Elbette bu o kadar kolay değil. Karşı takımın oyuncularını ve oluşturdukları savunma yapılarını geçmeniz gerekiyor. Sonra bu dirilme noktalarına ulaşarak, onları imha ediyorsunuz. Elbette, rakip takım, onları başka yerlere taşımamışlarsa. :-)

Darklegion Development tarafından geliştirilen *Tremulous*, açık kaynaklı bir yazılım ve GPL ile lisanslanmış. idSoftware'in kodlarını açarak, açık kaynak dünyasına kazandırdığı, “id-Tech3” -ya da efsane adıyla Quake3- oyun motorunu kullanıyor. Oyunun son kararlı sürümü 1.1.0. Sitesinden [2] indirilebilecek olan sürüm 1.2 ise, henüz Beta aşamasında.

### Kurulum

*Tremulous* 1.1.0, Pardus 2009 resmi deposunda mevcut. Kurmak için PiSi'nin grafik arayüzünü kullanabilir ya da konsola ***sudo pisi it tremulous*** komutunu verebilirsiniz. Oyunun minimum



sistem gereksinimleri:

- \* 700MHZ ya da üzeri işlemci
- \* 256 MBRAM (GNU/Linux için)
- \* 64MB GeForce2 veya Radeon 7000 veya üzeri OpenGL uyumlu ekran kartı
- \* 125MB sabit disk alanı
- \* İnternet bağlantısı

*Uygulamalar* → *Oyunlar* altında iki tane *Tremulous* göreceksiniz. *Tremulous SMP*, çoklu işlemci desteği ile *Tremulous*'u açar. Ancak çift ya da dört çekirdekli işlemciler değil. Gerçekten, sisteminizde birden fazla işlemci varsa bunu seçin. Yoksa, normal *Tremulous* yazan kısa yolla oyunu başlatın.

## Oynanış

Açılış ekranı oldukça sade. “Play” ağ oyunlarına dahil olacağımız menüyü açmakta.

“Options” kısmı ise, birkaç ayara izin veriyor. Ancak oyun ayarları ekranı ise, çok daha ileri seviyede ayarları yapmamıza müsaade ediyor. Açılış akranı ayarlarında sadece görüntü, ses, fare, ağ tipi ve oyuncu adımızı oluşturmamızı sağlıyor.

“Mods” ise Tremulous oyuncularının

yaptıkları çeşitli oyun modlarını yükleyerek, oyunu bu mod ayarları ile başlatmamızı sağlıyor.

Oyunun bu kısmını biraz açmakta fayda var. “Mods”'a tıkladığınızda bilgisayarınızda yüklü modların listesine ulaşırsınız. Listedenden bir mod seçip de “Ok” dediğinizde, o mod ile oyuna başlarsınız.

Oyuna yeni özellikler katan modlar, C dili ile oluşturuluyor.

Tremulous, herhangi bir mod ile gelmiyor. Onları İnternet'ten buluyorsunuz. Modları elle kurmak zorunda değilsiniz. *Options* → *Allow Auto Download* seçeneği aktif ise, mod yüklü olarak başlatılmış bir sunucuya girdiğinizde, mod







otomatik olarak indirilecektir. Elle yüklemek de aslında son derece basittir. `~/tremulous` dizininin altında, mod ile aynı isimli bir klasör oluşturarak, bu klasöre, indirmiş olduğunuz modun içeriğini açmak.

Modlar `*.PK3` uzantılı paketlerden oluşurlar. Modu kullanabilmeniz için, aynı mod ile oyunu başlatmış bir sunucuya girmeniz gerekir. Eğer sunucuda da bu mod yüklü değilse -ya da aktif değilse- sizde ki mod da (çalıştırmış olsanız bile) aktif olmayacaktır. Sunucuyu, bir mod ile başlatmak için konsola,

**`tremulous +set dedicated 2 +set fs_game /mod/dizini +exec server.cfg`**

komutunu vermeniz yeterli. Ancak bu bir *“dedicated server”* olacaktır. Yani sadece sunucu olacak, oyun, sunucu bilgisayarda oynanamayacaktır. Örnek:

```
hamit@hamit-pardus ~ $ tremulous +set dedicated 2 +set fs_game
/home/hamit/.tremulous/korx +exec server.cfg
```

```
tremulous 1.1.0 linux-x86 Jul 24 2009
```

```
----- FS_Startup -----
```

```
Current search path:
```

```
/home/hamit/.tremulous//home/hamit/.tremulous/korx
/usr/share/tremulous//home/hamit/.tremulous/korx
/usr/bin//home/hamit/.tremulous/korx
/home/hamit/.tremulous/base/z-humans-pitched.pk3 (24 files
```

```
.
(Burada dosya ve ayarların yüklendiğine dair bir dizi mesaj
```

```
gelecek)
```

```
.
.
```

```
Hitch warning: 636 msec frame time
```

```
Resolving master.tremulous.net
```

```
master.tremulous.net resolved to 69.175.114.216:30710
```

```
Sending heartbeat to master.tremulous.net
```

```
Hitch warning: 560 msec frame time
```

```
Sending heartbeat to master.tremulous.net
```

İşte **“korx”** modu ile başlamış bir sunucu oluşturduk. Sunucu komutlarını açmış olduğunuz konsola girebilirsiniz. **“quit”** komutu ile de sunucuyu kapatabilirsiniz. Modlar, oyuna eğlenceli özellikler ekleyebilir, karakterlerin güçlerini değiştirebilir ve yeni model kaplamaları getirebilirler. Tremulous modlarını ve ilgili bilgileri Tremulous forumlarında [3] bulabilirsiniz.

*“Play”*’a bastığımızda önümüze bir sunucuya bağlanma ya da sunucu oluşturma ayar ekranı geliyor. Burası oldukça basit ve diğer FPS oyunlarının sunucu-istemci menülerinden hiçbir farkı yok. *“Source:”* kısmından İnternet ya da LAN ortamını seçiyoruz. *“Get New List”*, *master.tremulous.net*’ten yeni sunucu listesini indirir. *“Refresh List”* ise, mevcut listedeki sunucuların durumunu günceller. Burada da biraz sunucu yapılandırmasından bahsedelim.

Bu da aslında oldukça basit. Burada ilk olarak sunucu adımızı belirliyoruz. *“Time Limit”* kısmına, eğer süre sınırı olacaksa, dakika cinsinden değer girebilirsiniz. *“0”* sınırsızdır. Azami oyuncu sayısı, şifre koyarsak şifreyi de buradan tanımlarız. *“Pure Server”* ya da *“Dedicated server”* ayarlarını da buradan yapılandırırız. *“Dedicated server”* sunucu oyuna dahil olmazken; *“Pure Server”* oyunculara herhangi bir



Source: Internet      Get New List      Refresh List  
View Empty: Yes      View Full: Yes

**Karith Station 2**  
BY ... GORNA

Server Name	Map Name	Players	Ping
Pardus.at Public	atcs	0 (24)	56
Wrath Newbie Training Server	atcs	9 (16)	56
□	karith	2 (32)	56
I.T.A. ProLinuxNG	niveus	0 (26)	67
Amsterdam Unlimited	nano	0 (38)	67
-  Warfields  -	arachnid2	0 (26)	67
{wwf*Private}	niveus	0 (27)	67
Tremulous 1.1.0 Server	niveus	0 (24)	67
Pardus Exotic :TremXAntilag:	temple	0 (24)	67
000000000000000000000000 TremSpain	Urbanp2	0 (34)	67
[T]remulous-fr.org-Communaute Fr	atcs	0 (22)	67

Refresh Time: Aug-29, 2010 at 11:06

Password      New Favorite      Add Favorite      Server Info      Find Friend

◀      Create Server      ▶

modifiye imkanı tanımaz. Harita seçimi ve ping ayar değerlerini de -isterseniz-belirtip sunucuyu başlatıyoruz.

Oyunda iki ırkı seçebileceğimizi belirtmiştik. Bunlar İnsanlar (Humans) ve Yaratıklar (Aliens) ırkları. Tremulous'un ilk başarısı burada gözümüze çarpıyor. Birbirleriyle alakasız iki ırkı, dengele-

mek gerçekten zordur. Bunu, şimdiye kadar rastladığım oyunların içinde, bir Starcraft, bir de Tremulous güzel becermiştir. Takımlar simetrik değil. Bir ırkı oynamak başka, diğer ırkı oynamak bambaşka.

İkinci olaraksa, oyunda bir "üs" kavramı var. Üs, yaralı ünitelerin iyileştiril-

mesi, ölen ünitelerin tekrar gelmesi için güvenli bir ortam oluşturulmak amacıyla konuşlandırılmış birimlerden oluşmaktadır. Bu yüzden üssün korunması gerekmektedir. Yaratık ırkında üs, yeniden dirilme ve güvenli bir ortam oluştururken, insanlar içinse, yaratık üssü vazifesine artı olarak, bir de cephane ve enerji takviyesi sağlıyor. Kısaca üsler önemli; üssünü kaybeden takım oyunu da kaybeder.

Üçüncü olarak, oyunda bir gelişim çizgisi var. Her iki taraf da bütün güçlerini başlar başlamaz kullanamıyorlar. Rakip takımdan ne kadar düşman öldürülürse, takım o kadar çabuk kademe atlar. Oyunda 3 kademe var. Her kademe geçişte, insanlar daha güçlü silahlara; yaratıklar ise, daha güçlü ve hızlı türlere sahip oluyorlar. Ancak bunlara sahip olmak yine beşer değil. :-) Yaratıklar öldürdükleri insan kadar gelişme puanına sahip oluyorlar. Eğer üslerinde Overmind varsa, sahip oldukları gelişim puanı oranında, daha güçlü yaratıklara dönüşebiliyorlar. İnsanlar ise, öldürdükleri yaratık kadar kredi kazanıyorlar. Bu kredileri ise, üslerinde bulunan cephanelikten, daha güçlü silahlar ve zırhlar alarak harcıyorlar. Ancak yine en güçlü silahlar için, üçüncü kademe gelmiş olmaları gerekiyor. İnsanlar maksimum 2000 kredi alırken, yaratık-



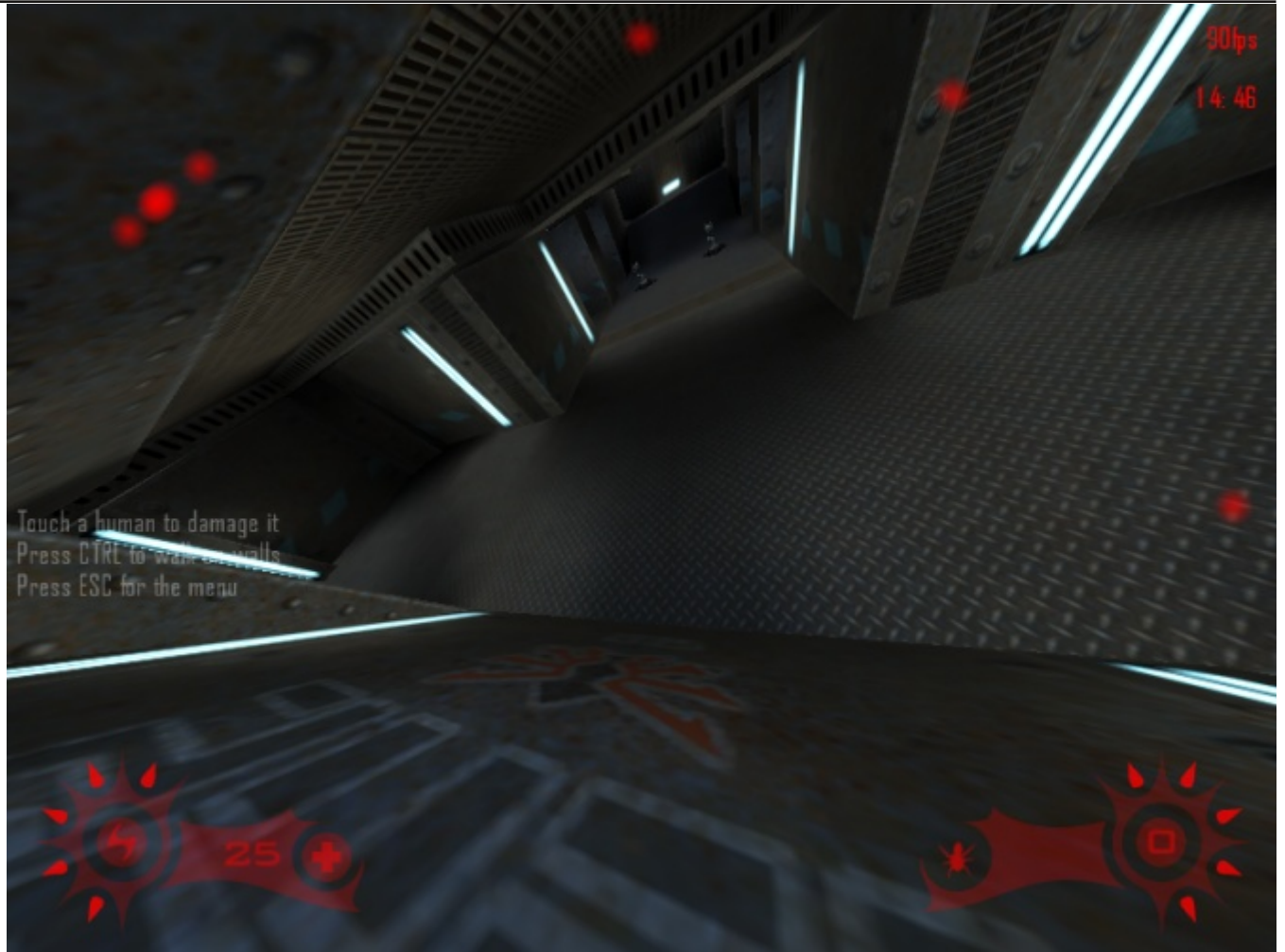
lar ise en fazla 9 gelişim puanı alıyorlar.

İrklara yakından bakacak olursak:

### Aliens (Yaratıklar)

Fazla gelişmiş öcük böcük tayfası. Güç ve hız, bu ırkın özellikleri. Ayrıca saldırı altında olmadıkları zaman da kendi kendilerine iyileşebiliyorlar. Bu özellik, yaratık ırkının en büyük avantajı. Tüm bu özellikler, yaratık ırkını, oyunun saldırgan ırkı yapıyor. Yaratıklar, çeşitli ünitelerden oluşuyor.

\* **Granger:** Yaratık ırkının inşa sınıfı. 50 yaşam puanına sahip. Maliyeti sıfır ve başlangıç birimlerinden birisi. Saldırı ünitesi olmayan bu ünitenin görevi, yaratık üssünün yapılarını yapmak ve sökmek. Saldırı tuşuna bastığınız zaman, yapılabilecek olan yapıların bir listesi çıkıyor. Listedeki yapıyı seçtiğinizde, önünüzde köke benzer bir şekil çıkıyor. Rengi kırmızı ise, yapıyı oraya yapamazsınız demektir. Yerleştirebilmeniz için, renginin yeşil olması gerekir. Bir yapı yaptıktan sonra, sağ altta (gelişim puanının olduğu yerde) bir daire görürsünüz. Bu daire yavaş yavaş küçülür. Bu daire yok olmadan yeni bir yapı yapamazsınız.



\* **Advanced Granger:** Yaratıklar ikinci kademeye geçtikleri zaman bu ünite çıkıyor. Granger'dan farklı olarak, pençe ve menzilli top fırlatma saldırılarına sahip bu ünite, duvarlara da tırmanabiliyor. Ayrıca 75 yaşam puanına sahip. Acid Tube, Trapper gibi yapıları, duvarlara ve tavana yapabiliyor.

\* **Dretch:** İrkin temel saldırı ünitesi. En zayıf saldırı ünitesi olan Dretch, ilk kademede seçilebiliyor ve gelişim puanı yok. 25 yaşam puanına sahip Dretch'ler, insanlara ve insan yapılarına, değerli hasar veriyorlar. Verdikleri hasar, karşı ünitenin zırh durumuna ve vuruldukları yere göre değişiyor. Kafaya vuruş, en fazla hasarı veriyor. Zayıf olma-



larına rağmen, duvarlara ve tavana tırmanabilen ve son derece hızlı hareket eden Dretch'ler, kalabalık oldukları zaman gerçekten baş ağrısı olabiliyorlar.

\* **Basilisk:** İlk kademede mevcut olan bu ünite, 1 gelişim puanına mal oluyor. 75 yaşam gücü var. Pençe saldırısına sahip bu ünite, saldırı tuşu ile saldırıyor. Bir insana yaklaştığı zaman ise, onu yakalıyor (elbette düşman bir Battlesuit giymiyorsa). Bu ünite, aynı zamanda duvarlara ve tavana da tırmanabiliyor.

\* **Advanced Basilisk:** İkinci kademede gelişen bu ünite, 2 gelişim puanına mal oluyor. Basilisk'e artı olarak zehirli gaz püskürten ikincil saldırıya sahip oluyor. Yine Battlesuit giymiş düşmanlar, zehirden etkilenmiyorlar.

\* **Marauder:** Yaratıkların ilk kademesinde, 2 gelişim puanına mal oluyor Marauder'e dönüşmek. 100 yaşam gücüne sahip. Saldırı tuşu ile düşmanlarınızı ısırabiliyorsunuz. Bu ünite, lastik top gibi duvarlardan sekerek ilerleyebiliyor. Dretch gibi, vurulması oldukça zor bir ünite.

\* **Advanced Marauder:** İkinci kademede, 3 gelişim puanı ile alınan Advanced Marauder, Marauder'e ek olarak,

elektrik saldırısına ve 150 yaşam puanına sahiptir. İkincil saldırı tuşu ile ateşlenen elektrik saldırısı, menzili içindeki 3 hedefe aynı anda vurabilir.

\* **Dragoon:** Birinci kademede, 3 gelişim puanı ile gelişebildiğiniz bu ünitenin ısırma saldırısının yanında, bir de şarj saldırısı var. Bunun için, ikincil saldırı tuşuna basılı tutuyorsunuz. Ünite, biraz geriliyor. Tuşu bıraktığımızda ise, ileri doğru hücum ediyor. Önünde kim varsa -dost ya da düşman- hasar vererek elbette. 200 yaşam puanına sahip.

\* **Advanced Dragoon:** Üçüncü kademede, 4 gelişim puanı feda ederek gelişebildiğiniz Advanced Dragoon, Dragoon ünitesine artı olarak, üçlü iğne saldırısı var. Oldukça uzun menzile iğne sallayabiliyor bu ünite. 250 yaşam puanı var.

\* **Tyrant:** Üçüncü kademede, 5 gelişim puanı karşılığında dönüşebileceğiniz Tyrant, 400 yaşam gücüyle oyundaki en güçlü ünite. Pençe saldırısının yanı sıra, Dragoon'un şarj saldırısı benzeri bir saldırıya sahip. Ancak daha güçlü, daha hızlı ve daha uzun sürüyor. Ayrıca Tyrant, yanındaki diğer yaratık türlerinin güçlerini yenileme hızını iki katına çıkarıyor. Ancak devasa cüssesi yüzünden bazı yerlere giremiyor.

Yaratık üniteleri bunlar. Üniteler güçlendikçe; yaşam güçleri ve saldırı güçleri de artıyor. Vuruş, yeri ve düşman ünitenin zırhına göre değişmekle beraber, Marauder ve üzeri üniteler -genelde- tek darbe ile bir insanı öldürebiliyorlar. Ancak bir Dretch bile, kafaya oturan bir darbe ile 90 yaşam puanı götürebiliyor.

Yaratık ünitelerinin, ayrıca, doğal bir de hisleri var. Yakınlarındaki düşman ünite ve yapılarını hissedebiliyorlar. Önünüzde beliren noktalardan mavi olanlar, düşman askerlerinin yönünü işaret ederken; kırmızı olanlar düşman yapılarının yerlerini gösteriyor.

Hızlı ve güçlü yaratıkların, insanlarda olan güç ve enerji ikmali gibi problemleri olmadığı için, üslerinin yakınlarında da olmaları gerekmiyor. Bu özellikleri ile oyunun saldırgan tarafı, yaratıklar oluyor. Oyuna başladığınızda zaten göreceksiniz. Genelde insanlar üstün fazla açılmadan savunma yapmaya çalışırlarken; ilk hücumu geçen taraf yaratıklar olur. Elbette genel durum için konuşuyorum. Tersisi olması da her zaman mümkün.

Yaratık ırkı, yeni başlayan bir oyuncu için biraz zor olabilir. İlk başlıyorsanız, herşeyi hemen anlamayı beklemeysin.



Saldırlar, ilk seferde kullanışsız ve garip gelebilir. Ünitelenizi -özellikle Dretch ve Marauder- kontrol etmek biraz zor gelebilir. Hızlı hareket etmek, düşmanı iskalama şansını arttırıyor. Yine duvarlarda ve tavanda gezinmek de, başta biraz zorlayabiliyor. Ancak alıştıktan ve yerinde kullanmayı öğrendikten sonra, yaratık ırkının özelliklerinin avantajlarını fark edebileceksiniz.

Ünitelerden başka, bir de üs var. Binaları, Granger ve Adv. Granger üniteleri yapabilirler ve sökebilirler. Gelelim bu binalara:

\* Overmind: Overmind, diğer binaları kontrol eden ve yaratık ünitelerinin üst formlarına evrimleşmelerini sağlayan bina. Oldukça önemli bir yapı. Bir tane bulunabilir. Yaratıklar, diğer yapılarını, Overmind'in fazla uzağına yapamazlar. Overmind yok edilirse, Egg (yumurta) yapıları hariç, diğer tüm yapılar fonksiyonlarını yitirirler. Yine Overmind'in yakınında olan bir yaratık ünitesi, iki kat daha hızlı iyileşir.

\* Egg: Bu yapı, ölen yaratık ünitelerinin tekrar dirildiği yapıdır. Karşı tarafın hedefi olan yapıdır. Tüm Egg binalarını kaybederseniz, oyunu da kaybedersiniz. Onların iyi korunması gerekir.

\* Acid Tube: Temel savunma yapısıdır. Yakınına yaklaşan düşman birimin üzerine asit püskürtür. Duvarlara ve yere yapılabilir.

\* Barricade: Herhangi bir fonksiyonu olmayan bu yapı, oldukça sağlam olup; kapı, koridor gibi yerleri geçişe kapatmak için kullanılır.

\* Trapper: Duvarlara, tavana ve yere yapılabilen bu bina, yakınından geçen bir düşman ünitesine, yapışkan bir salya fırlatarak, ünitenin yerine yapışmasını sağlar. Düşman ünite, bir süre, yürüyemez hale gelir. Ancak Battlesuit giymiş üniteler etkilenmezler. 2. kademeye geçildikten sonra yapılabilir.

\* Booster: Bu yapı, kendine dokunan yaratıkların ısırma ve pençe saldırılarına, geçici bir süre, zehir ekler. Zehirlenen düşman ünitesi, medikit kullanana ya da bir Medistation'da tedavi görene kadar yaşam puanlarını yitirir. Battlesuit giymiş üniteler zehirden etkilenmezler. Bu yapı, ayrıca, yanında bulunan ünitelerin iyileşme hızlarını da iki katına çıkarır. 2.kademeye geçtikten sonra yapılabilir.

\* Hovel: Zırhlı bir kabuk olan bu yapı, Granger'lar için bir saklanma yeridir. 3. kademede yapılabilen bu yapıdan

sadece bir tane yapılabilir ve sadece Granger'lar girebilirler.

\* Hive: Yaratıkların ileri seviye savunma yapısıdır. 3. kademede inşa edilebilen bu yapının içinde bir sürü küçük böcek vardır. Bir insan yaklaştığı zaman bu böcekler, Hive'den çıkarak saldırıya geçerler.

Yaratık yapıları bu kadar. Granger'lar bu yapıları yıkıp, başka yerlere yaparak üssü taşıyabilirler. Overmind ve Egg yapıları korunması gereken yapılardır. Yaratık üniteleri gibi, yapıları da canlı. O yüzden saldırı altında olmadıkları zaman, yavaş yavaş iyileşiyorlar. Overmind, yanına yaklaşan düşman ünitelerine saldırabiliyor. Ancak Egg ve Overmind'i mutlaka savunma yapıları ile korumaya alın. Overmind, belli sayıda binayı kontrol edebiliyor. Yani çok fazla yapı yapamıyorsunuz. Bu sınır aşıldığında, oyun, Granger'ları uyarıyor.

Yaratık üniteleri güçlü ve hızlı olmalarına rağmen, üsleri zayıf. Binalar, yakınlarına gelen düşmana saldırabiliyorlar, ancak insan ırkının saldırıları zaten genelde menzilli oluyor. Bu yüzden savunmada yaratık takımının biraz daha dikkatli ve planlı olması gerekiyor.

Yaratık ekranı basit. Sol alttaki rakam,



yaşam puanınızı gösterirken; sağ alttaki ise gelişim puanınızı gösteriyor. Üniteleriniz ile yapabileceğiniz tüm hareketler, tuşları ile birlikte, ekranın sol tarafında listeleniyor. Hareket ve tuşları unutursanız, buraya bakabilirsiniz. Gelişim puanınızın solundaki şekil ise, o an hangi tür yaratık olduğunuz gösteriyor. Bir de sağda ve solda bulunan pençeler, eğer yanıyorlarsa, duvarlara ve tavana tutunabileceğiniz anlamına geliyor. Çömelme tuşu (varsayılan Ctrl) ile, duvarlara tutunup, bırakabiliyorsunuz.

## Humans (İnsanlar)

Oyunun diğer takımı. Bildiğiniz iki kollu, iki bacaklı insan işte. Oldukça zayıf yapıları var. Oyunun savunma yapan takımı. Biraz koşunca yorulur, bir şey hissedemez. Zayıf ve zavallı. Ama çok güçlü bir müttefiki var: Teknoloji. İnsan ırkı, fiziksel zaafalarını teknoloji yardımı ile kapatıyor. Güçlü silahlar, ileri seviye zırhlar, algılayıcılar ve savunma sistemleri.

İnsanlar, gerçekten de oyunun savunma kısmı güçlü tarafı. Sebebi ise açık. Cephane ve enerji ikmali için, üslerine bağımlılar. İnsanların tek bir ünitesi var: kendileri. Ancak silahları çok farklı.

\* Construction Kit: İnsanların temel inşa aracı. Oyuna tüfek (Rifle) ya da bunu seçerek başlayabiliyorsunuz. İlk kademe silahı ve kredi maliyeti yok. Ateş tuşuna bastığınızda, yapabileceğiniz yapıların bir listesi çıkıyor. Sonra gidip bir yere yapıyorsunuz. Ancak, yaratıklarda olduğu gibi, çıkan taban şeklinin yeşil renkte olması gerek. Bir de yaratıklar

gibi duvar ve tavana yapı yapılamıyor. Yine yaratıklardaki gibi, bir inşa süreniz var. Sağ altta çıkan daire yok olmadan, ikinci bir yapıya başlayamıyorsunuz.

\* Advanced Construction Kit: Construction Kit'in ikinci kademedeki hali. Daha gelişmiş yapıları yapmak için





kullanılıyor.

\* **Blaster:** Her askerin standart silahı. Tabanca olan bu silahı bırakamıyorsunuz. Ancak , bu silah, cephanesi sınırsız olan tek silah. Ama oldukça etkisiz ve ağır bir silah.

\* **Rifle:** Standart otomatik piyade tüfeği. Kredi maliyeti olmayan ve ilk seviye silahı olan tüfek Construction Kit ile birlikte insan ırkının dirildiklerinde seçebilecekleri silah. 30 mermilik altı şarjörü olan silah oldukça seri, ancak çok güçlü değil.

\* **Pain Saw:** İnsan ırkının menzili olmayan tek silahı. Oldukça güçlü bir çeşit elektrik şok bıçağı olan Pain Saw, oldukça güçlü. İlk kademe silahı olan Pain Saw, 100 krediye mal oluyor.

\* **Shotgun:** Bu tip oyunların olmazsa olmazı, efsane silahı. Yakın mesafede oldukça etkili bu silah, ilk kademe alınabilir olup, 150 kredi değerindedir. 8 fişek alan, 3 adet şarjör taşıyabilirsiniz.

\* **Las Gun:** Bu silah, Rifle'in, mermi yerine enerji kullanan tipi. Nispeten Rifle'dan daha güçlü ancak daha yavaş. Bir başka özelliği ise, şarjörü yok. 200 atım kapasitesine sahip silah, eğer Battery Pack almışsanız, 300 atım gü-

cüne sahip oluyor. Bu silahı; Armory, Reactor ve Repeater yapılarından doldurabilirsiniz. Birinci kademe alınabilen bu silah, 250 kredi istiyor.

\* **Mass Driver:** Oldukça güçlü bir enerji silahı olan Mass Driver, isabetli ancak son derece yavaş ateş ediyor. 5 atım hakkına sahip, 4 şarjör taşıyorsunuz. Ancak Battery Pack alırsanız, şarjör başı 7 atım hakkınız oluyor. Birinci kademe silahı olan Mass Driver'ın fiyatı ise 350 kredi.

\* **Chaingun:** Birinci kademe alınacak en güçlü silah. Oldukça güçlü ve seri. Ancak uzak mesafede oldukça etkisiz. Çünkü isabet oranı çok düşük. Sürekli duvarları tarayan bir silah. 300 mermisi olan silahın şarjörü yok. Yine Battlesuit giymiyorsanız, çömelerek ateş edin. Zira ayaktaiken geri tepiyor. 400 kredi fiyatı var.

\* **Pulse Rifle:** Standart Rifle'in enerji tipi olanı. Güçlü, seri ve isabet oranı yüksek bir silah. 50 atımlık 4 şarjör taşıyabiliyorsunuz. Battery Pack ile 75 atım hakkınız oluyor. İkinci kademe alabildiğiniz bu silah, 400 kredi.

\* **Grenade:** El bombası. Fare orta tuşu ile fırlatırsınız. 5 saniye sonra oldukça güçlü bir şekilde patlar. Patladığı za-

mansa, etrafındaki dost-düşman herkese hasar verir. İkinci kademe alabildiğiniz bu silah, 200 kredi değerinde.

\* **Flamethrower:** İşte benim favorim. Alev ünitesi, yakın mesafede tam bir katil. Etrafınız puan meraklısı düşmanlarca sarılmışsa, hepsini size puan yapacak olan bir silah. Ancak yakın mesafede etkili ve dikkat etmezseniz takım arkadaşlarınızı da yakarsınız. Üçüncü kademe alınabilen silah, 450 kredicik.

\* **Lucifer Canon:** Oyundaki en güçlü silah. Tyrant dışındaki tüm yaratık ünitelerini, tek vuruşla öldürebiliyor. Üçüncü kademe alınabilen bu silah, 600 kredi değerinde. 90 atıma sahip silah, iki ateş moduna sahip. Ateş tuşuna bir süre basılı tutup bıraktığınızda, isabet ettiği yerde serpinti etkisi yapan, yolu üzerindeki herkese de hasar verecek giden bir enerji topu atıyor. Ateş tuşuna ne kadar uzun basarsanız, o kadar güçlü ve -elbette- o kadar fazla cephaneye harcayan bir atış yapabiliyorsunuz.

\* **Ammunition:** Cephanesi. Elinizdeki silahın cephanesini doldurabilirsiniz. Cephanesi ikmal kredi götürmez. O yüzden - özellikle de üssünüzün yakınlarındaysanız- cephaneye harcamaktan çekinmeyin.



İnsanların silahları bunlar. İpucu olacak birkaç şeyden bahsederek; öncelikle enerji silahlarından şarjörsüz olanları, Reactor ve Repeater'da da doldurabiliyorsunuz. Diğerleri için Armory'yi kullanmalısınız. Oyunda, Quake'teki gibi, yürüyen cephanelik değilsiniz. Sadece bir tek silah taşıyabiliyorsunuz. Bir silah alabilmeniz için, öncelikle elinizdeki bırakmanız gerekiyor. Bunu da Armory'den yapabiliyorsunuz. Elinizdeki silahı yere atmak ya da ölen birinin silahını almak gibi bir şansınız yok. Blaster'ınızı bırakamıyorsunuz. Zayıf ve yavaş bir silah. Ama en azından cephane sorunu yok. Ayrıca Construction Kit alırsanız, tek savunmanız bu silah. Ancak bir silahı aldığımızda, ölene kadar o silahla gideceksiniz diye bir şart yok. Aldığınız silahı Armory'ye geri bıraktığınızda, o silahın kredisi size geri dönüyor ve başka bir silah seçebiliyorsunuz.

Dikkat etmeniz gereken bir başka hususu ise, dost ateşi (Friendly Fire) unsur. Genelde sunucularda, FF açık oluyor. Yani kendi arkadaşlarınızı vurabiliyorsunuz. Yaratıklarda böyle bir sorun çok düşük, ama insanlarda oldukça problem oluyor. Yaratıklar, yakın mesafe saldırılara sahip oldukları için, hızla takımınızın arasına dalıyorlar. Bir de elinizde Flamthrower ya da Chaingun gibi kontrolsüz bir silah varsa, takım ar-

kadaşlarınızı vurma olasılığınız çok yüksek. O yüzden ateş ettiğiniz yere dikkat edin. Chaingun oyundaki en seri silahtır. Haliyle su gibi mermi harcar. Ateş ederken bir gözünüz, sağ alttaki cephane sayacında olsun. Yoksa olmadık yerde "klik-klik" sesi duyarsınız. :-)

İnsanların ayrıca bazı ekipmanları da var. Bunlar:

\* Light Armour: Temel savaş zırhı olan bu zırh, göğüs ve bacak bölgenize gelecek olan saldırıları nispeten hafifletecektir. Birinci kademede alınan bu ekipman, 70 krediye mâl oluyor.

\* Helmet: Light Armour'un kafa için olanı. Miğfer yani. Başınız için temel koruma sağlayan Helmet, ayrıca, takım arkadaşlarınızın ve düşmanlarınızın yerini gösteren bir algılayıcıya da sahip. Mavi noktalar takım arkadaşlarınız; kırmızılar ise yaratıklar. İlk kademede alınan Helmet, 90 kredi.

\* Medkit: Başlangıçta elinizde olan Medkit'in, kredi maliyeti yoktur. Medkit, üssün uzağında yaralandığınızda, yavaş yavaş gücünüzü doldurmaya yarar. Eğer, sağlığınız tamken bir Medstation'a girerseniz, Medikit de tekrar doldurulacaktır. Medikit zaten elinizde vardır. Bir yerden almak ya da bırak-

mak gibi bir şansınız yok.

\* Battery Pack: Sırtınıza asılan bu küçük akü, enerji silahlarınızın kapasitesini %50 arttırır. Enerji silahı almaya caksanız, bunu almanız da bir anlamı olmadığı gibi, Battery Pack'ı alırsanız, Jet Pack'i alamazsınız. İlk kademede alınabilen Battery Pack, 100 kredi değerinde.

\* Jet Pack: Sırtınıza takılan bu küçük jet motoru, sınırsız olarak uçabilmenizi sağlıyor. Fare orta tuşu ile aktif hale getirdiğiniz zaman, zıplama tuşu ile yükselirken; çömelme tuşu ile de alçalıyorsunuz. Sırtınızda bu varken, Battery Pack alamıyorsunuz. Üssünüzün Reactor'unu kaybetmeniz durumunda, Jet Pack'ler çalışmıyorlar. Jet Pack'i ikinci kademede, 120 kredi karşılığı alabiliyorsunuz.

\* Battlesuit: Oyundaki en güçlü zırh. Vücudunuzun tamamını kaplayan bu zırh, muazzam bir koruma sağlıyor. Bu zırh, düşman darbelerini yarı yarıya azaltırken; zehir ve Trapper saldırılarına karşı tam koruma sağlıyor. Ancak üzerine giyilen diğer ekipmanları (Light Amor, Helmet, Battery ve Jet Pack), bu zırhı giydiğiniz takdirde, kullanamıyorsunuz. Yine bu zırhla çömelemiyorsunuz.





İnsan üssü ise, şu yapılardan oluşuyor:

\* **Reactor:** İlk kademede, oyunun başında insan üssünde bulunuyor. Reactor, üssün temel binası. Üste bir tane bulunabiliyor ve üssün enerjisini sağlıyor. Eğer yok edilirse, Telenode'lar hariç, tüm yapılar ve Jet Pack'ler fonksiyonlarını kaybederler. Reactor'ların, sağladıkları enerji sınırlıdır. Construction Kit taşıyan üniteler, bir yapı inşa etmeye kalktıklarında, Reactor'un enerji seviyesini aşarlarsa, uyarı alırlar. Yapı, yakınına yaklaşan yaratıklara, elektrik şoku vererek de kendini koruyabiliyor. Ancak bu koruma tek başına yeterli değil. Bu yapıyı korumanız gerektiğini ,bilmem söylememe gerek var mı?

\* **Telenode:** Yaratık takımının hedefi olan yapılar. İnsanların, yeniden dirildikleri noktaları belirleyen yapılardır. İlk kademede yapılan binalar. Reactor'dan bağımsız olarak çalışan tek yapı. Bunları kaybederseniz, oyunu da kaybedersiniz.

\* **Machine Gun Turret:** Savunma taretleri. Otomatik silaha sahip ve otomatik olarak yaklaşan yaratıklara ateş açan bu yapı, insan üssünün temel savunma birimidir. Menzilindeki yaratıklara, ölünceye kadar ateş eder. İlk kademede yapılabilir.

\* **Tesla Generator:** Üçüncü kademede inşa edilebilen bu yapı, ileri seviye savunma birimidir. Yakınına yaklaşan yaratıklara, ölene kadar elektrik verir. Bu yapının çalışabilmesi için Reactor ve Defense Computer yapılarının her ikisinde üste bulunması gerekiyor.

\* **Armory:** Silah deposu. İlk kademede olan bu yapı, silah almanızı, değiştirmenizi, ikmal yapmanızı sağlar. Yapının yanına yaklaşıp, ekranın altında bir el ikonu çıkınca "Q" tuşuna basarak, açılan menüden silahlarınızı ayarlayabilirsiniz. Elbette takımınızın bulunduğu seviyeye ve kredi miktarınıza göre seçenekleriniz sınırlı olacaktır.

\* **Defense Computer:** Savunma sistemlerini kontrol eden bu yapı, ikinci kademede yapılabilir. Defense Computer, MG Turret'lerin birden fazla hedefe ateş etmesini sağlarken; Tesla Generator yapabilmeniz için gereken bir yapı.

\* **Medstation:** Yaralandığınızda sizi iyileştiren yapı. Yanına yaklaşmanız yeterli. Ayrıca gücünüz tamsa, Medikit'inizi de burada doldurabiliyorsunuz. Ancak, bir seferde bir kişi tedavi olabiliyor. Eğer başkaları da varsa, sıraya giriyorsunuz.

\* **Repeater:** Reactor'un gücünün yetmediği yerlere kurulacak yapılara enerji sağlayan birim. İkinci kademede yapılabilen bu yapı, herhangi bir başka yapıya enerji sağlamazsa, 90 saniye içinde patlıyor.

İnsanlar da bu şekilde. Tabloya bakarsak, yaratıklar karşısında hiç de aciz durmuyorlar. Her iki takım da gerçekten güzel dengelenmiş. İnsanlar, genelde yeni başlayanlar için daha uygun görünüyor. En azından, neyin ne olduğunu anlamak daha kolay. Ancak yine de, teknolojik silahlarınıza fazla güvenmeyin. Grup halinde, planlı ve koordineli hareket etmezseniz, kaybedersiniz. Savunma yapılarınız oldukça güçlü, özellikle inşa ve savaş konusunda, yaratıklardan çok ama çok daha fazla koordinasyona ihtiyaç duyacaksınız. Enerji ve mermi ikmali sıkıntısı başınız ağrıtaçak. Yaratıklar, savunma kolaylığı açısından, üslerini bir arada kurabilirler; ancak insanlar, ikmal noktalarına kolay ulaşabilmek için, bunları dikkatli yerleştirmek zorundalar.

İnsan ekranı da basit. Sol altta sağlığınıza görünüyor. Onun yanındaki şimşek ikonu ise, yorgunluğunuzu gösteriyor. Oyunda, "X" depar (sprint) tuşu. Bu tuşa basıp da, depar attığınızda, en soldaki üç çizginin yok olmaya başladığını



fark edeceksiniz. Bunlar bitince koşamazsınız. Durup, biraz soluklanmanız gerek. Sağ alttaki grupta ise, silah cep hane durumunuz ve üstünde de kredi miktarınız görünüyor. Ortada ise, üzerinizde taşıdığınız ekipmanlar listeleniyor. Bunlardan kullanılacak olanları (Medikit, Grenade gibi..) fare orta tuşu ile seçerek, yine bu tuşa basmak suretiyle kullanabiliyoruz.

## Tremulous Konsolu

Gelelim konsola. Bu tip oyunlarda olduğu gibi, Tremulous'da da bir konsol var. Konsolu açan tuş kombinasyonu, AltGr+Ü kombinasyonudur (ya da ~ işaretini sizde hangi kombinasyon koyuyorsa). Oyuna komut vermek için, konsolu kullanırsınız. İstemci iseniz, ve ile ri seviye ayarlarla oynamayacaksanız, konsola pek işiniz düşmez. Ama sunucu iseniz, konsola alışmış olmanız gerekir. Çünkü, oyun ve oyuncularla ilgili ayarları yapılandırmak zorunda kalabilirsiniz. Eğer, GNU/Linux terminali ile bir "dedicated server" başlattıysanız (yukarıda örneğin vermiştik), sunucuyu başlatmak için açmış olduğunuzu GNU/Linux uçbirimi aynı zamanda oyunun konsolu olur.

Konsolda, komutların başına, \ işareti

konur. Bunu koymadan bir yazı yazar sanız, sunucuya konsol üzerinden mesaj göndermiş olursunuz. Daha kolayı, komutun ilk birkaç harfini yazıp da "Tab" tuşuna basarsanız, yazdığınız harflerle başlayan komutlar listelenir.

Oyunda her şeyi konsol komutları ile yapabilirsiniz. Oldukça uzun bir liste. Buraya bildiklerimi ve en çok kullanılanları yazmaya çalışacağım. Genel komutlardan başlayalım.

**cmdlist:** Tüm konsol komutlarını listeler.

**gfxinfo:** Oyun tarafından algılanan ekran kartı ayarlarınızı gösterir.

**screenshot:** \*.tga biçiminde ekran görüntüsü alır. Ekran görüntüsü, ~/.tremulous/base/screenshots klasörüne kaydedilir.

**screenshotJPEG:** \*.jpeg biçiminde ekran görüntüsü alır.

**kill:** 20 saniye sonra ölürsünüz.

**record:** Oynadığınız oyunu kaydeder. Video dosyası, ~/.tremulous/base/demos altına kaydedilir.

**stoprecord:** Videoyu kaydetmeyi durdurur.

**demo:** Kaydettiğiniz oyunu, yeniden izlemenizi sağlar.

**say:** Oyunculara bir mesaj yazmanızı sağlar. Bunu, oyunda kısayol tuşu ile de yapabilirsiniz.

**say team:** "say" komutunun, sadece takım arkadaşlarınıza yönelik olanı.

**vid\_restart:** Grafik render motorunu yeniden başlatır.

**snd\_restart:** "vid\_restart" komutunun, ses için olanı.

**quit:** Oyundan çıkar.

Sunucu tarafı komutlar:

**map:** Yeni bir harita açmanızı sağlar.

**devmap:** Yeni haritayı, hile kodlarına müsaade edecek şekilde açar.

**nextmap:** Oyun listesinde sıradaki harita hangisi ise, onu açar.

**map\_restart:** Haritayı yeniden başlatır.

**killserver:** Sunucuyu kapatır.

**kick:** Sonuna takma adını eklediğiniz oyuncuyu, sunucudan atmanızı sağlar.

**banuser:** Sonuna takma adını eklediğiniz oyuncuyu, sunucudan atmanızı ve oyuncunun sunucuya tekrar girmesini yasaklamanızı sağlar. Oyuncunun takma adının sonuna, boşluk bırakarak, süre ve sebep de yazabilirsiniz.

**humanwin:** İnsan takımını kazandırır.

**alienwin:** Yaratık takımını kazandırır.



**g\_friendlyfire:** Dost ateşini açar veya kapar. "1" açık, "0" kapalı.

**g\_suddendeathtime:** Oyunun "Sudden Death" moduna geçiş zamanını ayarlar. Bu komutun ayarladığı süre sonunda takımlardan biri galip gelemezse, oyun, "sudden death" moduna girer. Bu moddayken yeni bina yapamazsınız.

**heartbeat:** Genel sunucu listesine veri yollar.

**killserver:** Suncuyu kapatır.

İstemci tarafı komutları:

**localservers:** Yerel ağ sunucularını listeler.

**serverstatus:** Bağlı olduğunuz sunucu bilgilerini listeler.

**connect:** IP adresi veya isim vererek, bir sunucuya bağlanmanızı sağlar.

**reconnect:** Mevcut sunucuya bağlantıyı yineler.

**disconnect:** Sunucudan ayrılmanızı sağlar.

**ping:** Sunucuya ping atarak, gecikme zamanını gösterir.

Hile komutları:

**noclip:** Duvarlardan geçebilirsiniz.

**notarget:** Savunma yapıları size ateş etmezler.

**god:** Ölümsüz olursunuz.

**give:** ammo (insan oyuncunun cephanesini yeniler), funds (insan oyuncunun kredisini doldurur), poison (yaratık oyuncusunun gelişim puanını doldurur) ve health (her iki takım oyuncunun sağlığını doldurur)

**cg\_thirdperson:** Birinci ve üçüncü şahıs kamera açıları arasında geçiş yapar. "1" değeri üçüncü şahıs; "0" değeri birinci şahıs görüş açısıdır.

Ancak bu komutların çalışabilmesi için, sunucunun "Pure server" olmaması ve haritayı "map" yerine "devmap" komutu ile açmış olması -kısaca hileye müsaade etmesi- gerekmektedir.

## Sonsöz

Quake3 motoru ile yazılmış olan oyunların çoğunun çok ilerisinde Tremulous. Oyun oldukça hızlı. Quake3: Arena oynayan oyuncular, hiç de zorluk çekmeden oynanışa alışacaklardır. Oyundaki gelişim çizgisi ve üs anlayışıyla, standart bir "team deathmatch" birinci şahıs nişancılık oyunundan ayrılıyor. Aslında Tremulous, benim tarzım bir oyun değil. Gerçek silahlar ve her iki takımın da insan olduğu oyunları daha çok se-

verim. Ancak, Tremulous, bunu kocaman bir artıya çevirmiş. Takımlar birbirlerine denk, ama simetrik değil. Bunu tutturmak oldukça zordur ama Tremulous bunu başarmış. Haritalar büyük. En küçük haritalar bile, büyük sayılabilir. Büyük haritalar ise oldukça geniş. Takımlar karşılaşmak için, oldukça dolanmak durumunda kalabiliyorlar. Ancak açık kaynak olan oyun, topluluk ve Darklegion Development tarafından geliştiriliyor. Haritalar \*.bsp dosyası olmalarına rağmen, çalışmalarını için, bir \*.pk3 paketi içinde olmaları gerekiyor.

Ayrıca *master.tremulous.net*'te, iki tane Pardus sunucusu var. Bunlar:

Pardus.at Public  
188.40.76.206:30013

Pardus Exotic :TremX:AntiLag:  
188.40.76.206:30018

Daha önce incelediğim LiveGamer dağıtımında, bir paragrafta tanıtımaya çalışarak hakaret ettiğim bu oyundan, özür dileyebilirdiysem ne mutlu bana.

[1]<http://www.tremfusion.net/hg/tremfusion/rev/bots>

[2]<http://tremulous.net/>

[3]<http://tremulous.net/forum/index.php>



## Makale

Aydın Bez (aydinbez@pardus-linux.org)

### Pardus 2011 Yolunda Düşünceler



Pardus-Linux.org e-Dergi 22. sayıda, Yaşar Yeğin'in güzel anlatımı ile içimizde bir ukte olan Pardus'un, taban kurulumunu da görmüş; dahası öğrenmiş olduk. Yaşar arkadaşımızın işlemi yaptığı sistem dışında, kurulum sahibi olduğum

- » ASUS EeePC 1001HA
- » IBM NetVista

iki sistemde de kuruldu, sorunsuzca çalıştı.

Hatırlatayım; her iki sistem arasında 11 yaş fark var. Pardus GNU/Linux'un, her iki sistemde de verimli çalışması ise, Özgür Yazılım'ın güzelliği olsa gerek.

Tabandan sistem kurulumu, temel düzeyin üstünde Özgür Yazılım ve komut satırı bilgisi gerektirmekte. Tabandan kurulumla Pardus'tan ziyade; Debian, Slackware, Gentoo, Arch Linux kullanıcıları daha aşına. Hatta Arch Linux, kullanıcının tercihlerine saygı göstermede o kadar saygılı ki, kurulum belgesinde herhangi bir masaüstü dağıtımının nasıl kurulacağını da anlatmaz, bu işi Vikipedi sayfalarına havale eder.

Aslında taban dağıtımın da amacı budur. Masaüstü ya da diğer uygulamaların kurulumunun, kullanıcının tercihine bırakılması.

Pardus, çıktığından beri yol haritasını KDE üzerine çizmiş bir dağıtım. Daha sonrasında ise Xfce ve son yıllarda Lxde masaüstü ortamında desteklenmekte. Kimi kullanıcılar ise ısrarla ve özverili bir çaba ile GNOME masaüstü yöneticisini

paketlemekte ve kendi oluşturdukları depolarda barındırmaktalar. Ancak resmi destekleri olmadığı için ki, gelişimleri fazlaca hızlı değil.

Pardus'u diğer dağıtımlardan gelip deneyen birçok kullanıcı, mutlaka GNOME kullanmak istemiştir; yoksa kendi çabaları ile GNOME projesi yapmazlardı. Bu istek hala güncel ve resmi olarak geliştirici ekibinden destek beklemektedir.

GNU/Linux dağıtımları, kullanımı kolaylaştırmak için birtakım yardımcı araçlar, yönetim panelleri, paket yönetim sistemleri vs. ile kullanıcıların karşısına çıkarlar ve sürekli olarak yenilik ve farklılık peşinde çalışmalar yaparlar:

- » PCLinuxOS bu açıdan güçlüdür,
- » Mandriva birçok kullanıcıyı cezbeder,
- » Debian'nın ise, paket yönetim sisteminde yaptıklarını ve Ubuntu'nun da bu gücü arkasına alarak nerelere geldiğini bilmeyen yok gibi.
- » Arch Linux'un "KISS" felsefesi.,
- » Gentoo'nun, günler süren, sabır isteyen kurulumu,
- » Ubuntu'nun kolay kullanım, geniş kullanıcı desteği sunması gibi.



Pardus'un yardımcı uygulamaları ise Çomar, PiSi, Müdür, YALI, Kaptan kurulum, paket yönetimi, yapılandırma gibi araçları da çoğu işi yapmakta; fakat bu uygulamaların birçoğu da KDE bağımlı olduğu için, tabandan Pardus kurulduğu zaman çalışmamaktadır. Örneğin; Pisi ve Kaptan. Özellikle de düşük donanımlı bilgisayarlarda harikalar yaratan Xfce ve Lxde masaüstü yöneticilerini kullananlar, en basitinden Pisi paket yöneticisini kurup da çalıştıramadıkları zaman terminalle iyi geçinmek zorundalar: **sudo pisi sr thunar**

Pardus'un hazır kurulum kalıpları ile yapılan kurulumda, KDE kurulmakta. Ulusal dağıtım olma amacındaki Pardus'un, ülkemizdeki ihtiyaçlara hitap edecek biçimde bir sistem oluşturması güzel, ancak taban kurulum yapılmadan kurulan Pardus, ne yazık ki, benim emektar IBM NetVista'da can çekişmekte. Bu durumun çözülmesi şart. Ancak geliştiriciler, öntanımlı olarak KDE SC'de ısrar ettiklerine göre, Pardus kullanıcılarının bilgisayarlarının, son model olduğu konusunda hemfikir olmalılar. Oysa Debian ve Arch gayet düşük donanıma sahip bilgisayarlarda takır takır çalışmaktalar; bunu ise, kullanıcının tercihlerine saygı göstermekle yapmaktalar.

Keşke, Pardus'unda kurulum esnasında, Debian'ın **tasksel** kurulum betiği/uygulaması gibi bize sistemi ne amaçla kullanmak istediğimizi sorsa;

- » temel sistem,
- » masaüstü ortamı,
- » e-posta sunucusu,
- » kurumsal kullanım

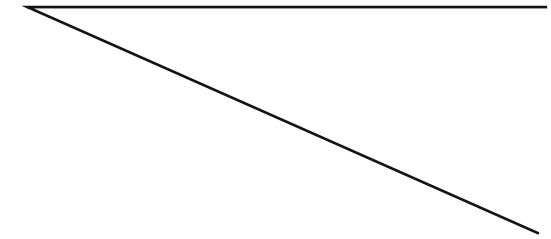
gibi gerçekten güzel olacak. Ancak bu isteğimiz hâlâ hayal. Tabii bu seçeneklerin sunulması demek internete bağlanarak kurulumun yapılıp tamamlanması gerek ki, YALI şu aşamada bu özelliğe sahip değil. Arch ve Debian kullananlar bilir: bu dağıtımlar mutlaka internete erişip dosya çekerler.

Şu sıralar Pardus 2011 için beyin fırtınası yaratılmakta: geliştiriciler hiç olmadığı kadar kullanıcıları anlamaya, fikirlerini öğrenmeye çalışıyorlar. Genellikle isteklere bakınca kullanıcılar açıkları çok güzel yakalamışlar ki, aslında bu eksiklikler için içinde yer alan geliştiricilerce de rahatlıkla bulunabilir; ancak süreç içinde girdikleri tünel görüşü buna ne yazık ki imkan vermemektedir. Odaklanılan bir iş, yapılanın eksiklerini, hatalarını görmeyi engeller.

Örneğin olmazsa olmaz araçlardan birçoğu KDE destekli ve seçeneği yok gibi.

Aslında var ama esas destekli olan uygulamaları Xfce altında KDE kitaplık ve bağımlılıkları ile kurup sistemi şişirmenin bir anlamı da yok. Birçok Xfce kullanıcısı verimli çalışmak için KDE'den uzak durur ama illa Pisi kullanmak isterse mecburen yakınlaşmak zorunda kalacaktır. Pardus Paket Yöneticisinin, Kaptan'ın bir Mozilla Firefox gibi gerek dağıtım ve ortam gerekse masaüstü yöneticisinden bağımsız olabilmesi çok zor olmasa gerek.

Pardus 2011 sürümü bir önceki gibi KDE'yi güzel ve verimli kullanan bir dağıtım olacak; gelişmeler bunu gösteriyor; ancak dar alanda hareket etmek Pardus'u GNU/Linux dünyasında alanında en iyisi yapmaz sadece bilinen yapar. Alanında lider ve hatta farkındalık yaratıp meraklandıracak bir dağıtım olması için Pardus'un geliştiricilerin diğer iş kollarına yani Xfce, Lxde ve üvey evlat GNOME'a daha fazla eğilmesi gerek. Örnek mi Ubuntu ve türevleri.



## Makale

Kemal Karataş (kemal@pardus-linux.org)

### Oracle-Google Rekabeti ve Özgür Yazılım



Google, birkaç yıldır Microsoft ve onun gibi düşünen şirketlerin kabusu oldu. Bilişim camiasındaki yükseliş hızı, bir türlü durdurulamadı. Microsoft'un, Oracle ile stratejik ortaklık kurması ve bunun, rekabette önemli bir güç birliği

olacağına bilinen bir gerçek olup olmadığı ise ayrı bir tartışma konusu. Ancak yine de bu ittifak, önemli sonuçlara gebe. Oracle, Sun Microsystems'ı satın alınca, şirket bünyesindeki özgür yazılım projelerinin ne olacağı, bilişim camiasının aklına takılan bir soru olmuştu. Bu sorunun cevabı, Oracle'ın Google'a dava açmasıyla cevaplanıyor gibi görünüyor. Java projesindeki patent hakları ile ilgili Google Android ürününe dava açılması, çok manidar.

Oracle, satın aldığı özgür yazılım üreten şirketlerin patentlerini kullanıyor gibi görünüyor. Ama pek öyle değil durum. Oracle, kendince "kurumsallaşma" adıyla hepsini özel mülk yazılım lisansına çekip, kod hatalarını da özgür yazılım destekçileriyle çözmeye çalışıyor. İki tarafın gücünü, aynı anda kullanıyor. Google'a açtığı davanın nedeni de önemli. Bu açılan davadan ne umuluyor olabilir? Tek bu konu için bile, birkaç makale yazmak gerekir. Ama yine de bu konuya da değinmeye çalışacağım.

Oracle CEO'su ile Steve Jobs'un yakın bir arkadaşlığı var. Bu davanın ilk kazananının Apple iPhone ürünü olacağını bilmek sürpriz olmaz. Meego platformu, daha yeni yeni emeklerken, Android platformu ile rekabet ortamına gir-

Makale: Oracle-Google Rekabeti ve Özgür Yazılım mesisi zor olabilir. Bu dava, Intel-Nokia ortaklığının da işine yarar. Özel mülk yazılım zorbalarının ekmeğine yağ sürmesi, ayrı bir durum. Davanın sonucu ne olursa olsun, Android'in gelişimi en iyi ihtimalle yavaşlayacak. Oracle, Android'in kâr payından patent hakkını büyük ihtimalle alacaktır.

Daha önce şeytanın avukatlığını yapmış ve kötü senaryolar hakkında birkaç örnek vermiştim. Gerçekleşmesini ummadığım bu senaryolar, teker teker gerçekleşiyorlar sanki. Oracle, kontrolü altına giren patentler ile ilk olarak Google'a dava açıyor. "Bu hareketten Microsoft'un haberi yoktur kesin..." demek isterdim. Ancak çok iyimser konuşmuş olurum. Open Solaris projesinin ne olacağı da belli değildi. O soru da cevap buldu. Open Solaris'de ticari bir ürüne çevriliyor. Oracle, Sun Microsystems'a verdiği parayı çıkarana kadar bütün projelerin geleceği tehlikede denebilir. İsteddiği kar payını yakalasa bile, ağgözlü yöneticilerin, özgür yazılım projelerini ne kadar kötü etkileyeceği de ayrı bir makale konusudur. Bu şirketlerin, "kurumsallaşma" kavramından anladığının ne olduğunu anlatan eylemler bunlar.

Son birkaç yılda, GNU/Linux camiasının gelişimiyle ilgili birçok analiz yazısı



yazıldı. Kimisi çok iyimser, kimisi de Microsoft'un müttefiki olan şirketlerin olacağı gelecek senaryolarını yazılarında vurguladılar. Bu olasılıkların hepsini okuyan bilinçli okuyucular, az çok fikir sahibi olmuşlardır. Ama yaşanan olaylar gerçeği daha iyi gösteriyor.

### Oracle, Sun firmasını belli bir amaçla aldı...



Oracle, Sun firmasının kontrolünü aldığı anda, 'iyi niyetini' göstermek için, birçok gösteri yaptı... Ama özgür yazılım camiası, bu iyi niyet gösterilerine pek inanmadı. İnanmamasını haklı gösteren nedenler ise yeni yeni ortaya çıkıyorlar. OpenOffice 3.2.1 versiyonu, teknik açıdan en iyi versiyon sayılabilir. Ama akıldaki soru işareti bırakan birkaç detay dikkat çekiyor;

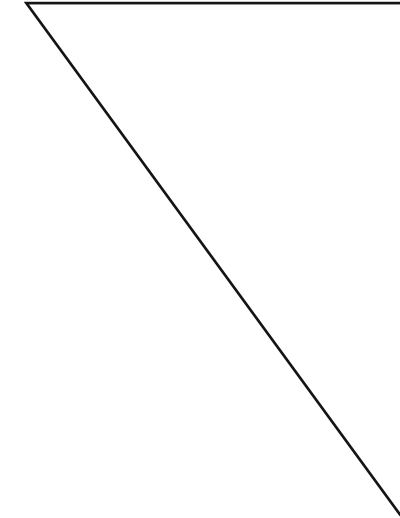
» OpenOffice kurulumu sonunda, Visual Studio 2008 kurulumu da isteniyor. Bu yazılımın, özgür yazılım alternatifi yerine, kapalı kaynak kodlu programın varsayılan yüklemeye koyulması, GNU/Linux camiasını, özel mülk yazılıma bilerek zorlamaktır.

» Yazılım kurulurken genelde GNU LGPL V3 lisansı ile dağıtıldığı mutlaka vurgulanıyordu. Ama bu versiyonda, ne kurulurken ne de program kullanılırken bu lisanstan bahsedilmiyor. Acaba bir sonraki versiyonda özel mülk lisansı mı duyurulacak?

» OpenOffice'in bizim hakkımızda bölümünde; "Bu ürün, Oracle tarafından, OpenOffice.org tabanlı üretilen bir yazılımdır." deniyor. Benim bildiğim, OpenOffice.org Sun Microsystems tarafından, gönüllüler ve topluluk tarafından üretilirdi. StarOffice kaynak kodu, topluluk tarafından geliştirilerek OpenOffice.org ortaya çıktı. Daha önce de, Oracle hakkında kötü senaryo yorumları yazmıştım. Ama haklı çıktığımı görmek hoş bir şey değil.

Oracle, önemli özgür yazılım projelerin kontrolünü elinde tutuyor. Şirket kar etmek için elinden geleni yapıyor. Unuttuğu nokta ise; GNU/Linux camiasına özel mülk yazılım ürünlerini zorla-

Makale: Oracle-Google Rekabeti ve Özgür Yazılım mak, Oracle'ın işine yaramaz. Yalnızca camiaya savaş açmış olur. Virtualbox, OpenOffice.org, Java gibi önemli projeleri doğru biçimde yönetemezlerse, camianın sert tepkisine ve projelerini yönetememe durumuna gelmesine hazırlıklı olmalı Oracle. Kar etmek için ne kadar çabalarsa çabalasın, GNU/Linux camiası güdülecek koyun sürüsü değildir. Yöneticilere duyurulur...



## Makale

Aydın Bez (aydinbez@pardus-linux.org)

### Özgür Yazılım Yüksekten Uçar



#### Açıklama

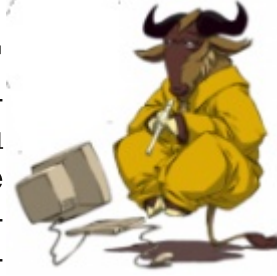
Bu makale yahoyt.com'da Gökhan Menge tarafından kaleme alınan tarzı gerçek ve bilgi yoksunu haber/yorumu karşı cevap olarak yazılmıştır. Dileyen

ilgili adrese gidip yazıyı okuyabilir: <http://yahoyt.com/h/8942/linux-haladipten-yuzuyor>

#### Bilgilendirici Cevap

Linux[1] ne GNU'dur[2] ne de Özgür Yazılımın[3] tamamını temsil eder; sadece kalıplaşmış bir markadır; dahası algıda kalıplaşmıştır.[4] Tıpkı margarin yerine Sana almak gibi, kağıt mendil yerine Selpak almak gibi. Kaldı ki, Linux denilen çekirdektir sadece[5] ve Richard Matthew Stallman 'nın (RMS) temellerini attığı yazımların ve dahası insanın en güzel emek ürünü olan bilginin özgürlüğünü savunan, onu bir satılacak "meta" olarak görmeyen Özgür Yazılımın bir parçasıdır; toprağında filizlenmiştir: Firefox gibi, gcc gibi, Evince gibi...

Yaygınlık kazanmadığı dediğiniz Linux'u kenara bırakalım ve birkaç basit örnek ile bilgisizliğinizi iyice derinleştirelim: Firefox bir Özgür Yazılımdır; OpenOffice[6] bir özgür yazılımdır; Google destekli Chromium bir Özgür Yazılımdır; Pidgin bir Özgür Yazılımdır; Wikipedia[7] ve WordPress[8] ekleri bir



özgür yazılım projesidir; Apache[9] sunucusu da bir özgür yazılımdır ve de cep telefonlarında bir salgın gibi yayılan, desteklenen Android[10] bir Özgür Yazılım projesidir.

Bunların dünyada edindiği pazar payını sanırım belirtmeye gerek yok; haliyle ulaştığı kullanıcı sayısını da. Hatta anımsatmak isterim ki, Firefox 3 duyurulduğu tarihte 8 milyon kişinin indirilmesiyle rekor kırıp rekorlar kitabına girmiştir.[11] Alan adı, sunucu ve barındırma hizmeti sağlayan firmaların çoğu GNU/Linux desteği sağlayan sunucu makineleri ile hizmet vermektedir. RedHat hakkında sanırım konuşmaya dahi gerek yok. Keza GNU/Linux'a destek veren firmalardan da: Nvidia, INTEL, Nokia, IBM, Dell, Acer, HTC, Samsung, ASUS...

Gizli gizli Windows kullanmak ise Microsoft'un yani işletmecilikte ve diğer bilinen tüm ideolojilerdeki anlamıyla tekelin piyasadaki diğer oyuncularla yapmış olduğu kısıtlamalar, donanım ve yazılım üreticileri, kısaca devlet parakendeciler.. kar amacı ile biz kullanıcıların özgürlüğünün kısıtlanması nedeniyle. Kabaca sizin burada vurguladığınız sorunu görüp kökenine inmemek ve yüzeysel davrandığınız gibi kendi cahilliğinize insanları çekmektir.



Yazdıklarınızın tamamına sosyalist kimliğimden sıyrılarak kapitalist öğretisi ile bakmaya çalıştığım zaman rekabet iyidir ve piyasadaki çeşitlilik tüketiciye en iyi ürünü en ucuza sunmanın yoludur derim; çünkü rekabet serbest piyasanın olmazsa olmazı kapitalizmin de bel kemiğidir. [12] GNU/Linux dağıtımlarındaki seçeneklerin çokluğu (dağıtımlar, masaüstü yöneticileri, uygulamalar, geliştirme araç ve kütüphaneleri...) kişinin özgürlüğünü gösterdiği gibi bu aynı zamanda sınırsız düşünmenin ve özgür olmanın yeni fikirler yaratmada ne denli önemli olduğunu göstermektedir.

Ancak kaynak kodu kapalı olan yazılımlar ve işletim sistemleri dünyasında söz konusu bu maalesef geçerli olmadığı gibi tüketici eğer parası varsa konuşur ve para konuştuğu içindir ki; doğal olarak insanlar kendilerinin olmayan ve asla da ol(a)mayacak (yaşasın kapitalizm!) işletim sistemlerini, yazılımlarını satın almak yerine yasal olmayan yollardan edinmektedir. Microsoft kullanıcılarının alışkanlığı ise korsan kullanmaktır ve de özgürlüklerini teslim etmek!

İktisatta bir teorem vardır: içsellikler ve dışsallıklar ve de her muhalefet iktidar olabilmek için gerek gizli gerekse açık yollarla iktidar yürüyüşü için ör-

gütlenir. Bu yüzden Özgür Yazılım kendi sermayesini; yani bilinçlendirme; toplamaktadır. Bu sermaye birikimi ise belgelendirme [13], tanıtım, seminerler [14], forumlar, nasıl ve yardım sayfaları ile olur; tekele karşı verilen haklı davalarla, kazanılmasıyla olur [15] kısacası kullanıcıları bilinçlendirmeyle.

GNU/Linux dağıtımlarının pazar payının %1 olması hangi sağlam verilere dayanmaktadır? İstatistik daima araştırmayı yaptıranı haklı çıkartır: parayı veren düdüğü çalar ve bu daima Allah payı denilen adaletsizliği getirir, kul hakkı hiç bir zaman aranmaz.



Eğer GNU/Linux %1 pazar payına sahip ise Özgür Yazılım topraklarında yetişen uygulamalar ve hizmetlerin pazar payı daha büyük olduğu gibi rakiplerini korkutacak düzeyde büyümektedir. Bugün kendi sitenizde dahi Firefox 4'ün beta sürümlerinin tanıtımları [16] yapılmakta olduğuna göre bilmediğiniz halde bigane kalamamışsınız Özgür Yazılımın güzelliğine.

Kaldı ki, pazar payı yanıltması sadece dağıtım odaklıdır, gerçekten uzak olduğu gibi araştırma zahmetine dahi katla-

nılmamıştır. Olayın bütünü Özgür Yazılımdır, Özgür Yazılımın kullanım alanının genişliğidir, kullanıcılara ulaşılabilirliği ve verimli kullanılabilirliğidir.

Firefox, OpenOffice, Pidgin, Gimp, kaynak kodu açık ve GNU GPL lisanslı CRM, HRM uygulamaları, internet tabanlı veri saklama ve işleme hizmetleri, Wikipedia, WordPress, MediaWiki gibi Özgür Yazılım ürünlerinin geçiniz kullanıcı payını, kaynak kodu kapalı yazılım üreticileri yanlarına dahi yaklaşımamaktadır.

Gelelim hala aşmış bilgisayarçı işletim sistemi sanısına: bu yanlış bir algı olduğu gibi sınırlayıcı bir bilgi edinimidir ve aynı zamanda piyasa hakimlerince yayılan fısıltıdır sadece. Çünkü tersi olsa idi pazar paylarında küçülme olacaktı; bu karlarında azalma demektir. Kaynak kodu kapalı yazılım üreticilerinden işletim sistemi ile iştigal eden firmanın GNU/Linux dağıtımlarının pazar payından bir %1'lik dilim dahi almasına tahammülü olmadığı için sürekli olarak reklam, sürekli olarak devlet, donanım üreticileri ve teknoloji mağazaları ile kısıtlayıcı anlaşmalar yaptığı aşikar.

Son olarak yazdığınız belki de tercüme ettiğiniz yazıdan Özgür Yazılım nedir, GNU nedir, Linux nedir, GNU/Linux ne-



dir bilmediğiniz ortaya çıkıyor; haliyle bilgisayar ile tost makinesinin arasındaki ayrımı da bilmediğiniz yorumuna varıyorum. Sizin mantığınız ile yürüyecek olur isek bilgi paketlenip sadece kiralanmak sureti ile satılan bir ürün[17] olup tüm bilgisayarlar sadece ve sadece Microsoft firmasının ürünleri ile insanlarla iletişime geçmek için tasarlanmıştır.

### Soru:

Windows işletim sisteminin sevmediği bir şey varsa o da geriye dönük ve uyumlu olmamasıdır. 2001 yılında piyasaya sürülen bir bilgisayara bugün Windows XP[18] yüklendiği zaman nedeni de 9 yıl önce piyasaya sürüldükleri halde sistem verimsizleşmektedir; hatta açılmamaktadır. Soruyu genişletirsek: bugün satın alınan yeni bir bilgisayarda kurulu olan Microsoft Windows 7 işletim sistemi daha yılını hatta 6 ayını doldurmadan neden çöker ve hantallaşır, hata vererek kapanır, kilitlenir? Neden güvenlik yoksunudurlar?



### Sonsöz

Son sözü ben değil saygı duyduğum üç kişi söyleyecek ve üçünün de ortak noktası bilginin ve özgürlüğün, aydınlanmanın ve ilericiliğin, araştırmanın ve bilmenin erdem olduğu; cahilliğin ise kötülüğüdür.

"Bilgi sahibi olmadan fikir sahibi olunmaz." Uğur Mumcu

"Bana bir harf öğretenin bin yıl kölesi olurum." Hz. Ali

"Gerçekçi ol imkansız iste." Ernesto Che Guavera

[1] Detaylı bilgi için bakınız:

<http://tr.wikipedia.org/wiki/Linux>

[2] Detaylı bilgi için bakınız:

<http://tr.wikipedia.org/wiki/GNU>

[3] Detaylı bilgi için bakınız:

<http://tr.wikipedia.org/wiki/%C3%96zg%C3%B9y%C4%B1l%C4%B1m>

[4] Detaylı bilgi için bakınız:

<http://www.debian.org/intro/free.tr.html>

[5] Detaylı bilgi için bakınız:

<http://www.kernel.org/>

[6] Detaylı bilgi için bakınız:

<http://www.openoffice.org.tr/>

[7] Detaylı bilgi için bakınız:

[http://tr.wikipedia.org/wiki/Vikipedi:Telif\\_haklar%C4%B1](http://tr.wikipedia.org/wiki/Vikipedi:Telif_haklar%C4%B1)

[8] Detaylı bilgi için bakınız:

<http://tr.wikipedia.org/wiki/WordPress>

[9] Detaylı bilgi için bakınız:

[http://tr.wikipedia.org/wiki/Apache\\_HTTP\\_Sunucusu](http://tr.wikipedia.org/wiki/Apache_HTTP_Sunucusu)

[10] Detaylı bilgi için bakınız:

[http://tr.wikipedia.org/wiki/Android\\_%28Mobil\\_%C4%B0%C5%9Fletim\\_Sistemi%29](http://tr.wikipedia.org/wiki/Android_%28Mobil_%C4%B0%C5%9Fletim_Sistemi%29)

[11] Mozilla Firefox 3, Firefox ağ tarayıcısının 17 Haziran 2008'de çıkan sürümüdür. Gecko 1.9 kullanır. Çıktığı gün yapılan 8 milyon indirmeyle birlikte Guinness Rekorlar Kitabı'na girmiştir. Kaynak:

[http://tr.wikipedia.org/wiki/Mozilla\\_Firefox\\_3](http://tr.wikipedia.org/wiki/Mozilla_Firefox_3)

[12] Konu üzerine detaylı bir makale: "Serbest Piyasa Düzeni Masalı ve Özgür Yazılımlar"

<http://ozguryazilimsendikasi.org/?p=327>

[13] Detaylı bilgi için bakınız:

<http://www.belgeler.org/>

[14] İnceleyiniz: <http://seminer.linux.org.tr/> ve <http://www.ozgurwebgunleri.org.tr/>

[15] Microsoft'un ülkemizde uyguladığı politikaya karşı indirilmiş darbe için bakınız:

<http://www.mecburdegilsiniz.com/>

[16] Bakınız: <http://yahoyt.com/h/8890/dort-dortluk-tarayici-firefox-4-beta-4>

[17] Kitaplar da satılır; ancak yazarlar kitabın kapağı içine kaynak gösterilerek ya da izin alınarak alıntı yapılabileceğini belirtirler. Keza gazeteler, dergiler ve köşe yazarları da...

[18] Microsoft Windows XP işletim sisteminin piyasaya çıkış tarihi 25 Ekim 2001'dir.



# Fadike'nin Not Defteri

**36.** Pardus GNU/Linux'un kurulumunda, klavye haritası seçimi ekranında, neden ön tanımlı olarak Q klavye seçimi vardır; hâlâ anlayabilmiş değilim. Kaldı ki, güzel Türkçemizde Q harfi yok ve bu harfin sağladığı sese karşılık, "K" ve "U" harfleri mevcut. Alfabemizde olmayan bir harfi, yasal olmayan yollarla klavyemize koymuşlar yıllar önce ve kimse suçluyu aramıyor. Suçlu kim mi? Haliyle bu Türkçe Q klavye ucubesini ithal edenler ve bu duruma göz yumanlar; yani F klavyeye sahip çıkmayanlar!

**37.** Türkçe F Klavyenin varsayılan olması için, acilen Pardus Geliştirici Ekibi'ne yazmak gerek.

**38.** Pardus kurulumundaki disk bölümlendirme aracı, bana mı yetersiz geliyor sadece bilmiyorum. Ancak ilgili sabit disk birimini Debian'da olsun, Arch Linux'ta olsun nereye bağlamak istediğime nasıl karar veriyorsam; Pardus'ta da aynısını yapmak istiyorum. Örnek mi? Pardus'un kurulum yönetim aracı YALI ile disklerinizi bölümlendirip, kök dizini ve takas alanını yarattınız. Kullanıcı ev dizinini ve geriye kalan boş alanı, mecburen, genel veri depolama alanı olarak /mnt/archive dizinine bağlamak zorundasınız.

Yani disk bölümlenmede seçeneğiniz en fazla 4!

**39.** Geçen sayımızda Yaşar arkadaşımızın yazısında anlatmış olduğu, Pardus'un taban sistem olarak KDE olmaksızın kurulumu denenmiş olup, Asus EeePC 1001HA model NetBook üzerinde gayet verimli çalıştığı gözlenmiştir. Arkadaşımızı, çalışmasından ötürü tebrik ediyorum bir kez daha. Unutmadan belirtiyim ki bu çalışma IBM NetVista 634971G İş İstasyonu sistemime de yeniden hayat verdi! Çok mutluyum.

**40.** Özgür Yazılımcılar olarak, kaynak kodu kapalı yazılımlar kullananları, GNU/Linux dağıtımlarına sürekli göç ettirmeye çalışıyoruz. Hepimizin ikna turları neredeyse sonuza ulaştı. Ancak göç edenlerin tatmin durumu nedir takip ediyor muyuz? Kurulum sonrası destek veriyor muyuz?

**41.** Bilgisayar eşittir Windows, internet eşittir Em-Es-En denklemi içinde hapsolmuş kullanıcıları, Mozilla Firefox ile GNU/Linux dağıtımlarıyla tatmin edebiliriz ancak zaman zaman gençliğinin neredeyse her şeyi demek olan görüntü-

# Fadike'nin Not Defteri

lü konuşma için sunacağımız seçenek, hiç de tatmin edici değil. İnsan bir kere alışmaya görsün rahatlığa!

**42.** Tamam, protokoller kısıtlanmış olabilir; ancak bu kadar verimli ve örgütlü çalışan bir yapı olarak özgür yazılımın da bu sorunun üstesinden hakkıyla gelmesi gerekmez mi? Net olarak çözüme ulaştırılamayan bu sorun, her geçen gün aramıza katılacak onlarca kişiyi engellemekte. Düşünsenize, kullanması ve yönetimi (yer yer) çok kolay bir sistemi kuruyorsunuz ve sadece görüntülü konuşma yapamadığı için kullanıcı bir kalemde GNU/Linux'u siliyor. Emeğe yazık!

**43.** Pardus'un kullanıcı dostluğu, (yani geliştirme sürecinde vurgusu yapılan son kullanıcı odaklılık) kurulum CD'sinin mevcut haliyle -maalesef- eski sistemlerde (1998 ve 2002 arası) pek de geçerli olamıyor. Kullanıcı dostu olabilmesi için, Yaşar arkadaşımızın anlattığı yöntem şart. Korkmayın, deneyin!

**44.** Özgür yazılım diyoruz, GNU/Linux diyoruz, son derece kullanışlı, verimli, iş bitirici diyoruz. Ancak ev bilgi-

sayarlarımız dışında nerede sıkça kullanılıyor özgür yazılım ? Cep telefonlarına daha yeni yeni girmeye başladı ve bunu da Google'a borçluyuz; malum, Android. Arabalarda, yol bilgisayarlarında, basit yönlendirme tabelalarında ya da işimizi gören nice elektronik alette görebiliyor muyuz özgür yazılımı? Görmek, bilmek ve de kurcalamak istiyorum !

**45.** Amerikan film ve dizilerinde, bilgisayar başında yapılan işlerin tamamında Apple ürünleri kullanılır; hatta bu durum dizilerde adeta fanatiklik düzeyindedir: Görülen ekranda, oyuncu bir şey yapmaz ama ekranda olabildiğince pencere açıktır ve kimi kez de fantastik işlemler yapılır bir tıkla! Müzikçalar için istisnasız iPod, telefon içinse iPhone kullanılır! Tüm bu davranışlar bilinçli olup, Apple ve yapımcı arasında imzalanan gizli reklam sözleşmeleridir; yani tamamen duygusal !

**46.** Özgür yazılımın devasa şirketleri olmayabilir ama devasa örgütlü bir gücü var. Önemli olan, bu gücün yerel olarak güçlendirilmesi ve kullanıcıların bilinçlendirilmesi. Özgür yazılım kullanmak, yalnızca bir dağıtım kurup Fire-

# Fadike'nin Not Defteri

fox ile internete girip, Pidgin ile mesajlaşmak değildir. Yazılım özgürlüğüne, dahası bilginin özgürlüğüne sahip çıkmaktır. Bu davranışın en güzel örneği ise, geçtiğimiz aylarda Pardus'un, kaynak kodları kapalı Jira'yı kullanması ve gelen ciddi tepkiler üzerine bundan kerhen vazgeçmesidir. Bu olayın da takipçisiyiz!

**47.** Bugünlerde birçok dağıtım denedim minik dizüstü bilgisayarımda -netbook'umda-. Ancak hâlâ ne yapmak istediğime karar verebilmiş değilim. Çünkü ne yaptıysam hâlâ Ralink kablosuz ağ bağdaştırıcımı kuramadım; ancak pes etmek yok! Uğraşmaya devam.

**48.** Özgür yazılım kullanmak; kişiye, araştırma şevki getiriyor ve kurcalama yetisini de bir hayli arttırıyor. Doktor reçetesi gibi olacak ama: Bir ömür boyu Özgür Yazılım!

**49.** Yeni kurduğum bir dağıtımda yaptığım ilk iş, kullanmayacağım bir yığın uygulamayı kaldırmak ve benzerlerini kurmak oluyor. Örnek mi? OpenOffice.org paketlerini hemen kaldırıp Abiword ve Gnumeric kurarım, Xfce kurduysam Midori internet tarayıcısını ve mutlaka Zemberek

Dil Denetleyicisi'ni kurarım. Pardus kurduysam da kullanmadığım yığınla uygulamayı kaldırırım.

**50.** Bir anda aklıma takıldı, acaba sistemimde Mono kurulu mu? Hemen var mı yok mu diye araştırmaya girişmeden verdim komutu: `sudo pacman -Rm mono`. Pacman'in verdiği cevap; "Paket bulunamadı."

*Fadike Bez*

*İstanbul, Eylül 2010*

*fadikebez@gmail.com*



# Dağıtım Tanıtımı

Hamit Giray Nart (hamit@pardus-linux.org)

## Hadron GNU/Linux



*“Derleme çiftliği olarak Gentoo yapısına sahip; portatif, güçlü, kararlı, modüler ve etkin bir GNU/Linux dağıtımıdır.”*

Böyle tanımlıyor dağıtımın geliştiricisi Burak Sezer, Hadron'u.

Hadron, Burak Sezer'in kişisel olarak geliştirdiği bir GNU/Linux dağıtımı. 18 Ağustos tarihinde, Hadron'un Alfa sürümü, İnternet'teki yerini aldı[1]. Prealfa2 sürümünden beri Hadron'u izleyen ve

gelişmesini merak eden bir GNU/Linux kullanıcısı olarak, daha önce CD'lere yazarak çalıştırdığım ve kurcalamaya çalıştığım Hadron'un, Alfa sürümünü ise USB belleğe ve sabit diske yazarak denemeye karar verdim.

Girişten de anladığınız üzere Hadron, taşınabilir bir GNU/Linux dağıtımı. Hatta taşınabilirlik, Hadron'un anahtar özelliği diyebilirim. Peki Hadron'u, taşınabilir diğer GNU/Linux dağıtımlarından ayıran nedir? Öncelikle, Hadron'un bir “çalışan” (Live) dağıtımdan oldukça farklı oluşu. Hadron'un özünde, “çalışan” bir dağıtım olması yatsa da, ona tam olarak bir “çalışan” dağıtım demek doğru olmaz.

İndirdiğiniz ISO kalıp dosyasını bir CD'ye yazmanız halinde tam anlamıyla bir “çalışan” Hadron'unuz olacaktır. Aynen diğer “çalışan” dağıtımlar gibi CD'den çalışan, sabit diske hiç dokunmayan ve bilgisayar kapandığı zaman hiçbir şey kalmayan bir işletim sistemi.

Ancak Hadron, bir USB belleğe de rahatlıkla yerleşiyor. USB'den çalışan başka dağıtımlar yok mu? Elbette var. Ancak Hadron kendi yapısı ve *lpms modül yöneticisi* sayesinde diğer USB dağıtımlarından oldukça farklı yapıda çalışıyor.

Yalnızca USB belleğe değil; Hadron, sabit diskinize de yerleşebiliyor. Bakın buraya dikkatinizi çekerim; hem bu cümlede, hem USB ile ilgili cümlede “kurulan” demedim, “yerleşen” dedim. Üstelik bunu da, diski bölmeden veya biçimlendirmeden, sadece GRUB'a Hadron'u ekleyerek halledebiliyorsunuz. O zaman da kurulan bir dağıtım gibi çalışıyor. Ancak herhangi bir kurulum aşaması olmadan. :-)

Ben de Hadron'u, kurulan bir dağıtım gibi davranan bir “çalışan” dağıtım olarak niteleyeceğim.

### Hadron'un Kurul...Pardon... Yerleştirilmesi :-)

[1] ve [2] adreslerinden indireceğiniz Hadron Alfa sürümü ISO kalıp dosyasını (299MB); K3B, Bresaro ya da kullandığınız CD yazılım uygulaması ile bir CD'ye yazabilirsiniz. Bilgisayarınızı CD'den açarak Hadron'u başlatabilirsiniz.

Aslında listede her şey açıkça yazıyor. “boot:” kısmına parametreleri yazarak açabiliyorsunuz. Açılış ortamınız USB ise, doğrudan Enter tuşuna basıyor; CD-ROM ise “*cdrom*” yazarak Hadron'u başlatıyorsunuz. CD ortamından başlatmanız durumunda, tipik bir çalışan da-



```
ISOLINUX 3.86 2010-04-01 ETCD Copyright (C) 1994-2010 H. Peter Anvin et al
Hadron -- Alpha Version -- http://hadronproject.org
Copyright (C) 2009-2010 Burak Sezer

* To start Hadron from USB Key, press enter. If you use CD-ROM device to boot
type cdrom and press enter.

* To create a new profile, type fresh=my_profile and press enter. To get more
information, press F3

* To select your locale and keyboard map, type locale=$locale keymap=$keymap
and press enter. Press F4 to get information.

DONT FORGET TO SPECIFY YOUR PROFILE OTHERWISE ALL CHANGES ARE TEMPORARY!

Default password: hadron

To get more information about booting process, press F1.
boot: _
```

ğıtım elde ettiğiniz için, ayarlarınız kalıcı olmuyor. Ancak USB ya da sabit diske yerleştirmeniz durumunda, bir kullanıcı profili oluşturarak, ayarlarınızı kalıcı hale getirebiliyorsunuz.

## Kullanıcı Profili Oluşturmak

İlk olarak belirtelim ki, kullanıcı profili, kullanıcı adıyla aynı şey değil. Kullanıcı profiline, aslında, yapılmış sistem ayarlarını yükleyen bir ana açılış ayarı diyebiliriz. Hatta belki de, ayrı bir Hadron diyebiliriz. Profil oluşturmak için iki yol izleyebilirsiniz:

1- İlk açılışta, "boot:" kısmına (listede belirtildiği gibi) **fresh=profil\_adınız** şeklinde bir parametre girmektir. Hadron, kök dizininde belirttiğiniz profil adında bir klasör oluşturacak ve değişikliklerinizi (sistem ayarları, yüklediğiniz paketler vs...) bu klasör altında tutacaktır.

2- Hadron'un, USB ya da sabit diske kopyaladığınız zaman, kök dizininde, profil adınızı taşıyan boş bir klasör oluşturmak. Hadron, yaptığınız ayarlara göre, onun içeriğini dolduracaktır.

Böyle birden fazla da kullanıcı profili oluşturabilirsiniz. Ancak oluşturduğunuz profil klasörleri, diskte oldukça fazla yer tutacaklardır.

Hadron'u CD'ye yazmışsanız, profil oluşturmanızın zaten bir anlamı yok.

Açılışta bir profili yüklemek içinse, yapmanız gereken "boot:" kısmına **profile=profil\_adınız** parametresini eklemek. Bunu her açılışta yapmak durumundasınız. Bunu otomatik yaptırmak içinse, Hadron'u USB'ye kopyaladıysanız, *extlinux.conf* dosyasının USB kısmındaki (*label hadron yazan bölüm*) *append* satırının sonuna; sabit diske kopyaladıysanız, mevcut GRUB'ünüzdeki *menu.lst* (*Pardus'ta grub.conf*) kernel satırının sonuna **profile=profil\_adınız** parametresini yazmak gerekiyor.

Hadron'da varsayılan olarak iki kullanıcı var. Biri "root", diğeri ise "lepton" kullanıcısı. Her ikisinin şifreleri de "hadron". Hadron'u ilk açtığınızda, otomatik olarak "lepton" kullanıcısı olarak açılıyorsunuz. Giriş ekranı gelmiyor. Güvenlik ayarlarından, otomatik girişi kapadığınız zaman, sonraki açılışınızda, kullanıcı adı ve şifre soruluyor. Giriş ekranından ayrıca, -yüklediyseniz- diğer masaüstü uygulamalarına ve Hadron'un desteklediği -ki Türkçe de mevcut- diğer dillere de geçiş yapabiliyorsunuz.



## USB Bellekte Hadron Alfa

En az 500MB'lik bir diske ihtiyacınız var. Hadron ISO kalıbı, melez (hybrid) olmadığı için “*dd*” kullanarak USB'ye yazılmıyor. O yüzden biraz uğraşacağız. İlk olarak USB belleğinizi takın ama sisteme bağlamayın. “*fdisk -l*” komutu ile USB belleğinizin adresini öğrenebilirsiniz. Bende */dev/sdc* olarak listelendi. Gerçekleştireceğimiz 3 adım var:

- 1- USB bellekte bir Linux bölümü oluşturmak.
- 2- Hadron'u kopyalamak
- 3- Bootloader oluşturmak.

İlk olarak, *fdisk /dev/sdc* komutunu çalıştırın. “Komut?” sorularına sırasıyla **d** (tüm bölümleri sil), **n** (yeni bölüm oluştur), **p** (birincil bölüm oluştur), **1** (1 bölüm oluştur. 4'e kadar seçenek var. Ben tek bölüm oluşturacağım için 1 dedim), sonrasında ayırdığınız bölümler için boyut belirtin. Bunu başlangıç ve bitiş silindir numaraları ya da boyut (K,M,G) seçenekleri ile yapabilirsiniz. **a** (bölümü boot olarak işaretle), numara olarak **1** deyin ve ardından **w** ile uygulamaya geçin. Konsolun işi bittikten sonra, USB belleğimiz kopyalama için hazır. Ardından bir Linux bölümü oluşturmamız gerekiyor. Bunu da, *mkfs.ext4 /dev/sdc1 -L hadron* komutu ile yapıyoruz. “*ext4*” yerine, mevcut Linux dağıtımınızın desteklediği bir Linux dosya sistemi belirtebilirsiniz. “*hadron*” yerine ise belleğinize isim verebilirsiniz. Elbette */dev/sdc1* bende adrestir. Sizin USB belleğinizin adresi ne ise, o adresi bölüm numarası ile birlikte yazacaksınız.

Sonrasında, USB belleğe, MBR'yi yerleştirmemiz gerekecek. Bunun için önce “*syslinux*” paketini kurmanız gerekecek. Pardus için *sudo pisi it syslinux* komutu ile kurabilirsiniz. Sonrasında ise, USB belleğe, *mbr.bin* dosyasını yazacağız.

Bunun için, *dd if=/usr/lib/syslinux/mbr.bin of=/dev/sdc* komutunu çalıştırıyoruz. Dağıtımınıza göre */syslinux/mbr.bin* konumu farklı olabilir.

Sonrasında ise, Hadron Alfa kalıp dosyasını ve USB belleğimizi sisteme bağlıyoruz. Her ikisi için de */mnt* klasörü altında iki dizin oluşturabilirsiniz.

*mkdir -p /mnt/hadron* (Hadron kalıp dosyası için)  
*mkdir -p /mnt/usbbellek* (USB bellek için)

Sonra bu dizinlerimize, kalıp dosyasını ve belleğimizi bağlayalım.

*mount /dev/sdc1 /mnt/usbbellek*  
*mount -o loop /Hadron/ISO/adresi.iso /mnt/hadron*

Bu komutlarla, USB belleği, */mnt/usbbellek*; Hadron kalıp dosyasını ise */mnt/hadron* klasörlerine bağladık. Sonrasında ise */mnt/hadron* içeriğini, */mnt/usbbellek* klasörüne kopyalayacağız. Yani Hadron ISO dosyasının içeriğini, USB belleğimize yazacağız. Bunun için;

*cp -a /mnt/hadron/\* /mnt/usbbellek* komutunu veriyoruz. Kopyalama işlemi bitince, açılışı yapılandırmamız gerekecek. Bunun için */mnt/usbbellek/boot/isolinux* dizini altına giderek, “*isolinux.cfg*” dosya adını “*extlinux.conf*” olarak değiştirin ve dizin içerisinde konsola *extlinux -i /mnt/usbbellek/boot/isolinux/* komutunu verin.

Hadron'un USB belleğe yazılımı bu kadar. Sonrasında ise kullanıcı profilimizi oluşturmamız gerekiyor ki, ayarlarımız geçici olmasın. Bunun için önce, *mkdir /mnt/usbbellek/profil\_adi* komutu ile, USB belleği-





mizin kök dizininde, profil adımız ile aynı isimde boş bir klasör oluşturuyoruz. Sonra, `/mnt/usb Bellek/boot/isolinux/` klasörü altındaki `"extlinux.conf"` dosyasını açarak `"label hadron"` kısmındaki `append` ile başlayan satırın sonuna **`profile=profil_adi`** parametresini ekliyoruz. Bir ipucu olarak da, Hadron dili İngilizce olarak geliyor ve klavye dizilimi de İngilizce klavye. Ancak Türkçe desteği mevcut. Profil parametresinin ardına **`keymap=trq`** ekleyebilirsiniz.

### Editörün Notu

*USB Bellekte Hadron Alfa başlığı altında, MBR yazma işleminin ardından USB belleğe /mnt/hadron dizinin içeriğinin kopyalanması işlemi, komut satırı kullanmayak şu şekilde gerçekleştirilebilir:*

- 1- USB bellek bilgisayara bağlandığında, dizin görünümünde açın.
- 2- `/mnt/hadron` dizinini açın.
- 3- `/mnt/hadron` dizini içeriğini USB belleğe kopyalayın.

*Geriya kalan işlemler için yukarıda anlatılan yolu izlemeniz gerekecektir.*

### **Sabit Diskte Hadron Alfa**

Burada da izleyeceğimiz iki adım var:

- 1- Hadron'u kopyalamak
- 2- Mevcut GRUB'a açılış satırlarını eklemek

Hadron kalıp dosyasının içeriğini açmak için bir klasör oluşturup, ISO içeriğini oluşturduğumuz klasöre bağlıyoruz.

**`mkdir -p /mnt/hadron`**

**`mount -o loop /Hadron/ISO/adresi.iso /mnt/hadron`**

Sonrasında `/mnt/hadron` içeriğini kök dizinimize kopyalıyoruz.

**`cp -a /mnt/hadron /`**

Sabit diske Hadron'u kopyaladığımızdaysa, profil klasörümüzü kök dizini içinde oluşturuyoruz. Sabit disk kurulumunda, dosyalarda herhangi bir değişiklik yapmıyoruz. Bunun yerine, mevcut açılış yöneticimize Hadron'u elle eklememiz gerekiyor. Ben, Pardus 2009.2 kök dizinine eklediğim için kendi GRUB ayarlarımı belirteceğim. `/boot/grub/grub.conf` dosyasını açarak altına şu satırlar ekleniyor.

**`title Hadron`**

**`root (hd0,0)`**

**`kernel (hd0,0)/boot/vmlinuz profile=hgn keymap=trq`**

**`initrd (hd0,0)/boot/initrd`**

Buradaki ayarlarda Pardus ve Hadron aynı disk bölümü içindir ve her ikisinin kök dizini de `hda1` içinde. Burada, GNU/Linux dizin hiyerarşisine aykırılıkta bir hareket yaparak, kök dizini altında profil klasörü oluşturuyoruz (*buradaki ayarlarda profil klasörünün adı "hgn"*). Ancak bu durum ne işletim sistemleri ne de kullanıcı için bir sorun teşkil etmiyor. Burada dikkat etmeniz gereken husus ise, kurulu dağıtım ile Hadron'un ayarlarının çakışmaması. Pardus 2009, kernel için `kernel-(sürüm numarası)` dosyasını kullanırken; Hadron `vmlinuz` kullanıyor. `initrd` içinse, Pardus `initramfs` ararken, Hadron `initrd`'yi arıyor. Eğer mevcut dağıtımınız da `vmlinuz` ve `initrd` dosyalarını arıyorsa, Hadron ile çakışacaktır. Buna çok dikkat edin.



## Editörün Notu

*Sabit Hadron Alfa başlığı altında, GRUB komutlarında geçen (hd0,0) ifadesi temsilidir. /mnt/hadron dizini içerdiği kök dizine kopyalayan kullanıcılar, (hd0,0) ifadesini Pardus'un bulunduğu diske göre ayarlamalıdır.*

*Kök dizine kopyalanma işlemini yapmak istemeyenler, sabit sürücülerinde ayrı bir disk bölümü oluşturup, /mnt/hadron içeriğini oluşturdukları yeni disk bölümüne kopyalayabilirler. Ancak böyle bir durumda, yukarıda verilmiş olan GRUB komutlarında geçen (hd0,0) ifadesinin yeni diske göre düzenlenmesi gerekmektedir.*

## Hadron (Alfa)

İlk izlenim: Çok süratli. Açılış süresi bakımından, denediğim dağıtımlardan Google ChromeOS'un ardından ikinci sırada. Uygulamaların çalışma hızı açısından, ChromeOS ve Puppy (Frugal kurulum) ardından üçüncü sırada.

Hadron, Gentoo'yu bir derleme çiftliği olarak kullanmış olsa da başlı başına bir dağıtım. Bir x86 dağıtımı, yani 32-bit. Özünde çalışan bir dağıtım olan

Hadron, USB bellek ya da sabit diske yazılabilir olarak, normal bir dağıtım gibi de kullanılabilir. Bu açıdan bana, Puppy dağıtımını hatırlattı. Ancak çalışma prensipleri farklı. Puppy -elbette Frugal kurulum seçeneğini seçerseniz- sabit diskinize bir kalıp dosyası atıyor.

Açılışta bu kalıp dosyasını ana belleğe açıyor ve oradan çalıştırıyor. Hadron ise, kalıp dosyası yerine, bir profil klasörü oluşturuyor ve onu kullanıyor.

Taşınabilirlik ve hız avantajının yanında Hadron, modüler bir dağıtım olma özel-





liği de taşıyor. Bu ne demek şimdi?

Hadron geliştiricisi Burak Sezer'in, yine kendi çabalarıyla oluşturduğu ve Hadron'da gömülü olan bir başka projesi daha var: *lpms*. *lpms*'ye, tek cümleyle, Hadron'un paket yöneticisi de diyebiliriz. Ancak *lpms*, normal bir paket yöneticisi değil. *lpms*, Python programlama dili ile yazılmış bir kullanıcı gereci. Normal bir paket yöneticisi, paketlenmiş uygulamayı deposundan indirip, bağımlılıklarını kontrol eder. Eksik olanlarla birlikte paketi indirerek açar ve gereken ayarlamaları (kısayollar vs...) yaparak, uygulamayı çalışacak hale getirir. *lpms* ise, Portage ile derlenmiş paketleri, modül tanımlamalarını okuyarak organize ediyor. Kurulması istenilen modülleri, uzak kaynaktan indirerek, bir depo içinde organize edebiliyor, kurulum işlemi sırasında modüllerin içeriği hiçbir yere kopyalanmıyor, her biri ayrı bir dosya sistemi olan modüller, kök dosya sistemine özel bir şekilde bağlanıyor. Veritabanı uygulaması içinse Sqlite kullanıyor. *lpms*, birden fazla uzak kaynak da kullanabiliyor. Sadece bu kadar da değil. *lpms*, kullanıcıya, bu modüller üzerinde ayarlama, etkinleştirme ve kullanımda olanları devreden çıkarma gibi kontrol imkanı da sağlıyor.

Hadron, Linux kernel 2.6.34 kullanıyor. Hadron ISO kalıp dosyası, varsayılan masaüstü yöneticisi olarak Xfce4 ile birlikte geliyor. Ancak depoda Awesome, Fluxbox, LXDE ve Openbox mevcut. Nvidia kartlar için, *nvidia-current* sürücüleri de depoda mevcut. Resim iş-

leme için Gimp 2.6.10 ve hafif bir resim görüntüleyici GpicView var. E-posta istemcisi için Thunderbird 3; İnternet tarayıcısı sınıfında ise Firefox 3.6.8 ile Chromium 5.0.37 depoda mevcut. Sohbet programlarından ise emesene 1.5, Pidgin 2.7.2 ve Skype 2.1 uygulamaları





var. Ofis olaraksa Abiword 2.6.8, Gnumeric 1.10 hesap tablosu ve OpenOffice 3.2.1 uygulamaları bulunuyorlar. Çoklu ortam içinse Gnome-Mplayer ve Audacious 2.4 Hadron deposunda.

## Sonsöz

Hadron, Burak Sezer'in kişisel çabası ve gayretleri sonucu ilerleyen bir dağıtım. Alfa aşamasında olan Hadron'un eksikleri de var. Çevre birim desteğinde eksiklikler var. USB dosya sisteminin hassasiyetinden dolayı, profillerde bozulmalar olabiliyor.

Hadron'u Burak Sezer, kendi çabaları ile geliştiriyor. Tek başına olduğu için, Hadron'un gelişimi ağır ilerliyor. Ancak Prealfa2'de yanıt olarak devamlı "nani!" aldığım Hadron, Alfa sürümünde geldiği noktaya, dağları denizleri aşmış. Şu an bulunduğu düzeyi ile Hadron bana, kararlı sürümü için, umuttan çok daha fazlasını vad ediyor.

Bu da benim Hadron'um işte. :-)

Son kullanıcılar; Hadron'u indirip USB belleğinize yazın. Sonra atın cebinize, istediğiniz yere gidin. USB'den açılacak bir bilgisayara takın belleğinizi, başlayın çalışmaya. Sonra çıkarın bel-

leğinizi, başka yerde başka bilgisayarda kaldığınız yerden devam edin.

Masaüstü bilgisayarında deneyecek olanlar, hiç uğraşmayın CD ile sanal makine ile falan. Yazıverin ISO içeriğini kök dizininize. Koşturun Hadron'u.

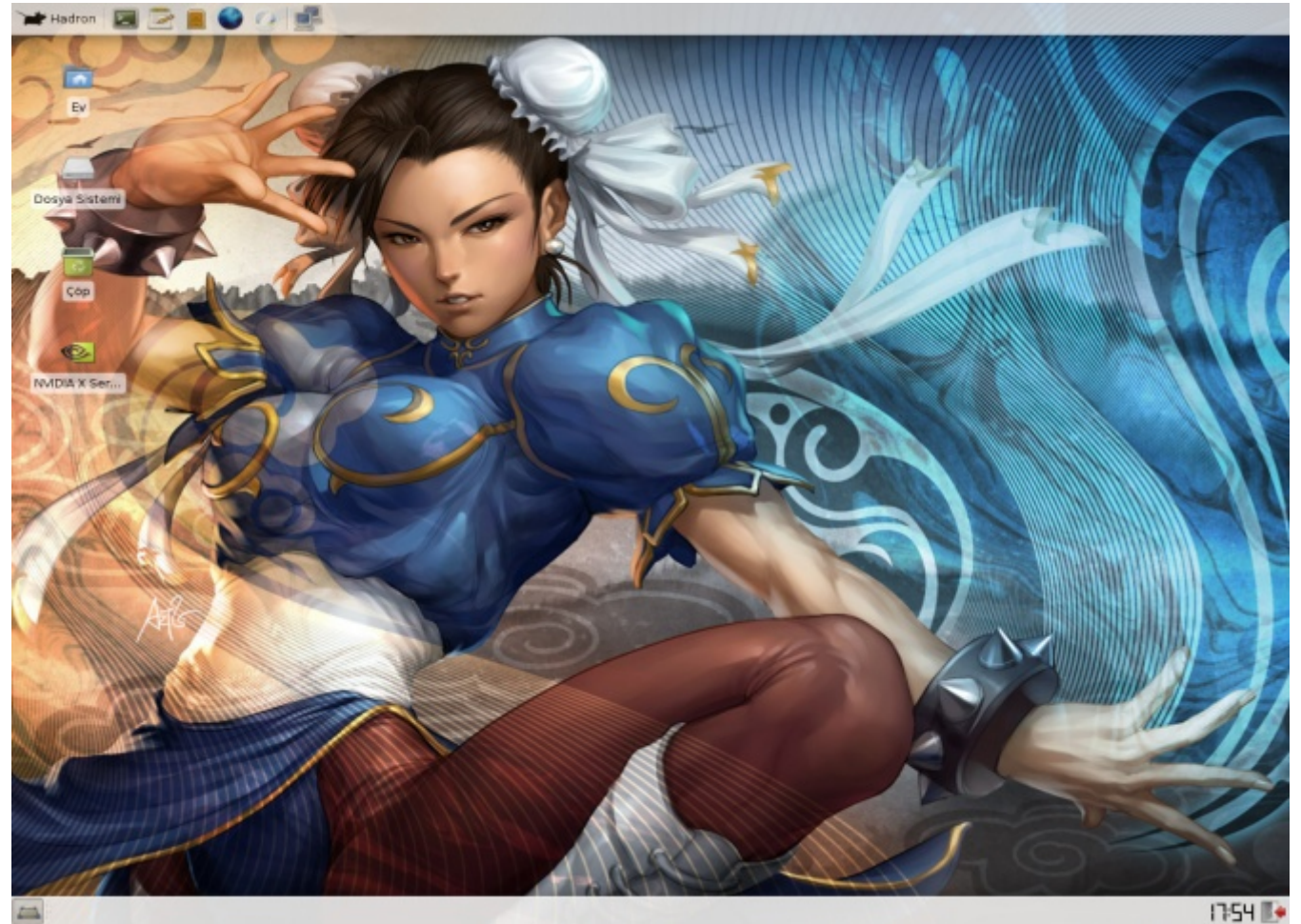
Tamamen Özgür Yazılım olan Hadron'un geliştirilmesine katkıda bulunmak

Dağıtım Tanıtımı: Hadron GNU/Linux Alfa isteyen GNU/Linux'çular; Burak Sezer'e, Hadron'un proje sayfasından [2], blogundan[3] ya da Freenode sunucuları üzerinde #hadron kanalından ulaşabilirsiniz.

[1]<http://sourceforge.net/projects/hadrongnulinux/>

[2]<http://www.hadronproject.org/>

[3]<http://buraxezer.wordpress.com>



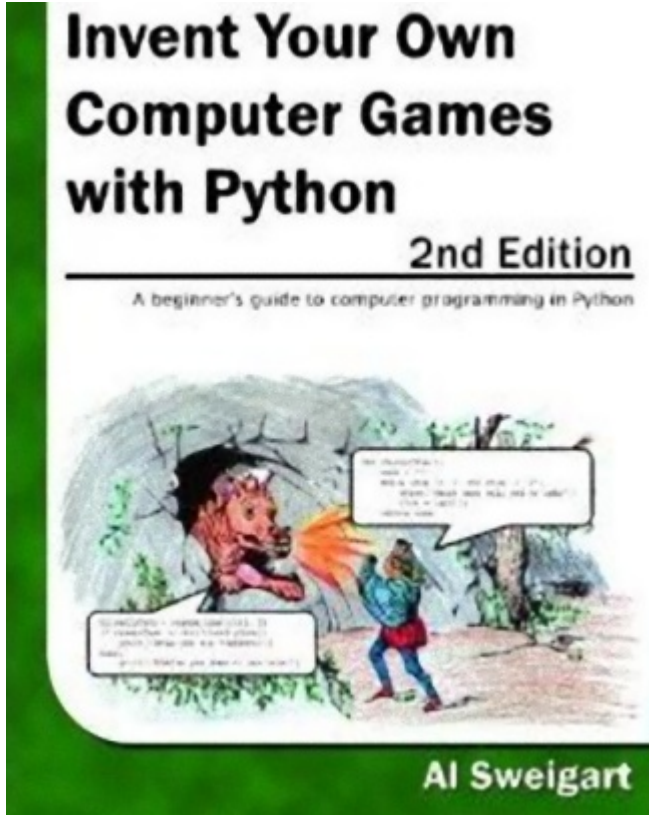


## Kitap Tanıtımı

Hamit Giray Nart (hamit@pardus-linux.org)

### Invent Your Own Computer Games with Python

Python ile Kendi Bilgisayar Oyunlarınızı Oluşturun



ISBN: 978-0-9821060-1-3

Sürüm No: 13

Yazar: Albert SWEIGART

Bu yazıda, varlığından istihza.com saye-

sinde haberdar olduğum, bir e-kitabı tanıtacağım. Kitabın başlığı, kitabı tek cümle ile tanımlarken, bana söyleyecek bir şey bırakmamış. Kitap, Python kullanılarak, nasıl kendi oyunlarımızı yapacağımızı anlatıyor. Başlıktan, bir başka şeyi daha anladınız sanırım. Kitap İngilizce ve ne yazık ki Türkçe çevirisi yok.

Başlığın eksiklerini ise, yazarın önsözü tamamlıyor. 9 yaşındayken, BASIC ile tanışan yazar, Python gibi ciddi ama son derece kolay bir dilin kendisi gençken bulunmadığından için hayıflanıyor ve yeni nesil programcıların şanslı olduklarını belirtiyor.

436 sayfalık kitap, Creative Commons 3.0 (CC) ile lisanslanmış. Ticari olmamak ve benzer bir lisans ile dağıtmak koşuluyla, serbestçe dağıtıp paylaşabilmekte.

Kitap, 20 bölümden oluşuyor. İlk üç bölümde, Python'ın kurulumundan başlayarak, dilin yapısı, kabuk etkileşimi ile değişkenler tanımlanmış ve herkesin -genelde- ilk programı olan "Hello World" açıklanmış :) Sonraki 17 bölümde ise, Python'un oyunlarda kullanılan fonksiyonları, örnek oyun kodları ile açıklanmış. Sayı tahmin etme, adam asma, tic-tac-toe (XOX), jokes gibi oyunlarda komutlar anlatılırken; diğer bö-

lümelerde ise, akış diyagramları, Debugger kullanımı, koordinatların kullanımı, yapay zeka, grafikler ve animasyon ile seslerin ve müziklerin kullanımı anlatılıyor.

Kitap, oldukça eğlenceli bir biçimde, adeta oyun oynar gibi, Python ile oyun yapımını anlatmış. Yani, anlayabileceğiniz üzere, Python programlama dilini öğretmeyi amaçlamış bir kitap değil.

İkinci olarak kitap, diğer programlama kitapları gibi genelden özele gitmemiş. Temel konu ve kavramları verip, bunları örneklendirmek yerine; doğrudan örneklerle başlayarak, açıklamaları ve kullanımları bu örnek üzerinden vermiş. Yani kitapta bol bol ve uzun uzun örnek kodlar bulacaksınız.

Kitap, gençlerden yetişkinlere, daha önce hiç programlama dili deneyimi olmayıp da profesyonel bir programlama dilini, oyunları kullanarak tanımak isteyen herkese hitap ediyor.

Bu e-kitabı, <http://inventwithpython.com/> adresinde, HTML ve PDF formatlarında bulabileceğiniz gibi, Amazon.com'dan 25\$ karşılığında basılı kitap biçiminde de alabilirsiniz. Sitede yalnızca e-kitabın kendisi değil; kitapta kodları yazılmış oyun ve dosyaları da bulabilirsiniz.

## Bu Sayıda Emeği Geçenler

Aydın Bez  
Burak Sezer  
Erdem Artan  
Hamit Giray Nart  
Harun Deęer  
Kemal Karataş  
Melike İteralp  
Onur Tuna  
Uęur aylık  
Yasin Özcan

Pardus-Linux.Org eDergi, bir Pardus Kullanıcıları Derneęi hizmeti olan Pardus-Linux.Org Ailesi tarafından hazırlanmaktadır. Tasarımında sadece özgür yazılımlar kullanılan elektronik dergimizde geen eserler, yazar tarafından aksi belirtilmedike Creative Commons 3.0 by-sa ile daęıtılmaktadır. Alıntıların kendi lisansları geerlidir.



Siz de Pardus-Linux.Org eDergi'nin bir parası olmak ister misiniz?

Pardus-Linux.Org eDergi iin her zaman daha iyisini yapabilmek iin, yazar, tasarımcı, imla denetisi olarak bizimle bu gemide krek ekebilir, aklınıza gelen herhangi bir konuda yardımcı olabilir ve bu heyecana bizimle ortak olabilirsiniz.

Farklı, orijinal ve okunabilir bir dergi iin bize katılmak ve tamamen gnlllk esası ile aldığımız haza ortak olmak isterseniz tek yapmanız gereken, <http://www.pardus-edergi.org> adresindeki "Katkıda Bulunun" blmn okumak.

Bekliyoruz.

