

GNU
Pardus-Linux.Org
eDergi

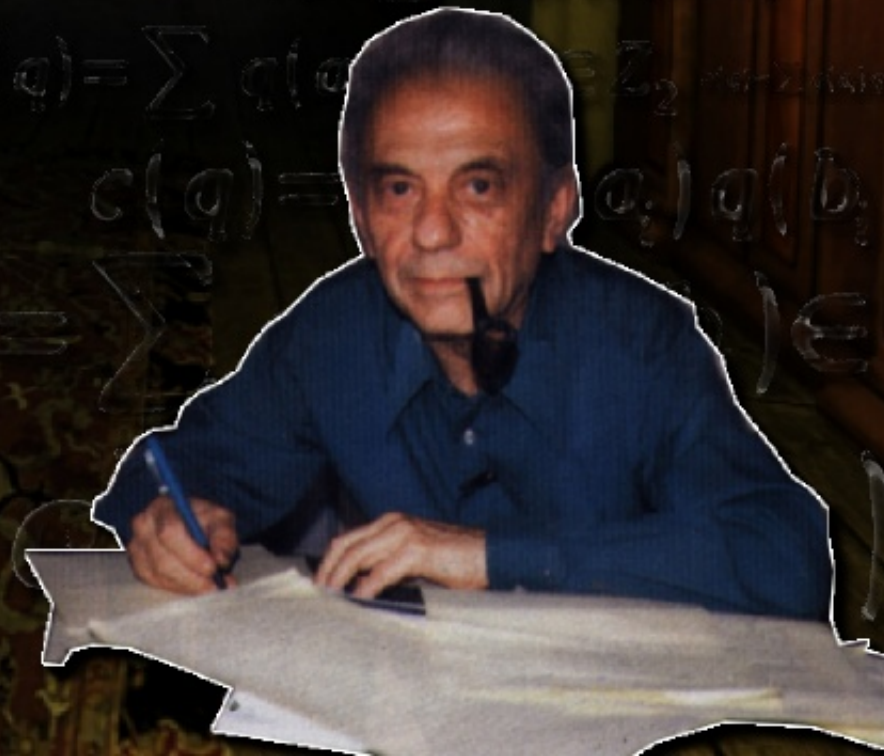
Sayı 24 - Ekim '10

Pardus

2011 VE
KURUMSAL 2
DENEME SÜRÜMLERİ

Amnesia
The Dark Descent

Fadiké'nin Not Defteri





GNU Pardus-Linux.Org eDergi

Giriş Yazısı	3
Pardus 2011 Alfa2 İncelemesi	4
Pardus Kurumsal 2 Deneme Sürümü	7
Yazılım Tanıtımı: Minitube	12
Oyun Tanıtımı: Amnesia: The Dark Descent	14
Makale: Eğitim, Bilişim ve Piyasa Gerçeğinde Yazılım Tekeli	23
Makale: Microsoft'un Düşüşü ve GNU/Linux Camiası	26
Fadike'nin Not Defteri	28



Giriş Yazısı

Erdem Artan (erdem@pardus-linux.org)

Özgür Yazılım Dostları, Merhaba...

Pardus-Linux.Org eDergi Takımı olarak, yalnızca Pardus değil, kimi zaman diğer dağıtımları da irdelediğimiz, özgür yazılım felsefesinin gerektirdiklerini yerine getirmeye çalıştığımız, Microsoft ve Apple gibi yazılım tekeli olmak için uğraşan patent simsarlarına laf attığımız, bu yolda siz değerli okuyucularımızı aydınlatmak için yazılar yazdığımız, sıkılmayasınız diye yazılım tanıtımları ve oyunlara yer verdiğimiz, özgür yazılımlarla hazırlanmış olduğumuz PDF formatındaki elektronik dergilerimizin 24. sayısı ile sizlerin karşısındayız.

Dergimizin bu sayısının içeriğine geçmeden önce, her sayıda yaptığımız gibi biraz gündeme dair fikir belirtsek fena olmaz sanki.

Geçtiğimiz günlerde (4 Ekim), Özgür Yazılım Vakfı (FSF), 25. yılını arkasında bıraktı. Hatırlarsanız geçen yıl da özgür

yazılım hareketinin 25. yılı geride bırakılmıştı.

11 Ekim, dünyaca ünlü matematikçimiz Ord. Prof. Dr. Cahit Arf'ın 100. doğum yıl dönümü idi. Hani dergimizin kapağında gördüğünüz ve belki de çoğunuzun tanımadığı adam var ya... İşte o! Arkasında gördüğünüz formüller ise -aslında hepsi aynı formülün farklı boyutlarda yazılışı-, kendi adını taşıyan geometrik şekillerin formülleri: Arf Halkaları.. Kendisini saygıyla anıyoruz.

Neyse... Haydi dergimizin bu sayısında neler var, bir bakalım:

Dergimizin bu sayısında, Pardus'un iki farklı serisinin tanıtımına yer verdik. Bunlardan biri Aralık ayında kararlı sürümü çıkacak olan Pardus 2011'in deneme sürümü, diğeri ise Pardus Kurumsal 2'nin deneme sürümü.

Bunların yanında, yazılım tanıtımı olarak flash kasmalarının önüne geçmek ve masaüstünden keyfinize bakmanıza yardımcı olacak bir yazılım olan, YouTube istemcisi Minitube adlı yazılımı sizler için inceledik.

Oyun bölümümüzde, yeni çıkan fakat ne yazık ki ticari lisanslı bir yazılım olan Amnesia: The Dark Descent adlı oyunu inceledik. "GNU/Linux'ta oyun olmaz" diyenlere iyi bir cevap niteliğindeki oyunun incelemesini mutlaka okumanızı tavsiye ediyorum.

Makale bölümümüzde bu ay, Microsoft'un Düşüşü ve GNU/Linux Camiası ile Eğitim, Bilişim ve Piyasa Gerçeğinde Yazılım Tekeli başlıklı iki yazılımımız bulunuyor. Sıkılmadan okuyup, eleştirilerinizi sağduyulu bir şekilde bizlere aktarmanızı diliyorum.

Son olarak da Fadike'nin Not Defteri ile devam ettik bu ay.

Mutlu okumalar diliyoruz.

Gelecek sayıda görüşmek üzere.



Pardus 2011

Erdem Artan (erdem@pardus-linux.org)

Pardus 2011 Alfa2 İncelemesi



Pardus 2011 Alfa1'in 9 Eylül 2010 tarihli durumunu, dergimizin Eylül sayısında incelemiştik. Dergimizin bu sayı-

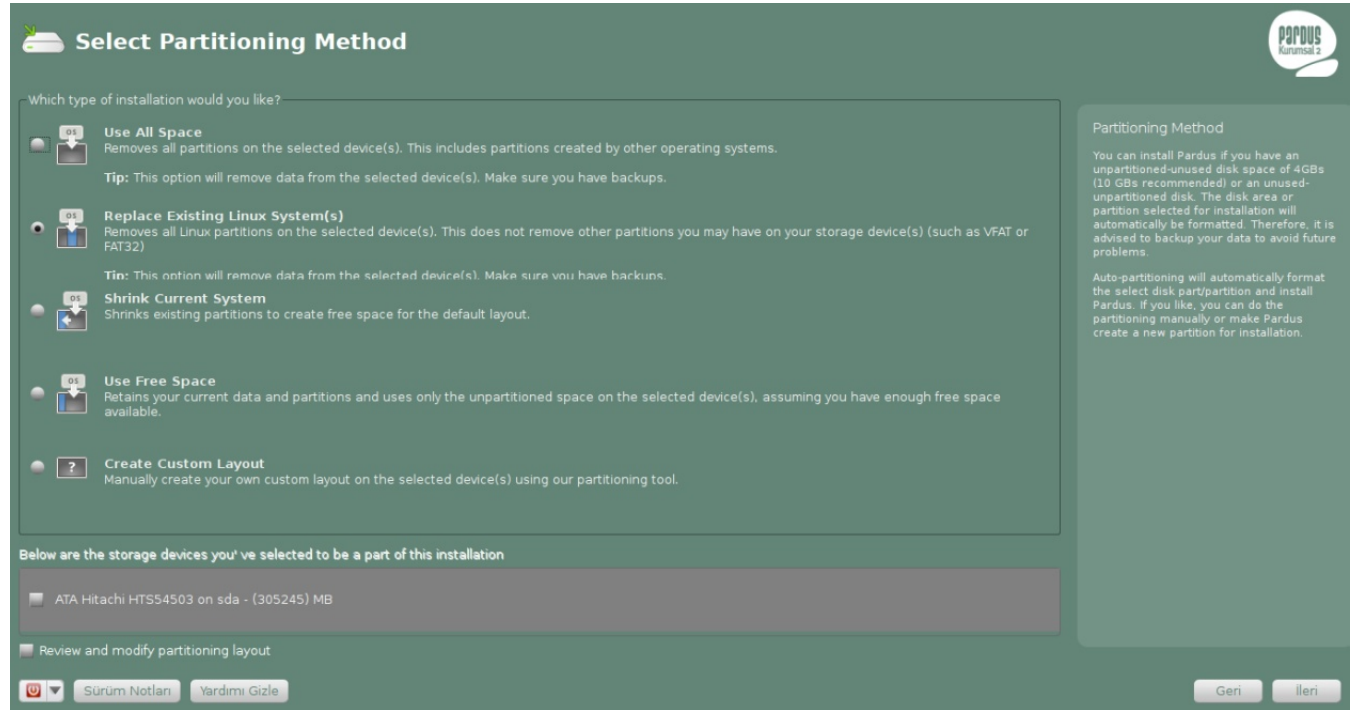
sında ise, geçtiğimiz sayıda söz verdiğimiz gibi Pardus 2011 Alfa2'nin, 11 Ekim 2010 tarihli durumunu inceleyeceğiz.

Kurulum

Pardus 2011 Alfa2'nin kurulumu, bir önceki kurulum şeklinden birtakım farklılıklar içeriyor. Hatırlarsanız, Alfa1 kurulumunun neredeyse Pardus 2009 kurulumu ile aynı olduğundan, fakat depoda bulunan YALI'nın birtakım değişiklikler içerdiğinden bahsetmiştik.

Pardus 2011 Alfa2, YALI'nın bahsetmiş olduğumuz değişiklikleri ile geliyor ve kurulumda disk bölümlendirme aşamasında, resimde de görüldüğü gibi kullanıcının işini kolaylaştırıcı birtakım özellikler sunuyor. Bu özelliklerin açıklamalarını, bir sonraki inceleme konumuz olan Pardus Kurumsal 2 deneme sürümü konusunda bulabileceksiniz.

Pardus 2011 Alfa2 kurulumunda, görsel olarak Kurumsal 2, yazılı olarak ise Pardus 2009 bilgileri kullanılmış. Bunun bir deneme sürümü olduğu düşünerek, bunların gayet normal olduğunu hatırlatmak isteriz.





Depolar ve Paketler

Pardus 2011 için şu an sadece ana depo hizmete sunulmuş. Katkıcı yani Contrib deposu ile tarafımızdan yani Pardus-Linux.Org tarafından hazırlanan P2011 deposu henüz kullanıcıların hizmetine sunulmamış.

Pardus 2011 deposunda 11 Ekim 2010, saat 17:30'da tam olarak 2617 farklı paket bulunmakta.

Depoya nVidia'nın ekran kartı sürücüleri girmiş. Bunun yanında ATI'nin Radeon sürücüleri de depolarda. Ancak ATI'nin fglrx sürücülerinin henüz Xorg sunucusunun 1.9 sürümünde çalışması yapılmadığından depolara girememiş.

HP, Samsung gibi bazı yazıcıların sürücülerine depoda yer verilmiş durumda.

Ofis paketi olarak OpenOffice.org ailesi depolarda yerini almış. Zemberek dil denetim paketi de OpenOffice.org'a eşlik eden paketler arasında. Bunun yanında geçtiğimiz günlerde LibreOffice adıyla Document Foundation tarafından duyurulan OpenOffice.org çatı altında, 2011 depolarında ilerleyen zamanlarda öntanımlı olarak yer verilebileceği gelen haberler arasında.

İnternet tarayıcısı olarak depoda Mozilla Firefox 4.0 beta4, Konqueror ve Rekonq paketleri bulunuyor.

Webcam sürücüleri olan gspca ve uvcvideo'ya Pardus 2011 Alfa2'de ayrı paketler olarak yer verilmemiş. Bunun yerine Linux çekirdeğine bütünleşik olarak sunuluyorlar. Bu arada depoda Linux çekirdeğinin 2.6.36 RC6 sürümü yerini almış durumda.

Depodan yüklenebilecek paketlerle, sohbet ağlarına bağlanmak için sadece Pidgin, Kopete ve Weechat uygulamaları sağlanabiliyor. Bilindiği üzere, Pidgin ve Kopete Jabber, MSN, Yahoo!, AIM, IRC gibi ağlara bağlanabiliyor. Weechat ise komut satırı üzerinden IRC bağlantısı sağlıyor.

KDE SC serisinin depoda yerini alan son sürümü ise, KDE tarafından geçtiğimiz günlerde duyurulan ve bir hata onarım sürümü olan 4.5.2.

Arayüz takımı olan Qt'nin 4.7 sürümü ile yazılım geliştirme dili olan Python'ın 2.7 sürümü, depolarda bulunan paketler arasında.

Donanım Desteği

Pardus 2011 Alfa2 için depoda Linux çekirdeğinin 2.6.36 RC6 sürümünün yer aldığından bahsetmiştik. Bir önceki Pardus 2011 incelememizde, 2.6.35 serisini kullanan Pardus 2011, bu sayede daha geniş ve kararlı bir donanım tanıma kapasitesine erişmiş bulunuyor.

Gspca ve uvcvideo ile çalışan webcamler, bu sürümde bu paketlere ihtiyaç duymadan çalışabilmekte.

Nvidia ekran kartlarının çoğu kolayca çalışabilmekte. ATI'nin ya da yeni adıyla AMD'nin fglrx isteyen ekran kartları ise tam başarımda çalışmak için, AMD tarafından uygun sürücülerin hazırlanmasını beklemek zorunda. Radeon isteyen ekran kartlarının ise büyük ölçüde çalışması bekleniyor.

Masaüstü Ortamı

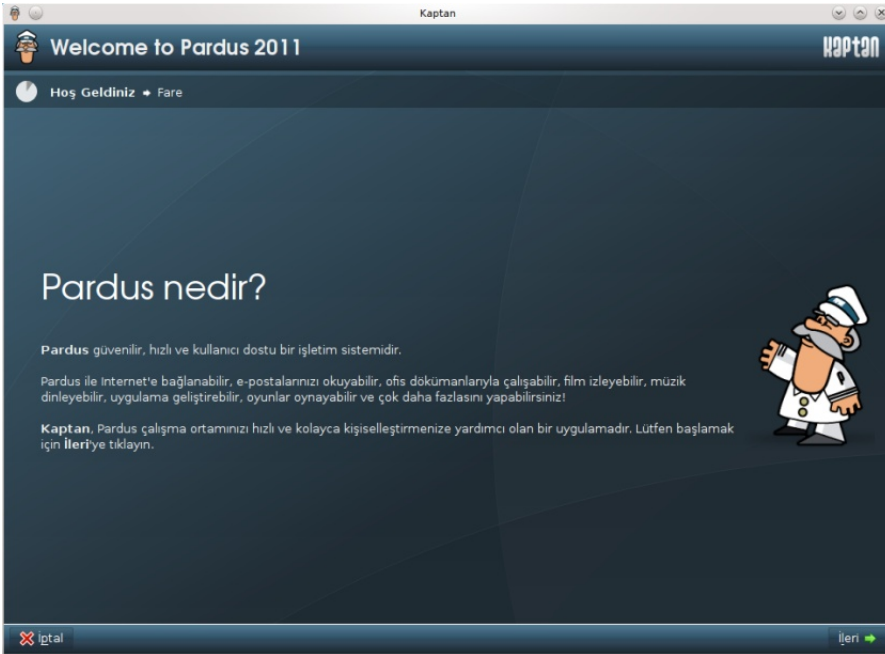
Pardus 2011 Alfa2'de masaüstü ortamı olarak KDE 4.5 serisinin kullanıldığını ve depolara son hata onarım sürümü olan KDE 4.5.2'nin girdiğinden bahsetmiştik. Şu anda Pardus 2011 deposunda KDE 4.5 dışında herhangi bir masaüstü ortamına destek verilmiyor.



Bir önceki sürüme göre, KDE 4.5.2 daha kararlı çalışabilen, başarımı artırılmış bir aşama getirilmiş.

Kaptan

Gemisinin sadık bileşenlerinden Kap-



tan'a henüz ağ ve paket yöneticileri eklenmemiş. Ancak gelen yeni bir özellik var: Kamera desteği.

Kaptan artık kamera ile kullanıcısının fotoğrafını çekiyor ve çektiği bu resmin kullanıcı resmi olarak kullanılmasına olanak sağlıyor.

Son Olarak

Bu inceleme yazısına bakıldığında, bir önceki inceleme yazısındaki nazaran, Pardus 2011 adına çok önemli şeyler olmasa da birtakım şeylerin değiştiğini görüyoruz. Bunlardan en önemlilerinden belki de biri YALI'nin yeni özellikleri. Pardus 2011'in yeni sürümü önümüzdeki günlerde çıkacak. Kararlı sürümü ise Aralık 2010'da. Bu zamana kadar nelerin değişeceğini, şimdiden tam olarak kestirmek mümkün değil belki ama, yavaş yavaş şekillenmelerin başladığı da bir gerçek artık.

Bu arada, Pardus 2011'de artık /boot dizini altında bulunan kernel-2.6.36_rc6-147 tarzı dosyaların yanına artık latest-kernel

adında bir dosya daha ekleniyor. Bu dosya, en son yüklenen Linux çekirdeğine yönlendirilmiş bir bağ olarak düşünülebilir. Bu dosya sayesinde, başka bir dağıtımın GRUB'ı kullanılıyorsa, olası çekirdek güncellemelerinin ardından, son yüklenen çekirdeğin değil de eski çekirdeğin açılması gibi bir durum oluşabiliyordu. Latest-kernel kullanarak bu gibi durumların önüne artık geçilebiliyor.



Pardus Kurumsal 2

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

Pardus Kurumsal 2 İkinci Deneme Sürümü İncelemesi



Giriş

Ulusal dağıtım olan Pardus GNU/Linux'un, kurumsal kullanıcıları hedefleyen sürümü Kurumsal 2'nin, ikinci deneme sürümü, Eylül ayı başında, Serdar Dalgıç'ın e-posta listesine yolladığı bir e-posta mesajı ile duyurulmuştu. Önce, haftalık kalıp dosyaları olarak belirlenen Kurumsal 2, şimdi ise günlük kalıp dosyaları olarak güncelleniyor.

Kurumsal 2'nin başlaması, aslında oldukça geriye götürülebilir. Son kullanıcı ihtiyaçlarına cevap verebilecek olan güncel Pardus dağıtımını, eski makineler ve bilgisayarlarını kurumsal olarak kullanacak olan kullanıcılar için hantallaşmaya başladı. E-posta listelerinde ve topluluk forumlarındaki tartışmalarda pek çok Pardus kullanıcısı, bilgisayarlarını yalnızca İnternet ve iş veya mesleki amaçlarla (ofis uygulamaları başta olmak üzere mesleki uygulamaları kullanmaya yönelik) kullandıklarını belirtmiş ve bu amaca yönelik, hızlı, kararlı ve sade bir Pardus sürümü istediklerini dile getirmişlerdi. Hatta, bunu gerçekleştirmek için bazı projeler bile başlamıştı: İstenilen paketleri içeren bir Pardus kalıp dosyası hazırlama amacı güden Pardusman gibi.

Elbette, Linux çekirdeği ve GNU uygu-

Pardus Kurumsal 2 İkinci Deneme Sürümü İncelemesi lamalarının sürekli gelişip güncellenmelerine paralel olarak, diğer dağıtımlar gibi, Pardus da kendi gelişim çizgisini izledi. Özellikle 2009 sürümü ile KDE4 masaüstü yöneticisine geçen Pardus, eski bilgisayarlarda iyice yavaş çalışmaya başladı. Güncel yazılımlar ise, eski yazılımlar kadar oturmuş olmuyorlar, hata yapabiliyorlardı.

Kullanıcıların bir kısmı, yeni sürümlere geçemediler. Özellikle 2008'i bırakmak istemeyenler oldu. Ancak 10 Ağustos 2010 tarihinde, Ekin Meroğlu'nun listelere gönderdiği bir e-posta duyurusu ile Pardus 2008 desteği bitti. Yani, güncelleme ve sorun giderilme çalışmaları bitirilmiş oldu.

2009'u hafifletmeye çalışanlar oldu. Hatta en ileri seviyelerde, 22. sayımızda Yaşar Yeğin'in anlattığı "*Pardus Taban Kurulumu Üzerine XFCE*" hafif bir Pardus 2009 elde etmemizi sağladı. Ancak, KDE kütüphaneleri ile çalışmak üzere tasarlanmış olan bazı taban uygulamaları (Pisi gibi) sorun çıkardı. Sonunda, bu tip ihtiyaçlar ve istekler göz önüne alınarak, TÜBİTAK, Kurumsal 2'yi duyurdu. TÜBİTAK, Pardus Kurumsal 2'yi, kurumsal kullanıcıların özel istek ve ihtiyaçları göz önüne alınarak, esnek ve özelleştirilebilir tasarımıyla farklı kurumsal platformlarda



başarıyla çalışabilen, güvenli, kararlı Pardus masaüstü ve sunucu taban alan bir dağıtım olarak tanımlıyor.

Kurulum

Pardus Kurumsal 2'nin günlük oluşturulan kalıp dosyalarını, [1] adresinden in-

direbilirsiniz. Ben, deneme sürüşümde, 30 Eylül kalıp dosyasını kullandım. Dosya boyutu, 821 MB. Pardus, 2011 ve Kurumsal 2 sürümlerinde artık DVD boyutunda gelmeye başladı. Kurumsal 2 ile pek çok yeniliğin de geleceği duyurulmuştu. 32Bit ve 64Bit olarak iki ayrı sürüm olacak. Ancak şu an için yalnızca kurulan 32Bit kalıp dosyaları mevcut.

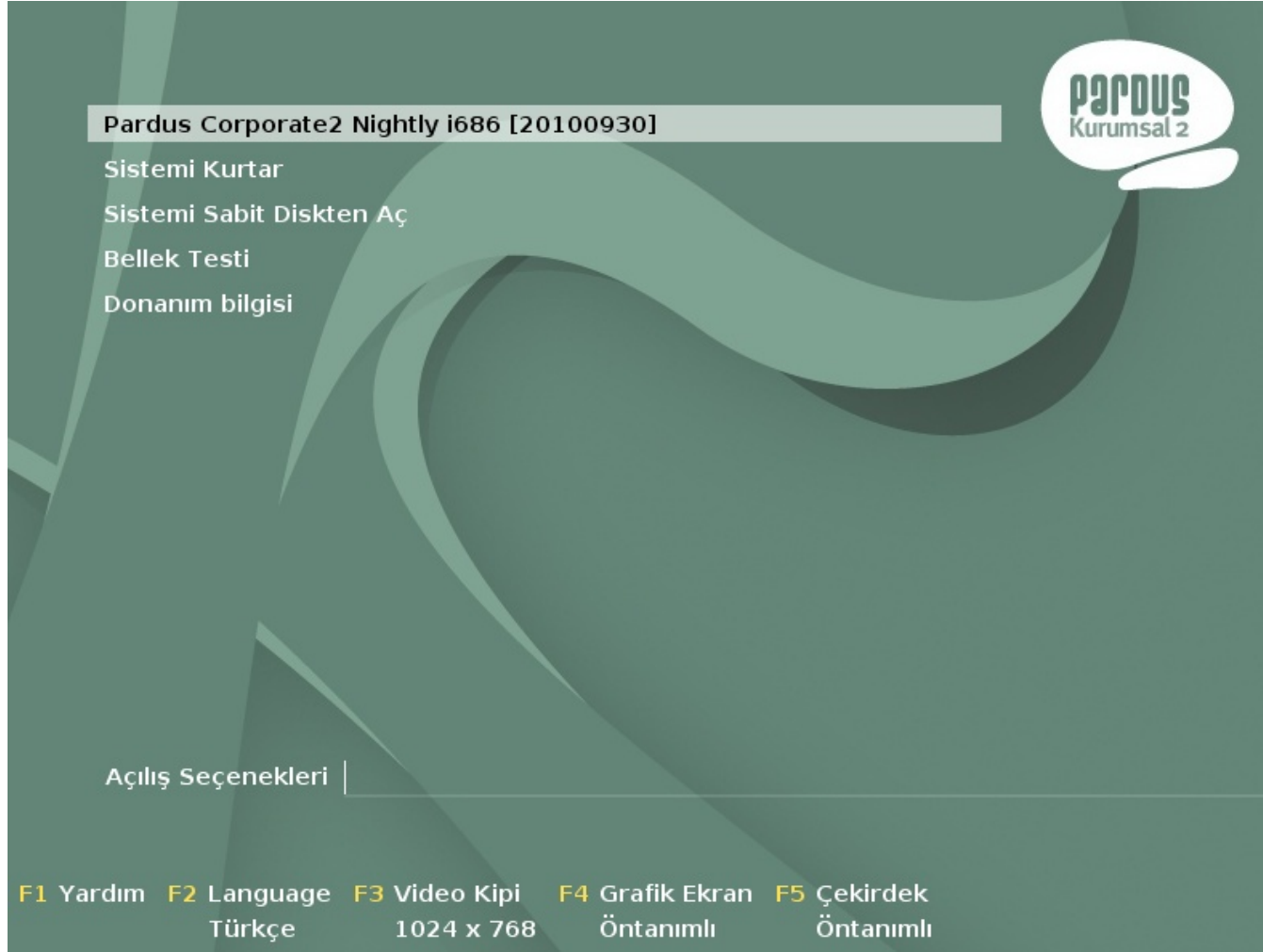
Pardus Kurumsal 2 İkinci Deneme Sürümünü İncelemesi 64Bit henüz gelmedi. Ancak geliştiriciler, 64Bit'in de geleceğini belirtiyorlar. Kalıp dosyasını indirip, K3B, Bresaro ya da kullandığınız CD yazma uygulaması ile bir DVD'ye yazabilirsiniz. Kurumsal 2, ikinci deneme sürümünde 64Bit içinde ayrı derlenmişti. Ancak gecelik sürümlerinde şimdilik yok.

Yazdığınız DVD'yi optik sürücünüze takıp, bilgisayarı bu sürücüden başlatınca, Pardus GRUB sizi karşılıyor. Kurulum, ilk aşamalarda diğer Pardus sürümlerindekiler ile aynı. GPL Lisansı, içerik doğrulama, kullanıcı tanımlama adımlarının ardından, disk bölümlenmesi kısmı geliyor. Burası biraz kendine has olmuş. İlk olarak, altta işlem yapacağımız sürücüler, yanlarındaki kutucuklara tik atarak seçiyoruz. Otomatik bölümlenmede dört seçeneğimiz var:

1- Use All Space (Tüm diski kullan): Diskteki tüm bölümleri silip birleştirir ve Pardus'u tek bölüme kurar.

2- Replace Existing Linux System(s): Diskteki tüm Linux bölümleri silinip birleştirilir ve Pardus bu bölüme kurulur. Ancak FAT ve NTFS biçimli bölümler aynen kalır.

3- Shrink Current System: Mevcut sistemi sıkıştırarak, Pardus'a yer açar.





4- Use Free Space: Hiçbir bölümlenmeye dokunmaz. Diskteki biçimlendirilmemiş olan alanı kullanır.

Beşinci seçenek ise, elle bölümlenme ekranına gidiyor. Burası da değişmiş. Buraya girdiğimiz zaman yine, mevcut disk bölümlerimizi görüyoruz. Bu bölümleri düzenlemeye girdiğimiz zaman, bağlanacağı noktaları, biçimlendirilip biçimlendirilmeyeceğini ve dosya sistemi tipini ve bölüm boyutunu yeni arabirimden seçiyoruz.

Yeni bölümlenme arabiriminden de, standart bölümlenmenin yanısıra, bölüm grubu, mantıksal bölüm ve Raid bölümleri oluşturabiliyoruz. Yine LVM (*logical volume manager*) desteği YALI'da karşımıza çıkıyor.

YALI şimdilik İngilizce. Daha tam Türkçeleşmemiş. Kararlı sürüm oluşturulduğunda, bunların hepsi Türkçe olacaktır. Yine farklı olarak sol altta, kapatma, yeniden başlatma ve YALI'yı yeniden başlatabileceğimiz seçenekleri olan bir buton da eklenmiş.

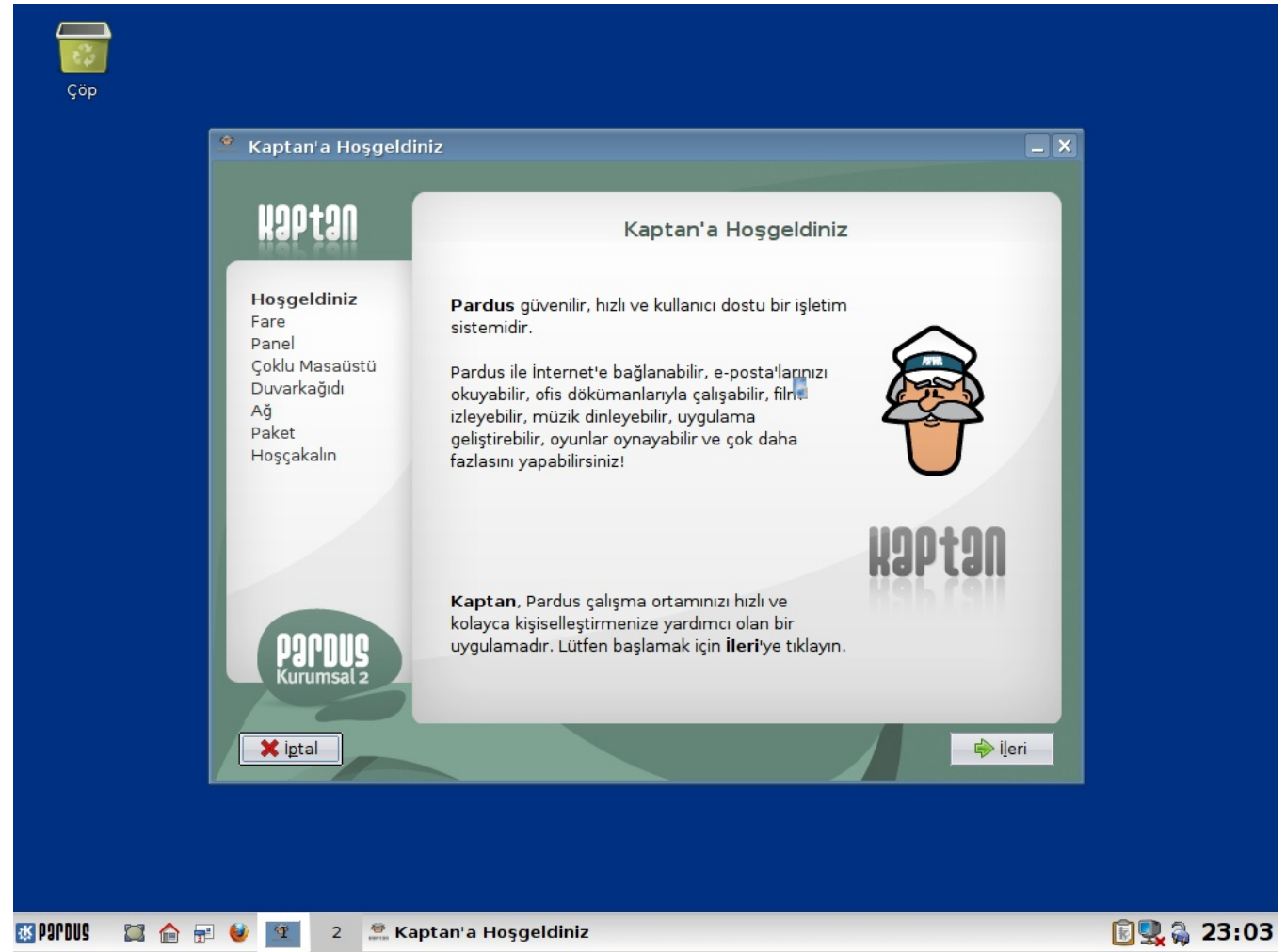
Tüm ayarlarımızı yaptıktan sonra, GRUB'u kuracağımız yeri seçiyoruz. Ardından ise kurulum başlıyor. Kurulum, yaklaşık 20 dakika kadar sürüyor. Bu elbette, bilgisayarınızın donanımına

göre değişecektir. Kurulum tamamlanıp da, bilgisayarı tekrar başlatınca, Pardus Kurumsal 2 başlıyor.

Kurulumda, kullanıcı tanımlama kısmında belirttiğimiz kullanıcı adı ve şifreyi girip, sistemi açtığımızda eski dost Kaptan bizi karşılıyor ve sistemin temel yapılandırması için bize yardımcı oluyor.

Pardus Kurumsal 2 İkinci Deneme Sürümünü İncelemesi Ayarlarımız aynı.

Kurumsal 2 ilk anlamda, Pardus 2008'i anımsatıyor. Masaüstü yöneticisi olarak, Pardus geliştiricilerinin üzerinde en çok çalışıp deneyim kazandığı, KDE 3.5 kullanıyor. KDE 3.5 ile beraber, eski dostlardan Tasma da geri gelmiş. Sistem ayarlarımızı Tasma üzerinden yapı-



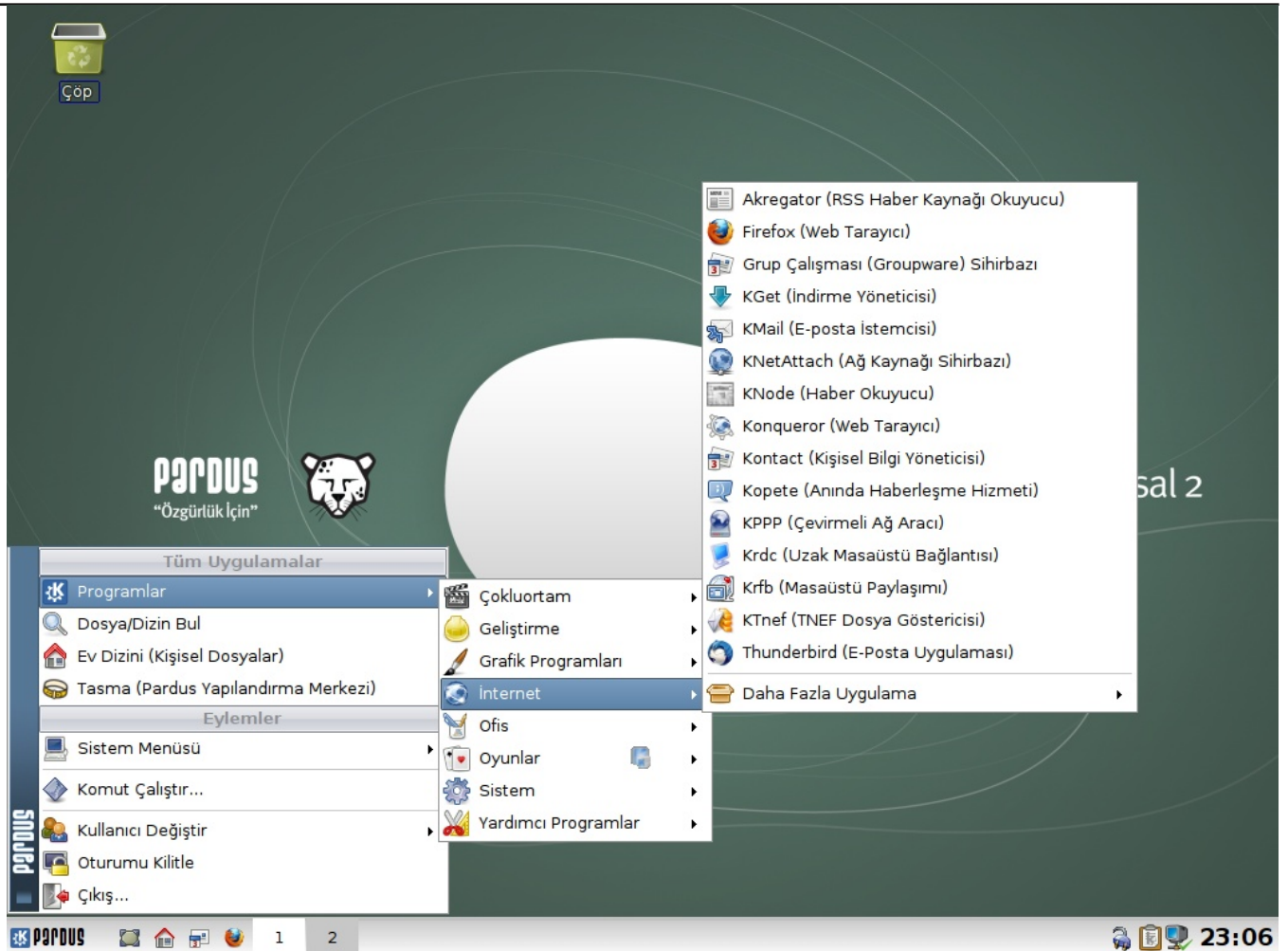
Uygulama açılışlarında ve çalıştırmada, Kurumsal 2, oldukça hızlı. Standart bir bilgisayar kullanıcısı, Kurumsal 2'yi açtığı anda, ağa girip yazışmalarını yapabiliyor. Sistem Menüsü ile de genel komut ve konumlara (*disk bölümlerine ulaşım, kullanıcı dosyaları gibi...*) kolaylıkla erişilebiliyor. "sysinfo:/" komutu ise, şu an için, çalışmıyor.

Kurumsal 2, Kernel 2.6.32 sürümünü kullanıyor. Çoklu ortam kısmında Amarok 1.4.1, VLC 1.1.4 depoda bulunurken; KDE 3 zamanının Kaffeine 0.88'i de geri dönenler arasında. Grafik uygulamalarından Gwenview 1.4.2 ve Gimp 2.6.10 uygulanmaları öne çıkıyor. Ağ üzerinde Skype 2.1.0, Kopete 0.12.7 sürümleri; İnternet tarayıcısı olarak Firefox 3.6.8 geliyor. E-posta istemcisi ise Kmail ve Thunderbird 3.1.4 mevcut. Ofis yazılımlarında ise OpenOffice 3.2.1 paketi mevcut. Yine Knazar da dönen dostlar arasında.

Kurumsal 2 için LKD altında bir katkıcı deposu da mevcut. Depoya [2] adresinden ulaşabilirsiniz.

Sonsöz

Halihazırdaki Kurumsal 2 sürümü için



hatırlanılması gereken iki önemli nokta var:

1- Bu sürüm, kişisel kullanıcılara değil; kurumsal kullanıcılara hitap etmektedir.

Kurumsal kullanıcılar, bilgisayarı, iş ve mesleki uygulamalar için kullanan kullanıcılardır. Üniversiteler, eğitim kurumları, kamu kurumları ve özel

sektör kurumlarıdır. Örnek; Kurumsal 2'den, 3B oyunları oynatmasını beklerseniz, hava alırsınız. Zira güçlü ekran kartı sürücülerini depoda olmadığı gibi, oyunlar bölümünde de sadece basit KDE oyunları var.

2- Sürüm, test aşamasında ve günlük kullanım için uygun değil. TÜBİTAK ekibi, planlarını hızlandırmış olsalar da,



günlük kullanım için kararlı sürümü beklemek, son kullanıcı için en uygun olanı.

Kurumsal 2, Pardus 2008'den sonra açılan boşluğu büyük oranda dolduracak gibi. Ancak yine de bazı soru işaretleri var. İlk olarak, Kurumsal 2'nin geliştirilmesi gerçekten çok uzun zaman aldı (neredeyse bir yıl oldu). Hala da tamamlanmış değil.

DVD boyutunda olan Kurumsal 2, DVD-ROM olan bir makineye kurulabiliyor. P4 2.0 işlemci, 512MB anabellek ve tümleşik ekran kartı olan bir makinede bile oldukça süratli çalışabilen Kurumsal 2'yi kurabilmek için, makineye bir DVDROM takılması gerekiyor. Yine de kalıplar melez (hybrid) olduklarından, bunun önüne geçilebiliyor.

Depo zengin değil. Ama standart bir kurum makinesinin ihtiyaçlarını karşılayacak uygulamalar mevcut.

Hız oldukça iyi; ön izlenim olarak kararlılık da öyle. Ancak bunları yorumlamak için erken. Çünkü kararlı sürüm henüz çıkmadı. Ama Kurumsal 2'nin, oldukça esnek ve kolay kişiselleştirilebilir bir dağıtım olacağı kesin görünüyor.

Dağıtımı test edip deneyenler, Pardus Hata Takip Sistemi'ne [3] hata kayıtları girerek ve geri bildirimlerde bulunarak, Kurumsal 2 sürümüne destek vermeyi de ihmal etmiyoruz. :-)

[1] <ftp://ftp.pardus.org.tr/pub/pardus/nightly/Corporate2/>

[2] <http://pardus.linux.org.tr/>

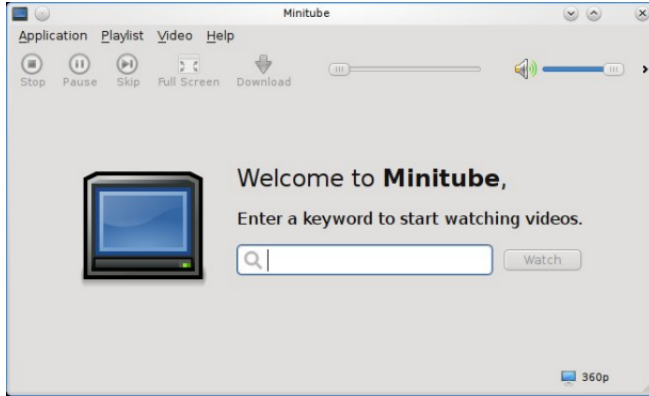
[3] <http://bugs.pardus.org.tr/>



Yazılım Tanıtımı

Erdem Artan (erdem@pardus-linux.org)

Minitube



Minitube, Google'ın dünyaca ünlü video paylaşım sitesi olan YouTube'da bulunan videoları izlemek ve indirmek için kullanılacak bir uygulama. "Açarım İnternet tarayıcımı, girerim YouTube'a!" diyenlerdeneniz, Minitube'un avantajını şu şekilde açıklayabiliriz:

Minitube Flash teknolojisi kullanmıyor. Flash teknolojisi kullanmadığından, daha az işlemci kullanıyor ve dolayısıyla dizüstü bilgisayarınızın pili daha fazla dayanabiliyor.

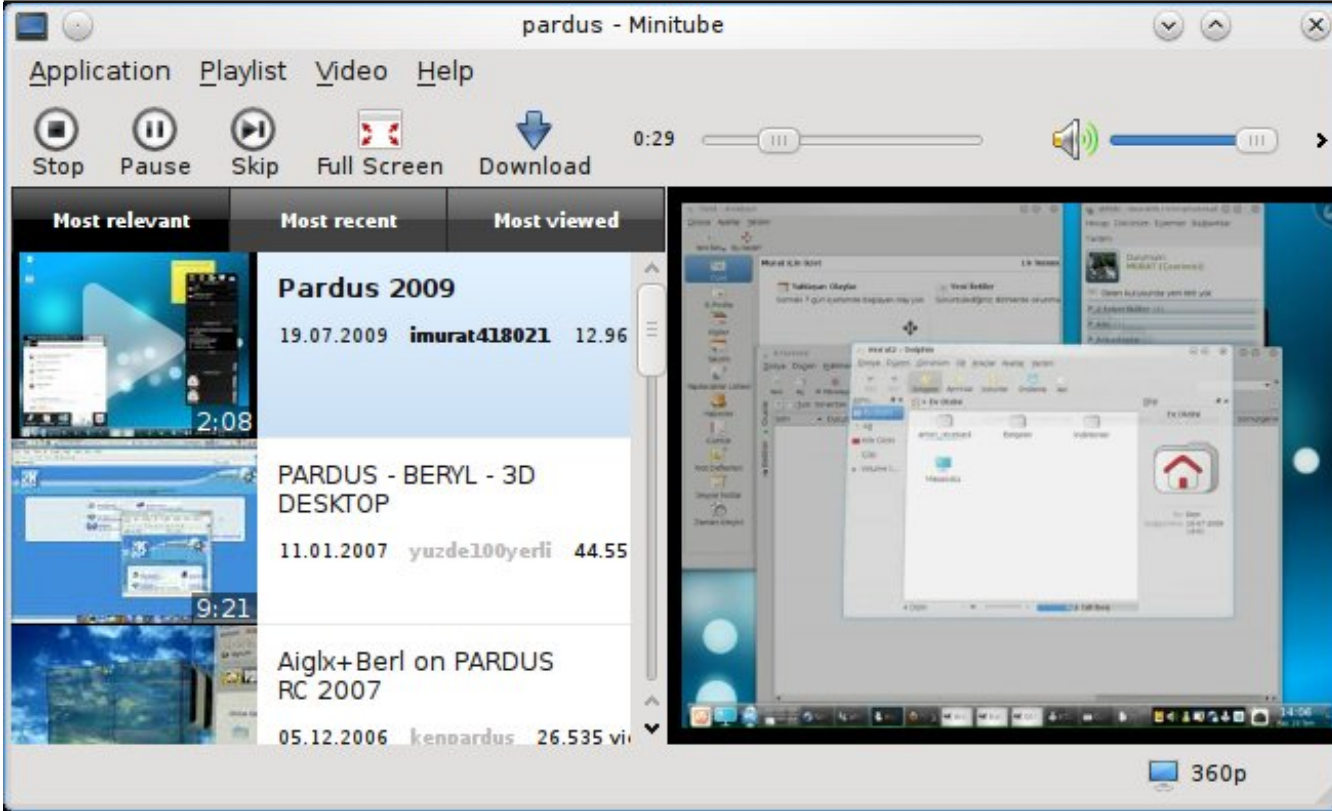
Minitube'un sade bir arayüzü var. Açılış penceresinde kullanıcıyı doğrudan bir arama kutusu karşılıyor. Bu kutuya yazılan herhangi bir kelime, doğrudan YouTube'dan aranıyor ve eşleşilen videolar otomatik olarak sırayla oynatılmaya başlanıyor.

Arama kutusunun hemen altında daha önceden aranmış olan kelimelere yer veriliyor. Eski aramalara tıklanarak, aramalar tekrarlanabiliyor.

Pencerenin sağ alt tarafında 360p gibi bir ifade bulunmakta. Bu ifade, oynatılacak ögenin azami çözünürlüğünü belirlemekte. Buraya tıklanarak, 360p, 720p veya 1080p gibi değerlerden biri seçilebiliyor.

Pencerenin üst kısmında, menünün hemen altında, standart çokluortam kontrol düğmeleri bulunmakta. Bu düğmelere ek olarak, izlenen videoyu indirmek için "Download" etiketli bir düğme de bulunuyor.





Ana pencereden aranan kelimeler ile eşleşen videoların otomatik olarak sıra ile oynatıldığından bahsetmiştik. Videoların standart oynatma ekranı yukarıdaki resimde olduğu gibidir:

Sol tarafta videoların listesi ve hakkında bir takım bilgiler, sağ tarafta ise oynatılmakta olan video...

Dikkat ettiyseniz, video listesi üç sekmeden oluşmakta: "Most relevant", "Most recent", "Most viewed". Bu üç sekme sırasıyla "En alakalı olanlar",

"En son eklenenler", "En çok görüntülenler" şeklinde hizmet etmektedirler.

Listedeki herhangi bir videoyu izlemek için video üzerine farenin sol tuşu ile çift tıklamak yeterlidir.

Minitube'un menü seçeneklerine değinecek olursak, "Application" yani uygulama menüsü şimdilik sadece geçmiş aramaları temizleme ve uygulamadan çıkmaya yaramakta. "Playlist" yani çalma listesi menüsü ise listede seçili olan herhangi bir videonun listeden kaldı-

rılması, daha ön veya arka sıralara alınması işlemlerini barındırıyor. Video menüsü ise standart çokluortam işlemlerini yanında, oynatılan videoyu indirme, videonun adresini alma, adresine gitme, indirme adresini alma gibi seçeneklerin yanında, tam ekran ve sadece videonun olduğu toplu görünüm seçeneğini de barındırmakta. Video menüsüne ayrıca oynatılmakta olan videoya sağ tıklayarak da erişilebilmekte. Help yani yardım menüsünde ise Minitube hakkında bilgilendirme, bağış ve web sitesi gibi seçenekler bulunmaktadır.

"Sadece anahtar kelimeleri girin, biz size sonu gelmeyen videolar sunalım" parolasıyla yola çıkan ve yeni bir TV deneyimi yaratmayı amaçlayan Minitub'u, Pardus'un resmi deposundan yükleyebilirsiniz.

Tabii ki dileyenler özgür bir yazılım olan Minitube'un önceden derlenmiş dosyalarını veya kaynak kodlarını <http://flavio.tordini.org/minitube> adresinden edinebilirler.



Oyun Tanıtımı

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



Giriş

Karanlık duvarlar, yılların tozu ile renk değiştirmişti. Sarsak ve yavaş adımlarla ilerlemeye başladım. Karanlık, daha önce hiç şahit olmadığım kadar koyuydu ve meşalemin ateşini adeta yutuyordu. Doğal bir karanlık değildi. Çığlık seslerini izleyerek O'nu bulabildim. Daha önce böyle bir şeyi hiç görmemiştim... Ehem.... Neyse, ben en iyisi bu korku işini, ustalarına bırakayım. :-)

Edgar Allen Poe ya da Howard Phillips Lovecraft hikayelerini okuyanlar ya da

American McGee's Alice, Clive Barker ya da Lovecraft'ı okumak yerine -benim gibi- oyunlardan tanıyanlar, gerilimi tahmin edebilirler sanırım.

McGee's'in, "Alice Harikalar Diyarında" adlı masum bir çocuk masalını, kabus dolu bir cehenneme çeviren muhteşem yaratıcılıktaki senaryosunu; Call Of Cthulhu'nun karanlık köşeleri ile daha da karanlık tiplerini; C.Barker'ın Undying'teki, bir armağan olduğu gibi aynı anda da bir lanet olan yeteneğini; kısacası hepsini bilgisayar ortamında tanıma fırsatını buldum. Ancak hiçbirisinde, kendimi, Frictional Games'in [1] "Amnesia: The Dark Descent" oyununda olduğu kadar kapana kısılmış ve çaresiz hissetmedim.

"Son kalan anılarım da karanlığın içinde yitip gitti. Kafam allak bullak. Ama bazı şeyler unutulmamalı. Odaklan... Odaklan... Benim adım Daniel. Londra, Mayfair'danım. Ben..Ben..."

Bu sözlerden sonra düşüp bayılan ve yerleşim bölgelerinden izole edilmiş, neredeyse harabe haline gelmiş bir Prusya şatosu olan Brennenburg Şatosu'nda ayılan ve adı dışında hiçbir şeyi hatırlamayan Daniel'ı oynuyoruz. Kimdir bu Daniel? Burada ne aramaktadır? Buraya neden geldi ya da getirildi?

Hem, burası da neresi böyle?

Hikaye, Daniel'in kendi hafızasını silmeden önce, kendine yazdığı bir nota ulaşmamızla başlıyor. Daniel'in hafızasını, yine kendisinin sildiğini bu nottan öğreniyoruz. "Sana nedenini söyleyemem; ama şunu bil ki unutmayı seçtim." Notta, ev sahibi Baron Alexander'ı bulup, öldürmesi gerektiği de yazıyor. Baron oldukça yaşlı ve güçsüz. Daniel ise genç ve güçlü. Ancak notta başka bir şey daha yazıyor. Daniel'in peşinde olan karanlık bir kabus. Savaşmanın hiçbir şekilde mümkün olmadığı ve yapılacak tek şeyin kaçmak olduğu bir kabus.

Güvenilir bir not mu? Belki değil, ama Daniel'in elinde başka bir ipucu yok.

Kurulum

Oyun, ticari lisansa sahip ve ücretli bir oyun. Oyunu, \$20 karşılığında, Amnesiagame.com'dan [2] satın alabilirsiniz. Belirttiğiniz e-posta adresine gönderilen bağlantıdan oyunu indirebilirsiniz. Oyunun boyutu, 961 MB. Windows, MAC ve GNU/Linux için çıkarılan oyunun GNU/Linux için minimum sistem gereksinimleri:



* 2.6.25 Linux çekirdeği

* OpenGL desteği aktif, nVidia GeForce6 ya da Ati Radeon HD sınıfından ekran kartı

* 2.0 Ghz işlemci

* 2 GB RAM

* ALSA ya da OSS uyumlu ses kartı

* 3 GB boş disk alanı

Sistem donanımınız yeterli oluyorsa, oyunu, Pardus 2009 altında oynamak için, herhangi bir bağıl pakete ya da uygulamaya ihtiyaç duymuyorsunuz.

Oyun, "**amnesia_tdd_1.0.sh**" isminde tek bir dosya halinde geliyor. **./amnesia_tdd_1.0.sh** komutu vererek, kurulumu başlatıyoruz. Oyunun, kurulum grafik arabirimi geliyor. Kuracağımız yeri belirttikten sonra, oyun, sisteme kuruluyor.

Oyunu başlatmak için aşağıdaki yollar-
dan birini seçebilirsiniz:

1- Oyunun kurulduğu klasöre giderek, konsola **./Launcher.bin** komutunu vermek,

2- Oyunun kurulduğu klasördeki, "**AmnesiaTheDarkDescent.desktop**" dosyasına tıklamak,

3- KDE4.X kullanıcıları içinse, doğrudan *Uygulamalar* → *Oyunlar* altındaki

Amnesia kısayoluna tıklamak.

Başlatıcı ekranında, genel ayarlar, grafik ayarları ve ses ayarlarını yaparak oyunu başlatıyoruz. Genel ayarlarda, oyunun, ekran kartımızı doğru tanıyıp, tanımadığını görebiliriz. Kalite için,

High (*yüksek*), Medium (*normal*), Low (*düşük*) seçeneklerimiz var. Ya da yandaki "*Detect*" butonu ile bu seçimi bilgisayara bırakabilirsiniz. Dil (*Language*) seçeneğinde ise, İngilizce, Fransızca, Felemenkçe, İtalyanca ve İspanyolca seçenekleriniz var. Ancak oyunun





konuşma dili İngilizce. Diğer diller, sadece yazılar için geçerli. Grafik ayarlarında ise; ekran çözünürlüğü, kaplama detay seviyesi ve tam ekran/pencere modunu ayarlayabiliyorsunuz. “*Show Advanced*” butonu ile ileri seviye ayarlara girebilirsiniz. Ancak burada yapacağınız değişiklikler, bilgisayarın sizin seçtiği en uygun ayarı bozacaktır. Yine burada yapacağınız değişiklikler, oyun içinde bazı dinamik ışıklandırma hataları ile karşılaşmanıza sebep olabilir. Dinamik ışıklandırma bölgelerinde kaplama hataları ile karşılaşarsanız, ayarı bilgisayarın seçmesine izin verin.

Ses ayarlarında ise sadece ALSA veya OSS sürücülerini seçebiliyoruz.

Ayarlarınızı yaptıktan sonra, “**Launch game**” butonu ile oyunu başlatıyoruz.

Oyunu kaldırmak içinse, oyunun klasörüne girerek, **./uninstall.sh** komutunu vermek yeterli. “*Emin misiniz?*” sorusunu “**y**” ile onaylıyorsunuz ve oyun kaldırılıyor.

Oynanış

Oyunu ilk kez çalıştırdığınızda karşınıza, oyuncu profili oluşturma ekranı gelecek. Profil adı yazarak ve “**Create**”



butonuna tıklayarak oluşturacağınız oyuncu profili, ayarlarınızın ve kayıtlarınızın tutulduğu profil olacak.

Sonrasında ana menü açılacak. Seçenekler oldukça kolay:

Continue: Daha önce bir oyuna başlamış iseniz bu seçenek belirecektir. Önceki oyununuza kaldığınız yerden devam edersiniz.

Start New Game: Yeni oyun başlatır.

Load Game: Continue seçeneğinden farklı olarak; oyuna kayıt noktalarından

herhangi birini seçerek başlamanızı sağlar. Oyun içinde *-teorik olarak-* kayıt gibi bir seçenek yok. Oyun, otomatik kayıt noktalarında kaydediyor. Korkunuz olmasın, kayıt noktalarının sıklığı oldukça iyi. Ancak, oyunda ölüm olayı, normal oyunlardan biraz farklı. O yüzden bu seçenek, daha ziyade, oynadığınız bir bölümü tekrar oynamak isterseniz işinizi görecektir. Oyun içinde, teorik olarak kayıt seçeneği yok dedim. Ancak oyundan ana menüye dönüştü, “**Save and Exit**” (*Kaydet ve Çık*) seçeneği mevcut. Oyun içinde kayıt yapmak isterseniz, bu seçenek ile oyundan çıkıp ana menüye dönün, ana menüden de “**Continue**” seçeneğini seçin, sonra oyuna kaldığınız yerden devam edin.

Custom Story: Oyunun, geliştirici ruhlu oyuncular için olan kısmı. Kendi hikaye, harita ve modellerinizi oluşturup, onları oynayabileceğiniz kısım. Buraya girdiğiniz zaman, oluşturduğunuz hikayelerin bir listesi çıkar. Buradan hika-



yenizi seçerek, oynayabilirsiniz.

Oyun, kullanıcı hikayeleri için, kurulum klasörü altında bulunan, "custom_stories" adlı klasörün içine bakar. Burada, hikayenizin adında bir klasör oluşturarak, haritalarınızı, bölümlerinizi, materyallerinizi, kişilerinizi ve parçacık efektlerinizi oluşturarak, bu klasör altında topluyorsunuz. Bu da şöyle oluyor: Oyun, Frictional Games'ın HPL2 oyun motorunu kullanıyor. HPL2 için yapılmış, geliştirme gereçleri (*editing tools*) mevcut. Ancak bu gereçler, şimdilik, sadece Windows platformu için var. MAC ve GNU/Linux sürümleri ise en kısa zamanda hazır olacak. Sitesinden [3] gerekli araçları indirerek, hikayeniz için gereken modelleri, haritaları, parçacık efektlerini ve materyalleri, her biri için ayrı ayrı oluşturulmuş editörleri kullanarak yapabiliyorsunuz. Tüm bu dosyaları, Amnesia klasörünün altında bulunan "custom_stories" altında oluşturduğunuz hikaye klasörünüzün altında topluyorsunuz. Elbette, ayrı ayrı alt klasörlerde toplamanız, faydanıza olacaktır. Hikaye klasörünüzde bir de, "hikaye_adiniz_settings.cfg" ismiyle, hikayenizin başlatıcısında bulunacak öğeleri belirten bir betik dosyası bulunmalı. Betikler ise AngelScript kullanılarak yazılıyor. Mantık, genel olarak böyle. Ama bu kadar basit değil elbette.

Sadece gereçleri kullanmak için bile, pek çok dokümanı okumanız gerekecektir. Model kaplamaları için üçüncü parti yazılımlar da gerekiyor.

O yüzden, bu kısmı şimdilik burada keşelim. Merak edenler, [3] numaralı HPL2 Wiki sitesinden (*gereçlerin indirildiği site aynı zamanda*) ayrıntılı bilgi edinebilir. Hâlâ bir arpa boyu ilerleyemediğim Wesnoth'tan çıkabilirsem eğer, ileride Amnesia'ya da dalarız belki. :-D

Options: Ses ve grafik ayarları, aynen oyunun başlatıcısındakiler gibi. Burada farklı olarak oyun ile ilgili ayarları yapabiliyorsunuz. İpuçları ve altyazıları açıp kapatabiliyorsunuz. Input kısmından ise fare ve tuş kombinasyonunu ayarlayabiliyorsunuz.

Change Profile: Oyundan çıkmadan, oyuncu profilinizi değiştirmenizi sağlar.

Exit: Oyunu kapatır.

Amnesia: The Dark Descent, bir birinci şahıs macera oyunudur. Oyun; keşfetme, ipuçlarını izleme ve sağ kalma üzerine kurulu.

Standart WASD kombinasyonu ile Dani-

el'i kontrol ediyoruz. Sol fare tuşu, etkileşim tuşu olarak kullanılıyor. Oyunda



neredeysen her nesne ile etkileşime girebiliyorsunuz. Oyun; fizik motoru olarak, Newton Game Dynamics fizik motorunu kullanıyor. Gerekli gereksiz hemen hemen herşeyi elinize alıp, inceleyebiliyorsunuz. Sağa sola çevirip, altına üstüne baktıktan sonra, sağ fare tuşu ile fırlatıp atabiliyorsunuz. Etkileşim farklı şekillerde karşımıza çıkıyor:



Normal: Statik nesnelere ve kapılarla olan etkileşim. Farenin sol tuşuna basarak ve fare hareketiyle etkileşimi gerçekleştirebilirsiniz. Mesela, kapıları ve çekmeceleri açmak için, farenin sol tuşuna basarak, kapının veya çekmecenin açılış yönünde fareyi, yavaş ya da hızlı hareket ettirerek onları açıp kapa-



tabilirsiniz. Aynı şekilde kolları ve vaneları açıp kapamak için de fareyi sağ-sol ya da yukarı-aşağı veya saat istikameti ya da ters saat istikametinde hareket ettiriyoruz. Yine ağır nesnelere sürüklemek için de fareyi kullanıyoruz. Nesnelere elimize aldığımızda ise "r" tuşuna basılı tutarak, fareyi döndürdüğümüzde ise, nesneyi çeviriyoruz. Fare tekerleği ile yaklaştırıp uzaklaştırırken; sağ fare tuşu ile fırlatabiliyoruz. Oyunda en çok kullanacağımız etkileşim olup, yaratıktan kaçarken de, üzerine birşeyler fırlatmak, önüne eşyalar devirmek, geçtiğimiz kapıları kapatmak ve arkasına barikat yapmak için kullanacağız.



İtme: Bu tip nesnelere, farenin sol tuşuna basarak, WASD tuşları ile itebiliyorsunuz. Sağ fare tuşu ise, sert bir şekilde itmenizi sağlar. Genelde, ağır nesnelere yerde sürüyerek hareket ettireceğimiz zaman kullanacağız.



Kaldırma: Envanterinize ekleyeceğimiz nesnelere, geldiğimiz zaman, kaldırma el imleci çıkacaktır. Sol tuşa tıklarsanız; nesne, envanterinize eklenecektir. Merak etmeyin, bu nesnelere diğerlerinden ayırmak kolay. Belirgin ve parlak gözüküyorlar. Genelde oyundaki

bulmacaları çözmek için gereken nesnelere oluyor bunlar.



Yakma: Mum, meşale, ocak gibi bir ışık kaynağına yaklaştığınızda, yakma imleci belirir. Eğer, envanterinizde "tinderbox" varsa, yakabilirsiniz. Işık, oyunda çok önemli bir yer tutuyor. Etrafı mümkün olduğunca aydınlatın. Ama dikkat edin, bir ışık kaynağını yaktığınız zaman, bir tinderbox gidiyor. Biterse karanlıkta kalırsınız.



Çıkış: Bir kapıya yaklaştığınızda, normal etkileşim yerine, kapı ikonu beliriyorsa, o kapı, bir başka kademeye açılıyor demektir. Bulduğunuz yeri iyice incelediğinizden emin olmadan, diğer kademeye geçmeyin.



Tırmanma: Bu ikon, genelde bir merdiven ya da tırmanacağınız bir raf silsilesine yaklaştığınızda belirir. Sol fare tuşu ile buralara tutunup, tırmanabilirsiniz. Sağ fare tuşu ise bırakmanızı sağlar. Tırmanın ortasındaysanız, aşağı düşersiniz.

Oyunun, birinci şahıs macera oyunu olduğunu belirtmiştik. Gerçi maceradan çok, bulmaca diyebilirim. Gerçi bulmacalar; bir yerlere gidip, bazı nesnelere



almak, onları kullanmak veya birleştirip bir başka nesne yaparak, gereken yerde bu nesnelere kullanmaktan ibaret. Yani deneyimli macera ve bulmaca oyuncularları için basit kalacaktır. Birinci şahıs nişancılık oyuncularına, oldukça aşina oldukları bir oynanış tarzı ile karşılaşacaklar, buna karşın hiç de alışkın olmadıkları bir oyun oynayacaklar. Çünkü bu sefer kırılabilir olan sizsiniz, düşmanınız tamamen yok edilemez ve üzerinizde, silah namına, bir tırnak çakısı bile yok. Peki bunun yerine nelerimiz var? Macera oyunlarının olmazsa olmazı, envanterimiz (inventory) var.

"Tab" tuşu ile envanter penceremizi açıyoruz. Burada oyun boyunca topladığımız nesnelere görebiliyoruz. Envanter:



1- Topladığımız nesnelere görmek, onları gereken yerlerde kullanmak veya onları birleştirmek;

2- Günlüğümüze ulaşmak;

3- Yaşam ve akıl sağlığımızı kontrol etmek için kullanılıyor.

Ortadaki pencere, topladığımız nesnelere gösteriyor. İmlecimizi bunların üzerine getirerek, ne işe yaradıklarını altta okuyabiliyoruz. Nesneye çift tıklayarak, onu kullanmak üzere elimize alabiliyoruz. Elimize aldığımız nesneyi ise, oyunda kullanmak istediğimiz yere tıklıyoruz. Bir nesneyi tıklayıp, yine envanter üzerinde, bir başka nesneye tıklarsak, bu iki nesne birleşmiş oluyor, eğer birleşmeleri gerekiyorsa elbette.

Sağ en üst pencerede, ışık kaynaklarını yakmak için kullandığımız "tinderbox" sayısını görebiliyoruz. Tinderbox'lar dolaplarda, çekmecelerde, raflarda, mumların yanında ve çalışma masalarında bulabilirsiniz. Tinderbox'larınız biterse, ışık kaynaklarını yakamazsınız. Bunları çok dikkatli kullanın. Etrafınıza dikkatle bakın. Mümkün merteye ortalığı aydınlatın. Ancak bir gözünüz de bu sa-yaçta olsun.

Sağ ortadaki ise yağ lambanızdaki yağ miktarını gösterir. Yağı, raflarda ve çek-



mecelerde yağ kapları içlerinde bulabileceğiniz gibi; mahzen, mutfak gibi depo alanlarında yağ varilleri içinde de bulabilirsiniz. Yağ biterse, lambanız da söner. Lamba, oyunda en çok kullanılan ve en değerli nesne.

Sağ altta ise, günlüğümüz var. Günlüğümüzde ise üç kısım mevcut:

1- Günlükler: Daniel'in geçmiş anılarını içeren günlük sayfaları. Daniel'in günlüklerinin sayfaları, şatonun içinde dağılmış durumda. Bunları buldukça, Daniel'in hafızası yerine geliyor; biz de Daniel'in geçmişi ile ilgili öyküyü anlamaya başlıyoruz. Neden burada ? Peşine düşmüş olan şey ne ? Neden peşinde ? Bu sorular, bu sayfaları toplayıp, okudukça cevap buluyorlar. Ancak -



yeni sorular çıkarıyorlar. Bu günlük neden parçalandı ? Kim parçaladı ? Günlükler, başlıklar halinde ve birkaç sayfadan oluşuyor. Bunları topladıkça, Daniel'in aslında pek de masum olmayan hikayesi ortaya çıkmaya başlıyor.

2- Notlar: Bu kısma, başka not ve çalışma sayfalarından okuduğunuz ve ilerlemenize yardımcı olacak bazı ipuçlarını içeren bilgilerin yazıldığı kısımlardır. Şato'nun çalışanlarının günlükleri, notları, Baron Alexander'in çalışma notları bunların arasındadır. Burada toplanan bilgiler; bize, şatoda neler olup bittiği konusunda bilgiler verirken; ilerlememiz için gereken bazı nesnelere, nerede ve nasıl bulabileceğimiz hakkında da ipuçları içeriyor.

3- Hatırlatmalar: Oyunda karşılaştığınız bulmacalar için, hayati öneme sahip notların olduğu bölüm. Bir bulmacada ya da bir yerde sıkıştığınız takdirde, size ne yapmanız gerektiğini hatırlatacak yazılar burada toplanır. Bu bölüme bir hatırlatma notu eklenince, ekranın sağ alt köşesinde bir günlük ikonu görünür.

Sol tarafta ise, fiziksel ve akıl sağlığımızı görebiliriz. Üstteki kalp şekline imleci getirdiğimiz zaman, altta sağlık durumumuzu görebiliriz. Sağlık, darbe ye-

mek, ağır bir nesnenin üzerimize düşmesi veya uzun bir düşüş sonucu azalabilir. Sağlığı ise, etrafta bulduğumuz ilaçlar ile yenileyebiliriz. Ancak sağlığınızın azalmaması için maksimum dikkat göstermeniz gerekiyor. Sağlık ilaçları ortalıkta fazla bulunmuyor. Gözlerinizi dört açıp, kaçırmamaya özen gösterin. Oldukça kırılğan olduğunuzu da belirtiyim. Hele peşinizdeki yaratıkla karşılaşsanız, iki darbeye ölüyorsunuz.

Ancak ölüm kısmı, diğer oyunlarda olduğundan biraz farklı. Öldüğünüz zaman, son kayıt noktasından başlıyorsunuz. Ancak, yapmış olduğunuz işler, bulduğunuz notlar, aldığınız nesnelere ve çözmüş olduğunuz bulmacaların hiçbirisi kaybolmuyor. Ama oyunun dünyasında bir şeyler değişiyor. Karşılaşmalar, odalar ya da nesnelere değişiyor.

Oyundaki en hayati unsurlardan bir diğeri ise, akıl sağlığı. Eh.. Daniel, berbat bir şatoda, ensesinde bir kabus, hafızası ve anıları yok.. Daniel'in zihni son derece zayıf ve deliliğin eşiğinde. Oyunda, belki de en çok dikkat etmeniz gereken şey akıl sağlığınız. Envanter ekranında sol alttaki beyin ikonu, mevcut akıl sağlığınız hakkında size bilgi verir.

Şahit olunan doğüstü olaylar (kitapla-

rın havalarda uçması, nesnelere yerlerde kayması vs..), karanlıkta uzun süre kalmak veya karşılaşacağınız ucubelere fazla bakmak, akıl sağlığınızı azaltacaktır.

Akıl sağlığınız düştükçe, Daniel'i kontrol etmeniz zorlaşacaktır. Öncelikle, ekran görüntüsü bulanıklaşacak ve Daniel-kontrolünüz dışı- sallanmaya ve yalpalamaya başlayacaktır. Daha yavaş hareket etmeye başlayacaksınız. Daha sonra ise sanrılar başlayacak. Oyunda, daha fazla doğüstü olaya şahit olacak ve sağdan soldan olmayan sesler ve haykırırlar duymaya başlayacaksınız.



Bir süre sonra ise, gördüklerinizin ve duyduklarının gerçek mi, sanrı mı olduğunu ayırt edemeyecek duruma geleceksiniz. Yani işler, gerçekten tatsız bir hal alacak.

Akıl sağlığınızı iyileştirmenin tek yolu



ise, Daniel'in moralini düzeltecek işler yapmak. Hafızasını yerine getirecek günlük yapraklarını ve notları bulmak ve bulmacaları çözmek akıl sağlığını yükselten unsurlar. Ayrıca, aydınlık bir noktada biraz dinlenmek de, karanlığın verdiği baskıyı biraz hafifletecektir.

Karanlık ve düşman ile karşılaşmalar tehlikelidir. Karanlıktan kurtulmak için, ışık kaynaklarını yakarak etrafı aydınlatmalısınız. Pencerelerden sızan ışık da, Daniel'in bir nebze kendine gelmesini sağlayacaktır. Yine gaz lambanız da, sadece önünüzü aydınlatmakla kalmıyor, Daniel için aydınlık bir nokta oluşturarak, karanlığın akıl sağlığı üzerindeki olumsuz etkisini azaltıyor.

Karşılaşmalarda ise, dövüşmek gibi bir seçeneğiniz yok. Amnesia'da karşılaşmalar gerçekten çok tehlikeli. Eğer yaratık sizi fark etmemişse, önüne çıkmayın ve karanlık bir köşede gitmesini bekleyin. Elbette saklanırken, gaz lambanızı yakmayın ve ışıkta olmayın.

Eğer gideceğiniz bir yerde ise, çömelerek ve gölgelerde kalarak etraftan dolaşmaya çalışın. Ama yürürken dikkat edin, bir şeyleri devirip de ses yaparsanız, hızla size doğru dönecektir. Sizi fark etmiş ve saldırıya geçmişse, yapacağınız tek şey kaçmak. Kaçarken, odalara girip kapıyı kapatmak ve arkasını

eşyalarla destekleyerek barikat oluşturmak, yarattığı yavaşlatacaktır. Saklanacak karanlık bir köşe ya da gardırop bulana kadar kaçın. Karanlıkta saklanacaksanız eğer, yine dikkatli olun. Zira karanlıkta fazla kalırsanız, akıl sağlığınız azalmaya başlayacaktır. Yine yaratığa uzun süre bakmayın.

Bir bölgeye girdiğinizde, saklanacak yerleri önceden arayıp da, buralara erişim yollarını aklınızda tutmanız faydanıza olacaktır. Yaratık arkanızdayken, çıkışı ve saklanacak bir yeri olmayan bir odaya girmeniz, sonunuz olur.

Sonsöz



Sanırım korku oyunlarının genel özelliği, oyunun içinde, oyuncunun hayal gü-

cünü kamçılayan etmenler barındırması. Amnesia: The Dark Descent, bu etmenleri çok ustalıklı kullanmış. Oyunu, kazanmak için değil; atmosferini yaşamak için oynamalısınız bence. Kazanmak demişken, oyunun kararlarınıza göre değişecek, iyi, kötü ve özel (*iyi mi yoksa kötü mü olduğunu anlayamadığım için böyle belirttim*) olmak üzere, üç farklı sonu olduğunu da belirtiyim hemen.

Oyunda, aniden ortaya fırlayarak, oyuncunun irkilmesini korku olarak nitelleyen saçmalık yok. İlk olarak, oyun, sizi devamlı istim üstünde tutuyor. Sürekli bir yerlerden sesler ve gürültüler geliyor. Akıl sağlığı durumunuza göre, bu seslerin sıklığı ve şiddeti de az ya da fazla oluyor. Gerçek olup olmadığını bilmediğinizden ve kendinizi koruyacak birşeye sahip olmadığınız için ister istemez geriliyorsunuz. Son bölümlere yaklaştıkça, gerilimin dozu da artmaya başlıyor. Brennenburg Kalesi'nde olup bitenleri anlamaya ve Daniel'in başından geçenleri öğrenmeye başladıkça, kabus daha da üzerinize geliyor. Hatta son bölümde, yaratıkla köşe kapmaca oynamaya başlıyorsunuz. Oyundaki sesler de gerilimi arttırıcı şekilde. Müzikler, bir bölüme girince ya da tehlikeli bir yerde veya önemli bir bulmacaya rastlayınca çalmaya başlıyor ve bir süre



sonra duruyor. Daniel'in nefes alıp verişleri, kalp atışları, tahtaların gıcırdamaları, derinlerden gelen çığlıklar, konuşmalar. Hepsi çok başarılı yapılmış. Doom'da hissetmiş olduğum yalnızlık hissi, Amnesia'da kendini daha fazla hissettiriyor.

Grafikler ve efektler de oldukça başarılı olmuş. HPL2 oyun motoru ile Newton Game Dynamics fizik motoru çok güzel bir iş çıkarmış. Oyundaki nesnelere olan etkileşim inanılmaz. Gerçi bir sürü

gereksiz şeyi elinize alıp evirip çevirmek, önemli nesnelere gözden kaçırmanıza sebep olabiliyor. Ancak, önemli nesnelere, oyunda hafif mavi bir çerçeve ile vurgulanıyor ve parlıyorlar.

Oyunda görebildiğim tek eksi yan, grafik kalitesini elle ayarlayınca, karşınıza çıkan dinamik ışıklandırma efekti hatası oldu.

Hangi tip oyundan hoşlanıyor olursanız olun, Amnesia: The Dark Descent'in

korkusundan payınızı alacağınızı garanti ederim.

[1] <http://www.frictionalgames.com/site/>

[2] <http://www.amnesiagame.com/#buy>

[3] <http://hpl2.frictionalgames.com/>



Makale

Aydın Bez (aydinbez@pardus-linux.org)

Eğitim, Bilişim ve Piyasa Gerçeğinde Yazılım Tekeli



Giriş

Eğitim, kuşku yok ki, bir toplumun ne-rede olacağını gösteren en önemli et-kendir. Diğer çevre faktörleri ve serma-ye değerleri ise sonra gelir. Toplumların eğitime verdiği önem, bu yüzdendir ki, son derece önemlidir.

Ülkemizde, iki farklı düşünce yapısına sahip kuşakların yetişmesinin önüne E-ğitim ve Öğretimin Birleştirilmesi Yasa-sı ile geçilmiş; eğitim sistemi, laik ve bilimsel doğrultuda yapılmaya başlan-mıştır.

Çocuklar, artık bizim kuşağımız diyebi-leceğimiz, seksenli yılların çocukların-dan farklılar. Artık tüm bilgiler, eğitim ve öğretimin örgün olarak işlendiği o-kullarda ve günlük yaşamlarında hazır olarak önlerine sunulmakta. Bu sunuş, çoğu kez etkileşimli olduğu gibi; başla-rında rehber biri olmaksızın, çocukların genç dimağlarına ve bilginin onlara gö-re ölçüsüne bakılmaksızın yapılmakta-dır. Cinsellik, uyuşturucu, ölüm, savaş, acı ve diğer binlerce zamanı gelince öğ-renilmesi gereken bilgiler, çocuklarca karşı karşıya kalındığında, anında ö-zümsenmekte.

İnsanın yaşamına, çocukken edindiği bilgi ve yönlendirmelerin son derece etkili olduğu, bilinen bir gerçektir. Bu-gün tüketim dünyası bu durumu çok iyi bildiğinden, tüketim çılgınlığı daha alt yaşlara doğru çekilmekte. Öyle ki, aile-cek gidilen bir sinemada, film öncesi maruz kalınan reklamlarda sıradan bir şekilde kondom reklamları, cinsellik unsuru yüksek parfüm reklamları ya-

yınlanmakta ve bu doğal karşılandığı gibi etkisi çocuklardan sakındırılama-makta. Burada bilgi, hedef kitleden zi-yade, algısı doğru olmayan kitleye de -çocuklara da- ulaşmakta ve yanlış etki-leşimlere yol açmaktadır.

Pazar payının büyütülmesi ve daha alt yaş düzeylerinde tüketimin arttırılması için dev tekeller ve üreticiler, hem bu kontrolsüz bilgi salınımını yapıp pazar-lama çalışmalarını ve reklamlarını bu yönde yaparken, diğer yandan sosyal sorumluluk çalışmaları altında, gençleri ve çocukları bazı zararlı maddelerden, davranışlardan korumak için eylemler-de bulunurlar ki, bu da bilinen bir şey-dir.

Ancak yapılan bu çalışmalar, verilen mesajın adresine teslim edildikten son-ra değiştirilmesinde etkili olmadıkları gibi, alınan mesajın doğrulunun sınan-ması ve yanlışlanması uzun zaman al-maktadır. Bu süre içinde ise firma, a-macına ulaşmaktadır: daha fazla satış ve paralelinde kâr çoklaması!

Yazılanların bilişim üzerindeki etki-sine gelince

Bugün, ilköğretimden üniversitelere, halk eğitim merkezlerinden kişisel be-



ceri kullanımına dek yapılan bilişim eğitimleri, genel olarak piyasa hâkimi firmaların kaynak kodu kapalı, erişilmez, yasak koyucu, yazılım ve bilişim özgürlüğüne olduğu gibi bilginin de paylaşımına engel olan yazılım ve işletim sistemleriyle; bu işletim sistemine bağımlı uygulamalarca yapılmaktadır.

Piyasayı denetim altına alan bu firmalar, (ki eşyaya adını koymak kapitalist sistemin doğası gereğidir; bahsi geçen firmalar ise Microsoft, Adobe, Corel, AutoDesk, Apple...) eğitimin kendi pazar payları için ne kadar önemli olduğunu bildiklerinden, bağışlarla, donanım destekleriyle, öğrencilere ve öğretmenlere yönelik indirimli satış kampanyalarıyla, sosyal yardımlarla körpe beyinlerde kendi ürünlerinin mutlak doğruluğunu yerleştirdiler: Bilgisayar eşittir Windows.

Örnek mi? Bugünlerde yeni piyasaya sunulan Microsoft Office Ev ve Kullanıcı sürümü ile İş amaçlı sürümü arasında inanılmaz bir fiyat uçurumu farkı bulunmaktadır.

Özellikle de çocukların, tüketim konusunda ailelerini yönlendirmeleri ve istediklerini dayatmaları, hele ki bu çağda olanların kolayca kaçmalarındandır ki, işaret ettikleri bilgisayarın alınma-

sıyla beraberinde ön yüklü olarak gelen kaynak kodu kapalı işletim sistem kullanılacaktır. Bunun, genç beynin sorgulama yolları kapanmadan seçeneklerin mevcut oluşunu öğrenene dek, bozulması ise çok zordur.

Okullarda, kurs yerlerinde, halk eğitim merkezlerinde -ücreti ne olursa olsun- verilen eğitim bilgisayar eğitimi değil; sadece bir işletim sisteminin öğretilmesi, dahası ezberletilmesidir. Acı gerçek ise, bunun yüksek öğretimde de sürmesidir.

Edinilen bir alışkanlığın yerle bir edilmesi, zamanla kısmen mümkün olur ki, boş yere söylenmiş bir söz değildir: Alışmış kudurmuştan beterdir. Küçük yaşta edinilen alışkanlığın değiştirilmesi, hatta farklı seçeneklerin olduğu bilgisinin eğitim süreci içinde öğrenciye aktarılması, son derece önemlidir. Şimdiki eğitim sisteminde yapılan, farklılıkların dışlanması ve seçeneksiz bir eğitimidir; dahası Microsoft (MEB Teknik Liseler için yaptığı modül kitapçıklarının bilgisayar, bilişim bölümü ders notlarında ise sadece Microsoft Windows işletim sistemine yer verilmektedir), Apple (vakıf üniversitelerinin gazetelerde yayınlanan reklamlarında bilgisayar laboratuvarlarında sürekli Apple ürünleri kullanılmakta) ve diğer kaynak

kodu kapalı yazılımların dayatılmasıdır.

Bu süreç içinde, Özgür Yazılım'a yer verilmediği açık bir biçimde görülecektir. Kaldı ki, doğru olan, tüm seçeneklerin belirtilmesidir. Doğru ya da yanlış olanı anlamak, zaten aklın ve bilimin ışığında doğru olan bilgiyi yanlışlayarak doğruya ulaşan öğrenci olacaktır.

Yazılanların piyasa üzerindeki etkisine gelince

Diğer bir gerçek ise, piyasada yer alan bilgisayar ürün ve bileşenlerini satan teknoloji mağazalarının durumudur. Bu mağazalar, tam anlamıyla tekeli firmaların pazarlama çalışmalarına teslim olmuşlardır; üstelik sattıkları ürünlerde hiçbir biçimde değişiklik ve yönlendirme yapma hakları dahi bulunmamaktadır. Kaldı ki bu mağazaların, satış elemanlarına şirket için eğitim ve çeşitli ürün bilgileri, kurslar verdikleri bilinen bir gerçek; verilen eğitim ise kaynak kodu kapalı işletim sistemleri ve uygulamaları ile bunlarla anlaşmaları olan donanım üreticileri/ürünleri odaklı.

Ülkemizdeki eğitim ve teknoloji pazarında, Özgür Yazılım tamamı ile dışlanmış durumda: Hazır satın alınan bilgisayarlar, kurulan sistemlerde, yalnızca



satın alınması yapılmış Microsoft ürünleri kurulu olarak hizmete sunulmakta. Bu ise kursiyerlerin, eğitim alanların ve toplumun hak ve özgürlüklerinin kısıtlanması demek. Örneğin; yazılım ve donanım üreticileri, ürünlerini satabilmek için, piyasaya hâkim olan Microsoft Windows işletim sistemi ile tam uyumlu çalışmakta. Buna da mecburlar; çünkü piyasada Özgür Yazılım kendilerine yeterince değil, hiç kâr getirmiyor. Dolayısıyla üretim, verimlilik, zaman ve plan yönetici yazılımların çoğu Microsoft Windows işletim sistemine uygun olmak zorunda; haliyle firmaların aradığı çalışan personelin de bu sistemi kullanmayı bilmesi beklentiler arasında. İş bulup çalışmak isteyen insanlar da, piyasanın dayatmasına boyun eğmek zorunda kalıyorlar. Aynı şekilde bir şehir efsanesi de masaüstü yayıncılık, sayısal ses-görüntü-fotoğraf, tasarım gibi iş kollarında dayatılan Apple donanımlarının daha iyi olduğu ve bu işler için kullanılan yazılımın da sadece Apple donanımlı bilgisayarlarda daha verimli çalıştığıdır.

Bugün ticari otomasyon, muhasebe, basit sözlük ve metin, hesap araçları, personel, stok, hasta, araç kayıt uygulamaları ülkemizde yazıldığı gibi bu yazılımları üreten beyinler, farklı bir işletim sistemi mevcut olduğunu bilseler, Öz-

gür Yazılım'dan haberdar olsalar, neden kodlama ve üretim safhasını Özgür Yazılım'a, GNU/Linux dağıtımlarına göre planlamasın, üretmesin?

Sonuç olarak

“Gerçekçi ol imkansız istedi!” Bugün Özgür Yazılım dünyasında içinde Türklerin de katkıda bulunduğu pek çok proje bulunmakta. En bilineni ise Pardus, sonrasında ise yine bir o kadar yerelleştirme, çeviri, belgelenendirme ve paket (Özgür Yazılımda uygulamalara paket denir) inşaa çalışmaları bulunmakta. Sistem geneline egemen bir Türkçe dil denetleyicisi (Zemberek), ticari otomasyon ve muhabese uygulaması (Tekir), bilgisayar destekli karar alma, müşteri ilişkileri, finansal yönetim uygulamaları, taşırım uygulamaları mevcut. Sadece keşfedilmeyi bekliyorlar.

Aklınızı açık ve özgür tutun!



Makale

Kemal Karataş (kemal@pardus-linux.org)

Microsoft'un Düşüşü ve GNU/Linux Camiası



Giriş

Microsoft, 2008'te Bill Gates'in şirketi bırakmasıyla ciddi bir düşüşe başladı. Bill Gates, şirketten tamamiyle ayrılmadı, ama yalnızca temsili bir görev sür-

dürmeye devam etti. Ondan sonra, Steve Ballmer'ın CEO dönemi, şirketin piyasada düşüşünü hızlandırdı. En son olarak, Goldman Sachs, şirketin borsadaki değerini, durağan olarak değerlendirdi. Ayrıca, şirketin son kullanıcı ve kurumsal olarak ikiye ayrılmasını tavsiye etti. Özgür Yazılım'ın, bu gelişmelerin neresinde olduğu, piyasanın gelecekteki 10 yılının şeklini belirleyeceği su götürmez bir gerçek.

Microsoft, Windows Vista ürününün rezaletinden sonra kendini toparlamaya çalıştı; Xbox oyun konsolu ile kısmen başarılı oldu, mobil telefon sektörüne Kin ile giriş yapmayı denedi, başarısız bir sonuçla geri döndü. Sonuçta, son kullanıcı ve kurumsal alan arasında yaşadığı dengesiz kararlarla şirket, sıfırı tüketmeye hızla ilerliyor. Microsoft bu durumu, ya IBM gibi iç dengeyle kurtarmayı seçer ya da sıfırı tüketmeyi.

Bu değişiklik, ilk olarak kendini kurumsal sektörde gösterebilir. Sunucu ve istemci bilgisayarların büyük bir çoğunluğu, hala Windows Xp sp3 ürünüyle kullanılıyor. Windows 7'ye geçiş, abartıldığı kadar değil. Teknoloji marketleri, her ne kadar satılan bilgisayarlara, zorla Windows 7 yüklese de, bu durum değişmez diye bir şey yok. Microsoft'un en güçlü rakiplerinden biri de Apple.

Makale: Microsoft'un Düşüşü ve GNU/Linux Camiası
Teknoloji marketler, kar oranlarını Apple ürünlerini satarak da kazanmayı seçebilir. Windows 7, istenilen başarıyı kazanamazsa, bu GNU/Linux ve Apple ürünlerinin yararına olacaktır. Apple'ın yaygınlaşması, biraz da Steve Jobs'un ne kadar değişime uyum sağlamasına bakar.

Ballmer'in CEO dönemi bitiyor mu?

Yukarıda bahsettiğim gelişmeler, Ballmer'ın döneminde gerçekleşti. Zengin, gelişmiş ve zirvede bir şirket devralıp, şirketi bu durumu getirmesinin elbette bir bedeli olacaktır. Bill Gates, 'hayır' işlerinden kafasını kaldırıp, şirketini kurtarma girişiminde bulunabilir. Bunu yapsa bile, çalışmalarının sonuçlarını ancak 2011'in son çeyreğinde görecektir. Çok yakın bir ihtimal değil bu.

Özgür yazılım camiası, bu gelişmelerin arasında kendini birçok açıdan geliştirdi. Ama Oracle'ın Sun firması ve projelerinin haklarına sahip olmasıyla, biraz kan kaybetti. Buna rağmen, OpenOffice.org topluluğu başka bir vakıf ile projeyi sürdürmeye devam ediyor. Open Solaris, özgür yazılım camiası'nın desteğiyle başka bir isimle gelişmeye devam ediyor. Ama Oracle'ın, elinde kalan projelere ne yapacağı hala bir



merak konusu. Özgür yazılım felsefesi ile kurumsal şirketlerin büyümesi gerekli. Bu, felsefenin yararının anlaşılmasına katkı sağlayacaktır. Burada, Google'ın özgür yazılım camiasına nasıl davranacağı da önemli bir etken.

Google, Chromium tarayıcısı ile Firefox'un piyasa payını etkilemeye başladı. Chrome OS'un, diğer GNU/Linux dağıtımlarını nasıl etkileyeceği ayrı bir tartışma konusu. Intel-Nokia işbirliği eseri olan, Meego dağıtımını da daha tam potansiyelini göstermedi. Tam potansiyelini gösterdiğinde, özgür yazılım camiasının verdiği desteğin gücünü görebile-

ceğiz. Gelişmeyi etkileyecek önemli bir etken de teknoloji marketlerinin destek verip vermeyeceği.

Sonuç

80'lerin kişisel bilgisayar devrimi, kendi piyasa devleri ve gerçekleriyle birlikte bitiyor. Microsoft, bu değişimi yakalayabilecek bir yönetici bulabilirse, kendini IBM gibi bir yerde tutabilir. Apple'ın piyasa payını arttırmasıyla, yeni Microsoft olma durumunu da unutmamak lazım. En önemli gelişmeler, özgür yazılım destekli Meego, Chrome OS gibi

Makale: Microsoft'un Düşüşü ve GNU/Linux Camiası projelerin hakettiği değeri ve takdiri bulabilmesi. Önümüzde olabilecek gelişmeleri zaman gösterecek.

Fadiké'nin Not Defteri

51. GNU/Linux'a yeni adım adan birçok kullanıcı terminal ekranından (ya da konsol) korkmakta ve tüm işlerini grafik arayüzde (GUI) yapmakta; özellikle de sistem güncelleme, uygulama ekleme kaldırma gibi işlemler için terminal olmazsa olmaz. Debian, Arch Linux, Gentoo, SlackWare kullanıcıları ne demek istediğimi anlayacaklardır. Korkutucu bir görünümü olan terminali kullanıcılar için kolaylaştırıcı bir hale getirmek neden olmasın? Gerçi bunu Debian ve Debian temelli dağıtımların uygulama yöneticileri kullanıcılara gerekli yönlendirmeleri yapmakta, ya diğerleri?

52. Arch Linux Türkiye Topluluğu artık tamamı ile elde olmayan nedenlerle dağılmış durumda; üzücü bir durum bu. Çünkü Arch Linux'un ülkemizde bilinirliğini etkileyecektir. Gerçi yavaş yavaş ayaklanmalar başlamış, toplantılar yapılmaya başlanmış. Başarılar diliyorum.

53. Bir dağıtımı diğerlerinin önüne geçiren nedir? Hepsineticede aynı kaynaktan beslenmiyorlar mı? GNOME, KDE SC, Xfce... Yerelleştirme, topluluk ve paket yönetimi. Debian ve Ubuntu bu açıdan iyi çalışıp örgütlendikleri i-

çindir ki bu denli fazla kullanıcıları var. Uzun zamandır Arch Linux kullanıyorum ve inanın AUR insanı çileden çıkartacak denli karmaşık olabiliyor ve döngüleri bir hayli uzun sürebiliyor; tıpkı Emerge gibi. Bazı paketlerin de olmaması can sıkıcı olabiliyor. Neyse ki AUR paket eksikliklerine deva olabiliyor.

54. Bu haber üzerine biraz düşünmek gerek: *"İnterneti, elektrik, su gibi vatandaşlık hakkı olarak tanımlayıp hattın kesilmesini veya fahiş fiyat uygulanmasını yasaklayan yasa Finlandiya'da yürürlüğe girdi."* Fillandiya dünyanın en fazla çevrimiçi olan ülkesi ve bunda iletişim devi olan NOKIA firmasının payı büyük.

55. Ancak bir zamanlar her evde bir adet bulunan NOKIA cep telefonlarının artık ilerlemeyi takip edemediği ortada. Cep telefonları artık donanımsal olarak değil yazılımsal alanda gelişmeye başladı ve yazılım artık donanımı yaratmakta. Şöyle ki, Symbian pazar payını kaybederken pay Android, iOS ve Windows Mobile tarafından paylaşılıyor. SonyEricsson, Samsung gibi telefon üreticileri Symbian ile çalışmak gibi bir gündemleri olmadığını söyledikleri

Fadiké'nin Not Defteri

gibi ısrarcı olan NOKIA ise zarar açıklamakta. Demek ki, öncü olmak gerekmiyor sadece, aynı zamanda yenilik ve ileri görüşlülük gerekmekte.

56. Kaç e-dergi projesi ayakta şu an? Sanırım bir elin parmaklarını geçmez: PLO eDergi, Sudo, ROOT, eniXma, Özgürlük İçin. Peki, biz bu dergileri okuyor muyuz yoksa sadece arşivliyor muyuz? Yazılan yorumlara bakılırsa sadece arşivleniyor.

57. Katkı ve eleştiri Özgür Yazılımın yaşaması için olmazsa olmazdır. Belgelendirme olsun, çeviri olsun; yoksa mücadeleye kan kaybeder.

58. Ubuntu kökenli bir dağıtım olan Linux Mint, artık Ubuntu ile yollarını ayırma kararı aldı ve akabinde deneme amaçlı ilk Debian tabanlı dağıtımını duyurdu: Linux Mint Debian Edition. Bu değişim sadece **/etc/apt/sources.list** dosyasına Debian'ın depolarının eklenmesi değil, bu değişim artık Linux Mint'in Debian'ın kararlı yapısına sahip olacağını göstergesi. Umarım Debian tabanlı Linux Mint'in mayası tutar. Kim bilir belki Linux Mint Debian türevli

dağıtımlar görürüz Ubuntu misali; hoş olmaz mı?

59. Teknoloji artık gittikçe küçülmeye ve haliyle de donanımlar da düşük pil ve enerji tüketimi-kapasitesi ile uzun süreli çalışmaya ve de çok fazla iş yapıp verimli olma yollarındalar. Örnek mi cep telefonları: hem şık ve hafif hem de çok işlevli ve uzun açık kalma süresi satışlarının artıran unsurlar; aynı şey dizüstü bilgisayarlar için de geçerli. Burada önemli olan bu cihazların insanlarla iletişime geçmesini sağlayan işletim sistemleridir ki, verimli çalışan ve kaynak yönetimini iyi yapan bir işletim sistemi bütünü tamamlayacaktır: GNU/Linux! MeeGo ve Android bu açıdan destek olunması ve takip edilmesi gereken projelerdir.

60. Artık minik bilgisayarımda onca dağıtım denemesinden sonra iki dağıtımda karar kıldım: Birincisi Arch Linux, ikincisi ise MeeGo. MeeGo'yu tercih etme nedenim geliştirilmesini takip edip bazı bildirimler yaptığım ve bu projenin sadece sınırlı donanım içinde; yerelin efendisi olmak; gelişimini sürdürmesi ve tüm kaynaklarını bu alanda verimli çalışabilmek için kullanması. Diğer bir tercih ise ciddi anlamda uğraşmaksızın kablosuz ağ bağdaştırıcımı

Fadiké'nin Not Defteri

(Ralink 3090) tanınması ve kullanıma hazır hale getirmeydi. Arch Linux ise hızlı ve istediğim gibi çalıştığı için, kurcalama imkanı verdiği için tercih nedenim. Artık bu gemi bu şekilde uzun bir süre yüzecek gibi.

61. Benim gibi uzun yıllar aktif kütüphanecilik yapan birisi olarak bir GNOME uygulaması olan Alexandria kitap arşivleyicisi son derece kullanışlı; tabii bir de Tellico var, ama kendisi bir KDE uygulaması. Haliyle GNOME'da Tellico kullanmak demek KDE'nin bitmek tükenmez küçüklü büyüklü kütüphanelerinin, bağımlılıklarının kurulması demek. O yüzden Alexandria GNOME'da iyidir.

62. Mono kullanmaksızın Tomboy benzeri bir uygulama arıyorsanız not tutmak için Xfce'de kendi not tutucusunu, GNOME'da ise Gnote kullanabilirsiniz. KDE kullanıcıları ise Basket kullanmaya devam! Ama vnce sisteminizden Mono'yu kaldırın derim.

63. Netbook haliyle küçük bir cihaz, yazı yazmak için ideal ancak sürekli sayılarla çalışmak biraz can sıkıcı olabiliyor. Hesap tabloları olsun basit işlemler için hesap ma-

kinesini kullanmak olsun gerek harflerin üzerindeki rakamları gerekse Fn tuşu ile açılan sayısal tuşları kullanarak işlem yapması zor. Bu yüzden geçenlerde ucuzundan USB sayısal tuş takımı bakıp almak amacıyla girdiğim bir bilgisayarıcıdan doğal ifade girişli bir işlevsel hesap makinesi aldım çıktım. Sanırım bu daha iyi bir karar oldu; eski işlevsel hesap makinemi ise mühendis adayı yeğenime vermem iyi olacak.

64. Artık kişisel veriler, bilgiler, notlar, günlükler, takvimler bazı internet sitelerinin verdiği depolama alanlarında saklanıyor ve istenilen her yerde erişilebiliyor; hatta Ubuntu One denilen hizmet ile Ubuntu kurulu bir sistemde açılan hesap ile eşitlenebiliyor. Google firmasının internet tarayıcısı Google Chromium'da Google hesaplarını tarayıcı ile eşitleyebiliyor. Bilgiler her yerde ya güvenlik, güvenilirlik ve bilgilerin kişiye özelliği, gizliliği?

Fadike Bez

İstanbul, Ekim 2010

fadikebez@gmail.com

GNU

Pardus-Linux.Org eDergi

Bu Sayıda Emeęi Geçenler

Aydın Bez
Erdem Artan
Hamit Giray Nart
Kemal Karataş
Melike İlteralp
Uęur aylık

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

