

# GNU Pardus-Linux.Org e-dergi

Yeniden

Scribus'ta Tasarım

İsimler Neyi İfade Eder?

Pardus 2011 CoMaK Sürümleri:  
- Kozdincer Koleksiyon Sürümü  
- 22 ağustos GNOME3 Sürümü

## Speed Dreams

Dondurulmuş Uzaktan Kumandalı GNU/Linux

## İçindekiler

2011 yılının Haziran ayı sayısında, sizler için hazırlamış olduğumuz konular sağ tarafta listelenmiştir.

Sağ taraftaki listeden sayfa numaralarını öğrenebilir ve başlığa tıklayarak doğrudan sayfaya gidebilirsiniz.

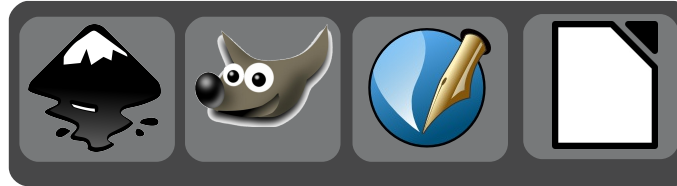
Bunun yanında, genelde PDF okuyucularının sol tarafında bulunan 'İçindekiler' kısmından da istediğiniz sayfaya gidebilirsiniz.

Sayfaların alt kısmında bulunan sayfa numaraları, aynı zamanda içindekiler sayfasına bağlantı niteliği taşımaktadır.

Giriş Yazısı	3
Scribus'ta Tasarım - III	4
Dondurulmuş Uzaktan Kumandalı GNU/Linux	10
Pardus 2011 ÇoMaK Sürümleri	13
Yeniden	24
İsimler Neyi İfade Eder?	29
Speed Dreams	32
Fadîke'nin Not Defteri	41

## Bu Sayıda Emeği Geçenler

Aydın Bez  
Ercan Topalak  
Erdem Artan  
Hamit Giray Nart  
Melike İteralp  
Mine Kılınc  
Özgür Iğın  
Uğur Çaylık  
Yunus Akdağlı



## Lisans



Dergimizdeki tüm içerik, aksi belirtilmedikçe, GNU FDL v1.3 ile lisanslanmıştır.

Alıntıların Kendi lisansları geçerlidir.

## Katkıda Bulunun



Pardus-Linux.Org eDergi'ye katkıda bulunabileceğiniz konular:

- \* İçerik gönderimi
- \* Grafik tasarım
- \* İmla denetimi

## İletişim

Hangi dağıtımı kullanıyor olursa olsun Özgür Yazılım ruhunu benimseyip, katkıda bulunmak isteyen herkesin ve öneri, şikayet ve eleştirilerini bildirmek isteyenlerin iletilerini aşağıdaki elektronik posta adresinde bekliyoruz.

İletişim: [dergi@pardus-linux.org](mailto:dergi@pardus-linux.org)

## Giriş Yazısı



Hamit Giray Nart  
hamit@pardus-linux.org

Merhabalar PLO e-dergi takipçileri,

Gelmeyi bir türlü beceremeyen yaz mevsiminin Haziran ayından hepinize sevgiler, saygılar. Okullar kapandı. Bir kısmımız hala sınavlarla boğuşuyor muhtemelen. Ancak onlar da yakın bir zamanda artık sınavlarını bitireceklerdir sanırım. Farklı şehirlerde üniversitelerde okuyanlar, koca bir tatil için evlerine dönecekler. Yani, öğrenci arkadaşlarımızın, Özgür Yazılım için ayıracakları çok vakitleri olacak. Bilmem mesaj alındı mı?! :-)

Bu sayımız, zorlu ve sıkıntılı sayılabilecek bir dönem olan, LYS maratonunun başına denk geldi. Yani bizim zamanımızın ÖSYS'si. Bu maratonda ter dökecek tüm arkadaşlarımıza kolaylıklar diliyoruz.

Bu ay içinde, Pardus'un -eski- resmi topluluğu olan Özgürlük için (Öİ), yeni topluluk bildirisini yayımlayarak, bağımsız bir topluluk olma yolundaki ilk adımını atmış oldu. Öİ portalı, Nisan ayından beri artık üyeleri tarafından idare ediliyor ve artık gerçek anlamda özgür olarak, yeni rotasını çizmeye çalışıyor. Şu an buldukları konumda ise, Öİ'nin tüm idaresi ve işleri, üyelerine kalıyor. Yani Öİ'nin, üyelerinin desteğine her zamankinden daha fazla ihtiyacı var. PLO olarak, buldukları sıkıntılı süreci bir an önce atlatarak, Pardus ve Özgür Yazılım'ın gelişmesine katkıda bulunmalarını temenni ediyoruz.

Gelelim bu sayımızın içeriğine. Yazarlarımızdan Ercan Topalak, bu ay da atölyedeydi. GNU/Linux üzerinde, sistemi açılışta hep aynı yapıda olmasını sağlamak anlamına gelen, sistem dondurmak üzerine çalıştı. Özgür Ilgın, kendi kaleme aldığı "Yeniden" makalesini ve Richard Stallman'ın "İsimler Neyi İfade Eder?" yazısını bizlerle paylaştı. Fadike de Not Defteri ile tespitlerine devam etti. Bendeniz ise, Scribus'ta Tasarım yazı dizisinin üçüncü bölümü, Speed Dreams oyun tanıtımı ve artık sona yaklaşmakta olan ÇoMaK sürümlerinden "kozdincer" koleksiyon sürümü ve "22 ağustos" GNOME3 sürümü inceleme yazıları ile sahne aldım.

Hepinize keyifli okumlar dilerim. Sonraki sayımıza kadar esen kalın...

## Atölye



Özgür yazılım topluluğunun, masaüstü yayıncılık uygulaması olan Scribus'un tasarım yazısının üçüncü bölümünde metinlerle çalışma konusuna giriş yapıyor.

Hamit Giray Nart  
hamit@pardus-linux.org

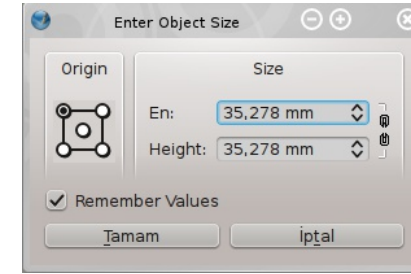
Scribus'ta Tasarım yazı dizimizin ikinci bölümünde tasarıma başlamış ve grafikler ile çalışma kısmını görmüştük. Bu bölümdeyse, metinlerle çalışmaya başlayacağız.

Yalnızca birkaç tasarımda yalnız resimler bulunabilir. Yazı, tasarımın en önemli parçalarından birisidir. Bilgi, açıklama vb. unsurlar, yazı ile yapılırlar. Temel fonksiyonları açıklarken, metin çerçevelerine ve metinlere kısaca değinmiş, detaylarını sonradan göreceğimizi belirtmiştik. Şimdi bu detaylara ineceğiz.

Katman ve metin çerçevesi olmadan, metin de olmaz. Bu, katman tabanlı çalışan bir uygulamanın kuralıdır.

Bir yazı çerçevesi eklemek için *Ekle* -> *Insert Text Frame* yolunu kullanıyoruz. Bu fonksiyonun klavye kısayol tuşu ise "t" tuşudur. Bu yoldan ya da "t" tuşuna bastığınızda imlecinizin şekil değiştirip, metin çerçevesi imlecine dönüştüğünü göreceksiniz. Bundan sonra yapabileceğiniz 3 yol var:

1- Metin çerçevesi imleci aktifken çalışma alanınızın herhangi bir yerine tıkladığınızda önünüze bir nesne boyut belirleme penceresi gelecek. Buradan

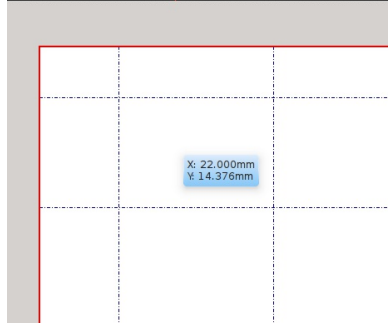


çizeceğiniz metin çerçevesinin enini ve boyunu, belgeyi açarken seçmiş olduğunuz birim cinsinden girebilirsiniz. Nesne bağlantı noktasının ise nerede olduğunu "Origin" kısmından belirtebilirsiniz. Eğer katalog gibi sağlam yapıda katmanlara sahip bir tasarım yapıyorsanız, burası oldukça iş görecektir.

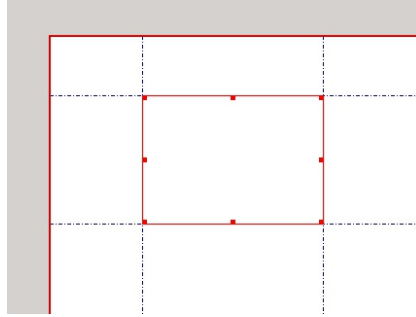
2- Basitçe, bas - sürükle yöntemi ile boyutları ve konumunu tam olarak bilemediğiniz bir resim çerçevesi oluşturabilirsiniz. En hızlı ama her zaman en kullanışlı olan yol değildir. Birkaç metin çerçevesi katmanında size birkaç saniye kazandırır sadece. Ama yüzlerce metin çerçevesi olan bir tasarımınız varsa, bu size birkaç saat hatta belki gün kazandıracaktır. :-)

3- Bir başka hızlı yol ise, doğrudan "Shift" tuşuna basarak tıklamaktır. Pek kullanılan bir metot olmamakla birlikte, oldukça zaman zaman kazandırıcıdır. "Shift" tuşuna basıldığı zaman, Scribus, çevredeki sınır, tanımlı alan sınırı ve

kılavuzları algılayarak, bunların arasındaki alanı metin çerçevesi olarak belirleyecektir.



->



Bir başka yöntem ise, aynı resim çerçevelerinde anlattığımız üzere, bir şekli metin çerçevesine dönüştürmektir. Yukarıda anlattığımız her üç yöntemde de metin çerçevemiz, dörtgen şeklinde olacaktır.

*Ekle -> Insert Shape* yolundan istediğimiz şekli seçerek ekledikten sonra, şeklin üzerine sağ tıklayarak açılan menüden *Dönüştür -> Metin çerçevesi* diyerek, şekli bir metin çerçevesi haline getirebiliriz.

### Metin Çerçevesi Ayarları

Çerçeveyi oluşturmak için basit tarafı. Ama sadece oluşturmak, tüm katmanlarda olduğu gibi, için sadece temeli. Bir katmanın nasıl hoş görüneceğini söylemek, özellikle de

yaratıcılık kısmında, gerçekten zor. Temel kısımda kullanacağımız özellikler ile metin çerçevelerimizi farklı şekilde

ayarlayabiliriz. Bunun için, aynı resim çerçevelerinde olduğu gibi, özellikler paletini kullanacağız (F2).

Çerçevenin boyutlandırılması ve konumlandırılması, aynı resim çerçevesinde olduğu gibidir. Özellikler paletinin

XYZ kısmından, boyut, konum ve döndürme ayarlarımızı yapabiliyoruz. Hemen bir hatırlatma yapayım, X eksenindeki yatay konumlandırma sağ sınıra; Y eksenindeki dikey konumlandırma ise üst sınıra göre belirtiliyor. Yine buradaki yeşil ok tuşları ile, yazımızın ilk bölümünde anlattığımız şekilde, metin çerçevemizin katman sıralamasını değiştirebiliriz. Mesela yazının bir resmin üzerinde görünmesini istiyorsanız, metin çerçevesi katmanını, resmin bulunduğu katmanın üstüne alarak, bunu sağlayabilirsiniz.

### Çerçeve Şekli

Metin çerçeveleri varsayılan ayarlarında dikdörtgen şeklinde olurlar. Ancak

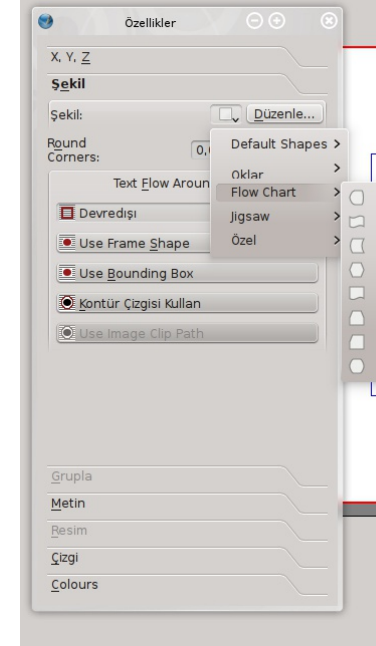
tasarımlarda dikdörtgen kullanmak zorunda değilsiniz. Dikdörtgen şeklinde bir metin çerçevesi istemiyorsanız, gidebileceğiniz iki yol var:

**1- Hazır şekillerden birini seçmek:** Kolay ve hızlı yol. Scribus'un kendisinde kayıtlı şekillerden birini seçebilirsiniz.

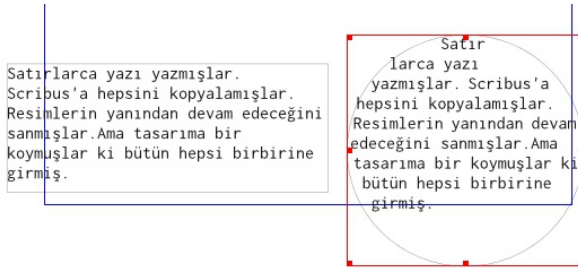
Bunu yapmak için, yukarıda bahsettiğimiz gibi, *Ekle -> Insert Shape* yolundan bir şekil çizip, son-

radan bunu metin çerçevesine dönüştürerek yapabilirsiniz. Ya da aynı işi, metin çerçevesini ekledikten sonra, özellikler paletinden de yapabilirsiniz.

Öncelikle bir metin çerçevesi ekleyerek, F2 ile özellikler paletini açıyoruz. Burada, "Şekil" sekmesi altına gittiğimiz zaman, metin çerçevesinin o anki şeklinin küçük bir düğme simgesini görürüz. Bu düğmeye



tıkladığımızda, aynen ilk bölümümüzde anlattığımız, nesne ekleme menüsü burada da karşımıza çıkar. Buradan herhangi bir şekli seçtiğimiz zaman, metin çerçevemiz seçtiğimiz şekle dönüşecektir.



**2- Şekli kendiniz yapmak:** Hazır şekillerde aradığınız şekil yok mu ya da hiçbirini beğenmediniz mi? O zaman kendiniz yapın.

Özellikler paletinin "Şekil" sekmesinde varsayılan şekil düğmemizin yanında bir de "Düzenle" düğmesi göreceksiniz. Buna bastığınızda çerçeve noktalarını

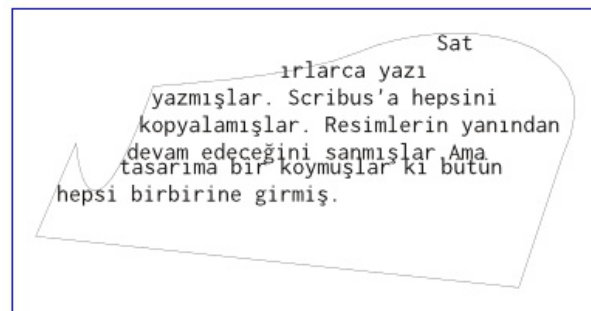
düzenleyebileceğiniz "Nodes" paleti açılacaktır.

Burada bir dizi düğme göreceksiniz. İlk

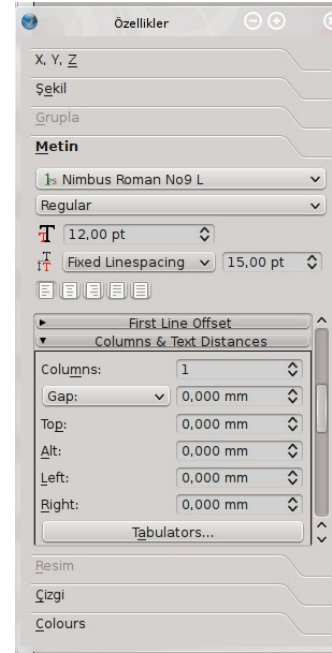
sıra düğmeler, çerçeve üzerindeki noktaları hareket ettirme, noktacık ekleme veya silmeye yarıyor. İkinci sıra da, aynı şekilde ancak bu kez noktacıklar kıvrım oluşturmak için kullanılıyor. Üçüncü sıra düğmeler ise, yatay ve dikey aynalama ayarlarını yapmamızı sağlıyor. En alt sıra ise perspektif ayarları için. Bu düğmeleri seçili hale getirip, çerçevenin noktalarından tutup çekelemeniz, çerçeveyi yeniden şekillendirmeniz için yeterli.

Yine buradan, metin çerçevesinin açısını ve boyutlarını da ayarlayabilirsiniz. Aynı ayarları özellikler paletinden de yapmak mümkün.

Tüm ayarlarınızı bitirdiğiniz zaman, "End Editing" düğmesi ile değişikliklerimizi uyguluyoruz.



## Metnin Çerçeve Konumlandırılması



Basitçe, metin çerçevesinin sınırları ile metnin arasındaki boşluk ve metnin çerçeve içindeki konumu olarak tanımlayabiliriz. Bunun için basitçe, metin çerçevesini seçili hale getirdikten sonra, özellikler paletinin "Metin" sekmesinden "Columns & Text Distances" bölümünü genişletiyoruz.

Buradaki "Columns" kısmı, metin çerçevesi içindeki sütun sayısını belirtir. Buradan çerçevenizi, sütunlara bölebilirsiniz. "Gap" ise, sütun oluşturmuşsanız, bu sütunlar arasındaki mesafeyi ayarlamamızı sağlar. Sonrasında ise sırasıyla, metnin çerçeve içindeki üst, alt, sol ve sağ taraflardaki boşluk mesafesini ayarlayabilirsiniz.

## Metin İthal Etmek

İlk bölümümüzün başında da belirttiğimiz üzere, Scribus bağımsız metin yazmak ve düzenlemek için uygun bir araç değildir. Bir metin düzenleyicisi yada kelime işlem uygulaması ile daha hızlı ve kolay metin düzenleyebilirsiniz. Scribus'a metin ithal etmek, yani bir metin dosyasının içeriğini içe aktarmak, oldukça kolaydır. Prosedür, bir önceki bölümümüzde belirttiğimiz vektör grafik aktarma ile aynı. Fark olarak, Scribus çeşitli dosya biçimlerinin içeriğindeki metinleri aktarabiliyor. Ancak farklı dosya biçimlerinde kullanılan bazı değişik özellikleri tanıyamıyor. Bu yüzden ben örneğimde, Scribus aktarımı için en kolay olan ve herhangi bir metin düzenleyicisi ile düzenleme yapabileceğiniz \*.txt dosyalarını kullandım.

Metin eklemek için izleyebileceğinizi iki adım var. gerçi hepsi aynı yere çıkacak. :-)

İlk olarak, resim çerçevesini seçtikten sonra *File -> İthal Et -> Metin Al* yolunu izleyerek, aktaracağımız metnin bulunduğu dosyayı seçmek.

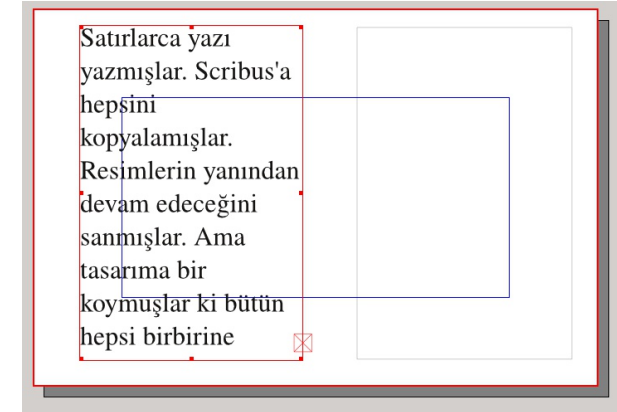
İkinci olarak, metin çerçevesine sağ tıklayarak açılan menüden "Metin Al" kısmını seçmek. Üçüncü olarak, metin çerçevesini seçerek, Ctrl+i kısayol tuşu ile doğrudan metin alma ekranını açmak.

Burada bir de "Metin Ekle" komutu göreceksiniz. Tamamen "Metin Al" ile aynı biçimde çalışır. Ancak farkı, seçmiş olduğunuz metin çerçevesinin içeriğini, yeni seçmiş olduğunuz dosya içeriği ile tamamen değiştirmek yerine, diğer yazının bittiği yerden yeni dosyanın içeriği ile devam edecektir. Yani, bir çerçeve içine "Metin Al" ile metin dosyası içeriği ithal ederseniz, o çerçevenin içinde bir başka metin varsa, o metin silinerek son dosya içeriğindeki metin üzerine yazılır. Aynı işlemi "Metin Ekle" ile yaparsanız, mevcut metnin bittiği yerden yeni dosya içeriğindeki metin devam eder.

İlk olarak metin çerçevemizi seçip, sağ tıklayarak ya da *File -> İthal et -> Metin Al* yoluyla metin aktarmayı seçiyoruz. Ardından, metnin bulunduğu dosyayı seçiyoruz. Sonrasında "Kullanılacak aktarıcıyı" seçiyoruz. \*.txt dosyası örneği verdiğimizden "Metin Dosyaları"nı seçiyoruz. Ardından

seçtiğimiz dosya içeriğinde bulunan metin, metin çerçevemize varsayılan özelliklere sahip olarak yerleştiriliyor.

İşte seçilen dosya içeriği, metin çerçevemizin içine yerleşti.



Eeee..?? Bu mu yerleşmek yani? Metin, çerçeveye sığmadı ki!


Resim çerçevesine sığmayan bir metin çerçeve içine yerleştirildiğinde (bir başka dosya içeriğinden ithal etmek ya da kopyala - yapıştır yöntemi ile) çerçevenin metin için dar kaldığı, çerçevenin hemen sağ alt kısmında, kare içinde beliren bir "X" işareti ile anlarız. Elbette kısa bir metinse veya metni biliyorsanız, metnin yarıda kesildiğini de fark edersiniz. Akla hemen, metnin yazı boyutunu küçültmek ya da çerçeveyi genişletmek

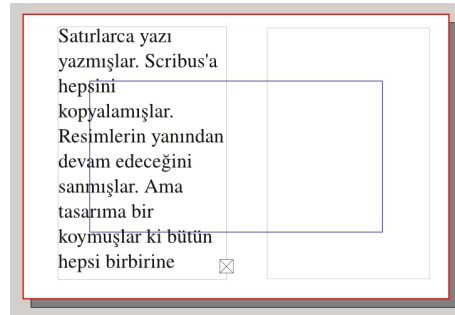
geliyor. Mantıklı ancak tasarım buna izin vermiyorsa ve yazdığınız yazı, bir sonraki sayfaya ya da yana koymuş olduğunuz ikinci metin çerçevesi içine geçmiyorsa?

### Metin Çerçevelerini Birbirlerine Bağlamak

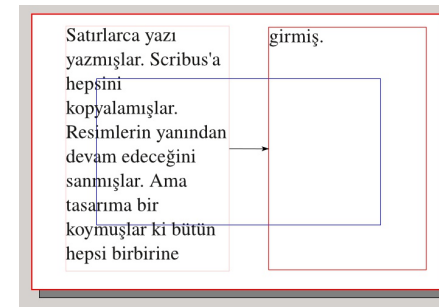
Metin çerçevelerini birbirine bağlama özelliği, aslında Scribus gibi katman tabanlı uygulamalar için ters bir fonksiyondur. Çünkü varsayılan olarak, her çerçeve aynı zamanda bir katmandır.

Kısa bir yazı ya da birkaç sayfalık bir belge tasarımı yapıyorsanız, ayrı katmanlar olarak metin çerçeveleri oluşturup, yazıları el ile bu çerçevelerin içine oturacak şekilde kopyalayıp, yapıştırabilirsiniz. Ama birkaç yüz sayfalık bir e-kitap tarzı bir tasarım yapıyorsanız, bu tam işkenceye dönüşecektir. Bunun için, kelime işlemci uygulamalarının metin akışı dedikleri özelliğin (otomatik olarak diğer sayfaya geçmek) taklit edilmesi gerekir. İşte bu Scribus'a bu taklidi yapıp yapmamasını, metin çerçevelerini birbirine bağlama özelliği belirtir.

Metin çerçevelerini birbirine bağlamak için Araçlar barındaki  düğmelerini kullanıyoruz. Bu bağlamayı yapabilmek için soldaki yeşil renkli düğmeyi kullanıyoruz. İlk olarak resim çerçevesini seçiyoruz. Sonrasında ise yeşil renkli olan bağlama düğmesine tıklıyoruz. Ardından da bağlamak istediğimiz ikinci metin çerçevesini seçiyoruz. Böylelikle bu iki metin çerçevesi birbiri ile bağlanarak, tek metin çerçevesi (ya da biri diğerinin devamıymış) gibi hareket etmeye başlıyor.



->



Aynı biçimde, bağlı bir metin çerçevesini seçip, sağ tarafata olan kırmızı ayırma düğmesine basıp da yeniden metin çerçevesinin kendisi üzerine tıklarsanız, çerçeveyi zincirden ayırmış olursunuz. Böylece bu metin çerçevesi içinde bulunan içerik silinerek, önceden bağlı olduğu metin çerçevesinin içine eklenir.

**Not:** Sadece metin çerçeveleri birbirlerine bağlanabilir. Resim çerçeveleri veya şekillerde bu özellik bulunmaz. Bunun için bu tip katmanları önce, metin çerçevesine dönüştürmeniz gerekir.

Aynı işlevi, bir metin çerçevesini seçtikten sonra, *“Öge -> Metin Çerçevelerini bağla”* ya da *“Metin Çerçevelerinden Bağlı Kaldır”* yolu ile de çerçeveleri birbirlerine bağlayıp çözebilirsiniz.

Peki kopyalayacağınız ya da ithal edeceğiniz metin yüzlerce sayfa ise?

Tek tek metin çerçevelerini birbirlerine bağlamakla mı uğraşacağız? Mümkün, ama sanırım biraz sıkıcı olurdu. :-)

Bunun için “Yeni Belge oluştur” kısmından

ince bir ayar çekmemiz gerekiyor (önceki yazılarda, buranın basit ancak hiç de küçümsemeyecek bir adım olduğunu belirtmiştik :-)). Şayet bu tip bir tasarım yapacaksanız, yeni belge oluştururken, “Seçenekler” kısmı altındaki “Otomatik Metin Çerçeveleri” kutucuğunu doldurun. Sütunlar ve Boşluk kısımları aktif hale geçecektir.

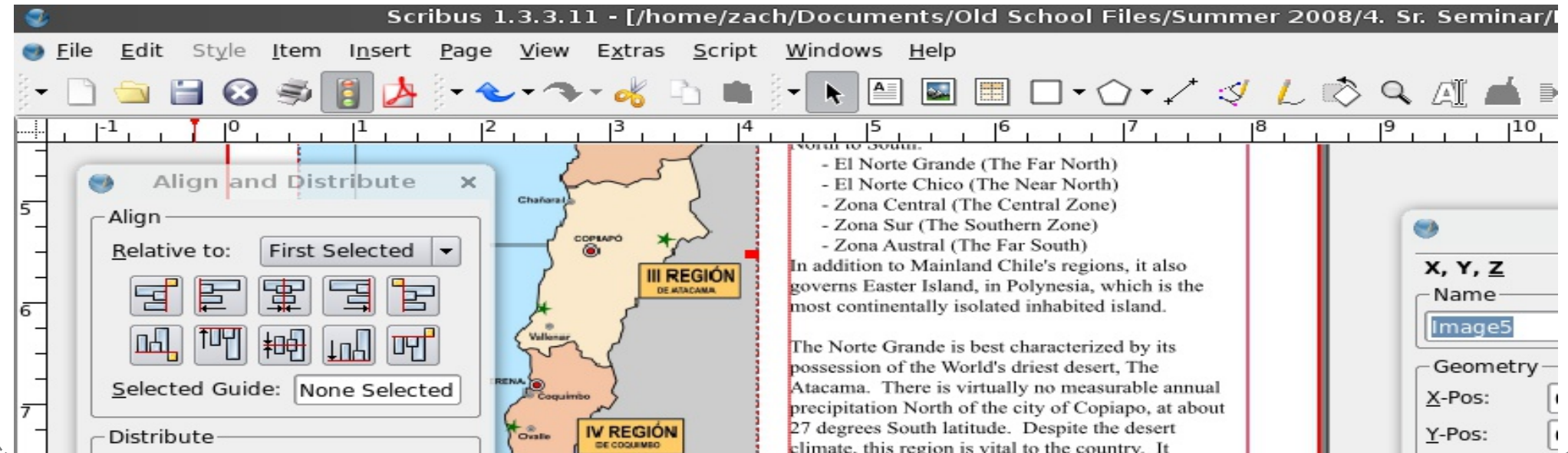


Buraları tasarımınıza göre ayarlayın ya da öylece bırakın, önemli değil. İlk sayfada bir metin çerçevesi

oluşturup, metni içine aktarın. Sığmayacaktır. Ancak yeni sayfalar oluşturmaya başladıkça, bu sayfalardaki metin çerçevelerinin, otomatikman bir önceki sayfadaki ile bağlandığını göreceksiniz. Bağlanan çerçevelerde de metnin kalan kısımları belirecek.

Eğer metin çerçeveleri arasındaki bağlantı zincirini görebilmek istiyorsanız, "Görüntüle" altındaki "Metin Bağlarını Göster" kutucuğunu işaretlemeniz yeterli.

Metinlerle çalışma kısmına şimdilik burada ara veriyorum. Ancak metinler henüz bitmedi. Bir sonraki dizide devam etmek dileğiyle, kalın sağlıklı...



## Atölye



GNU/Linux üzerinde sistemin dondurulması, uzun zamandır üzerinde uğraşılan bir konu. PLO forumunda yeniden gündeme gelen konu üzerinde, uzaktan sistem yönetimini de içine alacak şekilde yapmış olduğu çalışmayı, Ercan Topalak yazıyor.

Ercan Topalak  
ercantopalak@gmail.com  
<http://ankabilisim.org>

Geçenlerde PLO forumu üzerinde bir konu dikkatimi çekmişti. Dondurulmuş Uzaktan Kumandalı Pardus... Konuyu okuduğumda açan kişinin Windows işletim sisteminde üzerinde mülki yazılımlar ile dondurma (freeze) ve uzaktan yönetim yaptığını anlatıyor ve bunun Pardus üzerinde konunun uygulanabilirliğini soruyordu. Konu üzerinde biraz beyin fırtınası yaparak bu işin kolayca GNU/Linux'un mimarisini kullanarak yapabileceğini keşfettik. Bende bu yazıda sizlere nasıl yapılabileceğini aktarma çalışacağım.

**Dondurma (Freeze) Nedir?**

İşletim sistemi ve bilgisayar üzerinde yapılan tüm değişikliklerin yeniden başlatma ile sıfırlanması, dondurulmuş ya da yedeklenmiş haline geri getirilmesidir.

Bunun için kapalı işletim sistemlerinde dosya sisteminin gölge kopyası başka bir bölüm üzerine kayıt edilir. Yeniden başlatma esnasında bu alan kullanılarak dondurulan andaki gibi, üzerinde hiçbir işlem yapılmamış haline geri getirilir.

**Neden Dondurma İşlemi?**

- İşletim sistemi üzerinde yapılan tüm değişikliklerin yeni oturumda iptal olması, sistemin zarar görmemesi.
- Dosya sistemin bulaşan virüs ya da zararlılardan korunmak (Windows üzerinde dondurma işlemi her virüse etkili olmayacaktır. Genellikle dondurma işlemi yapılan gölge kopya alanına virüs etki ederek her yeniden başlamada kendini aktif hale getirmektedir).

- Birden çok kişinin kullanıldığı bir sistem ise, (örneğin internet kafe) yeni müşteri için, öncekinin kalıntılarının temizlenmesi gibi nedenlerden dolayı dondurma işlemi yapılabilir.

**GNU/Linux üzerinde durum nedir?**

Yukarıdaki dondurma işleminin etkilerini, GNU/Linux üzerinde mimarisinden yararlanarak yapar isek, bir bakıma GNU/Linux işletim sistemi ve dosya sistemini dondurmuş oluruz. Bu işlem için diğer sistemler gibi başka yazılımlara gereksinim duymaz ve fazladan maliyet oluşturmayız.

## /home Dizini ve root (Yönetici) Hakları

GNU/Linux üzerinde root haklarına sahip olmayan bir kullanıcı sistemin geneline etki eden ayarlara müdahale edemez, kendi dizini haricinde bir klasöre dosya yazamaz ve */home/kullanıcıdizini* altına hapsolür. Bir deęişiklik yapmak istedięinde görsel arayüz kullanıcıya root (yönetici hesabı) şifresi soracak, eęer giriş yapılmazsa işlem gerçekleşmeyecektir.

**Not:** 'sudo' yüklü ve kullanıcı hesabına tanımlı ise kendi kullanıcı hesabı ile yönetici haklarına sahip olunabilir.

## Yapılandırma Mimarisi

GNU/Linux üzerinde tüm yapılandırma, açık kaynak kodlu mimarisinin etkisiyle beraber yazı dosyalarından oluşur. Görsel kullanıcı arayüzünde (GUI) ve masaüstü yöneticisinde (örneğin GNOME) yapılan deęişiklikler arka planda komut işlemleri ile bu dosyaların düzenlemesi ile yapılır. Sistemin geneline etki eden yapılandırmalar */etc* klasörü içerisinde toplanmış, kullanıcıya etki eden yapılandırma (örneğin masaüstü arka

plan resmi) dosyaları ise */home/kullanıcı* dizini içerisinde gizli dosyalar olarak toparlanmıştır.

## Sonuç

Eęer GNU/Linux üzerinde bir kullanıcıya root şifresi ya da 'sudo' ile yönetici hakları vermez ve her sistemi yeniden başlatma esnasında */home/kullanıcıdizini* eski halini üzerine kopyalarsak önceki oturumdaki kullanıcının yapılandırma dosyaları deęişecek, kullanıcı dizinine kayıt ettiği dosyaların üzerine yenileri yazılarak iptal olacaktır.

## Başlarken

Kullanıcı ev dizinini kopyalamak için rsync yazılımını kullanacağız. Bu yazılım sayesinde yalnızca deęişen dosyalar kopyalanacak ve işlem kısa sürede tamamlanacaktır.

Sistem her yeniden başlandığında rsync yazılımının otomatik olarak çalışması için *rc.local* dosyasına eklememiz yeterli olacaktır. Tüm işlemin root kullanıcı ile ya da sudo yardımıyla root haklarına sahip olan bir kullanıcı ile yapılması gereklidir.

```
# sudo cp -R  
/home/kullanici_dizini/ /root/
```

komutu ile kullanıcı dizini */root* dizini altına kopyalanır. (Not: Bu kopyalama işleminde *.gvfs* dosyası kopyalanamayacaktır. İhtiyacımız olmadığından önemsemiyoruz)

```
# sudo chown -R  
kullaniciadi:kullanicigrubu  
/root/kullanici_dizini/
```

komutu ile kopyalanan kullanıcı dizinlerinin sahiplięi tekrar kullanıcıya verilir.

```
# sudo nano /etc/rc.local
```

komutu ile *rc.local* dosyası nano ile açılır.

**Not:** Pardus GNU/Linux üzerinde */etc/local.start* dosyasıdır. Bu yazıda Arch GNU/Linux kullanılmıştır.

```
# rsync --del -av  
/root/kullanici_dizini/  
/home/kullanici_dizini/
```

komutu yazılarak kayıt edilir.

Böylece her başlangıçta, `/etc/rc.local` dosyası içerisindeki komutu gerçekleştirecek ve `/root` dizin altına kopyaladığımız "kullanici\_dizini", `/home` dizini üzerine yazılacak ve sistem bir önceki haline geri dönecektir.

### Uzaktan Kumanda...

GNU/Linux üzerinde, uzaktan yönetim için bağlantı çeşitleri gelişmiş ve çok çeşitlidir. Uzaktan bağlantı ile evinizden, iş yerindeki bilgisayara bağlanıp belgeleri kullanabilir, internet üzerindeki, örneğin bir web sunucusuna bağlanıp yönetebilir ya da müşterilerinize uzaktan destek verebilirsiniz.

### OpenSSH (Secure Shell)

GNU/Linux mimarisi gereği tüm işlemler komutlar ve kabul (shell) ile yönetilir ve yazı dosyaları ile yapılandırılır demiştik. Normal olarak kullandığımız görsel arayüz (GUI), masaüstü yöneticisi ile farenin tıklama işlemlerini komutlara dönüştürerek kabuğun (shell) anlayabileceği bir dile çevirip işlem yapar.

Secure Shell ise bize bir sertifika üretip, uzaktan bağlantı yapan kullanıcı

ile sistem arasındaki bağlantıyı şifreleyerek güvenli bir kabuk (shell - komut sistemi) ortamı sunar.

Genellikle tüm GNU/Linux dağıtımları ile beraber gelir. Fakat gelen bağlantılar için yapılandırma yapılmamıştır.

```
# pacman -S openssh libssh  
libssh2
```

Arch GNU/Linux üzerinde,

```
# aptitude install openssh-server  
openssh-client
```

Debian GNU/Linux üzerinde,

```
# sudo pisi it openssh
```

Pardus GNU/Linux üzerinde komutları ile beraber yüklenebilir.

```
$ ssh kullaniciadi@sunucuadi  
ile ssh uzaktaki bir SSH sunucuya  
bağlantı yapılabilir. Yapılandırma  
dosyaları /etc/ssh klasörü altında  
bulunur.
```

### VNC (Virtual Network Computing)

VNC, RFB protokolünün geliştirilmesiyle oluşturulmuş; kullanıcıya bağlanılan bilgisayarın masaüstünü

grafiksel ortamda sunup, yönetilmesini sağlayan bir özgür yazılımdır. Dağıtım depolarından TightVNC paketini yükleyerek kullanabilirsiniz.

TightVNC yazılımının haricinde, GNOME masaüstü yöneticisiyle entegre çalışan vino-server projesi vardır. Kolayca Sistem menüsünden Tercihler altında bulunan Uzak Masaüstüne tıklararak gelen vnc bağlantılarına izin verebilirsiniz. Bir VNC sunucusuna bağlanmak için, GNOME vnc istemcisi olan Viagre yada tüm uzaktan bağlantılar için benim favorim olan Remmina'yı tercih edebilirsiniz.

Belki sonraki aylarda VNC konusuna detaylı değiniriz. Şimdilik kaynak ve faydalı adresler kısmına bakabilirsiniz.

### Kaynak ve Faydalı Adresler

<http://forum.pardus-linux.org/viewtopic.php?f=332&t=23822>

[http://www.cagataycebi.com/linux/remote\\_access/remote\\_access.html](http://www.cagataycebi.com/linux/remote_access/remote_access.html)

<http://www.teknoturk.org/docking/yazilar/tt000142-yazi.htm>

## Dağıtım İnceleme



Artık sona yaklaşan ve Pardus 2011'e diğer masaüstü yöneticilerini entegre eden ÇoMaK projesinin koleksiyon ve GNOME3 sürümlerinin incelemelerini Hamit Giray Nart'tan okuyoruz.

Hamit Giray Nart  
hamit@pardus-linux.org

**ÇoMaK Koleksiyon Sürümü:  
kozdincer**

ÇoMaK ekibinin, projeyi bitiriş tarihi olarak ilan ettikleri 19 Haziran'a artık sayılı günler kaldı. Bizi takip edip de ÇoMaK'ı bilmeyen sanırım yok gibidir. Şöyle bir geriye baktığımızda, aslında çok da geri gitmeden, ÇoMaK'ın geldiği yolu anımsayalım. 2010 Ekim ayında duyduk, Pardus'un KDE'den bağımsız masaüstü yöneticilerine kavuşabileceğini. Necdet Yücel bunu, kendi internet güncesinde [1] yazmıştı.

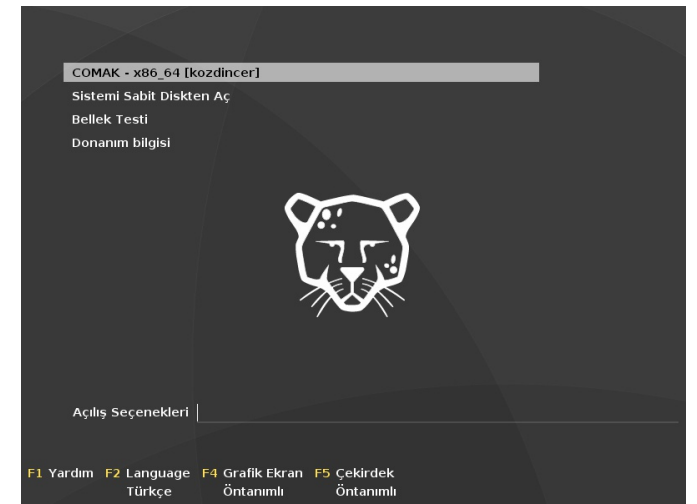
Toplantı ve çalışmaların ardından, Ocak 2011'de bir VirtualBox kalıbı olarak, LXDE masaüstü yöneticisi olan Pardus 2011 geldi. Şubat ayında ise, ilk kurulan sürüm olan Pardus 2011 LXDE Bonobo geldi. Bonobo'yu bir ay içinde sırasıyla Enlightenment, Fluxbox, Xfce ve GNOME2 takip etti. Tüm bunlar için ayrı ayrı olan kalıp dosyaları ise, birleştirilerek, koleksiyon sürümü oluşturuldu. Bu yazıma konu olan son koleksiyon sürümü, adını ÇoMaK projesine katkı veren ve şu anda da Pardus projesinde görev alan Kaan Özdiñer'den geliyor: kozdincer.

Pardus 2011 kozdincer, ÇoMaK ekibinin

ayrı ayrı kurulum kalıpları çıkardığı farklı masaüstü yöneticilerinin, tek bir DVD haline getirilmiş sürümü. Elbette, kozdincer'in tasarlanması aşamasına gelinene kadar, masaüstülerin daha kararlı bir yapıda çalışması için hata düzeltmeleri, paketlemeler, ilerleyen yerleştirme çalışmaları da kozdincer DVD'sine dahil edildi.

**Ortak Noktalar**

Aslında ortak nokta söylemi pek doğru olmadı. Çünkü söz konusu olan zaten tek bir sürüm: Pardus 2011. Ama tek bir DVD'de olunca hepsi, sanki farklı sürümlermiş gibi algılanıyor. :-)

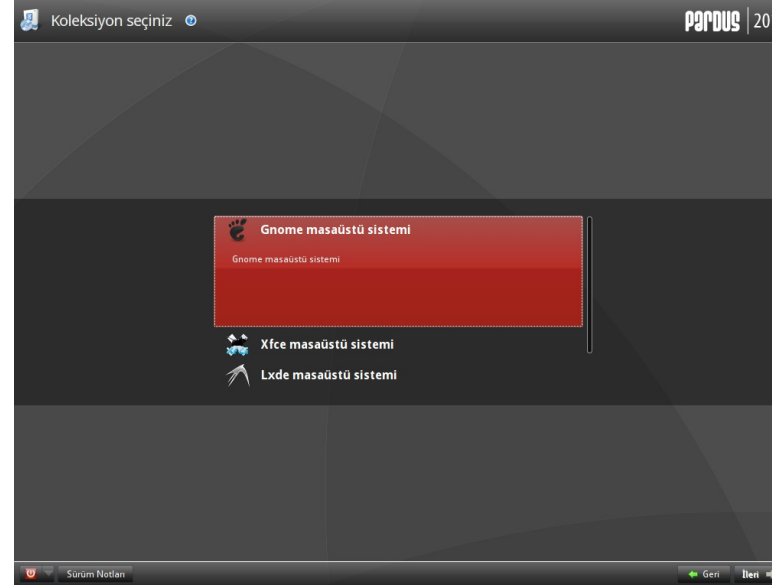
**Kurulum:**

kalıp dosyası biçiminde mevcut. ÇOMÜ sunucularından [2] 32 ve 64 bitlik sürümleri indirilip, DVD'ye yazılabilir. Her iki mimariye sahip kalıp dosyaları da 1.3 GB boyutundalar. Elbette bu kalıp dosyaları da Pardus 2011 tüm kalıp dosyaları gibi melez. Yani "dd" komutu ile bir USB belleğe de yazabilirsiniz.

Kurulum, Pardus 2011 kurulumu. Ama ilk fark, daha doğrusu ÇoMaK'ın çıkartmış olduğu ayrı sürümlerle olan fark, GRUB ekranında karşımıza çıkıyor. Diğerlerinin kurulum dil seçeneklerinde sadece İngilizce ve Türkçe seçenekleri varken, kozdincer'de Türkçe dahil 10 farklı dil seçeneği eklenmiş.

Sonraki adımlarımız aynı, GNU/GPL lisansını okuyup anlıyoruz, DVD içeriğimizi doğruluyoruz, klavye yerleşimimizi belirtiyoruz, zaman dilimimizi seçtikten sonra, disk bölümlendirme adımlarına geçiyoruz. Buradan disklerimizi yapılandırıp, Pardus 2011 kozdincer'i kuracağımız kısmı seçiyoruz. Ardından GRUB'u kuracağımız disk bölümünü belirliyoruz. Bunlar bilindik adımlar. Bu adımlarla ilgili ayrıntılı anlatımı [3]

adresinden indirebileceğiniz Pardus 2011 kurulum kılavuzunda bulabilirsiniz.



Ahhh... İşte Pardus 2011 kozdincer'in zırt dediği yer. Normalde, GRUB kurma kısmını geçtikten sonra onay ekranına geçerdik ve kurulum başlardı. Pardus 2011 kozdincer'de ise araya bir "Koleksiyon Seçiniz" adımı eklenmiş. Buradan kullanmak istediğiniz masaüstü yöneticisini seçiyorsunuz. Burada 5 farklı masaüstü yöneticisinden birini seçmemiz mümkün. Bunlar, listedeki sıralarıyla:

- GNOME 2.32
- Xfce 4.8

- LXDE 0.5
- Fluxbox 1.3.1
- Enlightenment 0.16

Masaüstü yöneticimizi seçtikten sonra, onay ekranı geliyor. Burada da farklı olarak en alttaki seçilen koleksiyon bölümü var. Orada da seçtiğimiz masaüstü yöneticisini görebiliyoruz. Ayarlarımız tamamsa, buradan "Kurulumla başla" diyerek kurulumu başlatıyoruz. Sistem özelliklerine bağlı olmakla birlikte, vasatın üzerinde güce sahip sistemimde (Pentium Core2Duo E7500 2.93 işlemci, 4GB RAM ) kurulum yaklaşık 20 dakika kadar sürdü. Farklı masaüstü yöneticilerini seçmek de bu sürede gözle görülür bir değişikliğe yol açmadı.

Kullanıcı adı ve parolası tanımlama, root parolası tanımlama ve makine adı belirleme ise, ilk çalıştırılmanın başında yapılıyor. Bu işlemler, kozdincer'de YALI üzerinde değiller.

### Pardus Yönetici (manager) Ailesi

Pardus yönetici ailelerinin, farklı

masaüstlerine uyarlanması işlemi, ayrı kalıp dosyaları zamanında zaten tamamlanmış bir işlem. O yüzden kozdincer'de de bir değişiklik göze çarpmıyor. Yönetici ailesi, tüm masaüstlerinde ortak olarak var. Ancak birkaçının yerleri, masaüstü yöneticisine göre değişebiliyor. Örneğin, Xfce yöneticisinde, tüm yöneticiler, menüde "Sistem" altında iken, GNOME2'de bir kısmı "Sistem Araçları" altında iken, bir kısmı ise "Yönetim" altında bulunuyor. Ancak hepsi var. Yine buradaki yönetici ailesi, Pardus'un kendi yönetici ailesi. Yani her masaüstünde farklı olan donanım, görselleştirme, kişiselleştirme gibi ayarlar yöneticileri değil. Burada belirteceğim yönetici aileleri, ayar ve arabirim ile tüm masaüstü yöneticilerinde aynı. Bunlar:

**Açılış Yöneticisi:** Sistem açılışımızı yaptığımız yönetici. Yani "grub.conf" dosya içeriğini değiştirebileceğimiz grafik arayüzü.

**Disk Yöneticisi:** Bu da "fstab" dosyasını yönettiğimiz yönetici. Yani sistemdeki diskleri listeleyip, istediğimiz konumlara otomatik olarak bağlanmasını sağlayan yönetici.

**Güvenlik Duvarı Yöneticisi:** Bilgisayar üzerindeki "Gelen Bağlantı", "Giden Bağlantı" ve "İnternet Paylaşımı" verilerini kontrol etmemizi sağlar. Varsayılan ayarında güvenlik duvarı kapalıdır.

**Htop:** Bu aslında bir yönetici değil. "top" komutunun alternatifi. "Htop" arkaplanda çalışan tüm süreçleri, sistem kaynağı kullanımlarını, ağaç dizilimi şeklinde görüp yönetebileceğimiz TTY konsol komutudur. Yani grafik arabiriminden bağımsız çalışır. Yine de KDE serisinde bulunan "Süreç Yöneticisi"nin yerini aldığından, yönetici ailesi altında tanımlanmış.

**Kullanıcı Yöneticisi:** Kullanıcı ekleme, kaldırma ve yetkilerini tanımladığımız yönetici.

**Paket Yöneticisi:** Pisi. Onu da merak etmezsiniz herhalde. Zaten etseniz de anlatmayacağım. :-D

**Smolt:** İlk çalıştırmada Kaptan ayar yöneticisi altında çalışan Smolt ile Pardus 2011 sürümünde tanışmıştık. Smolt, kullanıcının bilgisi ve isteği dahilinde, bilgisayar donanımı ve ayarlamaları ile ilgili kişisel bilgileri

raporlayarak, istatistik ve geliştirme süreçlerine yön vermede yardımcı olacak verilerin oluşturulması amacıyla, Pardus geliştiricilerine bilgisayar bilgilerinizi gönderen bir yönetici.

**Servis Yöneticisi:** Pardus altında çalışan hizmetleri ve sunucuların çalıştırılması, durdurulması ve açılışa otomatik başlatılması ayarlarının yapıldığı yönetici.

**Kaptan:** Bunu da anlatmayacağım. :-)

Tüm bu yöneticiler, ortak olarak tüm masaüstü yöneticilerinde aynen mevcut. Ses kontrolümüz pavu'ya emanet. Yazıcı yapılandırması ise CUPS'un web arabirimi üzerinden yapılandırılabilir.

Pardus 2011 kozdincer henüz bir deneme sürümü. O yüzden de Pardus'un geliştirme "devel" deposunu kullanıyor. Bu depoda üst sürüm, ancak Pardus 2011 ile tam uyumluluğu sınanmamış uygulamalar bulunduğundan, paket güncelliği bakımından önde olan kozdincer, kararlılık konusunda ise biraz geride. :-)

Nisan1 sürümlerinde (GNOME 2.32'nin yayımlandığı sürüm paketi) ÇoMaK deposu birleştirilmişti. Nisan1 sürümlerinden bu yana ÇoMaK sürümlerinde hangi masaüstü yöneticisini kullanırsanız kullanın, tek depoyu kullanıyoruz. Pardus 2011 kozdincer de aynı depoyu kullanıyor ve bu depoda da an itibariyle geliştirme ve ÇoMaK depolarında toplam 4700'den fazla paket bulunuyor.

Bu paketler kurduğunuz masaüstü yöneticilerine göre farklılıklar göstermekle birlikte, hepsi için ortak kullanılan paketler var. İnternet kategorisinde, web tarayıcısı olarak Firefox 4.0.1 ve yanında mesajlaşma uygulaması Pidgin 2.7.11 sürümleri ön yüklü olarak geliyor. Ortak bir e-posta istemcisi yok. Eğer masaüstü yöneticisinin kendine has bir posta istemcisi varsa o geliyor (Xfce'deki Postler gibi). Ancak Thunderbird 3.1.10 sürümü depoda bulunuyor. Çoklu ortam bölümünde ise Clementine 0.7.1, Smplyer 0.6.9 sürümleri ön yüklü olarak geliyor. Ses denetimlerinde ise PulseAudio ve pavucontrol arayüzlerini kullanıyoruz. Ofis kategorisinde ise LibreOffice 3.3.2 sürümü ile ePDFViewer 0.1.7 sürümü ön yüklü

olarak geliyor. Diğer önemli bileşenler ise, (dosya yöneticileri, arşivleyiciler vs..) masaüstü yöneticilerine göre değişiyor. Pardus 2011 kozdincer'in ağ yönetimi ise NetworkManager 0.8.4 sürümüne emanet. Cnazar ise, çoktandır yerinde zaten. :-)

Kullanılan temel sistem ve Pardus bileşenleri ise şöyle:

- Linux çekirdeği 2.6.37.6
- Comar 3.0.3
- Mudur 4.1.3
- Plymouth 0.8.3



- - GTK2 2.22
- Qt 4.7.2
- Glibc 2.12

## Masaüstü Yöneticileri

### GNOME 2.32

#### (Özgün Sürüm Adı: Nisan1)

Pardus 2011 kozdincer, GNOME masaüstü yöneticisinin 2.32 sürümü ile geliyor. Eski GNOME deposunda 100 kadar paket mevcuttu. GNOME ile ilgili paketlerin tümü artık ortak depoda.

Elbette GNOME'a özel paketler, GNOME masaüstü yöneticisini seçtiğinizde geliyor. Dosya yöneticisi olarak Nautilus 2.32 geliyor. Arşiv yöneticisi olarak GNOME File Roller 2.32 sürümü geliyor. Resim görüntüleme olarak Eye of GNOME uygulaması ön yüklü olarak geliyor. GNOME özel olarak, web tarayıcısı Firefox'un yanında Epiphany web tarayıcısı 2.36 sürümü ön yüklü olarak geliyor ("Tarayıcı Savaşları" yazısında Epiphany tarayıcısını Pardus 2009'a kurmak için taklalar atmış,

ama başaramamıştım. :-) ). İnternet kategorisi altında yine GNOME'a özel Gwget 1.0.4 indirme yöneticisi olarak yerini almış. ÇoMaK ekibi, GNOME kullanıcılarına iki sürpriz de yapmış. Biri Vinagre Uzak Masaüstü görüntüleyicisi. Bu uygulama ağ üzerindeki bir bilgisayara bağlanmanızı sağlayan bir uygulama. İkinci olarak, bir ağ üzeri depolama sistemi olan Dropbox. Her ikisi de ön yüklü olarak geliyor.

GNOME kullanıcılarının alıştığı "Yerler" ve "Sistem" menülerinin tüm ayarları çalışıyor. Ancak "Yönetim" altındaki geçmiş yöneticisi çalışmıyor. Nisan 1 sürümünde, GNOME masaüstü yöneticisini, açılıшта GNOME; klavye düzenini de kullandığınız klavye düzenine ayarlamamız gerekiyordu. Masaüstü yöneticisi "Öntanımlı", klavye ise İngilizce olarak açılıyordu. İlk açılıшта bir defaya mahsus, bu ayarları elle değiştirmek gerekiyordu. Aynı ayar ile kozdincer'de de karşılaştım. İlk kurulum anında bir sorun yoktu; ancak 30 Mayıs güncellemelerden sonra Kaptan'ı konsoldan başlatamaz oldum. Kaptan, konsoldan başlatılmaya çalışıldığında;

Traceback (most recent call

```
last):
File "/usr/bin/kaptan", line 20,
in <module>
    from kaptan.plugins import
Desktop
File
"/usr/share/kaptan/kaptan/plugins
/___init__.py", line 25, in
<module>
    pds.Gnome3: "gnome3"
AttributeError: 'module' object
has no attribute 'Gnome3'
```

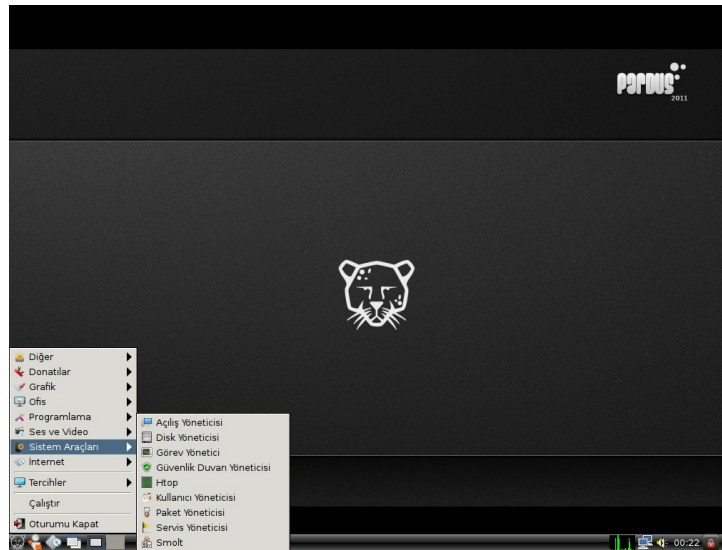
şeklinde bir hata veriyor. Nedenini anlayamadım. Brasero ve Rhythmbox uygulamaları ön yüklü olarak gelmelerine karşın "libgmime" kütüphane eksikliği hatası

vererek çalışmıyor. Çözümü ise basit: ÇoMaK deposundan "gmime" paketini indirip kurmak. Sorun düzelecektir. Açılıшта Kaptan'da masaüstü resimlerinin ön izlemeleri görünmüyor. Bunlar dışında hiçbir hatayla karşılaşmadım. Pardus yönetici ailesinin uygulamalarının tümü ve "Geçmiş Yöneticisi" dışındaki tüm GNOME yönetim gereçleri tam olarak çalışıyor. Sistem geneli içinse kusursuz çalıştığını söyleyebilirim. Ağ üzerinde ve donanımlarda ne bir ayar sorunu, ne takılmalar ve kilitlenmeler. Hiçbir sorun ile karşılaşmadım. Ayrıca öntanımlı olarak gelen simge setini de çok sevdim. :-)

### LXDE 0.5 (Özgün Sürüm Adı: Bonobo)

Kurulum sırasında LXDE seçeneğini seçerseniz, kozdincer LXDE 0.5 sürümünü ve bu masaüstü yöneticisinin uygulamalarını kuracaktır.

Dosya yöneticisi olarak PCManFM 0.9.9 geliyor. Oldukça hafif ve bir hayli süratli olan LXDE'nin sistem araçlarında ise sıkıştırma ve arşiv yöneticisi olarak Xarchiver 0.5.2 geliyor. Ses ve ortam kısmında farklı



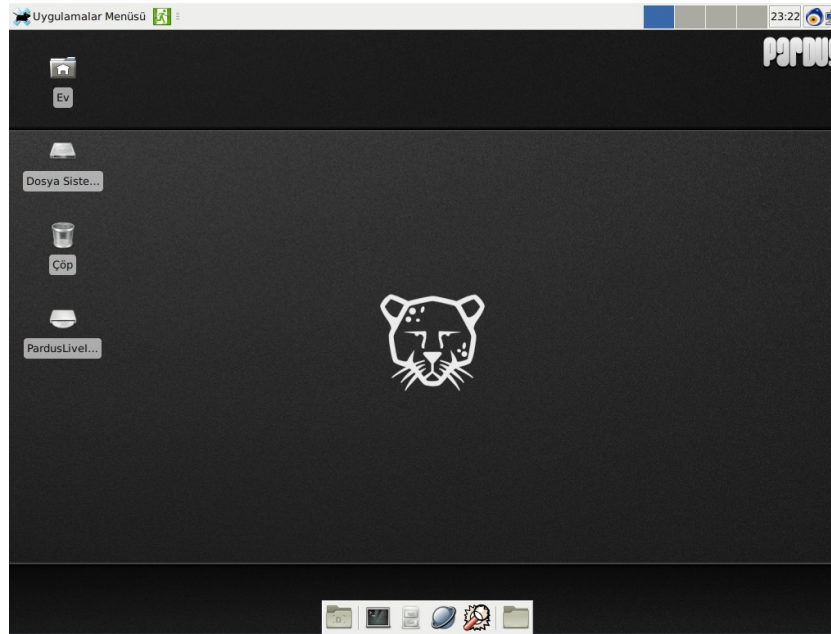
olarak DeadBeeF 0.5.0 ortam oynatıcısı ön yüklü olarak geliyor. Grafik bölümünde ise LXDE masaüstünde GpicView 8.0.2 sürümü, resim görüntüleyicisi olarak kullanılmış. Metin düzenleyicisi olarak Leafpad 0.8.18 sürümü geliyor. LXDE masaüstünde dosya aktarım aracı olarak ise GtkNetCat geliyor. Bu uygulama yalnızca bir indirme yöneticisi değil, bilgisayarlar arası dosya transferi yöneticisi.

LXDE masaüstü yöneticisinin ayarları ise görünüm, masaüstü oturum ayarları fare-klavye ayarları, ekran ayarları ve Openbox Konfigürasyon yöneticisinden oluşuyor. Gerçi Openbox yöneticisi oldukça ayrıntılı kişiselleştirme ayarlarına sahip.

Açılış sırasında masaüstü oturumundan LXDE ve Openbox seçenekleri açılıyor. Openbox seçeneği sizi yalnızca farenin sağ tuşu ile menüye ulaşabildiğiniz bir ortam olarak karşılıyor. Bu ikisi dışında bir ortam seçerseniz, kendinizi giriş ekranına geri dönmüş olarak buluyorsunuz. Ben bunun dışında bir aksilik ile karşılaşmadım. Ayrıca LXDE, KDE bağımsız olarak Pardus'a uyarlanan ilk masaüstü yöneticisi olma

özelliğini de taşıyor. :-)

### Xfce 4.8 (Özgün Sürüm Adı: Nusrat)



GNOME 3'ün çıkışı ile GNOME'u bırakan GNOME kullanıcılarının en çok kaçtıkları masaüstü yöneticisi XFCE. Gerek hız, gerek performans ve gerekse kullanım kolaylığı seviyelerinin tümünü birden optimum düzeyde sağlayan bir masaüstü yöneticisi. YALI'dan XFCE masaüstü ortamını seçtiğinizde Pardus 2011, XFCE 4.8 sürümü ile sisteme kuruluyor.

Pardus 2011'in en zengin menüye sahip

masaüstü uyarlaması sanırım XFCE olmuş.

XFCE'de dosya yöneticisi olarak Thunar 1.3.0 karşımıza çıkıyor. Ayarlar menüsü ise, oldukça geni bir menüye sahip. XFCE sistem ayarları, kişiselleştirme ve görsellik ayarları, fare-klavye ayarları, ekran ve panel ayarları, pencere ve dosya yöneticisi ayarlarından sistem bildirim ayarlarına kadar oldukça geniş ve detaylı ayar yöneticilerinin hepsi de sorunsuz çalışıyor.

Ancak XFCE masaüstü pek otumuş gibi görünmüyor. Dizüstü test makineme kurduğum zaman, Kaptan ilk açılışta otomatik olarak karşıma gelmedi. Nedendir anlayamadım.

İnternet kısmı özel uygulamalara gelecek olursak, ilk anda gözümüze Eatmonkey 0.1.4 indirme yöneticisi çarpıyor. Ama ne yazık ki çalışmıyor. :-) Hemen ardından Liferea 1.7.5 haber ve RSS istemcisi geliyor. Firefox veya Chrome tarayıcılarının GTK alternatifi olan Midori 0.3.3 sürümü de Firefox'a alternatif olarak XFCE'de ön yüklü

olarak geliyor. Yine bu kategorideki XFCE'e özel bir uygulama da e-posta istemcisi Postler 0.1.1.

Çoklu ortam kısmında Parole Ortam Oynatıcısı 0.2.0.2 sürümü ön yüklü olarak geliyor. Aynı kısımda Xfburn 0.4.3 CD yazma uygulaması bulunuyor. Arşiv yöneticisi olarak Xarchiver kullanılıyor. Thunar'ın fonksiyonları dışında bir de ClamTK 4.31 antivirüs yazılımı ön yüklü olarak geliyor. ÇoMaK ekibi sürprizleri seviyor. :-)

Grafik kısmında ise Ristretto 0.93 resim görüntüleyicisi geliyor. Pardus yönetici ailesinin bulunduğu sistem kısmı altında ise Thunar2'nin bazı fonksiyonları dışında, uzak dosya sistemlerine bağlanmak için bir arayüz olan Gigolo 0.4.1 bulunuyor.

Gerçekten oldukça zengin ve ayrıntılı bir uyarlama olmuş XFCE. Ama en sorunlu masaüstü olmuş. İlk olarak Kaptan açılışta başlamadı. Ama konsol komutu ile başlatılabiliyor. Giriş ekranında ise klavye düzeninizi ve oturum tipinizi, bir kereye mahsus olmak üzere, ilk açılışta elle ayarlamamız gerekiyor. Bir oturum açtığınızda ve Thunar'ı başlattığınızda,

sistemin kendini toparlaması biraz zaman alıyor. Oturum boyunca bir sorun yok; ama oturumu yeniden başlattığınızda, sorun tekrarlıyor.

### Fluxbox 1.3.1 (Özgün Sürüm Adı: Falco Peregrinus)



Pardus 2011 üzerinde, adı gibi, en hızlı çalışan ve açılan masaüstü yöneticisi Fluxbox uyarlaması. Gerçekten de Pardus 2011 üzerinde en fazla sürati almak için yapılandırılmış. Aslında oldukça basit ve ayrıntılı bir kişiselleştirme ayarları sunulmuş Fluxbox'ta. Ama sistem ve donanım ayarları için biraz yetersiz kalmış, en azından son kullanıcı için.

Fluxbox menüsünde ayarlama yapabileceğimiz "Tools" ve "Fluxbox" olmak üzere iki ayar menüsü var. "Tools" kısmından "Composite" ve "Conky" adlı iki menü var. Composite, menülerin ve pencerelerin yavaşça belirmesini sağlayan bir efekt. Conky ise bir tür sistem gözleyicisi, ancak çalışmıyor. :-) Bunların dışında buradan ekran görüntüsü alabilir ve X11 sunucusunu kapatabiliyorsunuz. Ancak ben, ekran görüntüsünü nereye ve nasıl kaydettiğini bulamadım. :-)

Fluxbox bölümünde ise pencere ayarları, arka zeminler, çalışma alanları (çoklu masaüstü) ayarları, görüntü kişiselleştirme ayarları ve masaüstü görüntüsü ayarları var. Buradan masaüstü pencerelerinin adları, opaklıkları, boyutları vs. gibi ayarları en ince ayrıntılarına kadar yapabiliyoruz. Ancak ses, görüntü ya da ağ ayarları yapılabilecek bir menü bulamadım. Bu ayarları yapmak isteyenler, konsol ve conf dosyaları ile muhatap olmak durumundalar. Yalnızca bunlar da değil; diğer tüm masaüstü yöneticilerinde yer alan yazıcı yöneticisi (CUPS), Fluxbox'ta menülerde yer almıyor. Firefox'tan

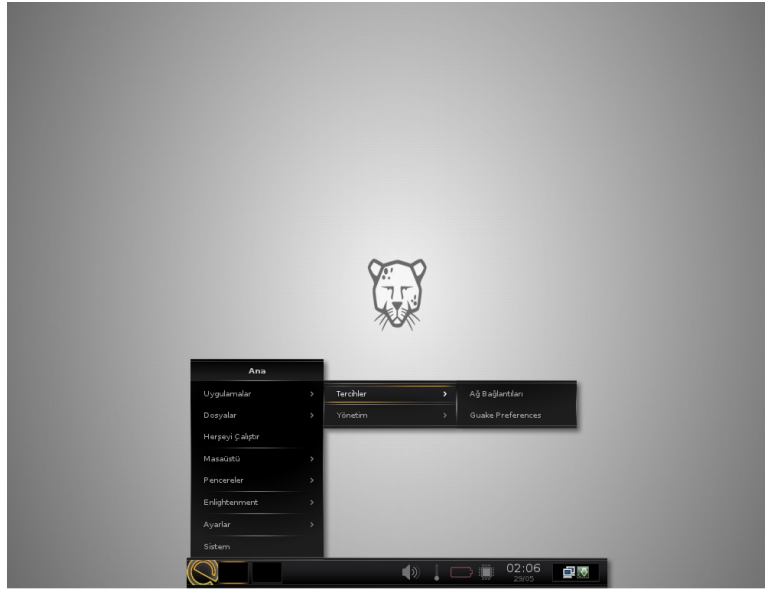
kendiniz başlatabiliyorsunuz.

Ortak alanda belirttiğimiz tüm Pardus yöneticileri burada da var. Ancak Smolt ve Htop, menüde görünmüyorlar. Bunlara ulaşmak için, dosya yöneticisini açıp, “Uygulamalar” menüsüne girmek gerekiyor.

Fluxbox, masaüstü yöneticisi, kendine özgü iki uygulama barındırıyor. Bunlardan birisi, çokluortam oynatıcısı olan Pogo 0.4. Oldukça basit bir müzik çalar. İkinci olaraksa, Eterm 0.9.5 bir konsol uygulaması. Normal konsol komutu olan, “urxvt” komutundan farklı olarak, menü barı sayesinde pek çok fonksiyona ulaşabiliyorsunuz. Ancak diğer masaüstü yöneticilerinde gelen pek çok paket kurulu olarak gelmiyor. LibreOffice ve ses kontrol paketleri yüklü değil. Bir de giriş ekranında Num Lock otomatik olarak yalnızca Fluxbox ve E17'de açık geliyor. :-)

### **Enlightenment (E17) 0.16 (Özgün Sürüm Adı: Dolly)**

Enlightenment ya da E17 masaüstü yöneticisi, aslında ilk anda sunucu masaüstü yöneticisi olmayı amaçlamış,



sonradan son kullanıcıya yönelmiş; ancak GNOME ve KDE'nin gölgesinden çıkmayı başaramamış bir masaüstü yöneticisidir. Yine de son kullanıcıya pek yakın sayılmaz.

Pardus 2011 kozdincer'i Enlightenment masaüstü yöneticisi ile kurduğunuz zaman, karşınıza ilk olarak hemen hemen hiçbir şey gelmiyor. Biraz zaman ve uğraş gerektiren bir kişiselleştirme ve kısayollarınızı oluşturma çabasına girişmeniz gerekiyor. Bu da ilk açılışta menüden “Ayarlar” kısmına gideceğiniz anlamına geliyor. Ayarlar kısmında ise oldukça ayrıntılı ve kolay yapılandırılacak sistem ve kişisel-

leştirme ayarları var. Buradan görünüm, uygulama, ekran, giriş ekranı, pencereler, menü ve dil ayarları, dosya ve sistem ayarları yapılandırabiliyoruz. Buradaki uygulama ayarlarından, menü-müze yüklü uygulamaları ekleyebiliyoruz. Yani uygulama menüsünü buradan oluşturuyoruz. Araçlar kısmında ise, masaüstüne ekleyebileceğimiz programcıklar yer alıyor. Buradan ise konumlandırabileceğimiz temel uygulama ses (mixer) uygulaması. Buradan masaüstüne raf (panel burada raf olarak geçiyor :-)) ekleyebiliyorsunuz. Aslında bu ayarları yaptıktan sonra gayet güzel bir masaüstü yöneticisine sahip olabilirsiniz.

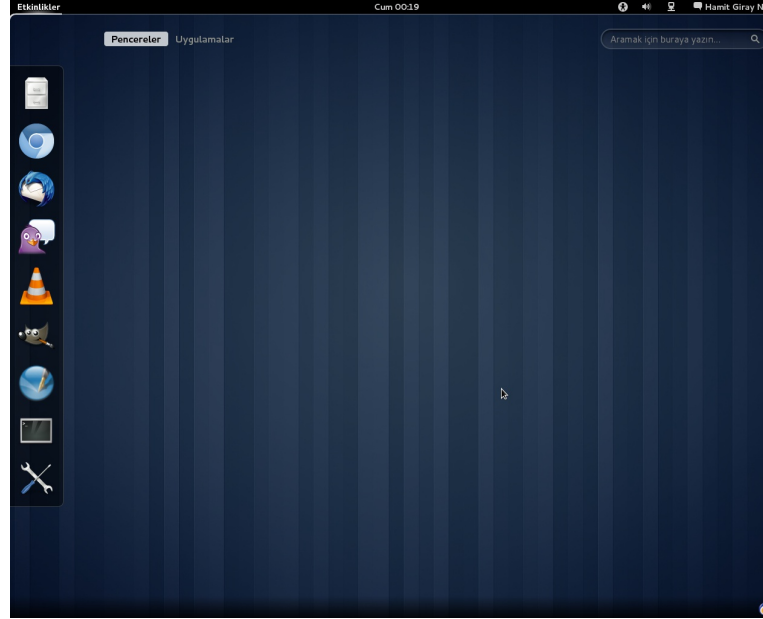
Pardus 2011 kozdincer'in tipik sorunu olan paketlerin kütüphane eksikliği ya da uyumsuzluğu yüzünden çalışmama eksikliği, Enlightenment masaüstünde de kendini gösteriyor. Örneğin E17'ye has Enjoy müzik oynatıcı ve Emote uygulaması çalışmıyor. LXDE masaüstü yöneticisinin paketlerini kullanıyor. Kendine özgü birkaç uygulama ise çalışmıyor. Ortak uygulamalar ya da Pardus yönetici ailesinde bir sorun yok.

## Pardus 2011 kozdincer Üzerine

Benim, kozdincer'de kullanmayı en çok sevdiğim masaüstü yöneticileri GNOME ve Xfce oldu. Oldukça geniş ve detaylı bir sistem ve kişiselleştirme yapılandırması sunuyorlar. Her ikisi de hala biraz paket sorunlarına sahip de olsalar, kararlılık ve sistem performansı bakımından hiçbir hata ile karşılaşmadım. Masaüstlerinin kendilerine ait uygulamalarının yanında, farklı başka uygulamalar da geliyor. Bazı ön yüklü gelen paketler de dahi, kütüphane eksiklikleri ya da aynı kütüphanelerin her iki depoda da bulunma durumları gibi uyumsuzluklardan (sanıyorum) çalışmama durumu oluyor.

Şu an ise GNOME masaüstü kurulu kozdincer, ana sistemim durumunda. Tüm günlük işlerimi onun üzerinden rahatlıkla yapabiliyorum. ÇoMaK projesinin, 19 Haziran tarihinde tamamlanması planlanıyor. Ancak merak ettiğim soru ise, ÇoMaK uygulaması, Pardus 2011 sürümlerinden sonra da devam edecek mi? Bunu sanırım zaman gösterecek. :-)

## Pardus 2011 GNOME 3 (22 Ağustos)



GNOME 3, uzatmalar ve ertelemeler sonucunda çıkmış, genelde de benim gözlemlediğimi kadarıyla KDE kullanıcıları sevmiş, GNOME kullanıcıları ise yadırgamışlardı.

Bir KDE kullanıcısı olarak ben sevdim. :-) İlk izlenim olarak ise oldukça süratli. Yazılımlardan mı yoksa GNOME 3'ün kendisi mi anlamadım ancak, standart KDE ve kozdincer sürümündeki GNOME 2 ile bariz bir hız farkı gözlemledim. Gerçi test sürümleri, pek

çok işlev devre dışı olduğundan, kararlı sürümlerden hep daha hızlı çalışır.

Pardus 2011 kozdincer ile farklı yapıda ve kendisi özgün bir dağıtım. Bu yüzden paketleri ve kullandıkları depolar farklı. Şu an için yalnızca 32 Bit mimarisinde olan -muhtemelen siz bu yazıyı okurken 64 Bit sunuculardaki yerini alacak ve burada sözü edilen hataların önemli bir kısmı çözülmüş olacaktır- Pardus 2011 GNOME 3 (22 Ağustos) sürümü, tam bir deneme sürümü. Yani şu anki haliyle kararlılıktan biraz uzak ve günlük kullanım için kesinlikle henüz uygun değil.

22 Ağustos sürüm adı ise, 22 Ağustos'ta yürürlüğe girecek olan İnternet filtreleme uygulamasına atfen konulmuş.

Kurulum, tipik Pardus 2011 kurulumu. Elbette kozdincer'deki gibi bir masaüstü yöneticisi seçme adımı yok.

Pardus 2011 GNOME 3, Pardus 2011 devel (geliştirme) deposunu ve ÇOMÜ'nün gnome3 depolarını kullanıyor. Depolarda an itibariyle 4600

kadar paket var. Sistem bileşenleri aynı:

- Linux çekirdeği 2.6.37.6
- Comar 3.0.3
- Mudur 4.1.3
- Plymouth 0.8.3
- Qt 4.7.2
- Glibc 2.12
- GNOME 3.1.1

Bu yazıda GNOME 3'ü inceleyeceğiz. Ancak eski GNOME'dan farklı olarak, Pardus yöneticileri, GNOME kabuğu (gnome-shell) üzerinde dağılmış durumdadır. GNOME 2'deki düzen ve derlilik, 3 serisinde biraz bozulmuş. Bir kısım Pardus yönetim araçları, "Diğer" kategorisindeyken; bir kısım yöneticiler "Sistem Araçları" altında bulunuyorlar. GNOME 3 altında bulunan yöneticiler:

- Açılış Yöneticisi
- Disk Yöneticisi
- Güvenlik Duvarı Yöneticisi
- Htop
- Kullanıcı Yöneticisi
- Paket Yöneticisi
- Servis Yöneticisi
- Yazıcı Yöneticisi

Kaptan şimdilik yok. Bunlar dışında GNOME 3'ün de sistem yönetimi araçları var. Sistem Ayarları altında kişiselleştirme ve donanım ayarlarını bulabilirsiniz. Ancak çok ayrıntılı değil. GNOME 3 altında bir de Tweak Advanced Settings var. Ancak 22 Ağustos sürümünde çalışmıyor. GNOME 3'ün bir de "Geçmiş Yöneticisi" var. Ancak 22 Ağustos'ta o da çalışmıyor. :-) Ancak GNOME 3'ün ağ ayarları yönetimi gerçekten güzel olmuş. Uygulamalar altındaki Ağ Bağlantıları'ndan GNOME NetworkManager uygulamasına ulaşırsen, üst panelde bulunan Ağ Ayarları'ndan ise mevcut ağı yapılandırabiliyorsunuz.

İnternet ortamı için GNOME 3'te tarayıcı olarak Google Chromium 12.0 sürümü geliyor. Firefox 4.0.1 sürümü, 22 Ağustos'ta henüz çalışmıyor. Bunun dışında ie elbette GNOME'un tarayıcısı Epiphany 3.0.3 sürümü geliyor. Anında mesajlaşma olarak Pidgin 2.7.11 geliyor. Ancak düzgün çalışmıyor. İlk açılışta anında mesajlaşma hesaplarına bağlanamıyor. Hesabı pasifleştirip, tekrar aktif hale getirince ancak bağlanabiliyor. Yani ilk açılışta hesabı fark edemiyor. Ayrıca GNOME 3'ün de

bir haberleşme servisi var: Empathy 3.1.1. Ancak Sadece Jabber, Google Talk ve Facebook Sohbet desteği var. Kısıtlı desteği var ancak GNOME kabuğu üzerinden Empathy'yi kontrol edebilirsiniz. Ancak kişisel ayarlar altındaki mesajlaşma ve VoIP ayarları bölümü çalışmıyor. E-posta istemcisi ise yok. Depodan Thunderbird 3.1.10 sürümünü indirip kullanabiliyorsunuz.

Arşiv Yöneticisi olarak GNOME'un File Roller 3.0.2 sürümü kullanılıyor. Ofis kısmında GNOME Belge Görüntüleyicisi 3.0.2 sürümü PDF görüntüleyicisi olarak kullanılıyor. Ama, biraz dosya seçici bir uygulama olmuş 22 Ağustos'ta. Pek çok PDF dosyasını açamıyor. Ofis takımı olarak LibreOffice 3.3.2 sürümü var. Tüm takım sorunsuz çalışıyor.

Ses ve çoklu ortam kısmında Clementine 0.7.1 sürümü müzik açalar olarak geliyor. SMplayer 0.6.9 sürümü çoklu ortam oynatıcı olarak geliyor. GNOME MPlayer ise çalışmıyor. Ses ayarlarında yine Pavucontrol ve paprefs var. Ama her ikisi de çalışmıyorlar. :-) Ses ayarlarına "Sistem Ayarları" altından girebiliyoruz.

Grafik kısmında Gimp 2.6.11 geliyor. Ancak Gimp ile GNOME 3 üzerinde herhangi bir resim dosyasını açabilmiş değilim. Resim görüntüleme içinse GNOME'un Gözü 3.1.1 sürümü yüklü. Depodan Scribus 1.3.9 yüklenebiliyor ama çalıştırılamıyor. :-)

### Pardus 2011 22 Ağustos Üzerine

Tam bir deneme sürümü 22 Ağustos. Günlük işlerinizi yapmayın ve ana bölüm olarak kullandığınız disk bölümlerine kurmayın. Şu an için sadece test ve tadımlık olarak kullanmaya uygun. İlk kurulumda gnome-shell ekran kartı sürücülerini ile açılmadı. Sadece Güvenli Kip ile açabildim. Kaptan yok. O yüzden Gnome3 deposunu açılışta ekleyemiyorsunuz. Sorunu çözebilmek içinse, Pisi'ye GNOME 3 deposunu [4] ekledikten sonra, "libgnomekbd" paketini kurmak gerekiyor. Daha kütüphane uyumsuzluğu ya da eksikliği sebebiyle hiç ya da doğru düzgün çalışmayan pek çok paket olması muhtemel.

GNOME 3, oldukça kararsız, kozdincer'in kararlılığı ise -kısmen aynı olsa da- masaüstü yöneticisine göre

değişiyor. Her iki deneme sürümünde de Sürüm Notları yok. Birkaç satır yazılsa iyi olurdu diye düşünüyorum. ÇoMaK takvimine göre 19 Haziran'da projenin tamamlanması planlanıyor. ÇoMaK e-posta listesinde, bir yandan bildirilen hata ve geliştirme istekleri ÇoMaK ekibi tarafından karşılanmaya çalışılırken, bir yandan da GNOME 3 iyileştirme ve 64 Bit çalışmaları sürüyor. Siz bu yazıyı okurken de muhtemelen bunlar tamamlanmış olacak. Ancak sanırım tüm Pardus kullanıcılarının kafasında şu soru var: Bu masaüstü yöneticilerini, Pardus'un sonraki sürümlerinde de görebilecek miyiz? Bunu, sanırım şimdilik zaman gösterecek. Kalın sağlıcakla...

[1] <http://nyucel.blogspot.com>

[2] <http://comak.comu.edu.tr/kozdincer>

[3] <http://www.pardus-linux.org/wp-content/uploads/2011/01/Pardus-2011-Kurulum-Belgesi.pdf>

[4] <http://gnome3.comu.edu.tr/comak/>



## Makale



PLO yazarlarımızdan Özgür Ilgın, Özgür Yazılım toplulukları üzerinde gelişen bazı olaylara bakışını biraz da sitem edercesine bizlerle paylaşmış. Bize de okumak kalmış...

Özgür Ilgın  
ozgurilgin@gmail.com

2011 yılının ilk aylarında, işlerimin hiç tahmin etmediğim biçimde yoğun olmasından dolayı derginin son 3-4 sayısında düzenli olarak yazamadım, gerekli desteği veremedim. Dergi şöyle dursun bu süre zarfında ne donanımla, ne GNU/Linux ile ne de kişisel ağ günlüğümle(blog) ilgilenemedim. Dergiyi 31 sayfa da olsa inatla çıkarmaya çalışan arkadaşlarımı tebrik ediyorum. Aynı zamanda da onlardan ve okuyuculardan özür diliyorum. Umarım yılın ikinci yarısında az da olsa zaman ayırabileceğim.

## 22 AĞUSTOS, KIYAMET VEYA “YAHU ŞU İNTERNETİ NE YAPSAK BİLEMEDİK”

Diziler, içki, heykel falan derken burnumuzu sokmadığımız ne kaldı diye düşünen işgüzarların yeni çalışma alanı internet. Aslında geç bile kaldılar. İnsanların mevki, gelir düzeyi, din, dil, ırk farkı olmaksızın seslerini duyurup diledikleri bilgilere ulaşabildikleri tek platform olan internete dokunmasalar hatırımız kalırdı.

Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurulu'na (BTİK) bağlı Telekomünikasyon İletişim Başkanlığı'nın (TİB) 22.02.2011 tarihli

kararı gündemin tam ortasına yerleşti. Kararın 22.08.2011 tarihinde yürürlüğe girmesi planlanıyor. Taslağın gündeme gelmesi nispeten geç bir tarihte oldu. Barındırma hizmeti veren şirketlere yasaklanması düşünülen alan adları ile ilgili bildirim yapılmasa konunun gündeme gelmesi daha da gecikebilirdi belki de. Kurum, barındırma hizmeti veren şirketleri hangi ölçüte göre sakıncalı sayıldığı belli olmayan bazı kelimeleri içeren alan ve site adlarını barındırmamaları konusunda uyarıyordu. Kelime tabanlı arama taramalarla belirlenen “sakıncalı” alan adlarının sahipleri uyarıldı. Tabi ki bu tür özensiz yöntemlerle yapılan taramalar fıkra malzemesi olabilecek yanlışlıklara sebep oldu. İki veya daha fazla kelimenin bir araya gelmesi ile oluşan alan adları, hiç farkında olmadan bu kelimeleri içerebiliyordu. Ayrıca çok bilinen bir örnek olarak belirtmek gerekirse isminiz Haydar ise ömrübillah kendi adınızla alan adı alamayabilirdiniz.

Daha sonra bu alan adı kısıtlamalarının meselenin görünen yüzü olduğu ve çok sevdiğim bir deyimle «turpun büyüğünün heybede» olduğu ortaya çıktı. Kısıtlamalar TİB'in karar

taslağının öncü sarsıntısı olduğu anlaşıldı.

TİB'in 6 sayfalık karar taslağını her internet kullanıcısının okuması lazım. Taslağı internette bulmanız mümkün. Karar taslağının hukuksal ve siyasi değerlendirmesi dergimizde bu konuda uzmanlığı olan kişilerce yapılacak. Ben bu taslağı okudum ve sıradan bir internet kullanıcısı olarak bana düşündürdüklerini kabaca sıralamak istiyorum.

**1)** 22 ağustostan itibaren internet hizmeti 4 profil halinde kullanıcılara sunulmak zorunda olacak. Standart profil, Aile Profili, Çocuk Profili ve Yurt içi internet profili.

**2)** Bu profillerden Aile, Çocuk ve Yurt içi internet profili "Güvenli internet hizmeti" kapsamına girerken standart profil bu hizmetin dışında kalıyor. Servis sağlayıcılar kullanıcılarını güvenli internet hizmeti ve profiller hakkında bilgilendirmek zorunda. Hizmet sözleşmelerinde bu hususlar açıkça belirtilmek zorunda.

**3)** BTİK, veri tabanı oluşturarak "kara liste" ve "beyaz liste" oluşturacak. Kara

listede sakıncalı siteler bulunurken beyaz listede çocuklara uygun siteler bulunacak. Servis sağlayıcılar liste içeriklerini güvenli hatlar yoluyla BTİK veri tabanından güncellemek zorunda. Ayrıca servis sağlayıcılar beyaz listede değişiklik yapamayacak ama kara listeyi internet konusunda derecelendirme yapan kurum ve kuruluşların veri tabanlarından alacağı bilgilerle genişletebilecek.

**4)** Standart profili seçen kullanıcılar herhangi bir listeye sınırlanmadan mahkeme kararı ile kapatılmamış tüm sitelere erişebilecek. Aile profilini seçen kullanıcılar kara listede bulunan sitelere erişemeyecek. Çocuk profilini seçen kullanıcılar sadece beyaz listedeki sitelere erişebilirken yurt içi internet profilini seçen kullanıcılar sadece yurt içinde barındırılan sitelere ulaşabilecek. Ayrıca bir profilde bulunan kullanıcı profilin yasaklamadığı bazı sitelere erişimi kısıtlama talebinde bulunabilecek. Örneğin aile profilinde bulunan bir kullanıcı oyun sitelerine erişimin kısıtlanmasını talep edebilecek. Kullanıcılar, kullanıcı adı ve şifre ile profiller arasında geçiş yapabilecek.

**5)** Kullanıcılar profillerinin kısıtladığı sitelere erişmek istediğinde bir internet sayfası ile uyarılacak. Kullanıcılar filtreyi aşip kısıtlı sitelere erişme yöntemlerini kullanamayacak. Servis sağlayıcılar filtre aşma yöntemlerini engelleme konusunda önlem almak zorunda kalacak.

Konunun ana hatları bu şekilde. İlk bakışta basit ve zararsız görünen taslağın şeytanı ayrıntılarda gizli. Kafama takılan konuları şu şekilde özetleyebilirim:

**1)** TİB, internet kullanıcılarının hangi sitenin iyi hangisinin kötü olduğunu bilemeyecek kadar salak olduğunu düşünüyor olmalı ki "Siz şöyle kenara çekilin de ben bizi bu internet illetinden koruyayım hele" deme ihtiyacı hissetmiş. Peki BTİK tarafından belirlenen kara ve beyaz listelerin hazırlanması hangi ölçüte göre olacak? Örneğin iktidarın pek hazzetmediği bir siyasal fraksiyonun sitesi de sırf siyasi nedenlerle kara listeye alınabilecek mi?

**2)** Zaten 60.000 e yakın site şu ve bu nedenle mahkeme kararı ile kapatılmışken geriye kalan sitelerden bir kısmını da kara liste marifeti ile

yasaklamak filtre midir, sansür müdür?

**3)** Standart profili seçen kullanıcılar kara listedeki sitelere hiç bir kısıtlama olmadan ulaşabilecek. Peki BTİK başka bir işgüzarlık yapıp kara listedeki sitelere girip çıkan kullanıcıların bilgilerini de depolayacak mı?

**4)** Güvenli internet hizmeti almayı istemeyenlerin seçeceği profil olan standart profil de eninde sonunda bir profil olduğuna göre ileride bu profilin erişiminde kısıtlamalara gidilecek mi?

**5)** Zaten piyasadaki hizmet sağlayıcılarının kullanıcıları sunduğu isteğe bağlı olarak kullanılabilen filtreleme yöntemleri varken bunu kurumsal-laştırmak niye?

**6)**BTİK'in kara listesi yetmezmiş gibi servis sağlayıcılara da kara listeyi genişletme serbestliğinin verilmesi bu anlamsız sansürü katmerlendirmeyecek mi?

**7)**Yurt içi internet profili ise tam bir komedi. Amaç ne anlamak mümkün değil. TİB'in bundan sonraki icraatı "73 milyon çılgın Türk internet kullanıcısı aynı anda zıplayıp dünyayı sallasın" mı

olacak acaba?

**8)** Hem "sakıncalı" sitelerin 5651 sayılı yasaya göre erişime kapatılması işlemi son sürat devam ederken hem kara liste uygulaması nasıl devam edecek?Site kapatmalar bu hızla devam ederse "kara liste" uygulaması bir süre sonra gereksiz hale gelip standart profil ile aile profili arasında fark kalmayacak. Yoksa "filtre" kisvesi altında planlanan asıl amaç bu mu?

Tek kelimeyle işgüzarlık olarak nitelendirilebilecek karar taslağı ile ilgili tartışmalar sürüyor. Gelen haklı tepkiler taslağın içeriğini bir miktar törpüleyecek gibi görünüyor ama internet üzerinde yapılmaya çalışılan bu tür ayak oyunları endişe verici. Son olarak da AKP+CHP+MHP kutsal ittifakının 2007 yılında kafa kafaya vererek kabul ettiği 5651 sayılı yasaya göre yapılan site kapatmaları son hız devam ediyor. En son kapatılan iki site RAPIDSHARE ve FILESERVE. Her konuda birbirine ters gitmeyi marifet sayan bu üç partinin konu interneti sansürlemeye gelince sergilediği milli birlik ve bütünlük tablosundan gözlerimizin yaşardığını belirtir, halen yasaklı bulunan 60000'e yakın site için

kendilerine teşekkürü bir borç biliriz.

## UNITY ve GNOME 2.32



Mark  
Shuttleworth  
Ubuntu'nun  
11.04

sürümünde ön tanımlı masaüstü ortamı olarak Gnome kabuğu üzerinde çalışan Unity'yi kullanacaklarını açıkladığında herkes gibi ben de heyecanlanmışım. 11.04 sürümünün alpha ve beta sürümleri yayınlanmaya başlayınca heyecanım söndü. Gene de Unity'ye karşı tavır almak gibi bir amacım yoktu. 11.04'ün tam sürümünün yayınlanması ile Ubuntu kullanıcıları da ikiye bölündü. Bir kısmı yeni masaüstü ortamını beğenirken diğerleri yerden yere vurdu. Bir şey çok uça eleştiriler alıyorsa, yani hem beğeneni hem de nefret edeni çoksa iyi bir şeydir derler ama bu sefer durum biraz farklı. Zira bu bölünme Ubuntu kullanıcıları için hayra alamet değil.

Hiç mızıkçılık etmeden peşinen söyleyeyim: Unity'nin görünüşü oldukça şık ve canlı ama çok açık iki hata yapıyor:

İlki, halen önemli sayıda masaüstü bilgisayar kullanıcısının alışkanlıklarını

görmezden geliyor. İkinci hatası da netbook ve diğer taşınabilir cihazları hedeflemesine rağmen bu cihazlarda hızlı kullanılabilir bir masaüstü ortamı sağlayamıyor. Bu yüzden de kısa vadede başarısızlığa uğramaya mahkum gözüküyor.

Peki Unity'i beğenmeyen kullanıcılar ne yapıyor? Ya Ubuntu'nun 11.04 öncesi sürümlerini kullanmaya devam ediyor ya da GNOME 2.3x serisi masaüstü ortamı kullanan Ubuntu türevi dağıtımlara yöneliyor. Linux Mint 11'in bu konuda şansının büyük olduğunu ve kalbi kırık Ubuntu kullanıcılarını bağrına basacağını düşünüyorum.

## TÜRKİYE MASAÜSTÜ GNU/LINUX KULLANIM ORANLARI

www.pingdom.com adlı internet sitesinin internet kullanıcıları hakkında istatistiksel bilgiler toplayan Statcounter'ın verilerine dayanarak yaptığı masaüstü bilgisayar kullanıcılarının kullanım oranları sıralamasında ilk üç sırayı Küba, Venezüella ve Uruguay sırasıyla %6.33, %3.70 ve %3.20 oranlarıyla paylaşmış. Etiyopya %2.48 kullanım oranı ile 8. sırayı alırken Almanya ve Hindistan % 1.26

kullanım oranıyla 19. ve 20. sırayı almış. Dileyen listeye

<http://royal.pingdom.com/2011/05/12/the-top-20-strongholds-for-desktop-linux/>

adresinden bakabilir.Türkiye ise listenin hangi derinliğinde yer alıyor onu bilemiyoruz.

Dünyanın en güçlü 20 ekonomisinden biri olan, dünyanın en güçlü 10 ordusundan birine sahip olan Türkiye, GNU/Linux kullanımı konusunda nal topluyor. Özgür ve açık kaynak kodlu yazılımların arkasındaki felsefeyi anlamadığımız kesin ama işin maddi yönünü de düşündüğümüz yok. Herhalde paramız çok bol olduğundan dolayı GNU/Linux'u kamu kuruluşlarında ve eğitimde kullanmaya tenezzül etmiyoruz. Para elimizin kiri öyle değil mi sevgili GNU/Linux severler?

## ORACLE...GENE ORACLE

# ORACLE

Geçtiğimiz ay OpenOffice'i ticari bir ürün olarak geliştirmeyi sürdürmek istemediğini belirten Oracle

bu projeyi bir başka kuruluşa devredebileceğinin sinyallerini vermişti. Önce The Document Foundation'a(TDF) kabadayılık yaparak LibreOffice(LO) projesinin doğmasına ve OpenOffice'den kopmasına sebep olan Oracle, şimdi de OpenOffice'i kapı dışarı edecekti yani. OpenOffice'i devralabilecek muhtemel adaylar IBM, TDF ve Apache Software Foundation idi.

Zaten OpenOffice tabanlı Lotus Symphony adlı Ofis yazılımını geliştirmekte olan olan IBM, SUN Microsystems'e karşı bir takım yükümlülükler altında bulunduğundan bu konuya pek sıcak bakmıyordu. OpenOffice çatallamaları arasında en sağlam olanı ve en sıkı geliştirilene LibreOffice'e sahip olan TDF ise OpenOffice'i devralmaya en istekli ve de buna en fazla hakkı olan adaydı bizce. Java yüzünden Oracle ile sorunlar yaşayan Apache Software Foundation da iyi bir adaydı.

01.06.2011 tarihinde yapılan duyuru ile OpenOffice'in Apache Foundation'a devredileceği açıklandı. Gönüller, OpenOffice'in TDF'e devrini arzu etse de Apache Software Foundation da açık

kaynak kodlu yazılım ile uğraşan bir şirket olarak OpenOffice için güvenli bir yuva olabilir. Yazılımlarını kendi lisansı altında yayımlayan Apache Software Foundation, Apache Lisansından farklı bir lisansa sahip olan (LGPL) OpenOffice ile sorun yaşar mı, orası meçhul.(Uzun vadede Apache Lisansı ile LGPLv3 ve MPL lisansları arasında uyum olsa da kısa vadede bazı pürüzler var. Italo Vignoli'nin söylediğine göre OpenOffice Apache lisansından dolayı LibreOffice'in son 8 ayda yaptığı geliştirmelerden faydalanamayacak hatta Open Office'in Apache Lisansı ile uyumsuz bazı bileşenlerini çıkarmak veya yeniden yazmak zorunda kalacak)

Öte yandan GNU/Linux aleminin tecrübeli yazarlarına göre OpenOffice'in gidişatı TDF veya başka bir kuruluş çatısı altında birleşme yönünde olacak gibi görünüyor.



## Makale



GNU sistemi içinde kullandığımız sistem aslında hangisidir? Bunların söyleminin önemini belirten bir Richard M. Stallman makalesini, Özgür Ilgın bizlerle paylaşıyor.

Özgür Ilgın  
ozgurilgin@gmail.com

## İsimler Neyi İfade Eder?

**İSİMLER NEYİ İFADE EDER?**

İsimler, anlamların taşıyıcısıdır; seçtiğimiz isimler söylediğimiz şeylerin anlamını belirler. Uygun olmayan bir isim insanlara yanlış fikir verir. Bir gül, çeşidi ne olursa olsun güzel kokar ama siz ona “kalem” dersanız onunla yazmaya kalkanlar hayal kırıklığına uğrar. Kaleme de “gül” dersanız insanlar onun ne işe yaradığını anlayamaz. Eğer bir işletim sistemine “Linux” dersanız sistemin kökeni, tarihi ve amaçları hakkında yanlış bilgi verirsiniz. Buna “GNU/Linux” dersanız, ayrıntılı olarak incelendiğinde ideal kullanım bu olmasa da, kesin bir bilgi verir.

Ama bu camiamız için bir sorun mudur? İnsanların sistemin kökeni, tarihi ve amacını bilmesi önemli midir? Evet! Çünkü tarihi unutan insanlar onu tekrarlamaya mahkumdur. GNU/Linux çevresinde gelişen özgür dünya güvenli değildir ve GNU’yu geliştirmemize neden olan sorunlar ortadan kaldırılmadığı için yeniden nüks etmeleri olasıdır.

İşletim sistemine Linux yerine neden “GNU/Linux” dememiz gerektiğini

açıklayınca insanlar çoğunlukla şöyle diyor:

“GNU projesi yaptığı işler sayesinde zaten övgüyü hak ediyor. İnsanlar buna itibar etmese bile yaygara koparmaya gerek var mı? Önemli olan işi kimin yaptığı değil de işin yapılmış olması değil mi? Sakin olmalısınız. Yaptığınız işle gurur duyup övgüyü kafaya takmamalısınız.”

Eğer işi yapıp da rahatlayabilsek bu güzel bir tavsiye olurdu. Keşke öyle olsaydı! Ama sorunlar çok ve gelecek çantada keklik değil. Camiamızın gücü özgürlük için kararlı olmaya ve iş birliğine bağlı. GNU/Linux ismini kullanmak, insanların kendilerine ve başkalarına bunu hatırlatmasının bir yoludur.

GNU’yu aklımıza getirmeden iyi özgür yazılım yazmak mümkündür, Linux adı altında da oldukça iyi işler çıkartılabilir. Ama Linux ilk icat edildiğinde iş birliği yapma özgürlüğüne dayanan bir felsefeye dayanmamaktaydı. Bu ismin iş dünyası tarafından kullanımı arttıkça onu topluluk ruhu ile ilintilendirmeye dair sorunlarımız artacak.

Özgür yazılımı gelecekte bekleyen en büyük sorun, "Linux" dağıtımlarını üreten şirketlerin "uyumluluk" ve "güç" gibi bahanelerle GNU/Linux'a özgür olmayan yazılımları ekleme eğilimidir. Tüm büyük ticari dağıtım geliştirici firmaları yapar bunu, hiçbir zaman tamamen özgür yazılımlar yayımlamazlar. Çoğu, dağıtımlarındaki özgür olmayan paketleri belirgin olarak tanıtmazlar. Bazıları kullanıcılara Microsoft'un verdiği kadar özgürlük veren "kelle başı" lisanslarını rezilce sergilerler.

İnsanlar, özgür olmayan yazılımları dağıtımlara eklemeyi, popülerliği özgürlüğe tercih ederek "Linux'un popülerliği" adına onaylayabilir. Bazen bu açıkça kabul görür. Örneğin "Wired" dergisi, Linux Magazine Dergisi Editörü Robert McMillan'ın " Açık kaynak kodlu yazılıma geçişin politik nedenler yerine teknik nedenlerden kaynaklanması gerektiğini" söylediğini yazıyor. Caldera'nın CEO'su insanları açıkça özgürlük hevesinden vazgeçip Linux'un popülerliği için uğraşmaya teşvik ediyor.

"Popülerlik" ile GNU/Linux'u özgür

olmayan yazılımlarla birlikte kullanan kişilerin sayısını kastediyorsak GNU/Linux'a özgür olmayan yazılımları eklemek onun popülerliğini artırabilir. Ama aynı zamanda camiayı dolaylı yoldan sahipli yazılımın iyi bir şey olduğuna inandırıp özgürlük amacını unutturur. Yolda doğru dürüst gidemezken gaza basmanın manası yoktur.

Özgür olmayan bir eklenti, bir program veya kütüphane ise özgür yazılım geliştiricileri için tuzak haline gelir. Eğer özgür olmayan bir paketi kullanan bir program yazarlarsa, programları özgür bir sistemin parçası olamaz. **(1)** Eğer camiamız bu şekilde hareket etmeye devam ederse GNU/Linux'u gelecekte özgür yazılımlarla özgür olmayan yazılımların mozaiği haline getireceklerdir. Beş yıl sonra elbette bir sürü özgür yazılım olacak ama dikkatli olmazsak hiç biri özgür olmayan yazılımlar olmadan bir işe yaramayacak. Böyle olursa özgürlük kampanyamız başarısızlığa uğramış olacak.

Özgür alternatifler yayımlamak sadece bir programlama işi olsaydı gelecekteki sorunları çözmek, camiamızın geliş-

tirme kaynakları arttıkça daha kolaylaşacaktı. Ama bunları çözmemizi zorlaştıran sorunlar ile karşılaşıyoruz: Özgür yazılımı yasaklayan yasalar.

Yazılım patentleri arttıkça ve DMCA **(2)** gibi yasalar DVD gösterme ve Real Audio biçimlerini dinleme konusunda özgür yazılım geliştirilmesini engellerse gizli veri biçimleri içeren patentli yazılımlarla mücadele etmek için, özgür olmayan programları kullanmayı reddetmekten başka yol bulamayacağız.

Bu sorunlarla yüzleşmek çok çeşitli çabalar gerektirir. Ama her şeyden önce herhangi bir zorluğa göğüs germek için gereken şey özgürlük amacımızı ve iş birliğini aklımıza getirmektir. Sadece güçlü ve güvenilir yazılıma sahip olma arzusunun insanları büyük emek harcamaya sevk etmesini bekleyemeyiz. İhtiyacımız olan şey, insanların özgürlükleri için savaşırken sahip oldukları zamanki gibi, yıllarca sürececek bir kararlılık ve azme sahip olmasıdır.

Camiamızda bu tür bir amaç ve kararlılık öncelikle GNU Projesinden çıkmaktadır. Özgürlük ve camianın

sağlam kalmasından bahseden yalnızca bizleriz. “Linux”tan bahseden organizasyonlar bundan bahsetmezler. “Linux” dergileri genelde özgür olmayan yazılımların , “Linux” a özgür olmayan yazılımları ekleyen şirketlerin, Linux’u özgür olamayan ürünleri ile destekleyen firmaların, satıcıları davet eden Linux gruplarının reklamları ile doludur; Camiamızda insanların özgürlük ve kararlılık ulaşabildiği yegane yer GNU Projesidir.

Peki insanlar buna ulaştıklarında bağlantı kurabilecek midir?

GNU projesinden gelen bir program kullandıklarının farkına varan insanlar GNU projesi ve kendileri arasındaki dolaysız bağı görürler. Felsefemiz ile tam olarak uyuşmasalar bile en azından bunun üzerinde ciddi ciddi düşüneceklerdir. Kendini “Linux Kullanıcısı” olarak tanımlayanlar ise GNU projesinin “Linux’un işine yarayan araçlar geliştirdiğine” inanırlar ve GNU projesi ile aralarında dolaylı bir bağ olduğunu kavrayabilirler. İşleri bittiğinde GNU felsefesini göz ardı edebilirler.

GNU projesi idealistçedir ve bugün-

lerde idealizmi teşvik edenler büyük bir engel ile karşılaşır; Hakim ideoloji insanların idealizmi pratik olmadığı için bırakmasını söyler. Bizim idealizmimizin pratikliği had safhadadır. Bu yüzden GNU/Linux isimli bir işletim sistemimiz var. Bunu sevenler bilmelidir ki bunu gerçekleştiren bizim idealizmimizdir.

İşimizi tamamlamış olsak, payımıza itibardan başka bir şey düşmemiş olsa, bu sorunlarla uğraşmayı bırakmak en akıllıca şey olurdu. Ama bu noktadan çok uzaktayız. İnsanları yapılması gereken işleri yapmaya teşvik etmek için geçmişte ne yapmış olduğumuzu bilmemiz gerekir. Lütfen işletim sistemimize GNU/Linux diyerek bize yardımcı olun.

**(1)**Motif ve Qt GUI kütüphaneleri oldukça fazla miktarda özgür yazılımı tuzağa düşürerek çözümü yıllar alacak sorunlara yol açtılar. Qt sorunu, Qt özgür yazılım haline geldiği için çözüldü. Motif problemi hala çözülmüş değil, motif’in özgür alternatifi olan LessTif’in biraz cilalanmaya ihtiyacı var. (Gönüllü aranıyor!) Sun’ın özgür olmayan Java aracı ve java kütüphaneleri benzer sorunlara neden

oluyor. Bunların yerine özgür yazılım koymak şu anda GNU’nun başlıca amacı.

**(2)**1998 yılının Digital Millennium Copyright Act (Sayısal Binyıl Telif Hakları Hareketi) Amerikan telif hakları yasasını değiştirmeye çalışıyor. DMCA’nın içerdiği konular, telif koruma sistemlerinin saf dışı bırakılması ile ilgili önlemler, adil kullanım ve çevrim içi hizmet sağlayıcı taahhütleridir. Bu konuda ayrıntılı bilgi almak için 12. kesime bakınız (Telif haklarının yanlış yorumlanması-Bir yanlışlıklar silsilesi adlı makale)

Bu makale 2000 yılında yazılmıştır. Bu makale “Özgür Yazılım Özgür Toplum :Richard M. Stallman’dan Seçme Makaleler” kitabında yer alır.(Boston:GNU Press, 2004) ISBN 1-882114-99-X, www.gnupress.org

Bu uyarının konulması kaydıyla makalenin herhangi bir ortamda eksiksiz ve tam olarak kopyalanması ve dağıtımı serbesttir.

## Oyun Tanıtımı



TORCS araba yarışı simülasyonunun çatallanmasıyla oluşturulmuş Speed Dreams simülasyonunda, bu kez direksiyonda Hamit Giray Nart var.

Hamit Giray Nart  
hamit@pardus-linux.org



## Giriş

Hızzzzz!... İnsanoğlunun muhtemelen var olduğundan beri rüyalarını süsleyen iki unsur, uçabilmek ve daha hızlı gidebilmek olmuştur sanırım. Tarih bunun denemeleri ile doludur çünkü. İnsanlar, bunları yapabilmek için yıllarını harcamış, denerken canından olanlar bile olmuştur.

Neyse ki sanal dünyada böylesi özveriler göstermemiz gerekmiyor. :-) Sanırım özgür yazılım simülasyon oyunlarına aşina olup da TORCS'u duymayan yoktur. TORCS'un yeni özellikler, yeni arabalar, yeni pistler ve yapay zeka rakiplerini içerecek biçimde çatallanmasının adı ise Speed Dreams.

Speed Dreams, GNU/GPL 2.0 ile lisanslanmış özgür ve platform bağımsız bir yarış simülasyonu. Oyun, GNU/Linux (32 ve 64 Bit) ve Windows platformları için mevcut. MacOS platformu içinse en

kısa zamanda çıkacak. Oyun, henüz test aşamasında olan SimuV3 fizik motorunu kullanıyor. İşin güzel tarafı, oyunun içindeki iyileştirmeler ve görsel efektlerin hemen hepsi, SD oyuncularının kattığı şeyler.

## Kurulum

Oyun, Pardus depolarında mevcut değil. O yüzden sitesinden [1] kaynak kodunu indirip derlememiz gerekiyor. Ancak sitede, Ubuntu ve Mandriva için paketler var. Speed Dreams 2.0.0 kaynak kodu yaklaşık 730 MB boyutunda. 7Z arşivini açtığınızda içinden tekrar bir tar.gz arşivi çıkıyor. Kurulum alanı ise yaklaşık 1 GB boyutunda. Elbette ek araba ve pistleri kurmazsanız. :-)

Kaynak kodunu derlemeden önce bazı bağımlılıkları kurmanız gerekiyor. Liste bayağı kabarık. Öncelikle,  
sudo pisi it -c system.devel  
komutu ile derleme araçlarını kurmamız gerek. Ardından bağımlılık paketlerini kurmak gerekiyor: *jpeg-devel*, *libpng-devel*, *plib-devel*, *libxmu-devel*, *mesa-devel*, *libsdl-devel*, *openal-devel*, *enet-devel*, *freealut-devel* ve *liberation-fonts* paketlerinin kurulu

olması gerekiyor. Bunların tümünü Pisi arabiriminden kurabilirsiniz.

Sonra, açtığımız speed-dreams dizini altına gidiyoruz. Bu dizin altında /src dizini altına giderek, sırasıyla şu komutları veriyoruz:

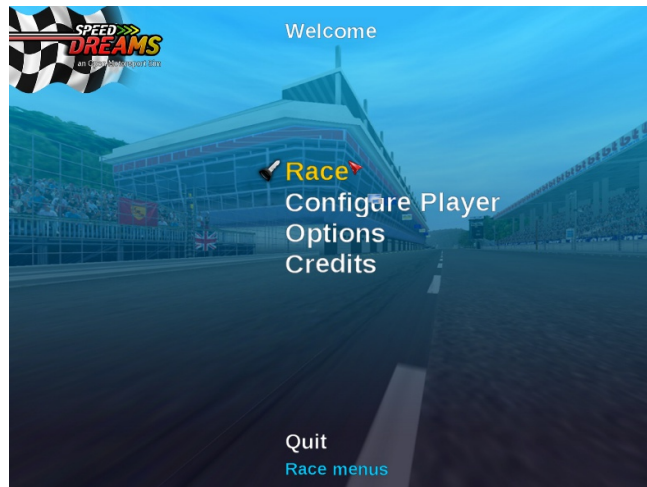
```
cmake . (Burada "cmake" ile nokta arasında bir boşluk veriyoruz)
make
sudo make install
```

Bu aşamada, *plib* ve *plib-devel* paketleri kurulu olduğu halde, "plib headers bulunamıyor" şeklinde bir hata ile karşılaşsanız, speed-dreams dizini altındaki kütüphaneleri derlemeniz gerekir. Bunun için speed-dreams dizini altındaki */src/lib* dizini altına giderek, yukarıda yazılı komutları bu dizin altında verin ve */src* dizinine dönerek, derleme işlemini tekrarlayın.

Bu aşamadan sonra, eğer hata almadıysanız, Speed Dreams, */usr/local* dizini altına kurulmuş olması gerekiyor. Ancak oyunun verilerini de derlememiz gerekiyor. Bunun için speed-dreams dizini altındaki */data* dizini altına giderek `sudo make install` komutunu veriyoruz. Oyunun verileri derlendikten

sonra,  
*/usr/local/games/speed-dreams-2* dosyasından oyunu başlatıyoruz.

**Not:** Pardus uyumlu olması için, derleme sırasında `DESTDIR=/usr` değişkeni kullanarak derlemek bir işe yaramıyor. Oyun yine */local* altına gidiyor. İkinci olarak, */usr/local/games* dizini altındaki *speed-dreams-2* dosyasına sanal bağ oluşturup da doğrudan konsoldan oyunu açmaya çalışsanız, oyun başlamıyor. Siyah ekranda dolanıp duran, beyaz bir kare ile karşılaşıyorsunuz. Yani oyunun kısayollarını */usr/local/games/speed-dreams-2* dosyasına göre ayarlamamız gerekiyor. KDE menüsü altında bağlantı oluşturacaksanız, bu dosyaya bağlantı oluşturmanız gerekiyor.



## Tüm Pilotlar, Motorlarınızı Çalıştırın!

Oyunu başlattığımızda oldukça basit bir ama menü bizi karşılıyor. "Race" seçeneği oyunu başlatacağımız seçenek. Ama en son gireceğimiz ve seçenekleri fazla olduğundan onun açıklamasını sona bırakacağım.

İkinci sırada bulunan "Configure Player" kısmı adınızı ve cismimizi tanımlayacağımız yer. Name kısmına adınızı ya da rumuzunuzu giriyorsunuz. Çok oyunculu oyunlarda buraya girdiğiniz isim aynı zamanda rumuzunuz olacak. "Level" kısmına ise seviyenizi giriyorsunuz. Burası, tek oyunculu oyunlarda pek bir şey ifade etmese de çok oyunculu oyunlarda görünüyor. Yani "pro" seviyesine alıp da pistte taklalar atmaya başlarsanız, en iyi ihtimal, alay konusu olursunuz. :- ) "Race Number" aracınızın numarası oluyor. "Pit Stops" kısmı ise oyunda kaç duruş yapabileceğinizi belirteceğiniz yer. Buraları kafanıza göre değiştirebilirsiniz, önemli değil. "Gear Change" kısmı ise oynanışa etki edecek bir ayar. Buradan üç tip vites seçebiliyorsunuz:

- **Otomatik Vites (auto):** Vites geçişlerini araba kendisi yapar ve siz vitesle uğraşmazsınız. Acemi dönemlerde kullanın. En azından aracın kontrolüne alışana kadar. Bunu seçtiğinizde altta beliren "Auto Reverse" seçeneği, aracın hareket yönüne zıt yönde tuşa bastığınızda, araba durunca otomatikman geri vitese geçip geçmeyeceğini ayarlayacağınız kısım. Burayı "yes" değeri ile aktif yaparsanız, araç, geri vitese de otomatik geçecektir. "No" diyerek kaparsanız, atayacağınız bir tuş arabayı geri vitese geçirecektir.

- **Tiptronik Vites (sequential):** El ve otomatik arasındaki bu vites tipi, atayacağınız iki tuş ile vites arttırmak ve düşürmek şeklinde kullanabileceğiniz vites tipi. Oyuna biraz alıştıktan sonra kullanmayı tercih edebileceğiniz bu tip, çoğu oyunda düz vites olarak geçer.

- **Düz Vites (grid):** Oyunda deneyimli seviyeye ulaşanların tercih edecekleri vites tipi. 6 ileri, boş ve geri vites konumlarının herbirini bir tuşa atayarak, istediğini vitesler arasında geçiş yapabilirsiniz. Kullanmak biraz zor. Ama alışabilirseniz, yarışlarda performans olarak oldukça avantaj

sağlayan bir vites.



Sağ alt kısımdaki "Controls" ise tuş kombinasyonumuzu seçmemizi sağlıyor. Basit bir liste. Sola dön, sağa dön, gaz ve fren, değil araba simülasyonu oyuncularına, arabanın yenmeyen bir şey olduğunu bilenlere bile tanıdık kelimeler. Ancak bazı ayarları ve fonksiyonları açıklamak gerekecek. Öncelikle "Clutch" seçeneği. Debriyaj tuşu atamanızı sağlıyor. Ama düz vitesli bir araba aldığınızda, debriyaj tuşuna basmadan da vites geçişi yapabiliyorsunuz zaten. Ancak fren ile birlikte kullanarak, arabayı daha seri bir şekilde kontrol altına alabiliyorsunuz. "ABS" ayarı, teker-

leklerin kilitlenmesini engelleyen ABS sistemini devreye almanızı ya da kapatmanızı sağlar. Bu sistem, frene asıldığınız zaman, tekerleklerin kilitlenip de arabanın kaymasını önleyecek şekilde frene baltalama yapar. Çoğu sürücü, ABS'nin durma mesafesini kısalttığını düşünür. Bu tamamen yanlış bir düşünce. Tam tersi, ABS duruş mesafesini uzatır. Sadece ani frenleme esnasında tekerleklerin kilitlenmesini önleyerek, arabanın, frenleme esnasında manevra yapabilmesini sağlar. Oyunda bunu bariz şekilde hissedeceksiniz. ABS'yi açarsanız, frenleyerek arabayı kaydırmak istediğinizde, bunu yapamayacaksınız. "TCS" ayarı, ASR olarak da bilinen, dönüşlerde çekiş tekerleğinin motordan aldığı torku dengeleyerek, dönüş hareketlerinde sürücüye kontrol sağlayan sistemi çalıştıracak ve kapatacak tuşu belirtmemizi sağlar. Bu sistem, dönüşlerinizde tekerlekleri bağımsız olarak frenleyerek, arabanın savrulmasını zorlaştırır. Ancak virajlarda hızınızı azaltarak, zaman kaybına sebep olur.

"Speed Limiter", hız sınırlayıcıyı açıp kapatmanızı sağlar. Bunu açarsanız 85

milin üzerine çıkamazsınız. “Light” farlar (oyunda gece ayarı var ama inanın farların hiçbir fonksiyonu yok), “E-Brake” ise el freni.

Sağ tarafta ise, vites kontrollerini göreceksiniz. Burası, seçtiğiniz vites tipine göre değişkenlik gösterir. Otomatik viteste, burada sadece geri vites (Reverse) ve boş vites (Neutral) tuşları olur. Tiptronik vites seçerseniz, burada vites arttır ve düşür tuşları da eklenir. Düz vites seçerseniz, 6 ileri vitesi atayabileceğiniz tuş seçenekleri karşınıza çıkar.

En altta ise, hız ve direksiyon hassasiyetini göreceksiniz. Buradan tuşlara bastığınızda arabanın ne hızda gaz alacağı ve ne kadar hızlı direksiyonu çevireceğini belirleyebilirsiniz. Burada belirtmek isteyeceğim fonksiyon ise, bunları fare hareketleri ile tamamen ele alabileceğinizdir. Gerçekte, direksiyonu yavaş yavaş çevirmek ile birden döndürmek arasında fark vardır. Araba birinde farklı, diğerinde farklı tepki verir. Aynı şey gaza basmaktada öyledir. Yavaş yavaş gaz vermekle, birden gaza yüklenmek, arabanın farklı şekilde tepki vermesine sebep olur. Ancak bir

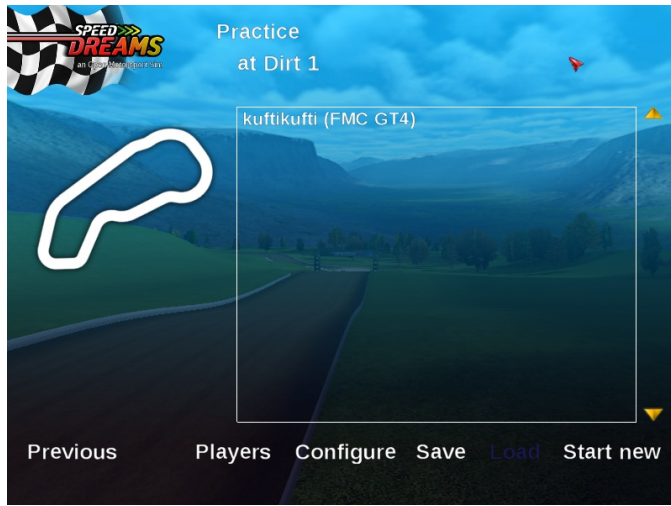
araba simülasyonunda, direksiyonu ve gazı bir tuşa atadığınızda, tuşa belli belirsiz de bassanız; klavyeyi kaldırıp kafayı da gömseniz, aynı şiddette kontrol sağlarsınız (kafayı gömerseniz, klavyenizi kırdığınızla kalırsınız sadece :-). Burada ise deneyimli oyuncuların çok sevecekleri bir yetenek ile geliyor bu oyun. Arabanın hızlanma ve direksiyon fonksiyonunu, fareye atayabiliyorsunuz. Zaten varsayılan olarak da kontroller farede geliyor. Burada fareyi ileri iterek gazı, sağ - sol ile de direksiyonu oynatabiliyorsunuz. Bu hareketleri ne kadar sert ve hızlı yaparsanız, arabanın tepkisi de ona göre oluyor. Biraz zor bir olay, ama gerçekçilik açısından mükemmel bir özellik.

“Options” kısmı oyunun ayarlarının yapıldığı kısım. Grafik ağırlıklı ayarlardan “Display” çözünürlük ve tam ekran - pencere seçenekleri var. “Graphic” kısmından oyunun görsek efektlerini ayarlayabiliyoruz. “OpenGL” kısmından kaplama ayarlarını yapabiliyoruz. Ancak oyun mevcut aşamasında anti-aliasing fonksiyonunu desteklemiyor.

“Sound” kısmından ses sürücüsü ve ana

ses düzeyini ayarlayabiliyoruz. “Simulation” kısmından ise oyunun gerçekçilik ayarlarını düzenleyebiliyoruz. Fizik motoru sürümü, çoklu iş parçacıkları (multi-threading) ve çoklu çekirdek kullanımı (cpu-affinity) ayarlarını açıp kapatarak bunu yapıyoruz. Seçenekler kısmında son olarak, “AI Opponents” bölümü var. Buradan da bilgisayar kontrollü oyuncuların yeteneğini (yani bir nevi oyunun zorluk derecesini) ayarlayabiliyoruz.

“Race” kısmından ise oyunu başlatabiliyoruz. Burada da birkaç seçeneğimiz var. İlk olarak “Practice” seçeneği geliyor. Adı üzerinde, pratik kısmı. Burada rakip oyuncular ve zaman kısıtlamaları olmaksızın pratik yapabiliyorsunuz. Dilediğinizce gezin, tozun ama burayı es geçmeyin. Arabanın ve oyunun kontrollerine alışmak için, deneyimli bir simülasyon oyuncusu olsanız bile, buraya bir göz atın. Diğer kısımlar ile başlama ayarları aynı. Onun dışında sadece modları farklı.



Yarış tipimizi seçtikten sonra, yarış menüsü önümüze geliyor. Burası her yarış modunda ortak. Burada, kısaca, yarış tipi, pist ve yarışçılar hakkında genel bir bilgilendirme yapılıyor ve yarış ayarlarının yapılması sağlanıyor.

En alttaki listeden, seçeneklerimizi seçebiliyoruz. "Previous" seçeneği bir önceki ekrana gitmemizi sağlıyor. Eğer ilk ekranda isek ana menüye dönüş yapıyor. Yanındaki "Players" kısmı ise, ana menüdeki (yazının başlarında açıkladığımız) "Configure Player" ekranını açıyor. "Configure" kısmı ise, yarış ayarlarını yapmamızı sağlıyor. Buraya girdiğimiz zaman, yarış pisti seçimi ve ayarları geliyor. Yarış pisti

tipi olarak 4 tip pistimiz var:

**1- Dirt Track:** Tipik ralli tipi pistler. Tozlu topraklı şose yollar yani. :-) Bu kategoride yarışabileceğimiz 7 adet pist var. Hepsi hayali pistler.

**2- Road Tracks:** Asfalt yol pistleri. 7 tane hayali, 6 tanesi gerçek; toplam 13 pist adet pist var. Buradaki karlı Fransız Alpleri yolunda manzara gerçekten çok güzel. :-)

**3- Speedways:** NASCAR pistleri. Yani oval bir pistte, dön baba dönelim tipi yarış. 8 tane hayali, 5 tanesi gerçek olmak üzere 13 pist var. Gerçek pistlerin hepsi Amerika'dan zaten.

**4- Grand Prix Circuits:** F1 pistleri. 10 adet gerçek pistten oluşan kategoride, Formula'nın farklı ülkelerindeki pistlerinde yarışıyoruz. İstanbul Speed Park yok. Var mı ekleyebilecek? :-)

Yarış pisti tipi ve pistimizi seçtikten sonra "Next" diyerek sonraki adıma geçiyoruz. Burada da yarışacak olan pilotlarımızı seçebiliyoruz. Ekran üç bölümden oluşuyor. Sol tarafta yarışta bulunan pilotlar ve altında kullandıkları araba bölümleri iki bölümü oluşturu-

rukken; sağdaki tek bölüm ise seçebileceğiniz pilotları gösteriyor. Ancak "Practice" yarış modunu seçmiş iseniz, rakip oyuncu alamıyorsunuz. Diğer modlarda ise, ortadaki okları kullanarak, yarışa yarışçı dahil edebiliyor ya da çıkarabiliyorsunuz. Sol alt kasımda ise, arabamızı ve diğer yarışçıların arabalarını görebiliyoruz. Buradan, kendi arabamızın sınıf, model ve dış kaplamsını değiştirebiliyoruz. Ancak rakip arabaların sadece dış kaplamalarını değiştirebiliyorsunuz.

Burada seçebileceğimiz, 5 araç sınıfı var. Bunlar:

**1- TRB1:** Orjinal TORCS oyunundan 7 araba, artı TORCS'da olmayan Vieringe 5RB olmak üzere toplam 8 araba var. Gerçek hayatta GT500 sınıfına giren 330 km ve 500 beygir gücüne sahip motorlara sahip araçlardır.

**2- Supercars:** TORCS için yazılmış bir eklenti araba seti. Gelişmiş fiziksel özelliklerine, oldukça dengeli olacak şekilde modifiye yapılmış arabalar. Bu sınıftaki arabalar oldukça az ayarlama imkanlarına sahipler. Oyuna yeni başlayanlar için en ideal sınıf bu. Bu sınıf 6 araç içeriyor. Ayrıca varsayılan

başlangıç arabamız Lynx 220, burada.

**3- LS (Longday Sportscar)1:** Gerçek hayatın GT1 sınıfı, uzun yarışlar için ayarlanmış arba sınıfıdır. 6.0 üzeri motor ve 600 üzeri beygir gücüne sahiptirler. Oldukça da ağır bir sınıf olan arabaların kullanımı ise deneyimli Speed Dreams sürücülerine göre. Bu sınıfta da toplam 7 araba bulunuyor.

**4- 1936 Grand Prix:** Nostalji kuşağı arabalar. 2. Dünya Savaşı öncesine kadar kullanılmış olan F1 arabalarından oluşan bir sınıf. Toplamda 8 araba var. Ancak arabaların hepsi temel yapılandırmadalar, elektronik aksamaları yok, otomatik vites yok ve kontrol edilmeleri de bir hayli güç.

**5- World Rally Series:** Bu sınıf, SD 2.0 sürümü için oluşturuldu. Şose yol tipi toplam 5 arabadan oluşan sınıf, hala geliştirme aşamasında.

Arabalarımız bunlar. Bazı arabalarda dış kaplama seçeneklerimiz de var. :-)

“Next” diyerek sonraki aşamaya geçtiğimizde birkaç ayarla daha karşılaşıyoruz. Basitçe pistte kaç tur ata-



cağımız, günün saatini ve hava durumunu ayarladıktan sonra tekrar “Next” diyor ve kendimizi yarış menüsünde buluyoruz.

Burada “Save” kısmı, yaptığımız tüm bu ayarları bir mode dosyası şeklinde kaydetmemizi sağlarken; “Load” seçeneği ise, bu mode dosyasının yüklenmesini sağlıyor. En sağdaki “Start New” seçeneği ise oyunu başlatıyor.

Gelelim diğer yarış modlarına:

**- Quick Race:** Pratik bölümü gibi ama biraz daha açık. Burada 40 rakip ile kapışma şansınız var. İlk olarak tek başınıza bir dizilim belirleme

(qualification) turu atıyorsunuz. Sonrasında ise, elde etmiş olduğunuz zaman derecesine göre yarışa başlıyorsunuz. Yarış sonunda ise, sürücülerin isim isim, dereceleri, hasar durumları vs.. içeren ayrıntılı bir liste önünüze geliyor.

**- On-Line Race:** Oyunun çok oyunculu modu. Speed Dreams 2.0 sürümünde henüz mevcut değil. Ancak yapılması planlanan şey, “QuickRace” yarış tipinin, bilgisayar kontrollü yarışçılara değil de internet veya yerel ağ üzerinden gerçek oyunculara karşı oynanması. Burada iki ekran var. “server” bir yarış sunucusu başlatmanızı sağlarken; “client” ise IP adresi vererek bir sunucuya bağlanmak için tasarlanmış. Henüz bir ana sunucu listesinden sunucu seçmek gibi bit uygulama yok. Kısaca bu özellik henüz aktif değil.

**- Single Event:** Çoklu sezon modunun, tek olaya odaklanmış olanı. Gerçek hayata biraz yakın bir mod. Kayıtlı yarış ligi gibi ama tek bir yarış. İki alt modu var. “Endurance” modunda, pistte tek başınıza olduğunuz 3 turluk bir seviye belirleme aşamasının ardından, 500 km'lik ana

yarışa giriyorsunuz. "Challenge" modunda ise, 3 tur seviye belirleme aşamasının ardından 50 km'lik bir hız yarışı ve ardından 180 km'lik ana yarışa giriyorsunuz. Bu yarış modunda tüm seçenekler açık. Arabanızı, sınıfınızı, yarış pistlerini ve yarışta olacak tüm sürücülerini seçebiliyorsunuz.

- **Championship:** Tüm bir yarış sezonunu içeren ve seri halde devam eden "Single Event" tipi yarış diyebiliriz buna. Ancak "Single Events" modundan bir farkı var: Yarışacağınız pistleri siz belirleyemiyorsunuz. Bu modun alt modları, araba kategorilerini etkiliyor. "All-classes" tüm araba kategorilerini açıyor ve istediğiniz arabayı alabilmenizi sağlıyor. "Supercars" ise, yukarıda açıkladığımız "Supercars" sınıfında olan arabaları alabilmenizi sağlıyor. Elbette rakip yarışçılar da sizinle aynı tip arabalara sahip oluyorlar.

- **Career:** Oyunun gerçek yarış modu. En karmaşık mod ve tam olarak da bitmiş değil hala. Burası sizin ve diğer yapay zekalı oyuncular için bir kariyer oluşturuyor. Çoklu yarış sezonlarından oluşan diziler, bu yarış sezonları içinde farklı araba sınıfları ve her araba

sınıfları için ligler bulunan bir ağaç yapısına sahip. Sezondan sezona geçtikçe, daha hızlı ve güçlü arabalar kullanma imkanı buluyorsunuz. Örnek vermek gerekirse; bir kariyer, farklı araba sınıfları ve her araba sınıfı, "Championship" modu benzeri farklı ligler içeriyor. Yapay zeka oyuncular da kariyer modunda farklı davranıyorlar. Mesela aynı rakip yarışçı, her sezonda farklı araba kullanabiliyor veya sonraki yıl farklı bir ligde yarışabiliyor. Pistler, rastgele olarak seçilip sıralanıyorlar.

Oyunumuzun varsayılan ekranı aşağıdaki şekilde. Varsayılan dışında ise, ekrandaki bilgilendirme kısımlarını kapartıp, görüş açısını değiştirebiliyoruz. Ancak ekrandaki tüm bilgi ekranları yandaki şekilde.

Sol üst köşede yarışın seyri ve arabamızın durumu hakkında bilgiler görünüyor. Burada sıralamamızı, yakıt durumumuzu, kaçınıcı turda olduğumuzu, önümüzdeki yarışçıyı ve en iyi zamanı görürken, mavi bilgi ekranı ise

aracımızın açık olan elektronik yardımcı uygulamaların (ABS, TCS ve Speed Limiter) açık ya da kapalı olduğunu belirtir. En altta ise Pit-Stop yapıp yapamayacağınızı görürsünüz. Yarışın başlama düzlüğünde olan pit-stop noktalarından Speed Dreams logosunun olduğu kapı, sizin pit noktanızdır. Önünde durursanız, yakıt ikmali yapar ve tamir olursunuz. Bunları ne kadar



fazla alırsanız, o kadar vakit kaybedersiniz.

En alt barda yarışçılarının mevcut sıralama bilgileri ve zamanları akar. Ortadaki göstergelerden soldaki vites durumunu ve motorun dakika/devir cinsinden devrini verir. Sağdaki ise hız göstergesidir.

Göstergelerin sağında bulunun iki bardan soldaki benzin durumunu, sağdaki ise hasar durumunuzu gösterir. Benzin biterse, motorunuz durur. Sağa sola vurdukça da hasar göstergeniz azalır. Bu azaldıkça aracınız yavaşlar ve kontrolü zorlaşır. Bunları yukarı çekmenin tek yolu ise pit-stop yapmaktır.

Sağ yukarıda pistin krokisi bulunur. Burada, pistin üzerinde kendimizi (kırmızı nokta) ve diğer yarışçıları (yeşil noktalar) görebiliriz. Üzerinde ise kare sayısı, pistin bulunduğumuz kısmı, bitime kalan mesafe ve kamera açısı belirtilir.

Sağ altta bulunan, büyük artı işareti ise, aracınızın yön durumunu gösterir. Beyaz artının kolları, aracınıza vermeye çalıştığınız yöne doğru mavileşir. Yukarı

mavi çizgi, arabaya gaz verdiğinizi; aşağı mavi çizgi geri; sağ ve sol mavi çizgiler ise sağ ve sola döndürmeye çalıştığınızı gösterir. Mavi çizgi ne kadar kalın ve uzun olursa, arabaya o yöne doğru daha fazla güç veriliyor demektir. Bu artının üzerinde, bir de kırmızı bir çizgi belirir. Bu kırmızı çizgi ise, aracın o an gittiği yönü belirtir. Bu çizgi ne kadar uzunsa, araç, çizginin doğrultusunda o kadar hızlı hareket ediyor demektir. Kırmızı çizgi, mavi çizgilerin bileşkesi konumunda ise, araç istediğiniz yönde ve hızda gidiyor demektir. Ama konum farklıysa araç savrulmaya başlamış demektir. Tuşlarla kontrolde pek önemi olmasa da fare ile araç kontrolünde, bir gözünüzü yolda, bir gözünüz bu artının üzerinde olacaktır.

Bu artının yanındaki dikey çizgi ise debriyaj göstergesi. Debriyaj tuşuna bastığınızda maviye dönüşür. Biraz gereksiz olmuş. Debriyaya bastığınızı motorun bağırın sesinden zaten anlıyorsunuz.

### Sarhoş Hamit Yollarda!

Oyun, gerçekçilik ve eğlence olarak gerçekten doyurucu bir aşamada.



Ancak pek tamamlanmış denemez. Çok oyunculu modu ve "Championship" yarış modunun alt modlarından MPA1 çalışmıyor. Bazı sürücüler, bazı araçlara bindirilemiyor. Bu tip bir hata ile karşılaştığınızda, oyun kapanıyor.

Oyunun grafikleri vasatın üzerinde de olsa, fazla detaylı değil. Araba ve pist kaplamaları fena değil; ama çevre ve şoför mahallinden görünüş, yani araç içi detaylandırma eksik. Bunun dışındaki görsel efektler ise (arabanın toz kaldırması, yoldaki fren izleri vs...), zaten oyuncular tarafından oyuna kazandırılmış unsurlar.

Sesler de vasatın altında. Oyunda müzik yok. Yarış esnasında müzik,

oyunun gerçekçiliğini bozardı zaten, ancak menülerde basit bir müzik olsaydı iyi olurdu. Araçların sesleri biraz cızırtılı geliyor. Bir süre sonra sinir bozucu oluyor. Ancak, sesin kalitesi iyi olmasa da, ses kullanımı gerçekten bir simülasyonun karşılığını veriyor. Ardınızdan yaklaşan aracın sesinden, mesafesini, hızını ve yaklaştığı yönü rahatlıkla kestirebiliyorsunuz.

Oyunun fizik motoru ve yapay zeka ayarlaması ise çok iyi. Aracın, pedalların kullanımına ve direksiyona verdiği tepkilerin gerçekçiliği, fare ile idare edilebilmesi gerçekten çok hoş bir tat veriyor. Hasar alma olayı ise, aracın geneline yayılması yerine bölgesel olarak verilebilse ve görsel olarak desteklense çok güzel olurdu. Yani mesela, aracın lastikleri hasar alsa, kontrol zorlaşırdı veya lastik tümünden patlayabilirdi. Görsel olaraksa, arabanın vurduğu yerleri eğilip bükülse, çok güzel olurdu.

Oyun, tamamlanmaktan biraz uzak olsa da, simülasyon oyuncularına gerçekçilik açısından oldukça tatmin edici gelecektir. Eğlence ve hız arayanlar da kesinlikle aradıklarını bulacaklar. Ama

grafik ve detay arayanlar ise biraz hayal kırıklığı yaşayacaklar. Bir de olur olmaz yerlerde karşılaşılabileceğiniz hatalar canınızı sıkabilir.

Bir de benim yaptığım gibi, arabayı böyle yan çevirmeyin. Yoksa yarış bitene kadar öyle kalıyorsunuz. :-)

[1]<http://www.speed-dreams.org/#download>



## Özgür Yazılıma Dair Notlar



Fadike yine notlar tutmuş. Biz de defterini kaptığımız gibi koyduk buraya. Bakalım neler yazmış..?

Fadike

bilgi@ozguryazilimsendikasi.org

183. Bilişim piyasasında güçlenen firmalar bir süre sonra devlerin eline geçiyor ki bu durum bana emperyalizmin bildik oyununu anımsattı: böl, yönet ve egemen ol. Canlı örnekler: Microsoft yutar Nokia, Microsoft yuttu Skype.

184. Piyasada serbestlik var: laissez passe... Ama uygulamada var olan rekabet edemediğini satın al: işçisi, katma değeri, ürün ve teknolojisi ve de fikirleriyle.

185. Nisan ayında beklenen iki güzellik hüsrarla sonuçlanınca; Gnome 3 ve Ubuntu 11.04 ile Unity; içimizdeki Xfce sevgisi kabardı. Hele ki, Xfce'nin sürüm atlayarak güzelleşmesi tam isabet oldu.

186. Bunun yanı sıra GNOME 3'ü daha olgunlaşmasını beklemeksizin günceli yakalamak adına depolarına alıp adeta kullanıcılara dayatan dağıtımların kullanıcıları da isyanlarda. Bu durum Debian kullanımını arttıracak gibi; çünkü Debian Gnome 3'e kim bilir ne zamar geçer. Anımsayın bakalım KDE 4 kaçınıcı sürüme ulaştığında Debian Sid depolarında kendine yer bulmuştu.

187. SosyalGNU.org yeni yüzüyle ve

kullanımıyla daha işlevselleşmiş; yine de Türkçeleştirme çalışmalarına destek olmakta fayda var.

188. Arch Linux gerek Xfce gerekse KDE'yi modüler bir yapıda parça parça kullanıcıya sunarken (örneğin KDE multimedia paket grubunun tamamına kurmak yerine sadece ihtiyacı olunanı kurmak, xfce-goodies paket grubu içinde istenileni kurmak gibi) neden Libre Office paket grubunu parça parça sunmaz? Hele ki Gnome'u neden Evolution paket bağımlılığı olmaksızın kuramaz? Bunlar güzelin içindeki sınır edici detaylar değil de nedir?

189. ATI ya da AMD Vision tamamı ile Ubuntu ve türevleriyle uyumlu. Aynı gün içinde Arch ve Debian kurmama karşın her ikisiyle de güncelleme sonrası masaüstüne erişmek mümkün olamazken Ubuntu bu işi güzelce yaptı. Şimdi işlevsizlik kimde ve nerede? Ubuntu neden bu denli güncel ve kapsayıcı olmak zorunda?

190. ÇoMaK ekibi güzel işler başarıyor. Ancak Gnome 3'ü Pardus'a getirtmek yerine Pardus'u hiç ziyaret etmemiş olan Gnome 2'yi getirmeleri, hatta Gnome projesini çatallamaları güzel bir

hareket olur; hatta farklı!

191. Pardus Topluluk Dağıtımı, projesi resmi Pardus ekibince desteklenerek yaşama tutunmaya çalışıyor. Bu tıpkı pazar payı büyük bir ürünü üretip pazarlayan bir işletmenin pazarda ulaşamadıkları ya da daha fazla ulaşmak istedikleri kitlelere aynı üretim bandından çıkan farklı ürünle çıkan işletmelerin stratejisini anımsattı: Koç grubu Arçelik, Beko, Altus; Acer ve Packard Bell, HP ve Compaq, Ülker ve Halk gibi.

192. Özgür Yazılımda sıklıkla kullandığım uygulamaları sayacak olursam gündelik işlerim de açığa çıkmış olacak: internet, haberleşme, eğlence, bilgi edinme, oluşturma. Firefox, Thunderbird, Pidgin, Transmission, Smplyer, DeadBeef, gLista, Basket, Abiword, konsol



**Pardus Kullanıcıları Derneđi**  
<http://www.pkd.org.tr>

**Pardus Gönüllü Topluluk Sitesi**  
<http://www.pardus-linux.org>

**Pardus-Linux.Org eDergi**  
<http://www.pardus-edergi.org>