

GNU Pardus-Linux.Org e-dergi

Sayı 31 - Mayıs '11

Scribus'ta Tasarım
Alien Arena
Swig
Yeşil BT - Sanallaştırma

Pardus 2011 Kitabı



FlightGear 2.2 ile VATSIM'da Uçuş

İçindekiler

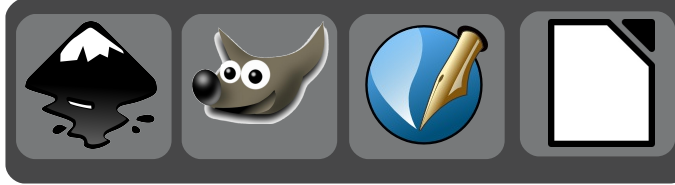
2011 yılının Mayıs ayı sayısında, sizler için hazırlamış olduğumuz konular sağ tarafta listelenmiştir.

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 - II	4
Swig	13
Yeşil BT - Sanallaştırma	17
Alien Arena 2011	21
Kitap: Pardus 2011	30
Ek: FlightGear 2.2 ile VATSIM Ağına Giriş	



Bu Sayıda Emeği Geçenler

Ercan Topalak
Erdem Artan
Furkan Arıkan
Hamit Giray Nart
Melike İlteralp
Mine Kılınç
Özgür Karataş
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

Giriş Yazısı



Hamit Giray Nart
hamit@pardus-linux.org

Merhabalar e-dergi okurları,

Bu sayımızın tasarımını bendeniz üstlendim. O yüzden de PLO e-derginin Mayıs 2011 tarihli 31. sayısının giriş yazısını yazmak da bana kaldı. İlk giriş yazım ve PLO e-dergideki ilk tasarımımdır, o yüzden bir hatamız olursa şimdiden affola. :-)

Geçen sayımızdan bu sayımıza geçen zaman dilimi içinde, GNU/Linux camiasında pek bir hareket olmadı. Bilişim sektörünü ilgilendiren en önemli konu, 22 Ağustos'ta yürürlüğe girecek ve İnternet erişimine kısıtlamalar getirecek olan filtre uygulaması oldu. Başta LKD ve pek çok sivil toplum örgütü, içeriği belirsiz olan bu uygulamayı protesto etti. BTK ve TİB'den ise, en az uygulamanın kendisi kadar belirsiz bir açıklamayla, uygulamanın bir sansür olmadığı yönünde yanıt geldi. Ancak yanıt kimseyi tatmin etmemiş olacak ki, özgür yazılım topluluğu ve İnternet sansürüne karşı olanlar, 15 Mayıs'ta bir yürüyüş eylemi gerçekleştirdiler.

Gelelim biz dergimize. Hareketsizlikten biz de nasibimizi aldık. Önceki sayılarımıza kıyasla, bu ay da içeriğimiz biraz az oldu. Sevgili Erdem Artan, bu ay, bir yazılım geliştirme aracı olan Swig ile atölyedeydi. Sevgili Ercan Topalak ise, çevreci bir makale ile, "donanım yerine sanallaştırma" diyerek, sanallaştırma prensiplerini ve sanallaştırma uygulamalarını açıkladı. Dergimizin bu sayısının ekinde ise, Özgür Karataş'ın hazırladığı Flightgear 2.2 ile VATSIM ağında uçuşa başlama kılavuzu bulunuyor. Eki, kapağa tıklayarak indirebilirsiniz. Bendeniz ise, Alien Arena ve Scribus tasarımı serisinin ikinci yazısı ile sahne aldım. Yine bu sayımızda, Pardus 2011 için yazılmış bir kılavuz niteliğinde olan "Pardus 2011" kitabının tanıtımını da bulacaksınız. Emek veren herkese teşekkür edeken, dergimizin katkı ve geri bildirimlerle gelişebileceğini belirtmek isterim.

Geçen sayımızdan bu yana, 23 Nisan Ulusal Egemenlik ve Çocuk Bayramı, 1 Mayıs Emek ve Dayanışma Günü ve hemen önümüzdeki 19 Mayıs Gençlik ve Spor Bayramı olarak 3 önemli günümüz var. Hepsinin temsil etmiş olduğu ilkelerin ışığının saptırılmaması dileğiyle, hepinize kutlu olsun. Bir sonraki sayımızda görüşmek üzere...

Atölye



Özgür yazılım topluluğunun, en güçlü masasütü tasarım uygulaması olan ve özgür yazılım e-dergilerinin tasarımında kullanılan Scribus'un tasarım yazsının ikinc bölümü ile kaldığımız yerden devam ediyoruz.

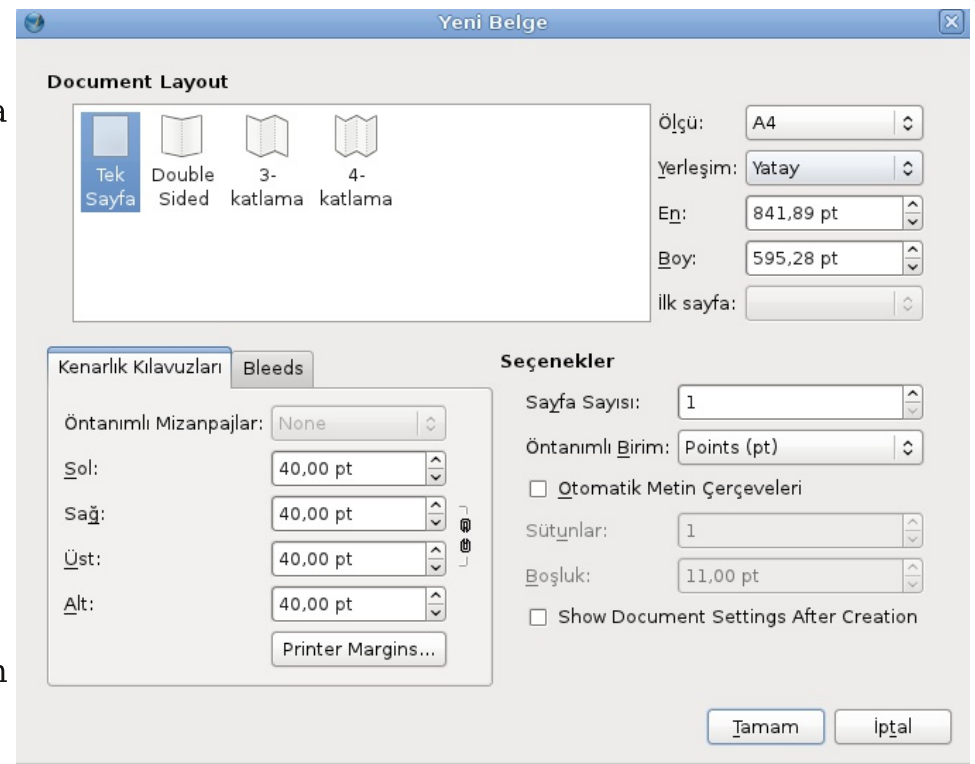
Hamit Giray Nart
hamit@pardus-linux.org

"Scribus'ta Tasarım" yazımızın ilk bölümünde Scribus'un çalışma mantığını, görünümünü ve genel ayarlarını tanımiştık. Bu yazımızdaysa tasarımlarımıza başlayacağız.

Tasarımı, zihnimizde canlandırabiliriz. Ancak bunu Scribus'a yerleştirmek için uğraşmamız ve biraz pratik yapmamız gerekecek. İkinci kısmın uğraşı bölümünü, dilim döndüğünce açıklamaya çalışacağım. Zihinde canlandırma bölümü içinse, yardımlara açığım. :-)

Bu yazıda, tasarımın en temel ama en çok kullanılan fonksiyonları olan yeni belge oluşturma, çerçeveler, yazı ve resim ekleme ve bunları basit olarak biçimlendirme fonksiyonlarını tanıtmaya çalışacağım.

İlk olarak yeni tasarım demek, bildiğiniz yeni doküman açmak anlamına geliyor. Bunu da her



düzenleme uygulamasında olduğu gibi, "File -> Yeni" yolu ya da klavye kısayol tuşu olarak "Ctrl+n" tuş kombinasyonu ile yapıyoruz

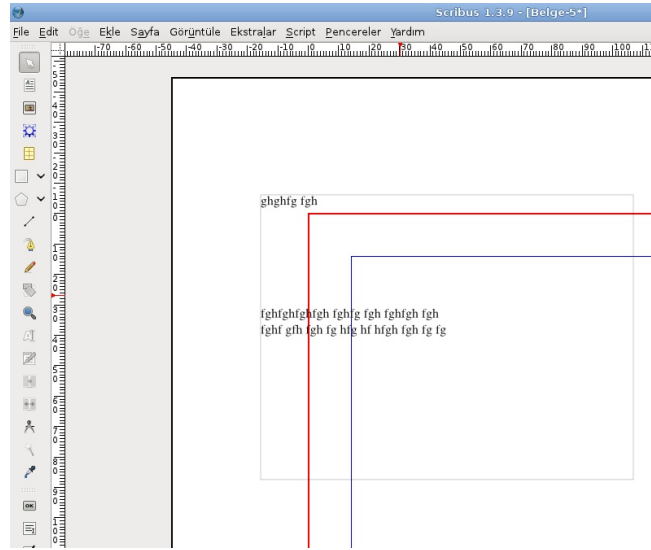
Oldukça basit ve alışılmış bir pencere. Ancak basit olsa da tasarımımızın başlangıç penceresi bu. Daha önceki yazımızda belirttiğimiz üzere Scribus, belge ayarlarını aktif olan sayfaya uygular, belgenin tamamına değil. Yeni belge açma ekranında yapacağımız ayarlar, belgenin tamamı için geçerli

olacak ayarlardır. Yani tasarımımızın şablonu olacak ayarlardır. Buradaki ayarları tasarıma başladıktan sonra değiştirmeye kalkarsanız, çok uğraşmak zorunda kalabilirsiniz. O yüzden buradaki ayarları kütümsemeyin.

Bu ekranda ilk olarak ayarlayacağımız, tasarımda çıktı olacak belgenin boyutlarıdır. Ön tanımlı olarak, genel kullanım olan A4 kağıdı standartları gelir. Ön tanımlı birim olaraksa nokta (point) seçili gelir. Bizim ölçü birimlerimizden milimetre ya da santimetreyi seçebilirsiniz. Ama resim ve yazı yerleşimlerini rahat yapabilmek, için milimetreyi tavsiye ederim. Ölçü kısmından standart kağıt ölçülerini seçebileceğiniz gibi, "En" ve "Boy" kısımlarına kendiniz de ölçü yazabilirsiniz. Bunu yaparsanız "Ölçü" kısmı otomatikman "Custom" değerine gelecektir.

Seçeneklerden tasarımınızın sayfa sayısını belirtebilirsiniz. Tasarım sayfa sayınız belli değilse, tek sayfa olarak bırakın. Scribus sayfa fonksiyonundan ekleyerek gidebilirsiniz. Böylece farklı tipte sayfalar oluşturabilir ve oluşan boş sayfayı Belge Düzeni kısmından

ayarlayabilirsiniz. Ancak burada olan "Otomatik Metin Çerçeveleri" kısmını sonradan otomatik olarak



ayarlayamazsınız. Elle yapılandırmanız gerekir. "Otomatik Metin Çerçeveleri" bölümü, sayfanızda kaç sütun metin olacağını belirlemenizi sağlar. Özellikle yatay biçimde tasarlanan e-dergilerde yazılar, iki ya da üç sütun halinde bulunurlar. Buradan sayfanızda bulunacak metin sütunlarının sayısını, hemen altındaki boşluk kısmından da, bu sütunlar arasında bulunacak boşluğun genişliğini ayarlayabilirsiniz.

Kenarlık kılavuzları kısmından sağ - sol ve alt - üst boşlukları ayarlayabilirsiniz.

Kenar boşlukları, size tasarımınızı yaparken ölçü almak için kolaylık sağlarlar. Ancak çıktıda herhangi bir fonksiyonları yoktur. Belgenizin sayfalarında mavi çerçeve ile gösterilir. "Bleeds" sekmesinden belirteceğiniz boşluklar ise, çıktı dışındaki boşlukları ifade eder. Yani görünen sayfanın içeriğinde bulunan katmanların hangilerinin çıktı alınacağını ifade eder. Sayfalarda kırmızı çerçeve ile gösterilir. Ancak bu kırmızı çerçevenin dışındaki unsurlar çıktıda (PDF ya da yazıcı) yazılmazlar.

Hemen altındaki "Printer Margins" kısmındansa yazıcının kenar boşluklarını ayarlayabilirsiniz. Tüm yazıcılar aynı olmadığı gibi, tüm tasarımlarda da yazıcı boşlukları aynı olmaz. Basılı bir broşür ya da dergi türü bir belgede mutlaka sayfa kenarlarında boşluklar olmalıdır. Ancak bir kartvizit gibi bir belge söz konusu ise yazıcı boşlukları hiç olmamalıdır. Bunun yanı sıra profesyonel yazıcılar ile masaüstü ev yazıcıları, aynı yeteneklere sahip değildirler. Kağıdı yakalama ve kağıdın kenarlarına yaklaşabilme yetenekleri masaüstü yazıcılar -özellikle de mürekkep püskürtmeli yazıcılar- için sınırlıdır.

Buradaki ayarları yaparken, yazıcınızın özelliklerini de göz önünde tutmanız gerekir.

Burada yapabileceğimiz son ayar ise katlama sayısı. Tek sayfa, ikiye, üçe ve dörde katlama seçenekleri vardır. Tek sayfa, aynı kelime işlemcide yaptığınız şekilde doğrudan çıktı almanızı sağlar. İkiye katlamalıda okuyucu, önünde iki sayfayı görür. Dergi, kitap gibi ikiye katlanan basılı yayımlar için ideal bir seçenektir. Bu seçenekte, her iki sayfa üzerindeki katmanları kolaylıkla yönetebilirsiniz. Üçe ve dörde katlama seçenekleri ise, küçük el broşürü gibi tasarımlar için uygundur. Sayfa ekledikçe Scribus, katlama sayısı kadar yan yana ekleme yaparken, sonraki sayfalar için yeni bir sayfa oluşturacaktır.

Buradaki tüm bu ayarlardan tatmin olduktan sonra "Tamam" diyerek, tasarım çalışma alanımızı oluşturuyoruz.

Bir ek not olarak belirteyim ki, tasarım esnasında sık sık dosyayı kaydedin. Scribus, çok güzel bir uygulama olmasına rağmen, kusursuz değil (Aslında hiçbir uygulama kusursuz

değildir.). Zaman zaman, özellikle de sayfa eklemelerde hatalar yapabiliyor. Çökmeler ve önceki sayfalardaki tasarımlarınızda kaymalar yapabiliyor. Yine, "Geri al" fonksiyonu katmanlarda yaptığınız düzenlemeler için geçerli. İçerik için geçerli değil. Yani bir metin çerçevesi içindeki metinde bir yazım yanlışı olması durumunda "Geri al" fonksiyonu bir işe yaramaz. Kayıt dosya biçimi de "*.sla" biçimlidir. Farklı kaydet dediğinizde ise, kaydetme penceresi altında "Dosyayı sıkıştır" seçeneği göreceksiniz. Burayı işaretlerseniz, dosya, "*.sla.gz" biçiminde sıkıştırılmış olarak kaydedilecektir.

Temel Fonksiyonların Kullanımı

Scribus tasarımında tasarım işinin ana bölümü, yazı ve resim çerçeveleri oluşturmak, bunların yerlerini belirlemek, içeriğini doldurmak ve ayarlarını yapmaktır. Bunların kullanımını bir örnek ile anlatalım. En basitinden bir kartvizit tasarlamakla başlayalım.

"File ->Yeni" bölümünden yeni bir tasarım oluşturalım. "Yeni Belge" penceresinden "Document Layout"

kısımından "Tek Sayfa"yı seçelim. Aslında pek çok kullanıcı, üçe ya dörde katlama yerine, tek sayfayı seçerek, içinde sütunlar oluştururlar. Ancak kartvizit tasarımı için tek sayfa seçeceğiz. Margins kısmını kağıdın kenarlarına sıfır yaptım. Kartvizitlerde genelde kenar çerçevesi olmaz. Ancak siz isterseniz koyabilirsiniz. Ben koymayacağım için hem kılavuz kenarlıklarını hem de "Bleeds" dediğimiz çıktı alanını sıfır olarak ayarladım. Ölçü kısmına dokunmuyorum. Çünkü en - boy kısmını elle gireceğim ve o ayar da otomatikman "Custom" olacak. Kartımızın gerçek boyutunu santimetre ya da milimetre cinsinden girmemiz gerekiyor. Yerleşim de kartvizit nasıl olacaksa yatay ya da dikey seçebilirsiniz. Ya da aynen ölçü ayarı gibi, en ve boy ayarlarınıza göre orası da otomatikman değişiyor. Örnek kartvizitimiz 9 santimetreye 6 santimetre ebatlarında olsun. Tasarım sembollerinin daha rahat ayarlanabilmesi için "öntanımlı birim" kısmını milimetre olarak seçiyorum. "Tamam" diyerek tasarım çalışma alanını çağırıyorum.

90*60mm ebatlarında çalışma alanım önüme geliyor. Mavi kılavuz çizgilerimiz, bana tasarımda kolaylık sağlarken, kırmızı çerçevem ise çıktı alanını işaret etmekte.

Tasarımda kolaylık sağlaması için yakınlaşmayı %200 yapıyorum.

Kartvizit tasarlamaya karar verdiğimizize göre, önce biraz hayal gücümüze başvuracağız. Bende olmadığından, ben önüme bir kartvizit alıp, onu incelemek suretiyle kopya çekeceğim.

Neler varmış tipik bir kartvizitte? Ah, elbette. Kocaman bir logo. Hadi onunla başlayalım. Yani çalışma alanımıza ilk

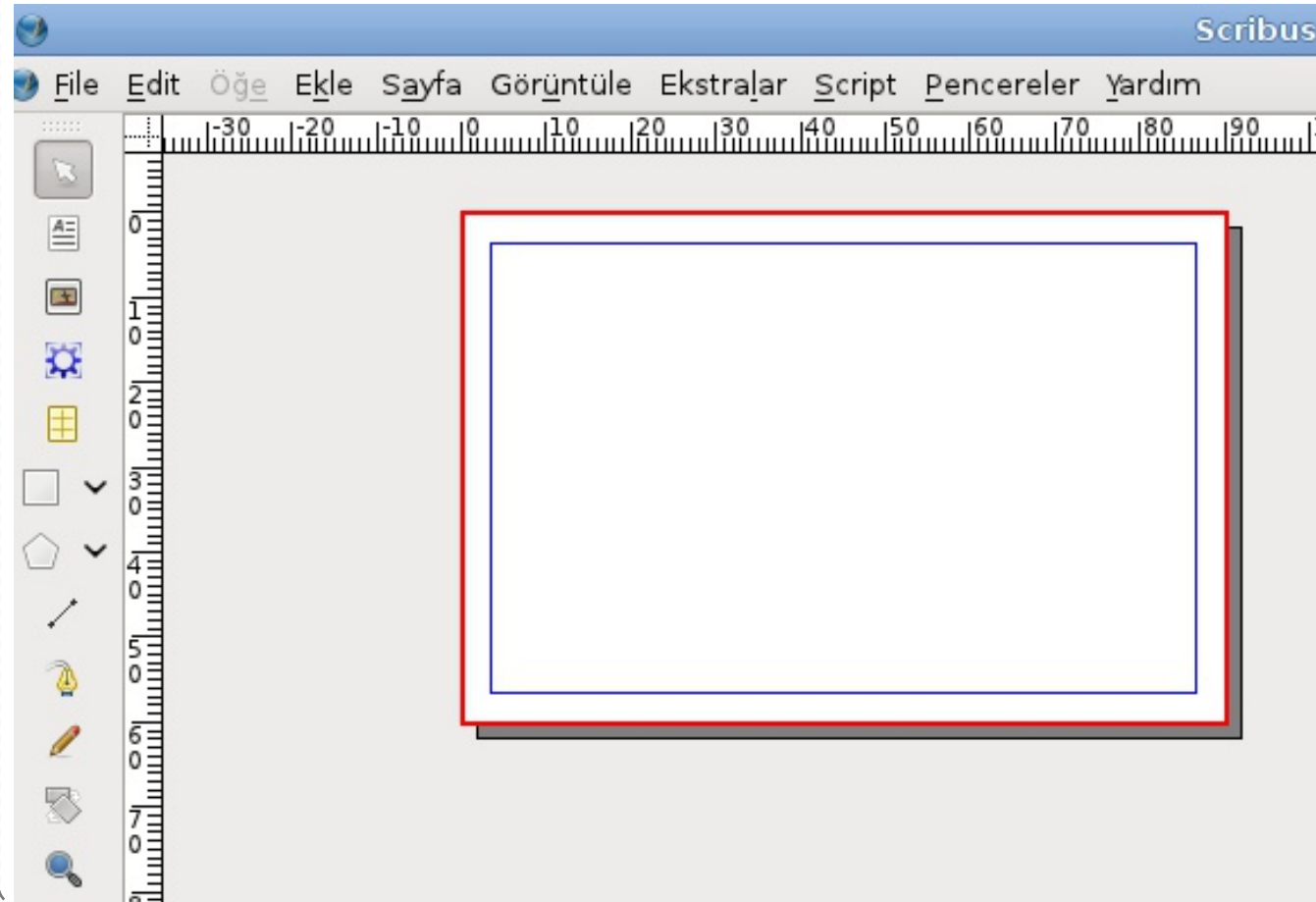
olarak bir resim nesnesi ekleyeceğiz. Resim eklemek için gidebileceğimiz iki yolumuz var:

1- "Ekle -> Insert Image Frame" yolu ile bir resim çerçevesi eklemek.

2- Eğer bir vektör grafiğimiz varsa elimizde, onu Scribus'a aktarmak (ya da uygulamada geçen adıyla "İthal etmek").

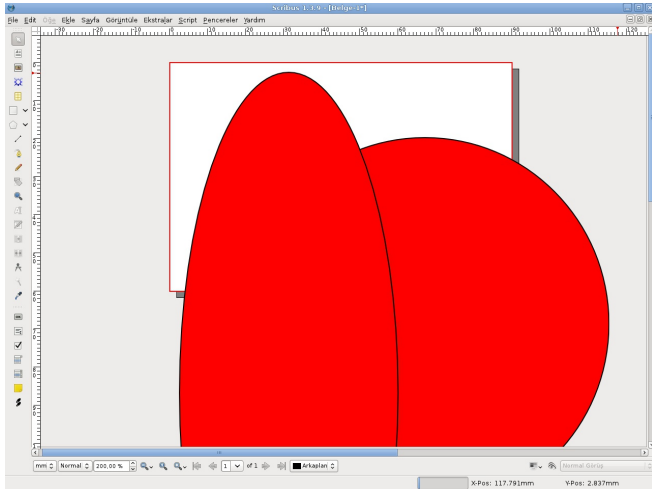
Vektör grafiğiniz varsa, ikinci yöntem, çok daha kaliteli bir resim ekleme yöntemidir. Inkscape ya da kullandığınız vektörel grafik çizim uygulaması ile oluşturduğunuz bir logoyu Scribus'a aktarmak için "File -> İthal et -> Get Vektor File" yolunu kullanırsınız. "*.OGD", "*.SVG", "*.EPS" uzantılı vektör grafikleri aktarabilirsiniz. Ancak grafiğinizin özelliklerine göre, aktarımı yaptığınızda vektör grafiğinizin bazı özelliklerinin desteklenemediğine dair bir uyarı alabilirsiniz. Burayı "Tamam" diyerek geçin (zaten başka seçeneğiniz de yok).

"File -> İthal et -> Get Vektor File" dediğimiz zaman, önümüzde açılan dosya penceresinden vektör grafiğimizi bulup seçtiğimizde, imlecimizin biçim



değiştirdiğini göreceksiniz. Bu yerleştirme imlecini, kartvizitimizin sol üst köşesine (daha doğrusu resmi bırakmak istediğiniz yere) tıklayalım.

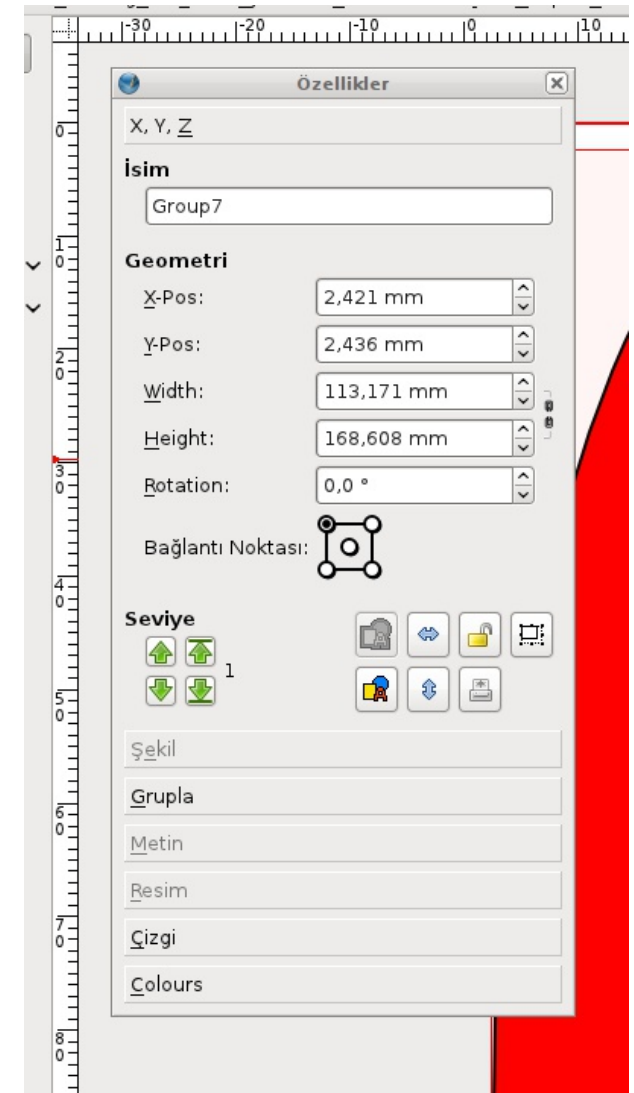
Eeee?? İstediğim yere yerleşmedi ki bu! Üstelik de kocaman.



Resmimizi kartvizitimizin boyuna uyarlamamız ve kartvizit alanımız içinde olmasını istediğimiz yere koymamız gerekiyor. Bunun için resmimizi seçmemiz gerekiyor. Seçtiğimiz katmanın etrafında kırmızı ince bir çerçeve oluşur. Ancak bir öge veya katmanı seçebilmek için, simgelerin olduğu bardan, "Araçlar" kısmının ilk butonu olan ve ok işareti ile gösterilen "Öge seç" simgesini seçiyoruz. Yani imlecimiz, ok şeklinde

olmalı.

Birinci yolumuz kısa ve hızlı yöntem. İthal ettiğimiz resmi seçtiğinizde, etrafında oluşan ince kırmızı çerçevenin köşelerinde ve ortalarında boyut değiştirme noktaları göreceksiniz. Aynen bir grafik işleme uygulamasında olduğu gibi, buralara gelerek, fare ile resmi veya katmanınızı yeniden boyutlandırabilirsiniz. Yine kırmızı seçim karesinin içine girdiğinizde, imlecin otomatikman el simgesine dönüştüğünü göreceksiniz. Bu da katmanı alıp, çalışma alanında istediğiniz bir noktaya sürükleyip bırakabileceğiniz anlamına geliyor. Burası aynen bir grafik işleme uygulamasında katmanlarla çalışmak gibi. Bu yöntem size hız kazandırır. Ancak boyutlandırma ve yerleşim kısımları; cetvelin, imleç konum belirticinin ve sizin gözlerinizin keskinliğinin insafına kalır. Bu yöntem ile zaman kazanmış olursunuz. Ancak katmanı, arka zeminin tam ortasına ya da köşelerde üst ve yandan eşit uzaklığa koymak gibi bir durumunuz varsa, bu yöntem işinize yaramayacaktır.



İkinci yolumuz ise, ilk yazımızda genel olarak tanıdığımız "Özellikler Paneli" aracından geçiyor. Bu panelde bulunan ilk grup ayar olan "X,Y,Z" bölümünü tanıyalım. Bir katmanı seçerek, sağ

tıklayıp ya da F2 kısa-yol tuşu ile “Özellikler Paneli”ni başlatabiliriz.

Bu kısım, bir katmanın boyut, konum ve katman seviyesinin ayarlarını yapabileceğimiz kısımdır. İsim kısmında katmanızı kolayca ne olduğunu anlamamızı sağlayacak bir isim verebiliriz. Mesel buraya “logo” yazabiliriz. Geometri kısmı ise, açılışa seçtiğimiz öntanımlı birim cinsinden konumunu, enini ve boyunu ve çevrilme açısını görebiliriz. En alttaki “Bağlantı Noktası” kısmı ise, katmanınızın “X-Pos” ve “Y-Pos” kısmında konumu belirtilen noktayı gösterir. Buradan katmanın dört köşesini veya orta noktasını seçebilirsiniz.

En üstteki “X-Pos”, Bağlantı Noktası kısmında belirttiğiniz noktanın sol en üst köşeye olan yatay konumunu gösterir. “Y-Pos” ise aynı noktanın dikey konumunu verir.

“Width”, katmanın seçtiğiniz birim cinsinden enini verirken; “Height” ise boyunu verir. Bu bölümlerin sağındaki zincir ise bu boyutları birbirine bağlamak ya da çözmekte kullanılır. Zincir simgesi, birleşik ise, katmanın bir boyutunu değiştirdiğinizde, diğer

boyutu da ona oranla otomatik olarak değişir. Böylece katman, en - boy oranını koruyarak, büyür ya da küçülür. Zincir simgesi ayırık ise, bu boyutlar, birbirlerinden bağımsız olarak değiştirilebilirler. Buradaki değerleri ayarlayarak, katmanınızın konumunu ve boyutunu istediğiniz ölçülerde ayarlayabilirsiniz.

X ve Y'yi anladık, peki üçüncü boyut olan Z eksenini neyin nesi oluyor? Bu da katmanlarımızın seviyeleri oluyor. Aynen grafik işlemedeki katmanlar, Scribus'ta da mevcut. Eklediğiniz her öge, birer katmandır. Aynı grafiklerdeki gibi birbirlerinin altına ya da üstüne gelirler. Bu kısmı “Seviye” bölümünden ayarlayabiliriz. Bir katmanı seçtiğimizde, soldaki oklarla katmanımızı bir seviye aşağı ya da yukarı hareket ettirebiliriz. Sağdaki oklarla ise, doğrudan en alta ya da en üste gönderebiliriz. Okların sağındaki rakam ise, seçili olan katmanın, kaçınıcı katman olduğunu gösterir. Bizim görüntümüzdeki 1 rakamı, seçili katmanın en üstteki katman olduğunu gösteriyor. Bu rakam, mesela 6 olsaydı, seçili katmanın altıncı katman olduğunu ve üzerinde daha 5 tane katman bulunduğunu anlayabilirdik.

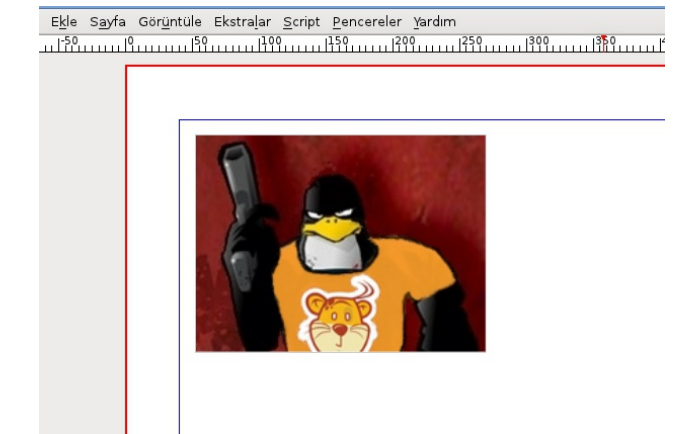
Bu kısımda açıklayacağımız son kısım ise katman butonlarımız. Seviye kısmının sağındaki 7 adet düğmemiz katmanlarla ilgili simetri, kilitleme ve gruplama fonksiyonlarını idare etmemizi sağlarlar. Sol üstteki düğmemiz, birden fazla katmanı bir grup altında toplamaya yarar. Seçili katmanlar, gruplandıkları zaman, tek katman gibi davranırlar. Bu düğme, birden fazla katman seçildiği zaman aktif olur. Shift tuşuna basılı tutup seçim yaparak, ya da fare ile seçim karesi (fare tuşuna basılı tutup, fareyi oynatmak) suretiyle birden fazla katman seçilebilir. Hemen altındaki düğme ise, üstündeki düğme ile gruplandığımız katmanları çözmeye yarar. Gruplandırılmış bir katman seçildiği zaman aktif olur. Bu düğmenin yanındaki dikey çift taraflı ok, katmanı dikey olarak simetrik çevirmeye yarar.

Hemen üzerinde bulunan yatay çift taraflı ok ise, katmanı yatay olarak simetrik çevirir. Onun yanındaki asma kilit şeklindeki düğme ise, katmanı olduğu yere kilitler. Bu düğme aktifken, katmanın konumunu ve boyutunu değiştiremezsiniz. Üstte en sağdaki düğme ise, katmanın sadece boyutlarını kilitlemeye yarar. Bu düğme

Scirbus, vektör grafikleri farklı katmanlar olarak kullanabilme ve yaptığınız tasarımı, vektör grafik olarak dışa aktarma (ya da Scribus'taki tabiriyle ihraç etme) özelliğine sahiptir. Bir vektör grafik ithal ettiğinizde ve “Özellikler Paneli”ni girdiğinizde bu vektör grafiğin aslında gruplandırılmış bir katman olduğunu görürsünüz. Grubu çöz düğmesi ile çözdüğünüzde, vektör grafiği yaparken oluşturduğunuz tüm katmanların ayrıldığını görürsünüz. Ayrılan bu katmanların

Scribus'a resim eklemenin ikinci yolu ise, resim çerçevesi oluşturmaktır. Bunun için, “Ekle ->Insert image frame” seçeneği yolunu ya da klavye kısayolu olan “ı” tuşunu kullanabiliriz. İmlecimiz şekil değiştirerek, bir resim simgesi haline gelecektir. Sonrasında ise, fare tuşunu basılı tutup, bir kare çizerek çerçevenin sınırlarını ve konumunu belirtebilirsiniz. Ya da imlecimizi, resim çerçevesinin olduğu konuma getirip tıklama ile çerçeve özellikleri penceresini açabiliriz. Burada en - boy değerlerini ve bağlanma noktasını ayarlayarak bir çerçeve çizilmesini sağlayabiliriz. Ancak burada belirlemiş olduğunuz bağlama noktası, resmin, resim çerçevesi içindeki bağlanma noktasıdır. Yani Özellikler Paleti'nde olduğu gibi,

Sonrasında çizilen bu resim çerçevesine çift tıklayarak ya da üzerine sağ tıklayıp, açılan menüden “Resim al” diyerek, çerçevemizin içeriğine resim (JPEG, GIF, PNG gibi) ekleyebilirsiniz.



Eğer yanlış bir resim ekleyecek olursanız, resmin üzerine sağ tıklayıp, açılan menüden “İçerik ->Temizle” yolu ile resmi silebilirsiniz.

Ancak elbette ki bir resim çerçevesi oluşturup, içine bir resim eklemekle işimiz bitmeyecek. Resmin ayarlarını, özellikle de tasarımımızda görünecek boyutlarını ayarlamamız gerekecek. Bir resim çerçevesini sağ tıkladığımız zaman, resim katmanına has komutlar listede belirecektir. Bunlar:

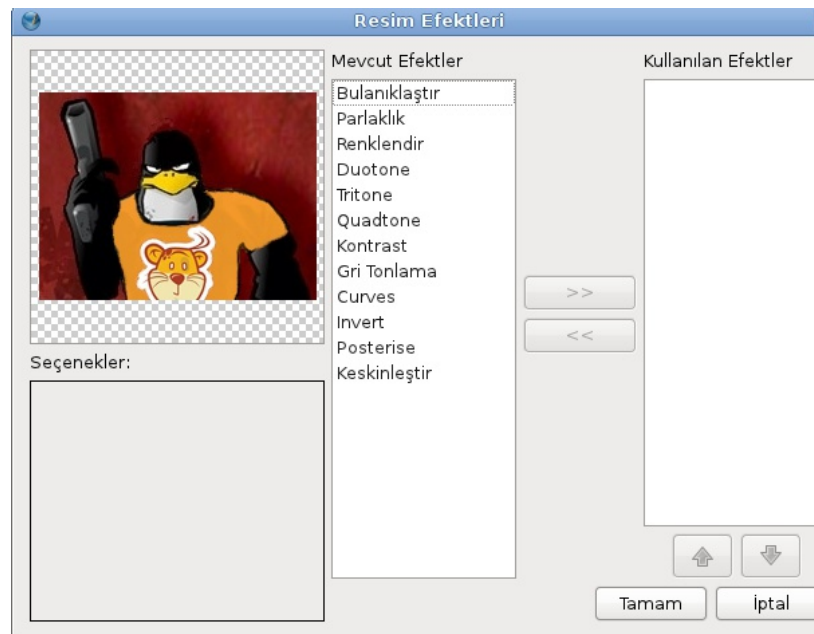
- **Resim al:** Bilgisayarda kayıtlı bir resim dosyasını çerçeve içine yerleştirir.
- **Paste Image from Clipboard:** Bir yerlerden “Kopyala” komutu ile bir resim aldıysanız, bu komut ile çerçevenizin içine kopyaladığınız resmi yapıştırabilirsiniz.
- **Çerçeveyi resme ayarla:** Yerleştirilen resmin orijinal boyutlarını koruyarak, çerçeveyi resme uyacak şekilde genişletir.
- **Adjust Image to frame:** Yukarıdaki komutun tersi olarak, çerçevenin boyutunu koruyarak, resmi çerçeveye göre yeniden boyutlandırır.
- **Resmi güncelle:** Yerleştirdiğiniz resimde herhangi bir değişiklik

yaparsanız, bu değişikliğin anında yansımaları bu komutla sağlarsınız.

- **Önizleme ayarları:** Buradan resmin görünürlük çözünürlüğünü ayarlarsınız. Ancak buradaki ayarlar, sadece görünüm için geçerlidir. Çıktı ya da PDF kaydına bir etkileri yoktur.

- **Resim efektleri:** Scribus'un resim efektleri menüsünü açarak, resme efekt uygulamanızı sağlar. Aynı menüye “Özellikler Paleti”nde, “Resim” kısmı altından da ulaşabilirsiniz.

- **Resmi düzenle:** Resim düzenleme yazılımınızı ile resmi açarak, resim üzerinde düzenleme yapmanıza olanak tanır.



Geçen yazımızda da belirtmiştim, burada da hatırlatayım. Scribus, resim ayarlarında, bir resim efektleri ayarı paleti sunar. Ancak her şeyi yapamayacağı gibi; buradaki ayarlar, PDF biçimli bir çıktı alacaksanız, tasarımınızı açan kişinin kullandığı PDF okuma uygulamasının yetenekleri ile sınırlıdır. Yani, bir okuyucu yaptığınız efekti gösterebilirken, bir başkası gösteremeyebilir. O yüzden bu efektleri kullanmak yerine, resim düzenleme uygulamanız ile resmi düzenlemenizi tavsiye edeceğim.

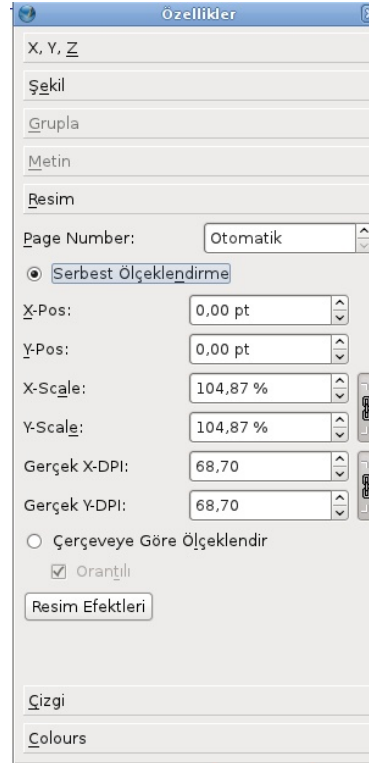
Yine de bu efekt paletini kısaca açıklayayım. Burada orta sütunda, Scribus'taki mevcut efektlerimizi görebiliriz. Ok butonlarına tıklayarak, seçtiğimizi efekti, sağdaki “Kullanılan efektler” sütununa aktararak, resme uygulayabiliriz. En solda, resmimizin bir ön izlemesini görürken, altında da resme uygulanana efektler için “Seçenekler” adıyla bir ayar penceresi bulunur. Buradan basitçe efektin şiddetini artırır ya da azaltabiliriz. Görsel efektleri açıklamaya gerek

görmüyorum. Ancak burada renk kullanımı ile ilgili efektleri biraz izah edeyim.

Sırasıyla “Duotone”, “Tritone” ve “Quadtone” seçenekleri var. Bunlar, resmimize, sırasıyla iki, üç ve dört renk atayarak, bu renklerin resim içindeki oranlarını ayarlamamızı sağlayan efektlerdir. Bunların ayarlanması, özellikle yazıcı çıktıları için önemlidir. Mesela tipik bir ev yazıcısı, “RGB” denilen üç renkli renk uzayını kullanır. Yani renkleri, üç rengin birbirlerine oranları ile kağıda basar. Eğer “CMYK” denilen dört renk uzayını kullanan bir resmi, bu tip bir yazıcıda basmaya kalkarsanız, ekranda gördüğünüz renk tonları ile kağıtta gördüğünüz renk tonları aynı olmayacaktır. Bu bir ev tasarımında pek de önemli bir unsur olmayabilir; ancak profesyonel bir baskı için sorun olacaktır. Profesyonel yazıcılar, genelde bu her iki renk uzayını da kullanabilecek yapıda olurlar. Bu efektlerden renk uzayınızı kendinize göre ayarlayabilirsiniz.

Özellikler Paleti'nin “Resim” sekmesinde ise, resim boyutlandırması, resim ve çerçeve konumları ve yukarıda bahsettiğimiz resim efektleri menüsüne

ulaşabiliriz. Buradan boyutlandırma ve konum için seçebileceğimiz iki tip ayar var: “Serbest ölçeklendirme” ve “Çerçeveye göre ölçeklendirme”.



yapışık demektir. “X-Scale” ve “Y-Scale” kısmı, resmin en ve boyunu verir. Bunları oranlı olarak değiştirmek istiyorsanız, en sağdaki zincir simgesine tıklayarak, bağlı zincir şekline dönüştürün. Ancak bunu yaparsanız, aşağıdaki çözünürlük değerleri de otomatikman birbirlerine

bağlanacaklardır.

İkinci ayar ise, “Çerçeveye göre ölçeklendir”. Burada resmi otomatik olarak çerçevenin boyutlarına uydurur. Altteki “Oranlı” kutucuğu işaretlenirse, resmin orijinal oranı korunarak, resim tamamen çerçeve içinde görüntülenir. Çerçevenin en - boy oranının resmin oranından farkı ise, fazla olan kısımda beyaz bir boşluk kalır. “Oranlı” seçeneğini temizlerseniz, resim, çerçevenin içini tamamen dolduracak şekilde oranını değiştirir (uzar ya da kısılır). Eğer “Çerçeveye göre ölçeklendir” seçeneğini seçmişseniz, resmi ölçeklemek için, “X,Y,Z” sekmesinden, resim çerçevesinin boyutları ile oynayabilirsiniz.

Scribus'ta resimlerle çalışmak genel olarak bu şekilde. Sonraki yazımızda, burada anlattıklarımızın uygulamalarını yaparak ve metinler ile çalışma kısmına devam edeceğiz. Sonraki sayıda görüşmek dileğiyle...

Atölye



Simplified Wrapper and Interface Generator (SWIG) C/C++ dilleri ile yazılmış uygulamaları, diğer dillerle yazılmış kütüphanelere bağlıyor.

Peki, bunu nasıl yapıyor? Onu da Erdem Artan'ın kaleminden okuyoruz.

Erdem Artan
erdem@pardus-linux.org

Bu yazıda, Swig uygulamasının ne olduğu ve nasıl kullanılabildiği anlatılacaktır. Örnek olarak yalnızca Python yazılım geliştirme dili sunulacaktır.

Swig Nedir?

Swig, C ya da C++ yazılım geliştirme dilleri ile yazılmış kütüphane veya uygulamalarını, aralarında Go, Java, Octave, Python, Perl, PHP, Ruby, TCL gibi diller bulunan 19 farklı yazılım geliştirme diline bağlayabilmek için geliştirilen bir yazılım geliştirme aracıdır.

Swig Kullanmanın Ne Avantajı Var?

C/C++ dilinin oldukça kapsamlı ve sağlam bir dil olmasının yanı sıra, bazı durumlarda kullanıcıyı gereksiz yere yorduğu bir gerçektir. Bu tür durumlarda Swig kullanarak, diğer dillere C/C++ kütüphanesi taşınabilir.

Bunun yanında C/C++ genelde diğer dillere nazaran daha iyi başarımlar sağlamakta ve C/C++ ile yazılan bir kütüphanenin, diğer dillerde, kendi dillerinde yazılmış kütüphanelere nazaran daha yüksek bir başarımla çalışma şansı vardır.

Son olarak da, geliştirici yazdığı bir uygulama için aradığı kütüphaneyi ancak C/C++ dilinde bulabiliyorsa, yeni bir kütüphane yazmaktansa hazır bir kütüphaneyi kendi kullandığı dile dönüştürme yoluna gidebilecektir. Böylece C/C++ kütüphanesini diğer bir dile entegre etmekle de çok daha az uğraşılacaktır.

Swig Nasıl Edinilir?

Pardus 2011 kullanıcıları için Swig, resmi paketler deposunda bulunmaktadır. Swig, paket yöneticisi arayüzü kullanılarak "swig" paketinin yüklenmesiyle veya komut satırında yönetici yetkileriyle

`pip install swig`

komutunun verilmesi ile kolayca kurulabilir. Diğer dağıtımlar ise kendi paket yöneticilerini kullanarak, muhtemelen Swig kurulumunu gerçekleştirebilirler.

Hazır paketlerden yüklemek istemeyenler Swig kaynak kodlarını **[1]** adresinden edinilebilirler. Edinilen kaynak kod, aşağıdaki komutlar

kullanılarak kolayca derlenebilir ve kurulabilir:

```
./configure --prefix=/usr  
make  
sudo make install
```

Nasıl Kullanılır?

Swig ile bir C kütüphanesini başka bir dile dönüştürmek için, şu şekilde bir komut kullanılır:

```
swig -dil arayuz_dosyasi.i
```

Burada, *-dil* parametresi yerine dönüş-türülmesi gereken dillerden biri yazılmalıdır. Örneğin bu parametre *-python*, *-php*, *-perl*, *-java* seçeneklerinden biri olabilir. *-arayuz_dosyasi.i* kısmı ise, dönüştürülecek olan C kütüphanesi için yazılan arayüz dosyasının adıdır. Arayüz dosyasına, yazının ilerleyen bölümlerinde değinilecektir.

Dönüştürülecek olan kütüphane eğer C++ ile yazılmışsa, komutta küçük bir değişikliğe yer vermek gerekiyor:

```
swig -c++ -dil -arayuz_dosyasi.i
```

Bunun yanında, *-Idizin* parametresi ile bir dizin içerisindeki dosyaların çağırılması, *-ldosya* parametresi ile de bir Swig kütüphanesinin çağırılması sağlanabilir.

Swig komutu, kütüphanenin başka bir dilde kullanılabilmesi için tek başına yeterli değildir. Yeterliliğin GCC ile sağlandığı aşamalara, yazının ilerleyen bölümlerinde yer verilecektir.

Arayüz Dosyası

Swig arayüz dosyası, bir C/C++ kütüphanesinden hangi sabitlerin veya fonksiyonların bir başka dil için oluşturulan kütüphaneye aktarılacağıнын ayarlandığı dosyadır. Bu dosyanın yazımı, kullanıcı tarafından gerçekleştirilmekle birlikte, Swig'e özgü bir yazım kuralı mevcuttur.

Swig arayüz dosyasının genel ve basit olarak yapısı şu şekildedir:

```
%module <kutuphane>  
%{  
    sabitler  
    fonksiyonlar  
    dosyalar  
%}
```

swig kütüphaneleri
fonksiyonlar
sabitler

Bir arayüz dosyasının hazırlanmasının bir örnek ile açıklanması için, şu şekilde *yazılmış kareler.c* adlı bir C kütüphanesini ele alalım:

```
#include <stdio.h>
```

```
int kareler_farki(int a, int b)  
{  
    return a*a - b*b;  
}
```

```
int kareler_toplami(int a, int b)  
{  
    return a*a + b*b;  
}
```

Fark edildiği üzere, *kareler.c* dosyasında iki sayının karelerinin farkını ve kareler toplamını alan iki farklı fonksiyon olan *kareler_farki()* ve *kareler_toplami()* fonksiyonları yer almaktadır. Her ikisi de int türünde olan bu fonksiyonlar için *kareler.i* adındaki arayüz dosyası şu şekilde yazılabilir:

```
%module kareler
```

```
{  
}
```

```
extern int kareler_farki(int a,  
int b);  
extern int kareler_toplami(int a,  
int b);
```

Eğer, *kareler.c* dosyasında `#include "kareler.h"` tarzı bir ifadeye yer verilmiş olsaydı, buna göre arayüz dosyasının şu şekilde olması gerekirdi:

```
%module kareler
```

```
{  
    #include "kareler.h"  
}
```

```
extern int kareler_farki(int a,  
int b);  
extern int kareler_toplami(int a,  
int b);
```

Arayüz dosyası aslında tam olarak bu kadar basit değil. Dönüştürülmesi düşünülen kütüphanenin karmaşıklığı, diğer kütüphaneler ile olan ilişkisi arayüz dosyasının karmaşık bir yapıya sahip olmasına neden olabilecek başlıca nedenlerden biri. Bunun yanında, arayüz dosyasında birtakım sabitler

tanımlanabildiği gibi, koşullar gibi bazı özel ifadeler de Swig arayüz dosyasında kullanılabilen. Bu kullanımlar hakkında detaylı bilgiyi, yazının sonunda yer verilen **[2]** numaralı adresteki belgelerden edinebilirsiniz.

Kütüphane Dosyaları Oluşturulmak

Yazının “Nasıl Kullanılır?” başlığı altında Swig ile bir C/C++ kütüphanesinin diğer diller için bağlayıcılarının hazırlanmasına nasıl başlanacağına ve kütüphaneleri tam olarak oluşturmak için GCC ile devam etmek gerektiğine yer vermiştik.

Yazının bu kısmında, GNU/Linux kullanıcılarına yakın gelmesi, oluşturma ve kullanım açısından daha kolay gibi görünen Python için örnek olarak verilen *kareler.c* kütüphanesinin bağlayıcılarını oluşturacağız. Python kütüphanesi için

```
swig -python kareler.i
```

komutunu verdikten sonra, aynı dizinde “*kareler_wrap.c*” ile “*kareler.py*” dosyalarının oluştuğunu göreceksiniz. Bu işlemin ardından Python’da “*kareler.py*”’yi çağırarak isterseniz,

muhtemelen aşağıdaki gibi bir hata sizi bekliyor olacak:

```
Python 2.7.1 (r271:86832, Apr 27  
2011, 15:42:42)
```

```
[GCC 4.5.2] on linux2  
Type "help", "copyright",  
"credits" or "license" for more  
information.
```

```
>>> import kareler
```

```
Traceback (most recent call  
last):
```

```
File "<stdin>", line 1, in  
<module>
```

```
File "kareler.py", line 25, in  
<module>
```

```
    _kareler = swig_import_helper()  
File "kareler.py", line 17, in  
swig_import_helper
```

```
    import _kareler
```

```
ImportError: No module named  
_kareler
```

Görüldüğü gibi “*_kareler*” modülüne ihtiyaç duyulmakta. Bu modülü, GCC ile derleyerek edineceğiz:

```
gcc -c kareler.c kareler_wrap.c  
-I/usr/include/python2.7/ -fPIC
```

komutuyla “*kareler.c*” ve sonradan oluşan “*kareler_wrap.c*” dosyalarını

Python kütüphanelerini çağırarak derledik. Bu satırda geçen “-c” parametresi dosyaların birer C dosyası olduğunu belirtmekte. Eğer dosya bir C++ dosyası olsaydı, “-c” yerine “-c++” yazmak gerekebilirdi. Bu işlemin ardından, sıra geldi oluşan “kareler.o” ve “kareler_wrap.o” dosyalarını paylaşımlı “_kareler.so” dosyasına bağlamaya:

```
gcc -shared kareler.o  
kareler_wrap.o -o _kareler.so
```

Bu komutun ardından hata almadıysanız “_kareler.so” dosyanız hazır demektir. Sıra geldi Python ile oluşturduğumuz modülü sınamaya:

```
Python 2.7.1 (r271:86832, Apr 27  
2011, 15:42:42)  
[GCC 4.5.2] on linux2  
Type "help", "copyright",  
"credits" or "license" for more  
information.  
>>> import kareler  
>>> kareler.kareler_farki(3,5)  
-16  
>>> kareler.kareler_toplami(3,5)  
34
```

Görüldüğü gibi kütüphanemiz gayet başarılı bir şekilde çalışıyor. Bu yöntemle Python kütüphanesi olmayan fakat Python içinde kullanmak istediğiniz herhangi bir C/C++ kütüphanesinin bağlayıcılarını oluşturabilirsiniz.

Yazının başında Swig için Python'ın yanında Java, Tcl, Perl, PHP gibi dillere

de destek verdiğinden bahsedilmişti. Python harici diller için ayrıca bir arayüz dosyası yazmak gerekmiyor. Sadece dosyaları derlemek için gereken komutlarda birtakım değişikliklere ihtiyaç duyulmakta. Bu değişiklikleri Swig belgeleri [2] arasında bulabilirsiniz.

[1] <http://www.swig.org/download.html>

[2] <http://www.swig.org/doc.html>



Makale



Daha az donanım, daha az maliyet, daha az harcanan enerji, daha verimli çalışma ve daha çok korunan doğa.

Çevreci bilişmin en güçlü silahlarından biri olan sanallaştırma uygulamasını Ercan Topalak'tan okuyoruz.

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

Sanallaştırma Nedir ?

Sanallaştırma, bilgisayar üzerindeki işlemci, bellek ve hafıza gibi kaynakların, birbirinden yalıtılmış birden çok sanal sisteme ortak olarak paylaşılmasıdır. Kabaca, bir bilgisayar içinde birden çok sanal bilgisayar çalıştırmaktır.

Sanallaştırma ile paylaşılan yalnızca donanımsal kaynaklar değildir. Harcanan elektrik ortaya çıkan ısınının kaybedilmesi ve doğaya salınan karbondioksit değerleri de paylaşılır. Bu da sanallaştırmayı Yeşil BT'nin en önemli argümanı haline getirir.

Neden Sanallaştırma ?

5 farklı uygulama için 5 ayrı fiziksel sunucu yerine, 1 adet sanallaştırmaya elverişli sunucuyu, 5 farklı sanal makineye bölerek; sunucuların maliyeti, elektrik sarfiyatları ve barınma masrafları asgari seviyeye indirilmiş olur.

Bir sunucu bekleme durumunda veya normal iş yükünde kaynaklarının ortalama yüzde 25'ini harcamaktadır. Geriye kalan yüzde 75'lik kaynak

kullanımı, sanallaştırma ile diğer misafir işletim sistemleri için kullanılabilir.

Sunucular için yedekleme ve yedekten geri dönme işlemleri, anlık görüntü (snapshot) teknolojisi ile hızla ve kolayca yapılabilir.

5 sunucunun donanımsal bakımı yerine, sadece 1 sanallaştırma sunucusunun bakımı ve donanım güncelleme ve yükseltme gibi işlemler, destekleniyorsa, anlık olarak yapılabilir.

Bir makine üzerinde birden fazla işletim sistemi sanallaştırma ile aynı anda kullanılıp birbirlerine entegre olabilir. Örneğin, Virtualbox üzerinde "Seamless" modu.

Sanallaştırma Çeşitleri**1. Donanım Sanallaştırma**

Fiziksel sistem üzerinde, donanımlar sanal olarak üretilip misafir işletim sistemleri arasında tam bir yalıtım sağlanır. Bu sayede, gerçek donanım üzerinde çalışan GNU/Linux dağıtımı işletim sistemi üzerine, misafir (sanal) işletim sistemlerini kurup çalıştırabilirsiniz. Hypervisor sanal donanımları

üretecek ve iletişimlerini sağlayacaktır. Üç çeşit donanım sanallaştırma vardır:

a. Tam Sanallaştırma : Tüm donanımlar Hypervisor (ya da Virtual Machine Monitör - Sanal Makine İzleyicisi) tarafından oluşturulacaktır. Bu sayede tüm misafir ortamlar arasında tam yalıtım sağlanır.

b. Kısmi Sanallaştırma: Donanımın bir kısmı misafir yazılımlar için sanallaştırılır.

c. Para - sanallaştırma (Para - virtualization) : Misafir işletim sistemi üzerinde yapılan modifikasyon ile sunucu üzerinde çalışan arayüz (DOM) haberleşmesi sonucunda hız kazanımı sağlayan teknoloji ve sanallaştırma çeşididir.

Daha fazla başarımlar için işlemci seviyesinde, Intel-VT ve AMD-V teknolojileri kullanılmakta ve bazı sanallaştırma yazılımları bu teknolojilere gereksinim duymaktadır.

2. Yazılım Sanallaştırma

a. İşletim Sistemi bazlı sanallaştırma : Tek bir işletim sistemi üzerinde, misafir ortamların konteynırlar ile

birbirlerinin yalıtıldığı sistemdir. Bir nevi GNU/Linux'taki *chroot* işlemidir. İnternet'teki VPS'ler bu sistem üzerinde çalışır.

b. Uygulama Sanallaştırma : Bir yazılımın, istemci üzerinde kuruluma gerek olmadan, sunucu üzerinden gereksinimlerinin karşılanıp çalıştırılmasıdır. Bulut yazılımların temelini oluşturmaktadır.

3. Bellek Sanallaştırma

Bir bellek havuzundan gerekli olan belleğin, sanal veya fiziksel ortamlarda kullanılmasıdır.

4. Depolama Sanallaştırma

Fiziksel depolamanın, mantıksal depolamalar ile bölümlenmesi ve birbirleri arasında soyutlanmasıdır.

5. Ağ Sanallaştırma

Fiziksel bilgisayar ve diğer sanal ortamların birbiri arasında iletişimini sağlamak için kurulan sanal ağıdır.

Sanallaştırma Yazılımları

GNU/Linux dağıtımları üzerinde çalışabilen ve hatta GNU/Linux temelli (Örneğin VMware ESX) birçok yazılım

bulunmaktadır.

Xen



Citrix firmasının desteklediği Xen Hypervisor, kendisinin geliştirdiği

Parasanallaştırma teknolojisi ile dikkat çekiyor. Parasanallaştırma, misafir işletim sistemi üzerinde modifiye ile beraber sunucu üzerinde Dom arayüzü ile haberleşip çok yüksek bir sanallaştırma performansı sağlıyor.

Bu hızı sağlamasına rağmen kurulumu ve yapılandırma işleminin zorluğu, misafir işletim sistemi üzerinde yapılması gereken modifikasyonun, kapalı işletim sistemlerinde sorun çıkarması aynı zamanda sistemin handikapları arasında bulunuyor.

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

Virtualbox



Kullanıcı dostu, hızlı ve kararlı olması onu GNU/Linux üzerinde en çok kullanılan sanallaştırma yazılımı yapıyor.

Innotek firmasının geliştirdiği Virtualbox, sırasıyla Sun ve Oracle

firmaları tarafından satın alındı. Kapalı ve açık kaynak olarak iki ayrı sürümü bulunmakta olan Virtualbox, OSE sürümü GPL ile lisanslanmaktadır.

Kurulum, GNU/Linux dağıtımları depolarından OSE sürümü ya da internet adresi üzerinden kapalı sürümü indirilerek yapılabilir. Yapılandırma Qt üzerinde yazılmış arayüz üzerinden yapılmaktadır. Eğer GNOME kullanıyor iseniz Qt kütüphaneleri yüklemeniz gerekecektir. Ufak bir ipucu olarak eğer USB cihazları bağlamak istiyorsanız “vboxusers” grubuna kullanıcınızı eklemeyi unutmayın.

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

KVM (Kernel Based Virtual Machine)



GNU/Linux dağıtımları üzerinde en çok kullanı-

lan ikinci sanallaştırma çözümü olarak Red-Hat firmasının desteklediği KVM yazılımı öne çıkıyor. Eğer Oracle firmasına tepkili ve Virtualbox haricinde bir yazılım arıyorsanız, KVM isteklerinize cevap verecektir.

Kurulum ve kullanımı yeterli seviyede.

Yapılandırmayı VirtManager ile kolayca yapabilirsiniz. Red-Hat firması, kurumsal alanda KVM üzerine geliştirilmiş Red-Hat Enterprise Virtualization dağıtımı bulunmaktadır.

<http://www.linux-kvm.org>

QEMU



GNU/Linux üzerinde ilk sanallaştırma yazılımı

QEMU'dur. Kernel tabanlı olmadığı için hız oldukça yavaştır. Fakat ilk sanallaştırma çözümü olmasıyla önemlidir.

Sonraki zamanlarda QEMU, KVM modulu ile entegre olarak KQEMU olarak yoluna devam etmeye başladı ve hız sorununa çözüm bulunmuş oldu.

<http://wiki.qemu.org>

OpenVZ



Internet üzerinde VPS (Virtual Private Server - Sanal Özel Sunucu)'lerin kullandığı, sanal konteynırlar oluşturularak kullanılan “İşletim Sistemi

Sanallaştırma” yazılımıdır. Paralells firması tarafından desteklenmektedir.

<http://wiki.openvz.org>

Son olarak...

Makalemizde anlattığımız yazılımlar haricinde, kapalı olarak Vmware ve Microsoft tarafında HyperV sanallaştırma çözümleri vardır ve Vmware'in GNU/Linux desteği bulunmaktadır.

ESX sürümü, Linux çekirdeği üzerinde çalışmakta, dünyada en çok kullanılan ve en iyi sanallaştırma çözümlerinden birisidir. Sadece iş sanallaştırma ile kalmamakla beraber yedekleme, iş yükü dağıtımı (work balancing), kümeleme (cluster), bulut (cloud) gibi birçok teknoloji desteklenmektedir.

GNU/Linux bir çok alandaki öncülüğünü, sanallaştırma teknolojilerinde devam ettiriyor. Microsoft sanallaştırma çözümü hariç, diğer tüm sanallaştırma çözümleri ya Linux çekirdeği kullanıyordur yada GNU/Linux üzerinde geliştirilmiştir. İşletim sistemi ve Parasanallaştırma ile GNU/Linux gücünü göstermektedir.

	Tam Sanal.	Para Sanal.	İşl. Sist. Sanal.	Lisans	Başarım	Mimari	Notlar
XEN	Var	Var	Yok	GPL/ Sahipli	para çok hızlı, tam orta	i686, x86-64, IA64, PPC	Tam için VT / AMD-V gerekli
KVM	Var	Var	Yok	GPL	para çok hızlı, tam orta	i686, x86-64, IA64, PPC, S390	tam ve para için VT / AMD-V gerekli
QEMU	Var	Yok	Yok	GPL	yavaş, qemu ile orta	i686, x86-64, IA64, PPC, ARM	
OpenVZ	Yok	Yok	Var	GPL		i686, x86-64, IA64, PPC, SPARC	Canlı Migrasyon
Virtualbox	Var	Yok	Yok	GPL/ Sahipli	hızlı/çok hızlı	i686, x86-64	OSE GPL
Vmware ESX	Var	Yok	Yok	Sahipli	hızlı/çok hızlı	i686, x86-64	

Yanda, yukarıda anlatılan sanallaştırma uygulamalarının bir tablosunu görebilirsiniz.

Kaynak ve Faydalı Adresler

<http://en.wikipedia.org/wiki/Virtualization>
Wikipedia Sanallaştırma Makalesi

<http://virt.kernelnewbies.org>
KernelNewbies

<http://www.linuxinsight.com/finally-user-friendly-virtualization-for-linux.html>

http://www.cagataycebi.com/free_articles/xen/xen.html

Oyun Tanıtımı



Pardus gibi, numara yerine yıl ile sürüm numarası alan Alien Arena'ya yazarımız Hamit Giray Nart'in gözünden bakıyoruz.

Hamit Giray Nart
hamit@pardus-linux.org



Giriş

Çoook zamanlar önce (yanlış hatırlamıyorsam 1998 - 1999 yılları), ilk oynadığım çok oyunculu birinci şahıs nişancılık (FPS) oyunu olan "Starsiege Tribes" adlı oyunu anımsadım bu yazıya başlarken. O oyunu bana anımsatan, bir başka oyun oldu: "Unreal Tournament". "Unreal Tournament", sadece bir oyun olarak gelmemiş, 2006 yılında "Quake 3: Arena" tarafından tahtından edilene kadar popüler bir oyun motoru olan "Unreal" oyun motorunu da beraberinde getirmişti. Aklımda kaldığı kadarıyla, zamanına göre bile oldukça güçlü sistem isteyen bir motordu Unreal.

Bunları ne âlâka olarak mı anlattım? Alien Arena, beni Unreal'e; Unreal de Tribes'a götürdü işte. Bir çok oyunculu FPS oyunu olan Alien Arena, Unreal motoru yerine idTech2 (Quake2) motoru kullanan Unreal Tournament oyunu klonu. Elbette çok daha gelişmiş

ve bilim kurgu - uzaylı teması eklenmiş. AA, oldukça güçlü olan ve "idTech2" motoru taban alınarak yazılmış olan "CRX" motorunu kullanıyor. Bu motor oyuna, 32Bit yüksek çözünürlükte modelleme, OpenGL piksel gölgeleme (GLSL ve rscript) eş zamanlı ışıklandırma, gölgelendirme ve yansıma efektleri ve kendi ayarlarından kapatılıp açılabilen birçok görsel efekt desteği sağlıyor. Oyunun grafikleri, gerçekten de değme bir modern Windows oyunu ile karşılaştırıla-bilinecek düzeyde.

Alien Arena da aynen Pardus gibi, sürümlerini yıl olarak yayımlıyor. Son yayımlanan Alien Arena sürümü olan 2011 (7.51) Mart 2011 tarihinde yayımlandı. GNU/GPL2.0 ile lisanslanmış olan oyunun Windows ve GNU/Linux sürümleri mevcut. MacOSX sürümü ise henüz hazır değil.

Kurulum

Oyunun son sürümü 7.5.1 sürümü Mart 2011 tarihinde yayımlandı. Bu sürümünü adresinden [1] indirebilirsiniz. Pardus deposunda ise 7.5.0 sürümü mevcut. Yani depodan da kurabilirsiniz. Aline Arena'nın 7.5.X sürümü, aynı zamanda Alien Arena

2011 diye geçiyor. 7.5.1 sürümünde bazı yansıma efektleri başta olmak üzere, performansı düşüren bazı hatalar giderilmiş. 3 yeni harita eklenmiş. Oyunun "vertex-buffer" kodu yeniden yazılmış. Yani özetlemek gerekirse, performans artırıcı çalışmalar yapılmış. Kaynak kodunu indir-diyseniz,

```
./configure  
make  
sudo make install
```

komutları ile derledikten sonra, "alienarena" komutu ile başlatabilirsiniz. Pisi'den kuranlar ise Menü -> Uygulamalar -> Oyunlar altında Alien Arena'yı bulabilirler. Oyunun sistem gereksinimlerine gelince:

- 1.4 Ghz işlemci
- OpenGL uyumlu GeForce ya da Radeon sınıfı ekran kartı
- 256 MB ana bellek
- 800 MB boş disk alanı

Oyunu kaldırmak içinse, kodun bulunduğu dizinde "sudo make uninstall" komutu ile; Pisi'den kuranlar ise yine Pisi ile kaldırabilirler.



Oynanış

Oyunu başlattığınızda oldukça kolay ve anlaşılır bir menü önünüze geliyor. Alien Arena tipik bir çok oyunculu FPS oyunu ve menüsü de ona göre.

Player Setup: Anlaşılacağı üzere karakterimizin ayarlarının yapıldığı bölüm. Buraya girdiğimizde, en üstte oyunlarda kullanacağımız rumuzumuzu giriyoruz. Sonrasında ise karakter kaplamamızı seçiyoruz. 3 Dünyalı, 3 de Marslı olmak üzere toplam 6 tane karakter modelimiz var. Bunların

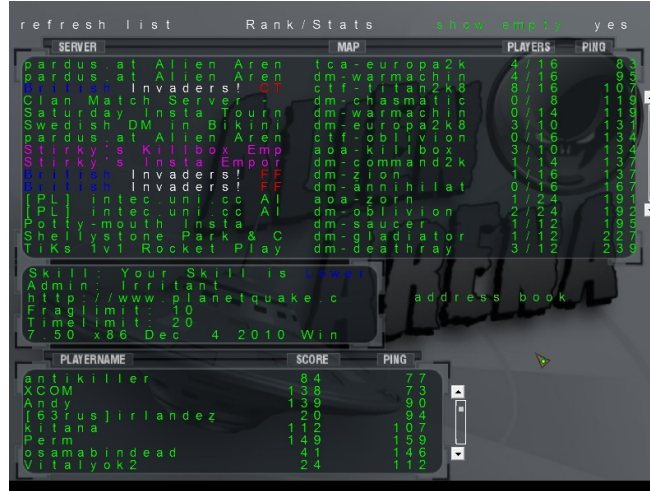
elbette birbirlerine göre bir avantajı ya da dezavantajı yok. Karakter model sayısı da biraz az geldi (özellikle de Padman'dan sonra). "Skin" kısmı ise, takım renkleri (mavi ve kırmızı) ve orijinal rengini seçebiliyorsunuz. Takım oyunlarda hangi takımdaysanız, kaplamanız elbette o renge dönüşüyor. Hemen altındaki "handedness" ise silahın sağ ya da sol tarafta olmasını ayarlamamızı sağlıyor. Eğer ayarı "center"

yaparsanız, silah ekranda görünmez. Aslında burada diğer oyunlardan farklı olan bir ayar var: "fov". Bu ayar, bir çeşit balık gözü kamerası şeklinde, görüş alanınızı genişletiyor. Buradaki değeri klavyeden giriyorsunuz. Buradaki değeri ne kadar yüksek girerseniz, o kadar geniş bir alanı görebilirsiniz. Yalnız görüş alanı genişlemesi, sanki bir kapı değilinden bakıyormuşsunuz gibi olur. Sonrasında bağlantı hızınız geliyor. Bu sunucuya bildirilecek olan bağlantı hızınızdır sadece. Sunucu veri paketlerini gönderirken, buradaki bağlantı tipinize

göre bir boyut ve hız optimizasyonu yapacaktır. Altta ise otomatik indirme ayarları vardır. Bunu açmanızı öneririm. Bir sunucuya bağlandığınız zaman, orada olup da sizin makinenizde olmayan öğeler, otomatik olarak indirilecektir. “Auto Download” ve “Maps” kısmını “yes” olarak ayarlamanızı tavsiye ederim. Diğer model kaplamaları ve sesleri almanız da olur.

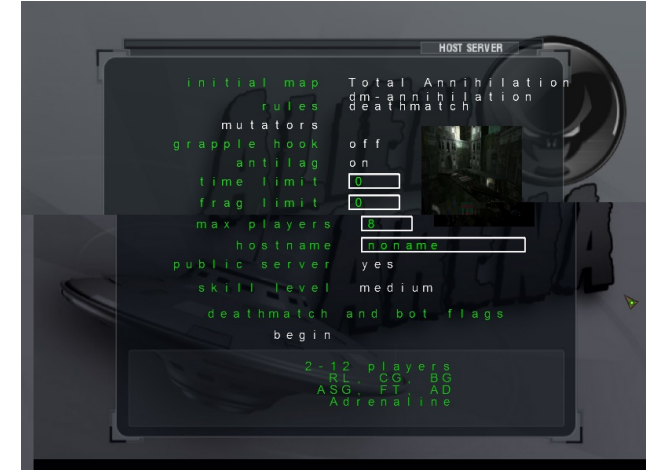
Single Player: Oyunun tek oyunculu modu. Bu mod aslında, sırasıyla açılan haritalarda, gittikçe sayıları artan bilgisayar kontrollü oyuncularla (bot) önüne geleni vur tarzı (Deathmatch) oyun oynuyorsunuz. Sadece başlangıçta kolay, orta ve zor olarak 3 kademe zorluk derecesi seçebiliyorsunuz o kadar. Haritaları ve silahları tanımak için oynayabilirsiniz.

Join Server: İnternet üzerindeki sunuculara bağlanarak, diğer oyuncularla çoklu oyun oynayabileceğiniz bölüm. Oldukça basit bir arayüzü var. Üst pencerede sunucu isimlerini, oyun tipi ve harita adını, oyuncu sayılarını ve ping (gecikme) zamanlarını görebilirsiniz. Buradaki sıralama, gecikme zamanlarına göredir. En hızlı sunucu



en üstte bulunur. Bir sunucuyu seçtiğinizde, orta pencerede o sunucu ile ilgili (adresi, yöneticisi, zaman ve sayı sınırı gibi) bilgileri görebilirsiniz. En alt pencerede ise o an oyunda bulunan oyuncuların rumuzlarını, puanlarını ve gecikme zamanlarını görebilirsiniz. Sunucuyu seçip “Enter” tuşuna basmanız ya da üzerine çift tıklamanız, oyuna bağlanmanız için yeterlidir. “adress book” kısmı ise, bir çeşit not defteri gibi, favori sunucularınızın IP adreslerini yazabileceğiniz bir bölüm. Aslında oynadığım çoklu oyunculu FPS oyunları içinde en fakir bağlantı arayüzüne sahip oyun Alien Arena oldu.

Host Server: Buradan İnternet üzerin-



de bir sunucu yapılandırarak, bilgisayarımızda bir Alien Arena sunucusu başlatabiliyoruz. Bu kısımdaki menümüz, diğer menülere göre biraz daha ayrıntılı. En üstte bulunan “initial map” kısmından oyunun başlayacağı haritaları seçebiliyoruz. Altta “rules” kısmından ayarlayacağınız oyun tipine göre, harita seçeneklerimiz, değişiklik gösteriyor. Yani her haritada her tip oyunu oynayamıyorsunuz. Harita başlarında, oyun tipinin kısaltması bulunuyor. Bazı haritalar, modifiye edilerek birkaç oyun tipinde oynanabilecek şekilde yapılandırılmış. Haritaların bu tip modifiyeli halleri ile birlikte oyunda 70'in üzerinde harita bulunuyor. Harita seçtiğiniz zaman, en altta pencerede harita ile ilgili bazı bilgiler göreceksiniz. Bunlar, oyuncu

sayısı, haritada bulunan silahlar ve en altta da haritadaki güçlendiricilerdir (power-ups).

Altındaki “rules” kısmı ise oyun tiplerini seçmenizi sağlıyor. Üstte harita seçiminden önce buradan oyun tipinizi seçin derim. Çünkü oyun tipini değiştirdiğinizde, haritalar değişiyor. Seçebileceğimiz oyun tipleri:

Deathmatch (dm): Tipik herkesi vur. Haritada herkes tektir. Takım arkadaşı ay da herhangi bir görev yoktur. Önünüze çıkanı vurursunuz ya da önünüze çıkana vurulursunuz. Sunucunun tercihi göre, süre sonunda en çok düşman öldürebilen ya da sunucunun belirttiği sayıya ilk ulaşan, oyunu kazanır.

Capture the flag (ctf): Tipik bayrağı yakala modu. Takım oyunudur. Puan almak için, düşman takımın üssündeki bayrağı alarak, kendi üssünüzde bulunan bayrağınızın yanına getirmeniz gerekiyor. Elbette bayrağınızın düşman elinde olmaması gerekiyor. Eğer düşman elindeyse, önce kendi bayrağınızı kurtarmalısınız.

All out assault (aoa): Cins bir oyun

tipi. Harita üzerindeki küçük iki tip savaş gemisini bularak, onunla düşmanları öldürmeye çalışacaksınız. Oyunun kendine has tiplerinden biri, ancak bence biraz gereksiz. Oyuncular gemiyi bulmakla uğraşmak yerine, ellerindeki silahlarla birbirlerine giriyorlar çoğunlukla.

Deathball (db): Bu da oyuna has bir oyun tipi. Herkesi vur tarzı oyuna ek olarak ortada bir top var. Yani tam olarak top değil de, dev bir içi boş küre (ona benzer birşey). Bu topu alıp, haritadaki kalelerden birini içine bırakmanız gerekiyor. Düşman vurdu-ça bir puan aldığınız modda, topu kaleye bırakırsanız 10 puan kazanıyorsunuz.

Team core assault (tca): Biraz, herkesi vur takım modunu andırıyor. Ancak bu sefer haritada her takımın, birkaç tane enerji noktası var. Amaç bu enerji noktalarının tümünü kapadıktan sonra, düşman takımın üssünde bulunan ve dev bir örümceği andıran bir cihazı yok etmek. Düşmana ait bir enerji noktasından geçtiğinizde onu kapatırsınız, kendi noktanızdan geçerseniz açarsınız. Düşman takımın enerji noktalarının tümü kapatılmadan,

örümceksi cihaz hasar almaz.

Cattle prod (cp): Bu tip oyunlarda bir sığır çobanlığı yapmadığımız kalmıştı. Alien Arena onu da yaptırmış. Takım oyunu olan bu modda, ortalıkta dolaşan biyonik bir sığırı üssümüzdeki ahıra kadar götürmeye çalışıyoruz. Sığıra yaklaştığınız zaman, sizi takip etmeye başlıyor. Sığırı vurduğunuz zaman puan alamazsınız ama düşman bir oyuncunun sığırı götürmesini engellemiş olursunuz.

Duel: Herkesi vur oyun tipimin teke tek oynanan tipi. Bu mod için (dm) haritaları açılır.

Sonraki seçeneğimizi olan “mutators” kısmı ise, oyunun içinde ayarlayabileceğimiz bazı eğlencelik seçenekleri açıp kapatmamızı sağlar. Bu seçenekler:

Instagib: Bütün oyuncular “disruptor” denilen keskin nişancı tüfeği ile oynar. Diğer tüm silahlar haritada iptal olur.

Rocket arena: Tüm oyuncular oyuna roket atar ile başlar. Diğer tüm silahlar iptal olur.

Excessive: Aksiyon modu. Tüm silahlara sahip olarak başlarsınız. Hızlı

silah değiştirme ve ekstra hasar gücüne sahip olursunuz. Artı olarak 300 yaşam puanına (normalin üç katı) sahip olursunuz. Yine artı olarak gücünüz 100'ün altına indiği zaman, yavaş yavaş dolmaya başlar.

Vampire: Düşmana verdiğiniz hasar kadar sizin gücünüze eklenir.

Regen: Gücünüz beklediğiniz zaman yavaş yavaş dolar ve 100'e gelince durur. İsabet almamak kaydıyla elbette.

Quick weapon: Silahlar arası geçiş yapmak normalden daha kısa sürer.

Anticamp ve Camp time: Eline bir silah alıp da kuytu ve hakim bir noktaya geçip orada hiç kıpırdamadan bekleyen ve önünden geçenleri vuranlara FPS literatüründe "camper (kampçı)" denir. Bu seçenek aslında bazen bir zorunluluk olabilir. Bunu açtığınızda, sunucu hareketsiz kaldığını süreyi sayar, buna bağlı olan "camp time" kısmında belirtilen süre içinde yer değiştirmezseniz, ölürsünüz.

Speed: Oyuncular, normalden daha hızlı hareket ederler.

Low gravity: Oyuncular normalden daha yükseğe zıplarlar. Ama sadece yükseklikleri artar, zıplama hızları değil.

Jousting: Bu seçenek açıkken havada zıplayabilirsiniz. Havada iken zıplama

tuşuna basarsanız tekrar zıplarsınız.

Hemen altındaki "grapple hook" seçeneğini açarsanız, oyunculara kanca atan bir silah vermiş olursunuz. Yüksek yerlere fırlayabileceğiniz gibi, yere ya da karşı duvara atarak, hızla kendinizi o yöne çekebilirsiniz. "antilag" seçeneğini çalıştırırsanız, gecikme zamanı (ping) yüksek olup da sunucuyu yavaşlatan oyuncular, sunucuya alınmaz. Sonraki "time limit" haritanın açık olacağı zamanı; "frag limit" ise, herhangi bir oyuncu tarafından ulaşıldığında haritanın değişeceği puanı belirler. Sıfır değeri, bu özelliklerin kapalı olduğu anlamına gelir. "max player" sunucuya girebilecek maksimum oyuncu değerini belirler. Sunucunuzda botlar varsa, bir oyuncu oyuna gridği zaman, botlardan biri otomatikman oyundan çıkacaktır. "hostname" listede görünecek olan sunucunuzun adıdır. "public server" herkese açık sunucu anlamına gelir. "yes" konumunda sunucunuza herkes girebilir. "no" demeniz durumunda sunucu, giren oyunculara şifre soracaktır. Şifreyi konsoldan rcon_password komutu ile ayarlayabilirsiniz. "skill level" kısmına sunucunuzdaki oyuncu seviyesini belirtebilir-

siniz. Bu elbette, pek sizin inisiyatifi-nizde değildir. :-)

"deathmatch and bot flags" kısmından-sa sunucu ayarlarını yapar ve sunucunuza bot ekleyebilirsiniz. Oyunda tanımlı 12 adet bot var. Elbetteki birbirlerinden farkları modellemeleri sadece. :-)

Quake konsolu kullanan Alien Arena'nın sunucu tarafı genel komutları şunlar:

userinfo: İstemci bilgilerini listeler.

map: <harita adı> şeklinde kullanılarak, belirtilen haritanın açılmasını sağlar.

exec: <dosya adı> şeklinde kullanılarak, daha önce yapmış olduğunuz bir ayar ya da betik dosyasının yüklenmesini sağlar.

heartbeat: Alien Arena master sunucularına elle sinyal verisi gönderir. Yani "ben buradayım" dersiniz, o da sizi listesine ekler. :-) Bu sunucuların adresleri: master.corservers.com ve master2.corservers.com'dur.

kick: Bir oyuncuyu, oyuncu ismi ile sunucudan atmanızı sağlar.

killserver: Sunucuyu kapatır.

Bu oyunda bir sunucu başlatıp ya da bir sunucuya girip de "Esc" ile ana menüye

döndüğünüzde, oyun arka planda, siz görmeseniz bile hâlâ sunucu içinde olursunuz. Yani yeni bir sunucu oluşturmaya çalışırsanız, ikinci bir sunucu oluşturulacak ve oyun kasmaya başlayacaktır. Aynı şey, sunuculara giriş için de geçerli. Alien Arena, zaten bir sunucu çalıştırdığınızı (ya da zaten bir sunucuya dahil olduğunuzu) bildirmeyecektir. Eğer sunucu açmışsanız, “killserver” komutu ile sunucuyu kapatın. Bir sunucuya bağlanmışsanız da “disconnect” komutu ile sunucudan çıkın.

Konsoldan Sunucu Başlatmak

Alien Arena için, arka planda çalışacak bir salt sunucu (dedicated server) başlatabilirsiniz. Bunun için bir konsol açıp “alienarena-server” komutunu yazmanız yeterli. Sunucu yarlaranızı yapmak içinse, /usr/share/alienarena dizini içindeki /arena alt dizininde bulunan “server.cfg” ve /data1 alt dizininde bulunan “default.cfg” dosyalarını düzenlemeniz yeterli.

```
hamit@gnome2011 ~ $ alienarena-  
server  
using  
/home/hamit/.alienarena/arena for
```

```
writing  
execing default.cfg  
execing config.cfg  
==== InitGame ====  
----- Server Initialization ---  
----  
0 entities inhibited  
ACE: Loading node table...done.  
0 teams with 0 entities  
-----  
----  
===== CRX Initialized =====  
Call voting is ^2ENABLED  
Antilag is ^2ENABLED
```

Sunucumuz başladı. Bu konsol, artık sunucunun konsoludur. Sunucu komutlarını buradan verirsiniz. Bu konsol penceresini kaparsanız, sunucuyu da kapamış olursunuz.

Join IRC Chat: Bu kısım varsayılan olarak açıktır. Takım arkadaşlarınıza ya da oyunculara mesaj yazabilmek için bu kısmın açık olması gerekir.

Game Options: Buradan oyunun sistem ayarlarını yapabiliyoruz. Tüm ayarları açıklamaya gerek yok. İlk ayar olarak, tuşlarımızı ayarlayabileceğimiz “customize controls” kısmı var. Buradan kontrol tuşlarını düzenle-

yebilirsiniz. Sonraki üç seçenek olan model ve bozulma efektleri için “Video Options” kısmından GLSL aktif olmalı. “ragdolls” seçeneği ise, Open Dynamics kullanan ragdolls fizik motorunu açar. Ancak bu motor, bende çökmelere sebep oldu. “force martians models” kısmını açarsanız, tüm modeller Marşlı olur. Sonraki ayarları ise açıklamaya gerek görmüyorum. Hepsi, standart ses, müzik, fare ve görünüm ayarları.

Video Options: Buradan, video ayarlarını yapabiliriz. En üstte çözünürlük ayarı vardır. Buradan çözünürlük seçebileceğiniz gibi, alttaki çözünürlük değerlerini elle girerseniz, üstteki çözünürlük değeri otomatikman “custom” olacaktır. Buradan bilgisayarınızın gücüne göre, görüntü ayarları ile istediğiniz gibi oynayabilir ya da alttaki hazır konfigürasyonları da seçebilirsiniz. Parlaklık ve renk geçiş ayarları ile istediğiniz gibi oynayabilirsiniz. Bu ayarlar sistemi etkilemez. Ancak haritalama, gölge ve ışık ayarları sistemin gücüne bağlıdır.

Alien Arena

Oldukça basit bir ekran birimi var Alien Arena'nın. En sol üst köşede kim kimi



nasıl vurmuş bilgilerinin dışında, genel olarak, Alien Arena IRC ortamına kimler katılmış ya da buradan kimler ayrılmış görebilirsiniz. Elbette oyunun hareketinden fırsat bulup da okuyabilirsiniz. Merak ediyorum, acaba buraları dikkate alıp da okuyan oyuncular var mıdır?

Sol ortada, o an düşman bir oyuncuyu öldüren oyuncunun resmi görünür. Sol altta ise, soldan sırasıyla sağlık puanımız, elimizdeki silahın cephane miktarı ve en sağda da zırh puanımız yazar. Sağlık puanımız, oyunda

aldığımız sağlık kitlerini aldıkça yaşam puanınız artar. Kırmızılar 30 yaşam gücü veririken; parlak maviler 10, yeşiller ise 5 yaşam puanı verir. Kırmızılar fazla puan verseler de gücü %100'ün üzerine çıkarmazlar. Ancak mavi olanlar, aldıkça gücü arttırır ve %100'ün üzerine çıkarır. %100'ün üzerindeki güç ise yavaş yavaş azalmaya başlar. Elin başlangıcında zaten %120 ile başlıyoruz.

En sağ altta ise, bölümün haritası vardır. Bayrağı yakala ve taarruz (assault) tipi oyunlarda gerçekten işe yarıyor. Haritanın hemen solundaki rakam ise, ilk üç oyuncunun toplam puanlarını verir. Sağ en üstte ise yukarıdan itibaren, puanımızı kaç defa öldürüldüğümüzü ve en yüksek puana sahip oyuncunun puanı yazar. Sağ ortada ise sahip olduğumuz silahları görebiliriz. En üstte elimizdeki silahı görebilirken, altında sonraki silahı, en altta ise önceki silahı görebiliriz. Oyunda, silahlarımızın hemen hemen hepsinin ikincil bir atış

modu var. Bilim kurgu tarzı silahlarımız:

Blaster: Başlangıç silahımız. Normal ateş, ufak enerji topları atarken; ikincil atış modunda ise bir enerji ışını atar. Hasar derecesi oldukça düşük bir silahtır. Ancak cephanesi sınırsızdır. Tipik başlangıç silahı işte. Hiç yoktan iyidir. :-)

Violater: İkinci başlangıç silahımız. Oyundaki kılıcımız diyeyim. Blaster gibi bunu da haritada bulamazsınız. Ateş tuşuna basıp düşmana bir tek dokunuş, düşmanı öldürmeye yeter. Ancak menzili olmayan bir silah.

Chaingun: Ah.. Terminator'un döner namlulu efsane silahı. Mermi tipi cephane kullanır. Uzun ve orta mesafede oldukça güçlü ve seri bir silah. Normal atış modunda cephanesini seri bir halde boşaltırken; ikincil atış modunda ise bir pompalı tüfek gibi davranıyor. Yani yakın mesafede etkili, 10 tane mermiyi aynı anda atıyor. Su gibi cephane harcayan silahın kontrolü biraz zor.

Disruptor: Oyunun keskin nişancı tüfeği. Enerji tipi cephane kullanır. Normal atış modunda tek bir enerji ışını atar. Tek vuruşta -genelde- öldürür. Ancak vurabilmek, biraz uğraş

gerektirir. İkincil atış modunda ise dürbünü açarsınız. İkincil atış tuşu olan sağ fare tuşuna basılı tuutkça, güçlü bir vuruş yapacak şekilde kendini şarj eder. Bıraktığınızda ise ateş edersiniz. Elbette daha fazla cephaneye mâl olur bu atış. Eğer “mutators” kısmından “instagib” açılmışsa, tüm oyuncular bu silahla oynarlar.

Smartgun: Bomba atar. Bomba tipi cephaneye kullanır. Normal atış modunda, düşmanı takip eden bir tüfek bombası atar. İkincil atış modunda ise, bir süre sonra ya da biri üstünden geçince patlayan bir mayın atar.

Rocket Launcher: Roket atar. Roket tipi cephaneye kullanır. Birincil atış modunda düz giden hızlı bir roket gönderirsiniz. İkincil atış modu ise yavaş ancak güdümlü bir roket göndermenizi sağlar. Uzun ve orta mesafede etkilidir. Kısa mesafede ise pek kullanmayın. Zira roketten siz de nasibinizi alabilirsiniz. Elbette “rocket jump” ile daha yükseğe de zıplamanız mümkün.

Beamgun: Bilim kurgu filmlerindeki lazer silahı gibi bir silah. Ancak seri halde ateş ediyor. İkincili modunda ise, düşmana bir enerji topu atıyor. Her iki ateş modunda da oldukça yüksek hasar gücüne sahip bir silah. Enerji tipi

cephane kullanıyor.

Flame Thrower: Alev ünitesi. Alev tipi cephaneye kullanır. Normal atış modunda, sürekli alev püskürtürken; ikincil atış modunda, vurduğu yerde patlayan, tek bir ateş topu atar. Yakın mesafede oldukça etkili bir silah. Üstelik vurulan düşman bir süre yanmaya ve yaşam puanı yitirmeye devam ediyor. Ama menzili oldukça kısa.

Vaporizer: Oyundaki en güçlü silah. Düşmana, vurduğu yerde patlayan yoğun bir plazma topu atar. Ateş tuşuna bir süre basılı tutup bırakırsanız, daha fazla cephaneye karşılık, daha güçlü bir plazma topu atarsınız. Zırhı ve gücü ne olursa olsun, tek vuruşta düşmanı öldürür. İkincil atış modunda ise, yakın mesafeye oldukça güçlü patlayan bir enerji bombası atar. Bu silahın tek dezavantajı, çok kısıtlı cephanesinin olması.

Silahlarımız bunlar. Oyunda sağ kalmamızı ve düşmana daha ağır hasar verip, daha çok puan kazanmamızı sağlayacak güçlendirmeler de mevcut. Bunların hepsini oyun esnasında, haritanın orasına burasına dağılmış halde bulabilirsiniz. Bunlar, alındıktan 40 saniye sonra yeniden beliriyorlar. Bu güçlendirmeler:

Quad: Ya da Quad Damage. Bunu aldığınızda, silahlarınızın düşmana verdiği hasar gücü iki katına çıkar. 30 saniye boyunca bir ölüm makinesine dönüşürsünüz. Oyunun geliştiricileri, bunun hasar gücünü 4 kattan, 2 kata düşürmüş olmalarına rağmen bu güçlendirmenin adı, “Quad” olarak kalmış.

Sproing: Sizi, normalden birkaç kat daha yükseğe zıplatır. Haritalarda, normalde gidilemeyecek yerlere ulaşmanızı sağlar.

Haste: Normalden çok daha hızlı hareket etmenizi sağlar. Bunu gerçekten sevebilir, ya da nefret edebilirsiniz. Hız çok güzel ama duvarlara çarparak ya da oradan buradan aşağılara düşerek ilerlemek biraz sorun oluyor.

Invulnerability: Cehennemden gelen bu güçlendirmeyi aldığınızda, düşman silahları 30 saniye için size işlemez. Bunu aldığınız gibi olanca gücünüzle saldırın. Ama bittiği zaman da aralarında olmayın. Ancak bu güçlendirici, birkaç haritada var ve bunu bulmak da oldukça zor. Bir de yüksekten bir lav çukuruna ya da uçuruma düşerseniz, ölürsünüz.

Adrenaline: Yaşam puanınızı 100 yapar.

Armour: Zırh. Düşman silahlarından

aldığınız hasarı azaltmaya yarar. Üç renk zırh vardır: Kırmızı - Zırhı azami gücü olan 100'e çıkarır. Mavi - 50 zırh puanı verir. Mavi zırhın özelliği, sahip olduğunuz mevcut zırh puanı ne olursa olsun, 50 puanı üzerine ekler. Yeşil - 25 zırh puanı verir. Zırh puanınız da 100'ün üzerine çıkabilir. Ayrıca yaşam puanı gibi de yavaş yavaş azalmaz.

Armour Shard: 2 zırh puanı verir. Bunları aldıkça zırh puanınız ne olursa olsun, 2 puan artar.

Health: Sağlık kitleri. Bunlar da üç renktir. Kırmızı - 50 yaşam gücü ile en fazla yaşam gücünü kazandırır. Mavi - 25 yaşam gücü verir. Yeşil - 5 yaşam gücü verir. Ancak "Armour Shard" gibi, sağlığını yükseltmeye devam eder. Ancak 100'ün üzerindeki yaşam puanınız, yavaş yavaş kendiliğinden azalır.

Ammo: Silahlarımızın cephaneleri. Bunlar da farklı silahlar için farklı renklerde olurlar. Pembe - bomba, sarı - mermi, turuncu - alev, yeşil - enerji, kırmızı - roket tipi cephanedir.

Sonsöz

Oyun, Pardus gibi, yıl isimleri ile sürüm numarası alıyor. Oyun, Quake motorunun özelliklerinden dolayı, açık



alanlarda biraz performans kaybına uğruyor. Ancak grafiklerdeki özen, modellemelerdeki detay kendini hemen belli ediyor. Görüntü ayarlarını açtığınızda, ateş ve patlama efektleri, bunların çevresindeki bozulma efekti çok güzel. Hele roket atarın cam bölümü üzerindeki yansımalar, grafiğe noktayı koymuş.

Bu tip oyunlarda olduğu gibi, Alien Arena'da da hareket had safhada. Takım oyunlarında takımınızdan pek ayrılmamak dışında çok güçlü stratejiler kurmanız gerekmiyor. Sadece sürekli hareket halinde olun

yeterli. Sesler ise vasat denebilir. Ancak ses olayına pek dikkat edeceğinizi sanmam. Yine de silah sesleri ya da yerden alınan güçlendiricilerin seslerinin geldiği yönden, sesin kaynağının nerede olduğunu kestirebiliyorsunuz.

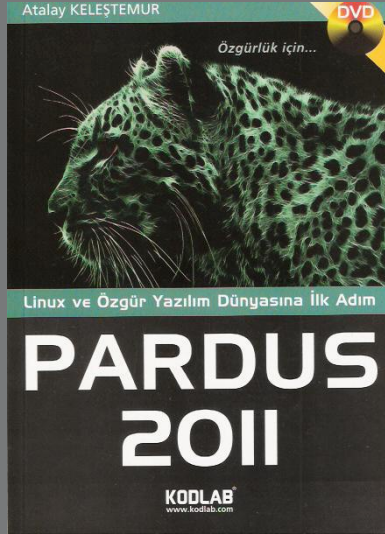
Vurulduğunuzda, gözlerin kararması gibi bir efekt verilmiş. Gerçekten güzel ama nereden vurulduğunuzu anlayamıyorsunuz. Bir yerden vurulduğunuzda, etrafa bakınıp da bir düşman görmeyi umuyor-

sunuz. Ama vurulduğunuzda, son sürat bölgeyi terk edip, emin bir yerde durduktan sonra düşman aramak yapılacak en doğru hareket.

Oynadığım en güzel grafiklere sahip oyun olmasına rağmen, ben oyuna pek ısınmadım. Gerçekçilikten uzak FPS'leri pek sevmesem de, soğuk atmosferinden midir, nedir; bir Nexuiz kadar oyundan haz alamadım.

FPS kılavuzunun sonraki yazısında, artık farklı bir motor olan Assault Cube ve bu motoru kullanan Red Eclipse isimli FPS oyununu inceleyeceğiz.

Kitap Tanıtımı



Daha önceki sayılarımızda incelediğimiz "Adım Adım Pardus 2009" isimli kitabın Pardus 2011 için olanı inceliyoruz.

Hamit Giray Nart
hamit@pardus-linux.org

ISBN: 978-605-4205-49-3

Yayınevi: Kodlab Yayınları

Yazar: Atalay KELEŞTEMUR

PLO eDergimizin 21. sayısında "Adım Adım Pardus 2009" isimli ve Pardus 2009'u kurulumundan kullanımına kadar adım adım anlatan bir kitabı tanıtımiştık.

Aynı temalı bir kitap, Kodlab yayınlarından, Atalay KELEŞTEMUR'un kaleminden Pardus 2011 için geliyor.

224 sayfalık kitap, GNU/Linux'un Windows'a olan avantajlarını ve GNU/Linux'a geçiş sebeplerini sayarak, GNU/Linux camiasına, Pardus 2011 ile giriş yapmak isteyen kullanıcılara yol göstermesi temennisi içeren bir ön söz ile başlıyor.

Kitap 12 bölümden oluşuyor. Linux'un ortaya çıkışının anlatımını, kısa bir Pardus tarihçesi izliyor. Pardus 2011 ile gelen yenilikler açıklandıktan sonra 3. bölüm ile birlikte Pardus 2011 kurulumu anlatılmaya başlanıyor.

Kitap ile birlikte Pardus 2011 kurulum DVD'si geliyor. Tüm kullanıcıların ihtiyacına cevap vermesi açısından, her mimariye kurulabilinecek olan 32 bitlik sürüm geliyor. Anlatımda bu DVD'nin kullanımının yanında, kalıp dosyalarının indirilip DVD'ye yazılması da anlatılmış. Ancak melez (hybrid) özelliği ile USB

belleğe yazılması anlatılmamış.

Kurulum sonrasında ilk açılış ayarları, Kaptan'ın kullanımı ve KDE çalışma alanı açıklanmış. Sonrasında ise ağ yapılandırması ve ağ araçları, çoklu ortam uygulamaları, Pardus 2011'deki temel KDE uygulamaları, LibreOffice kullanımı, Wine ile Windows uygulamalarının Pardus altında kullanımı ve temel konsol komutları anlatılıyor. Son bölümde ise Pisi anlatılıyor.

Kitap, son (ya da ilk mi demeliyim :-)) kullanıcılara hitap ediyor. 200'e yakın ekran görüntüsü, yalın anlatımı destekliyor. Konular, okuyucunun kafasını karıştırmayacak kadar basit ve temele indirgenmiş. Örneklerle de pekiştirilmiş. Deneyimli Pardus kullanıcıları, kitapta pek bir şey bulamayacaklar; ancak GNU/Linux'a Pardus ile yeni başlayan kullanıcılar için basit anlatımlı bir kılavuz.

Konuları oldukça temelde bırakan kitabı, içinden çıkan Pardus 2011 DVD'si ile paralel uygulamalı olarak izlerseniz, GNU/Linux'a Pardus 2011 ile basit bir başlangıç yapmış ve Pardus 2011 dağıtımının temelleri hakkında fikir sahibi olmuş olursunuz.

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>