



LinuxEXPRES

OPRAVDOVÝ LINUXOVÝ MAGAZÍN

cena 137 Kč / 240 Sk

Únor - 2/2005

mplayer/mencoder

skrž na skrž

DVD::rip

záloha jedním klikem

Amarok 1.2

přehrávač nejen pro KDE

Gambas 1.0

Jaroslav Kysela: používám mplayer

Xvidtune <

Linux v kovárně <

Fluxbox pro pokročilé <

Prestigio NOBILE 156 <

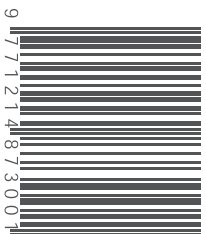
Tux <

Uvnitř CD

s live distribucí s Xfce 4.2



Deset ukázkových stran tohoto čísla najdete na www.linuxexpres.cz.



ISSN 1214-8733

04

INZERCE

Editorial

Místo lyží deštníky, to je realita letošní zimy. Vývojářům open-source programů a zejména jádra to zřejmě nevdají, alespoň tráví více času u počítačů. Pod stromeček jsme dostali nové stabilní jádro, které se těší dobré stabilitě. Dny by se daly spočítat na prstech jedné ruky, když polští isec.pl odhalili vážnou chybu ve funkci uselib, a to ve všech verzích jádra včetně vánoční 2.6.10, záplata vešla do stromu Alana Coxe téměř okamžitě (2.6.10-ac6), uživatelé vanilkového jádra si museli počkat.

Firma IBM, nekorunovaný král softwarových patentů (má jich přes 40 tisíc ve světě a 25 tisíc v USA), vydala prohlášení o věnování 500 patentů open-source komunitě. V praxi to znamená, že se programátoři a hlavně linuxoví distributoři nebudou muset bát případných žalob při použití patentovaných postupů. Kdyby se firma Thomson (nynější majitel patentu pro MP3) rozhodla stejně, mohli by mít uživatelé americké fedory podporu přehrávání MP3 souborů přímo v distribuci (a nemuseli by stahovat balíčky z Internetu).

Pervasive software bude poskytovat komerční podporu. Pro někoho zpráva, která není zajímavá – vždyť PostgreSQL má na třicet firem, jež nabízejí stejnou službu. Jenže není firma jako firma. Pervasive má v IT jméno, a to může této špičkové relační databázi jen a jen prospět. O novinkách v aktuální verzi této svobodné databáze jste se mohli dočíst v prosincovém čísle.

Ve Francii odsoudili člověka za napsání exploitu využívajícího bezpečnostní chybu v jednom komerčním antiviru (Viguard). Jistě, psát exploity (programy prakticky využívající chyby v programu nebo systému) není nic chvályhodného, ale jak jinak by měl dát bezpečnostní analytik (to bylo zaměstnání autora exploitu) vědět o vážné chybě? Troufám si tvrdit, že by se e-mail typu „na adrese 0x98B2F4 vzniká chyba přetečení, opravte si to“ minul účinkem. Psát exploity je tak trochu záslužná činnost, nutí to k rychlé nápravě, protože je ihned vidět praktický účinek chyby.

Když jsem po Tomáši Hanuskovi chtěl speciální přílohu na šesti stranách o přehrávači MPlayer a enkodéru Mencoder, jen řekl, že to napíše. Den před uzávěrkou dodal dvanáct stran nadupaných informacemi takovým způsobem, že jsem musel článek číst nadvakrát. Ještě že máme čtyři strany navíc, Tomáš to vzal skutečně „od podlahy“ a věnoval se i práci se zvukem a titulky, filtrování a ořezávání, grabování z televize nebo tipům a trikům pro lepší obraz. Doufám, že v textu najdete hodnotné informace, na své si přijdou zejména pokročilí „zálohovači“ a televizní maniaci.

Pokud by se někomu ze všech těch přepínačů zamotala hlava, připravili jsme dvoudílný článek o programu DVD::rip. Tento šikovný program nabízí „klikáčům“ možnost zkopírovat si DVD disk pomocí myši, klávesnici skoro nepotřebujete. Z dalšího obsahu se jen krátce zmíním o hudebním přehrávači amaroK 1.2, dalším dějství s Fluxboxem v hlavní roli (chtěli jste to – máte to) a dalších dílech o sítích a nástroji Bash.

Zase to XFce. Vývojáři konečně oznámili den D: 16. ledna 2005 oficiálně vyjde verze 4.2 včetně balíčku pro Debian. Uživatelé jiných distribucí si na binárky budou muset pár hodin počkat. O tomto výborném správci oken jsme již psali, zmíníme se jen o zbrusu novém instalátoru, který je svým způsobem výjimečný. Více se dozvíte v článku Vlastimila Otta.

I tentokrát jsme přiložili CD, na kterém je tento měsíc živá distribuce Xfcd obsahující již zmiňovanou novinku XFce 4.2. Máte-li chuť XFce vyzkoušet, stačí roztočit naše CD v mechanice. Xfcd je založena na Knoppixu.

Jste tu pro vás! Pište na info@linuxexpres.cz.

Pěkné čtení.

Lukáš Zapletal

Debian

Přejmenování balíků Mozilla?

Alexander Sack v listu debian-legal poznamenal, že kvůli omezením obchodní značky projektu Mozilla může být projekt Debian donucen ke změně jména všech balíků spojených s Mozillou. Okamžitě se vyrojilo několik více či méně povedených návrhů, z nichž některé se snažily zakomponovat do názvu i název distribuce. Don Armstrong celkem rozumně navrhl, aby byly neoficiální balíky Mozilly pojmenovány neutrálně. Zdá se, že nejvíce podpory mají zatím názvy Freebird, Firefox a Freezilla.

Debian GNU/Hurd podporuje větší oblasti

Nejnovější verze balíku GNU/Hurd s sebou přinesla dlouho očekávanou podporu pro oblasti větší než 2 GB (na 32bitových systémech). V souvislosti s tímto mezníkem byla vytvořena nová sada testovacích CD nazvaná K8.

Debian na platformě AMD64

Neoficiální port Debianu na architekturu AMD64 existuje již delší dobu a o jeho kvalitách svědčí třeba nedávná recenze na lwn.net. S rostoucí popularitou platformy AMD64 se pomalu připravuje přesun portu do oficiálního archivu Debianu. Jako první krok lze chápat zrcadlení těchto balíků na některých zrcadlech Debianu (zatím mimo adresář pool). Podle zprávy Dana Ohnesorga to předběžně vypadá, že by ftp.cz.debian.org mohl být jedním z hlavních zrcadel pro tuto architekturu.

Z českých luhů a hájů

Juraj Kubelka oznámil v konferenci provoz@debian.cz, že na oficiálním webovém sídle naleznete již přes padesát stránek přeložených do češtiny. Kdo by chtěl pomoci s další padesátkou, může se pochopitelně zapojit. Z překladatelského soudku je i dosažení 39% počestění po-debconf šablon, což jsou otázky zobrazované během instalace balíků. Dělá to z češtiny sedmý nejvíce přeložený jazyk.

Co nového v Sargi?

V minulém čísle jsme psali, že se správci balíků KDE snaží protlačit do Sarge verzi 3.3. Nu, za ten měsíc na balících pořádně zapracovali a odstranili všechny nedostatky, které jim vytýkala skupina vývojářů pověřená vydáním Sarge, takže s počátkem roku připlula do testovací větve verze 3.3.1.

Miroslav Kuře

Panel dělá dům

Aplikace fbpanel je nenápadná, ale mnoha uživatelům může poskytnout velké pohodlí. Ne všichni totiž používají komplexní grafická prostředí, jako je např. KDE nebo GNOME. Vybrali si některý správce oken, kupříkladu Openbox či Window Maker. Přesto jim ale může scházet důležitý prvek, který tato spartánská prostředí postrádají. Tím prvkem je lišta zobrazující, co se děje na ploše. Tedy panel, jenž zobrazuje spuštěné aplikace, jejich polohu na ploše či plochách (tzv. pager), hodiny, případně malé menu.



To vše poskytuje právě fbpanel, jenž vyžaduje snad jen rozhraní Gtk, ve kterém je realizovaný. Protože je celý program napsán dle standardů, je efektivní právě v okenních manažerech, které je také dodržují. Jedná se o KWin (správce oken v prostředí KDE), Metacity (GNOME), FVWM, Openbox, icewm, AfterStep a snad i další. Takové manažery používají ke správě plochy jednotné příkazy, takže je potom možné, aby tyto informace přijímal a zpracovával zcela jiný program. Tím může být třeba panel s ikonami spuštěných programů nebo program pro výpis všech oken a jejich

pozic či program pro speciální manipulaci s okny.

Po spuštění se zobrazí panel a na něm symboly běžících aplikací. Jedná se o zcela běžný a normální panel, který už v KDE je a nazývá se Kicker. Ale ve Window Makeru není; a to je právě ono! Plocha ožije a v pageru se objeví náhled na všechny plochy a život, který se na nich odehrává.

Jako bonus je integrováno jednoduché rozhraní, kterým lze některé vlastnosti (třeba průhlednost) nastavit pouhým kliknutím. Přítomno je také systémové menu, do něž lze umístit nejčastěji spuštěné programy. To už se ale musí provést editací konfiguračního souboru, nejedná se o nic obtížného, vše je v samotném souboru popsáno.

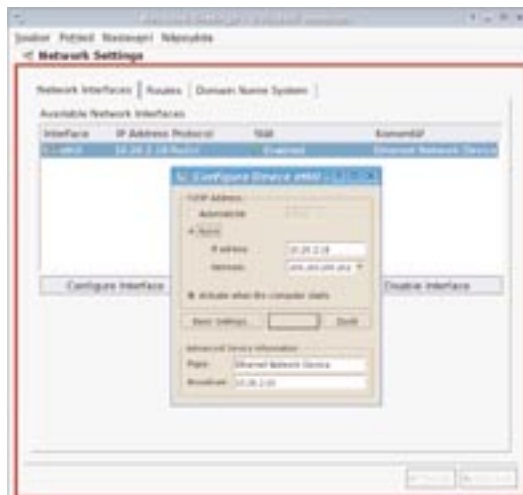
Lze tak tedy uspokojit požadavky uživatelů se starším hardwarem. Navíc je vhodné do nabídky umístit přesně a pouze jen ty programy, které uživatel vyžaduje, nebo k jejichž spuštění má důvod či oprávnění (čili Firefox, Thunderbird a OpenOffice.org).

freshmeat.net/projects/fbpanel/

Chceme síť pro všechny!

Standardní součástí prostředí KDE je Ovládací centrum KDE, které obsahuje množství nastavitelných parametrů. Ve svém panenském vydání však neobsahuje konfigurátor síťové karty. Různé distribuce jako SUSE či Mandrakelinux používají své prostředky, které více či méně úspěšně do Ovládacího centra začlenily. Co mají ale dělat uživatelé KDE, jejichž distribuce nic takového nenabízí? Nainstalovat si modul KNetworkConf, který jim nastavování síťových karet převede ze světa nesrozumitelných a jistě trochu začaro-

vaných utilit do světa „normálních lidí“ – do světa KDE.



Modul je sice přístupný i řadovému vojákovu, ale k rázné změně je vždy třeba vůdčí typ, což je v Linuxu zbožňovaný i nenáviděný root. Proto tedy na obrázku vidíte jedno okno v hnědých odstínech – to je Jeho okno. Musíte mít totiž vládu nad systémem, abyste mohli měnit IP adresu síťové karty, směrovací

Fotoshow must go on

Již zmíněné fotografie se hromadí na disku, nyní se sice již jmenují logicky, ale stejně v nich moc pořádek není. Je potřeba je „projít“, ty pěkné okomentovat, nejlepší vypálit na CD a ukázat babičce, až k ní s notebookem pojedeme, a ty špatné smazat. A to vše pokud možno co nejrychleji. K vypálení použijeme třeba K3b, ale v jakém programu je prohlédnout?

Nabízí se třeba Gwenview, prohlížeč obrázků. Má zdatné konkurenty, třeba KuickShow či gThumb, ale i tak se najde něco navíc. Může to být třeba fakt, že automaticky zobrazuje informace o souboru pomocí OSD (On Screen Menu). Vypadá to tedy jako při přepínání televizních kanálů, jen to není film, ale naše dovolená a sledujeme tzv. slideshow – promítání snímků.

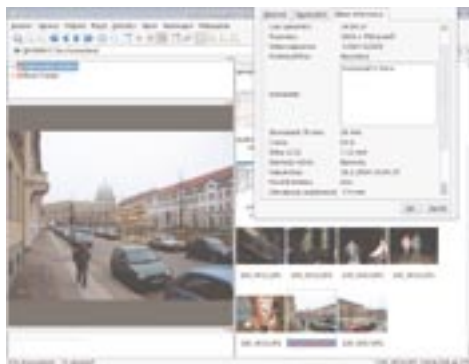
Okno aplikace je členěno do klasických oblastí – hlavní pole se soubory (mohou být i náhledy), vlevo lišta s adresáři a náhled na obrázek. Informace o fotografii a komentář lze zobrazit bohužel až po několikerém kliknutí myši. Jsme ale odměněni vším, co se v souboru s daty skrývá: dozvíme

tabulku, defaultní bránu, rozhodovali o DNS záznamech či prováděli podobná alotria. Můžete dokonce karty zakazovat, (logicky) odpojovat, připojovat či smazat. A už nemusíte do shellu.

freshmeat.net/projects/knetworkconf/

se, zda „vystřelil“ blesk, kdy se tak (ne)stalo a který aparát vše zachytil.

Aby nevznikl omyl – program není určen pouze pro digitální fotografie. Samozřejmě zobrazí všechna grafická data, jež na disku nalezneme, ale pro fotky je jaksi předurčený. Kromě rotace nenabízí žádné akce k obrázku. Podporuje ale zásuvné moduly (kde už jsme to slyšeli?), a proto lze do hry zapojit i Konqueror, GIMP či kterýkoliv jiný program. Oproti zmiňované konkurenci je také, subjektivně měřeno, rychlejší.



freshmeat.net/projects/gwenview/

Vaše identita byla změněna

Palčivým problémem mnoha uživatelů Linuxu je symfonie příkazů, kterou člověk musí složit, aby přejmenoval všechny *.MP3 soubory na *.mp3 soubory. Nebo nedejbože *.JPG, *.JPEG, *.Jpg, *.Jpg na jednotné a spokojené *.jpg. Inu, digitální fotoaparáty jsou věc zajisté zákeřná a ty poďobané názvy si vymýšlejí zcela záměrně. Cesta příkazovou řádkou je trnitá a nepříjemná.

Čím více „digitálů“ se prodalo, tím více uživatelů tento problém začalo řešit. Někteří z nich byli určitě programátoři, protože kdo jiný by napsal tento poslušný program než zuřivě fotografující KDE-programátor? Z názvu vyplývá, že slouží k hromadnému přejmenování souborů (k přejmenování jednoho souboru existují opravdu základní utility systému). »

Mandrakelinux

Mandrakesoft navyšuje základní jmění

Mandrakesoft navyšil základní kapitál o 3,05 milionu eur, a to úpisem více než 0,5 milionu akci s nominální hodnotou 6 eur/akcie. Tím zvýšil počet upsaných akcií o deset procent, v současné době je tak obchodováno více než 5,3 milionu akcií Mandrakesoftu.

Corporate server 3.0

Mandrakesoft vydal po dlouhé době očekávání novou verzi produktu Mandrakelinux Corporate server 3.0. Jako novinka k němu přibyla i verze určená pro stanice: Mandrakelinux Corporate desktop 3.0. Jedná se o kompletní serverové řešení určené pro korporátní nasazení, a to především díky dlouhé aktualizací době (5 let), robustnosti, variabilitě a snadnosti použití.

Mandrakelinux pro x86-64 platformy

Mandrakesoft uvolnil Mandrakelinux 10.1 pro x86-64 architekturu ke stažení členům Mandrakeclubu (stříbrné a vyšší členství). Verze je určena jak pro Intel, tak pro AMD 64bitové procesory.

EDOS

Mandrakesoft, resp. jeho sekce vzniklá akvizicí Edge IT, se zapojí do mezinárodního tříletého projektu EDOS. Tento projekt se bude zabývat testováním kvality, skladbou softwarové distribuce a závislostmi. K tomuto účelu získalo vedení projektu EDOS od Evropské komise grant ve výši 2,2 milionu eur, což řadí projekt mezi ty významnější na poli open source.

Nové produkty pro US trh

Mandrakesoft oznámil spuštění nového partnerského programu pro americké společnosti nabízející linuxové produkty a služby pro malé a středně velké organizace. Součástí tohoto programu bylo i vytvoření nové řady produktů, praktických serverových řešení – Mandrakelinux Dedicated Server Series. Mezi tyto produkty patří Mandrakelinux Dedicated File Server a Mandrakelinux Dedicated Email Gateway.

Stanislava Melagová

amaroK 1.2

Audio přehrávač nejen pro KDE

Lukáš Faltýnek

AmaroK je relativně mladý, zato kvalitní, audio přehrávač s mnoha vlastnostmi, které vám umožní snad vše, co jste u jiných přehrávačů postrádali. Jeho síla spočívá především ve správě a zacházení s audio soubory.

Mezi jeho další možnosti patří získávání přebalů alb a stahování textů k přehrávaným skladbám z Internetu. Další příjemnou vlastností je integrace s vypalovacím programem K3b, takže ani zálohování oblíbených skladeb není problém.

Nad toto všechno pak amaroK spolupracuje s enginy aRts, Gstreamer, NMM a xine. Pro ukládání dat používá databáze SQLite, nebo MySQL. Rozhraní DCOP a příkazovou řádku.

Odkazy:

<http://amarok.kde.org>

Domovská stránka audio přehrávače amaroK

http://www.osnews.com/story.php?news_id=9105

Rozhovor s tvůrci amaroKu

<http://www.musicbrainz.org>

Server MusicBrainz

<http://www.audioscrobbler.com>

Server Audioscrobbler

<http://www.k3b.org>

Externí vypalovací programu K3b

URL článku:

<http://www.linuxexpres.cz/05a2>

Řekne-li se „amarok“, značné větší ně hudebních fandů se vybaví jedno z nejkontroverznějších děl anglického skladatele a interpreta Mika Oldfielda. Menšině linuxových uživatelů pak skvělý audio přehrávač pro KDE, jehož název je dle slov autora Marka Kretschmanna zvolen právě podle tohoto alba. V jazyce Inuktitut pak slovo „amarok“ znamená vlk, kterého ostatně můžeme od verze 1.2 ve spojení s přehrávačem amaroK vidat při startu aplikace.

AmaroK je přehrávač relativně mladý, což ho prozatím činí i méně známým. Jeho vznik spadá do roku 2002, kdy již pro linuxové prostředí existovaly hojně používané audio přehrávače jako například XMMS, Zinf, Rhythmbox nebo JuK. Jak však v rozhovoru pro server osnews.com Mark Kretschmann říká, postrádal u tehdy populárních audio přehrávačů uživatelsky přívětivé prostředí (ve stylu iTunes), a tak chtěl své ideje uživatelsky přítulného rozhraní sám realizovat. A protože chtěl programovat v C++, čímž se jako vývojář nemohl připojit k projektům XMMS nebo Zinf, rozhodl se začít od nuly. Vývoj amaroKu pak v samém počátku výrazně urychlil Kretschmannův zdrcující rozchod s přítelkyní.

Samotný přehrávač je dnes ve verzi 1.2 beta 2. Já osobně jsem se s amaroKem seznámil asi před půl rokem, kdy jsem si nainstaloval verzi 1.0.1 a musím říct, že k současné verzi doznal program mnoha vylepšení a nových funkcí, což svědčí o vysoké dynamice vývoje, a dá se předpokládat, že se v budoucnosti ještě máme na co těšit. Možná jediným nedostatkem, o kterém bych se měl

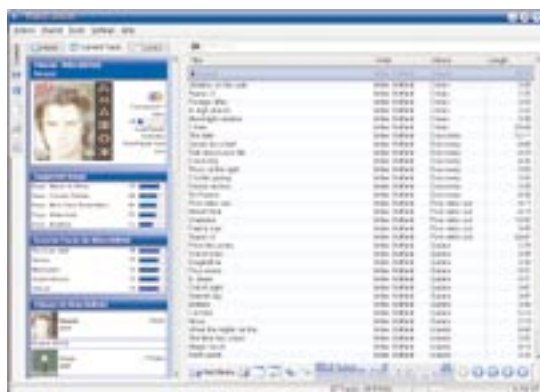
úvodem zmínit, je dosavadní absence jakékoliv jazykové lokalizace.

Na tomto místě bych pak upozornil uživatele distribuce Mandrake 10.0 a 10.1. Balíčky v těchto verzích obsahují jednu z knihoven, kterou amaroK využívá, ve verzi s chybou způsobující pády programu. Správné balíčky s podporou databáze SQLite, nebo MySQL, si můžete stáhnout z adresy www.gkmweb.com/amarok/, nebo je najdete na CD příloženém k časopisu. Nyní však již přejdeme k samotnému popisu přehrávače.

Průvodce spuštěním

Při prvním spuštění nás uvítá průvodce prvotního spuštění aplikace, pomocí kterého můžeme ve třech krocích provést základní nastavení přehrávače. Protože v budoucnu lze průvodce prvotního nastavení pustit kdykoliv znovu, nemusíme se ničeho bát. Teď k jednotlivým krokům.

V prvním kroku si máme možnost zvolit, jestli od sebe chceme mít oddělené okno přehrávače a playlistu, tak jak to známe například z XMMS. Nebo zdali chceme používat pouze jedno okno společné jak pro playlist, tak i pro přehrávač, jak to například používá JuK. Já jsem jako dlouhodobý uživatel XMMS nejprve pre-



feroval nastavení s odděleným přehrávačem a playlistem. Po čase jsem však jako optimální shledal použití pouze jednoho okna s playlistem a přehrávačem dohromady.

Druhý krok průvodce se týká nastavení adresářů, v nichž máme uloženy audio soubory, které pak budou použity pro tvorbu kolekce. Kolekci si popíšeme později. Kromě nastavení adresářů, z nichž budeme tvořit kolekci, si dále můžeme vybrat, zdali chceme adresáře prohledávat rekurzivně, tj. i jejich podadresáře. Dále chceme-li sledovat adresáře kvůli změně jejich obsahu, a pokud ano, chceme-li aktualizovat kolekci. A nakonec zdali chceme importovat dosavadní playlisty. Ve třetím kroku pak už pouze potvrdíme předešlá dvě nastavení.

Popis přehrávače



Pokud jsme v průvodci nastavení zvolili vzhled s odděleným přehrávačem

a playlistem, zobrazí se nám po spuštění samotný přehrávač, který nám umožní provádět s přehrávanými skladbami všechny důležité operace a poskytuje všechny podstatné informace související se skladbami v playlistu.

V horní části přehrávače běží text s názvem skupiny či interpreta, názvem alba, skladby a její délkou. Pod ním se zobrazuje čas trvání skladby, který si můžeme kliknutím myši přepnout na indikaci času, jenž zbývá do konce přehrávané skladby. Pod časem máme uvedenu informaci o bitrate a sample rate skladby. Pro vyvolání playlistu pak slouží tlačítko „PL“. Pro nastavení dostupných zvukových efektů slouží tlačítko „FX“. Pod těmito dvěma tlačítky je umístěn grafický navigátor sloužící k pohybu v rámci skladby, tlačítka „Previous“, „Play“, „Pause“, „Stop“ a „Next“, spektrální analyzátor a v pravé části okna přehrávače pak ovladač hlasitosti.

Ať už jsme si v průvodci prvotního nastavení zvolili možnost odděleného, či integrovaného přehrávače, s playlistem se setkáme vždy. Playlist je velmi silnou stránkou amaroKu a popsat důkladně všechny jeho možnosti je nad rozsah tohoto článku, a tak si nyní popíšeme jen ty skutečně nejdůležitější.

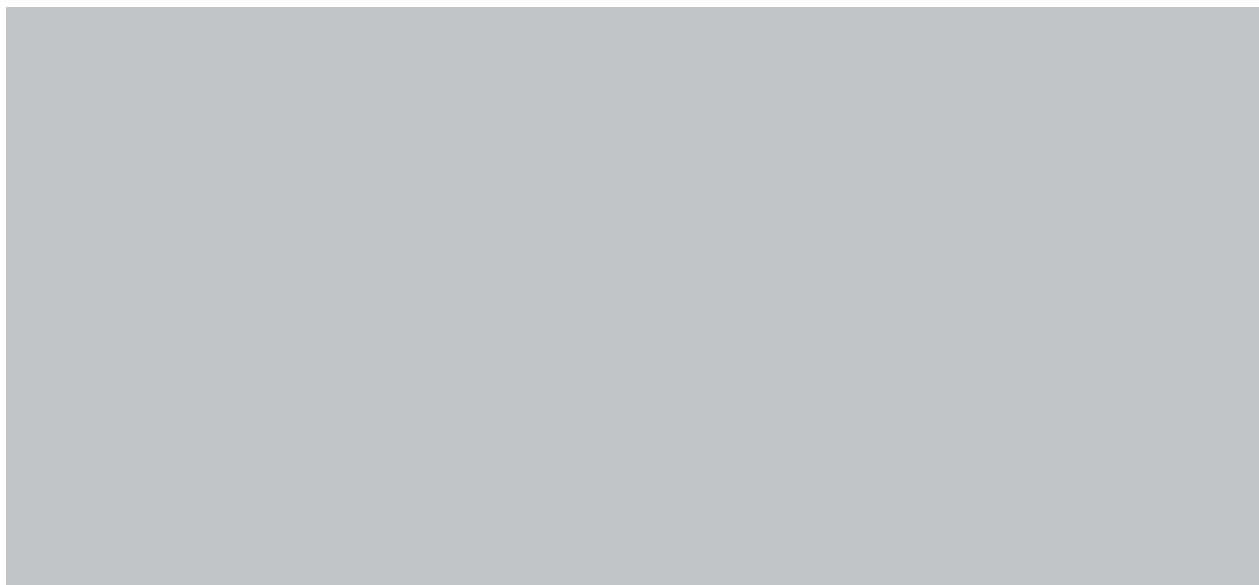
Pro potřeby popisu si playlist rozdělíme do dvou hlavních oken. Okna Join panelu a playlistu samotného, do něhož jsou řazeny skladby, které jsou aktuálně připraveny pro přehrávání. Okno panelu obsahuje pravou svislou nabídku, což je poněkud neobvyklé (znají je například uživatelé programu KDevelop), obsahu-

jící kontextový prohlížeč („context“), kolekce („collection“) a vytvořené playlisty („playlist“).

Hlavní náplní kontextového prohlížeče je sledovat souvislosti s právě přehrávanou skladbou a zobrazovat některé globální přehledy, které se týkají kolekce. Kontextový prohlížeč můžeme popsat jako tabulátorové okno s třemi záložkami zobrazující globální zhodnocení poslouchaných skladeb (nejoblíbenější skladba, nejnovější skladba a nejméně poslouchaná skladba), dále informace o právě přehrávané skladbě, interpretu a souvisejících albech („Current track“), kde vizuálně dominuje přebal alba, k němuž skladba náleží, a nakonec záložkou „Lyrics“ s případným textem přehrávané skladby, který se vždy aktuálně stáhne z Internetu (pokud to bude možné). Toto samozřejmě dobře funguje u skladeb známých anglicky zpívajících interpretů, ale u českých či jinak menšinových interpretů se textu skladby nedočkáme.

Přebal alba se buďto automaticky přiřadí z adresáře, ze kterého se skladba přehrává, případně jej program umožní přes kliknutí pravým tlačítkem myši stáhnout ze serveru Amazon. K hromadné práci s přebaly jednotlivých alb pak slouží „Cover manager“, k němuž se dostaneme z nabídky „Tools“. Pokud na přebal klikneme levým tlačítkem myši, »

Inzerce »



otevře se okno webového prohlížeče a nalezne se stránka s daným albem na serveru Amazon (www.amazon.com), kde si ho můžeme objednat a zakoupit.

Napravo od obrázku pak v první sekci nalezneme ikonu serveru MusicBrainz (www.musicbrainz.org), která nám při kliknutí otevře okno s prohlížečem a poskytne informace o skladbách, které se nacházejí na příslušném albu. Pod ikonou serveru MusicBrainz se pak dále zobrazují informace o tom, kolikrát jsme danou skladbu poslouchali a kdy. Ještě níže pak amaroK pomocí služby Audioscrobbler vyhledá a doporučí skladby, které poslouchali lidé se stejným hudebním vkusem. Například jako doporučení k Mike Oldfieldovi mi amaroK nabízí Enyu. Nakonec je zobrazen přehled nejposlouchanějších skladeb v rámci aktuálně přehrávaného interpreta a všechna jeho alba z kolekce.

Nyní přejdeme k oknu kolekce. Jak jsme si zmínili výše, kolekce se sestavuje automaticky na základě námi určených adresářů, které obsahují audio soubory. Základem pro správné sestavení kolekce jsou správně vyplněné ID3 tagy. Při jejich absenci jsou alba a skladby postrádající meta informace v kolekci nepoužitelné. Je tedy na nás, abychom si chybějící údaje doplnili. To můžeme udělat například v playlistu, kliknutím pravým tlačítkem na příslušnou skladbu a výběrem volby „View/Edit Meta Information“. Pokud vyplňujeme meta informace u více skladeb, formulář pro meta informace nám dává možnost pohybu po jednotlivých skladbách, aniž bychom ho museli opustit a opětovně u další skladby spustit.



Volbou „Create Smart-Playlist“ si na základě jednoduchých logických kritérií můžeme vytvořit vlastní playlist. Mezi nejzajímavějšími automaticky generovanými playlisty bych zde jmenoval playlisty patnácti nejhranějších skladeb, patnácti nejnovějších skladeb, patnácti naposled hraných skladeb, patnácti nikdy nehraných skladeb a nakonec všech skladeb umístěných v kolekci.

Další vlastnosti amaroKu

Kdekoliv v amaroKu klikneme na soubor, adresář nebo playlist pravým tlačítkem myši, nalezneme nabídku pro vypálení dané skladby či skladeb, alba, playlistu (záleží, v jakém kontextu a kde jsme na soubor klepli) na CD, nebo DVD nosič. Toto je umožněno díky využití externího programu K3b (www.k3b.org).



Další potěšující vlastností amaroKu je schopnost spolupracovat se serverem Audioscrobbler (www.audioscrobbler.com). Po registraci na serveru a zároveň nastavení uživatelského jména a hesla v konfiguračním formuláři amaroKu bude přehrávač na server Audioscrobbler zasílat informace o poslouchaných skladbách. Jak jsem se již zmínil, AmaroK pak doporučuje skladby podobného stylu. Server sám nabízí různé statistiky a podobné informace.

AmaroKu samozřejmě nechybí ani vizualizace. Pokud si je k poslechu rádi pouštíte, nebudete o ně v žádném případě ochuzeni. Navíc pokud máte rádi



mírně otravného pana Svorku, pomocníka známého z MS Office, nezapomeňte si pustit vizualizaci Vigor. Program zvládá také zvukové efekty, ale bohužel nejsou dostupné pro každý zvukový výstup. Kromě základního výstupu pro aRts je ještě podporován Gstreamer, NMM a xine.

O dalších pokročilejších možnostech amaroKu se nyní pro komplexní přehled zmíním už jen krátce. OSD (On Screen Display) zobrazování názvů přehrá-

vaných skladeb pro mě bylo milým překvapením, podpora MySQL serveru pro ukládání informací také. Pro rychlejší ovládání jsou přednastaveny klávesové zkratky s možností uživatelského předefinování. Pro ovládání a integraci amaroKu s jinými aplikacemi je poskytováno rozhraní DCOP. Popis jeho funkcí naleznete v nápovědě

stejně jako popis voleb pro příkazovou řádku.

Užitečné informace na závěr

Závěrem bych se zde ještě rád zmínil o domovských stránkách, které vřele doporučuji k prostudování. Především nápovědu, která je oproti nápovědě distribuované s programem aktuálnější. Dále pak doporučuji navštívit velmi frekventované fórum, kde vám jeho účastníci v případě potřeby pomohou vyřešit případné problémy, se kterými se setkáte. A nebo můžete napsat své náměty a tužby, které byste rádi viděli realizované v budoucích verzích (mluví se o podpoře přehrávání videa). ■

Os-cillation

Instalátor, jaký jste ještě neviděli

Vlastimil Ott

Desktopové prostředí Xfce si našlo mnohé příznivce (nejenom našeho šéfredaktora), a proto nebudeme ztrácet



čas nošním dříví do lesa. Nedávno vyšla nová verze (4.2)

a zdá se, že toto prostředí svou pozici jen upevňuje. My se ale soustředíme na čtyři instalační programy, které vyrábí „třetí strana“. Jedná se o německou firmu os-cillation a programy Installer Xfce (základ celé aplikace), Installer Gtk+ Xfce Engine (témata), Installer Xfce Goodies (neoficiální programy), Installer Terminal (terminál). Naleznete je pochopitelně na našem CD.



Všechny čtyři archivy jsou ke stáhnutí z adresy www.os-cillation.de/article.php?sid=42.

Jedná se o soubory s příponou .bin, což poukazuje na kombinaci skriptu a kom-



primovaných dat. První věc, kterou musí uživatel udělat, je přiřazení atributu *executable*. Jako příklad je zde uveden instalátor terminálu:

```
$ chmod +x Terminal-\  
0.2.2-installer.bin
```

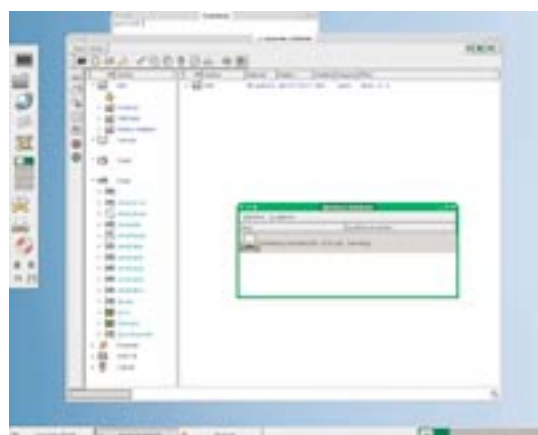
Tuto akci je nutné provést pro všechny čtyři soubory, neboť se jedná o čtyři nezávislé archivy. Poté již rootovi nebrání nic, aby provedl instalaci. Normální uživatel toto právo nemá. Program prohledá disk, a pokud nenajde požadované součásti (zejména knihovny Gtk nebo bdh), ohlásí chybu. Jednoduchým klikáním na tlačítko *Next* se celá instalace provede. U některých ze čtyř instalátorů lze vybrat optimalizační přepínače, které jsou závislé na platformě a prostředí. Kromě obsahu (tedy Xfce a spřízněných aplikací) se kopíruje i deinstalátor každého balíčku. Což sice není ideální metoda, protože se data nezačlení do struktury našeho balíčkovacího systému, nicméně lze korektně odinstalovat. To by bylo vše - kdyby zde nebyla jedna skvělá vlastnost, o které jsem (až na nadpis) zatím pomlčel. Co je na instalátorech tak zajímavého?

Obsah slova *instalátor* je dnes chápán jako program, který v první řadě kopíruje soubory a následně registruje typy dokumentů. To vše by mělo být v souladu s koncepcí užitečného balíčkovacího systému. Os-cillation jsou ale programy, které svůj obsah kompilují na míru!



Ano, jak můžete vidět na obrázcích, Xfce a přidružené aplikace se před instalací kompilují, tzn. upravují přesně podle hardwarových možností vašeho počítače. Uživatel tyto parametry sice může ovlivnit jen zčásti, ale i tak je tento přístup vynikající - vše funguje zcela automaticky. Zkompilování všech programů sice nějakou dobu trvá, ale získáme jím optimalizovaný výsledek. Podrobný záznam instalace nalezne uživatel root ve svém domovském adresáři, takže je možné zkontrolovat, co a kam se kopírovalo.

Po dokončení instalačního procesu je třeba zařídit, aby se položka Xfce objevila v grafických přihlašovacích manažerech (GDM, KDM apod.). Pokud takový nepoužíváte, spustíte Xfce příkazem `startxfce4`. Mrkne na vás myška, symbol projektu a rozestře se před vámi plocha s panelem a příkazovou lištou. Po kliknutí pravým tlačítkem myši na ploše se zobrazí propracovaná hlavní nabídka plná odkazů na programy, které máte na disku. Můžete začít pracovat. ■



Hry

Martin Janíček

TORCS

TORCS je 3D simulátor závodních aut, jehož koncept je inspirován starší hrou Rars. Vaším úkolem je naprogramovat řidiče - robota, aby se co nejlépe vy-



rovnal konkurenci v podobě počítačové inteligence. Jestliže programování není zrovna váš koníček, nezoufejte. Závodů se můžete naštěstí zúčastnit přímo, prostřednictvím vstupních periférií.

Hra nabízí několik režimů. K procvičení slouží režimy Practice (vhodný pro programování vlastností robota) a Quick Race - samostatný závod. Nejzajímavější soutěží je bezesporu šampionát, jenž důkladně prověří vaše jezdecké schopnosti na několika vybraných tratích.

Jednotlivé soutěže šampionátu se skládají ze dvou povinných částí. První z nich je kvalifikace, jejíž výsledek určuje vaši startovní pozici v samotném závodě.

V současné verzi TORCS je zahrnuto přes 30 tratí rozdělených do tří kategorií. Najdeme zde rozmanité přírodní tratě plné zatáček, stoupání a klesání (roads), ale také závodní ovály (ovals) přímo vybízející k volbě těch nejrychlejších vozů. Nejvíce vás asi potrápí tratě s bahnitým terénem plným hrbolů (dirts).

Rozmanitá je i nabídka aut. Snad každá kategorie osobních vozidel by si našla ve hře svého zástupce. Při volbě vozu je třeba dbát na charakter povrchu, na němž se daný závod uskuteční. Například McLaren F1 je zcela nevhodné auto do terénu přírodního rázu, zato jeho rychlost vynikne na závodním okruhu. Samozřejmostí je možnost výběru mezi automatickou a manuální převodovkou.

Pokud jezdíte okruhy s větším počtem kol, vyplatí se občas navštívit box, ve kterém doplníte potřebné palivo, případně opravíte auto.

Nejprve je nutné nastavit profil hráče. Zde se konfiguruje ovládání, vybírá vozidlo a obtížnost. Na výběr máte ze dvou možností: Buď jezdce nastavíte přímo ve hře, nebo sáhnete do konfiguračních souborů v adresáři `~/ .torcs/`, kde najdete veškerá nastavení hry v přehledných xml dokumentech.

Svůj vůz můžete kočírovat několika způsoby. Asi nekomfortnější je ovládání pomocí volantu. Uživatelé, kteří si tento přepych nemohou dovolit, vezmou zavděk klávesnicí, případně myší. Ovládání lze nastavit přímo ve hře.

Pokud se rozhodnete naprogramovat si svého robota, určitě navštivte domovskou stránku projektu (torcs.sourceforge.net), kde naleznete několik odkazů na návody, jak na to. Schopnosti svého automatického řidiče můžete porovnávat s produkty programátorů z celého světa prostřednictvím soutěží na webu www.berniw.org/trb.

Grafika TORCS na mě udělala velmi dobrý dojem. Modely aut a jejich textury jsou zpracovány poctivě, stejně

jako jednotlivé tratě. Hru doprovází líbivé efekty v podobě kouře a světelných odlesků. Bohaté jsou možnosti kamery. Pohledy lze měnit pomocí funkčních kláves [F2]--[F10], modifikovat lze i přiblížení. Zvukový doprovod působí realisticky.

Hra TORCS patří mezi špičku linuxových závodních simulátorů, přestože se může zdát, že za kvalitou některých komerčních titulů technickým zpracováním lehce pokulhává.

Trigger

Velmi zajímavou závodní hrou je Trigger. Autoři se soustředili především na realistické chování vozů a na přesvědčivou grafiku. Pokud jste příznivci rallye, ve kterých závodíte především s časem, neváhejte a stahujte.

Binární balíček spolu s informacemi o hře naleznete na adrese www.positro.net/trigger. Balík má něco málo přes 6 MB, takže jeho stáhnutí by neměl být problém ani pro majitele pomalejšího připojení.

V jednoduchém úvodním menu si můžete vybrat, zda pojedete pouze samostatný závod, nebo celý pohár. Ve druhém případě vás čeká několik úrovní. Jestliže se vám bude dařit, budete postupně vyhrávat nová auta. Pokud naopak některý level nezvládnete, ztrácíte jeden ze tří životů a je potřeba jej jet znovu.



Princip hry není složitý. Coby řidič závodního vozu musíte dosáhnout cíle. Aby to nebylo tak jednoduché, je každá „erzeta“ rozdělena na několik úseků oddělených checkpointy, kterými je nutno projet. Celou trať musíte zajet ve vymezeném čase.

Základní ovládání hry by nemělo činit potíže: pomocí šipek udáváte rychlost a směr vozu, mezerník poslouží jako ruční brzda. Pohledy kamery lze měnit klávesou [c]. Zklamaní budou určitě hráči, kteří nemají rádi automatickou převodovku. Možnost manuálního řazení ve hře nenajdete.

Velmi pěkně jsou zpracovány levely, kterými projíždíte. Pole, poušť, zasněžené pláně, a dokonce i scenérie neznámé planety – to vše dotváří nezaměnitelnou atmosféru hry. Ve Triggerovi se nikde nesetkáte s dokonale rovnými terény, a tak je třeba celou dobu dávat pozor, aby se vaše vozidlo nepřevrátilo. Dostat jej do vzduchu není opravdu nic obtížného.

Technické zpracování hry je povedené. Zejména realistické ovládání vozidla, které se velmi snadno dostane do smyku, působí hodně přesvědčivě. Grafika je pěkná, nejviditelnější kus práce byl odveden především na modelech aut – vypadají opravdu dobře.

Ve hře na vás čekají zatím pouze tři automobily: Seat Cordoba, Ford Focus a Mitsubishi Evolution VIII.

Pokud patříte mezi majitele barevných 3D brýlí, vychutnáte si prostorový obraz dvojnásob. Trigger totiž podporuje red/green režim.

Jestli vás hra chytí, určitě se vám bude zdát, že jedna soutěž je málo. Nezbyvá tedy nic jiného, než si vytvořit vlastní. Levely si můžete sami vyrobit, stačí se inspirovat hotovými úrovněmi v adresáři **maps** a pomocí grafického editoru nakreslit dvourozměrný model trati. V adresáři **events** pak vytvoříte nový pohár, v jehož konfiguračním souboru přidáte levely do vámi vytvořené soutěže. Na domovské stránce hry naleznete také některé tratě, které do hry ještě nebyly zařazeny.

Jasným argumentem, proč hru vyzkoušet, je její zábavnost. Šibeniční časové limity, během kterých musíte projet danými checkpointy, vás donutí jezdit na hranici rizika. Obtížnost jednotlivých úrovní postupně roste, zejména poslední závod vás zaměstná a jaksepatří potrápí.

Cube

V dnešním díle potěšíme i příznivce klasických akčních 3D stříleček (FPS, First Person Shooter). Cube je v linuxovém světě vzorným reprezentantem této kategorie.

Je dílem programátora jménem Wouter van Oortmerssen, jenž se podílel například na tvorbě titulu Far Cry. Své zkušenosti využil při programování enginu Cube a stejnojmenné hry, která je na něm postavena.

Po spuštění hry můžeme klávesou [Esc] vyvolat přehledné menu. Zde si lze vybrat, zda chceme hrát proti počítačovým protivníkům, nebo se zapojit do síťové hry. Jestliže zvolíme první možnost (single player), budou nám nabídnuty dva režimy: SP a DMSP.

SP představuje klasický scénář tohoto typu stříleček. Vaším úkolem je prostřílet si cestu k cíli přes nezanedbatelnou „sadu“ nepřátel. Těch na vás číhá celá řada a hned několik druhů. Fantazie se autorům trochu vymkla z rukou, a tak se lze ve hře setkat s nejrůznějšími monstry a kreaturami, jejichž přítomnost vám dosažení cíle ztíží.

Zkratka DMSP znamená Deathmatch Single Player. I zde je váš úkol poměrně přímočarý: cílem je zabít určitý počet monster, která se v dané úrovni vyskytují.

V boji proti příšerám vám pomůže široký arzenál střelných zbraní. Na začátku hry máte všechny jejich zástupce, jen je potřeba nasbírat munici. Ta se vyskytuje v podobě bedýnek na určitých místech mapy. Na blízkou vzdálenost je velmi dobrá brokovnice, na delší se vyplatí používat speciální pušku. Velmi dobrým nástrojem k zabíjení je rotační kulomet. Vrcholnou a nejvíce nebezpeč-



nou zbraní je raketomet, jehož střela ničí vše živé v jejím okolí.

Co se týče map, Cube jich obsahuje požehnaně. Bojovat můžete v prostorách skladů, hradů, v elektrárně nebo v různých přírodních sceneriích. Rozmanitý a členitý terén, vodní plochy, teleporty a schodiště zaručují vynikající zábavu.

Tu nám Cube poskytne hlavně při síťové hře. Stačí zvolit herní server, připojit se a akce může začít. Pokud se vám podaří zabít některého ze soupeřů, připíšete si tzv. frag. V situaci, kdy jste zabit, se během malé chvilky znovu „narodíte“ na jiném místě mapy. Uživatel s největším počtem fragů vyhrává. Samozřejmostí je možnost s hráči chatovat, a tak se může stát, že se krvavá bitva změní v horlivou debatu o linuxových distribucích.

Ovládání hry je řešeno klasicky: k udávání směru chůze postavy může sloužit například kombinace šipek a pohybu myši. Její levé tlačítko slouží ke střelbě, pravé ke skákání a kolečko umožňuje změnu zbraně.

Grafika hry je podařená, přesto by si jednotlivé levely a příšery zasloužily detailnější prokreslení. Zvuky a hudební kulisa působí poněkud monotónně.

Revolučně je řešena možnost editace map, lze tak činit během hry po stisku klávesy [e]. Změna levelu je překvapivě jednoduchá a po několika pokusech se s editačním módem jistě sžijete.

Přestože akční střílečky nejsou zrovna mojí krevní skupinou, u Cube jsem strávil docela hodně času. Zejména internetová klání vám poskytnou notnou dávku zábavy. Cube rozhodně stojí za vyzkoušení, její domovskou stránku najdete na adrese wouter.fov120.com/cube. ■

100 způsobů jak vyžrát na Google

Autoři: T. Calishain a R. Dornfest

Ještě před čtrnácti dny jsem se nesměle domníval, že umím ovládat Google docela dobře. Po přečtení knihy od nepříliš známého nakladatelství Helion s názvem 100 způsobů jak vyžrát na Google si to už nemyslím. A jsem rád, že jsem po tomto titulu sáhl, ale nejprve pěkně popořadě.

Kdo by očekával v první kapitole základní úvod o vyhledávači Google, tipy pro základní vyhledávání a nastavení – ten by se nemýlil. Autoři servírují jednu perličku za druhou a i pokročilý uživatel tohoto vyhledávače zcela jistě narazí na informaci, o které vůbec nic netušil. Podobné je to s druhou kapitolou popisující zvláštní služby Google a služby dodávané třetími stranami v kapitole třetí.

Jsme za třetinou knihy, kde začíná ta nejméně záživná část popisující Google API – rozhraní na programový přístup k vyhledávači. Autoři naštěstí nezvolili suchý popis sady nástrojů (SDK), ale zaměřili se na praktické příklady využití (kapitola šestá) zejména v jazycích Java, C#, Perl, PHP a Python.

Poslední třetina publikace je pak věnována žertíkům týkajících se Googlu. Dílo ukončuje snad nejzajímavější kapitola s podrobným popisem toho, jak Google funguje, včetně algoritmu PageRank. Má název Google z pohledu webmastera.

Nakladatelství Helion se v knize snažilo zachovat původní sazbu a obálku od O'Reilly, což je jediné dobře. Pochválit musím i nevidaně zdařilý překlad, který

kazí jen několik překlepů ve výpisech kódů či dotazů zadávaných do vyhledávače.

V knize najdete přesně to, co stojí na obálce. Je to 100 tipů pro Google, nic víc nic méně. Asi třetinu využije obyčejný uživatel Internetu, třetinu webmaster a třetinu programátor, který si chce s Googlem pohrát. Jestliže na Internetu trávíte víc než čtyři hodiny denně, 100 způsobů jak vyžrát na Google musíte mít. ■

Lukáš Zapletal

Helion S.A. 2004, vydání první.
Počet stran: 320 černobílých.
Doporučená cena 249 Kč.



Tvoříme přístupné webové stránky

Autor: David Špinar

Česká publikace, která by se systematicky zabývala tématem přístupnosti webu, na našem trhu dlouho chyběla. Některé principy jsou sice popsány i v knihách, které se věnují obecným tématům (P. Staníček: CSS Kaskádové styly), ale vždy se jednalo spíše o okrajové téma. Potřeba takové publikace je dána i připravovanou vládní novelou zákona o informačních systémech veřejné správy. Pokud bude novela schválena, její součástí budou i „pravidla pro tvorbu přístupného webu“ dostupná na Internetu. Smyslem těchto pravidel je zamezit diskriminování uživatelů s různými zdravotními a jinými omezeními.

Pokud se vám zdá, že nepotřebuje nic vědět o handicapovaných uživatelích, pak vezte, že je jejich pod-
le

autora až 30 %. A to už stojí za úvahu. Recenzovaná kniha přímo navazuje na zmíněná pravidla. Je psána velmi čtivým způsobem, plná ilustrativních příkladů srozumitelných nejen programátorům. V první části kniha definuje přístupnost, popisuje jednotlivá omezení a uvádí hlavní předpisy pro přístupné weby. Druhá část „přehled pravidel přístupného webu“ prakticky popisuje hlavní pravidla přístupnosti. Poslední část se věnuje způsobu testování přístupnosti webů. Kniha je doplněna několika užitečnými přílohami.

Jelikož autor byl jedním z členů pracovní skupiny, která připravila zmíněná pravidla, je druhá část knihy členěna shodně s těmito pravidly. Tím může sloužit i jako podrobný a praktický průvodce pravidly. Každé pravidlo je doplněno konkrétními ukázkami jak správného, tak i chybného přístupu.

Tato publikace rozhodně patří do knihovny každého, kdo se nějakým způsobem podílí na provozu webových

aplikací. Větší polovina pravidel přímo ovlivňuje grafický návrh, podobné množství pravidel se týká i lidí, kteří jsou zodpovědní pouze za obsah. Tím je její záběr velmi široký. Pro její tematickou ucelenost ji lze doporučit jako doplněk pro výuku HTML ve školách.

Pokud mám knize něco vytknout, pak bych si dovolil nesouhlasit s tvrzením, že přístupný web není dražší. Přístupný web dražší je už jen proto, že vyžaduje podstatně více znalostí a zkušeností od všech zainteresovaných, a za to se platí. Dále bych se trochu zastal webdesignerů, protože současný špatný stav není pouze jejich neochotou, leností a neznalostí, je to i vliv grafiků, požadavky zákazníků a v neposlední řadě i jedné společnosti, která vyvíjí stále ještě majoritní prohlížeč. ■

Jiří Vrba

Zoner Press, 2004, vydání první.
Počet stran: 360 černobílých.
Doporučená cena: 350 Kč.



Explore2fs

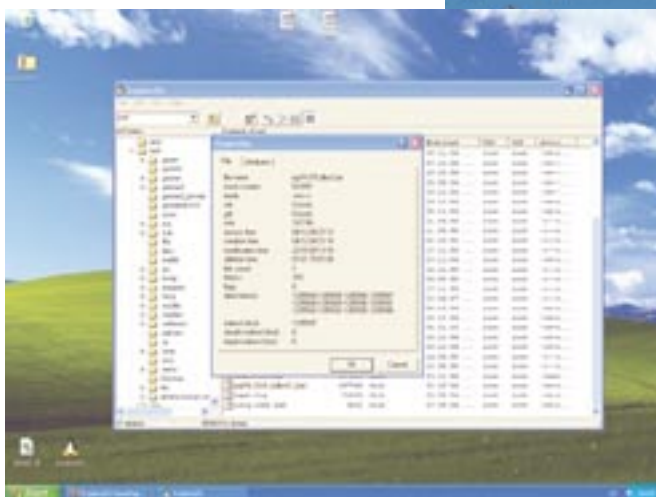
Petr Kopečný

Většina těch, co mají na domácím počítači nainstalovaný Linux, mají vedle toho nainstalované i klasické Windows, a to buď kvůli potřebnému software či doma na hry. (Ne všichni, pozn. redakce.) Asi každý však řeší, jak předávat soubory mezi oběma systémy. Nejčastější pomocí je ukládat data na disk se souborovým systémem FAT, který je přístupný pro čtení i zápis i pod Linuxem.

Někdy se však stane, že člověk prostě zapomene přepokopírovat svoje data na

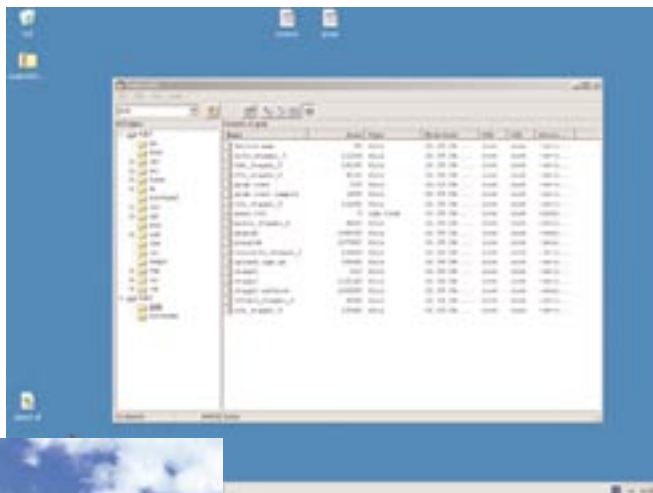
tento výměnný disk a nastává problém. Nový reboot systému stojí čas a mnohdy i nervy.

V Linuxu samozřejmě je možné číst z NTFS, ale ve Windows si ext2 či ext3 jen tak lehce nepřepočítete. Ke každému problému existuje řešení, a to má název Explore2fs.



- ovládání je stejné. Samozřejmě možností je upravit si pohled z ikon na seznam.

Soubory můžete kopírovat, prohlížet, vyexportovat do textového souboru či se podívat na



snadnou výměnu souborů mezi systémy, nebo potřebují náhle soubor uložený na souborovém systému s ext2. Program je možné provozovat na všech druzích Windows, tedy 95/ME/NT/2000/XP. Nevýhodou je však nemožnost práce s novějšími systémy, jako je například ReiserFS nebo XFS a nemožnost zpětného zápisu na Linuxový disk. ■

<http://uranus.it.swin.edu.au/~jn/linux/explore2fs.htm>

Na domovských stránkách projektu, který je dílem Johna Newbigina, najdeme soubor ve formátu zip o velikosti 360kB. Ten si stáhnete do svého počítače a nainstalujete: prostě rozbalíte archiv do vámi zvoleného adresáře a spustíte. Nemusíte se bát žádných poplatků, licencí je GNU/GPL2.

Po spuštění spatříte okno, kde v levé části máte disky (partitions) se souborovým systémem ext2, respektive ext3, a to dokonce i disketové a ZIP mechaniky. Disky jsou označeny stejně jako v Linuxu (hda1, hda2,...). Když rozbalíte nějaký disk, zobrazí se vám stromová struktura. Uživatel průzkumníků Windows Explorer nebo Konqueror je doma

podrobné statistiky souboru. Kopírování je možné provádět snadnou metodou „táhni a pusť“. Vlastnosti souboru se zobrazí přes pravé tlačítko myši a položku *properties*. Informace jsou velmi podrobné, zjistíte datum vytvoření, datum změny, číslo inodu apod. Zobrazíte si i přístupová práva k souboru - k tomu je vhodné vyexportovat informace o uživateli a skupinách. Překopírujte si soubory, například plochu, obsahující tato data, tedy `/etc/passwd` a `/etc/group`. V menu si vyberete *View-Options-Users* a tam si je zaregistrujte do políček k tomu určených. Program poté přiřadí k číslům skupin jejich názvy.

Tato malinká utilita je vhodná pro zapomětlivé uživatele, co potřebují

Zapište si do kalendáře

4.3. – První pivní linuxový pátek, sledujte www.linuxsoft.cz

7.3. – Příští číslo LinuxEXPRESu věnujeme virům a spamu. Jak se proti němu bránit, jak nainstalovat mailový server s antivirem ClamAV a NOD32, jak nastavit správně SpamAssassin, jak na hromadné instalace stanic s Windows pomocí Linuxu a mnoho dalšího. Prostě 56 stran kvalitního čtení, nezapomeňte!

Pořádáte installfest, sraz nebo jen pijácký večer? Neváhejte a napište nám: info@linuxexpres.cz.

Hvězda mezi tučňáky

Anketa, kterou jsme vyhlásili v prosincovém čísle, měla zmapovat preference uživatelů Linuxu (a našich čtenářů). Hledali jsme ve více než desítkách kategorií nejpobulárnější programy. V některých kategoriích se naše očekávání potvrdilo, v jiných jsme byli překvapeni procentuálním zastoupením některých zástupců. V tomto textu všechny výsledky shrneme, okomentujeme a také vyhlásíme výherce. Ti byli vylosováni z více než 7600 evidovaných hlasů. Děkujeme za ně.

Anketa nemohla začít ničím jiným, než stěžejními kategoriemi Textový editor, Tabulkový procesor, Internetový prohlížeč a Správce souborů. Běžný uživatel prostě nejvíce píše, brouzdá a pracuje se soubory, proto jsou programy tohoto charakteru těmi nejdůležitějšími a představují prubířský kámen práce v Linuxu. V těsném závěsu jde práce s elektronickou poštou a úprava grafických dat. Mnohdy právě tyto programy a jejich schopnosti rozhodují o tom, jestli si (noví) uživatelé Linuxu zamilují, nebo ne.

Kancelář

Pozice kancelářského balíku OpenOffice.org je zdá se neohrožitelná. S ohledem na dokončování jeho druhé verze, která je – řekněme s nadsázkou – v osmém měsíci těhotenství, lze konstatovat, že je jádrem kancelářské či domácí stanice a drobné výtky jsou snad již jen zažitým folklórem a vítanou motivací. OpenOffice.org Writer získal drtivé vítězství, když mu bylo přičteno 583 hlasů; jeho konkurenti KWord a AbiWord získali 31, resp. 29 bodů. Obdobně to bylo v případě tabulkového kalkulátoru: OpenOffice.org Calc vyhrál 583 ku 53 (Gnumeric), resp. 18 (KSpread). Zdá se, že všech 583 hlasujících používá minimálně oba programy z balíku stejnou měrou, resp. jsou přesvědčeni o kvalitách obou.

Správce souborů

Nabídka programů je v této oblasti široká, o to těžší bylo vybrat vítěze. Stal se jím klasický doyen Midnight Commander se 404 hlasy, následovaný Krušaderem (142) a po dlouhé pauze Konquerorem (69). Nautilus se propadl do hlavního pole na konci pelotonu (18), za zmínku snad ještě stojí GNOME Commander (14) či Tux Commander (13). Zbylé opravdu minoritní programy zdaleka nedosáhly ani desítky uživatelů.

Web a pošta

Snad pomohl na podzim spuštěný web Přejděte na Firefox, nebo se prostě kvalita prosadila sama: vyhrál Firefox (464), následovaný Mozilla Suite (118) a zdálky pozorovaný Operou (63). Tím nechceme vyvozovat závěr, že je Firefox absolutně nejlepší, ale marketing zřejmě hraje významnou roli. Nejoblíbenější e-mailový klient je Thunderbird (281), druhé místo zabral KMail (141) a třetí Evolution (90).

Zpracování grafických dat

Jasným vítězem takřka bez konkurence se stal jednoznačně GIMP se 597 hlasy. Na druhé pozici se ocitnuší OpenOffice.org Draw může se svými 35 hlasy jen nahlas závidět. Ostatní vektorové a jiné editory se přes svou kvalitu vlastně statisticky ani neuplatnily.

Příprava kódu

Kategorie obsahující množství oblíbených programů, ze kterých bylo nemilé vybírat ten nejlepší. Každý má totiž to své plus a každý je vhodný k něčemu jinému. Ale účel anket je ten, že se respondent prostě rozhodnout musí. A jak jste se rozhodli? Vyhrála rodinka (g)vi(m), tedy několik programů, jejichž stařešinou je editor vi; všechny dohromady a společně získaly 165 hlasů. Na druhé pozici se ocitl editor KWrite (79) následovaný sourozenci (X)Emacs (48). Po desítkách hlasů mají také různá jiná vývojová prostředí jako KDevelop (43), Bluefish (37), Anjuta a Eclipse (21) a mnohé další.

Desktop

Ideologický problém, otázka „života a smrti“, předmět pomluv, vychalování, hany a údivu – desktopové prostředí. Klíčka, ve kterých pracujeme a kterou si tapetujeme, vymalováváme či vymetáme pavučiny z jejich rohů. A ten nejlepší? – KDE se 461 hlasem. Dalo se to čekat? Asi ano. Druhé GNOME posbíralo 85 hlasů, na třetí „bedně“ se ocitl Blackbox a jeho klony se 45 hlasy; za ním Xfce (36).

Zábava a hry

Tato kategorie měla spíše dokumentační charakter, neboť nabídka her je samozřejmě široká – proto jsme také nenominovali konkrétní tituly, ale nechali jsme to na vás. Vyhrál by Tux Racer se 42 hlasy následovaný Frozen Bubble (34) a Enemy Territory (27). Mnohé další tituly zaznamenaly větší popularitu než jen deset hlasů, byly ale překříženy množstvím titulů (nám mnohdy neznámých), které získaly po hlasu jednom. Dvanáct čtenářů veřejně prezentovalo svůj odpor ke hrám, děkujeme za upřímnost, mnozí z nás bychom hlasovali stejně. I když možná je to jen z nedostatku času...

Závěr – výherci

Celkový počet hlasů dosáhl hodnoty 7647, což je více, než autor ankety očekával. Je to údaj zavazující a potěšující. Ze všech soutěžících byli vylosováni tři, kteří získávají ceny naší redakce. Jsou to:

1. **Pavel Š., Praha; Mandrakelinux 10.1 Official (kniha + 2 DVD);**
2. **Viktor N., Vysoké Mýto; Mandrakemove 2 (kniha + CD);**
3. **David L., Nová Plzeň; tričko LinuxEXPRES.**

Děkujeme všem svým čtenářům za příspěvi do ankety, za přízeň a věříme, že příští anketa – ať už bude jakákoliv – bude lepší, vtipnější, barevnější a především bude obsahovat více rubrik. Věříme totiž, že zlatá éra Linuxu teprve nastává!

Kompletní výsledky

Celkové výsledky naleznete na stránkách našeho časopisu na adrese www.linuxexpres.cz včetně grafického znázornění a čtenářských diskuzí.