



GNUzilla

Logcheck
Compiz
GNU Chess

...



```

File Edit Tools Syntax Buffers Window Tags Versioning Help
ExtruderButton.cpp /opt/kde4/src/plasma/extragear/applets/lancelot/app/src - GVIM
Lancelot-/opt/kde4/src/plasma/extragear/applets/lancelot/app/src - GVIM
  Application_ /App/src/ {
    # pragma keep
    Headers-----
  Sources: C/C++ filter="*.cpp" {
    ActionListView.cpp
    ActionListViewModels.cpp
    BaseActionButton.cpp
    ColumnLayout.cpp
    ExtruderButton.cpp
    Global.cpp
    LancelotApplication.cpp
    LancelotWindow.cpp
    Panel.cpp
    PassageWayView.cpp
  }
}

40 namespace Lancelot
41 {
42
43 void BaseActionButton::init()
44 {
45     setAcceptsHoverEvents(true);
46     resize(140, 38);
47     setGroupName("BaseActionButton");
48
49 }
50 ....
51 BaseActionButton::BaseActionButton(QString name, QString
52 : Widget(name, parent), m_icon(NULL), m_iconInSvg(NULL)
53 : m_innerOrientation(Horizontal), m_alignment(Qt::Align
54 >>>> m_title(title), m_description(description)
55 {
56     init();.....
57 }

```

```

ExtruderButton.cpp /opt/kde4/src/plasma/extragear/applets/lancelot/app/src - GVIM
  namespace Lancelot
  Macro ACTIVATION_TIME
  function
    ExtruderButton [(QString name, QIcon * icon, QString title, QString description,
    QGraphicsItem * parent) : BaseActionButton(name, title, description, parent), m_extruder(NULL),
    m_extruderPosition(No), m_activationMethod(Click)]
    init();
    ExtruderButton:ExtruderButton [(QString name, QIcon * icon, QString title,
    QString description, QGraphicsItem * parent) : BaseActionButton(name, icon, title, description, parent), m_extruder(NULL),
    m_extruderPosition(No), m_activationMethod(click)]
    62
    63 ExtruderButtonTimer * ExtenderButtonTimer::m_instance = NULL;
    64
    65 ExtruderButton::ExtenderButton(QString name, QString title, QString description,
    66     QGraphicsItem * parent) : BaseActionButton(name, title, description, parent), m_extruder(NULL),
    67     m_extruderPosition(No), m_activationMethod(Click)
    68
    69 {
    70     init();
    71
    72     ExtruderButton:ExtruderButton(QString name, QIcon * icon, QString title,
    73     QString description, QGraphicsItem * parent) : BaseActionButton(name, icon, title, description, parent), m_extruder(NULL),
    74     m_extruderPosition(No), m_activationMethod(click)
    75
    76
    77 {

```

VIM
VIM kao IDE



GNU FDL
FREE DOC
LICENCE

Copyleft 2008. GNUzilla

Sadržaj

GNUzilla – maj 2008

Sadržaj.....	2
GNUzilla 37 je aut!.....	3
Vesti.....	4

Softver

VIM kao IDE.....	8
Compiz-Fusion 0.6.0.....	14
Logcheck.....	19
Šahovski programi.....	21

Sloboda

Terminologija.org.mk & CollaboDict.....	30
Terminologija.org.mk & CollaboDict (MK).....	32
GNU Free Documentation License.....	34

GNUzilla

Magazin za popularizaciju Slobodnog softvera, GNU, Linux i *BSD operativnih sistema

Glavni i odgovorni urednik:

Ivan Jelić

Redakcija:

Marko Herman

Marko Milenović

Petar Živanić

Aleksandar Urošević

Lektura:

Maja Tomić

Zlatko Nikolić

Ivana Čurčić

Nikola Jelić

Aleksandar Veljić

Bojan Bogdanović

Novica Nakov

Tehnička obrada i dizajn:

Ivan Čukić

Ninoslav Pešić

Priredivač:

Mreža za Slobodan Softver – FSN (fsnserbia.org)

URL adresa:

<http://gnuzilla.fsnserbia.org>

Kontakt adresa:

gnuzilla.kontakt@gmail.com

IRC kontakt:

#gnuzilla na irc.freenode.org

Copyright © 2008 Free Software Network – FSN.

Permission is granted to copy, distribute and/or modify this document under the terms of the GNU Free Documentation License, Version 1.2 or any later version published by the Free Software Foundation; with no Invariant Sections, no Front-Cover Texts, and no Back-Cover Texts. A copy of the license is included in the section entitled "GNU Free Documentation License".



GNUzilla 37 je aut!

<http://gnuzilla.fsn.org.yu/komentari/?p=25>

PROTRLAJTE OČI, UŠTINITE SE GDE VAM JE NAZGODNIJE, BITOVI KOJE STE UPRAVO SKINULI ZAISTA POSTOJE. BUDNI STE, OVO JE **GNUZILLA 37.**

Ovog puta se pre svega zahvaljujemo Ajnštajnu na teoriji koja nam pruža šansu da se iza nje sakrijemo. Odmah posle Alberta veliko poštovanje zaslužuju ljudi bez kojih ovog broja ne bi bilo, s obzirom da su nam članci prethodnih nedelja stizali u većem broju nego obično.

Dok nas nije bilo dosta toga se dogodilo, a pre svega rekao bih da su najvredniji bili prevodioci. Prvi rezultati projekata koje je pokrenulo Ministarstvo su predstavljeni javnosti prvo u Beogradu, a kasnije i drugim gradovima (Novi Sad, Kragujevac, Niš). Prvi koraci ka nečemu što bi se moglo formulisati kao slobodni softver u državnoj upravi se naziru, mada iz Ministarstva ističu da je slobodni softver samo jedan deo ponude i da oni žele da slobodni i vlasnički svet budu istovetno zastupljeni. Slobodni softver će nam doneti i otvorene standarde, a sve to u paketu mnogo veću interoperabilnost, a nadam se i veću nezavisnost od znate već koga.



Document Freedom Day, o kome smo podosta pisali na blogovima i sajtu organizacije, prošao je veoma dobro. Veliki broj timova zajedno sa svojim članicama i članovima omogućio je da se DFD dogodi skoro na svim delovima planete. Što se Srbije tiče DFD je "proslavljen" u Beogradu i Novom Sadu.

OOXML je u Srbiji doživeo istu sudbinu kao i prošle godine, s tim što smo ovoga puta bili na licu mesta. Iako zakon o standardizaciji propisuje da ISS mora da obezbedi neutralnost procesa, preko dvadeset Microsoftovih partera činilo je komisiju, dok

je drugaćiji stav bio zastupljen od strane FSN-a i IBM-a. Zakon takođe propisuje da se odluke donose konsenzusom, čega se ISS takođe nije držao, pa je čak i u zapisnicima sa sednica zabeleženo da su odluke donete glasanjem. Iako je proces završen, kako lokalno tako i globalno, činjenice su činjenice, a nadamo se da će ipak biti od koristi.

Fedora, Ubuntu, OpenSolaris, Slackware i sve druge nove verzije koje se dogode narednih nedelja će biti teme koje možete očekivati u GNUzilli 38. Novi tekstovi u inboxu su najveći podsticaj za dalje, komentari su i dalje aktuelni i veoma poželjni. Hvala na pitanjima o izlasku ovog broja, uživajte!





Piše: Ivan Čukić

Vesti

VirtualBox

Posle MySQL-a, sada je došao red na kupovinu programa VirtualBox od strane „najveće open-source kompanije“ Sun Microsystems. VirtualBox je jedan od popularnijih poluslobodnih sistema za virtualizaciju hardvera za sve popularnije softverske platforme.



Više informacija:

www.virtualbox.org

Sinhronizacija distribucija

Mark Shuttleworth, osnivač Ubuntua, je pozvao veće enterprise distribucije poput RHEL-a, SLES-a i Debian GNU/Linuxa da sinhronizuju termine objavljivanja novih verzija, kao i verzije osnovnog sistemskog softvera međusobno radi bolje podrške GNU/Linux platforme od strane komercijalnih kompanija.

Zli jezici bi mogli da kažu kako je ovo pozivanje da se sve distribucije sinhronizuju sa Ubuntuom, ali to ovde nije slučaj jer je Mark izjavio da će oni biti ti

koji će se rado sinhronizovati sa većim igračima ukoliko do sinhronizacije dođe.

Više informacija:

www.markshuttleworth.com/archives/146

Wine 1.0



Posle godina i godina razvoja, najzad se tim koji stoji iza projekta Wine odlučio da počne sa završnim pripremama za izlazak verzije 1.0 – 9. maja ove godine je objavljena prva Release Candidate verzija.

Ovo znači da je nastupilo zamrzavanje dodavanja novih opcija, i da se od sada pa nadalje mogu očekivati samo ispravke uočenih propusta, i povećana stabilnost.

Više informacija:

www.winehq.org





Zlatko Nikolić

Vesti iz sveta slobodne grafike

Inkscape u verziji 0.46 dostupan za preuzimanje sa mreže, Gimp 2.4.5 nova bug-fix verzija.

Trejler za Peach open movie dostupan za preuzimanje u HD video formatu na

<http://peach.blender.org>

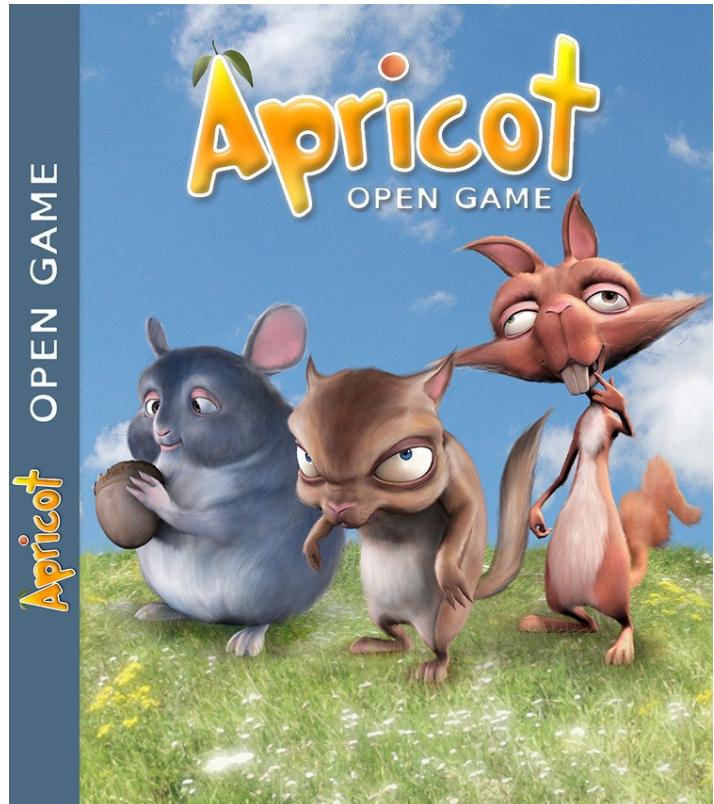


Blender 2,46 slobodan za preuzimanje, pa onda 2,50

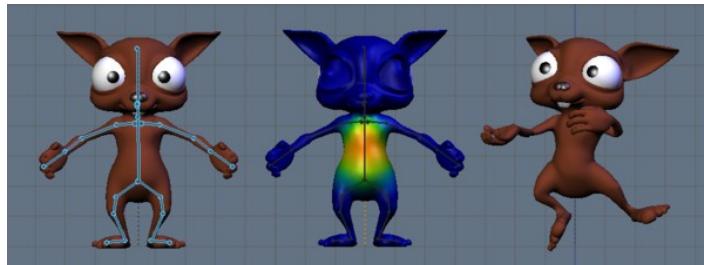
U prethodnom broju „GNUzilla“ obećao sam vam detaljan opis novina koje će biti predstavljene u verziji Blendera pod brojem 2,50; međutim, Blender fondacija iznenadila nas je verzijom 2,46 i pored toga što je posle 2,45 bila najavljuvana direktno verzija 2,50.

Razlog za izdavanje nove verzije pod brojem 2,46 jeste taj što razvojni tim planira da verzija 2,50

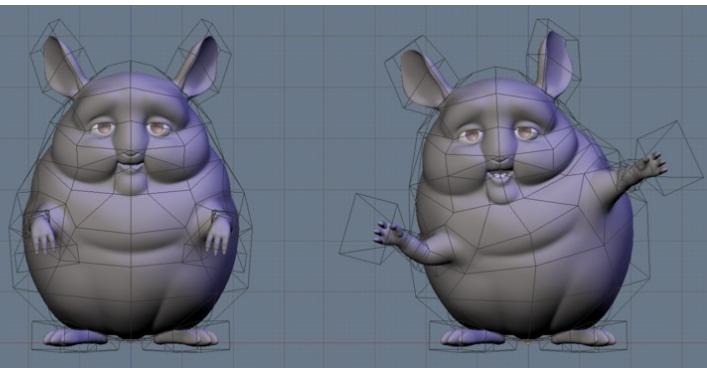
bude u startu vrlo stabilna i bez bagova. Zbog toga se apeluje na Blender zajednicu da se što više testira objavljena verzija, u nadi da će najveći broj grešaka biti otkriven i otklonjen pre verzije 2,50.



Postoji još jedan vrlo bitan razlog za v.2,46, a to su već dostupne novine u vrlo stabilnom izdanju, implementirane u Blenderov kod kao posledica direktnе saradnje programera i tima ljudi koji rade na projektu Peach. Peach je novi poduhvat Blender fondacije posle Elephants Dream („GNUzilla“ 24); ovaj projekat podeljen je na dva dela, i to Peach open movie (premijera ovog novog slobodnog CG filma zakazana je za 10. april u Amsterdamu), a drugi deo je Apricot open game. Detaljnije o ovim projektima u narednom broju.



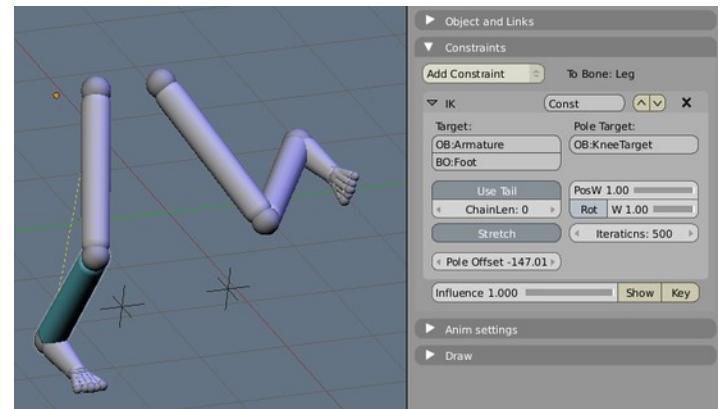
Kao direktna posledica razvoja novog otvorenog-slobodnog filma i PC igrice, mnoge novine našle su mesto u Blenderu 2,46, ali ipak najzanimljivije stvari dolaze sa verzijom 2,50, i to:



- novi pretraživač slika (image browser), koji se, kao i stari, otvara pritiskom na CTRL, a nove osobine, osim bolje preglednosti slike, jesu i

filteri pomoću kojih tačno možete odrediti šta će biti prikazano unutar preglednika slika;

- unapređeni rad sa teksturama direktno na objektu, takozvani skinning;



- uvođenje Zmask renderinga, odnosno panela Scene Render Layer;
- modifikator Mesh deform, koji će naročito biti koristan animatorima;

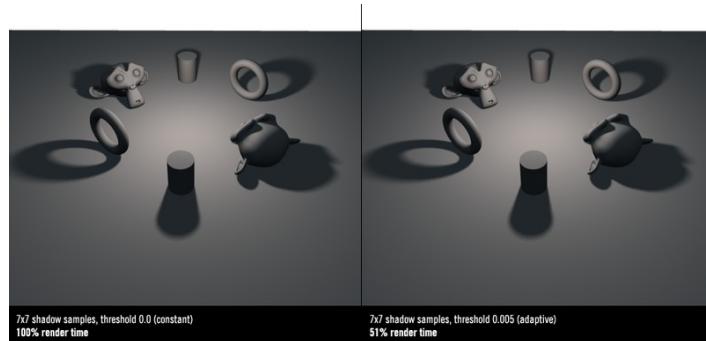


- unapređena inverzna kinematika IK za

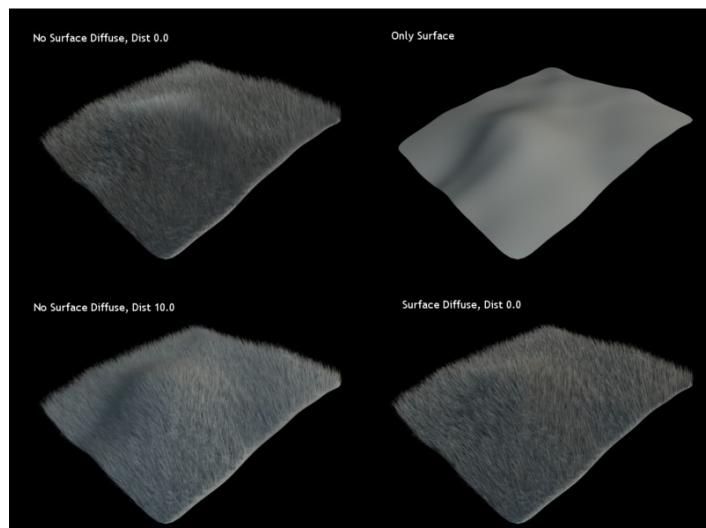


animatore;

- unapređen rendering refleksija;



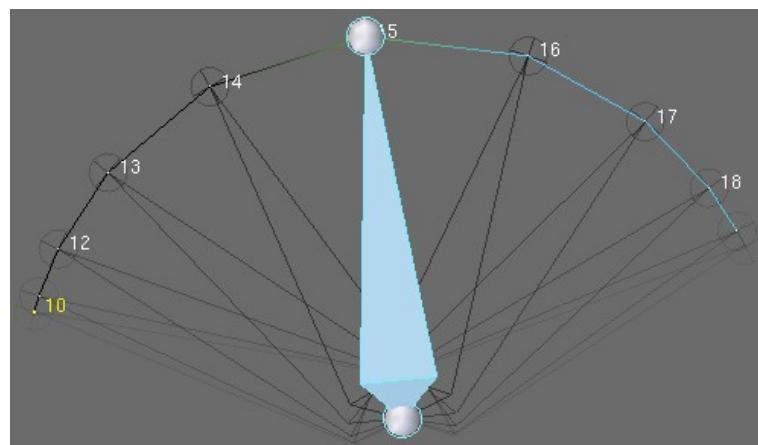
- za 50 odsto brži rendering mekih senki (soft shadows);
- poboljšani Ambient Occlusion;
- uvođenje Multi modifikatora koji će omogućiti bolju kontrolu kada je primenjeno više modifikatora na istom objektu;



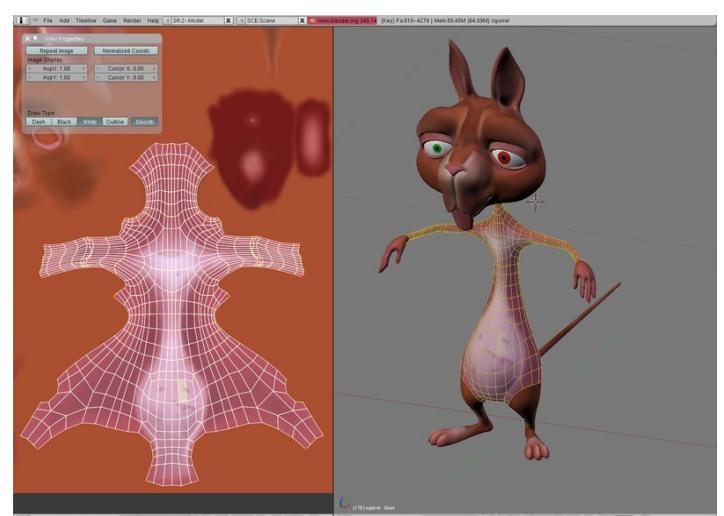
- potpuno nanovo pisan kod sistema čestica koji će imati mogućnosti neophodne da bi Blender bio prihvaćen u Holivudu (toliko novog ima u sistemu čestica, da ću u nekom od narednih brojeva morati da se pozabavim samo njim);
- unapređeni sistem rada sa kostima (bones),

uveđena je mogućnost bojenja kostiju radi lakšeg raspoznavanja, mogućnost grupisanja kostiju...

- dorađeni Sequencer, UV editovanje...



Novina ima zaista mnogo — očigledno je da Blender institut radi punom parom, lista novih stvari sve je impresivnija iz verzije u verziju, a cilj je, kako kaže predsednik Blender fondacije Ton, da Blender postane alat za izradu CG filmova u holivudskom stilu i kao takav stvori što bolji proboj među profesionalcima iz filmske industrije. Iskreno se nadam da će u tome i uspeti.





One Vim to rule them all... VIM kao IDE

Piše: Ivan Čukić

<http://gnuzilla.fsn.org.yu/komentari/?p=24>

AKO JE SUDITI PO REZULTATIMA ANKETE SPROVEDENE NA SAJTU LINUXQUESTIONS.ORG, VIM JE NAJPOPULARNIJI TEXT EDITOR 2007. GODINE SA DUPLO VEĆIM BROJEM GLASOVA OD DRUGOPLASIRANOG.

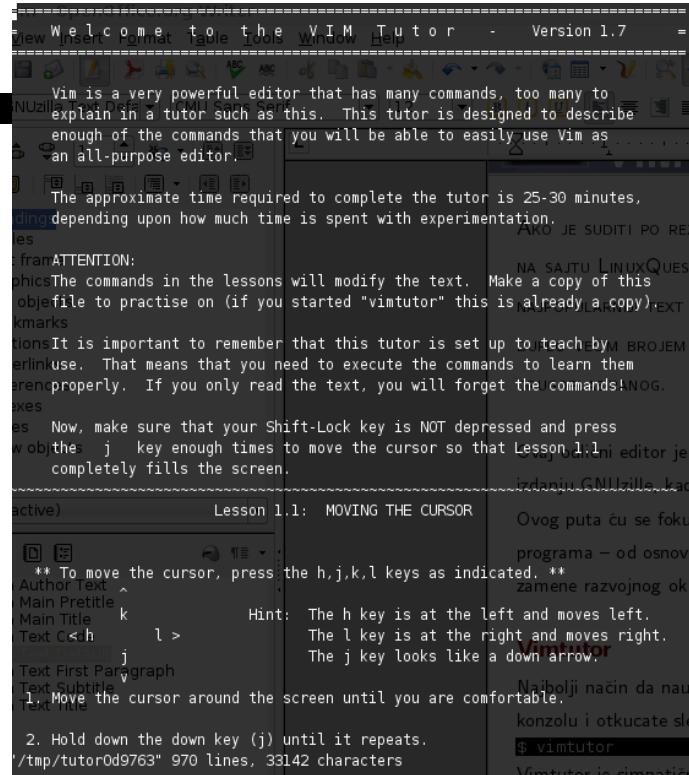
Ovaj odlični editor je našao svoje mesto u 21. izdanju GNUzille, kad je predstavljena verzija 7.0. Ovog puta ću se fokusirati na samo korišćenje programa – od osnovnog editovanja fajlova do zamene razvojnog okruženja Vimom.

Vimtutor

Najbolji način da naučite osnove je da odete u konzolu i otkucate sledeće:

```
$ vimtutor
```

Vimtutor je simpatično osmišljen niz lekcija koje čitate i izvršavate u samom Vimu. Potrebno je napomenuti da se vimtutor fokusira na komande i način upotrebe editora koji vuku korene iz doba originalnog editora Vi, kada tastature nisu imale ovoliko specijalnih tastera koje imamo danas



(mislim na tastere koji se nalaze na desnoj strani – strelice, Delete i ostale).

Za one koji ne žele da prolaze ovaj kurs, evo nekoliko osnovnih smernica i komandi.

Osnove

Dva osnovna stanja Vima su *normal mode* i *insert mode*. Prvi služi za zadavanje komandi samom editoru, a drugi za unos teksta. Za prelazak iz *normal* moda u *insert*, pritisnite taster „i“ (ili, alternativno, taster „Insert“), a za povratak u *normal* mod, taster „Esc“.

Fajlovi i izlaz iz programa

Pre svega, evo nekoliko osnovnih komandi vezanih za baratanje fajlovima:

- :o <fajl> (ili :open) – otvara navedeni fajl
- :browse open – otvara dijalog koji vam dopušta da se krećete kroz fajl sistem dok ne nađete fajl koji želite da otvorite
- :w (ili :write) – čuva trenutno otvoreni fajl
- :w <fajl> – čuva trenutno otvoreni fajl



pod novim imenom

- **:wa** – čuva sve otvorene fajlove
- **:wq** – čuva fajl i izlazi iz programa
- **:q** – izlazi iz programa
- **:q!** – izlazi iz programa čak i ako fajl koji menjate nije sačuvan

Komande za kretanje

Za kretanje kroz fajl možete koristiti standardne tastere koje koristite i u ostalim editorima – strelice, Home, End, Page Up i Page Down – koji će se ponašati onako kako ste navikli.

Ukoliko se nalazite u *normal* modu, dobijate mnogo veće mogućnosti.

Osnovne komande se u Vimu unose u formatu <broj><komanda> što znači „izvršiti navedenu komandu navedeni broj puta“. Tako, ako želite da se spustite 12 linija ispod linije u kojoj ste trenutno, dovoljno je da zadate komandu 12↓ (ili 12j, pošto je u *normal* modu „j“ sinonim za strelicu nadole).

Analogno važi i za ostale pravce kretanja.

Pored ovih osnovnih komandi, dosta su korisne i sledeće (obratite pažnju da komande za kretanje ne počinju dvotačkom):

- **g;** – vraća vas na mesto u fajlu koje ste prethodno menjali (možete je pozivati više puta zaredom)
- **<n>G** (gde je n neki broj) – koja će pozicionirati cursor na n-tu liniju u fajlu
- **w** – pomera cursor na početak sledeće reči
- **b** – pomera cursor na prethodne sledeće reči

- **^** – pomera cursor na prvi znak u liniji koji nije „blanko“.

Cut, Copy, Paste

Osnovne komande za isecanje delova fajla i smeštanje u klipbord su sledeće (isto su bez dvotačke, kao i komande za kretanje)

- **dd** – iseca aktuelnu liniju
- **dl** (ili x ili Delete taster) – briše znak na kome se nalazi cursor
- **dw** – briše reč

Za smeštanje u klipbord bez isecanja:

- **yy** – (od reči yank) kopira aktuelnu liniju
- **yl** – kopira aktuelni znak
- **yw** – kopira aktuelnu reč

I, na kraju, za umetanje isečeno ili kopiranog teksta se koristi p (od paste). Sve navedene komande postoje i u varijanti <broj><komanda>.

Pretraga i zamena teksta

Ako želite da nađete dodatna pojavljivanja reči na kojoj se trenutno nalazi cursor (na primer, pojavljivanja promenljive u nekom C fajlu), pritisnite zvezdicu (*) za pretragu unapred, ili tarabu (#) za pretragu unazad.

Ako želite da nađete određen tekst, otkucajte kosu crtu (/), a zatim tekst koji tražite i pritisnite *Enter*. Za kretanje kroz rezultate pretrage, koristite n (unapred) i N (unazad).

Vim ima savršenu alatku za *find-and-replace*, ali je nije lako koristiti. Komanda je sledećeg oblika:

```
:<oblast> s/<šta tražimo>/<čime menjamo>/<opcije> \
```



Oblast možete definisati kao:

- $<n>$ – oblast sadrži samo jednu liniju
- $<m>, <n>$ – oblast sadrži linije od m do n
- $\%$ – oblast je ceo fajl

Ono šta tražimo navodite kao regularni izraz (vidite http://en.wikipedia.org/wiki/Regular_expression).

Opcije uključuju:

- i – ako li želite da pretraga bude case-insensitive (da ne razlikuje mala od velikih slova)
- g – da se svako pojavljivanje nađenog teksta zameni (podrazumevano je da se zameni samo prvo pojavljivanje)
- c – da vas Vim pita za svako pojavljivanje da li želite da ga zamenite.

Ako želite samo osnovan find-and-replace, kakav ima većina teksta editora, moraćete da koristite grafičko okruženje – to jest GVim – jer takvo vešto u konzolnoj varijanti ne postoji.



Verujem da vam komande deluju nelogično i nedostojno onome na šta ste navikli ($Ctrl+C$, ...), ali kad se jednom naviknete, videćete koliko imaju prednosti. Sa druge strane, nije nemoguće ni da

vam se zadesi da morate da editujete fajl na sistemu koji nema ni grafičko okruženje, a kamoli KEdit ili GEdit. Tada čete poželeti da znate da koristite Vim!

IDE

Sada prelazimo na malo ozbiljnije teme, i poentu ovog teksta. Ele, posle nekoliko meseci ili godina korišćenja Vima, počinje da vam smeta što razvojna okruženja koja koristite za programiranje (Eclipse, NetBeans, Quanta...) imaju previše primitivne mogućnosti za editovanje fajlova kad se uporede sa Vimom, a pritom su i mnogo sporija.

Ono šta oni imaju, a Vim nema u podrazumevanom obliku su napredniji alati za manipulacijom projektima, integracija sa *versioning* sistemima (Subversion, Git, CVS), sistemi pretrage dokumentacije i slično.

Osnovna podešavanja

Pre nego što počemo sa dodavanjem opcija koje nedostaju, prvo ćemo prilagoditi one koje postoje tako da se lepše ponašaju. Sva podešavanja možete da smestite u fajl `~/.vimrc` ili u fajl `~/.gvimrc` (`.vimrc` se odnosi i na Vim i na GVim, dok se `.gvimrc` odnosi samo na GVim).

Za automatsko uključivanje bojenja sintakse, u rc fajl dodajte red:

`syntax on`

Ako ne želite da se dugački redovi prelamaju:

`set nowrap`

Sledeća komanda poboljšava prikaz „blanko“ znakova – prikazuju se tabulatori i „viseći“ razmaci



– to jest razmaci koji se nalaze na kraju nekog reda.

```
set list listchars=tab:»·,trail:·,extends:»
```

Sledeće komande, redom, uključuju automatsku indentaciju koda, prikaz rednih brojeva linije i ističu liniju u kojoj se nalazi cursor.

```
set autoindent  
set numberset  
cursorline
```

Sledeće dve komande utiču na pretragu. Prva vidljivo obeležava sva mesta gde se tekst koji ste tražili pojavljuje, a druga aktivira takozvanu „inkrementalnu“ pretragu.

```
set hlsearch  
set incsearch
```

Na slici ispod možete videti rezultate nekih od navedenih podešavanja – redne brojeve linija, obeležen traženi tekst „BaseActionWidget“, obeležavanje linije u kojoj je cursor (linija 46), „viseće“ razmake (linije 50 i 56), kao i označavanje tabulatora (linija 54).

```
40 namespace Lancelot  
41 {  
42  
43 void BaseActionWidget::init()  
44 {  
45     setAcceptsHoverEvents(true);  
46     resize(140, 38);  
47     setGroupBoxName("BaseActionWidget");  
48  
49 }  
50 ....  
51 BaseActionWidget::BaseActionWidget(QString name, QString  
52 : Widget(name, parent), m_icon(NULL), m_iconInSvg(NULL  
53 : m_innerOrientation(Horizontal), m_alignment(Qt::Align  
54 >>>> m_title(title), m_description(description)  
55 {  
56     init();....  
57 }
```

dokumentacijom za reč na kojoj se nalazi cursor.

Funkcija se zove OnlineDoc i prihvata kao parametar ime lokacije na kojoj želimo da tražimo aktuelnu reč. Pored ugrađenih pretraga, možete dodati i svoje – dodavanjem još jedne ili više elseif grana.

```
function! OnlineDoc(what)  
    if a:what == "qt"  
        let s:urlTemplate =  
            "http://doc.trolltech.com/%.html"  
    elseif a:what == "kde"  
        let s:urlTemplate =  
            "http://api.kde.org/classmapper.php? "  
            class=%&module=ALL&version=4.x"  
    elseif a:what == "google"  
        let s:urlTemplate =  
            "http://www.google.com/search?q=%"  
    else  
        return  
    endif  
  
    let s:browser = "firefox"  
    let s:wordUnderCursor = expand("<cword>")  
    let s:url = substitute(s:urlTemplate, \  
        "%", s:wordUnderCursor, "g")  
    let s:cmd = "silent !". s:browser . "" "\  
        . s:url . '&'  
    execute s:cmd  
endfunction  
  
command Qt      call OnlineDoc("qt")  
command Kde     call OnlineDoc("kde")  
command Google  call OnlineDoc("google")
```

Ovaj kod dodajte u neki od rc fajlova spominjanih ranije. Sada, kad god poželite dokumentaciju za neku Qt klasu, postavite cursor na nju i u *normal* modu otkucajte „:Qt“ pa pritisnite Enter.

Pametno dopunjivanje

Sledeći korak nam donosi *intellisense* dopunjavanje koda. Za ovo morate imati instalisan program CTags na računaru. CTags skenira izvorni kod

IDE nadgradnje

Pretraživanje dokumentacije

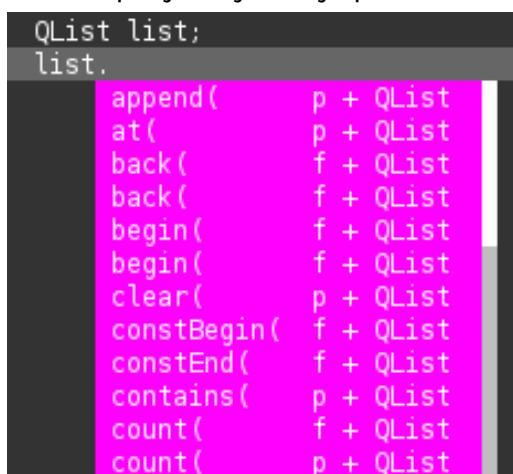
Za ovo nije neophodno ništa posebno. Napravćemo malu funkciju koja otvara web lokacije sa



fajlove i popisuje klase, funkcije i promenljive koje se u njima nalaze. Vim može da koristi te popise, jedino šta je potrebno, je da mu kažete gde se nalaze. Podrazumevano, Vim gleda u direktorijumu u kome se nalaze fajlovi koje editujete. Ako ste, na primer, napravili ctags fajl za biblioteku gtk na lokaciji /opt/gtk.ctags, a /opt/qt.ctags za Qt, stavite u rc fajl sledeće:

```
set tags+=/opt/gtk.ctags,/opt/qt.ctags
```

To je sve za dopunjavanje što je potrebno Vimu.

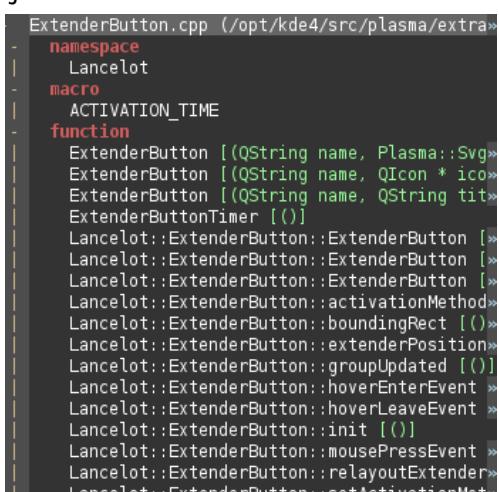


A screenshot of the Vim editor showing a list of methods for the QList class. The list includes: append(), at(), back(), begin(), constBegin(), constEnd(), contains(), count(), and count(). The code is displayed in a monospaced font against a dark background.

```
QList list;
list.
append(      p + QList
at(          p + QList
back(        f + QList
begin(       f + QList
begin(       f + QList
clear(       p + QList
constBegin(  f + QList
constEnd(    f + QList
contains(   p + QList
count(       f + QList
count(       p + QList
```

Navigacija kroz kod

Za bržu navigaciju kroz trenutno otvoreni fajl, preuzmite dodatak za Vim sa adrese vim.sourceforge.net/scripts/script.php?script_id=273 i instalšite ga u .vim/plugin direktorijum.



A screenshot of the Vim editor showing a list of methods for the Lancelot::ExtenderButton class. The list includes: ExtenderButton, namespace Lancelot, macro ACTIVATION_TIME, function ExtenderButton, ExtenderButton, ExtenderButton, ExtenderButton, ExtenderButtonTimer, Lancelot::ExtenderButton, Lancelot::ExtenderButton, Lancelot::ExtenderButton, Lancelot::ExtenderButton, Lancelot::ExtenderButton, activationMethod, Lancelot::ExtenderButton, boundingRect, Lancelot::ExtenderButton, extenderPosition, Lancelot::ExtenderButton, groupUpdated, Lancelot::ExtenderButton, hoverEnterEvent, Lancelot::ExtenderButton, hoverLeaveEvent, Lancelot::ExtenderButton, init, Lancelot::ExtenderButton, mousePressEvent, Lancelot::ExtenderButton, relayoutExtender, Lancelot::ExtenderButton, setActivationMet

```
ExtenderButton.cpp (/opt/kde4/src/plasma/extr
namespace
|
Lancelot
macro
ACTIVATION_TIME
function
ExtenderButton [(QString name, Plasma::Svg*
ExtenderButton [(QString name, QIcon * ico*
ExtenderButton [(QString name, QString tit*
ExtenderButtonTimer []
Lancelot::ExtenderButton::ExtenderButton []
Lancelot::ExtenderButton::ExtenderButton []
Lancelot::ExtenderButton::ExtenderButton []
Lancelot::ExtenderButton::activationMethod*
Lancelot::ExtenderButton::boundingRect []
Lancelot::ExtenderButton::extenderPosition*
Lancelot::ExtenderButton::groupUpdated []
Lancelot::ExtenderButton::hoverEnterEvent */
Lancelot::ExtenderButton::hoverLeaveEvent */
Lancelot::ExtenderButton::init []
Lancelot::ExtenderButton::mousePressEvent */
Lancelot::ExtenderButton::relayoutExtender*/
Lancelot::ExtenderButton::setActivationMet*
```

Ovo je dodatak koji će, kad ga aktivirate, u prozoru sa strane prikazati spisak makroa, funkcija, klase i definicija promenljivih u aktuelnom fajlu. Nešto kao sadržaj za programere. Dodatak ima nekoliko opcija koje (po običaju) dodajete u rc fajl Vima.

Ovo je podešavanje koje meni najviše odgovara – da se dodatak poziva sa „:TT“, da se prozor nalazi sa desne strane i da bude širine 50 znakova:

```
command TT TlistToggle
let Tlist_Use_SingleClick = 1
let Tlist_Use_Right_Window = 1
let Tlist_Show_Menu = 1
let Tlist_Sort_Type = 'name'
let Tlist_Compact_Format = 1
let Tlist_File_Fold_Auto_Close = 1
let Tlist_WinWidth = 50
```

Menadžment projekata

Za osnovni menadžment projekata možete koristiti Vim sesije. Sesije u sebi čuvaju spisak svih otvorenih fajlova, kao i stanja i izgled u kome je Vim bio kad je sesija kreirana. Za pravljenje sesije na osnovu trenutnog stanja Vima, dovoljno je otkucati naredbu :mksession <ime fajla>

Sačuvana sesija se kasnije lako učitava jednostavnim navodjenjem imena fajla u kojem je sačuvana.

Sesije pružaju samo osnovne mogućnosti i nisu pogodne za veće projekte. Naprednija opcija je koristiti dodatak za Vim sa adrese http://www.vim.org/scripts/script.php?script_id=69

Project plug-in nudi dovoljno opcija za razbijanje projekta na celine. Uputstvo koje dolazi uz dodatak



je dovoljno obimno, tako da nema potrebe ovde da objašnjavam kako se koristi. Jedina preporuka, opet radi ubrzavanja rada sa dodatkom, je da u svoj rc fajl dodate

command PP Project

što će vam skratiti komandu za pozivanje dodatka, i

let g:proj_window_width = 40

što definiše širinu prozora.

Više nego što je potrebno

Na lokaciji <http://www.vim.org/scripts/index.php> se nalaze hiljade dodataka sa najrazličitijim mogućnostima. Od IRC klijenta implementiranog unutar samog Vima, preko integracije sa GNU debuggerom i dodatkom za baratanje versioning sistemima, pa do različitih tema za Vim.

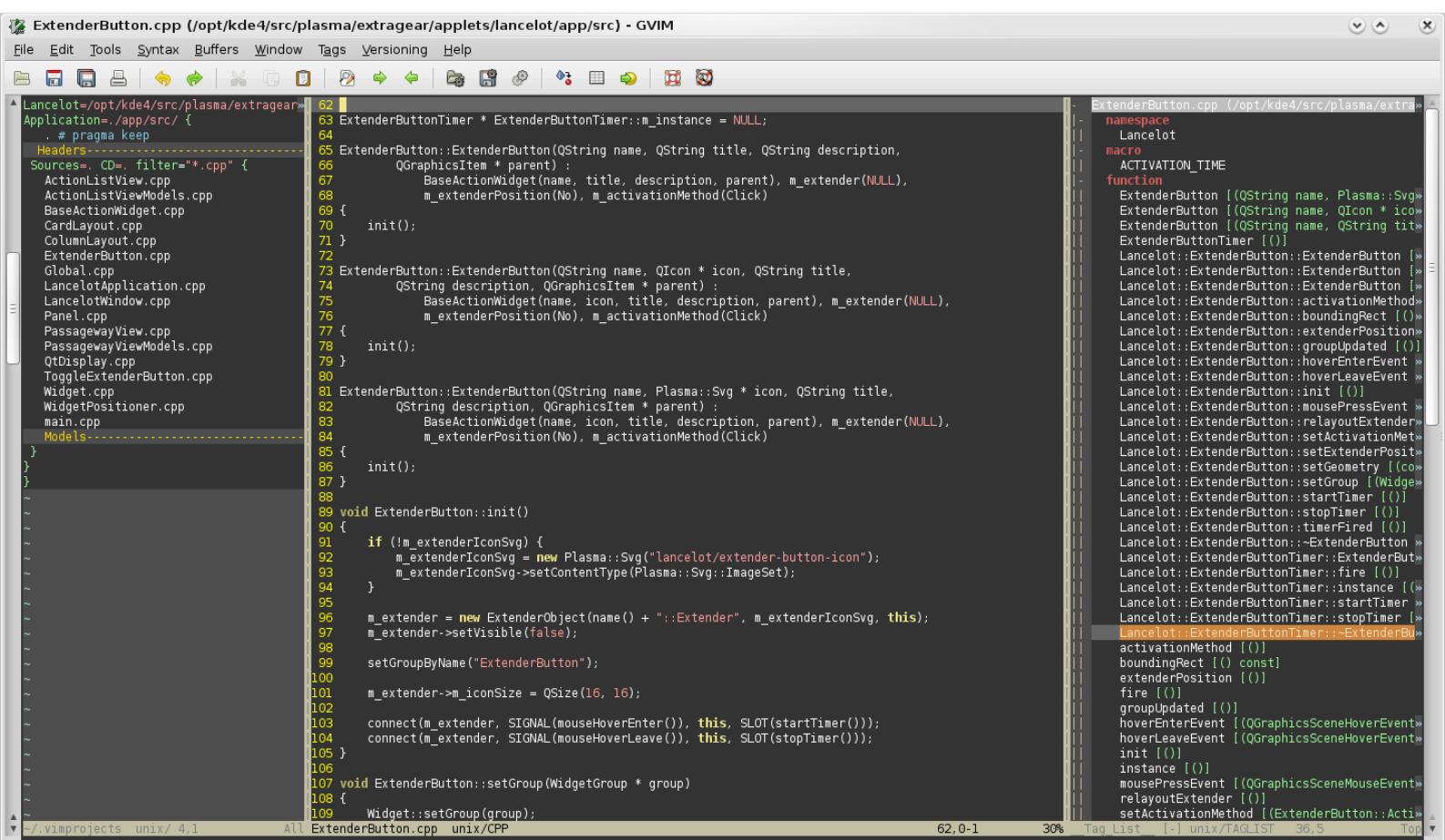
U kom god programskom jeziku da pišete, načićete pregršt dodataka pravljenih „samo za vas“.

Još izvora

Pored osnovne stranice Vim projekta

(www.vim.org), preporučujem i Tips sekciju za Vim na adresi http://vim.wikia.com/wiki/Main_Page

Ukoliko vam to nije dovoljno, ili nešto ne možete da nadjete na navedenim sajtovima, ne očajavajte. U svetu ima toliko korisnika Vima, da je verovatnoća da ste otkrili nešto novo veoma mala – Just Google it!



The screenshot shows a GVIM window displaying the file `ExtenderButton.cpp`. The code is written in C++ and defines a class `ExtenderButton` which inherits from `BaseActionWidget`. The class has several methods and member variables, including `m_instance`, `m_extender`, and `m_extenderIconSvg`. The code includes comments explaining the implementation of various methods like `init()`, `startTimer()`, and `stopTimer()`. The GVIM interface is visible at the top with menu items like File, Edit, Tools, Syntax, Buffers, Window, Tags, Versioning, Help. The bottom status bar shows the file path, line number (62, 0-1), and other details.





Šminkanje radnog okruženja Compiz-Fusion 0.6.0

Piše: Nikola Jelić

<http://gnuzilla.fsn.org.yu/komentari/?p=23>

UKOLIKO STE IKADA ŽELELI DA IMATE ZAISTA "FENSI" DESKTOP NA LINUXU, PREPORUČUJEM DA PROBATE COMPIZ-FUSION MAKAR NA JEDNO POPODNE.

Zanimljivo je da mi je pažnju na ovaj paket skrenuo ne korisnik neke GNU/Linux distribucije, već dugogodišnji korisnik MS Windowsa. Naime, dotični mladić je izrazio jaku želju da ima "zaista kul 3D efekte" na svom računaru, a nije mu se svidelo šta Vista radi, pa me je pitao da li mogu da mu namestim "onaj Beryl sa YouTube-a". I tako je moje malo istraživanje počelo...

Beryl + Compiz = Compiz-Fusion!

Da skratim istoriju, Compiz je bio projekat za kompozitni upravljač prozorima, i to relativno uspešan, što je povuklo i stvaranje internet zajednice oko projekta. Iz tog projekta se izdvojio Beryl, sa istim ciljem i nekoliko novih ideja. Ubrzo se i oko njega stvorila zajednica. Dana 30. marta 2007. ta dva projekta se spajaju nazad u jedan i Beryl se ukida u korist novog Compiz-Fusiona. Jedna potpuno srećna porodična priča.

Compiz je, inače, i dalje aktivan i čini osnovu Compiz-Fusiona, tj. nosilac je osnovnog koda, dok Compiz-Fusion sadrži dodatne dekoracije, plginove i funkcionalnosti koje potiču iz prethodno pomenute

dve zajednice. Shodno tome, ukoliko želite da koristite CF 0.6.0 u svoj njegovoj sili, moraćete da instalirate i Compiz.

Instalacija i pokretanje

Opisaću ukratko postupak instalisanja CF-a za Ubuntu, Fedoru, openSUSE i Gentoo.

Ubuntu:

Tužna vest za nas korisnike KDE okruženja je da, za razliku od GNOME-a, može da dođe do izvesnih komplikacija ukoliko samo naredimo: sudo apt-get install compiz. Posle malo bunarenja po mreži došao sam do toga da je celo okruženje prvobitno pravljeno za GNOME-a, te i dalje malo kašlje sa podrškom za KDE. Po forumima je nestanak dekoracija prozora stavljen kao problem broj jedan, ali, hvala Bogu, tu je i prosto rešenje.

Dakle, ukoliko koristite GNOME, pravilan način za instaliranje je:

```
$ sudo apt-get install compiz \
compizconfig-settings-manager \
```

A ukoliko koristite KDE, kod je malo duži:

```
$ sudo apt-get install compiz-kde \
compiz-fusion-plugins-main \
compiz-fusion-plugins-extra \
compizconfig-settings-manager \
sexy-python \
emerald emerald-themes \
```



Kad vam sve ovo prođe, pokrenite:

```
$ compiz --replace
```

i ušli ste u vrli svet zabavnih (i u velikoj meri nepotrebnih) desktop efekata.

Fedora:

Uđite u Package Manager i označite sledeće pakete za instaliranje:

```
emerald-themes, compiz-fusion-extras,  
emerald, compiz-fusion, compiz-manager,  
compiz-fusion-extras-gnome, gnome-compiz-  
manager, libcompizconfig, compiz-fusion-  
gnome, ccsm.
```

I to je to. Instalisali ste CF.

openSUSE:

Na ovoj distribuciji su stvari već malo veselije i lagodnije. Naime, ukoliko posedujete verziju 10.2 openSUSE-a, onda je samo potrebno da kao root ukucate sledeće komande:

```
$ zyppera  
http://download.opensuse.org/repositories\  
/X11:XGL/openSUSE_10.2/xgl  
$ zypper in compiz-fusion-<okruzenje>
```

gde je <okruzenje> ili kde ili gnome.

Ukoliko, pak, imate openSUSE 10.3, stvar je još prostija pošto ovde dolazi do izražaja One-Click-Install. Dakle, za KDE korisnike, skinite:

http://download.opensuse.org/repositories/X11:XGL/openSUSE_10.3/compiz-fusion-kde.ymp

a GNOME korisnici, skinite:

http://download.opensuse.org/repositories/X11:XGL/openSUSE_10.3/compiz-fusion-gnome.ymp

Pokrenite skinuti fajl, i to vam je to.

Gentoo:

Posle malo razmišljanja, odlučio sam da ipak samo ostavim link na vodič za Gentoo instaliranje CF-a,

pošto je cela operacija malo predugačka za opis u okviru ovog članka:

http://gentoo-wiki.com/HOWTO_compiz-fusion.

Podešavanja i korisćenje

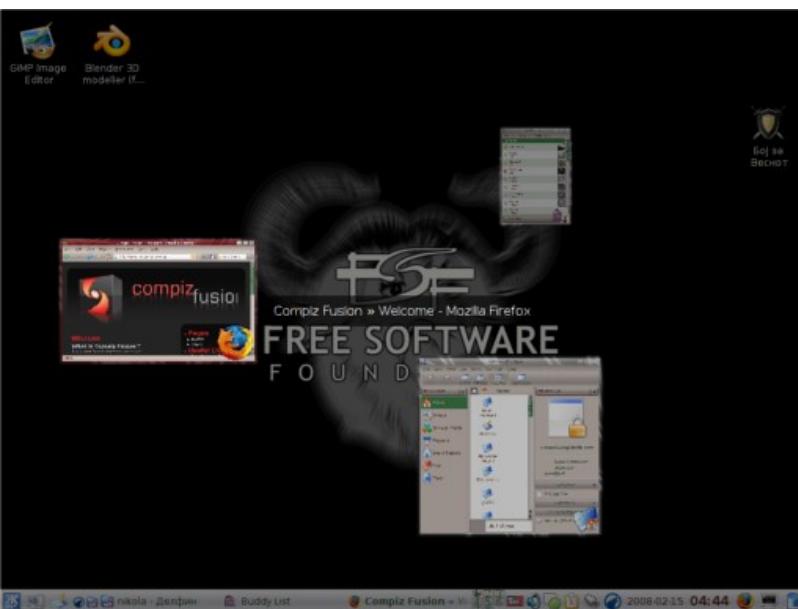
Komandom ccsm otvarate prozor sa svim podešavanjima za Compiz-Fusion (ukoliko ste instalirali preko paketa, veoma je verovatno da dotočni program ima i prečicu u Settings meniju kao "Advanced Desktop Effects Settings"). Ovaj programčić je veoma lepo uređen i lako ćete se snaći. Pored toga što za svaki plgin možete da se do mile volje igrate sa raznim parametrima, ukoliko dotočni plgin ima i svoje prečice sa tastature i miša, možete ih videti i promeniti iz ovog prozora.



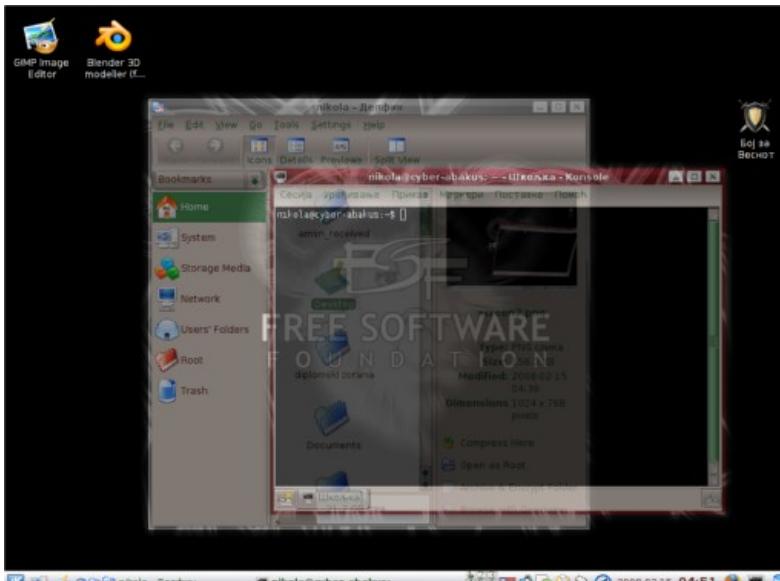
Moram da priznam da, kada sam konačno uspešno pokrenuo CF na svom Kubuntuu, utisak je bio veoma dobar. Wobbly efekti na prozorima su, makar meni, izuzetno priyatni za oko. Ring Switcher kao način za biranje trenutno aktivnog prozora ima



za veoma dobru osobinu to što zapravo vidite sadržaje svih prozora pre nego što se odlučite na koji ćete da se prebacite, a animacija je izuzetno glatka i prijatna.



Među generalno korisnim efektima bih izdvojio i to da možete da menjate prozirnost trenutno aktivnog prozora veoma lako, te je prozor ispod lako vidljiv, bez promene fokusa. Naravno, i izvestan broj alata za osobe sa oštećenim vidom je prisutan, uključujući i razne Zoom-ove i inverzije boja.



Ukoliko koristite aktivno više radnih površina, postoji nekoliko zgodnih plginova za pregled i prebacivanje sa jedne na drugu radnu površinu.

Klasično Ctrl+Fn će vas prebaciti na n-tu radnu površinu, uz jedan od efekata koji izaberete (recimo, zarotira trenutni ekran, a sa druge strane je željena površina). Iako je CF poznat po svojoj kocki (gde su različite radne površine oblepljene kao strane na kocki, a možete da mišem rotirate tu kocku i birate na koju površinu želite da odete), po mom mišljenju je mnogo korisniji za rad Desktop Wall efekat, gde su sve radne površine na jednom velikom zidu, i ne samo što imate pregled svih istovremeno i prost odabir na koju biste da predete, već je moguća i manipulacija, recimo da jedan prozor odvucete sa jedne na drugu radnu površinu.

Firepaint je simpatičan i dobro urađen efekat, najsličniji je slikanju grafitom po zidu, samo što je ovaj grafit malo više napalm, a i lepše izgleda. Mali primer kako to izgleda je priložen (sad je ime časopisa napisano kao naslovica nekog filma strave i užasa).



Grupisanje prozora je takođe simpatično. Mehanika je relativno prosta, nekoliko prozora (makar dva, očigledno) spojite u jednu grupu i oni tada imaju istu širinu i visinu i vidite ih sve kao jedan prozor. Kada promenite koji je prozor trenutno aktivan u toj grupi, prozor se zarotira i dobijete traženi prozor na poleđini prethodnog. Zgodno ukoliko ne želite da jedan prozor zaklanja drugi i ukoliko, iz nekog razloga, vam odgovara da dok gledate jedan istovremeno ne gledate i drugi.

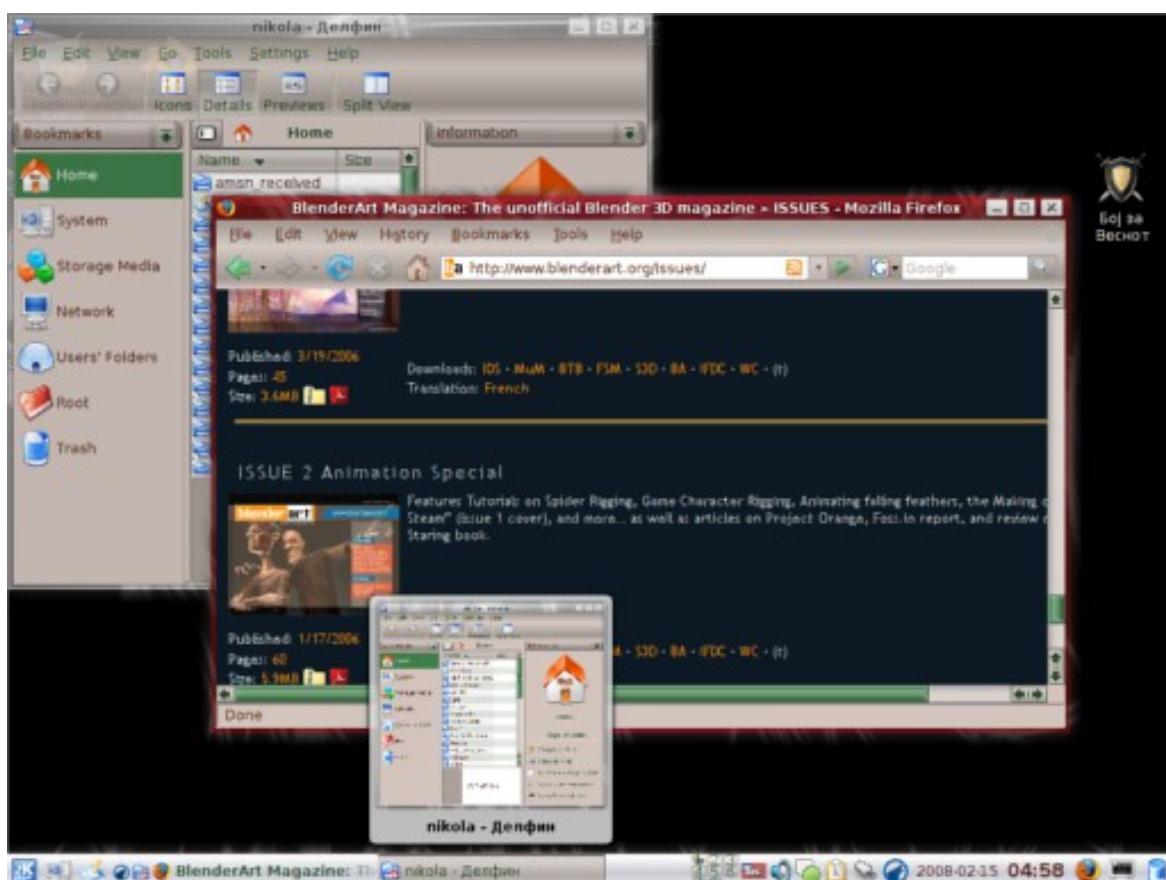
Kad me je malo prošlo uvodno veselje, htio sam da vidim koliko svi ovi efekti crpe resurse, a uz CF sasvim zgodno dolazi i Benchmark platin, koji meri koliko frejmova u sekundi mašina trenutno može da iscrtava. Posle polučasovnog čačkanja i isprobavanja svakakvih efekata na razne načine, ispostavilo se da

nijedan platin nije ni blizu da ozbiljno ugrozi vaš rad, s obzirom da mi je sa 1200 fps (neutralno stanje), u najgorem trenutku, palo na 160-180 fps-a (više zahtevnijih platinova istovremeno). Moja grafička karta je Nvidia EN7300GT, te pretpostavljam da bi na znatno sporijim karticama došlo do seckanja kada bi više efekata radilo paralelno, ali nažalost nisam u prilici da testiram CF na drugim mašinama, te ukoliko imate stariju i/ili sporiju karticu, moraćete lično da proverite koliko je glatka animacija na vašoj mašini.

Utisci

Na početku sam pomenuo da me je jedan mlađi drugar zamolio da mu instaliram Ubuntu samo zbog Beryla (dobio je CF pošto je Beryl ugašen

projekat). Osvrnuo bih se ukratko na taj događaj pre daljeg udubljivanja u lične ustiske o radu tog upravljača prozorima. Naima, u roku tog jednog dana su me dvojica drugara, uključujući već pomenutog, pozvali i tražili da im instaliram "neki Linux na kom će ono superkul 3D čudo raditi". E sad, uvek mi je



drago da se nekom koga znam probudila želja da istraži svet slobodnog softvera, samo mi se izradio blagi otpor u tom trenutku zbog povoda – od svih alata koje slobodan softver nudi, da li je moguće da će ceo pokret ući na velika vrata u domove zbog (zaista dobre) šminke?

Kad me je šok malo prošao i kada sam malo promislio o problematici, shvatio sam da će makar neki od tih klinaca koji instaliju Linux zbog Compiza da bi se igrali, na kraju početi da koristi ponuđene alate, te će na taj način ući u svet slobodnog softvera. Znam da se svi iz sveta slobodnog softvera dičimo kvalitetom i pouzdanošću alata sa kojima radimo, ali je izgleda za širenje religije potrebno i malo vatrometa i festivala.

A sad, konačno, presuda.

Sistem opcija je veoma pregledan i manje-više intuitivan. Animacije su stvarno lepe, a zahtevnost po računar nije velika. Među silnim zabavnim i šarenim efektima postoji nekoliko koji su zapravo korisni u svakodnevnoj upotrebi.

S druge strane i dalje postoje bagovi ukoliko ne koristite GNOME okruženje (CF ume da malo poludi oko toga koliko desktopova ste zapravo aktivirali) i instalacija nije ista za sva okruženja, iako razvojni tim tvrdi da je uklonio zavisnosti od GNOME-a. Moja bi preporuka bila da srede instalaciju da obuhvata GNOME, KDE i recimo još Xfce i Enlightenment okruženja i to bi rešilo većinu problema. Takođe, kada vam CF u jednom trenutku

dosadi, ne postoji zvaničan alat za gašenje istog i prelazak na prethodno okruženje, već ćete morati da radite: ps -aux | grep compiz, pa kill -KILL <brojevi procesa koje ste dobili prethodnom komandom>, a onda restartovanje grafičkog okruženja, što je svakako neugodan posao. Preporučujem vam ovaj način pošto pokušaj sa, recimo, kwin --replace ima za posledicu da su se vratile stare dekoracije, ali je taskbar ubržan.

Sve u svemu, uvezši u obzir da ovo i dalje nije 1.0 verzija programa, moji utisci su izuzetno pozitivni. Dodatno sam se obradovao tome što sam doživeo da su osobe oko mene, koje prethodno nisam mogao skoro nikako da zainteresujem za slobodan softver, počele da pričaju o GNU/Linuxu kao o nečem "stvarno kul". Mislim da ovakvi projekti pomažu da se slika o slobodnom softveru među manje obaveštenim ljudima značajno popravi, te vam preporučujem da svojim skeptičnjim prijateljima pokažete mogućnosti Compiz-Fusiona i da posmatrate reakciju.





Kako se izboriti sa logovima Logcheck

Piše: Bojan Bogdanović

<http://gnuzilla.fsn.org.yu/komentari/?p=22>

MORATE DA PREGLEDATE HRPU LOGOVA I NAĐETE ŠTA NIJE U REDU? MOŽE TO, NARAVNO, I BRŽE I DRUGAČIJE. DA POČNEMO....

Koliko ste se puta našli u navedenoj situaciji: morate da pretražite logove sistema za nekom specifičnom greškom ili jednostavno da proverite da li je sve u redu, ali Vas pomisao na to baš i ne oduševljava? Verujem da se svi mi nađemo u toj situaciji pre ili kasnije. Sreća je pa možemo sebi da olakšamo posao uz pomoć jednog malog programa po imenu Logcheck.

Zadatak ovog programa je da filtira logove, sumira ih i prikaže samo one delove koji trenutno zavređuju pažnju, preuzimajući na sebe dosadniji deo posla. Nakon obavljenog sumiranja, Logcheck će uredno poslati e-mail na vaš lokalni nalog. Program se može instalirati kako na servere, tako i na desktop računare.

Instalacija i podešavanje

Instalirajte program na sledeći način:

```
$ sudo apt-get install logcheck
```

kao i njegovu bazu sa već pripremljenim filtrima:

```
$ sudo apt-get logcheck-database
```

kao i paket:

```
$ sudo apt-get install syslog-summary
```

koji treba da odradi sumiranje logova.

Sve ovo, naravno, na desktop računarima, može se obaviti i iz Synaptica.

Podešavanje Logchecka je lako. Sama konfiguracija svodi se na pravilan odabir nivoa filtriranja, pa pripazite da logovi ne zatrpuju vaše prijemno sanduče u poštanskom klijentu. Omogućena su 3 nivoa filtriranja:

1. Paranoid (ovaj nivo će poslati bukvalno skoro sve logove u izveštaj, pa je jedino preporučljiv za usko specijalizovane računare, kao što je Firewall, koji imaju mali broj pokrenutih procesa)
2. Server (verovatno najbolji izbor koji će izveštaj staviti samo najbitnije promene iz logova)
3. Workstation (preporučljiv za desktop i manje opterećene računare, jer će pokazati samo krajnje kritične stavke iz logova)

Nakon instalacije, otvorite vašim omiljenim editorom konfiguracioni dokument Logchecka da biste ga podešili:

```
$ sudo gedit /etc/logcheck/logcheck.conf
```

i naći i izmeniti sledeće stavke:

```
REPORTLEVEL="server"
```



Odabrali smo u ovom slučaju Server kao nivo filtriranja.

```
$ SENDMAILTO="user@host"
```

Ovde unosimo korisničko ime, u našem slučaju to je user, kao i ime računara, ovde je to host. Kod servera može i na ovakav način, ali je dovoljno i staviti samo root.

Nakon ovih izmena, sačuvaćemo dokument. Posle inicijalnog podešavanja, Logcheck će na osnovu podešavanja spremiti izveštaj koji će biti poslat na lokalni poštanski nalog. Novi izveštaj će podrazumevano stizati svakog sata, kao i pri startovanju ili ponovnom pokretanju računara.

Pa, da pročitamo poštu....

Kao što je napomenuto, izveštaj se šalje na lokalni poštanski nalog, koji se nalazi u /var/mail pod imenom korisnika sistema. U ovom slušaju, putanja bi bila /var/mail/user. U slučaju da ne postoji dokument user, potrebno ga je napraviti:

```
$ sudo touch /var/mail/user
```

Nakon ovoga, da ne bi čekali da se Logcheck regularno odradi posao i pošalje prvi izveštaj, možemo to uraditi ovako:

```
# sudo su -s /bin/bash -c \
  "nice -n10 /usr/sbin/logcheck" logcheck
```

Nakon ovoga, možemo napokon videti rezultate i to na dva primera: preko konzolnog mailx programa i

preko Evolution poštanskog klijenta. Naravno, možete koristiti bilo koji drugi poštanski klijent po Vašem izboru.

Da prvo instaliramo mailx koji će zgodno doći na serveru:

```
$ sudo apt-get install mailx
```

a nakon ovoga, možemo pročitati naš izveštaj:

```
$ sudo mail
```

Što se tiče klijenta za e-poštu Evolution, njega podešavamo na sledeći način (ali pre svega proverite ovlašćenja nad /var/mail/user, morate imati pravo pisanja i čitanja). Otvorite Evolution i preko opcije Edit otvorite Preferences. Izaberete Mail Accounts, opcija Add i podesite sledeće:

E-mail address: user@host

Receiving Email:

- Server type: Local delivery
- Configuration: /var/mail/user

Sending Email:

- Server type: Sendmail

Dajte neko smisleno ime za nalog i to je to.

Uživajte.

Korisna adresa:

<http://logcheck.org/>





Šahovski programi

Piše: Ninoslav Pesić

<http://gnuzilla.fsn.org.yu/komentari/?p=21>

SMATRANA POLIGONOM ZA RAZVOJ VEŠTAČKE INTELIGENCIJE, ŠAHOVSKA IGRA JE DOBILA I POSEBNU RAZVOJNU DIMENZIJU SA POJAVOM KOMPJUTERA. PRIČA SE DOTIČE I UNIX/LINUX PLATFORMI NA KOJIMA RAČUNARSKI ŠAH IMA ISTORIJSKO UPORIŠTE I ZA KOJE JE NAPISANO NEKOLIKO IZUZETNO VREDNIH PROGRAMSKIH OSTVARENJA.

Temelji računarskog šaha postavljeni su u vremenu mnogo pre računara kakve danas koristimo. Pionirski radovi Alana Tjuringa (Alan Turing) i Kloda Šenona (Claude Shannon) s kraja 40-ih godina XX veka, uticali su ne samo na razvoj šahovskih, već i drugih algoritama koji predstavljaju suštinu za razumevanje složenih programerskih struktura (poput binarnih stabla ili dinamički povezanih lista) koje imaju primene u skoro svakoj informatičkoj oblasti. Sa puta trasiranog za buduće šahovske programe, jedno odvajanje vodi i do GNU projekta u okviru koga sredinom 1980-ih, kao prva igra sa gnu predznakom napisana u C-u, nastaje gnuchess [1].

Od njega se sada ne bi očekivalo da spektakularno osvoji prvenstvo sveta u računarskom šahu, ali će mnogi i među profesionalcima naći da je pobediti gnuchess u verziji 5.x na računaru novije generacije, zadatak sa nevelikim šansama za uspeh.

Svoju snagu gnuchess, kao i svi vodeći šahovski programi, crpe iz naprednih algoritama za memorisanje i pretraživanje "keširanih" pozicija (hash tables), usavršenih heurističkih procedura za evaluaciju pozicija, kao i unapređene varijante tzv. alfa-beta minimax algoritma [2] za ubrzanje proračuna.

Program se pokreće i radi u tekstualnom režimu, a njegovo uputstvo za upotrebu nalazi se u fajlu Manual.gz smeštenom u direktorijumu /usr/share/doc/gnuchess/. Unutar arhive je tekst koji detaljno opisuje mogućnosti programa i sve njegove komande počev od trivijalnih kao što su biranje figura i snimanje partija, do onih naprednijih poput kreiranja knjige otvaranja iz pripremljenih *.pgn fajlova, podešavanja "dubine" analiziranja pozicija (korisno kada treba "smanjiti" snagu programa) ili omogućavanja programu da računa tokom protivnikovog vremena. Knjige otvaranja pomažu programu da u ranim fazama, na osnovu odigranih profesionalnih partija i bez suvišnih proračuna, bira one poteze koji su u turnirskoj praksi dokazani kao najbolji. Knjiga se formira iz korisnikovog reprezentativnog *.pgn fajla tako što se zada komanda "book add" koja će automatski izvršiti konverziju book.pgn fajla u book.dat koji treba prebaciti u direktorijum /usr/share/games/gnuchess/. Od ostalih unapređenja, u najavi je i korišćenje tabela završnica



što će sa teorijske strane podići kvalitet igre na jedan viši nivo. Sve komande koje gnuchess poznaje, mogu se zadati i nakon pokretanja u konzoli. Tada nema posebnog prompta za prihvatanje komandi od korisnika i jednostavno ih treba ukucavati iza znaka ":" dok program radi, a većinu je i dalje naravno moguće uneti direktno kao opcione parametre. Da bi se pokrenula partija protiv gnuchess-a sa vremenskim ograničenjem od 5 minuta za 40 poteza, uz dodatak od 3 sekunde za svaki potez, komanda bi bila:

```
%gnuchess level 40 5 3
```

Da bi program prikazivao proračune trenutne pozicije:

```
%gnuchess post
```

Ako u igri kreće nepovoljno, potez se vraća sa undo, sa white/black bira se boja figura (gnuchess preuzima suprotnu), dok će komanda go promeniti strane sa gnuchess-om na potezu u trenutnoj poziciji. Ukoliko je potrebno ograničiti snagu programa, to jest računanje unapred do fiksnog broja (N) poteza, to se može uraditi komandom depth N.

S obzirom da je gnuchess dostupan uz svaku Unix/Linux distribuciju, mnogi (prosečni) korisnici možda i neće imati potrebe za traženjem još težeg protivnika pored njega. Kao i uvek kada se govori o GNU projektu, izvorni kôd je svima dostupan za analizu i učenje, te može biti polazna tačka u

razvoju logičkih igara, a poslednja objavljena verzija je 5.07.

Bez definicije

Istorijske okolnosti su uticale da nakon gnuchess-a, razvoj šahovskih programa na UNIX i Linux operativnim sistemima kreće u dva glavna pravca. Prvi šahovski programi, ili u žargonu: "mašine" za igranje (chess engines), nastajali su u vremenu pre grafičkih radnih okruženja kakva danas poznajemo i pokreću se i rade u konzoli odn. terminal prozoru. Za sve (pro)računske programe, u koje spadaju i šahovski, nema prepreka da svoje rezultate i "razmišljanja" prikazuju u tekstualnom obliku, ali za pravu šahovsku atmosferu potrebno je imati i (elektronsku) tablu sa figurama. Sa X-windows okruženjima stigla je zato još jedna grupa programa: grafički interfejsi za šahovske "mašine" (graphical front-ends). Oni na sebe preuzimaju komunikaciju i prenos poteza između konzolnih šahovskog programa i korisnika (ili drugog programa) i prikazuju tok partije na ekranu odn. grafičkoj reprezentaciji šahovske table. Ako nastavimo sa podelom šahovskih programa u razvojne pravce i imenujemo treći, on bi se odnosio na šahovske baze podataka koje su od najvećeg značaja aktivnim igračima.

Unija ove tri grupe programa (igračko-proračunski, grafički interfejsi i baze podataka) obuhvata oblast koja se obično podrazumeva pod terminom "računarski šah". Sa druge strane, računarski šah,



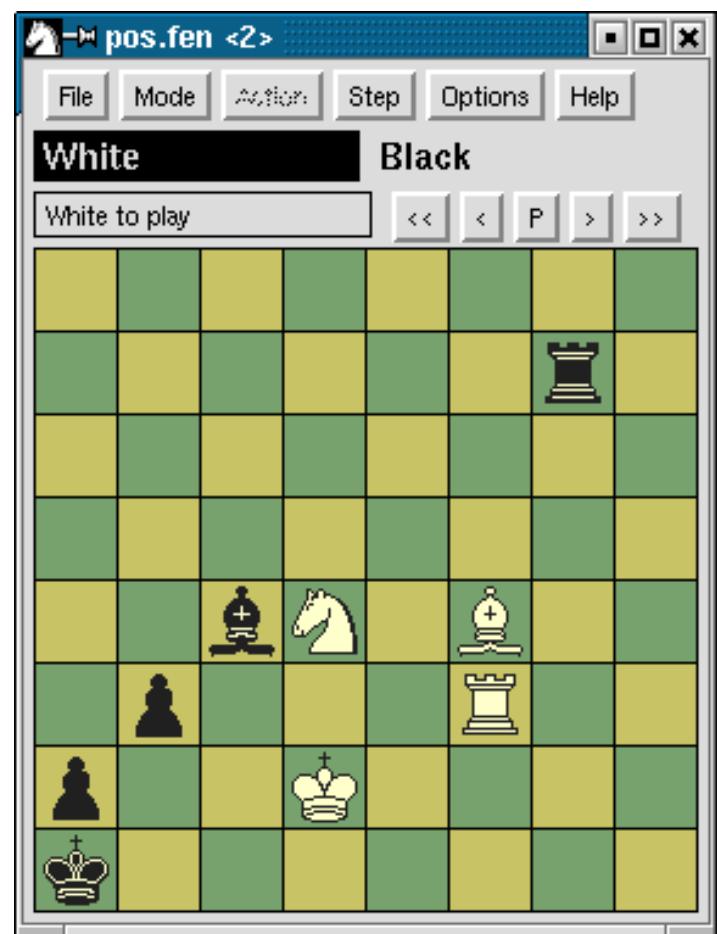
kao takav, za sada se ne pojavljuje u nekoj sveobuhvatnoj definiciji pravog šaha koja bi izdržala test vremena. Razlog je možda u tome što ni među najučenijima nema saglasnosti o tome kako na prvom mestu definisati sam šah. Legendarni velemajstor David Bronštajn (Bronstein) [3] svojevremeno je rekao da je suština šaha upravo u nalaženju odgovora na kompleksno pitanje šta je šah. Računari i programi su onda tu da (neobavezno) pomognu u traženju tog odgovora i istovremeno pruže dobru zabavu.

Vratimo se zato njima i šahu na UNIX i Linux operativnim sistemima. U ovom tekstu, sledi najpre, ne previše kratak osvrt, na nekoliko predstavnika iz grupe šahovskih interfejsa. U sledećem broju GNUzilla magazina biće reči o najpoznatijim igračkim programima ("mašinama") koji se od ostalih odvajaju svojim izuzetnim proračunskim mogućnostima, a mini-serijal o računarskom šahu imaće kao zaključnu temu u trećem nastavku rad sa šahovskim bazama podataka.

Prva X-tabla

Kao što je gnuchess istorijski predvodnik među igračkim programima, tako je XBoard prvi i najrasprostranjeniji šahovski interfejs koji se na mnogim distribucijama instalira zajedno sa gnuchess-om kao da je reč o jedinstvenom programu. XBoard je značajan upravo zbog toga što je sa njim po prvi put uspostavljen protokol za komunikaciju sa gnuchess-om koji je kasnije

prihvaćen i od strane drugih igračkih programa. Usvojeni način razmene poteza omogućava da XBoard podjednako dobro posluži i ako na tabli treba sučeliti dva različita šahovska programa pokrenuta na istom kompjuteru ili, jednostavno, kada korisnik želi da odmeri snagu sa šahovskim programom ili drugim protivnikom putem šahovskih servera koji podržavaju protokol Xboard-a.



Sa vizuelnog aspekta i uzimajući njegovu "starost", XBoard u aktuelnoj verziji 4.2.7 sa svojim klasičnim X-izgledom ne prati trendove najnovijih aplikacija razvijenih upotrebom grafičkih biblioteka novijeg datuma kao što su Tcl/k ili Gtk. Ipak, osnovni izgled je prilično dobar, a u programu se dosta toga



može prilagođavati potrebama korisnika.

Preglednost dvodimenzionalne table i figura na njoj je odlična (najvažnija stvar) i bez suvišnih detalja, a što je lakonska fraza koja zamenjuje dva česta prideva kada su Linux programi u pitanju ("spartanska" ali funkcionalna). Dobrom izgledu doprinosi izabrana varijanta stila figura "Merida" koji se ustalio kao jedan od popularnijih za prikaz šahovskih dijagrama u štampanim publikacijama. Kretanje figura je odlično animirano i grafički interfejs ima izuzetno brz odziv i na slabijim računarima. Za dvodimenzionalni prikaz šahovskih partija, reklo bi se (kao u slučaju TeX-a) da je savršenstvo programa praktično već dostignuto i da je ostalo malo toga što bi se moglo zameriti.

Uputstvo koje dolazi uz XBoard detaljno opisuje sve funkcije grafičkog interfejsa uključujući opcije koje se pojedinačno ili sumultano mogu zadati iz komandne linije i kojima se program pokreće u nekom od osnovnih modova. XBoard tako može da posluži kao editor za učitavanje ili snimanje partija u *.pgn formatu i njihovu analizu, igru protiv gnuchess-a ili druge "mašine" po izboru, ali i za povezivanje sa šahovskim Internet serverima i igranje sa drugim korisnicima preko mreže.

Nekoliko najvažnijih opcija sa kojima se pokreće Xboard, tiču se izbora programa za igru i vremenskih uslova za partiju. Jedna od tipičnijih komandi ima oblik:

```
%xboard -fd direktorijum -fcp imeprograma
```

u kome se iza opcije -fd nalazi putanja do izvršnog

fajla (npr. /usr/local/bin) koji se želi pokrenuti kao "prvi šahovski program" iza opcije -fcp (first chess program). Bez opcije -fcp XBoard će se automatski pokrenuti sa gnuchess-om kao aktivnim programom, što je isto kao i:

```
%xboard -fcf gnuchess
```

Ukoliko je potrebno pratiti tok partije između dva programa na istom računaru, komandi se dodaje opcija -scp (second chess program):

```
%xboard -fcf program1 -scf program2
```

gde se kao imena programa mogu zadati crafty ili fruit (o njima će biti reči u narednom nastavku).

Opcije -fd se mogu izostaviti ukoliko su izvršni fajlovi šahovskih "mašina" na putanji definisanoj sistemskom promenljivom PATH što se uvek može proveriti komandom:

```
%echo $PATH
```

Jednim drugim skupom opcija tipa:

```
%xboard -tc min -inc sec
```

definišu se dozvoljeno ili početno vreme za razmišljanje u toku partije (u minutima iza opcije -tc) kao i vremenski dodatak za svaki odigrani potez (u sekundama -inc).

XBoard se može upotrebiti i kao "obična" šahovska tabla na kojoj će dva protivnika u nedostatku prave garniture (tokom radnog vremena ili nezanimljivih



časova u školi?) odmeriti snagu i to opcijom -ncp (no chess program) koja omogućava naizmeničnu razmenu poteza bez upotrebe igračkih programa. Za nešto kreativniji pristup i analizu pozicija koje su zapisane u *.fen fajl (FEN = Forsyth-Edward

Notation [4]) tu je komanda:

```
%xboard -lpf file.fen -mode Analysis
```

u kojoj je opciju -lpf (load position file) moguće zameniti na primer sa -lgf (load game file) ako je potrebno učitati kompletну partiju iz standardnog *.pgn fajla. Da bi bio aktivan unutar XBoard-a, mód za analizu mora biti podržan od strane pokrenutog programa, jer će u suprotnom druga opcija iz gornje linije biti bez efekta.

Od ostalih podešavanja, veličina šahovske table bira se opcijom:

```
%xboard -size veličina
```

pri čemu su neke od opisnih vrednosti za parametar veličina na primer Huge, Big, Large, Medium, Moderate, Average, Small ili Tiny. Što se tiče boja, osnovne se mogu promeniti zadavanjem takođe opisnih vrednosti za svaki od četiri parametra (bele/crne figure i bela/crna polja). Primer kombinacije sivih bio bi:

-whitePieceColor gray100
-blackPieceColor gray0
-lightSquareColor gray80
-darkSquareColor gray50

Povezivanje sa šahovskim serverima XBoard u

osnovi ostvaruje preko telnet protokola, a odgovarajuće opcije u komandnoj liniji su:

```
%xboard -ics  
%xboard -ics -icshost freechess.org
```

Kada je samo -ics opcija navedena, XBoard će se povezati sa komercijalnim Internet Chess Club (ICC), a prilikom uspostavljanja konekcije biće potrebno korisničko ime i šifra za pristup (za registrovane korisnike). Može se igrati i besplatno protiv drugih korisnika, ali samo kao neregistrovani gost. Osim igre, moguće je naravno pratiti i druge partije (velemajstorski on-line dueli imaju najviše publike), a često i izveštaje i praćenje partija u realnom vremenu sa profesionalnih turnira o kojima često izveštavaju i komentarišu poznata šahovska imena (primera radi, tokom februara i početkom marta bio je aktuelan super-turnir Linares 2008). Za navigaciju na serveru i interakciju sa ostalim korisnicima koristi se terminal prozor koji će biti otvoren uz Xboard dok je konekcija aktivna, a do instrukcija o svim dostupnim ICC servisima dolazi se komandom "help Quick".



Free Internet Chess Server (FICS) je vrlo sličan ICC-u, datira još od 1995-e godine i na njegovom web portalu [5] može se besplatno obaviti registracija koja redovnim igračima omogućava da rejtinguju svoje partije i tako prate svoju Internet "formu". Velika korisnička baza potreban je uslov da dešavanja i na ovom serveru postanu veoma zanimljiva a jedna od popularnijih društvenih aktivnosti su i časovi koje (šahistima amaterima) povremeno pružaju pojedini velemajstori. Komanda games izlistaće partije koje su trenutno u toku a da bi se partija pod rednim brojem N pratila potrebno je uneti obs N. Dok je konekcija aktivna, u terminal prozoru se pojavljuju ponude za igru iz kojih se vidi korisničko ime drugog igrača i vremenski uslovi. Za prihvatanje izazova, treba odgovoriti sa play N pri čemu je N redni broj ponuđene partije.

Za upoznavanje sa ostalim mogućnostima programa, osim osnovnog upustva, vredno je u svakom slučaju posetiti matičnu Internet stranicu [6] koju održava autor Tim Mann i na kojoj su redovno ažurirane brojne teme od značaja korisnicima XBoard-a.

Elektronske table

Noviji pristup na polju integracije šahovskih "mašina" sa vizuelnim prikazom šahovske table i za povezivanje sa serverima predstavlja trenutno možda i najpopularniji šahovski program ove namene: eBoard.



EBoard [7] je nastao primarno kao grafički (Gtk) Unix klijent za igranje na FICS i ICC serverima ali podjednako dobro služi i za igru protiv računskih "mašina" koje podržavaju XBoard protokol. Korisnici Debian i Ubuntu Linux-a mogu najlakše instalirati program direktno iz [contrib]-arhiva zajedno sa dodatnim paketom grafičkih tema za šahovske garniture. Sa matične web stranice je dostupan *.rpm paket, ali i arhiva sa izvornim



kôdom najnovije verzije 1.1.1 za kompajliranje u kućnoj radinosti.

EBoard se odlikuje modernim korisničkim interfejsom u kome se mogu držati otvorenim više prozora (npr. za analizu, praćenje drugih partija preko mreže, paralelnu igru protiv nekog od programa ili drugog protivnika preko servera) u koloni na desnom delu radne površine što je posebno korisno kada se prate različiti kanali na serveru. Ceo sistem pristupa serverima je veoma nalik irc komunikacijama, a upravo grafički interfejs olakšava posao time što se komande i ostale opcije za interakciju sa prijavljenim korisnicima, zadaju iz menija i namenskih dijaloga i nije ih potrebno sve pamtitи kao u stara vremena. Sa grafičke strane, eBoard ima na raspolaganju veliku kolekciju figura i tabli (meni/Settings/Bitmaps Pieces and Boards) i to u vektorskog formata zahvaljujući čemu se veličina table može proizvoljno "razvlačiti" mišem. Za igru protiv šahovskih "mašina", polazna tačka je meni Peer/Play Against Engine sa nekoliko predefinisanih komandi za pokretanje gnuchess, crafty i sjeng programa. Ako su na računaru instalirani i drugi igracički programi ili je potrebno promeniti opcije već definisanih komandi, u dijalogu Generic Engine mogu se postaviti novi parametri (vremenska ograničenja, broj poteza i sl.) za svaki program zasebno. Da se zadavanje brojnih opcija ne bi ponavljalo za svaku novu partiju, jednom definisane komande mogu se staviti na Engine Bookmarks listu. Osim za igru, "mašine" se naravno uvek mogu upotrebiti i za analizu neke određene pozicije (podržan je unos FEN zapisa), a

podešavanja se obavljaju na ekranu do koga se dolazi menijem Peer/Scratch Table.

Treba obratiti pažnju da ne postoji tradicionalna stavka u meniju poput File/Save (Game). Svim partijama koje korisnik učita koristeći eBoard, odigra protiv šahovskih programa (ili drugih korisnika preko Interneta) pristupa se iz dijaloga Windows/Games on Client iz koga se jedino i mogu snimiti u druge *.pgn fajlove ili automatski prikazati u glavnom prozoru.

Povezivanje sa FICS serverom je besprekorno, nakon uspostavljanja konekcije (putem namenske komande Peer/Connect to FICS) aktuelnosti se prate iz glavnog konzolnog prozora dok se iz menija Windows mogu izlistati sve partije koje se trenutno igraju. Za pristup ICC serveru, u dijalogu Peer/Connect to Other Server treba uneti chessclub.com kao ciljnu adresu. Ako je suditi po broju GM-korisnika (od GrandMaster), viši igracički nivo i sveobuhvatnije predstavljanje važnijih šahovskih manifestacija (iz stvarnog sveta) treba očekivati na komercijalnom ICC-u. Oba servera koriste gotovo identičan skup komandi (kompletna lista dobija se sa help commands), a detaljno uputstvo o upotrebi svake od njih, dobija se navođenjem službene reči ispred, npr. help seek kojom se upućuje poziv drugim korisnicima na igru. Za rejtingovanu partiju sa vremenom od 3 minuta i dodatne 2 sekunde po odigranom potezu, i to sa protivnicima čiji je rejting između 1600 i 2000, (ukoliko se granice rejtinga izostave poziv može biti prihvaćen od strane svakoga), potrebno je u konzoli otkucati:



```
%seek 3 2 r 1600-2000
```

Komandna linija pamti unete komande koje se mogu, kao u sistemskoj lјusci, naknadno zadavati i bez kucanja. Osim na serverima, partije se preko Interneta mogu igrati i direktno sa drugim korisnicima koji koriste eBoard, za koju je potrebno znati protivnikovu IP adresu. Ukupan utisak o eBoard-u tako je vrlo povoljan i on odlično integriše programe za igru i Internet servise u svoj radni prostor. U programu se gotovo sve može iznova podešavati prema korisnikovim programima i skup alata kojima raspolaže odgovoriće zahtevima većine igrača. Kako upoznavanje sa njegovim funkcionalnim interfejsom ne oduzima mnogo vremena treba ga imati instaliranog, pogotovo ako je igranje šaha preko Interneta u prvom planu.

Ostali predstavnici

XBoard i eBoard nisu jedini šahovski interfejsi ali su svakako najpoznatiji i sa najviše korisnika. Još nekoliko nezavisnih programa ove namene zaslužuje koju reč. Program po imenu Slibo [8] namenjen je radu sa igračkim programima i radi nešto po čemu, za sada, nema premca: sa OpenGL grafičkim jezgrom, daje uverljiv trodimenzionalni prikaz šahovske table i figura koje sa teksturama i efektima svetla i senki izgledaju kao da su kreirane programom poput Blender-a. Verzija programa 0.4.4 ukazuje na to da pravi razvoj i usavršavanje ovog programa tek predstoji a kada stigne blizu do oznake 1.0 biće to prava šahovska rapsodija u GL-izdanju.

Knights [9] je program u KDE-stilu kojim se može pristupati i Internet serverima ili podesiti za igru protiv šahovskih programa koji podržavaju XBoard protokol (automatski će prepoznati gnuchess ako je instaliran). Veoma je lak za korišćenje, ima dosta grafičkih tema za prikaz table i figura, a jedan je od retkih sa tzv. "seek" grafikonom kojim se traži odgovarajući protivnik za igru na serveru. Sa programerskog aspekta najzanimljiva implementacija šahovskog interfejsa dolazi pod nazivom PyChess [10], a prva dva slova ukazuju na to da je program napisan u Python-u. Da bi se pokrenuo nije ga potrebno kompajlirati, ali je neophodno imati instalirano Python razvojno okruženje. Nakon raspakivanja izvorne arhive pychess-0.8.tar.gz, PyChess se iz komandne linije pokreće komandom:

```
%PYTHONPATH=lib/ ./pychess
```

Iako brzina odziva sa Python interpreterom ne može da dostigne XBoard-ovu, širok opseg opcija i funkcionalnost interfejsa osvajaju korisnike već na prvu loptu. PyChess je zaista fenomenalan program koji podržava igru protiv svih poznatih šahovskih "mašina" otvorenog kôda (ima i svoj sopstveni "engine") ali se takođe efektno povezuje na šahovske servere. Već na uvodnom ekranu po pokretanju programa, pravi se izbor između povezivanja na Internet ili igre protiv nekog od instaliranih programa, a mogu se još i učitavati, analizirati i snimati partije u *.pgn formatu. Nakon povezivanja sa serverom, PyChess otvara centralizovani prozor u kome će za svaku aktivnost



(igranje partije, komunikacija sa serverom i ostalim igračima, praćenje partija, potraga za protivnicima sa "seek" grafikonom) postojati po jedna "tab" stranica što navigaciju čini mnogo lakšom. Lakoća korišćenja i nezahtevnost instalacije mogu navesti većinu igrača da programu PyChess pruže šansu najmanje kao "omiljenom drugom" programu što je predlog kojim će biti zaključen deo posvećen šahovskim interfejsima.

Mnogo bitnije je da kvalitet šahovske igre i analize ne zavise naravno od predstavljenih grafičkih dostignuća, već isključivo od snage procesora i algoritama igračkih "mašina". To su programi koji iza scene neumorno obavljaju svoj proračunski posao u potrazi za najboljih potezima i naredni nastavak će zato biti posvećen onima za koje se opravdano smatra da su najbolji u ovom poslu na UNIX i Linux operativnim sistemima.

Korisne adrese:

- [1] <http://www.gnu.org/software/chess>
- [2] http://en.wikipedia.org/wiki/Alpha-beta_pruning
- [3] http://en.wikipedia.org/wiki/David_Bronstein
- [4] <http://www.chessgames.com/fenhelp.html>
- [5] <http://www.freechess.org/>
- [6] <http://www.tim-mann.org/xboard.html>
- [7] <http://www.bergo.eng.br/eboard/>
- [8] <http://slibo.sourceforge.net/>
- [9] <http://knights.sourceforge.net/>
- [10] <http://pychess.googlepages.com/>





Terminologija.org.mk & CollaboDict

U MNOGIM PROJEKTIMA ZA LOKALIZACIJU SLOBODNOG (I NESLOBODNOG) SOFTVERA SVAKI PUT JE KORISNO DA SE NAJPRE URADI REČNIK KOJI ĆE SADRŽATI SVE ONE REČI KOJE SE NAJČEŠĆE UPOTREBLJAVA JU, SA CILJEM DA PREVODIOCI KORISTE ISTE PREVODE, KAKO BI SE NA KRAJU DOBIO UNIFICIRAN LOKALIZOVAN PROIZVOD.

Prednost ovakvog pristupa je očigledna. Ako bi prevodioci slučajno izabrali pogrešnu reč iz svog maternjeg jezika za prevod sa engleskog, i ukoliko je prevod ujednačen u svim datotekama, kasnije se ista reč ipak može ispraviti jednostavnom zamenom, umesto da se pojedinačno pronalaze sve različite reči.

Sa ovakvim rečnikom, nadalje, moglo bi se otpočeti uspostavljanje standarda za kompjutersku terminologiju, koji bi se svakodnevno dopunjavao novim rečima iz engleskog jezika.

Razvoj rečnika

Pitanje koje se svaki put postavlja jeste kako da se kolaborativno razvije jedan ovakav rečnik i kako da se u njegovo sastavljanje uključi što više ljudi, koji bi u razmeni mišljenja i predloga mogli da pronađu i najbolja rešenja.

Uobičajeni spiskovi najčešće upotrebljavanih reči bili su čuvani u kancelarijskim datotekama koje, pre pojave GoogleDocsa, nije moglo da uređuje više korisnika istovremeno.

Sa ovim problemom suočio se makedonski tim za lokalizaciju OpenOffice.org 2.0, i od tada se rodila ideja da se kreira sistem za izgradnju rečnika. Fondacija „Metamorfozis“ finansijski je stala iza ovog projekta za izradu softvera i, posle nekoliko neuspešnih programerskih pokušaja, prva verzija softvera pojavila se na sourceforge.net 30. decembra 2007. godine.

CollaboDict

CollaboDict je naziv softvera koji su uradili makedonski programeri Danko Ilić i Elena Ignatova, i on se može koristiti za kolaborativno uređivanje rečnika na Internetu. Softver je napisan u PHP-u i dostupan je pod GNU GPL-om u verziji 2.

CollaboDict omogućuje da otvorena ili zatvorena grupa korisnika kolaborativno kreira rečnik. Ideja je da se rečnici rade na demokratski način i da budu dostupni pod nekom od licenci CreativeCommons. Ovaj softver omogućuje diskusije i glasanje, sa ciljem da se na kraju odabere onaj prevod koji najbolje odgovara konkretnoj reči ili kontekstu. Takođe, moguće je da se kreiraju i grupe



ekspertske ili običnih korisnika koji imaju različite privilegije i ovlašćenja u vezi sa prevodom.

Ovaj softver lako se može lokalizovati, zato što koristi gettext i dostupan je u PO/POT datoteci. Ovo je korisno za sve one koji žele da otvore servis za razvoj rečnika svog govornog područja.

Terminologija.org.mk

Terminologija.org.mk jeste prva inkarnacija ovog softvera koji je omogućila Fondacija „Metamorfozis“. Web stranica definisana je kao „skladište rečnika i mesto razvoja (nove) terminologije ili rečnika putem saradnje“.

Momentalno terminologija.org.mk broji 10 rečnika i više od 100.000 prevoda.

Na stranici, pored rečnika za prevod KDE-a i informativnog rečnika makedonskog jezika, već postoje englesko-srpski i srpskohrvatsko-makedonski rečnik.

Mesto funkcioniše uobičajeno, kao i većina drugih stranica na Internetu. Potrebna je registracija, podešavanje rečnika za koji je korisnik zainteresovan i sl.

Stranica je dostupna na makedonskom i engleskom jeziku. Pretpostavljam da sa dodatkom drugih jezika ne bi trebalo da bude problema ako bi se uradili prevodi. Ljudi koji su deo projekta otvoreni su za saradnju.

Šta dalje sa razvojem problematične kompjuterske terminologije

Iako su potencijali jednog ovakvog servisa veoma dobri, ova stranica, nažalost, još nema veću popularnost u Makedoniji. U momentu pisanja ovog teksta registrovana su svega 24 korisnika.

U Makedoniji nedostaje želja, pogotovo među onima kojima je jezik profesija, da se aktivnije pridruže ovom procesu, makar to radili u svoje slobodno vreme i sa nekoliko reči dnevno. Tako na Internetu još nema kompletnih rečnika koji bi imali standardizovanu terminologiju, a u isto vreme bili javno dostupni i mogli da služe kao baza za dalje prevođenje slobodnog softvera i, samim tim, i praćenje standarda. U međuvremenu, iako to i nije u vezi sa ovom temom, kod nas neki naučni radnici već postavljaju određene standarde, koji nisu dostupni javnosti, a koriste se isključivo za potrebe nekih kompanija.

Nadamo se da će terminologija.org.mk ipak biti prihvaćena i da će je koristiti veći broj ljudi iz različitih profesija, koji bi, naravno, sa različitim znanjima kreirali standarde dostupne javnosti. Takođe, servis je dostupan svima onima koji mogu i hoće da kreiraju rečnike za svoje potrebe — pa izvolite!

Korisne adrese:

<http://terminologija.org.mk/>

<http://sourceforge.net/projects/collabodict>



Terminologija.org.mk & CollaboDict

Во многу проекти за локализација на слободен (и неслободен) софтвер секогаш е корисно прво да се направи речник кој ќе ги содржи најчесто употребуваните зборови, со цел сите тие кои ќе преведуваат да ги користат исите преводи, со што на крај би се добил унифициран локализиран производ.

Предностите на ова се очигледни. Дури и преведувачите да одберат погрешен збор од мајчиниот јазик за превод на некој английски збор, сепак ако преводот е воедначен во сите датотеки, подоцна истиот може да се поправи со едноставна замена, наместо сите различни зборови да се пронаоѓаат поединечно.

Но, постоењето на речник исто така значи дека во јазикот може да отпочне градење на некаков стандард за компјутерската терминологија која секојдневно се дополнува со нови зборови од английскиот јазик.

Развој на речници

Прашањето што се поставува(ше) е како колаборативно да се развие еден таков речник. Како во составувањето на речникот да учествуваат што е можно повеќе луѓе и да се разменат мислења за да се изнајдат најдобрите решенија?

Вообичаено списокот на најчесто употребуваните

зборови беа чувани во канцелариски датотеки кои, барем пред појавата на GoogleDocs, не можеа да бидат уредувани од повеќе корисници истовремено. Токму со овој проблем се соочи македонскиот тим за локализација на OpenOffice.org 2.0 и во тоа време се роди идејата за правење на некаков систем за градење на речници.

Фондацијата Метаморфозис финансиски застапана зад создавањето на софтверот и, после неколку неуспешни програмерски обиди, првата верзија на софтверот се појави на sourceforge.net на 30 декември 2007 година.

CollaboDict

CollaboDict е името на софтверот на македонските програмери Данко Илиќ и Елена Игнатова кој може да користи за колаборативно уредување на речници на Интернет. Софтверот е напишан во PHP и издаден под GNU GPL верзија 2.

CollaboDict овозможува колаборативно создавање на речници, и тоа од страна на отворена и затворена група на корисници. Замислата е речниците да се создаваат на демократски начин и истиите да бидат достапни под некоја од лиценците на CreativeCommons. Софтверот овозможува дискусији и гласање, со цел на крајот да се одбере токму преводот кој најдобро соодветствува за дадениот збор и/или контекст. Исто така може да се креираат и групи на корисници експерти или обични корисници кои имаат различни привилегии и



овластвувања во врска со преведувањето на зборовите.

Софтверот лесно може да се локализира бидејќи користи gettext и има достапно PO/POT датотеки. Ова се разбира е корисно за сите оние кои сакаат да отворат сервис за развој на речници во своето говорно подрачје.

Terminologija.org.mk

Terminologija.org.mk е првата инкарнација на овој софтвер овозможена од Фондацијата Метаморфозис. Веб страницата е дефинирана како: „Складиште на речници и место за развој на (нова) терминологија или речници по пат на соработка“. Моментално terminologija.org.mk брои 10 речници и повеќе од 100.000 преводи.

На страницата покрај речник за превод на KDE и информатички речник за македонски јазик, што е и дел од основната намена на terminologija.org.mk, веќе има Англиско-Српски и Српскохрватски-Македонски речник.

Местото функционира вообично како и повеќето други на Интернет. Потребно е регистрирање, поставување на речници за кои се интересира корисникот и сл.

Страницата е достапна на македонски и англиски јазик. Претпоставувам дека додавањето на други јазици не би требало да претставува проблем штом би се изработиле преводи. Луѓето кои стојат зад проектот се отворени за соработка.

Што понатаму со развојот на проблематичната компјутерска терминологија?

Иако потенцијалите на еден ваков сервис се големи, за жал, страницата сè уште нема стекнато доволно популарност во Македонија. Во моментот на пишување на овој текст таму има само 24 корисници. Во Македонија сè уште недостасува желба на оние на кои јазикот им е професија да се приклучат поактивно во овој процес, макар тоа и да го прават во слободното време со неколку зборови дневно. Така на Интернет сè уште нема комплетни речници со некаква стандардизирана терминологија кои се јавно достапни и кои можат да служат како база за понатамошно преведување на слободен софтвер со истовремено следење на стандардите. Во меѓувреме, иако не поврзано со темата овде, се научните работници кај нас работат на одредени стандардизации кои не се јавно достапни и се користат исклучиво за потребите на одредени компании.

Останува да се надеваме дека terminologija.org.mk ќе заживее и дека ќе ја користат сè поголем број на луѓе од различни професии, кои ќе придонесат со различни знаења за да се создадат стандарди до кои јавноста ќе има пристап.

Исто така, сервисот е достапен за сите оние кои сакаат да развиваат речници за свои потреби. Па повелете!

Корисни врски:

<http://terminologija.org.mk/>
<http://sourceforge.net/projects/collabodict>



GNU Free Documentation License

Copyright (C) 2000,2001,2002 Free Software Foundation, Inc.
51 Franklin St, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA
Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies
of this license document, but changing it is not allowed.

0. PREAMBLE

The purpose of this License is to make a manual, textbook, or other functional and useful document "free" in the sense of freedom: to assure everyone the effective freedom to copy and redistribute it, with or without modifying it, either commercially or noncommercially. Secondarily, this License preserves for the author and publisher a way to get credit for their work, while not being considered responsible for modifications made by others.

This License is a kind of "copyleft", which means that derivative works of the document must themselves be free in the same sense. It complements the GNU General Public License, which is a copyleft license designed for free software.

We have designed this License in order to use it for manuals for free software, because free software needs free documentation: a free program should come with manuals providing the same freedoms that the software does. But this License is not limited to software manuals; it can be used for any textual work, regardless of subject matter or whether it is published as a printed book. We recommend this License principally for works whose purpose is instruction or reference.

1. APPLICABILITY AND DEFINITIONS

This License applies to any manual or other work, in any medium, that contains a notice placed by the copyright holder saying it can be distributed under the terms of this License.

Such a notice grants a world-wide, royalty-free license, unlimited in duration, to use that work under the conditions stated herein. The "Document", below, refers to any such manual or work. Any member of the public is a licensee, and is addressed as "you". You accept the license if you copy, modify or distribute the work in a way requiring permission under copyright law.

A "Modified Version" of the Document means any work containing the Document or a portion of it, either copied verbatim, or with modifications and/or translated into another language.

A "Secondary Section" is a named appendix or a front-matter section of the Document that deals exclusively with the relationship of the publishers or authors of the Document to the Document's overall subject (or to related matters) and contains nothing that could fall directly within that overall subject. (Thus, if the Document is in part a textbook of mathematics, a Secondary Section may not explain any mathematics.) The relationship could be a matter of historical connection with the subject or with related matters, or of legal, commercial, philosophical, ethical or political position regarding them.

The "Invariant Sections" are certain Secondary Sections whose titles are designated, as being those of Invariant Sections, in the notice that says that the Document is released under this License. If a section does not fit the above definition of Secondary then it is not allowed to be designated as Invariant. The Document may contain zero Invariant Sections. If the Document does not identify any Invariant Sections then there are none.

The "Cover Texts" are certain short passages of text that are listed, as Front-Cover Texts or Back-Cover Texts, in the



notice that says that the Document is released under this License. A Front-Cover Text may be at most 5 words, and a Back-Cover Text may be at most 25 words.

A "Transparent" copy of the Document means a machine-readable copy, represented in a format whose specification is available to the general public, that is suitable for revising the document straightforwardly with generic text editors or (for images composed of pixels) generic paint programs or (for drawings) some widely available drawing editor, and that is suitable for input to text formatters or for automatic translation to a variety of formats suitable for input to text formatters. A copy made in an otherwise Transparent file format whose markup, or absence of markup, has been arranged to thwart or discourage subsequent modification by readers is not Transparent. An image format is not Transparent if used for any substantial amount of text. A copy that is not "Transparent" is called "Opaque".

Examples of suitable formats for Transparent copies include plain ASCII without markup, Texinfo input format, LaTeX input format, SGML or XML using a publicly available DTD, and standard-conforming simple HTML, PostScript or PDF designed for human modification. Examples of transparent image formats include PNG, XCF and JPG. Opaque formats include proprietary formats that can be read and edited only by proprietary word processors, SGML or XML for which the DTD and/or processing tools are not generally available, and the machine-generated HTML, PostScript or PDF produced by some word processors for output purposes only.

The "Title Page" means, for a printed book, the title page itself, plus such following pages as are needed to hold, legibly, the material this License requires to appear in the title page. For works in formats which do not have any title page as such, "Title Page" means the text near the most prominent appearance of the work's title, preceding the beginning of the body of the text.

A section "Entitled XYZ" means a named subunit of the

Document whose title either is precisely XYZ or contains XYZ in parentheses following text that translates XYZ in another language. (Here XYZ stands for a specific section name mentioned below, such as "Acknowledgements", "Dedications", "Endorsements", or "History".) To "Preserve the Title" of such a section when you modify the Document means that it remains a section "Entitled XYZ" according to this definition.

The Document may include Warranty Disclaimers next to the notice which states that this License applies to the Document. These Warranty Disclaimers are considered to be included by reference in this License, but only as regards disclaiming warranties: any other implication that these Warranty Disclaimers may have is void and has no effect on the meaning of this License.

2. VERBATIM COPYING

You may copy and distribute the Document in any medium, either commercially or noncommercially, provided that this License, the copyright notices, and the license notice saying this License applies to the Document are reproduced in all copies, and that you add no other conditions whatsoever to those of this License. You may not use technical measures to obstruct or control the reading or further copying of the copies you make or distribute. However, you may accept compensation in exchange for copies. If you distribute a large enough number of copies you must also follow the conditions in section 3.

You may also lend copies, under the same conditions stated above, and you may publicly display copies.

3. COPYING IN QUANTITY

If you publish printed copies (or copies in media that commonly have printed covers) of the Document, numbering more than 100, and the Document's license notice requires



Cover Texts, you must enclose the copies in covers that carry, clearly and legibly, all these Cover Texts: Front-Cover Texts on the front cover, and Back-Cover Texts on the back cover. Both covers must also clearly and legibly identify you as the publisher of these copies. The front cover must present the full title with all words of the title equally prominent and visible. You may add other material on the covers in addition.

Copying with changes limited to the covers, as long as they preserve the title of the Document and satisfy these conditions, can be treated as verbatim copying in other respects.

If the required texts for either cover are too voluminous to fit legibly, you should put the first ones listed (as many as fit reasonably) on the actual cover, and continue the rest onto adjacent pages.

If you publish or distribute Opaque copies of the Document numbering more than 100, you must either include a machine-readable Transparent copy along with each Opaque copy, or state in or with each Opaque copy a computer-network location from which the general network-using public has access to download using public-standard network protocols a complete Transparent copy of the Document, free of added material. If you use the latter option, you must take reasonably prudent steps, when you begin distribution of Opaque copies in quantity, to ensure that this Transparent copy will remain thus accessible at the stated location until at least one year after the last time you distribute an Opaque copy (directly or through your agents or retailers) of that edition to the public.

It is requested, but not required, that you contact the authors of the Document well before redistributing any large number of copies, to give them a chance to provide you with an updated version of the Document.

4. MODIFICATIONS

You may copy and distribute a Modified Version of the

Document under the conditions of sections 2 and 3 above, provided that you release the Modified Version under precisely this License, with the Modified Version filling the role of the Document, thus licensing distribution and modification of the Modified Version to whoever possesses a copy of it. In addition, you must do these things in the Modified Version:

- A. Use in the Title Page (and on the covers, if any) a title distinct from that of the Document, and from those of previous versions (which should, if there were any, be listed in the History section of the Document). You may use the same title as a previous version if the original publisher of that version gives permission.
- B. List on the Title Page, as authors, one or more persons or entities responsible for authorship of the modifications in the Modified Version, together with at least five of the principal authors of the Document (all of its principal authors, if it has fewer than five), unless they release you from this requirement.
- C. State on the Title page the name of the publisher of the Modified Version, as the publisher.
- D. Preserve all the copyright notices of the Document.
- E. Add an appropriate copyright notice for your modifications adjacent to the other copyright notices.
- F. Include, immediately after the copyright notices, a license notice giving the public permission to use the Modified Version under the terms of this License, in the form shown in the Addendum below.
- G. Preserve in that license notice the full lists of Invariant Sections and required Cover Texts given in the Document's license notice.
- H. Include an unaltered copy of this License.
- I. Preserve the section Entitled "History", Preserve its Title, and add to it an item stating at least the title, year, new authors, and publisher of the Modified Version as given on the Title Page. If there is no section Entitled "History" in the Document, create one stating the title, year, authors, and publisher of the Document as given on its Title Page, then add an item describing the Modified Version as stated in the previous sentence.



J. Preserve the network location, if any, given in the Document for public access to a Transparent copy of the Document, and likewise the network locations given in the Document for previous versions it was based on. These may be placed in the "History" section. You may omit a network location for a work that was published at least four years before the Document itself, or if the original publisher of the version it refers to gives permission.

K. For any section Entitled "Acknowledgements" or "Dedications", Preserve the Title of the section, and preserve in the section all the substance and tone of each of the contributor acknowledgements and/or dedications given therein.

L. Preserve all the Invariant Sections of the Document, unaltered in their text and in their titles. Section numbers or the equivalent are not considered part of the section titles.

M. Delete any section Entitled "Endorsements". Such a section may not be included in the Modified Version.

N. Do not retitle any existing section to be Entitled "Endorsements" or to conflict in title with any Invariant Section.

O. Preserve any Warranty Disclaimers.

If the Modified Version includes new front-matter sections or appendices that qualify as Secondary Sections and contain no material copied from the Document, you may at your option designate some or all of these sections as invariant. To do this, add their titles to the list of Invariant Sections in the Modified Version's license notice. These titles must be distinct from any other section titles.

You may add a section Entitled "Endorsements", provided it contains nothing but endorsements of your Modified Version by various parties--for example, statements of peer review or that the text has been approved by an organization as the authoritative definition of a standard.

You may add a passage of up to five words as a Front-Cover Text, and a passage of up to 25 words as a Back-Cover Text, to the end of the list of Cover Texts in the Modified Version.

Only one passage of Front-Cover Text and one of Back-Cover Text may be added by (or through arrangements made by) any one entity. If the Document already includes a cover text for the same cover, previously added by you or by arrangement made by the same entity you are acting on behalf of, you may not add another; but you may replace the old one, on explicit permission from the previous publisher that added the old one.

The author(s) and publisher(s) of the Document do not by this License give permission to use their names for publicity for or to assert or imply endorsement of any Modified Version.

5. COMBINING DOCUMENTS

You may combine the Document with other documents released under this License, under the terms defined in section 4 above for modified versions, provided that you include in the combination all of the Invariant Sections of all of the original documents, unmodified, and list them all as Invariant Sections of your combined work in its license notice, and that you preserve all their Warranty Disclaimers.

The combined work need only contain one copy of this License, and multiple identical Invariant Sections may be replaced with a single copy. If there are multiple Invariant Sections with the same name but different contents, make the title of each such section unique by adding at the end of it, in parentheses, the name of the original author or publisher of that section if known, or else a unique number. Make the same adjustment to the section titles in the list of Invariant Sections in the license notice of the combined work.

In the combination, you must combine any sections Entitled "History" in the various original documents, forming one section Entitled "History"; likewise combine any sections Entitled "Acknowledgements", and any sections Entitled "Dedications". You must delete all sections Entitled "Endorsements."



6. COLLECTIONS OF DOCUMENTS

You may make a collection consisting of the Document and other documents released under this License, and replace the individual copies of this License in the various documents with a single copy that is included in the collection, provided that you follow the rules of this License for verbatim copying of each of the documents in all other respects.

You may extract a single document from such a collection, and distribute it individually under this License, provided you insert a copy of this License into the extracted document, and follow this License in all other respects regarding verbatim copying of that document.

7. AGGREGATION WITH INDEPENDENT WORKS

A compilation of the Document or its derivatives with other separate and independent documents or works, in or on a volume of a storage or distribution medium, is called an "aggregate" if the copyright resulting from the compilation is not used to limit the legal rights of the compilation's users beyond what the individual works permit. When the Document is included in an aggregate, this License does not apply to the other works in the aggregate which are not themselves derivative works of the Document.

If the Cover Text requirement of section 3 is applicable to these copies of the Document, then if the Document is less than one half of the entire aggregate, the Document's Cover Texts may be placed on covers that bracket the Document within the aggregate, or the electronic equivalent of covers if the Document is in electronic form. Otherwise they must appear on printed covers that bracket the whole aggregate.

8. TRANSLATION

Translation is considered a kind of modification, so you may distribute translations of the Document under the terms of section 4. Replacing Invariant Sections with translations requires special permission from their copyright holders, but you may include translations of some or all Invariant Sections in addition to the original versions of these Invariant Sections. You may include a translation of this License, and all the license notices in the Document, and any Warranty Disclaimers, provided that you also include the original English version of this License and the original versions of those notices and disclaimers. In case of a disagreement between the translation and the original version of this License or a notice or disclaimer, the original version will prevail.

If a section in the Document is Entitled "Acknowledgements", "Dedications", or "History", the requirement (section 4) to Preserve its Title (section 1) will typically require changing the actual title.

9. TERMINATION

You may not copy, modify, sublicense, or distribute the Document except as expressly provided for under this License. Any other attempt to copy, modify, sublicense or distribute the Document is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.

10. FUTURE REVISIONS OF THIS LICENSE

The Free Software Foundation may publish new, revised versions of the GNU Free Documentation License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns. See <http://www.gnu.org/copyleft/>.

Each version of the License is given a distinguishing version



number. If the Document specifies that a particular numbered version of this License "or any later version" applies to it, you have the option of following the terms and conditions either of that specified version or of any later version that has been published (not as a draft) by the Free Software Foundation. If the Document does not specify a version number of this License, you may choose any version ever published (not as a draft) by the Free Software Foundation.

How to use this License for your documents

To use this License in a document you have written, include a copy of the License in the document and put the following copyright and license notices just after the title page:

Copyright (c) YEAR YOUR NAME.

Permission is granted to copy, distribute and/or modify this document under the terms of the GNU Free Documentation License, Version 1.2 or any later version published by the Free Software Foundation; with no Invariant Sections, no Front-Cover Texts, and no Back-Cover Texts.

A copy of the license is included in the section entitled "GNU Free Documentation License".

If you have Invariant Sections, Front-Cover Texts and Back-Cover Texts, replace the "with...Texts." line with this: with the Invariant Sections being LIST THEIR TITLES, with the Front-Cover Texts being LIST, and with the Back-Cover Texts being LIST.

If you have Invariant Sections without Cover Texts, or some other combination of the three, merge those two alternatives to suit the situation.

If your document contains nontrivial examples of program code, we recommend releasing these examples in parallel under your choice of free software license, such as the GNU General Public License, to permit their use in free software.

