



ЛИБРЕ!

Часопис о слободном софтверу

Број: 04 Година: 2012

Историјат дотајних FLOSS заједница

ЛУГОПС

GNU/Linux OAW -3 део:

OAW и компоненте

Ратови едитора

Дан слободе
софтвера



ePUB, нове рубрике и маркетинг

У прошлом броју смо вас питали да ли желите ePUB издање ЛиБРЕ! часописа. Одзив није био велики али интересовања јесте било. Зато смо одлучили да овај број поред стандардног PDF издања има и пробно ePUB издање. Као и са нултим бројем часописа и за пробни број ePUB-a нам је битније да сагледамо изводљивост и потребу за оваквим издањем него да квалитет самог издања доведемо до савршенства. Неминовно је да ће се у ePUB издању овог броја поткрасти и неке грешке али сматрамо да ћемо уз вашу помоћ наћи прави и најпримеренији формат за ово издање, наравно, уколико се испостави да постоји интересовање за њим.

За ePUB издање се спремамо већ дуже време, па смо на ваш захтев могли већ у овом броју да понудимо и овакво издање. Што се тиче захтева за новим темама и рубрикама ту већ ствари иду мало спорије. Имајте разумевање за спорост у реаговању на ваше захтеве. Наша организација више личи на трому корпорацију него на флексибилно мало предузеће. Од вашег захтева до наше реализације нама треба минимално 2 месеца. У првом месецу разматрамо да ли уопште можемо са постојећим кадром да одговоримо на ваш захтев. Уколико можемо, тек у наредном месецу се стиче могућност да се договоримо око

детаља као што су: форма, рубрика, потребно време и подела конкретних задатака, да бисмо на крају реализовали ваш захтев. Можда ћемо се у будућности мало боље организовати, можда ће и редакција бити већа па ћемо моћи брже да реагујемо и реализујемо нове теме, али за сада вас молимо за више стрпљења.

Маркетинг остаје „рак рана“ пројекта. Постојећи чланови редакције већ имају превише обавеза у реализацији часописа да би могли озбиљније да се посвете маркетингу. Зато смо одлучили да отворимо конкурс за нове чланове редакције који би се искључиво бавили осмишљавањем нових маркетиншких акција које би имале за циљ ширење информација о постојању овог пројекта како би постепено увећавали месечни тираж. Зашто? Већи тираж → већа мотивација аутора за рад → више аутора → већи квалитет часописа → још већи тираж... Велики тираж → већи утицај на јавно мњење, а то нам је један од циљева.

Зато, ако мислите да можете да помогнете у маркетингу часописа, јавите се на нашу већ познату адресу електронске поште: libre@lugons.org.

До читања.

ЛиБРЕ! тим



Ово дело је лиценцирано под условима лиценце

[Creative Commons Ауторство-Некомерцијално-Делити под истим условима 3.0 Србија.](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/sr/)

Број: 04

Периодика излажења: месечник

Главни и одговорни уредник:
Никола Харди

Извршни уредник:
Александар Станисављевић

Главни лектор:
Жељко Шарић

Лектура:
Александар Станисављевић
Ромео Млинар

Редакција:

Бојан Богдановић
Горан Мекић
Гаврило Продановић
Марко Матошевић
Стефан Ножинић
Жељко Попивода
Михајло Богдановић

Мишо Јовановић
Владимир Цицовић
Марко Костић

Графичка обрада:
Златан Васовић
Жељко Павков
Дејан Маглов

Контакт:

IRC: #floss-magazin
на irc.freenode.org

Е-пошта:
libre@lugons.org

Моћ слободног
софтвера:



ЛИБРЕ! вести

стр. 6



Пулс слободе

стр. 8

Дан слободе софтвера

стр. 8

Историјат домаћих **FLOSS** заједница:
LUGoNS

стр. 10



Представљато

стр. 13

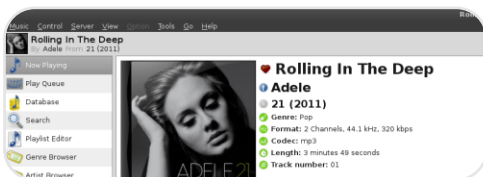
Unity Web Apps

стр. 13

FLOSS медија плејери – 3 део

стр. 16

У прошлим бројевима смо говорили о конзолним и графичким медија плејерима. У овом броју ћемо се фокусираати на **MPD**.



Како да?

стр. 18

Мала школа Scribus-а, 3. део стр. 18

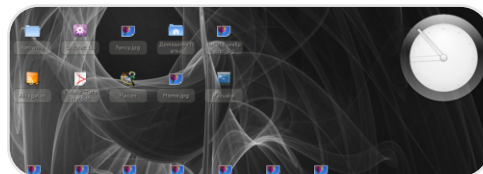
Упознајте интерфејс **Scribus-а** 1.4. Циљ упознавања са интерфејсом је лакше сналажење у самом програму као и упознавање са терминологијом која ће надаље бити коришћена у овој малој школи.

Ослобађање

стр. 23

Несвакидашња окружења радне површи

стр. 23



Поред **GNOME Shell**, **MATE**, **Unity**, **LXDE**, **XFCE**, **Cinnamon** и **KDE** окружења радне површи постоје и она која су веома мало заступљена, што свакако не значи да су по функционалностима и карактеристикама лошија од њих. Због тога је врло вероватно да се са неким од њих још нисте упознали па би овај чланак био један од начина да то и учините.

Libre Office канцеларијски пакет

стр. 27

Добро дошли на слободну територију, 2. део:

Слободни медија плејери стр. 30

Слободни професионалац

стр. 32

Ратови едитора

стр. 32

Рат едитора (енгл. editor war) је чест назив за ривалство корисника **Vi** и **Emacs** текст едитора. Оба наведена програма се, на неки начин, сврставају у врло напредне и зреле програме међутим, њихове карактеристичне особине се врло разликују...



Интернет, треже и комуникације

стр. 36

Сувер криминал, 2. део:
Разлика између физичког и сувер криминала

стр. 36

Сам свој тајстор

стр. 38

Веб програмирање:
Јинја2 шаблони

стр. 38



Мултимедија:
GNU/Linux DAW, 3. део:
DAW i компоненте

стр. 40



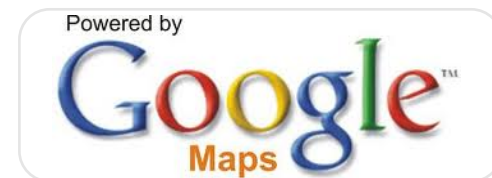
Већ смо поменули у претходним бројевима да се **DAW-ом** понекад сматра и софтвер који снима и контролише остале аудио програме. Један од таквих програма је **OpenOctave**. У овом чланку ће бити описане основе рада са **OpenOctave** програмом.

Тобилни кутак

стр. 44

Google Maps за Андроид

стр. 44



Стешне стране

стр. 48



Ubuntu One
17. август 2012



Појавио се незванични *Ubuntu One Client* за *Mac OSX* са сличним опцијама као у званичном *Ubuntu One Clientu* за Линукс. До сада су *Mac* корисници управљали подацима у *Ubuntu One* облаку само преко *web* интерфејса. За сада су званични клијенти доступни на Линуксу, *Windows*-у и *Андроиду*.

Користан линк:
<http://www.omgubuntu.co.uk/2012/08/new-mac-app-brings-ubuntu-one-to-os-x>

GIMP
24. август 2012



Објављен је *GIMP 2.8.2*, прва надоградња нове стабилне верзије *GIMP*-а. Почевши од ове верзије, стабилна издања *GIMP*-а ће увек имати паран број

микро верзије.

Користан линк:
<http://www.gimp.org/>

Убунту
26. август 2012



Објављена је надоградњена верзија последњег Убунту *12.04 LTS* оперативног система, под ознаком *12.04.1*. Оваква издања постоје јер пакети

на инсталационом диску застаревају, а закрпе и надоградње се гомилају. Током својег петогодишњег живота, *12.04* ће имати још 3 овакве надоградње: 7. фебруара 2013, средином 2013. и 24. јануара 2014.

Користан линк:
<http://www.ubuntu.com/>

Линукс
28. август 2012



Линукс слави двадесет и први рођендан.

Користан линк:
<http://www.linuxzasve.com/dvadeseti-prvi-rodendan-linuxa>

System Rescue CD
4. септембар 2012



System Rescue CD у верзији 3 је доступан за преузимање. Ова дистрибуција је базирана на *Gentoo Linux* и опремљена је само алатима потребним за опоравак система или података. Осим конзолног, доступно је и графичко окружење.

Користан линк:
http://www.sysresccd.org/SystemRescueCd_Homepage

Gimp магазин
5. септембар 2012



Изашао је први број *Gimp* магазина. Часопис је бесплатан и објављен под лиценцом *CC-BY-SA 2.5*. Желимо им срећу и много успеха у даљем раду! Осим *Gimp* магазина и нашег часописа *ЛИБРЕ!*, погледајте и *Full Circle* и *Blender Art*.

Користан линк:
<http://gimpmagazine.org/>

OpenSUSE
5. септембар 2012



Објављен је *OpenSUSE 12.2*. Након два месеца рада на стабилизацији, убрзавању и укључивању нових технологија, стабилна верзија „зеленог“ је доступна за преузимање.

Користан линк:
<http://www.opensuse.org/en/>



Активизат:

Дан слободе софтвера



Software Freedom Day

Аутор: Златан Васовић

Дан слободе софтвера (енгл: *Software Freedom Day - SFD*) је годишња прослава слободног софтвера широм света. Дан слободе софтвера је осмишљен да упозна јавност са слободним софтвером.

Званично се *SFD* обележава од 2004. године и те године је одржан 28. августа уз учешће 12 заједница слободног софтвера. Од тада па све до 2009. године, број тимова који учествују у манифестацији стално је растао (700 тимова из 90 земаља). Због последица светске економске кризе, број активних тимова се смањило 2010. године. Већ 2011. године долази поново до побољшања и повећања броја тимова који учествују у манифестацији. Ову статистику можете видети у табели догађаја.

Датум	Тимови	Државе
28. август, 2004	12	Непознато
10. септембар, 2005	136	60
16. септембар, 2006	180	70
15. септембар, 2007	286	80
20. септембар, 2008	563	90
19. септембар, 2009	700	90
18. септембар, 2010	397	90
17. септембар, 2011	442	87
15. септембар, 2012	Непознато	Непознато

Табела 1: Догађаји

SFI

Software Freedom International (SFI) је непрофитна организација која је званични организатор Дана слободе софтвера и правно лице које управља донацијама, уговорима и рачуноводством *SFD*-а. *SFI* је ослобођен од пореза у САД, где је и регистрован, тако да су донације за *SFD* ослобођене од пореза. Име „Software Freedom International“ је изабрано да би се име организације разликовало од имена самог догађаја који се организује (*Software Freedom Day*).

Сам дан

Сваки догађај је препуштен локалним тимовима да га организују. Претходно регистровани тимови добијају бесплатни промотивни пакет од *SFI*-а чиме *SFI* помаже сам догађај. *SFD Wiki* (<http://wiki.softwarefreedomday.org>) садржи појединачне странице тимова које описују њихове планове. Догађај није униформан и разликује се од тима до тима који самостално осмишљавају конференције о *FLOSS*-у,

радионице, игре, дискусије и *Install-Fest-ове* (http://en.wikipedia.org/wiki/Linux_User_Group#Installfests).

Спонзори

Званични спонзори *SFD*-а су: *Canonical Ltd.* (<http://www.ubuntu.com>), *Google* (<http://code.google.com>), *Linode* (<http://www.linode.com>), *Lemote* (<http://www.lemote.com/en>), *Linux Magazine* (<http://www.linux-magazine.com>), *Ubuntu User* (<http://www.ubuntu-user.com>), *Linux Journal* (<http://www.linuxjournal.com>), *Admin Magazine* (<http://www.admin-magazine.com>), *Smart Developer* (<http://www.smart-developer.com>), *FreeBSD* (<http://www.freebsd.org>), *Joomla!* (<http://www.joomla.org>), *Free Software Foundation* (<http://www.fsf.org>) и *Free Software Foundation Europe* (<http://www.fsf.org>). Некадашњи спонзори су: *IBM* (<http://www.ibm.com>) и *Sun Microsystems* (<http://www.oracle.com/us/sun/index.htm>), кога је нажалост купио *Oracle*.

Дан слободе софтвера у Србији

Дан слободе софтвера се у Србији први пут одржао 2007. године у Новом Саду. 2008. године је био поново одржан у Новом Саду, 2009. је био одржан у Нишу и Приштини а 2010. само у Нишу. 2011. године се, на жалост, није одржао у нашој земљи. Ове године ће се Дан слободе софтвера у Србији одржати по пети пут.

Информације о догађају:

- Место одржавања: Београд, *OZONE* галерија
- Датум: Субота, 15. септембар

- Време: 13-17ч предавање, 17-19ч неформално дружење
- Окупљање чланова заједница у 12:00ч.

Заједнице које ће присуствовати:

- *Mozilla* Србија,
- Убунту Србија,
- Линукс Минт Србија,
- *LibreOffice* Србија,
- *Wikimedia* Србија,
- ЛиБРЕ! тим,
- *LUGoNS* и
- *Slackware* Србија.

Своју подршку су дали:

- неформална група СУНЦЕ,
- *Bitcoin.rs*,
- Пиратска партија (логистичка подршка) и
- *SrboDroid* тим.

Предвиђен програм

- Увод у *FLOSS*: 10-15 минута;
- Употреба слободног софтвера у свакодневном животу: 15 минута;
- Употреба слободног софтвера у предузећима: 15 минута;
- Дијалог заједница и интеракција са публиком: 60 минута;
- Међусобно дружење и
- Дељење дискова (*CD*) са слободним софтвером.

Корисни линкови:

- [1] <http://www.softwarefreedomday.org/>
- [2] <https://www.facebook.com/events/115803835234720/>
- [3] <https://plus.google.com/u/0/events/ctfpa2lk29vtmuvubigfap44q7o/>

- [4] <http://tweetvite.com/event/sfdrsrbija/>
tag: #SlobodeSoftvera
- [5] <https://pinterest.com/pin/320459329704591004>
- [6] http://www.b92.net/tehnopolis/aktuelno.php?yyyy=2012&mm=09&nav_id=639848
- [7] <http://www.baguje.com/2012/09/dan-slobode-softvera-u-srbiji-34384.html>
- [8] <http://www.zaneupucene.com/dan-slobode-softvera-u-srbiji/>
- [9] <http://www.mycity.rs/Domaca-IT-scena/Dan-slobode-softvera-u-Srbiji.html>
- [10] <http://www.sk.rs/forum/showthread.php?t=83512>
- [11] <http://slackware-srbija.org/forum/viewtopic.php?f=10&t=1584>
- [12] <http://slackware-srbija.org/index.php/vesti/1-slackware-srbija/75-dan-slobode-softvera-u-srbiji-15092012>
- [13] <http://mozilla-srbija.org/vesti/dan-slobode-softvera-u-srbiji/>
- [14] <https://www.lugons.org/Members/gbranko/vesti/software-freedom-day>
- [15] <https://forum.lugons.org/cgi-bin/yabb2/YaBB.pl?num=1346135588/>
- [16] <http://forum.ubuntu-rs.org/Thread-dan-slobode-softvera-u-srbiji>
- [17] <http://forum.mint-srbija.com/topic/991-dan-slobodnog-softvera-u-srbiji/>

Историјат домаћих FLOSS заједница:



LUGoNS – Linux User Group of Novi Sad (Група корисника GNU/Linux оперативног система у Новом Саду), је једна од најстаријих Линукс заједница на нашим просторима. Географски назив заједнице је одавно превазиђен, па су многи чланови заједнице и изван Новог Сада.

LUGoNS је настао из идеје, као и све добре ствари на овом свету. Милош Красојевић - *milobit* – један од оснивача LUGoNS-a, 90-тих година је отишао у Немачку где се први пут сусрео са Линуксом, одакле и потиче његова страст и „залуђеност“ истим. Кроз учење и рад на *Mannheim* Универзитету, стиче богато знање као и помоћ и подршку пријатеља у годинама које следе. У то време упознаје Николу Кавечана са којим остварује своје прве идеје и крајем двадесетог века настаје **ns-linux.org**.

У годинама које следе нижу се бројни пријатељи и сарадници који су радили на јачању LUGoNS-a: Даница Новаковић – *kaneolopa*, Никола Новаковић – *dreterns*, Никола Котур – *kotnik*, Горан Мекић – *teka*, Дани Ласло – *nsd*, Велибор Глишин – *bobus*, Слободан Средојевић – *ssl*, Лазар Стричевић – *lucky*, Жарко Живанов – *zzare*... Број сарадника и пријатеља LUGoNS-a из

дана у дан расте све више те их је готово немогуће све набројати.



2005. године сајт LUGoNS-a је имао одличну посећеност. Тада је организовано и прво окупљање корисника а на велико изненађење организатора кафић *Sting* је био мали да прими све који су дошли. То је био знак да је време да LUGoNS постане званична заједница, након чега су се и регистровали.

Одмах након тога отворен је форум, лабораторија, почела су предавања и едукација људи о слободном софтверу,

програмирању, технологијама. Организоване су бројне презентације, скупови, LID-ови (*Linux Install Day*) у оквиру LUGoNS hacker space-a.

Иза LUGoNS-a су пројекти превода на српски језик *SlackBook*-a и *Gentoo handbook*-a, водича „Како постати хакер“, итд. LUGoNS такође ради на прикључивању *Tor exit node*-у и популаризацији *Tor* технологије. Осим преводилачких пројеката ту су и слободне дописне листе (**free-lists.net**), виртуелна учионица о програмирању и GNU/Linux оперативном систему као и бројна предавања на факултетима.

У раду на свим овим пројектима LUGoNS-у је значајно помогла инфраструктура. Осим *web* сервера по њиховој вољи, располажу и *mail* сервером, *git* репозиторијумима, *wiki*-јем, блоговима, планетом, сервисима за рад на програмерским пројектима - *trac* и *redmine* као и многим другим. Сви ови сервиси су на располагању свим члановима LUGoNS-a који имају идеју и вољни су да је развијају. Између осталог, овако је LU-

GoNS и помогао пројекту ЛиБРЕ!

Да не буде да само раде, чланови *LU-GoNS*-а умеју и да се друже. После периода успаваности, протеклих годину дана се ситуација поново загрева и постаје све занимљивије. Окупљања (планирана и непланирана) су све чешћа. Нека од битнијих места које ће сваки гост *LUGoNS*-а вероватно да обиђе су *Gusan*, *Bezeq*, *Vanesa*, *Sting*, а некада раније и *CK13*. Они који су посетили *LUGoNS* се вероватно добро сећају ових места. И чланови *LUGoNS*-а одлазе у госте, рецимо неки чланови су посетили *CCC (Chaos Communication Congress)* – хакерски конгрес који се одржава у Немачкој, *Defcon* у Лас Вегасу а неки су се дружили са колегама из Хрватске на конференцији *DORS/CLUC* у Загребу. Били су колективно и у Београду у више наврата.

Због свих оних који су несебично пружали подршку *LUGoNS*-у свих ових година, *LUGoNS* јача и шири се из дана у дан. Сви заинтересовани су добродошли да се придруже *LUGoNS*-у. Рад и активности *LUGoNS* заједнице можете пратити на:

Званичној страници *LUGoNS*-а:

<https://www.lugons.org/>

Форуму *LUGoNS* заједнице:

<https://forum.lugons.org/cgi-bin/yabb2/YaBB.pl>

LUGoNS планети:

<https://planet.lugons.org/>

LUGoNS wiki страници:

<https://wiki.lugons.org/doku.php>

Такође су доступни и путем *IRC*-а:

IRC сервер: <irc.freenode.net> канал: #lugons

LUGoNS тим

Unity Web Apps

Аутор: Златан Васовић

У бунту *Unity* се развија веома брзо. *Unity Web Apps* је једно од већих (и веома иновативних) унапређења. Сајтови уз помоћ *Web Apps*-а постају *web*-базирани програми попут оних које можемо видети у *Firefox*-у, *Chrome/Chromium*-у и још неким *web* прегледачима. Уз *Web Apps* стижу и нови *Unity Lens*-еви (*Unity* сочива), *Google Docs* (и даље се користи ово име, мада не знамо зашто, имајући у виду да се овај сервис одавно званично зове *Google Drive*) и *Photos*. Као и код других сочива, можете филтрирати резултате приликом претраге. Нас је ова функција заинтересовала па смо је испробали.

Подржани сајтови

Unity Web Apps подржава следеће *web* сервисе:

Вести:

- *BBC News* (bbc.co.uk/news),
- *CNN News* (edition.cnn.com),
- *Yahoo! News* (news.yahoo.com),
- *Google News* (news.google.com),
- *Yandex News* (news.yandex.ru),
- *Google Reader* (google.com/reader),
- *Reddit* (reddit.com) и
- *NewsBlur* (newsblur.com).

Сервиси електронске поште:

- *Gmail* (mail.google.com),
- *Yahoo! Mail* (mail.yahoo.com),
- *Yandex Mail* (mail.yandex.ru),

Сајтови уз помоћ *Web Apps*-а постају *web*-базиране апликације попут оних које можемо видети у *Firefox*-у, *Chrome/Chromium*-у. Нас је ова функција заинтересовала па смо је испробали.

- *QQ Mail* (mail.qq.com),
- *Windows Live Mail* (login.live.com) и
- *Mail RU* (mail.ru).

Друштвене мреже:

- *Facebook* (facebook.com),
- *Twitter* (twitter.com),
- *Google+* (plus.google.com),
- *VK.com* (vk.com),
- *LinkedIn* (linkedin.com) и
- *Tumblr* (tumblr.com).

Игре:

- *Cut the Rope* (cuttherope.ie),
- *Angry Birds* (chrome.angrybirds.com),
- *Lord of Ultima* (lordofultima.com) и
- *Command and Conquer: Tiberium Alliances* (alliances.commandandconquer.com).

Канцеларија:

- *Google Docs* (docs.google.com) и
- *Google Calendar* (google.com/calendar).

dar).

Музика и видео:

- *Last.fm* (lastfm.com),
- *Libre.fm* (libre.fm),
- *Pandora* (pandora.com),
- *Grooveshark* (grooveshark.com),
- *Hulu Player* (hulu.com/watch),
- *Yandex Music* (music.yandex.ru),
- *Rdio* (rdio.com),
- *YouTube* (youtube.com) и
- *Ubuntu One Music* (one.ubuntu.com).

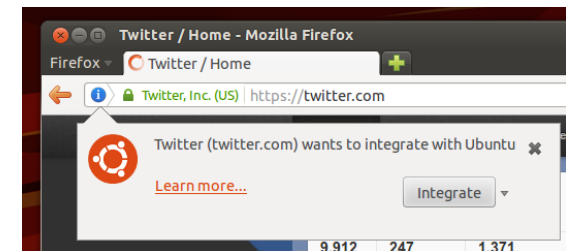
Остали:

- *Launchpad* (launchpad.net),
- *WordPress.com* (wordpress.com),
- *Amazon* (amazon.com),
- *Amazon Cloud reader* (read.amazon.com) и
- *Subway IRC*.

Ова листа се може проширити зато што је *API Unity Web Apps*-а доступан свим заинтересованим програмерима.

Подршка прегледача

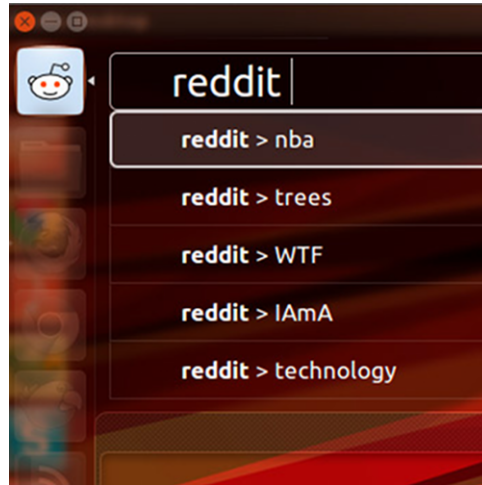
Ову опцију за сада подржавају само *Mozilla Firefox* и *Chromium*. Занимљиво је зашто је не подржавају и остали *open source* прегледачи са сличном основом.



Слика 1: Пример интегрисања *web* сервиса са Убунтуом

Тестирање могућности

Интеграција са *Unity HUD*-ом је одлична и њу подржавају *Reddit* и *Google Docs*. Приликом коришћења *Google Docs*-а можете да убацујете обележиваче, цртеже... Већина опција *Google Docs*-а је пребачена у *Unity HUD*. Само притисните *Alt* тастер и почните да куцате команду (којој је исти назив као и у *Google Docs* менију) и након што вам се појави жељена команда једноставно је одаберите. Ово се показало веома корисно након дужег рада. *Reddit* има претраживање категорија, кључне речи и слично (док ви куцате шта желите и *HUD* вам даје брзе резултате изгледа као да претражујете *Reddit*).



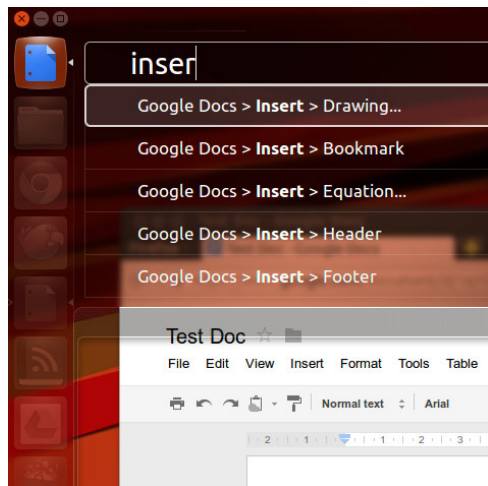
Слика 3: Reddit

BBC News, *Yahoo! News* и *CNN News* подржавају обавештења која се појављују при врху екрана. Ова опција се такође показала као корисна. Уместо да стално освежавате *BBC*, *CNN* или *Yahoo!* примаћете обавештење чим стигне нова вест. Мало нам је засметало што ову опцију не подржавају и остали извори вести који подржавају *Unity Web Apps* (на пример *Google News*).

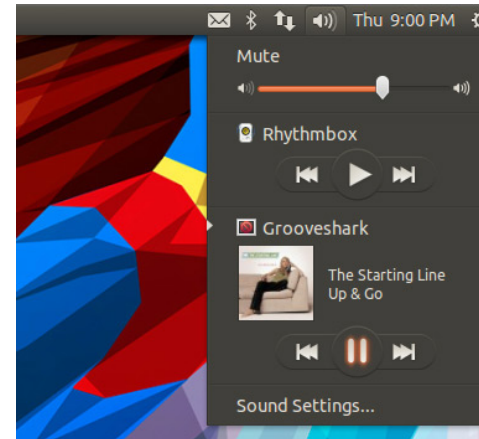


Слика 4: BBC News обавештења

Grooveshark је добио интеграцију са звучним менијем Убунтуа па сада можете да слушате вашу музику из *Grooveshark*-а као и музику из *Rhythmbox*-а на пример.

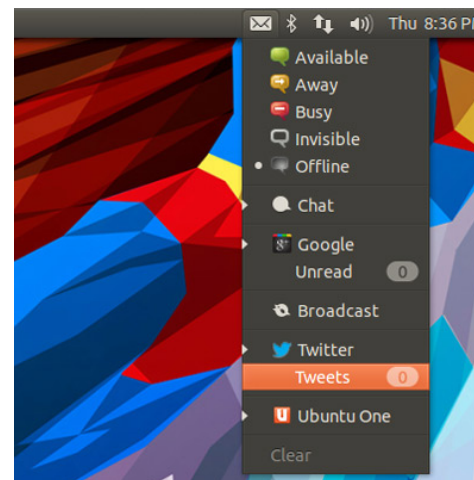


Слика 2: Google Docs



Слика 5: Grooveshark у звучном менију Убунтуа

Twitter и *Google+* се могу наћи у *messages* менију са корисним ставкама као што су нови *tweet*, нови, постови... Не би било лоше да имају обавештење за сваки пристигли *tweet*, *G+* пост и слично, као код *news* сајтова.



Слика 6: Twitter и G+ у менију за поруке у Убунтуу

Инсталирање

Unity Web Apps се инсталира врло једноставно. Да би се инсталирао потребно је унети следеће команде и сачекати да Убунту одради своје:

```
$ sudo add-apt-repository
ppa:webapps/preview
```

```
$ sudo apt-get update &&
sudo apt-get install unity-
webapps-preview
```

Напомене

Можда ћете имати проблема са *Google Docs* програмом, зато што вас прегледачи преусмеравају на адресу *drive.google.com* тако да ћете морати брзо да реагујете да бисте је инсталирали (осим ако немате јако спор интернет што није био наш случај).

Убунту неће да одржава *Unity Web Apps* још дуго времена за Убунту 12.04 тако да вам топло препоручујемо да у скорије време пређете на Убунту 12.10.

Након првог покретања (додавања) неког *Unity Web* програма, исти ће вам се „залепити“ за *launcher*, тако да ако желите да га „откачите“ са *launcher*-а мораћете да рестартујете систем или се одјавите па се поново пријавите (што је много бржи начин).

Ако вам се допала ова иновативна функција Убунту *Unity*-ја пратите њен развој и чекајте да ваш омиљени сајт постане *web*-базиран програм у Убунтуу.

FLOSS медија плејери - 3. део

У прошлим бројевима смо говорили о конзолним и графичким медија плејерима. У овом броју ћемо се фокусирати на **MPD**.

Аутор: Гаврило Продановић

У прошлим бројевима смо говорили о конзолним и графичким медија плејерима. У овом броју ћемо се фокусирати на **MPD**. **Music Player Daemon** је серверски програм, који се обично стартује у позадини са **boot-om** система. **MPD** пружа могућности да репродукује све познате аудио формате и да користи све познате аудио излазе. **MPD** је могуће контролисати локално или преко мреже помоћу клијената који комуницирају преко **TCP** или **UNIX socket-a**. Након инсталације **MPD-a**, потребно је урадити неке једноставне измјене у **/etc/mpd.conf** датотеци, као што је локација до музичке библиотеке и лозинка за приступ. Након тога је потребно одабрати клијент помоћу којег ћете пуштати вашу музику.

MPС

MPС је једноставан **cli** клијент за **MPD**. Помоћу њега можете урадити све потребне ствари, као што је контролесање **playback-a** или претрага музичке библиотеке. Његов интерфејс ће неким корисницима бити „неудобан“ али

је **MPС** одлична алатка коју би могли користити у скриптама или за **keybind** у вашем омиљеном управнику прозора.

Ncmtprcp

```

Bijelo dugme - Etoi Bas hocul
File Edit View Search Terminal Help
Playlist (40 items, length: 2 hours, 22 minutes, 1 second) Volume: 100%
Bijelo dugme - Slatko li je ljubiti tajno (4:27)
Bijelo dugme - Lova vjoo (2:38)
Bijelo dugme - Izgledala je malo cudno u kaputu zutom krojenom bez veze (4:41)
Generacija bez buducnosti - Otpisani (Instrumental) (3:21)
Bijelo dugme - Izgledala je malo cudno u kaputu zutom krojenom bez veze (4:41)
Bijelo dugme - Lova vjoo (2:38)
Bijelo dugme - Etoi Bas hocul (3:53)
Bijelo dugme - Dede bona, sjeti se, de, tako ti svega (4:57)
Bijelo dugme - Slatko li je ljubiti tajno (4:27)
Bijelo dugme - Nasta sudro (3:33)
Bijelo dugme - Na desa se takve stvari pravome muskarcu (4:00)
Bijelo dugme - Sanjao sam nocas da te nemam (6:50)
Azra/Azra - odlazak U Noc (4:16)
Azra/Azra - Fa Fa Fa (1:52)
Azra/Azra - Jablan (2:23)
Azra/Azra - Ko To Tamo Pjeva (4:41)
Azra/Azra - Marina (3:02)
Azra/Azra - Ozoni Budi Dobar (2:43)
Azra/Azra - Pevna Pa Ova (3:40)
=====
Playing: Bijelo dugme "Etoi Bas hocul" (1976) - Etoi Bas hocul [1:09/3:53]

```

Слика 1: Ncmtprcp

Ncmtprcp је **fork ncmpc** клијента за **MPD**. Криси га **ncurses** интерфејс што га чини једноставнијим за коришћење. Помоћу њега можете прегледати музичку библиотеку по фасциклама или по структури **artist/album/song**. Такође подржава напредније претраживање које је једноставног интерфејса. Постоји више поља гдје можете попунити тагове које желите и тако претражити лако оно што вас занима. Такође постоји **playlist editor** и **tag editor** који вам могу бити корисни.

У случају да не знате текст неке пјесме, **ncmtprcp** вам га може аутоматски добавити са интернета. Ако вам затреба помоћ како да користите овај клијент, притисните само **F1**.

GMPC



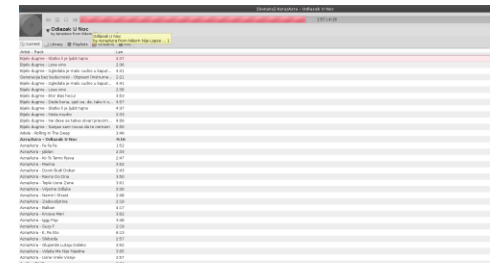
Слика 2: GMPC

Gnome Music Player Client је графички клијент за **MPD**. Интерфејс му је леп, једноставан за коришћење а богат опцијама. Са леве стране налазе се језици који нуде различите опције. У **Now Playing** можете погледати информације о песми. Такође ту можете погледати текстове песама, језичке за гитару (ова опција није дала никакве информације за наше песме), сличне песме, сличне извођаче, **web** линкове, информације о извођачу и песмама из албума. Такође постоји листа других албума које поседујете у вашој музичкој колекцији. **Play Queue** вам даје тренутну листу песама коју можете изменити. У **Database tab-y** песме можете прегледати по фасциклама а такође постоје и **Genre**, **Artist** и **Metadata browser**. Такође ту је и претраживање које ће вам бити од помоћи.

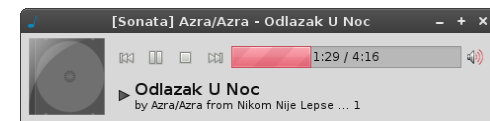
Sonata

Sonata је једноставан **GTK** клијент. Овде такође постоје опције претраживања музичких библиотека, као и код

GMPC-a али за разлику од **GMPC-a**, овде не постоје опције за приказивање детаљних информација са интернета. Међутим, постоје текстови песама. Оно што нам се свидело је могућност минималистичког интерфејса где постоје само контроле за репродукцију.



Слика 3: Sonata



Слика 4: Sonata mini

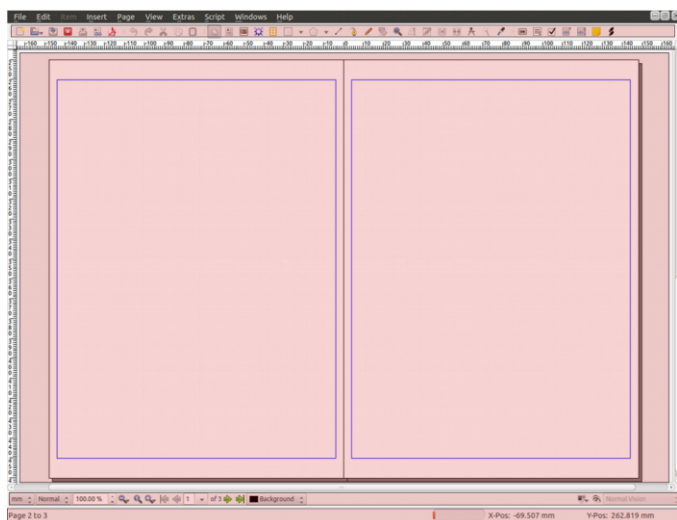
На крају

Овде смо описали само клијенте који раде на **GNU/Linux-y**. Такође постоје клијенти за друге платформе као што су **Windows** или **Mac OS X**. Постоје клијенти и за **Андроид**, **iPhone**, **iPod**, **iPad** и **Symbian** телефоне. Такође постоје **plugin-ови** за **IM**, **plugin-ови** који мењају ваш статус а постоје и **IRC plugin-ови**. Исто треба споменути и **web клијенте** који вам омогућавају да контролишете **MPD** широм свијета са сваког уређаја који поседује **web browser**. Такође треба споменути да се **MPD** може користити за аудио **streaming**. Ако желите да испробате још клијената за **MPD** у случају да вам се ови не свиђају, онда је за вашу потрагу добра следећа локација:

<http://mpd.wikia.com/wiki/Clients>

Мала школа: Scribus 1.4 - 3. део

Интерфејс Scribusa



Linija padajućih menija
Linija alata

Radni prozor

Navigaciona linija
Statusna linija

Аутор: Дејан Маглов

Слика 1: Интерфејс Scribus-a

У прошлом наставку мале школе смо отворали наш документ. Подесили смо опште параметре и сад по први пут видимо комплетан Scribus-ов интерфејс. Пре него што наставимо са конкретним форматирањем шаблона за наш часопис, представимо овај интерфејс. Представимо га у циљу лакшег сналажења где нам је шта, упознавања са алатом и терминологијом која ће бити коришћена у овој малој школи. Након тога, кренућемо са формирањем леве и десне странице, форматираћемо стилове за текст, одабрати жељене боје које ћемо употребљавати у часопису...

Упознајте интерфејс Scribus-a 1.4. Циљ упознавања са интерфејсом је лакше сналажење у самом програму као и упознавање са терминологијом која ће надале бити коришћена у овој малој школи.

интерфејс са класичним распоредом елемената. Уочавамо 5 стандардних елемената интерфејса:

1. линију падајућих менија, на самом врху прозора,
2. линију алата испод линије падајућих менија,

Интерфејс Scribus-a

Scribus има класичан моно прозорски

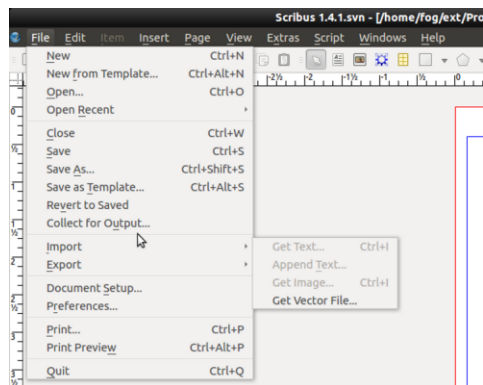
Категорија	File	Edit	Item	Insert	Page	View	Extras	Script	Windows	Help
Алати	New	Undo	Duplicate	Frames	Insert	Fit to Height	Manage Images	Scribus Scripts	Cascade	Scribus Manual
	New from Template	Redo	Multiple Duplicate	Insert Text Frame	Import	Fit to Width	Hyphemate Text	Execute Script	Tile	Tooltips
	Open	Item Action Mode	Transform	Insert Render Frame	Delete	50%	Dehyphemate Text	Recent Scripts	Properties	Scribus Homepage
	Open Recent	Cut	Delete	Insert Table	Copy	75%	Generate Table of Contents	Show Console	Outline	Scribus Online Documentation
	Close	Copy	Group	Insert Shape	Move	100%	Color Wheel	About Script	Scrapbook	Scribus Wiki
	Save	Paste	Ungroup	Insert Polygon	Apply Master Page	200%	Font Preview		Layers	Online Tutorials
	Save As...	Paste Recent	Is Locked	Insert Line	Convert to Master Page	400%	Short Words		Arrange Pages	Check for Updates
	Save as Template	Contants	Size is Locked	Insert Bazier Curve	Manage Guides	Preview Mode			Bookmarks	About Scribus
	Revert to Save	Select All	Level	Insert Freehand Line	Manage Page Properties	Show Margines			Measurements	About Plugins
	Collect for Output	Advanced Select All	Send to Layer	Sticky Tools	Snap to Grid	Show Bleeds			Action History	About Qt
	Import	Deselect All	Send to Scrapbook	Glyph	Snap to Guides	Show Frames			Preflight Verifier	
	Export	Search/Replace	Send to Patterns	Character		Show Layer Indicators			Align and Distribute	
	Document Setup	Edit Text	Adjust Frame to Image	Quote		Show Images			Tools	
	Preferences	Edit Image	Adjust Image tu Frame	Spaces & Breaks		Show Grid			PDF Tools	
	Print Preview	Edit Source	Update Image	Ligature		Show Guides				
	Quit	Colors	Image Effects	Sample Text		Show Text Frame Columns				
		Replace Colors	Extended Image Properties	Barcode		Show Baseline Grid				
		Patterns	Preview Settings			Show Text Chain				
		Styles	Attributes			Show Control Characters				
		Master Pages	PDF Options			Show Rulers				
		JavaScripts	Convert To			Rulers Relative to Page				
			Link Text Frames			Move/Resize Value Indicator				
			Unlink Text Frames							
			Attach Text to Path							
		Detach Text from Path								
		Combine Polygons								
		Path Tools								
Стандардна категорија са алатима за манипулацију и подешавање докумената	Стандардна категорија за едитовање документа	Алати за едитовање и подешавање елемената документа	Алати за убацивање нових елемената у документ	Алати за креирање и манипулацију нових страницама документа	Алати за подешавање изгледа и функција главног радног прозора	Додатне функције Scribusa	Алати за управљање прилагођеним скриптама	Алати за пролагоджавање и отварање Scribus документација и додатних прозора	Све везано за помоћ при раду са Scribusom као и online документација и туторијали	

Табела 1: Алати у падајућим менијима

3. WYSIWYG (енгл. *What You See Is What You Get* - шта видиш то добијеш) радни прозор,
4. навигациону линију и
5. статусну линију.

Линија падајућих менија

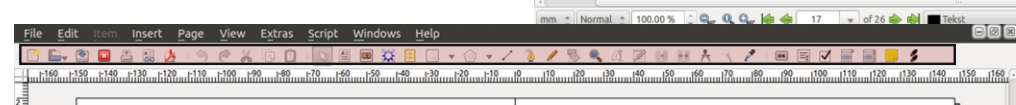
Ова линија садржи све алате за прављење, уређивање и подешавање документа као и самог програма. Ови алати су распоређени у 10 падајућих менија. У **табели 1** су дати сви алати по категоријама.



Слика 2: Линија падајућих менија

Табелу не треба додатно коментарисати. Алати су логично распоређени а функције алата ћемо упознати у наставку мале школе.

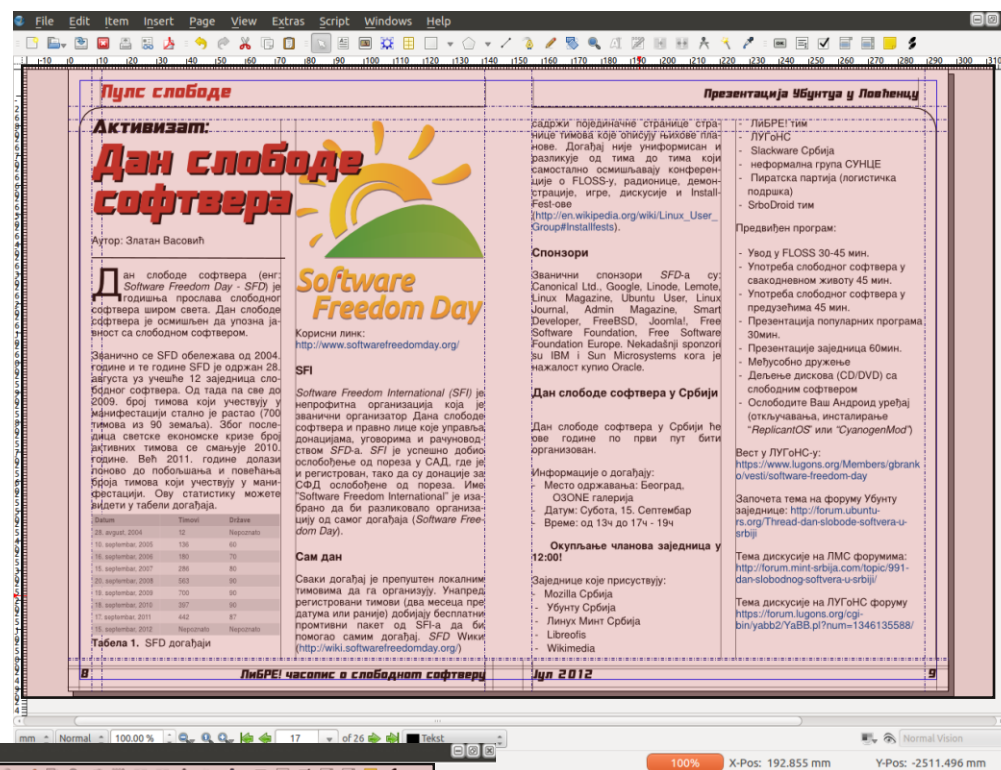
Линија алата



Слика 3: Линија алата

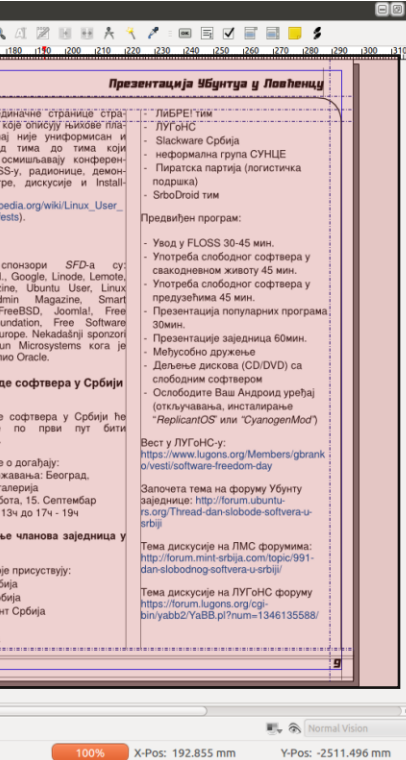
У овој линији су иконице најчешће коришћених алата. Ту су алати за манипулацију документима (отвори

нови, отвори постојећи, снимити, затвори, штампати, изврши проверу, направи PDF), затим стандардни алати за уређивање (*Undo*, *Redo*, исеци, копирај и налепи (енгл. *cut/copy/paste*)), затим алати за увоз елемената (текст оквира, оквир слике, *render* оквира, табеле, облика, полигона, праве линије, криве линије, линије слободном руком), затим алати за уређивање елемената (ротирај елемент, увећај елемент, означи текст, уреди текст, повежи оквир текста,



бо box, додај list box, додај коментар, линкуј елементе). Већину ових алата ћемо стално користити приликом израде нашег пројекта.

Радни прозор



Слика 4: Радни прозор

Радни прозор обухвата највећи део интерфејса. Карактерише га функција WYSIWYG. Ово значи да оно што видите и уредите ће тако бити и у завршном документу са изузетком

помоћних линија које служе за поравнавање, позиционирање и идентификацију елемената документа. Подешавање шта ће од помоћних елемената бити приказано у радном простору се налази у падајућем менију *View*.

Навигациона линија

Слика 5: Навигациона линија

Навигациона линија првенствено служи за брзи прелазак са стране на страну документа на којем радимо али исто тако нам подешава изглед радног прозора.

Гледајући ову линију са лева на десно учимо падајуће листе:

1. за брзи одабир главне јединице мере (*mm, cm, in, c, pt...*)
2. за брзи одабир квалитета приказа свих елемената на документу без обзира на унети квалитет (*high, normal и low*)

Да појаснимо, брза промена јединице мере може да буде корисна ако на пример за читав документ користимо *mm* као основну јединицу али нам треба већа контрола квалитета илустрација у пикселима, једноставним кликом и одабиром пиксела за основну јединицу мере можемо без већих проблема да пређемо са уређења текста на уређивање слика и обратно. Врло корисно. Квалитет приказа елемената је такође корисна функција. Проверавање излазног квалитета документа можемо да једноставно обавимо постављањем максималног квалитета приказа

документа то јест *High*. Ако бисте оставили стално овај квалитет приказа могло би доћи до успоравања навигације кроз документ због генерисања квалитетне слике, зато није лоше смањити квалитет приказа на *Low* чиме убрзавамо навигацију и рад у документу.

Следећих пар ставки у навигационој линији се односи на увећање документа у радном прозору. Ту је *combo box* са процентом увећања (*zoom*) приказа, лупа са минусом за умањење, лупа са јединицом за враћање у нормални приказ (100% увећања) и лупа са плусом за увећање.

Следећа група дугмића се односи на навигацију по странама документа.

Врло битан *list box* је онај који се налази иза навигационих дугмића. Овај *list box* служи за бирање тренутно активног *layer-a* документа. Као и сви графички програми и *Scribus* подржава *layer-e*. То значи да различите елементе документа можете да поставите на други прозирни *layer*, тако да приликом означавања слике не сметају тексту или позадински елементи елементима главног садржаја, и слично.

О *layer-има* у *Scribus-у* ће касније бити више речи.

На навигационој линији можемо још уочити два дугмића са десне стране. Једно се односи на преглед изгледа када се примени шема боја. Шеме боја покушавају да дочарају изглед готовог производа након штампе. На екранима се користе *RGB* боје то јест боје које су добијене мешањем 3 основне боје: црвене, зелене и плаве. У штампаријама се користе *CMYK* боје то јест, боје

добијене мешањем 4 основне боје: *cyan*, *magenta*, жута и црна. Шема боја покушава ове разлике да премости. Пошто ми нећемо штампати наш часопис и нисмо подесили шему боја ово дугме нам ништа не значи, шта више, ако је активно могло би нам дати погрешну слику излазног документа.

Друго дугме је *Preview Mode*. Оно укључује и искључује режим за преглед готовог документа. Када је ово дугме активно из радног прозора се уклањају све помоћне линије и остаје само приказ готовог излазног документа.

Навигациона линија је врло битна за сналажење у документу па смо овог пута обратили мало више пажње на њу.

Статусна линија

Корисници не могу да утичу на елементе у статусној линији. Она даје само информацију о тренутном положају курсора и стању функције аутоматског снимања документа. Сада смо се упознали са интерфејсом *Scribus-a* и знамо где нам је шта. Од следећег наставка почињемо са конкретним радом на изради нашег *PDF* часописа.

Наставиће се...

Несвакидашња окружења радне површи

Поред стандардних окружења радне површи постоје и она која су веома мало заступљена, што свакако не значи да су по функционалностима и карактеристикама лошија од њих. Због тога је врло вероватно да се са неким од њих још нисте упознали па би овај чланак био један од начина да то и учините.

Аутор: Александар Станисављевић

Уколико спадате у кориснике који воле да испробавају разне Линукс дистрибуције у живом режиму трагајући стално за неким новим искуством, вероватно сте се бар једном запитали које су заправо суштинске разлике између појединих дистрибуција. Све оне углавном користе *X Window System*, али управници прозора и окружења радне површи који се у њима користе могу значајно да варирају од дистрибуције до дистрибуције. Многобројне Линукс дистрибуције користе најпознатија окружења радне површи, као што су: *GNOME Shell*, *MATE*, *Unity*, *LXDE*, *XFCE*, *Cinnamon* и *KDE*, па ћете се током испробавања разних Линукс дистрибуција у живом режиму сусретати углавном са овим окружењима радне површи. Међутим, поред набројаних окружења радне површи постоје и она која су веома мало заступљена, што

свакако не значи да су по функционалностима и карактеристикама лошија од њих. Због тога је врло вероватно да се са неким од њих још нисте упознали па би овај чланак био један од начина да то и учините.

Trinity

Пројекат *Trinity* окружења радне површи је организовао и предводи Тимоти Пирсон (енгл. *Timothy Pearson*), управник за издања Кубунтуа са 3.5 верзијом *KDE* окружења радне површи. Он је објавио *Trinity* како би наставио са развојем верзије 3 *KDE-a* а након што је *KDE e.V* одлучио да напусти овај пројекат и крене са развојем верзије 4 *KDE-a*. Овај *fork* одржава *KDE* 3.5 живим укључујући исправљање уочених буба, побољшања са додатним карактеристикама као и компатибилност са старијим хардвером.



Слика 1: Trinity 3.5.12

Sugar

Sugar је окружење радне површи направљено са циљем да га користе деца за интерактивно учење уз помоћ рачунара. Програмери овог окружења радне површи су укључени у пројекат *One Laptop per Child – OLPC* (један лаптоп по детету). Ово окружење радне површи је подразумевано инсталирано на *OLPC XO-1* фамилији лаптоп рачунара а такође подржава и други хардвер те може накнадно да се инсталира.



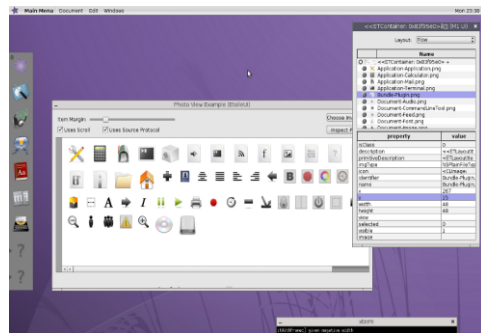
Слика 2: Sugar 0.82

За разлику од других окружења радне површи, *Sugar* не користи метафоре попут: радног окружења, фасцикле и

прозора. Уместо тога, активности у *Sugar*-у које су увек преко целог екрана, захтевају од корисника да се фокусирају на само један програм у датом тренутку.

Étoilé

Étoilé (француски за звездано), је *GNUstep* базирано окружење радне површи које је од самог старта изграђено на бази високо модуларних и лаганих компоненти са таквом оријентацијом читавог пројекта као и пројектне документације која корисницима омогућује да креирају сопствени ток рада у овом окружењу комбиновањем и обликовањем пружених услуга (програма) и других компоненти окружења. *Étoilé* избегава традиционалне метафоре радне површи те обезбеђује знатно више могућности приликом представљања објеката. То омогућава знатно лакше представљање објеката који се не односе само на класичне датотеке, као што су људи.



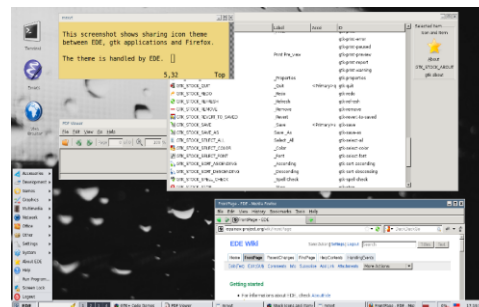
Слика 3: Étoilé 0.4

EDE

EDE или *Equinox Desktop Environment* је мало окружење радне површи које је направљено да буде одзивно, да троши

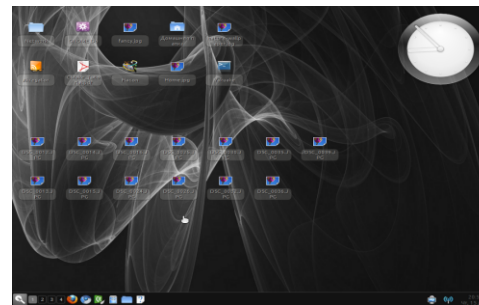
веома мало ресурсе рачунара и да има познати изглед и угодност приликом коришћења. *EDE* окружење радне површи користи *FLTK* комплет алата и писано је у *C++* програмском језику.

EDE не користи „пружамо све“ филозофију. Његов циљ је да обезбеди само окружење радне површи које не укључује специјалне алате и програме. На пример, зашто правити још један *web browser* када *Firefox*, *Seamonkey* или *Chromium* могу одлично да сарађују са *EDE*-ом.



Слика 4: EDE 2.0

Razor-qt



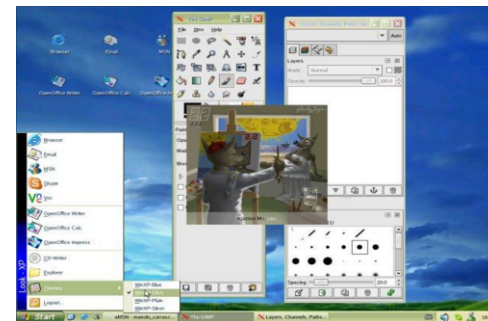
Слика 5: Razor-qt 0.4

Razor-qt је лагано окружење радне површи које користи *QT* комплет алата. За разлику од *KDE* окружења радне површи које такође користи *QT* комплет алата, *Razor-qt* одлично ради и на

старијим компјутерима. Прилагођен је корисницима који цене једноставност, брзину и интуитиван кориснички интерфејс.

Look Win XP

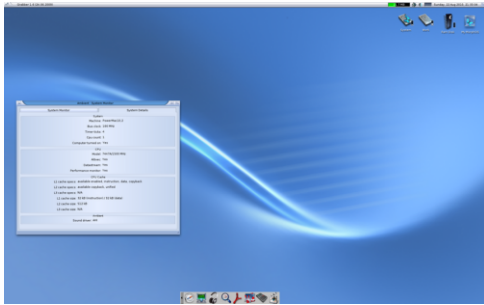
Look Win XP (LXP) окружење радне површи је намењено *Linux/Unix* корисницима који желе окружење радне површи које пружа *Microsoft Windows XP* „осећај и изглед“. *LXP* пројекат је сâм развио све своје теме као и неколико других додатака. Ово окружење је намењено свима онима који желе брзо и једноставно окружење радне површи као и онима који желе да импресионирају своје пријатеље који користе *Microsoft Windows XP* оперативни систем.



Слика 6: LXP 0.2

Ambient

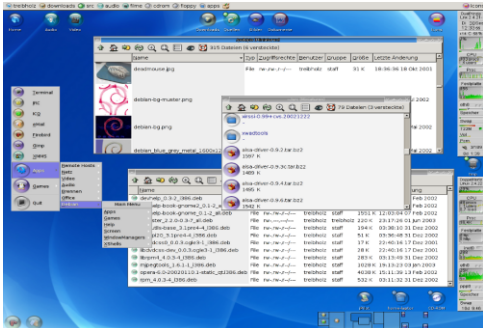
Ambient је *MUI (Magic User Interface)* базирано окружење радне површи за *MorphOS* оперативни систем. Његов развој је 2001. године започео Дејвид Гербер (*David Gerber*). Главни циљеви које ово окружење треба да испуни су једноставност и брзина. Ово окружење радне површи је писано у *C* програмском језику.



Слика 7: Ambient окружење радне површи

ROX

ROX је брзо и једноставно за коришћење, окружење радне површи, које у великој мери користи *drag-and-drop* (пребаци) могућност. Базиран је на *ROX-File* управнику датотека (*file manager*) који се подразумевано користи у *Puppy Linux*-у. Користи *GTK+* комплет алата а писан је у програмским језицима *C* и *Python*.



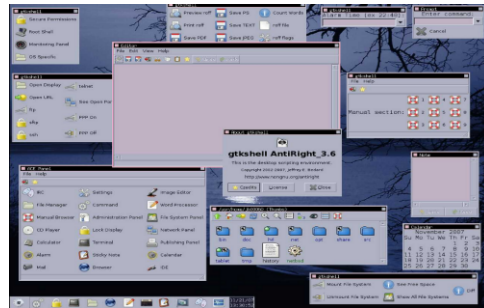
Слика 8: ROX окружење радне површи

GUIShell

GUIShell је лагано окружење радне површи које користи *GTK+2* комплет алата. Оно покушава да одржи ниске хардверске захтеве и пружа не тако добро корисничко искуство док се истовремено брине да добро угости

напредне кориснике, имајући у виду снагу *GTKShell-a*.

Слика 9: GUIShell 3.6



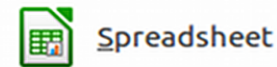
Корисни линкови:

- [1] [http://en.wikipedia.org/wiki/Trinity_\(desktop_environment\)#Trinity](http://en.wikipedia.org/wiki/Trinity_(desktop_environment)#Trinity)
- [2] <http://trinitydesktop.org/>
- [3] [http://en.wikipedia.org/wiki/Sugar_\(desktop_environment\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Sugar_(desktop_environment))
- [4] http://wiki.sugarlabs.org/go/Welcome_to_the_Sugar_Labs_wiki
- [5] <http://en.wikipedia.org/wiki/Étoilé>
- [6] <http://etoileos.com/>
- [7] <http://en.wikipedia.org/wiki/EDE>
- [8] <http://www.equinox-project.org/>
- [9] <http://razor-qt.org/>
- [10] <http://en.wikipedia.org/wiki/Razor-qt>
- [11] <http://sourceforge.net/projects/lxp/>
- [12] <http://lxp.sourceforge.net/>
- [13] [http://en.wikipedia.org/wiki/Ambient_\(desktop_environment\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Ambient_(desktop_environment))
- [14] <http://www.roscidus.com/desktop/home>
- [15] http://en.wikipedia.org/wiki/ROX_Desktop
- [16] <http://www.nongnu.org/antiright/>

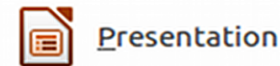
Канцеларијски пакет



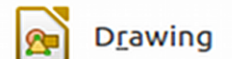
Text Document



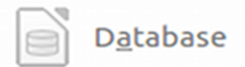
Spreadsheet



Presentation



Drawing



Database



Formula

Аутор: Стефан Ножинић

Ако тражите алтернативу *Microsoft Office*-у, или пак тек размишљате о канцеларијском софтверу, онда свакако погледајте *Libre Office* пакет програма. *Libre Office* је бесплатан канцеларијски софтвер отвореног кода који испуњава многе захтеве у овом пољу савремених технологија. *Libre Office* се састоји из шест програмских решења за различите потребе и намене.

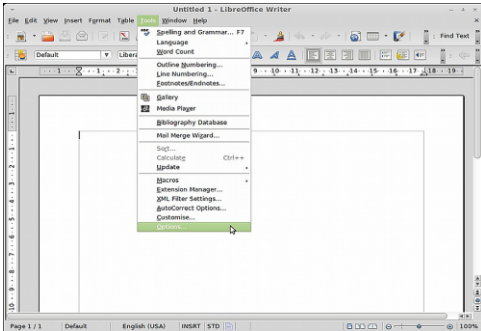
Writer

Libre Office Writer је уређивач текста за многе врсте докумената. Од најједноставнијих текстуалних до сложених као што су *.odt* или *.docx* који се користи у *Microsoft Office*-у. Такође, нуди и опцију извоза документа и у *PDF* и *HTML*. *Writer*-ом се могу комбиновати и остали програми из *Libre Office* пакета као што је *Math* за писање математичких формула. Једноставан је, а њиме могу да се праве разне врсте докумената, од обичних белешки до књига.

Ако тражите алтернативу *Microsoft Office*-у, или пак тек размишљате о канцеларијском софтверу, онда свакако погледајте *Libre Office* пакет програма.

Може да направи садржај, форматира текст, стилизује га, направи табелу и још много ствари које су доступне у различитим врстама докумената. Садржи много „чаробњака“ (енгл. *wizards*) који вам омогућавају да комплексне радње урадите једноставно, али ипак професионално и квалитетно. Једна од корисних ствари ствари у *Writer*-у је *AutoCorrect* и *spelling check on the fly* који грешке у писању пронађу док куцате. Програм има уграђен и *auto-complete* систем који довршава реч док куцате на основу уграђеног речника и речи које сте већ унели. За лаку навигацију кроз документ са много страна *Libre Office Writer* нуди опцију

генерисања садржаја. Гаранција да ће сви моћи прочитати ваш документ јесте *OpenDocument* формат, који је опште-прихваћен стандардни формат за ову врсту документа. Поред *OpenDocument* формата *Libre Office Writer* нуди могућност чувања документа у *.doc* (стари формат *Microsoft Office-a*).

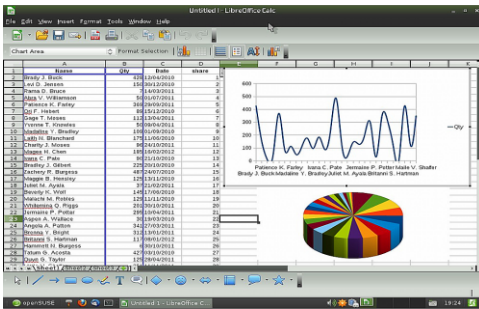


Слика 1: LibreOffice Writer

Calc

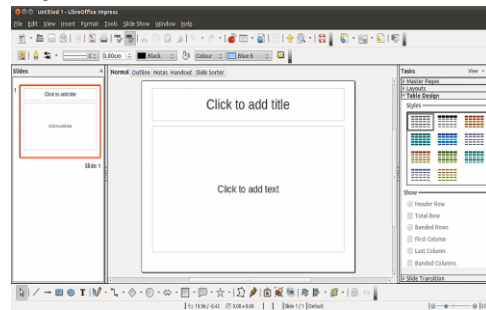
Овај софтвер пружа лагодан рад са табелама и табеларним приказом. Технологија *DataPilot* омогућава увоз података из база података и прављење табеларног приступа. Можете користити бројне аритметичке операције и табеле направити што динамичнијим. Много „чаробњака“ вас корак по корак воде кроз напредне опције и олакшавају коришћење. *Scenario Manager* омогућава да погледате у будућност тако што ћете добити резултате за податке које претпостављате да се могу десити. Ово је корисно ако правите табелу са продајним артиклима и табелу која израчунава добитак. Коришћењем ове опције можемо погледати шта би се десило ако би се цене смањиле или повећале, колики је губитак односно добитак. *Calc* има и опцију извоза табела у *PDF* формат, али и

чување документа у формату који подржава *Microsoft Excel*.



Слика 2: LibreOffice Calc

Impress



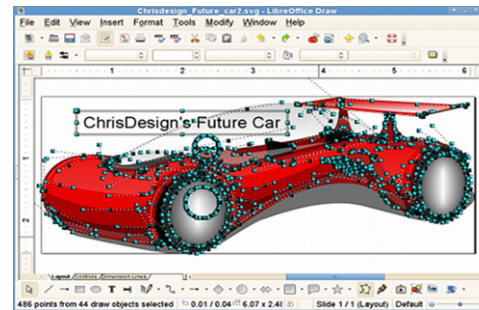
Слика 3: LibreOffice Impress

Impress служи за израду презентација. Већ при покретању можете кроз „чаробњака“ урадити основе једне презентације, као што су одабир позадине слајдова, наслов презентације или распоред садржаја. *Libre Office Impress* омогућава и коришћење шаблона који убрзавају процес прављења презентације, а опет чине да она изгледа квалитетно. Додатне шаблоне можете преузети из *Libre Office* ризнице или пак направити своје. У презентацију можете додати и аудио запис. Када дође време да презентујете ваш рад *Impress* вам нуди *Slide Show* опцију коју можете подесити на „ручно“ пребацивање слајдова, или пак аутоматско на

неколико секунди, а ту су и опције у вези са показивачем.

Draw

Ако волите да цртате или пак радите основне техничке планове онда је *Libre Office Draw* права ствар за вас. Можете конструисати 2D као и 3D објекте и потом их изменити, приступити галерији са цртежима за лако коришћење у документу или сами направити цртеже и сместити их у галерију ради лакшег приступа. Овај програм *Libre Office* канцеларијског пакета вам нуди извоз вашег рада у *Flash SWF* формат као и у многе друге формате (поменимо *.jpg*, *.png* или *.gif*).

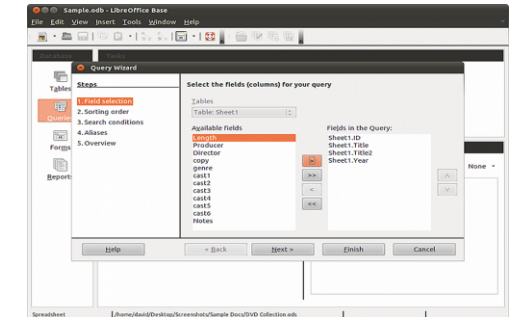


Слика 4: LibreOffice Draw

Base

Base је управник за базе података. Направљен је за велики број корисника и бројне употребе, попут одржавања база података, измене, брисање, претрагу... Кроз многе „чаробњаке“ које нуди овај део *Libre Office* канцеларијског пакета и они који немају много искуства могу лако направити табеле, базе упите или форме. Ако желите да користите *Base* без потребе да базу података делите онда имате могућност креирања базе података у којој се подаци чувају на вашем рачунару у

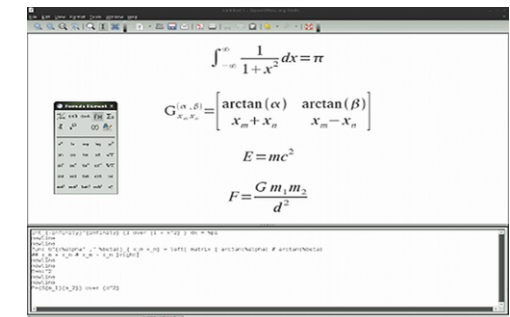
једној датотеци. Ово је одлично решење за оне који немају потребу за великим мрежним базама података и који желе једноставну базу података лаку за разумевање и коришћење. Искусним и захтевнијим корисницима *Base* нуди приступ базама података као што су, на пример, *MySQL*, *MS Access* или *PostgreSQL*.



Слика 5: LibreOffice Base

Math

Писање сложених математичких формула уз *Libre Office Math* је једноставно. *Math* је одлично интегрисан и у остале *Libre Office* пакете. Тако у *Writer*-у можете лако написати било коју формулу. Формуле можете сачувати у интерном формату, али и извести у свеprisутни *PDF*.



Слика 6: LibreOffice Math

Добро дошли на слободну територију – 2. део: Слободни медија плејери

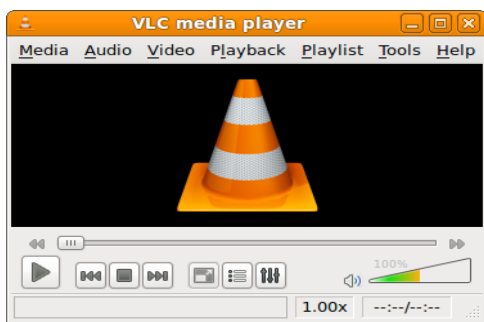
Аутор: Мишо Јовановић

Овај чланак је други у низу будућих чланака чија сврха је да се новим и мање искусним корисницима слободних оперативних система укратко представе програми који ће им убрзати прилагођавање на нови оперативни систем.

Други чланак биће посвећен слободним медија плејерима.

За слободне оперативне системе постоје бројни квалитетни медија плејери. Њихов број расте из дана у дан. Сваки од њих, наравно, има своје предности и недостатке. У складу са намјеном ове рубрике представимо вам три слободна медија плејера који ће задовољити и ваше потребе и ваше стечене навике.

VLC медија плејер



Слика 1: VLC медија плејер

Први у низу јесте VLC медија плејер, вама вероватно већ познат. VLC или

За слободне оперативне системе постоје бројни квалитетни медија плејери. Представимо вам три слободна медија плејера који ће задовољити и ваше потребе и ваше стечене навике.

VideoLAN Client медија плејер је један од најнапреднијих, опцијама најбогатијих, а опет за употребу најједноставнијих медија плејера.

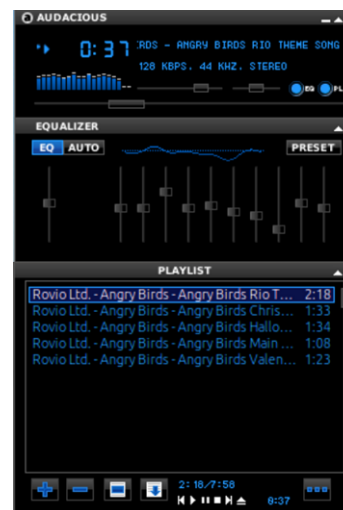
VLC подржава већину познатих формата, па чак и неке егзотичне и мало кориштене формате. Формати: *mp3*, *mp4*, *avi*, *wmv*, *wma*, *ogg*, *ogv*, *mkv*, *flv* или било који други расположиви формат не представљају проблем за VLC медија плејер. Од доступних опција треба напоменути могућност убрзавања или успоравања превода у односу на AVI снимак, у случају да је превод који имате неусклађен са вашим филмом. Вјерујемо да је VLC један од бољих плејера како за нове кориснике, тако и за све остале који немају неке специфичне захтјеве.

VLC медија плејер је могуће користити и за конверзију видео сни-

мака, као и за преглед видео сигнала са удаљених локација (*streaming*).

Audacious

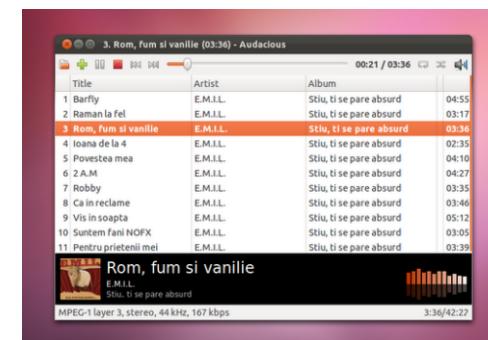
Музички плејер *Audacious* је намијењен онима који су навикли на интерфејс популарног *Winamp-a*. *Audacious* има све што је садржавао и *Winamp*: главни прозор препознатљивог изгледа и функција, прозор за *equalizer-e*, *play* листу; укратко, све оно на шта сте одавно навикли.



Слика 2: Audacious

Ако сте користили *skin* за ваш *Winamp*, исти можете без проблема да користите и за *Audacious*. Такође, можете да укључите и основни *Winamp classic* изглед.

Осим изгледа пресликаног са *Winamp-a* *Audacious* има и *GTK* изглед, интегрисан са изгледом графичког окружења. Вјерујемо да ћете временом напустити изглед *Winamp-a* и прећи на *GTK*, јер ћете се навићи на *GTK* користећи друге програме.



Слика 3: Audacious, GTK изглед

QMPMP

За *QMPMP* важи исто што и за *Audacious*. У питању је клон *Winamp-a* који подржава и *Winamp skin-ове*. Једина битна разлика је у томе што *QMPMP* не садржи интеграцију са графичким окружењем тј. подржава искључиво изглед *Winamp-a*. Оно што ни *Audacious* ни *QMPMP* не садрже јесте подршка за видео репродукцију.



Слика 4: QMPMP

QMPMP је осим за слободне оперативне системе доступан за употребу и на *MS Windows* оперативном систему.

Употреба Winamp skin-ова

Као што смо већ рекли, *Audacious* и *QMPMP* подржавају употребу *skin-ова* за *Winamp*. Битно је напоменути да *winamp skin-ови* долазе архивирани у *.wsz* датотеци.

Да бисте користили *winamp skin-ове* на програму *Audacious* потребно је да отворите фасциклу на следећој локацији, и да у ту локацију убаците ваш жељени *skin*:

```
/home/~/.local/share/audacious/Skins
```

Поступак за *QMPMP* је исти, само што се датотеке за изглед убацују у:

```
/home/~/.qmmp/skins
```

Уколико желите да користите *Winamp classic skin*, можете да га преузмете са:

<http://gnome-look.org/content/show.php?content=135799>.

Корисни линкови:

- [1] <http://www.videolan.org/>
- [2] <http://audacious-media-player.org/>
- [3] <http://qmmp.ylsoftware.com/>

Ратови едитора

Рат едитора (енгл. *editor war*) је чест назив за ривалство корисника *vi* и *Emacs* текст едитора. Оба наведена програма се, на неки начин, сврставају у врло напредне и зреле програме међутим, њихове карактеристичне особине се врло разликују...

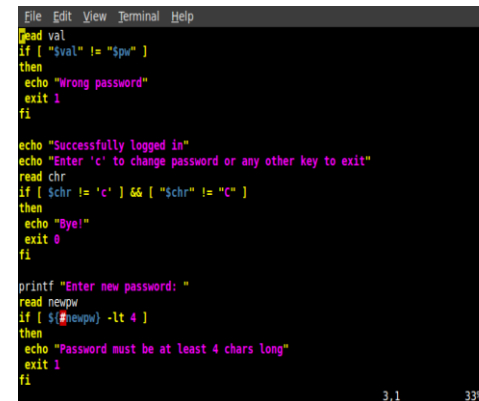
Аутор: Никола Харди

Рат едитора (енгл. *editor war*) је чест назив за ривалство корисника *vi* и *Emacs* текст едитора. Оба наведена програма се, на неки начин, сврставају у врло напредне и зреле програме међутим, њихове карактеристичне особине се врло разликују. Оба наведена програма одликује минималистички изглед у односу на друге познате едиторе текста, као што су на пример: *Gedit*, *Geany* и *Kate*. Друга врло карактеристична особина је што пружају напредне могућности за управљање искључиво помоћу тастатуре.

Vi

Vi је, као и *Emacs*, програм који се развија већ више од тридесетак година а настао је еволуцијом још

старијих едитора текста као што су *ed* и *ex*. За *ex* је било својствено то што је текст уношен и уређиван уписивањем наредби. *Vi* је првенствено био графички режим рада за *ex* а сам назив *vi* је добио по скраћеници за наредбу *visual* у *ex*-у. *Vi* још увек подржава и *ex* режим рада. У почетку је потребно уложити одређену количину времена како би основни проблеми са којима се почетници срећу били савладани.



```
File Edit View Terminal Help
read val
if [ "$val" != "spw" ]
then
echo "Wrong password"
exit 1
fi

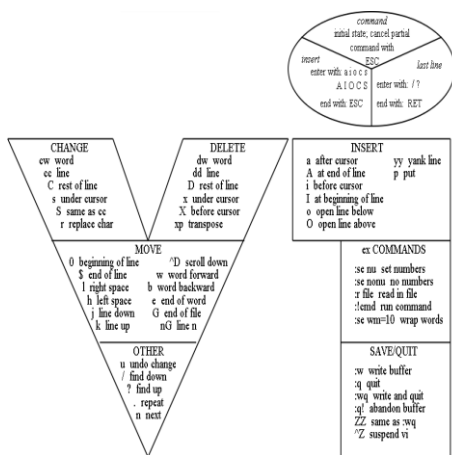
echo "Successfully logged in"
echo "Enter 'c' to change password or any other key to exit"
read chr
if [ $chr != 'c' ] && [ "$chr" != "c" ]
then
echo "Bye!"
exit 0
fi

printf "Enter new password: "
read newpw
if [ ${#newpw} -lt 4 ]
then
echo "Password must be at least 4 chars long"
exit 1
fi
```

Слика 1: Vi едитор

Први проблем са којим се почетници срећу је тај што, када отворе програм за писање текста, они желе да пишу, а *vi* им то не дозвољава. Реч је о 3 режима рада (*mode*): нормални (*normal*), режим за писање (*insert*) и визуелни режим (*visual*). У нормалном режиму рада, у којем се *vi* налази чим је покренут, корисник може да позиционира курсор на жељено место у тексту, да уклони или убаци део текста, мења подешавања програма, позива команде и све

остало што не спада у писање. У режим писања је могуће прећи на више начина у зависности шта желимо да урадимо пре или после преласка у режим за писање. Могло би се рећи да у овом нормалном режиму рада ниједна типка на тастатури заправо не бележи нови знак у текст, што многимга у почетку није нормално. У режим за писање је могуће прећи уписивањем *i*, *a*, *o*, *O*, *r*, *sw* или *co*, *c\$* и на много других начина. Ово је други проблем, много пречица које треба поамтити. Трик је у томе да не треба поамтити све те силне пречице већ у почетку треба научити само оне које су неопходне и њих користити неко време. Касније, када приметите да на одређену рутину губите време, потражите мало по интернету и сигурно ћете наћи решење. Повратак у нормалан режим се врши притиском на *ESC*. Притискање типке *ESC* корисницима овог едитора постаје рефлексна радња. Улога визуелног режима је, пре свега, означавање дела текста - селекција. У визуелни режим се прелази притиском на *v* или *V* а затим се текст означава померањем курсора (наравно, за то служе *h*, *j*, *k* и *l*). Притиском на *v*, прелази се у режим за селектовање „слово по слово“, као што би се то радило и показивачем миша. „Велико *V*“ покреће визуелни режим за означавање читавих редова. Када је део текста означен он може бити уклоњен, измењен, копиран или нешто треће, на пример сортиран.



Слика 2: Vi пречице

Трећи проблем са којим се почетници могу сусрести (или смо ми то видели као проблем) је „а зашто би се неко мучио тиме?“ Следи листа најчешћих разлога и објашњења:

- Vi је много „бржи“ за рад јер нема непрестаног премештања руку са тастатуре на миша, а и уз учење врло малог броја пречица, курсор се једноставно створи тамо где погледате.
- Vi је конзолни програм, изузетно лаган по питању ресурса и представља стандард (налазио се и најчешће се још увек налази на већини Unix-оликих система). Постоје и разне нове верзије од којих су међу најомиљенијим Vim (vi improved) са својим графичких окружењем gVim, elvis, nvi, итд.
- У изузетно снажној спреси је са системским алатима што значи да су алати, као на пример pipe, врло употребљиви. Ово у пракси значи да излаз било које shell команде можете сачувати у едитору или

било којом командом обрадити текст који се тренутно налази у едитору.

- Велики број скрипти и проширења помоћу којих vi постаје едитор по мери.

Преостало је да споменемо још само нешто. Vi је едитор текста у поприлично уском смислу тог израза, а то значи да је помоћу њега могуће уређивати само текстуалне датотеке. То никако не умањује његову употребну вредност јер се у комбинацији са алатом какав је LaTeX могу постићи изузетни резултати. Иако је vi оригиналан програм о којем се толико прича, вероватно је vim сада могуће много чешће срести. Овај текст није упутство или водич за учење, а право место за почетак vi/vim пустоловине је vimtutor који стиже уз vim. За напредније теме постоје опширнији приручници као што је то рецимо „Vim Book“.

```

matrix.rb list.rb cmd.rb fact.rb fibonacci.rb
25 class List
26   attr_reader :head,
27               :tail
28   def initialize(head=nil)
29     @head = head
30     @tail = head
31   end
32   def add(*items)
33     items.each do |item|
34       node = Node.new(item)
35       if head.nil?
36         @head = node
37         @tail = node
38       else
39         @tail.next = node
40         node.prev = tail
41         @tail = node
42       end
43     end
44     self
45   end
46   def remove
47     if @head.nil?
48       raise EmptyListError,
49         "Can not remove from empty list: #{inspect}"
50     end
51     ret = @head
52     @head = @head.next
53     @head.prev = nil unless @head.nil?
54     return ret.data
55   end
56   def each
57     tmp = @head

```

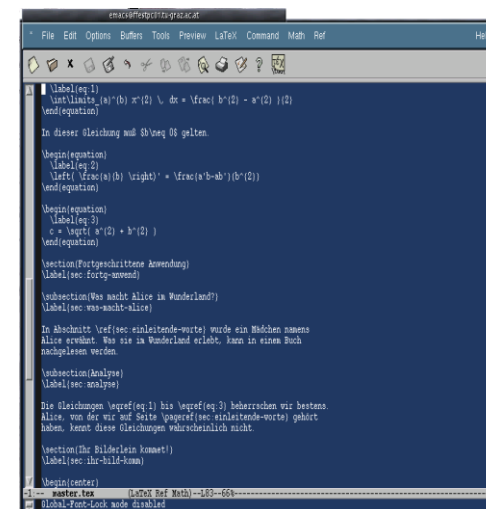
Слика 3: gVim

Emacs



Слика 4: Emacs лого

Са друге стране, Emacs важи за робустан едитор који у себи садржи заиста исцрпан низ додатака разне намене, e-mail клијент, тетрис, календар па чак и личног психотерапеута. Код Emacs-а режими односно модови имају другачије значење него у vi/vim контексту. Emacs режими су више налик скриптама које има vi. Можда почетници лакше прихватају Emacs него Vi из разлога што је више налик класичним едиторима, нема три стална режима као vi (normal, insert и visual) и није потребна никаква посебна акција да би се почело са уносом новог текста. Друга значајна разлика је што пречице на тастатури више нису доступне само у једном одређеном режиму већ се активирају комбинацијом тастера. Дакле, када је притиснута типка са словом, подразумева се да желите да упишете то слово, а ако желите да урадите нешто посебно, за то је потребно притиснути неку од специјалних типки (ctrl, alt, shift). Emacs је на гласу да троши много хардверских ресурса док је vi заиста минималистичко решење, али у данашње време овај критеријум се може и занемарити.



Слика 5: Emacs

Неки од адута које крије Emacs су и:

- „ASCII art“ цртање
- Напредан рад са табелама у текстуалним документима (.txt)
- Emacs није само текстуални едитор и има битно бољу подршку за приказ графичких елемената, као што су: фотографије, шеме или математичке формуле

Корисни линкови:

- [1] <http://www.vim.org/>
- [2] http://www.yolinux.com/TUTORIALS/LinuxTutorialAdvanced_vi.html
- [3] <http://www.gnu.org/software/emacs/>

Сувер криминал – 2. део

Разлика између физичког и сувер криминала

Аутор: Владимир Цицовић

Физички криминал захтева координацију више људи, спретност, срећу и добру припрему. Са друге стране, *cyber* криминал почиње већ куповином једне од алатки за ширење, у почетку, мале *botnet* мреже. Одређени алати (*exploit kits*) омогућавају мање вештом и информисаном појединцу да изврши значајне криминалне радње, да би га потом медији сасвим погрешно именовали - „хакером“. Заправо, реч је о особи која је извршила кривично дјело путем рачунара, рачунарске мреже, па се тако ради о криминалцу. Међутим, због холивудских филмова, хакер је често свака особа која „проваљује“ у рачунаре и чини лоше ствари. Прави *hacking* можемо назвати разним именима, али не и *cyber* криминалом.

За разлику од физичког свијета, појединац може сам организовати вршење кривичног дјела уз помоћ најјефтиније рачунарске опреме односно, може изградити огромну мрежу заражених рачунара, остати непримјећен и бити пријетња за институције или кориснике интернета. За разлику од криминала у физичком свијету, *cyber* криминал на нашим просторима није истражен - макар не у толикој мјери колико се вјерује да је истражен. Полицијске



агенције немају план нити стратегију како зауставити оно што они називају *hacking-ом*. Разлог је једноставан: никада нису имали стручњака који разумије хакерску културу, разликује *cyber* криминал од етичког хаковања. Потом, не постоје стандарди по којима институције морају бити усклађене на интернету, а непостојање правног и практичног оквира додатно поспјешује раст и разноликост *cyber* криминала. Споменимо као примјер за разноликост групе које *FBI* зове *spam-kings*, односно људе који сваког тренутка могу послати преко десет милиона нежељених е-писама, стичући овом нелегалном рекламом финансијску корист.

Разлика између хакерског дјеловања и сувер криминалног дјеловања

Хакер је, послужићемо се једноставном „гиковском“ дефиницијом, особа која заобилази правила тако што их изучава и проналази „логичку“ рупу коју искоришћава. Хакер је обично „позитивац лик“ који прави програме, мреже - и понекад заобилази правила уз помоћ своје креативности и способности. Међу првим хакерима је био творац модема, тако што је схватио да може спојити два рачунара уз помоћ телефонске линије. Захваљујући њему, ми имамо данашњи модерни интернет (прије једне деценије модем је био основа за комуникацију два рачунара и за спајање на интернет).

Хакери претходне три деценије користе рачунаре да би дошли до рачунарских система. Ово је „спорт“ у којем особа учесник покушава да надмаши особу која је поставила заштиту (у виду шифри, заштитних мјера, као што је *firewall*, и слично). Особе које буду успјешне у упаду пријаве упад и начин на који им је успио: и тад говоримо о „етичким хакерима“. Особе које упадну у важне системе и не пријаве упад су хакери. Међутим, појединци који не само што не пријаве упад већ приступ или информације продају - заправо су *cyber* криминалци. То је основна разлика између *hacker-a* и *cyber* криминалаца, а позната је и као *whitehat*, *greyhat* и *blackhat*. Термини долазе од „црних шешира“ који су се користили у каубојским филмовима за негативце. *Grayhat* је особа која је помало и једно и друго. *Whitehat* је углавном стручњак за безбједност (*security expert*) који ради за одре-

ђене организације или за себе, али својим радом не угрожава никога. *Blackhat* је особа која се стриктно држи криминалног дјеловања против особа/организација/држава.

Особе које се сматрају *hacker-има* су:

- * *Richard Stallman (GNU leader)*
- * *John „captain crunch“ Drapper (Phone Hacker - Phreaker)*
- * *Steve Wozniak (Apple-ов први инжењер и творац Apple рачунара)*
- * *Kevin Mitnick („Младић“ који се увалио у невољу због своје знатичеље)*



Постоје и особе који су у *cyber* свијету анонимни али који су такође придонијели развоју софтверске индустрије, те себе сматрају хакерима.

Наставиће се...

Jinja2 шаблони

Аутор: Ромео Млинар

У претходном броју показали смо како направити једноставан *web* програм у *CherryPy framework*-у. Овога пута осврнућемо се на израду шаблона (енгл. *templates*), односно на динамичко спајање програма и коначног садржаја на страници, видљивог корисницима. Осврнућемо се на издвајање садржаја, његово форматирање у *HTML* и логику унутар шаблона.

Шта је *templating engine*? У овом тексту зваћемо га просто – шаблон. Реч је о софтверском систему за стварање *web* страница на серверу из предефинисаних образаца. Шаблон добија потребне информације, често претходно обрађене, и на основу унапред одређених правила ствара коначну страницу коју сервер потом прослеђује кориснику. На пример, шаблон након пријаве корисника добија податке о регистрованом кориснику Пери који има три непочитане поруке; динамички се потом реченица „Здраво, корисниче {ИМЕ}, имате {БРОЈ} непочитане поруке“ претвара у „Здраво, корисниче Пери, имате 3 непочитане поруке“. Исти шаблон се користи за све кориснике. Шаблони садрже и програмски кôд (логичке блокове, петље, макрое) што растеређује основу програма.

Jinja2 је „језик за израду шаблона у *Python*-у“. Инсталира се и позива као *Python* библиотека а може се користити у сваком *framework*-у који подржава овај језик. *Jinja2* шаблони могу се позивати у заштићеном режиму (*sandboxed*), брзи



су, компајлирају се у *Python*-ов *bitecode*. Грешке је лако уочити у току извршавања јер интерпретер упућује на линију у шаблонској датотеци.

Погледајмо пример једне датотеке писане у *Jinja2* систему.

Шаблонска датотека *indeks.html*:

```
{# Датотека indeks.html. Ради једноставности нисмо укључили примере слагања броја поруке и фразе 'непочитана порука'. #}

<div class="messages"> драво,
{{ 'корисниче' if sex == 'm'
else 'кориснице' }} {{name}}.
{% if unread_msg_number == 1
%}
Имате <b>једну</b>
непочитану поруку.
{% elif unread_msg_number == 0
%}
<b>Немате</b> непочитаних
порука.
{% else %}
Имате <b>{{unread_msg_number}}</b> непочитаних
```

```
порука.
{% endif %}
```

Видимо да се ради о *HTML* коду у који је убачен логички кôд *Jinja2* шаблона. Све што није оивичено витичастим заградама појавиће се одмах на страници, док ће се остали делови шаблона извршити пре излаза.

Ево нешто измењеног примера са званичног сајта за *CherryPy* (ЛиБРЕ! број 3), у којем се наведени шаблон користи:

```
import cherrypy
from jinja2 import Environment, FileSystemLoader
env = Environment(loader=FileSystemLoader('templates'))

class Root:
    @cherrypy.expose
    def index(self):
        tmpl = env.get_template('indeks.html')
        return tmpl.render(name='Пепа', unread_msg_number=1, sex='m')
```

Шаблоне смо убацили у фасциклу *templates*, тако да су на располагању целом програму. Шаблон који овде користимо захтева три вредности: име корисника (*name*), пол корисника (*sex*) и број непочитаних порука (*unread_msg_number*). Вредности се шаблону предају у методу *.render*. Погледајмо сада које реченице добијамо за наредне примере прослеђених вредности.

```
name = 'Пепа' nread_msg_number = 0
```

sex = 'm' Здраво, корисниче Пери.
Немате непочитаних порука.

Погледајмо други пример:

```
name = 'Ивана' nread_msg_number = 8
```

sex = 'f' Здраво, кориснице Ивана.
Имате *8* непочитаних порука.

Логички кôд унутар шаблона саставио је реченице на основу датих правила. Тако смо добили одговарајући род у вокативу, јер је шаблон добио упутства да штампа „здраво, корисниче“ само уколико се ради о мушком роду (вредност *sex* = 'm'). Неколико грана *if* команде проверило је број непочитаних порука и одабрало одговарајућу реченицу. У *Jinja2* шаблонима све вредности оивичене дуплом витичастом заградом се одмах штампају, па смо тако исписали име корисника (или кориснице) наредбом:

```
{{name}}
```

Jinja2 шаблони подржавају много *Python* наредби а ту су и напредне технике попут наслеђивања (*inheritance*) шаблона и издвајање макро наредби у засебне целине, што омогућава израду сложених страница. Уколико сте обратили пажњу (и ако читате ћирилично издање часописа) видели сте да у *Python* кôду и шаблону користимо ћирилицу без нарочитог кодирања. Ово је могуће јер смо користили издања *CherryPy* и *Jinja2* за *Python 3*.

Шаблонски систем *Jinja2* (*BSD* лиценца) активно развија *The Pocco Team*, под чијим „пајтоновским“ окриљем се налазе и *Flask*, *Pygments*, *Sphinx* и *Werkzeug*. *Jinja2* користе велики сајтови као што су, између осталих, *Mozilla*, *SourceForge* и *Instagram*.

Користан линк:

<http://jinja.pocoo.org/>

GNU/Linux DAW

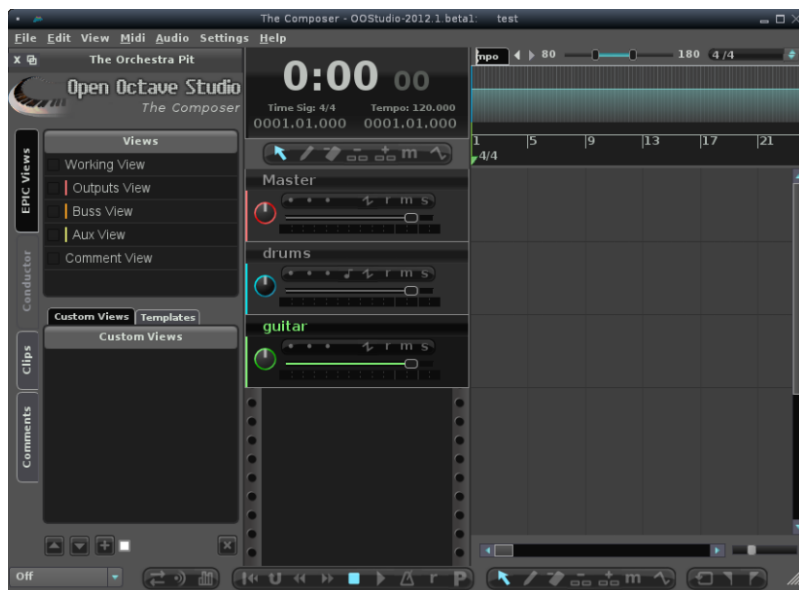
- 3. део

DAW и компоненте

Већ смо поменули у претходним бројевима да се DAW-ом понекад сматра и софтвер који снима и контролише остале аудио програме. Један од таквих програма је *OpenOctave*. У овом чланку ће бити описане основе рада са *OpenOctave* програмом.

Аутор: Горан Мекић

Већ смо поменули у претходним бројевима да се DAW-ом понекад сматра и софтвер који снима и контролише остале аудио програме. Један од таквих програма је *OpenOctave*. У овом чланку ће бити описане основе рада са *OpenOctave* програмом.

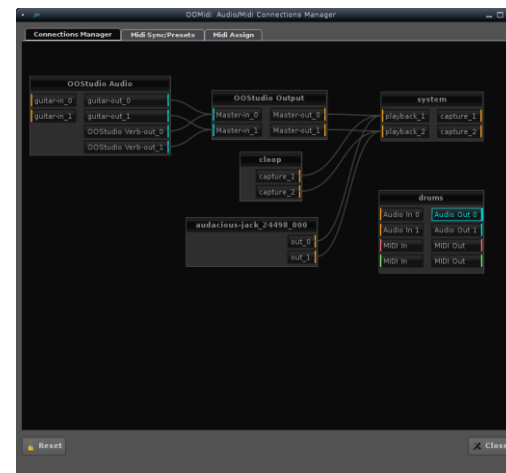


Слика 1: *Composer*

OpenOctave

Ако сте икада радили са *Cubase-ом*, *Sonar-ом*, *Logic-ом* или сличним, наћи ћете се у поприлично познатом окружењу. Сваки програм ове намене има траке (*MIDI*, аудио), *bus*, *aux*, *input* и *output*. О овоме ће бити речи даље у чланку. Оно што је вама битно је да имате *MIDI* и аудио траке. *MIDI* ћете скоро па увек користити за унос нота за ритам бубњева (можда и неких других инструмената, то већ зависи од вас и вашег студија), док у аудио траке снимате глас, гитару и бас. На слици 1 видите 3 траке: *master*, *drums* и *guitar*. *Master* је главни излаз из *OpenOctave-а*, *drums* је *MIDI* трака, док је *guitar* аудио трака. Осим *master* траке, све остале можете да додајете (десни клик испод трака „Add MIDI Track“ или „Add Audio Track“, на пример) и бришете (десни клик на траку и „Delete Track“) по вашој жељи. Сигурно сте приметили да свака трака има „r“, „m“ и „s“ дугме, што представља *Record*, *Mute* и *Solo*. Наравно, саме за себе, траке и нису превише корисне. Оно што вам треба је да тракама доделите улазе и излазе. Ако притиснете *F2* на тастатури, добићете прозор под називом „Connection Manager“, слика 2. Он служи да тракама доделите одакле ће читати свој улаз и чему ће предати свој излаз. Ако кликнете на назив траке, на пример „capture_1“ на „cloop“ програму (сетите се, то је *ALSA* емулација у *JACK-у*) и превучете миша до „guitar-in_0“ на „OOSTudio Audio“, повезаћете на леви канал траке под називом „guitar“ леви излаз сваког аудио програма који за звук користи *ALSA-у*. На исти начин се повезују траке било ког типа.

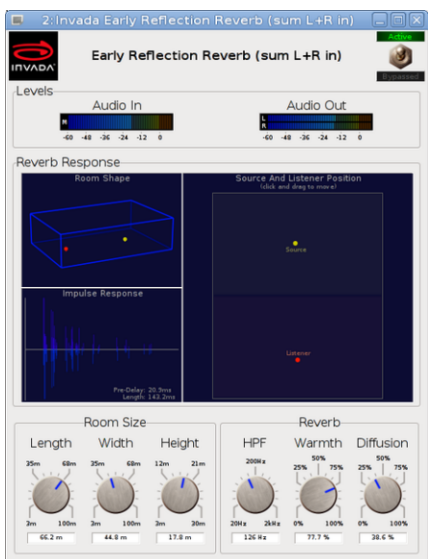
Приметите да су аудио траке наранџасте, *MIDI* траке светло плаве, итд. Сваки од горе поменутих типова трака има своју боју. Разлог за то је што не можете повезати аудио излаз на *MIDI* улаз, па ради боље прегледности боје вам омогућавају лак увид у то шта се са чим може повезати. Ово је срце *OpenOctave* програма, пошто скоро све што ће вам требати је да снимите у траку неки сигнал и предате га даље.



Слика 2: *Connection Manager*

Оно што ћете сигурно желети је да на неку од трака убаците ефекат. Кликните на доње лево дугме које изгледа као 4 траке под називом „The Mixer Doc“. Појавиће вам се траке у доњем делу програма. Кликните на дугме са стрелицама које показују лево и десно ↔ па на *FX*. Добићете много слотова у којима пише *empty*. У њих ћете ставити ефекат по жељи. Кликните десним дугметом миша на „empty“ па на „new“ и из листе изаберите, на пример, „Invada Early Reverb“ (под претпоставком да је *invada-studio-lv2* пакет инсталиран на

вашем систему) и кликните на „ОК“. Уместо „empty“ ће сада писати име ефекта који сте убацили. Двоклик на овај назив ће вам отворити прозор ефекта у коме можете да подешавате параметре истог, **слика 3**. Наравно, за неке ефекте можете да мењате параметре у зависности од тога где се у песми налазите, као на пример да лагано смањујете један од параметара. Ако кликнете на дугме на траци под називом „Toggle Automation“ (иконица изгледа као мало ротирано слово Z), појавиће вам се сви параметри које можете динамички да мењате. Кликните на иконицу која исто изгледа али се налази изнад *Master* траке под називом „Edit automation“ и моћи ћете да мењате криву датог параметра. Ако треба да додате још неку тачку у којој се вредност параметра почиње мењати, држите *CTRL* и кликните на линију која представља вредност параметра.



Слика 3: Invada Early Reverb

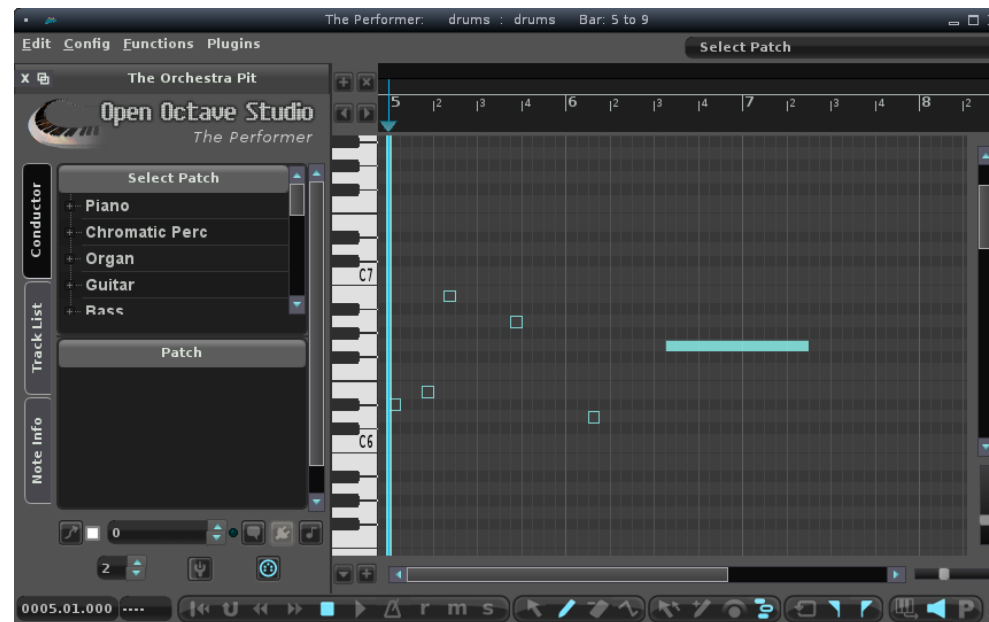
Још једна интересантна ствар је „punch recording“. Приметите да у скроз доњем десном углу, **слика 1**, имате 2 заставице, једну која је окренута лево, и другу окренуту десно. Прва се зове „punch in“, а друга „punch out“. Идеја је једноставна. Претпоставите да имате снимљен бубањ и треба да снимите гитару. Сигурно вам треба пар тактова да бисте добили осећај ритма, пре него што почнете стварно снимање. Кликните на заставице, а онда десним кликом негде на *time bar* (видећете да пише у горњем левом углу „4/4“) поставите „punch out“, а средњим кликом на исти бар, „punch in“. Добићете две усправне линије зелене боје. Оне служе да вам кажу где ће тачно бити снимљено оно што трака добије на свом улазу. Поједностављено, ово значи да ће *OpenOctave* снимати само између *punch in* и *punch out* заставица. Ова опција је веома корисна да бисте добили клипове који су тачно жељене дужине.

Приметите на **слици 1** скроз доле лево, падајући мени у коме тренутно пише „Off“. То значи да ће вас *OpenOctave* пустити да поставите „punch“ заставице где год ви да кликнете. Ово у већини случајева није оно што хоћете и вероватно бисте желели да вас *OpenOctave* ограничи у смислу да заставице можете поставити само на тачне мере (на пример, 4, 8, 16 тактова ...). Експериментишите мало са овим и видите шта вам највише одговара.

Претпоставимо да желите да унесете ноте за ритам бубња. Оно што вам треба је нови клип у *MIDI* траци и повезивање са ритам машином, о чему ће бити речи у следећем броју.

За сада ћете научити како да уређујете *MIDI* ноте и клипове. Стисните слово „D“ на тастатури, што би требало да измени курсор који ће сада изгледати као оловка. Притисните леви тастер миша негде на *drums* траци и развучите пар тактова, а онда пустите миша. Добили сте празан *MIDI* клип. Притисните слово „A“ на тастатури и курсор ће се вратити у стандардни облик: стрелица. Двоклик на новонастали клип ће отворити *performer*, **слика 4**. Са леве стране ће вам се приказати клавијатура, а са десне решетка у коју можете стављати ноте. Поново стисните „D“ на тастатури да бисте активирали оловку, а онда кликовима по решетки додајте ноте. Ако сада кликнете на решетку и кренете да развучите ноту, нота ће бити дужа или краћа у зависности од тога како сте је нацртали. Обратите пажњу да ноте можете унети само у опсегу који заузима ваш клип.

Слика 4: Performer



Једном када имате целу песму, треба да *export-ујете* у *wav*. Кликните на „r“ дугме на *Master* траци, **слика 1**.

Оно што вам остаје је да експериментишете, испробавате *plugin-ове* и покушате да урадите оно што сте наумили што боље. Досадашње искуство нам је показало да не постоји универзални начин за добијање најбољег резултата, па се не плашите да испробате све што вам падне на памет.

Користан линк:

[1] <http://www.openoctave.org/>

Google Maps за Андроид



Аутор: Златан Васовић

Google је одавно направио Google Maps за Андроид. Недавно се појавила нова верзија програма која доноси бројне новине. Долази са сваким Андроид уређајем али најновију верзију није могуће додати на свим уређајима. Најновији Google Maps се може у потпуности искористити само ако живите у САД и имате неки од Google-ових Nexus уређаја са најновијом верзијом Андроида (у овом случају Jelly Bean). Мотив Google Maps-а је *Never carry a paper map again* („Да вам папирна мапа никад више не затреба“).

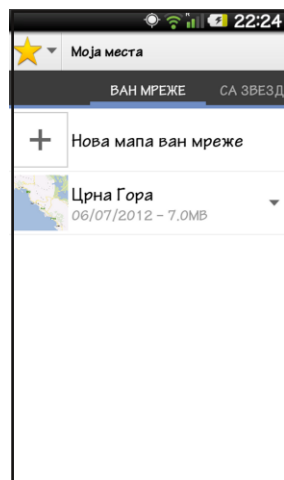
Стандардне опције

Google Maps има стандарду опцију коришћења као мапе (Maps), интеграцију са Google Plus-ом (Local),

Google је одавно направио Google Maps за Андроид. Недавно се појавила нова верзија програма...

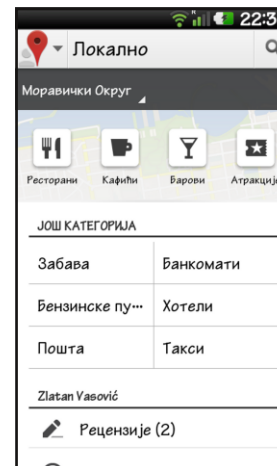
могућност да одаберете омиљена места као и доступне 3D зграде.

Уколико идете на летовање, најбоља опција јесте укључити чување привремених података („кеша“) и похранити мапу у *offline* режиму: касније је можете наћи у делу „My Places“. Ово може послужити и као добра опција уколико немате добар пријем на Андроид уређају а треба вам мапа вашег града (уколико је реч о неком већем граду).



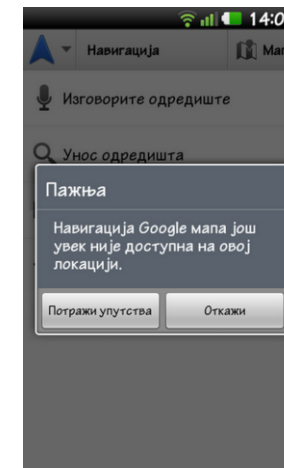
Слика 1: Offline мапе

Ту су и *Latitude* и *Check In* опције за друштвено умрежавање. Опција *Local*, интегрисана са *Google Plus*-ом, даје резултате претраге околине које обезбеђује *Zagat*, сервис који је познат као најбоље место за проналажење ресторана и сл.



Слика 2: Local

Google нас је оставио без опција *Offers* и „Навигације“. „Навигацију“ бар можете да видите уживо, док *Offers* можете да гледате само на снимцима екрана са интернета. Став је Google-а да Србија још нема увек довољно добру мапу, тако да „Навигације“ још неће бити. Уколико желите да помогнете унапређењу мапе Србије на *Google Maps*-у то можете да урадите уз помоћ *Map Maker-a* (<http://www.google.com/mapmaker>).



Слика 3: Google навигација још није доступна у Србији

Нови лого, нове опције

Google је у новој верзији *Maps-a* додао нове опције (границе и поштанске бројеве градова приликом претраге, могућност претраживања у *transportation* (превоз) режиму, *day-by-day* (дан-по-дан) опцију прегледа места...), унапредио део за преглед саобраћаја и променио лого *Google Maps-a*. Све нове опције раде одлично, а нови лого је право освежење.



Слика 4: Нове мапе

Street View на Google Maps и Labs

Google Maps има и експерименталне опције у Labs-у од којих нам се највише допала опција *Measuring* („мерење“). Ту је и опција *Bigger text* („већи текст“), док је опција *Intersection Explorer* доступна само ако промените језик у енглески, али је ипак доступна и у Србији.



Слика 5: Мерење

Street View на Google Maps је добра опција која вам омогућава да прегледате улице као да се налазите на лицу места. Њу морате из неког разлога ажурирати посебно (на Google Play Store-у је доступна као посебан програм али је на сваком Андроид уређају унапред инсталирана и не можете је видети у листи програма).

Коначан утисак и статистика

Google Maps је одличан програм али нажалост, нису све опције које овај програм може да пружи доступне у

Србији. Након дужег коришћења је оставио добар утисак.

Оцена Google Maps-а на Play Store-у је 4,4 према оценама 2.101.783 корисника. Инсталиран је 100 милиона до 500 милиона пута према званичним подацима. Реакције домаћих корисника нису баш најбоље у најновијој верзији.

ЛИБРЕ! пријатељи



Преглед популарности GNU/Linux/BSD дистрибуција за месец август

Distrowatch

1	Mint	3603<
2	Mageia	2220>
3	Ubuntu	2103>
4	Fedora	1540<
5	openSUSE	1315>
6	Debian	1279<
7	Arch	1141<
8	CentOS	904<
9	PCLinuxOS	812>
10	Puppy	801<
11	Zorin	721>
12	Ultimate	707<
13	Lubuntu	657=
14	Slackware	647>
15	Snowlinux	598=
16	Pear	584<
17	Sabayon	576=
18	Bodhi	571=
19	SolusOS	565>
20	Chakra	552=
21	FreeBSD	542<
22	ROSA	459>
23	Gentoo	454=
24	CrunchBang	432=
25	Fuduntu	431<

Пад <
Пораст >
Исти рејтинг =
(коришћени подаци са Distrowatch-а)

Уредник рубрике: Марко Костић

Жаргон датотека – прича

OS и JEDGAR

Ова прича садржи доста обичаја и навика у заједници програмера на ITS систему.

На ITS оперативном систему је постојао програм који је дозвољавао кориснику да види шта се налази на екрану терминала неког другог корисника. Он је шпијунирао излаз другог корисника тако што је анализирао унутрашњост надгледачког склопа. Шпијун излаза се звао OS (на енглеском *output spy*). Иако је за остатак рачунарског света OS значило оперативни систем, за старе ITS хакере је ова скраћеница увек означавала „шпијуна излаза“.

OS је радио јер је ITS систем намерно имао мало „заштите“ која би спречила кориснике да упадају у делове система других корисника. Ипак, постојао је други програм који би аутоматски обавестио корисника уколико би неко почео да надгледа његов екран. Радио је на исти начин као и шпијун излаза, гледајући унутрашњост оперативног система да би видео да ли још неко гледа у унутрашњост која је повезана са његовим излазом. Овај „протившпијунски“ програм се звао JEDGAR и назван је тако у част бившег шефа FBI-ја (J. Edgar Hoover).

Али, не завршава се прича овде. JEDGAR би онда затражио од корисника

„дозволу за убијање“. Ако би корисник потврдно одговорио, JEDGAR би заиста „упуцао“ шпијунски програм. Нажалост, испоставило се да је ово учинило живот сувише насилним, нарочито када су туристи сазнали за ово. Један од системских хакера је решио овај проблем тако што је заменио JEDGAR са програмом који је само симулирао његов посао. Било је потребно време за ову замену зато што је свака копија програма морала бити закрпљена. И дан-данас нико не зна колико људи није знало да је JEDGAR оскрнављен.

И даље постоји сигурносни модул зван JEDGAR унутар Unisys MCP система. Непознато је да ли је именовање овог модула извршено у част претходно описаном догађају или је независан изум.

Жаргон датотека – појам

Плави Екран Смрти: g.

[чест појам] Овај појам се заправо односи на стари Плави екран смрти али је његова употреба много чешћа данас (многи нехакери га користе). Услед екстремне ломљивости и кварљивости Microsoft Windows система, програми који се лоше понашају могу једноставно да оборе систем (некада и сам систем спонтано обори себе). Плави екран смрти је резултат лошег понашања таквих програма (скраћено BSOD - Blue Screen of Death). Често је украшен хексадецималним грешкама. Следећи унос је са такмичења у

салонској Хаику поезији, чини се да је настао пре популаризације термина:

Windows NT је пао.

Ја сам Плави екран смрти

Нико не може чути твој
врисак.

Вицeви

- Да ли си чуо да постоји живот изван нета?

- Лажеш, дај линк

- Знаш ли да се појавио NLO?

- О каквој верзији LibreOffice-a причаш?

Стрип:



<http://www.freesoftwaremagazine.com>

(c) Copyright 2008 Ryan Cartwright CC: By-NC-SA

Дан слободe софтвера

Видимо се 15. септембра!

Место: 030NE галерија, Београд

Време: 13h–17h предавање,
17h–19h неформално дружење

