



LIBRE!

Časopis o slobodnom softveru

Broj: 04 Godina: 2012

Istorijat domaćih FLOSS zajednica

LUGONS

GNU/Linux DAW -3 deo:

DAW i komponente

Ratovi editora

Dan slobode softvera



ePUB, nove rubrike i marketing

U prošlom broju smo vas pitali da li želite ePUB izdanje LiBRE! časopisa. Odziv nije bio veliki ali interesovanja jeste bilo. Zato smo odlučili da ovaj broj pored standardnog PDF izdanja ima i probno ePUB izdanje. Kao i sa nultim brojem časopisa i za probni broj ePUB-a nam je bitnije da sagledamo izvodljivost i potrebu za ovakvim izdanjem nego da kvalitet samog izdanja dovedemo do savršenstva. Neminovno je da će se u ePUB izdanju ovog broja potkrasti i neke greške ali smatramo da ćemo uz vašu pomoć naći pravi i najprimereniji format za ovo izdanje, naravno, ukoliko se ispostavi da postoji interesovanje za njim.

Za ePUB izdanje se spremamo već duže vreme, pa smo na vaš zahtev mogli već u ovom broju da ponudimo i ovakvo izdanje. Što se tiče zahteva za novim temama i rubrikama tu već stvari idu malo sporije. Imajte razumevanje za sporost u reagovanju na vaše zahteve. Naša organizacija više liči na tromu korporaciju nego na fleksibilno malo preduzeće. Od vašeg zahteva do naše realizacije nama treba minimalno 2 meseca. U prvom mesecu razmatramo da li uopšte možemo sa postojećim kadrom da odgovorimo na vaš zahtev. Ukoliko možemo, tek u narednom mesecu se stiže mogućnost da se dogovorimo oko detalja kao

što su: forma, rubrika, potrebno vreme i podela konkretnih zadataka, da bismo na kraju realizovali vaš zahtev. Možda ćemo se u budućnosti malo bolje organizovati, možda će i redakcija biti veća pa ćemo moći brže da reagujemo i realizujemo nove teme, ali za sada vas molimo za više strpljenja.

Marketing ostaje „rak rana“ projekta. Postojeći članovi redakcije već imaju previše obaveza u realizaciji časopisa da bi mogli ozbiljnije da se posvete marketingu. Zato smo odlučili da otvorimo konkurs za nove članove redakcije koji bi se isključivo bavili osmišljavanjem novih marketinških akcija koje bi imale za cilj širenje informacija o postojanju ovog projekta kako bi postepeno uvećavali mesečni tiraž. Zašto? Veći tiraž → veća motivacija autora za rad → više autora → veći kvalitet časopisa → još veći tiraž... Veliki tiraž → veći uticaj na javno mnjenje, a to nam je jedan od ciljeva.

Zato, ako mislite da možete da pomognete u marketingu časopisa, javite se na našu već poznatu adresu elektronske pošte: libre@lugons.org.

Do čitanja.

LiBRE! tim



Ovo delo je licencirano pod uslovima licence
Creative Commons Autorstvo-Nekomercijalno-Deliti pod istim uslovima 3.0 Srbija.

Broj: 04
Periodika izlaženja: mesečnik

Glavni i odgovorni urednik:
Nikola Hardi

Izvršni urednik:
Aleksandar Stanisavljević

Glavni lektor:
Željko Šarić

Lektura:
Aleksandar Stanisavljević
Romeo Mlinar

Redakcija:

Bojan Bogdanović	Mišo Jovanović
Goran Mekić	Vladimir Cicović
Gavrilo Prodanović	Marko Kostić
Marko Matošević	
Stefan Nožinić	
Željko Popivoda	
Mihajlo Bogdanović	

Grafička obrada:
Zlatan Vasović
Željko Pavkov
Dejan Maglov

Kontakt:

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

E-pošta:
libre@lugons.org

Moć slobodnog
softvera:



LiBRE! vesti str. 6



Puls slobode str. 8

Dan slobode softvera str. 8

Istorijat domaćih FLOSS zajednica:
LUGoNS str. 10



Predstavljamo str. 13

Unity Web Apps str. 13

FLOSS medija plejeri – 3 deo str. 16

U prošlim brojevima smo govorili o konzolnim i grafičkim medija plejerima. U ovom broju ćemo se fokusirati na MPD.



Kako da? str. 18

Mala škola Scribus-a, 3. deo str. 18

Upoznajte interfejs Scribus-a 1.4. Cilj upoznavanja sa interfejsom je lakše snalaženje u samom programu kao i upoznavanje sa terminologijom koja će nadalje biti korišćena u ovoj maloj školi.

Oslobađanje str. 23

Nesvakidašnja okruženja radne površi str. 23



Pored *GNOME Shell*, *MATE*, *Unity*, *LXDE*, *XFCE*, *Cinnamon* i *KDE* okruženja radne površi postoje i ona koja su veoma malo zastupljena, što svakako ne znači da su po funkcionalnostima i karakteristikama lošija od njih. Zbog toga je vrlo verovatno da se sa nekima od njih još niste upoznali pa bi ovaj članak bio jedan od načina da to i učinite.

Libre Office kancelarijski paket str. 27

Dobro došli na slobodnu teritoriju, 2. deo:
Slobodni medija plejeri str. 30

Slobodni profesionalac str. 32

Ratovi editora str. 32

Rat editora (engl. editor war) je čest naziv za rivalstvo korisnika vi i Emacs tekst editora. Oba navedena programa se, na neki način, svrstavaju u vrlo napredne i zrele programe međutim, njihove karakteristične osobine se vrlo razlikuju...



Internet, mreže i komunikacije str. 36

Cyber kriminal, 2. deo: Razlika između fizičkog i cyber kriminala str. 36

Sam svoj majstor str. 38

Web programiranje: Jinja2 šabloni str. 38



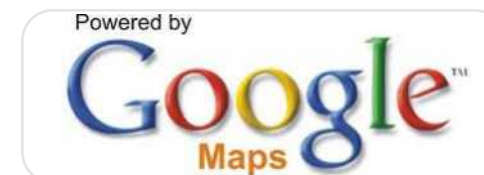
Multimedija: GNU/Linux DAW, 3. deo: Komponente str. 40



Već smo pomenuli u prethodnim brojevima da se DAW-om ponekad smatra i softver koji snima i kontroliše ostale audio programe. Jedan od takvih programa je OpenOctave. U ovom članku će biti opisane osnove rada sa OpenOctave programom.

Mobilni kutak str. 44

Google Maps za Android str. 44



Smešne strane str. 48



Ubuntu One
17. avgust 2012



Pojavio se nezvanični *Ubuntu One Client* za *Mac OSX* sa sličnim opcijama kao u zvaničnom *Ubuntu One Clientu* za *Linux*. Do sada su *Mac* korisnici upravljali podacima u *Ubuntu One* oblaku samo preko *web* interfejsa. Za sada su zvanični klijenti dostupni na *Linuxu*, *Windowsu* i *Androidu*.

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

GIMP
24. avgust 2012



Objavljen je *GIMP 2.8.2*, prva nadogradnja nove stabilne verzije *GIMP-a*. Počevši od ove verzije, stabilna izdanja *GIMP-a* će uvek imati paran broj

mikro verzije.

Koristan link:
<http://www.gimp.org/>

Ubuntu
26. avgust 2012



Objavljena je nadograđena verzija poslednjeg *Ubuntu 12.04 LTS* operativnog sistema, pod oznakom 12.04.1. Ovakva izdanja postoje jer paketi na instalacionom disku zastarevaju, a zakrpe i nadogradnje se gomilaju. Tokom svojeg petogodišnjeg života, 12.04 će imati još 3 ovakve nadogradnje: 7. februara 2013, sredinom 2013. i 24. januara 2014.

Koristan link:
<http://www.ubuntu.com/>

Linuks
28. avgust 2012



Linuks slavi dvadeset i prvi rođendan.

Koristan link:
<http://www.linuxzasve.com/dvadeset-i-prvi-rodendan-linuxa>

System Rescue CD
4. septembar 2012



System Rescue CD u verziji 3 je dostupan za preuzimanje. Ova distribucija je bazirana na *Gentoo Linuxu* i opremljena je samo alatima potrebnim za oporavak sistema ili podataka. Osim konzolnog, dostupno je i grafičko okruženje.

Koristan link:
http://www.sysresccd.org/SystemRescueCd_Homepage

Gimp magazin
5. septembar 2012



Izašao je prvi broj *Gimp* magazina. Časopis je besplatan i objavljen pod licencom *CC-AT-SA 2.5*. Želimo im sreću i mnogo uspeha u daljem radu! Osim *GIMP* magazina i našeg časopisa *LiBRE!*, pogledajte i *Full Circle* i *Blender Art*.

Koristan link:
<http://gimpmagazine.org/>

OpenSUSE
5. septembar 2012



Objavljen je *OpenSUSE 12.2*. Nakon dva meseca rada na stabilizaciji, ubrzavanju i uključivanju novih tehnologija, stabilna verzija „zelenog“ je dostupna za preuzimanje.

Koristan link:
<http://www.opensuse.org/en/>



Aktivizam:

Dan slobode
softveraSoftware
Freedom Day

SFI

Software Freedom International (SFI) je neprofitna organizacija koja je zvanični organizator Dana slobode softvera i pravno lice koje upravlja donacijama, ugovorima i računovodstvom *SFD-a*. *SFI* je oslobođen od poreza u SAD, gde je i registrovan, tako da su donacije za *SFD* oslobođene od poreza. Ime „Software Freedom International“ je izabrano da bi se ime organizacije razlikovalo od imena samog događaja koji se organizuje (*Software Freedom Day*).

Sam dan

Svaki događaj je prepušten lokalnim timovima da ga organizuju. Prethodno registrovani timovi dobijaju besplatni promotivni paket od *SFI-a* čime *SFI* pomaže sam događaj. *SFD Wiki*

(<http://wiki.softwarefreedomday.org/>) sadrži pojedinačne stranice timova koje opisuju njihove planove. Događaj nije uniforman i razlikuje se od tima do tima koji samostalno osmišljavaju

Autor: Zlatan Vasović

Dan slobode softvera (engl: *Software Freedom Day - SFD*) je godišnja proslava slobodnog softvera širom sveta. Dan slobode softvera je osmišljen da upozna javnost sa slobodnim softverom.

Zvanično se *SFD* obeležava od 2004. godine i te godine je održan 28. avgusta uz učešće 12 zajednica slobodnog softvera. Od tada pa sve do 2009. godine, broj timova koji učestvuju u manifestaciji stalno je rastao (700 timova iz 90 zemalja). Zbog posledica svetske ekonomske krize, broj aktivnih timova se smanjio 2010. godine. Već 2011. godine dolazi ponovo do poboljšanja i povećanja broja timova koji učestvuju u manifestaciji. Ovu statistiku možete videti u tabeli događaja.

Datum	Timovi	Države
28. avgust, 2004	12	Nepoznato
10. septembar, 2005	136	60
16. septembar, 2006	180	70
15. septembar, 2007	286	80
20. septembar, 2008	563	90
19. septembar, 2009	700	90
18. septembar, 2010	397	90
17. septembar, 2011	442	87
15. septembar, 2012	Nepoznato	Nepoznato

Tabela 1. Događaji

konferencije o *FLOSS-u*, radionice, igre, diskusije i *InstallFestove* (http://en.wikipedia.org/wiki/Linux_User_Group#Installfests).

Sponzori

Zvanični sponzori *SFD-a* su: *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>) i *Free Software Foundation Europe* (<http://www.fsfe.org>). Nekadašnji sponzori su: *IBM* (<http://www.ibm.com>) i *Sun Microsystems* (<http://www.oracle.com/us/sun/index.htm>), koga je nažalost kupio *Oracle*.

Dan slobode softvera u Srbiji

Dan slobode softvera se u Srbiji prvi put održao 2007. godine u Novom Sadu. 2008. godine je bio ponovo održan u Novom Sadu, 2009. je bio održan u Nišu i Prištini a 2010. samo u Nišu. 2011. godine se, na žalost, nije održao u našoj zemlji. Ove godine će se Dan slobode softvera u Srbiji održati po peti put.

Informacije o događaju:

- Mesto održavanja: Beograd, *O3ONE* galerija

- Datum: Subota, 15. septembar
- Vreme: 13-17č predavanje, 17-19č neformalno druženje
- Okupljanje članova zajednica u 12:00č.

Zajednice koje će prisustvovati:

- *Mozilla* Srbija,
- *Ubuntu* Srbija,
- *Linuks Mint* Srbija,
- *LibreOffice* Srbija,
- *Wikimedia* Srbija,
- *LiBRE!* tim,
- *LUGoNS* i
- *Slackware* Srbija.

Svoju podršku su dali:

- neformalna grupa *SUNCE*,
- *Bitcoin.rs*,
- Piratska partija (logistička podrška) i
- *SrboDroid* tim.

Predviđen program

- Uvod u *FLOSS*: 10-15 minuta;
- Upotreba slobodnog softvera u svakodnevnom životu: 15 minuta;
- Upotreba slobodnog softvera u preduzećima: 15 minuta;
- Dijalog zajednica i interakcija sa publikom: 60 minuta;
- Međusobno druženje i
- Deljenje diskova (*CD*) sa slobodnim softverom.

Korisni linkovi:

- [1] <http://www.softwarefreedom-day.org/>
- [2] <https://www.facebook.com/events/115803835234720/>
- [3] <https://plus.google.com/u/0/events/ctfpa2lk29vtmuvubgfap44q7o/113435203219531945163>

- [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.zaneupuce.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/>

Istorijat domaćih Floss zajednica:



LUGoNS – Linux User Group of Novi Sad (Grupa korisnika GNU/Linux operativnog sistema u Novom Sadu), je jedna od najstarijih Linuks zajednica na našim prostorima. Geografski naziv zajednice je odavno prevaziđen, pa su mnogi članovi zajednice i izvan Novog Sada.

LUGoNS je nastao iz ideje, kao i sve dobre stvari na ovom svetu. Miloš Kra-sojević - milobit – jedan od osnivača LUGoNS-a, 90-tih godina je otišao u Nemačku gde se prvi put susreo sa Linuxom, odakle i potiče njegova strast i „zaludnost“ istim. Kroz učenje i rad na Mannheim Univerzitetu, stiče bogato znanje kao i pomoć i podršku prijatelja u godinama koje slede. U to vreme upozna je Nikolu Kavečana sa kojim ostvaruje svoje prve ideje i krajem dvadesetog veka nastaje **ns-linux.org**.

U godinama koje slede nižu se brojni prijatelji i saradnici koji su radili na jačanju LUGoNS-a: Danica Novaković – kaneolopa, Nikola Novaković – dreamerns, Nikola Kotur – kotnik, Goran Mekić – meka, Dani Laslo – nsd, Velibor Glišin – bobus, Slobodan Sredojević – ssl, Lazar Stričević – lucky, Žarko Živanov – zzare... Broj saradnika i prijatelja LUGoNS-a iz dana u dan raste sve više te ih je

gotovo nemoguće sve nabrojati.

2005. godine sajt LUGoNS-a je imao

vane su brojne prezentacije, skupovi, LID-ovi (Linux Install Day) u okviru LUGoNS hacker spacea.

Iza LUGoNS-a su projekti prevoda na srpski jezik SlackBooka i Gentoo handbooka, vodiča „Kako postati haker“, itd. LUGoNS takođe radi na priključivanju Tor exit nodeu i popularizaciji Tor tehnologije. Osim prevodilačkih projekata tu su i slobodne dopisne liste (**free-lists.net**), virtualna učionica o programiranju i GNU/Linux operativnom sistemu kao i brojna predavanja na fakultetima.

U radu na svim ovim projektima LU-



odličnu posećenost. Tada je organizovano i prvo okupljanje korisnika a na veliko iznenađenje organizatora kafić Sting je bio mali da primi sve koji su došli. To je bio znak da je vreme da LUGoNS postane zvanična zajednica, nakon čega su se i registrovali.

Odmah nakon toga otvoren je forum, laboratorija, počela su predavanja i edukacija ljudi o slobodnom softveru, programiranju, tehnologijama. Organizovano

GoNS-u je značajno pomogla infrastruktura. Osim web servera po njihovoj volji, raspoložu i mail serverom, git repozitorijumima, wikijem, blogovima, planetom, servisima za rad na programerskim projektima - trac i redmine kao i mnogim drugim. Svi ovi servisi su na raspolaganju svim članovima LUGoNS-a koji imaju ideju i voljni su da je razvijaju. Između ostalog, ovako je LUGoNS i pomogao projektu LiBRE!.

Da ne bude da samo rade, članovi *LU-GoNS-a* umeju i da se druže. Posle perioda uspavanosti, proteklih godinu dana se situacija ponovo zagreva i postaje sve zanimljivije. Okupljanja (planirana i neplanirana) su sve češća. Neka od bitnijih mesta koje će svaki gost *LUGoNS-a* verovatno da obiđe su *Gusan*, *Bezec*, *Vanessa*, *Sting*, a nekada ranije i *CK13*. Oni koji su posetili *LUGoNS* se verovatno dobro sećaju ovih mesta. I članovi *LU-GoNS-a* odlaze u goste, recimo neki članovi su posetili *CCC* (*Chaos Communication Congress*) – hakerski kongres koji se održava u Nemačkoj, *Defcon* u Las Vegasu a neki su se družili sa kolegama iz Hrvatske na konferenciji *DORS/CLUC* u Zagrebu. Bili su kolektivno i u Beogradu u više navrata.

Zbog svih onih koji su nesebično pružali podršku *LUGoNS-u* svih ovih godina, *LUGoNS* jača i širi se iz dana u dan. Svi zainteresovani su dobrodošli da se pridruže *LUGoNS-u*. Rad i aktivnosti *LU-GoNS* zajednice možete pratiti na:

Zvaničnoj stranici *LUGoNS-a*:
<https://www.lugons.org/>

Forumu *LUGoNS* zajednice:
<https://forum.lugons.org/cgi-bin/yabb2/YaBB.pl>

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

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

Takođe su dostupni i putem *IRC-a*:
IRC server: [irc.freenode.net](irc://irc.freenode.net) kanal: #lugons

LUGoNS tim

Unity Web Apps

Autor: Zlatan Vasović

Ubuntu *Unity* se razvija veoma brzo. *Unity Web Apps* je jedno od većih (i veoma inovativnih) unapređenja. Sajтови uz pomoć *Web Apps* postaju *web*-bazirani programi poput onih koje možemo videti u *Firefoxu*, *Chrome/Chromiumu* i još nekim *web* pregledačima. Uz *Web Apps* stižu i novi *Unity* Lensevi (*Unity* sočiva), *Google Docs* (i dalje se koristi ovo ime, mada ne znamo zašto, imajući u vidu da se ovaj servis odavno zvanično zove *Google Drive*) i *Photos*. Kao i kod drugih sočiva, možete filtrirati rezultate prilikom pretrage. Nas je ova funkcija zainteresovala pa smo je isprobali.

Podržani sajтови

Unity Web Apps podržava sledeće *web* servise:

Vesti:

- *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) i
- *NewsBlur* (newsblur.com).

Servisi elektronske pošte:

- *Gmail* (mail.google.com),
- *Yahoo! Mail* (mail.yahoo.com),
- *Yandex Mail* (mail.yandex.ru),
- *QQ Mail* (mail.qq.com),
- *Windows Live Mail* (login.live.com) i
- *Mail RU* (mail.ru).

Sajтови uz pomoć *Web Apps*-a postaju *web*-bazirane aplikacije poput onih koje možemo videti u *Firefox-u*, *Chrome/Chromiumu*. Nas je ova funkcija zainteresovala pa smo je isprobali.

Društvene mreže:

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

Igre:

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

Kancelarija:

- *GoogleDocs* (docs.google.com) i
- *Google Calendar* (google.com/calendar).

Muzika i video:

- *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) i
- *Ubuntu One Music* (one.ubuntu.com).

Ostali:

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

Ova lista se može proširiti zato što je *API Unity Web Apps-a* dostupan svim zainteresovanim programerima.

Podrška pregledača

Ovu opciju za sada podržavaju samo *Mozilla Firefox* i *Chromium*. Zanimljivo je zašto je ne podržavaju i ostali *open source* pregledači sa sličnom osnovom.



Slika 1: Primer integrisanja web servisa sa Ubuntuom

Testiranje mogućnosti

Integracija sa *Unity HUD-om* je odlična i nju podržavaju *Reddit* i *Google Docs*. Prilikom korišćenja *Google Docsa* možete da ubacujete obeleživače, crteže... Većina opcija *Google Docsa* je prebačena u *Unity HUD*. Samo pritisnite *Alt* taster i počnite da kucate komandu (kojoj je isti naziv kao i u *Google Docs* meniju) i nakon što vam se pojavi željena komanda jednostavno je odaberite. Ovo se pokazalo veoma korisno nakon dužeg rada. *Reddit* ima pretraživanje kategorija, ključne reči i slično (dok vi kucate šta želite i *HUD* vam daje brze rezultate izgleda kao da pretražujete *Reddit*).



Slika 3: *Reddit*

BBC News, *Yahoo! News* i *CNN News* podržavaju obaveštenja koja se pojavljuju pri vrhu ekrana. Ova opcija se takođe pokazala kao korisna. Umesto da stalno osvežavate *BBC*, *CNN* ili *Yahoo!* primaćete obaveštenje čim stigne nova vest. Malo nam je zasmetalo što ovu opciju ne podržavaju i ostali izvori vesti koji podržavaju *Unity Web Apps* (na primer *Google News*).

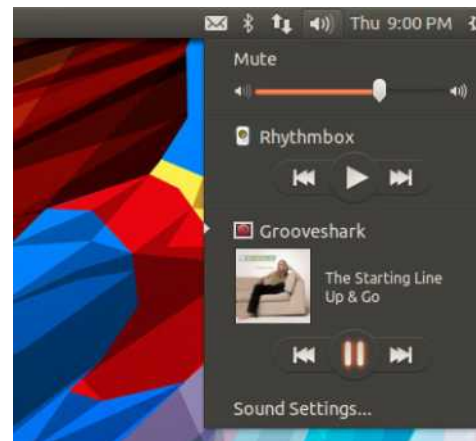


Slika 4: *BBC News* obaveštenja

Grooveshark je dobio integraciju sa zvučnim menijem Ubuntu pa sada možete da slušate vašu muziku iz *Groovesharka* kao i muziku iz *Rhythmboxa* na primer.



Slika 2: *Google Docs*



Slika 5: *Grooveshark* u zvučnom meniju Ubuntu

Twitter i *Google+* se mogu naći u *messages* meniju sa korisnim stavkama kao što su novi *tweetovi*, postovi... Ne bi bilo loše da imaju obaveštenje za svaki pristigli *tweet*, *G+* post i slično, kao kod *news* sajtova.



Slika 6: *Twitter* i *G+* u meniju za poruke u Ubuntu

Instaliranje

Unity Web Apps se instalira vrlo jednostavno. Da bi se instalirao potrebno je uneti sledeće komande i sačekati da Ubuntu odradi svoje:

```
$ sudo add-apt-repository
ppa:webapps/preview
$ sudo apt-get update &&
sudo apt-get install unity-
webapps-preview
```

Napomene

Možda ćete imati problema sa *Google Docs* programom, zato što vas pregledači preusmeravaju na adresu *drive.google.com* tako da ćete morati brzo da reagujete da biste je instalirali (osim ako nemate jako spor internet što nije bio naš slučaj).

Ubuntu neće da održava *Unity Web Apps* još dugo vremena za Ubuntu 12.04 tako da vam toplo preporučujemo da u skorije vreme pređete na Ubuntu 12.10. Nakon prvog pokretanja (dodavanja) nekog *Unity Web* programa, isti će vam se „zalepiti“ za *launcher*, tako da ako želite da ga „otkačite“ sa *launchera* moraćete da restartujete sistem ili se odjavite pa se ponovo prijavite (što je mnogo brži način).

Ako vam se dopala ova inovativna funkcija Ubuntu *Unityja* pratite njen razvoj i čekajte da vaš omiljeni sajt postane *web-baziran* program u Ubuntu.

FLOSS medija plejeri - 3. deo

U prošlim brojevima smo govorili o konzolnim i grafičkim media plejerima. U ovom broju ćemo se fokusirati na **MPD**.

Autor: Gavrilo Prodanović

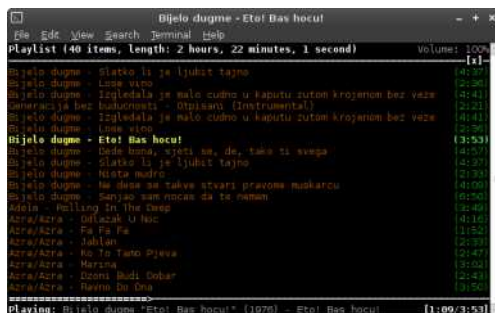
prozora.

Ncmpcpp

U prošlim brojevima smo govorili o konzolnim i grafičkim medija plejerima. U ovom broju ćemo se fokusirati na **MPD**. *Music Player Daemon* je serverski program, koji se obično startuje u pozadini sa *bootom* sistema. **MPD** pruža mogućnosti da reprodukuje sve poznate audio formate i da koristi sve poznate audio izlaze. **MPD** je moguće kontrolisati lokalno ili preko mreže pomoću klijenata koji komuniciraju preko **TCP** ili **UNIX socketa**. Nakon instalacije **MPD-a**, potrebno je uraditi neke jednostavne izmjene u */etc/mpd.conf* datoteci, kao što je lokacija do muzičke biblioteke i lozinka za pristup. Nakon toga je potrebno odabrati klijent pomoću kojeg ćete puštati vašu muziku.

MPC

MPC je jednostavan *cli* klijent za **MPD**. Pomoću njega možete uraditi sve potrebne stvari, kao što je kontrolisanje *playbacka* ili pretraga muzičke biblioteke. Njegov interfejs će nekim korisnicima biti „neudoban“ ali je **MPC** odlična alatka koju bi mogli koristiti u skriptama ili za *keybind* u vašem omiljenom upravniku



Slika 1: Ncmpcpp

Ncmpcpp je *fork ncmpc* klijenta za **MPD**. Krasi ga *ncurses* interfejs što ga čini jednostavnijim za korišćenje. Pomoću njega možete pregledati muzičku biblioteku po fasciklama ili po strukturi *artist/album/song*. Takođe podržava naprednije pretraživanje koje je jednostavnog interfejsa. Postoji više polja gdje možete popuniti tagove koje želite i tako pretražiti lako ono što vas zanima. Takođe postoji *playlist editor* i *tag editor* koji vam mogu biti korisni. U slučaju da ne znate tekst neke pjesme, *ncmpcpp* vam ga može

automatski dobiti sa interneta. Ako vam zatreba pomoć kako da koristite ovaj klijent, pritisnite samo **F1**.

GMPC



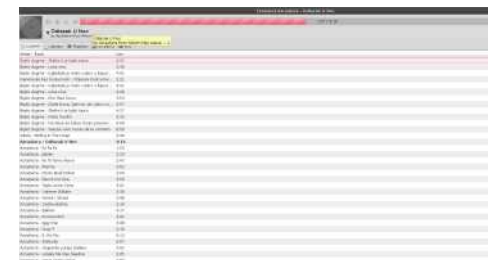
Slika 2: GMPC

Gnome Music Player Client je grafički klijent za **MPD**. Interfejs mu je lep, jednostavan za korišćenje a bogat opcijama. Sa leve strane nalaze se jezičci koji nude različite opcije. U *Now Playing* možete pogledati informacije o pesmi. Takođe tu možete pogledati tekstove pesama, jezičke za gitaru (ova opcija nije dala nikakve informacije za naše pesme), slične pesme, slične izvođače, *web* linkove, informacije o izvođaču i pesmama iz albuma. Takođe postoji lista drugih albuma koje posedujete u vašoj muzičkoj kolekciji. *Play Queue* vam daje trenutnu listu pesama koju možete izmeniti. U *Database tabu* pesme možete pregledati po fasciklama a takođe postoje i *Genre*, *Artist* i *Metadata browser*. Takođe tu je i pretraživanje koje će vam biti od pomoći.

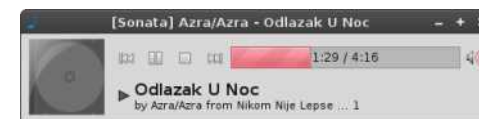
Sonata

Sonata je jednostavan *GTK* klijent. Ovde takođe postoje opcije pretraživanja muzičkih biblioteka, kao i kod **GMPC-a** ali za razliku od **GMPC-a**, ovde ne postoje

opcije za prikazivanje detaljnih informacija sa interneta. Međutim, postoje tekstovi pesama. Ono što nam se svidelo je mogućnost minimalističkog interfejsa gde postoje samo kontrole za reprodukciju.



Slika 3: Sonata



Salika 4: Sonata mini

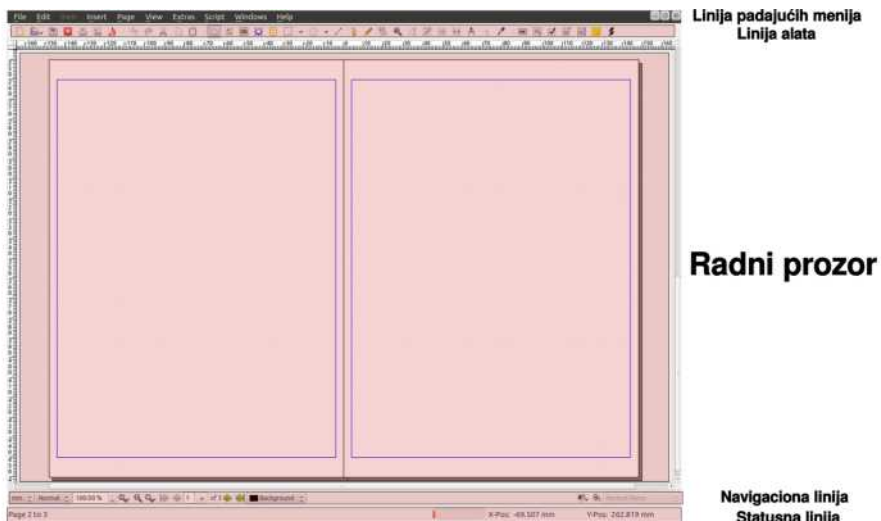
Na kraju

Ovde smo opisali samo klijente koji rade na **GNU/Linuxu**. Takođe postoje klijenti za druge platforme kao što su *Windows* ili *Mac OS X*. Postoje klijenti i za *Android*, *IPhone*, *IPod*, *IPad* i *Symbian* telefone. Takođe postoje *pluginovi* za *IM*, *pluginovi* koji menjaju vaš status a postoje i *IRC pluginovi*. Isto treba spomenuti i *web* klijente koji vam omogućavaju da kontrolišete **MPD** širom svijeta sa svakog uređaja koji poseduje *web browser*. Takođe treba spomenuti da se **MPD** može koristiti za audio *streaming*. Ako želite da isprobate još klijenata za **MPD** u slučaju da vam se ovi ne sviđaju, onda je za vašu potragu dobra sledeća lokacija:

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

Mala škola: Scribus 1.4 - 3. deo

Interfejs Scribusa



Autor: Dejan Maglov

Slika 1: Interejs Scribusa

U prošlom nastavku male škole smo otvarali naš dokument. Po-desili smo opšte parametre i sad po prvi put vidimo kompletan Scribusov interfejs. Pre nego što nastavimo sa konkretnim formatiranjem šablona za naš časopis, predstaviceo ovaj interfejs. Predstaviceo ga u cilju lakšeg snalaženja gde nam je šta, upoznavanja sa alatom i terminologijom koja će biti korišćena u ovoj maloj školi. Nakon toga, krenuceo sa formiranjem leve i desne stranice, formatiraćemo stilove za tekst, odabrati željene boje koje ćemo upotrebljavati u časopisu...

Interfejs Scribusa

Scribus ima klasičan mono prozorski interfejs sa klasičnim rasporedom eleme-

Upoznajte interfejs Scribusa 1.4. Cilj upoznavanja sa interfejsom je lakše snalaženje u samom programu kao i upoznavanje sa terminologijom koja će nadalje biti korišćena u ovoj maloj školi.

nata. Uočavamo 5 standardnih elemenata interfejsa:

1. liniju padajućih menija, na samom vrhu prozora,
2. liniju alata ispod linije padajućih menija,
3. WYSIWYG (engl. *What You See Is*

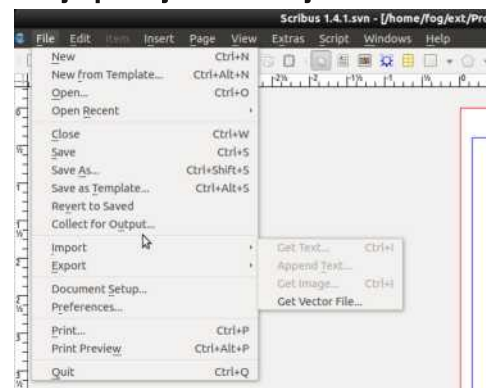
Kategorija	File	Edit	Item	Insert	Page	View	Extras	Script	Windows	Help
Alati	New	Undo	Duplicate	Frames	Insert	Fit to Height	Manage Images	Scribus Scripts	Cascade	Scribus Manual
	New from Template	Redo	Multiple Duplicate	Insert Text Frame	Import	Fit to Width	Hyphenate Text	Execute Script	Tile	Tooltips
	Open	Item Action Mode	Transform	Insert Render Frame	Delete	50%	Dehyphenate 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	Contents	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								
Standardna kategorija sa alatima za manipulaciju i podešavanje dokumenta	Standardna kategorija za podešavanje dokumenta	Alati za editovanje i podešavanje elemenata dokumenta	Alati za ubacivanje novih elemenata u dokument	Alati za kreiranje i manipulaciju stranicama dokumenta	Alati za podešavanje izgleda i funkcija glavnog radnog prozora	Dodatne funkcije Scribusa	Alati za prilagodjenim skriptama	Alati za prilagodjenim dodatnih prozora	Sve vezano za pomoć pri radu sa Scribusom kao i online dokumentacija i tutorijali	

Tabela 1: Alati u padajućim menijima

What You Get - šta vidiš to dobiješ) radni prozor,

4. navigacionu liniju i
5. statusnu liniju.

Linija padajućih menija

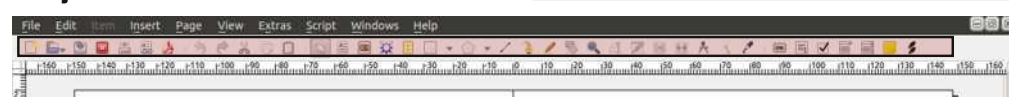


Slika 2: Linija padajućih menija

Ova linija sadrži sve alate za pravljenje, uređivanje i podešavanje dokumenta kao i samog programa. Ovi alati su raspoređeni u 10 padajućih menija. U tabeli 1 su dati svi alati po kategorijama.

Tabelu ne treba dodatno komentarisati. Alati su logično raspoređeni a funkcije alata ćemo upoznati u nastavku male škole.

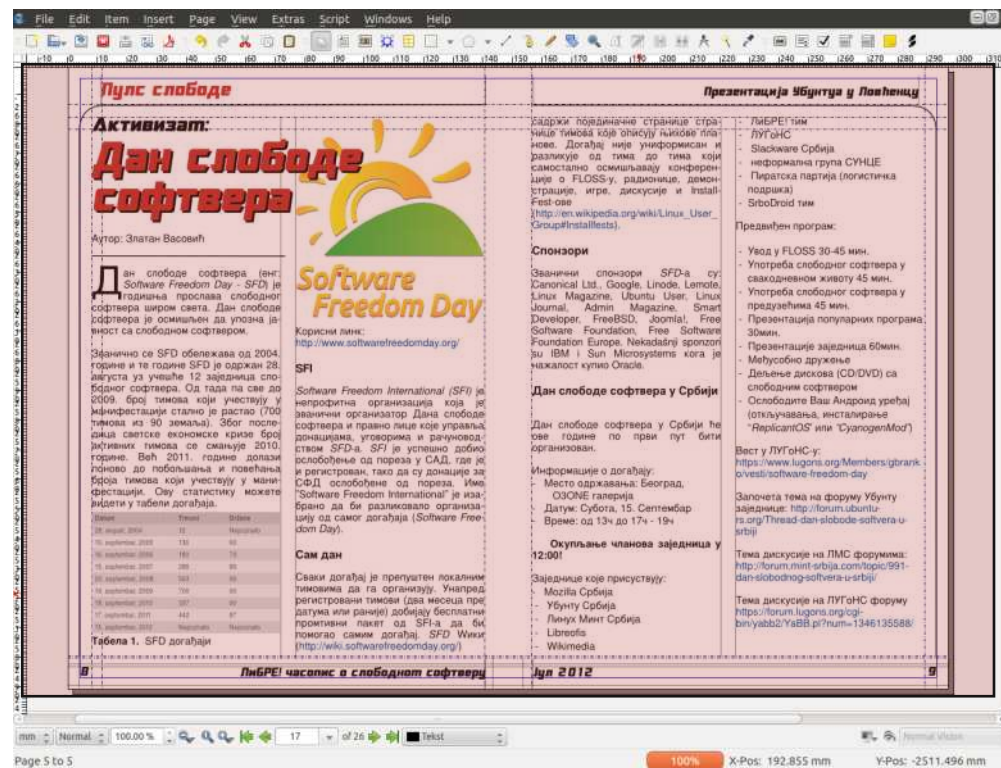
Linija alata



Slika 3: Linija alata

U ovoj liniji su ikonice najčešće korišćenih alata. Tu su alati za manipulaciju dokumentima (otvori novi, otvori postojeći,

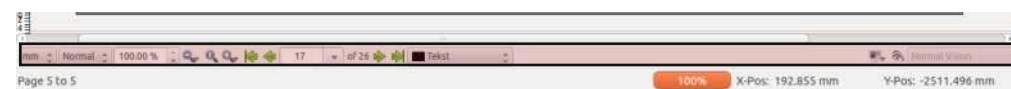
snimi, zatvori, štampaj, izvrši proveru, napravi PDF), zatim standardni alati za uređivanje (*Undo*, *Redo*, iseci, kopiraj i nalepi (engl. *cut/copy/paste*)), zatim alati za uvoz elemenata (tekst okvira, okvir slike, *render* okvira, tabele, oblika, poligona, prave linije, krive linije, linije slobodnom rukom), zatim alati za uređivanje elemenata (rotiraj element, uvećaj element, označi tekst, uredi tekst, poveži okvir teksta, razdvoji okvire teks-



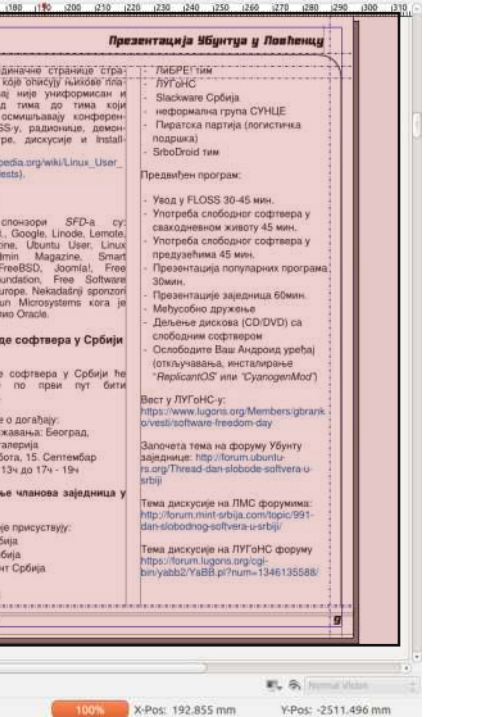
ta, izmeri rastojanje, kopiraj osobine, uzmi boju sa ekrana). Na kraju linije sa alatima su PDF elementi forme (dodaj dugme, dodaj tekst, dodaj *checkbox*, dodaj *combo box*, dodaj *list box*, dodaj

komentar, linkuj elemente). Većinu ovih alata ćemo stalno koristiti prilikom izrade našeg projekta.

Radni prozor



Slika 4: Radni prozor



Slika 4: Radni prozor

Radni prozor obuhvata najveći deo interfejsa. Karakteriše ga funkcija WYSIWYG. Ovo znači da ono što vidite i uredite će tako biti i u završnom dokumentu sa izuzetkom pomoćnih linija koje služe za poravnavanje, pozicioniranje i

identifikaciju elemenata dokumenta. Podešavanje šta će od pomoćnih elemenata biti prikazano u radnom prostoru se nalazi u padajućem meniju *View*.

Navigaciona linija

Slika 5: Navigaciona linija

Navigaciona linija prvenstveno služi za brzi prelazak sa strane na stranu dokumenta na kojem radimo ali isto tako nam podešava izgled radnog prozora.

Gledajući ovu liniju sa leva na desno uočavamo padajuće liste:

1. za brzi odabir glavne jedinice mere (*mm*, *cm*, *in*, *c*, *pt*...)
2. za brzi odabir kvaliteta prikaza svih elemenata na dokumentu bez obzira na uneti kvalitet (*high*, *normal* i *low*)

Da pojasnimo, brza promena jedinice mere može da bude korisna ako na primer za čitav dokument koristimo *mm* kao osnovnu jedinicu ali nam treba veća kontrola kvaliteta ilustracija u pikselima, jednostavnim klikom i odabirom piksela za osnovnu jedinicu mere možemo bez većih problema da pređemo sa uređenja teksta na uređivanje slika i obratno. Vrlo korisno.

Kvalitet prikaza elemenata je takođe korisna funkcija. Proveravanje izlaznog kvaliteta dokumenta možemo da jednostavno obavimo postavljanjem maksimalnog kvaliteta prikaza dokumenta to jest *High*. Ako biste ostavili stalno ovaj kvalitet prikaza moglo bi doći do usporavanja navigacije kroz dokument zbog generisanja kvalitetne slike, zato nije loše

smanjiti kvalitet prikaza na *Low* čime ubrzavamo navigaciju i rad u dokumentu.

Sledećih par stavki u navigacionoj liniji se odnosi na uvećanje dokumenta u radnom prozoru. Tu je *combo box* sa procentom uvećanja (*zoom*) prikaza, lupa sa minusom za umanjenje, lupa sa jedinicom za vraćanje u normalni prikaz (100% uvećanja) i lupa sa plusom za uvećanje.

Sledeća grupa dugmića se odnosi na navigaciju po stranama dokumenta.

Vrlo bitan *list box* je onaj koji se nalazi iza navigacionih dugmića. Ovaj *list box* služi za biranje trenutno aktivnog *layera* dokumenta. Kao i svi grafički programi i *Scribus* podržava *layere*. To znači da različite elemente dokumenta možete da postavite na drugi prozirni *layer*, tako da prilikom označavanja slike ne smetaju tekstu ili pozadinski elementi elementima glavnog sadržaja, i slično.

O *layerima* u *Scribusu* će kasnije biti više reči.

Na navigacionoj liniji možemo još uočiti dva dugmića sa desne strane. Jedno se odnosi na pregled izgleda kada se primeni šema boja. Šema boja pokušavaju da dočaraju izgled gotovog proizvoda nakon štampe. Na ekranima se koriste *RGB* boje to jest boje koje su dobijene mešanjem 3 osnovne boje: crvene, zelene i plave. U štamparijama se koriste *CMYK* boje to jest, boje dobijene mešanjem 4 osnovne boje: *cyan*, *magenta*, žuta i crna. Šema boja pokušava ove razlike da premosti. Pošto mi nećemo štampati naš časopis i nismo podesili šemu boja ovo dugme nam ništa ne znači, šta više, ako je aktivno moglo bi nam

dati pogrešnu sliku izlaznog dokumenta.

Drugo dugme je *Preview Mode*. Ono uključuje i isključuje režim za pregled gotovog dokumenta. Kada je ovo dugme aktivno iz radnog prozora se uklanjaju sve pomoćne linije i ostaje samo prikaz gotovog izlaznog dokumenta.

Navigaciona linija je vrlo bitna za snalaženje u dokumentu pa smo ovog puta obratili malo više pažnje na nju.

Statusna linija

Korisnici ne mogu da utiču na elemente u statusnoj liniji. Ona daje samo informaciju o trenutnom položaju kursora i stanju funkcije automatskog snimanja dokumenata.

Sada smo se upoznali sa interfejsom *Scribusa* i znamo gde nam je šta. Od sledećeg nastavka počinjemo sa konkretnim radom na izradi našeg *PDF* časopisa.

Nastaviće se...

Nesvakidašnja okruženja radne površi

Pored standardnih okruženja radne površi postoje i ona koja su veoma malo zastupljena, što svakako ne znači da su po funkcionalnostima i karakteristikama lošija od njih. Zbog toga je vrlo verovatno da se sa nekima od njih još niste upoznali pa bi ovaj članak bio jedan od načina da to i učinite.

Autor: Aleksandar Stanisavljević

Ukoliko spadate u korisnike koji vole da isprobavaju razne Linuks distribucije u živom režimu tragajući stalno za nekim novim iskustvom, verovatno ste se bar jednom zapitali koje su zapravo suštinske razlike između pojedinih distribucija. Sve one uglavnom koriste *X Window System*, ali upravnici prozora i okruženja radne površi koji se u njima koriste mogu značajno da variraju od distribucije do distribucije. Mnogobrojne Linuks distribucije koriste najpoznatija okruženja radne površi, kao što su: *GNOME Shell*, *MATE*, *Unity*, *LXDE*, *XFCE*, *Cinnamon* i *KDE*, pa ćete se tokom isprobavanja raznih Linuks distribucija u živom režimu susretati uglavnom sa ovim okruženjima radne površi. Međutim, pored nabrojanih okruženja radne površi postoje i ona koja su veoma malo zastupljena, što svakako ne znači da

su po funkcionalnostima i karakteristikama lošija od njih. Zbog toga je vrlo verovatno da se sa nekima od njih još niste upoznali pa bi ovaj članak bio jedan od načina da to i učinite.

Trinity

Projekat *Trinity* okruženja radne površi je organizovao i predvodi Timoti Pirson (engl. *Timothy Pearson*), upravnik za izdanja Kubuntua sa 3.5 verzijom *KDE* okruženja radne površi. On je objavio *Trinity* kako bi nastavio sa razvojem verzije 3 *KDE-a* a nakon što je *KDE e.V* odlučio da napusti ovaj projekat i krene sa razvojem verzije 4 *KDE-a*. Ovaj *fork* održava *KDE* 3.5 živim uključujući ispravljanje uočenih buba, poboljšanja sa dodatnim karakteristikama kao i kompatibilnost sa starijim hardverom.



Slika 1: Trinity 3.5.12

Sugar

Sugar je okruženje radne površi napravljeno sa ciljem da ga koriste deca za interaktivno učenje uz pomoć računara. Programeri ovog okruženja radne površi su uključeni u projekat *One Laptop per Child – OLPC* (jedan laptop po detetu). Ovo okruženje radne površi je podrazumevano instalirano na *OLPC XO-1* familiji laptop računara a takođe podržava i drugi hardver te može naknadno da se instalira.



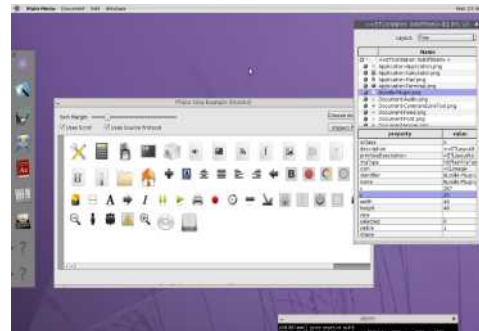
Slika 2: Sugar 0.82

Za razliku od drugih okruženja radne površi, *Sugar* ne koristi metafore poput: radnog okruženja, fascikle i prozora.

Umesto toga, aktivnosti u *Sugaru* koje su uvek preko celog ekrana, zahtevaju od korisnika da se fokusiraju na samo jedan program u datom trenutku.

Étoilé

Étoilé (francuski za zvezdano), je *GNUstep* bazirano okruženje radne površi koje je od samog starta izgrađeno na bazi visoko modularnih i laganih komponenti sa takvom orijentacijom čitavog projekta kao i projektne dokumentacije koja korisnicima omogućuje da kreiraju sopstveni tok rada u ovom okruženju kombinovanjem i oblikovanjem pruženih usluga (programa) i drugih komponenti okruženja. *Étoilé* izbegava tradicionalne metafore radne površi te obezbeđuje znatno više mogućnosti prilikom predstavljanja objekata. To omogućava znatno lakše predstavljanje objekata koji se ne odnose samo na klasične datoteke, kao što su ljudi.



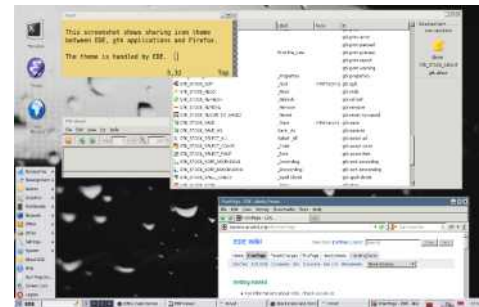
Slika 3: Étoilé 0.4

EDE

EDE ili *Equinox Desktop Environment* je malo okruženje radne površi koje je

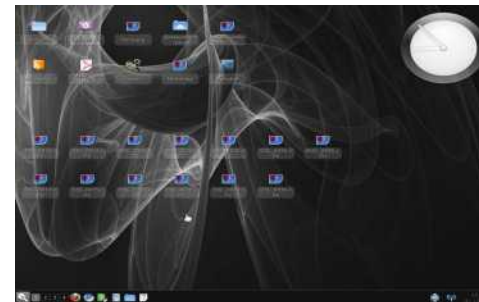
napravljeno da bude odzivno, da troši veoma malo resurse računara i da ima poznati izgled i ugodnost prilikom korišćenja. *EDE* okruženje radne površi koristi *FLTK* komplet alata i pisano je u *C++* programskom jeziku.

EDE ne koristi „pružamo sve“ filozofiju. Njegov cilj je da obezbedi samo okruženje radne površi koje ne uključuje specijalne alate i programe. Na primer, zašto praviti još jedan *web browser* kada *Firefox*, *Seamonkey* ili *Chromium* mogu odlično da saraduju sa *EDE-om*.



Slika 4: EDE 2.0

Razor-qt



Slika 5: Razor-qt 0.4

Razor-qt je lagano okruženje radne površi koje koristi *QT* komplet alata. Za razliku od *KDE* okruženja radne površi koje takođe koristi *QT* komplet alata,

Razor-qt odlično radi i na starijim kompjuterima. Prilagođen je korisnicima koji cene jednostavnost, brzinu i intuitivan korisnički interfejs.

Look Win XP

Look Win XP (LXP) okruženje radne površi je namenjeno *Linux/Unix* korisnicima koji žele okruženje radne površi koje pruža *Microsoft Windows XP* „osećaj i izgled“. *LXP* projekat je sâm razvio sve svoje teme kao i nekoliko drugih dodataka. Ovo okruženje je namenjeno svima onima koji žele brzo i jednostavno okruženje radne površi kao i onima koji žele da impresioniraju svoje prijatelje koji koriste *Microsoft Windows XP* operativni sistem.



Slika 6: LXP 0.2

Ambient

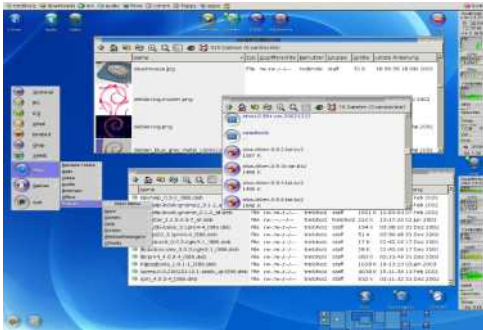
Ambient je *MUI (Magic User Interface)* bazirano okruženje radne površi za *MorphOS* operativni sistem. Njegov razvoj je 2001. godine započeo Dejvid Gerber (*David Gerber*). Glavni ciljevi koje ovo okruženje treba da ispuni su jednostavnost i brzina. Ovo okruženje radne površi je pisano u *C* programskom jeziku.



Slika 7: Ambient okruženje radne površi

ROX

ROX je brzo i jednostavno za korišćenje, okruženje radne površi, koje u velikoj meri koristi *drag-and-drop* (prebaci) mogućnost. Baziran je na *ROX-Filer* upravniku datoteka (*file manager*) koji se podrazumevano koristi u *Puppy Linuxu*. Koristi *GTK+* komplet alata a pisan je u programskim jezicima *C* i *Python*.



Slika 8: ROX okruženje radne površi

GUIShell

GUIShell je lagano okruženje radne površi koje koristi *GTK+2* komplet alata. Ono pokušava da održi niske hardverske zahteve i pruža ne tako dobro ko-

risničko iskustvo dok se istovremeno brine da dobro ugosti napredne korisnike, imajući u vidu snagu *GTKShella*.



Slika 9: GUIShell 3.6

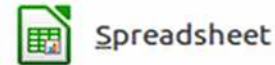
Korisni linkovi:

- [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/>

Kancelarijski paket:



Text Document



Spreadsheet



Presentation



Drawing



Database



Formula

Autor: Stefan Nožinić

Ako tražite alternativu *Microsoft Officeu*, ili pak tek razmišljate o kancelarijskom softveru, onda svakako pogledajte *Libre Office* paket programa. *Libre Office* je besplatan kancelarijski softver otvorenog koda koji ispunjava mnoge zahteve u ovom polju savremenih tehnologija. *Libre Office* se sastoji iz šest programskih rešenja za različite potrebe i namene.

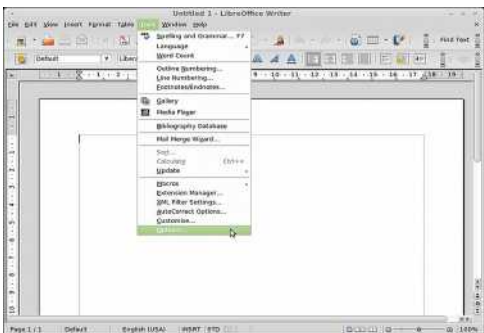
Writer

Libre Office Writer je uređivač teksta za mnoge vrste dokumenata. Od najjednostavnijih tekstualnih do složenih kao što su *.odt* ili *.docx* koji se koristi u *Microsoft Officeu*. Takođe, nudi i opciju izvoza dokumenta i u *PDF* i *HTML*. *Writerom* se mogu kombinovati i ostali programi iz *Libre Office* paketa kao što je *Math* za pisanje matematičkih formula. Jednostavan je, a njime mogu da se prave razne vrste dokumenata, od običnih beleški do knjiga. Može da napravi sadr-

Ako tražite alternativu *Microsoft Officeu*, ili pak tek razmišljate o kancelarijskom softveru, onda svakako pogledajte *Libre Office* paket programa.

žaj, formatira tekst, stilizuje ga, napravi tabelu i još mnogo stvari koje su dostupne u različitim vrstama dokumenata. Sadrži mnogo „čarobnjaka“ (engl. *wizards*) koji vam omogućavaju da kompleksne radnje uradite jednostavno, ali ipak profesionalno i kvalitetno. Jedna od korisnih stvari u *Writeru* je *AutoCorrect* i *spelling check on the fly* koji greške u pisanju pronađu dok kucate. Program ima ugrađen i *autocomplete* sistem koji dovršava reč dok kucate na osnovu ugrađenog rečnika i reči koje ste već uneli. Za laku navigaciju kroz dokument sa mnogo strana *Libre Office Writer* nudi opciju generisanja sadržaja. Garancija da će svi moći pročitati vaš dokument

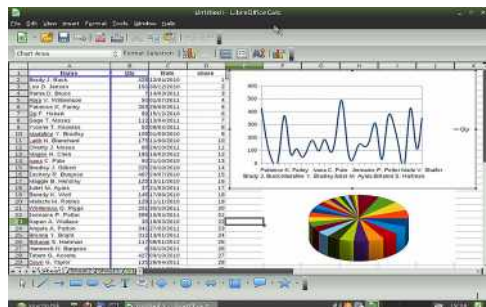
jeste *OpenDocument* format, koji je opšteprihvaćen standardni format za ovu vrstu dokumenta. Pored *OpenDocument* formata *Libre Office Writer* nudi mogućnost čuvanja dokumenta u *.doc* (stari format *Microsoft Officea*).



Слика 1: LibreOffice Writer

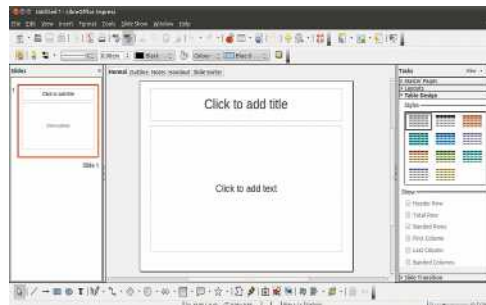
Calc

Ovaj softver pruža lagodan rad sa tabelama i tabelarnim prikazom. Tehnologija *DataPilot* omogućava uvoz podataka iz baza podataka i pravljenje tabelarnog pristupa. Možete koristiti brojne aritmetičke operacije i tabele napraviti što dinamičnijim. Mnogo „čarobnjaka“ vas korak po korak vode kroz napredne opcije i olakšavaju korišćenje. *Scenario Manager* omogućava da pogledate u budućnost tako što ćete dobiti rezultate za podatke koje pretpostavljate da se mogu desiti. Ovo je korisno ako pravite tabelu sa prodajnim artiklima i tabelu koja izračunava dobitak. Korišćenjem ove opcije možemo pogledati šta bi se desilo ako bi se cene smanjile ili povećale, koliki je gubitak odnosno dobitak. *Calc* ima i opciju izvoza tabela u *PDF* format, ali i čuvanje dokumenta u formatu koji podržava *Microsoft Excel*.



Слика 2: LibreOffice Calc

Impress

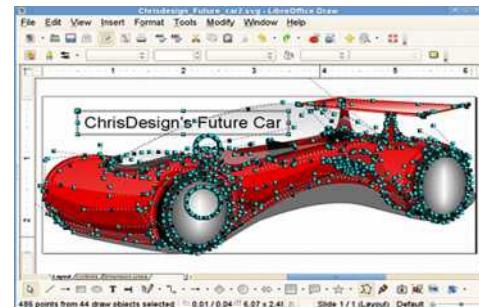


Слика 3: LibreOffice Impress

Impress služi za izradu prezentacija. Već pri pokretanju možete kroz „čarobnjaka“ uraditi osnove jedne prezentacije, kao što su odabir pozadine slajdova, naslov prezentacije ili raspored sadržaja. *Libre Office Impress* omogućava i korišćenje šablona koji ubrzavaju proces pravljenja prezentacije, a opet čine da ona izgleda kvalitetno. Dodatne šablone možete preuzeti iz *Libre Office* riznice ili pak napraviti svoje. U prezentaciju možete dodati i audio zapis. Kada dođe vreme da prezentujete vaš rad *Impress* vam nudi *Slide Show* opciju koju možete podesiti na „ručno“ prebacivanje slajdova, ili pak automatsko na nekoliko sekundi, a tu su i opcije u vezi sa pokazivačem.

Draw

Ako volite da crtate ili pak radite osnovne tehničke planove onda je *Libre Office Draw* prava stvar za vas. Možete konstruisati 2D kao i 3D objekte i potom ih izmeniti, pristupiti galeriji sa crtežima za lako korišćenje u dokumentu ili sami napraviti crteže i smestiti ih u galeriju radi lakšeg pristupa. Ovaj program *Libre Office* kancelarijskog paketa vam nudi izvoz vašeg rada u *Flash SWFem>* format kao i u mnoge druge formate (pomenimo *.jpg*, *.png* ili *.gif*).



Слика 4: LibreOffice Draw

Base

Base je upravnik za baze podataka. Napravljen je za veliki broj korisnika i brojne upotrebe, poput održavanja baza podataka, izmene, brisanje, pretragu... Kroz mnoge „čarobnjake“ koje nudi ovaj deo *Libre Office* kancelarijskog paketa i oni koji nemaju mnogo iskustva mogu lako napraviti tabele, bazne upite ili forme. Ako želite da koristite *Base* bez potrebe da bazu podataka delite onda imate mogućnost kreiranja baze podataka u kojoj se podaci čuvaju na vašem računaru u jednoj datoteci. Ovo je odlično rešenje za one koji nemaju potrebu za velikim mrežnim bazama podataka i koji žele

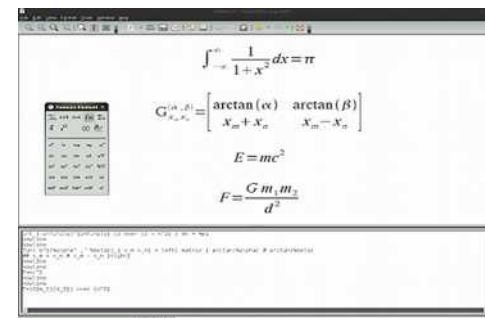
jednostavnu bazu podataka laku za razumevanje i korišćenje. Iskusnim i zahtevnijim korisnicima *Base* nudi pristup bazama podataka kao što su, na primer, *MySQL*, *MS Access* ili *PostgreSQL*.



Слика 5: LibreOffice Base

Math

Pisanje složenih matematičkih formula uz *Libre Office Math* je jednostavno. *Math* je odlično integrisan i u ostale *Libre Office* pakete. Tako u *Writeru* možete lako napisati bilo koju formulu. Formule možete sačuvati u internom formatu, ali i izvesti u sveprisutni *PDF*.



Слика 6: LibreOffice Math

Dobro došli na slobodnu teritoriju – 2. deo:

Slobodni medija plejeri

Autor: Mišo Jovanović

Ovaj članak je drugi u nizu budućih članaka čija svrha je da se novim i manje iskusnim korisnicima slobodnih operativnih sistema ukratko predstave programi koji će im ubrzati prilagođavanje na novi operativni sistem.

Drugi članak biće posvećen slobodnim medija plejerima.

Za slobodne operativne sisteme postoje brojni kvalitetni medija plejeri. Njihov broj raste iz dana u dan. Svaki od njih, naravno, ima svoje prednosti i nedostatke. U skladu sa namjenom ove rubrike predstavljamo vam tri slobodna medija plejera koji će zadovoljiti i vaše potrebe i vaše stečene navike.

VLC medija plejer



Slika 1: VLC medija plejer

Prvi u nizu jeste VLC medija plejer, vama verovatno već poznat. VLC ili VideoLAN Client medija plejer je jedan od

Za slobodne operativne sisteme postoje brojni kvalitetni medija plejeri. Predstavljamo vam tri slobodna medija plejera koji će zadovoljiti i vaše potrebe i vaše stečene navike.

najnaprednijih, opcijama najbogatijih, a opet za upotrebu najjednostavnijih medija plejera.

VLC podržava većinu poznatih formata, pa čak i neke egzotične i malo korištene formate. Formati: *mp3*, *mp4*, *avi*, *wmv*, *wma*, *ogg*, *ogv*, *mkv*, *flv* ili bilo koji drugi raspoloživi format ne predstavljaju problem za VLC medija plejer. Od dostupnih opcija treba napomenuti mogućnost ubrzavanja ili usporavanja prevoda u odnosu na AVI snimak, u slučaju da je prevod koji imate neusklađen sa vašim filmom. Vjerujemo da je VLC jedan od boljih plejera kako za nove korisnike, tako i za sve ostale koji nemaju neke specifične zahtjeve.

VLC medija plejer je moguće koristiti i za konverziju video snimaka, kao i za pregled video signala sa udaljenih lokacija (*streaming*).

Audacious

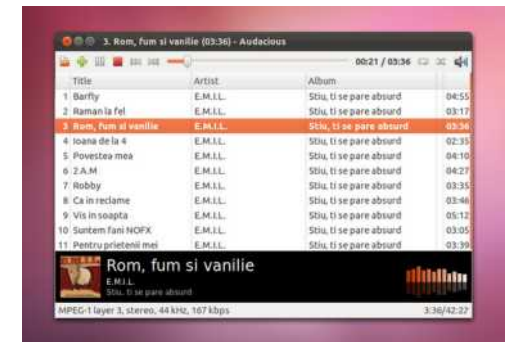


Slika 2: Audacious

Muzički plejer Audacious je namijenjen onima koji su navikli na interfejs popularnog Winampa. Audacious ima sve što je sadržavao i Winamp: glavni prozor prepoznatljivog izgleda i funkcija, prozor za *equalizere*, *play listu*; ukratko, sve ono na šta ste odavno navikli.

Ako ste koristili *skin* za vaš Winamp, isti možete bez problema da koristite i za Audacious. Takođe, možete da uključite i osnovni Winamp classic izgled.

Osim izgleda preslikanog sa Winampa Audacious ima i GTK izgled, integrisan sa izgledom grafičkog okruženja. Vjerujemo da ćete vremenom napustiti izgled Winampa i preći na GTK, jer ćete se navići na GTK koristeći druge programe.



Slika 3: Audacious, GTK izgled

QMMP

Za QMMP važi isto što i za Audacious. U pitanju je klon Winampa koji podržava i Winamp *skinove*. Jedina bitna razlika je u tome što QMMP ne sadrži integraciju sa grafičkim okruženjem tj. podržava isključivo izgled Winampa. Ono što ni Audacious ni QMMP ne sadrže jeste podrška za video reprodukciju.



Slika 4: QMPP

QMMP je osim za slobodne operativne sisteme dostupan za upotrebu i na MS Windows operativnom sistemu.

Upotreba Winamp skinova

Kao što smo već rekli, *Audacious* i *QMP* podržavaju upotrebu *skinova* za *Winamp*. Bitno je napomenuti da *winamp skinovi* dolaze arhivirani u *.wsz* datoteci.

Da biste koristili *winamp skinove* na programu *Audacious* potrebno je da otvorite fasciklu na sljedećoj lokaciji, i da u tu lokaciju ubacite vaš željeni *skin*:

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

Postupak za *QMP* je isti, samo što se datoteke za izgled ubacuju u:

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

Ukoliko želite da koristite *Winamp classic skin*, možete da ga preuzmete sa:

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

Korisni linkovi:

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

Ratovi editora

Rat editora (engl. editor war) je čest naziv za rivalstvo korisnika vi i Emacs tekst editora. Oba navedena programa se, na neki način, svrstavaju u vrlo napredne i zrele programe međutim, njihove karakteristične osobine se vrlo razlikuju...

Autor: Nikola Hardi

Rat editora (engl. *editor war*) je čest naziv za rivalstvo korisnika *vi* i *Emacs* tekst editora. Oba navedena programa se, na neki način, svrstavaju u vrlo napredne i zrele programe međutim, njihove karakteristične osobine se vrlo razlikuju. Oba navedena programa odlikuje minimalistički izgled u odnosu na druge poznate editore teksta, kao što su na primer: *LibreOffice Writer*, *Geany* i *Kate*. Druga vrlo karakteristična osobina je što pružaju napredne mogućnosti za upravljanje isključivo pomoću tastature.

Vi

Vi je, kao i *Emacs*, program koji se razvija već više od tridesetak godina a nastao je evolucijom još starijih editora teksta kao što su *ed* i *ex*. Za *ex* je bilo svojstveno to što je tekst unošen i uređi-

van upisivanjem naredbi. *Vi* je prvenstveno bio grafički režim rada za *ex* a sam naziv *vi* je dobio po skraćenici za naredbu *visual* u *exu*. *Vi* još uvek podržava i *ex* režim rada. U početku je potrebno uložiti određenu količinu vremena kako bi osnovni problemi sa kojima se početnici sreću bili savladani.

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

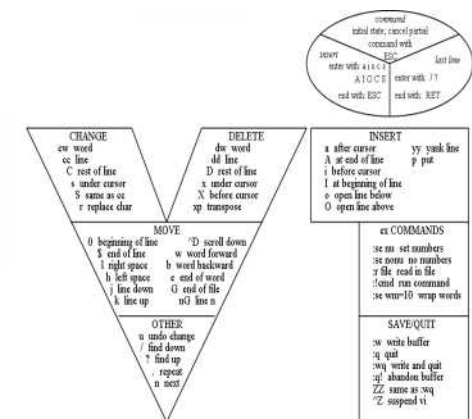
echo "Successfully logged in"
echo "Enter 'e' to change password or any other key to exit"
read chr
if [ "$chr" != "e" ] && [ "$chr" != "c" ]
then
echo "Bye!"
exit 0
fi

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

Slika 1: Vi editor

Prvi problem sa kojim se početnici sreću je taj što, kada otvore program za pisanje teksta, oni žele da pišu, a *vi* im to ne dozvoljava. Reč je o 3 režima rada (*mode*): normalni (*normal*), režim za pisanje (*insert*) i vizuelni režim (*visual*). U normalnom režimu rada, u kojem se *vi* nalazi čim je pokrenut, korisnik može da pozicionira kursor na željeno mesto u tekstu, da ukloni ili ubaci deo teksta, menja podešavanja programa, poziva komande i sve ostalo što ne spada u pisanje. U režim pisanja je moguće preći na više načina u zavisnosti šta želimo da uradimo pre ili posle prelaska u režim za pisanje. Moglo bi se reći da u ovom normalnom režimu rada nijedna tipka na

tastaturi zapravo ne beleži novi znak u tekst, što mnogima u početku nije normalno. U režim za pisanje je moguće preći upisivanjem *i*, *a*, *o*, *O*, *r*, *cw* ili *cO*, *c\$* i na mnogo drugih načina. Ovo je drugi problem, mnogo prečica koje treba popamtiti. Trik je u tome da ne treba popamtiti sve te silne prečice već u početku treba naučiti samo one koje su neophodne i njih koristiti neko vreme. Kasnije, kada primetite da na određenu rutinu gubite vreme, potražite malo po internetu i sigurno ćete naći rešenje. Povratak u normalan režim se vrši pritiskom na *ESC*. Pritiskanje tipke *ESC* korisnicima ovog editora postaje refleksna radnja. Uloga vizuelnog režima je, pre svega, označavanje dela teksta - selekcija. U vizuelni režim se prelazi pritiskom na *v* ili *V* a zatim se tekst označava pomeranjem kursora (naravno, za to služe *h*, *j*, *k* i *l*). Pritiskom na *v*, prelazi se u režim za selektovanje „slovo po slovo“, kao što bi se to radilo i pokazivačem miša. „Veliko V“ pokreće vizuelni režim za označavanje čitavih redova. Kada je deo teksta označen on može biti uklonjen, izmenjen, kopiran ili nešto treće, na primer sortiran.



Slika 2: Vi prečice

Treći problem sa kojim se početnici mogu susresti (ili smo mi to videli kao problem) je „a zašto bi se neko mučio time?“ Sledi lista najčešćih razloga i objašnjenja:

- Vi je mnogo „brži“ za rad jer nema neprestanog premeštanja ruku sa tastature na miša, a i uz učenje vrlo malog broja prečica, kursor se jednostavno stvori tamo gde pogledate.
- Vi je konzolni program, izuzetno lagan po pitanju resursa i predstavlja standard (nalazio se i najčešće se još uvek nalazi na većini *Unixolikih* sistema). Postoje i razne nove verzije od kojih su među najomiljenijim *Vim* (*vi improved*) sa svojim grafičkim okruženjem *gVim*, *elvis*, *nvi*, itd.
- U izuzetno snažnoj sprezi je sa sistemskim alatima što znači da su alati, kao na primer *pipe*, vrlo upotrebljivi. Ovo u praksi znači da izlaz bilo koje *shell* komande možete sačuvati u editoru ili bilo kojom komandom obraditi tekst koji se trenutno nalazi u editoru.
- Veliki broj skripti i proširenja pomoću kojih *vi* postaje editor po meri.

Preostalo je da spomenemo još samo nešto. *Vi* je editor teksta u poprilično uskom smislu tog izraza, a to znači da je pomoću njega moguće uređivati samo tekstualne datoteke. To nikako ne umanjuje njegovu upotrebnu vrednost jer se u kombinaciji sa alatom kakav je *LaTeX* mogu postići izuzetni rezultati. Iako je *vi* originalan program od kojeg se toliko priča, verovatno je *vim* sada moguće mnogo češće sresti. Ovaj tekst nije uputstvo ili vodič za učenje, a pravo mesto za početak *vi/vim* pustolovine je *vimtutor* koji stiže uz *vim*. Za naprednije teme postoje opširniji priručnici kao što je to recimo „Vim Book“.

```

1 1 list.rb cmd.rb fact.rb fibonacci.rb
2 class List
3   attr_reader :head,
4               :tail
5   def initialize(head=nil)
6     @head = head
7     @tail = head
8   end
9   def add(*items)
10    items.each do |item|
11      node = Node.new(item)
12      if head.nil?
13        @head = node
14        @tail = node
15      else
16        @tail.next = node
17        node.prev = @tail
18        @tail = node
19      end
20    end
21  end
22  def remove
23    if @head.nil?
24      raise EmptyListError,
25        "Can not remove from empty list: #{inspect}"
26    end
27    ret = @head
28    @head = @head.next
29    @head.prev = nil unless @head.nil?
30    return ret.data
31  end
32  def each
33    tmp = @head
34  end
35 end
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50
51
52
53
54
55
56
57

```

Slika 3: GVim

Emacs



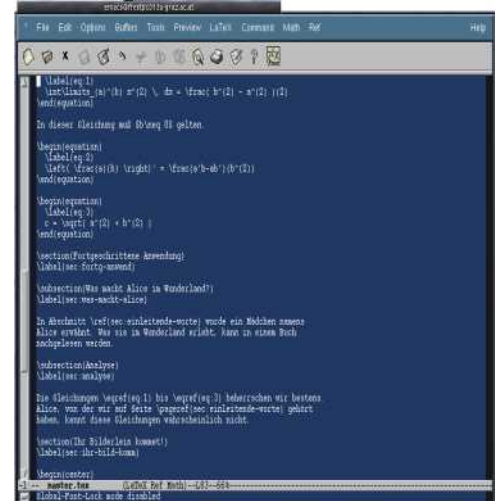
Slika 4: Emacs logo

Sa druge strane, *Emacs* važi za robustan editor koji u sebi sadrži zaista iscrpan niz dodatka razne namene, *e-mail* klijent, tetris, kalendar pa čak i ličnog psihoterapeuta. Kod *Emacs*a režimi odnosno modovi imaju drugačije značenje nego u *vi/vim* kontekstu. *Emacs* režimi su više nalik skriptama koje ima *vi*. Možda početnici lakše prihvataju *Emacs* nego *Vi* iz razloga što je više nalik klasičnim editorima, nema tri stalna režima kao *vi* (*normal*, *insert* i *visual*) i nije potrebna nikakva posebna akcija da bi se počelo sa unosom novog teksta. Druga

značajna razlika je što prečice na tastaturi više nisu dostupne samo u jednom određenom režimu već se aktiviraju kombinacijom tastera. Dakle, kada je pritisnuta tipka sa slovom, podrazumeva se da želite da upišete to slovo, a ako želite da uradite nešto posebno, za to je potrebno pritisnuti neku od specijalnih tipki (*ctrl*, *alt*, *shift*). *Emacs* je na glasu da troši mnogo hardverskih resursa dok je *vi* zaista minimalističko rešenje, ali u današnje vreme ovaj kriterijum se može i zanemariti.

Korisni linkovi:

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



Slika 5: Emacs

Neki od aduta koje krije *Emacs* su i:

- „ASCII art“ crtanje
- Napredan rad sa tabelama u tekstualnim dokumentima (.txt)
- *Emacs* nije samo tekstualni editor i ima bitno bolju podršku za prikaz grafičkih elemenata, kao što su: fotografije, šeme ili matematičke formule

Cyber kriminal – 2.deo

Razlika između fizičkog i cyber kriminala

Autor: Vladimir Cicović

Fizički kriminal zahteva koordinaciju više ljudi, spretnost, sreću i dobru pripremu. Sa druge strane, *cyber* kriminal počinje već kupovinom jedne od alatki za širenje, u početku, male *botnet* mreže. Određeni alati (*exploit kits*) omogućavaju manje veštom i informisanom pojedincu da izvrši značajne kriminalne radnje, da bi ga potom mediji sasvim pogrešno imenovali - „hakerom“. Zapravo, reč je o osobi koja je izvršila krivično djelo putem računara, računarske mreže, pa se tako radi o kriminalcu. Međutim, zbog holivudskih filmova, haker je često svaka osoba koja „provaljuje“ u računare i čini loše stvari. Pravi *hacking* možemo nazvati raznim imenima, ali ne i *cyber* kriminalom.

Za razliku od fizičkog svijeta, pojedinac može sam organizovati vršenje krivičnog djela uz pomoć najjeftinije računarske opreme odnosno, može izgraditi ogromnu mrežu zaraženih računara, ostati neprimijećen i biti prijatna za institucije ili korisnike interneta. Za razliku od kriminala u fizičkom svijetu, *cyber* kriminal na našim prostorima nije istražen - makar ne u tolikoj mjeri koliko se vjeruje da je istražen. Policijske agencije nemaju planirati strategiju kako zaustaviti ono što oni nazivaju *hackingom*. Razlog je jednostavan: nikada nisu imali stručnjaka koji razumije hakersku kulturu, razlikuje *cyber* kriminal od etičkog hakovanja. Potom,



ne postoje standardi po kojima institucije moraju biti usklađene na internetu, a nepostojanje pravnog i praktičnog okvira dodatno pospješuje rast i raznolikost *cyber* kriminala. Spomenimo kao primjer za raznolikost grupe koje *FBI* zove *spam-kings*, odnosno ljude koji svakog trenutka mogu poslati preko deset miliona neželjenih e-pisama, stičući ovom nelegalnom reklamom finansijsku korist.

Razlika između hakerskog djelovanja i cyber kriminalnog djelovanja

Haker je, posluživemo se jednostavnom „gikovskom“ definicijom, osoba koja zaobilazi pravila tako što ih izučava i pro-

nalazi „logičku“ rupu koju iskorišćava. Haker je obično „pozitivac lik“ koji pravi programe, mreže - i ponekad zaobilazi pravila uz pomoć svoje kreativnosti i sposobnosti. Među prvim hakerima je bio tvorac modema, tako što je shvatio da može spojiti dva računara uz pomoć telefonske linije. Zahvaljujući njemu, mi imamo današnji moderni internet (prije jedne decenije modem je bio osnova za komunikaciju dva računara i za spajanje na internet).

Hakeri prethodne tri decenije koriste računare da bi došli do računarskih sistema. Ovo je „sport“ u kojem osoba učesnik pokušava da nadmaši osobu koja je postavila zaštitu (u vidu šifri, zaštitnih mjera, kao što je *firewall*, i slično). Osobe koje budu uspješne u upadu prijavu upad i način na koji im je uspio: i tad govorimo o „etičkim hakerima“. Osobe koje upadnu u važne sisteme i ne prijavu upad su hakeri. Međutim, pojedinci koji ne samo što ne prijave upad već pristup ili informacije prodaju - zapravo su *cyber* kriminalci. To je osnovna razlika između *hackera* i *cyber* kriminalaca, a poznata je i kao *whitehat*, *greyhat* i *blackhat*. Termini dolaze od „crnih šešira“ koji su se koristili u kaubojskim filmovima za negativce. *Grayhat* je osoba koja je pomalo i jedno i drugo. *Whitehat* je uglavnom stručnjak za bezbjednost (*security expert*) koji radi za određene organizacije ili za sebe, ali svojim radom ne ugrožava nikoga. *Blackhat* je osoba koja se striktno drži kriminalnog djelovanja protiv osoba/organizacija/država.

Osobe koje se smatraju *hackerima* su:

- *Richard Stallman* (*GNU leader*)
- *John „captain crunch“ Drapper* (*Phone Hacker - Phreaker*)
- *Steve Wozniak* (*Appleov prvi inženjer i tvorac Apple računara*)

- *Kevin Mitnick* („Mladić“ koji se uvalio u nevolju zbog svoje znatiželje)



Postoje i osobe koji su u *cyber* svijetu anonimni ali koji su takođe pridonijeli razvoju softverske industrije, te sebe smatraju hakerima.

Nastaviće se...

Jinja2 šabloni

Autor: Romeo Mlinar

U prethodnom broju pokazali smo kako napraviti jednostavan web program u *CherryPy frameworku*. Ovoga puta osvrnućemo se na izradu šablona (engl. *templates*), odnosno na dinamičko spajanje programa i konačnog sadržaja na stranici, vidljivog korisnicima. Osvrnućemo se na izdvajanje sadržaja, njegovo formatiranje u *HTML* i logiku unutar šablona.

Šta je *templating engine*? U ovom tekstu zvaćemo ga prosto – šablon. Reč je o softverskom sistemu za stvaranje web stranica na serveru iz predefinisanih obrazaca. Šablon dobija potrebne informacije, često prethodno obrađene, i na osnovu unapred određenih pravila stvara konačnu stranicu koju server potom prosleđuje korisniku. Na primer, šablon nakon prijave korisnika dobija podatke o registrovanom korisniku Peri koji ima tri nepročitane poruke; dinamički se potom rečenica „Zdravo, korisniče {IME}, imate {BROJ} nepročitane poruke“ pretvara u „Zdravo, korisniče Pero, imate 3 nepročitane poruke“. Isti šablon se koristi za sve korisnike. Šabloni sadrže i programski kôd (logičke blokove, petlje, makroe) što rasterećuje osnovu programa.

Jinja2 je „jezik za izradu šablona u *Pythonu*“. Instalira se i poziva kao *Python* biblioteka a može se koristiti u svakom *frameworku* koji podržava ovaj jezik. *Jinja2* šabloni mogu se pozivati u zaštićenom režimu (*sandboxed*), brzi su, kompajliraju se u *Pythonov bytecode*. Greške je lako uočiti u toku izvršavanja



jer interpreter upućuje na liniju u šablonskoj datoteci.

Pogledajmo primer jedne datoteke pisane u *Jinja2* sistemu.

Šablonska datoteka *indeks.html*:

```
{# Datoteka indeks.html.
Radi jednostavnosti nismo
uključili primere
    slaganja broja poruke i
frazе 'nepročitana poruka'.
#}

<div class="messages">
dravo, {{'korisniče' if sex
== 'm' else 'korisnice'}}
{{name}}.
{% if unread_msg_number == 1
%}
Imate <b>jednu</b> nepročitanu poruku.
{% elif unread_msg_number ==
0 %}
<b>Nemate</b> nepročitanih
poruka.
{% else %}
Imate <b>{{unread_msg_num-
```

```
ber}}</b> nepročitanih po-
ruka.
{% endif %}
```

Vidimo da se radi o *HTML* kodu u koji je ubačen logički kôd *Jinja2* šablona. Sve što nije oivičeno vitičastim zagradama pojavice se odmah na stranici, dok će se ostali delovi šablona izvršiti pre izlaza. Evo nešto izmenjenog primera sa zvaničnog sajta za *CherryPy* (LiBRE! broj 3), u kojem se navedeni šablon koristi:

```
import cherrypy
from jinja2 import Environ-
ment, FileSystemLoader
env = Environment(loader=Fi-
leSystemLoader('templates'))
```

```
class Root:
    @cherrypy.expose
    def index(self):
        tmpl = env.get_tem-
plate('indeks.html')
        return tmpl.ren-
der(name='Pera', unread_m-
sg_number=1, sex='m')
```

Šablone smo ubacili u fasciklu *templates*, tako da su na raspolaganju celom programu. Šablon koji ovde koristimo zahteva tri vrednosti: ime korisnika (*name*), pol korisnika (*sex*) i broj nepročitanih poruka (*unread_msg_number*). Vrednosti se šablonu predaju u metodu *.render*. Pogledajmo sada koje rečenice dobijamo za naredne primere prosleđenih vrednosti.

```
name = 'Pera' nread_m-
sg_number = 0
sex = 'm' Zdravo, korisniče
Pero. *Nemate* nepročitanih
poruka.
```

Pogledajmo drugi primer:

```
name = 'Ivana' nread_m-
sg_number = 8
sex = 'f' Zdravo, korisnice
Ivana. Imate *8* nepročita-
nih poruka.
```

Logički kôd unutar šablona sastavio je rečenice na osnovu datih pravila. Tako smo dobili odgovarajući rod u vokativu, jer je šablon dobio uputstva da štampa „zdravo, korisniče“ samo ukoliko se radi o muškom rodu (vrednost *sex* = 'm'). Nekoliko grana *if* komande proverilo je broj nepročitanih poruka i odabralo odgovarajuću rečenicu. U *Jinja2* šablonima sve vrednosti oivičene duplom vitičastom zagradom se odmah štampaju, pa smo tako ispisali ime korisnika (ili korisnice) naredbom

```
{{name}}
```

Jinja2 šabloni podržavaju mnogo *Python* naredbi a tu su i napredne tehnike poput nasleđivanja (*inheritance*) šablona i izdvajanje makro naredbi u zasebne celine, što omogućava izradu složenih stranica. Ukoliko ste obratili pažnju (i ako čitate ćirilčno izdanje časopisa) videli ste da u *Python* kôdu i šablonu koristimo ćirilicu bez naročitog kodiranja. Ovo je moguće jer smo koristili izdanja *CherryPy* i *Jinja2* za *Python 3*.

Šablonski sistem *Jinja2* (*BSD* licenca) aktivno razvija *The Pocco Team*, pod čijim „pajtonovskim“ okriljem se nalaze i *Flask*, *Pygments*, *Sphinx* i *Werkzeug*. *Jinja2* koriste veliki sajtovi kao što su, između ostalih, *Mozilla*, *SourceForge* i *Instagram*.

Koristan link:

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

GNU/Linux DAW

- 3. deo

DAW i komponente

Već smo pomenuli u prethodnim brojevima da se DAW-om ponekad smatra i softver koji snima i kontroliše ostale audio programe. Jedan od takvih programa je OpenOctave. U ovom članku će biti opisane osnove rada sa OpenOctave programom.

Autor: Goran Mekić

Već smo pomenuli u prethodnim brojevima da se DAW-om ponekad smatra i softver koji snima i kontroliše ostale audio programe. Jedan od takvih programa je OpenOctave. U ovom članku će biti opisane osnove rada sa OpenOctave programom.

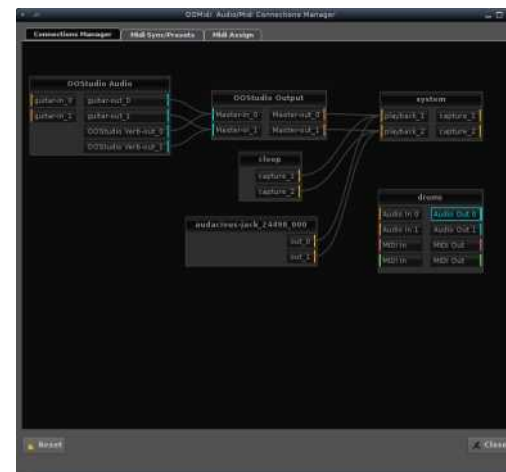


Slika 2: Composer

OpenOctave

Ako ste ikada radili sa *Cubaseom*, *Sonarom*, *Logicom* ili sličnim, naći ćete se u poprilično poznatom okruženju. Svaki program ove namene ima trake (MIDI, audio), *bus*, *aux*, *input* i *output*. O ovome će biti reči dalje u članku. Ono što je važno bitno je da imate MIDI i audio trake. MIDI ćete skoro pa uvek koristiti za unos nota za ritam bubnjeva (možda i nekih drugih instrumenata, to već zavisi od vas i vašeg studija), dok u audio trake snimate glas, gitaru i bas. Na **slici 1** vidite 3 trake: *master*, *drums* i *guitar*. *Master* je glavni izlaz iz *OpenOctavea*, *drums* je MIDI traka, dok je *guitar* audio traka. Osim *master* trake, sve ostale možete da dodajete (desni klik ispod traka „Add MIDI Track“ ili „Add Audio Track“, na primer) i brišete (desni klik na traku i „Delete Track“) po vašoj želji. Sigurno ste primetili da svaka traka ima „r“, „m“ i „s“ dugme, što predstavlja *Record*, *Mute* i *Solo*. Naravno, same za sebe, trake i nisu previše korisne. Ono što vam treba je da trakama dodelite ulaze i izlaze. Ako pritisnete *F2* na tastaturi, dobićete prozor pod nazivom „Connection Manager“, **slika 2**. On služi da trakama dodelite odakle će čitati svoj ulaz i čemu će predati svoj izlaz. Ako kliknete na naziv trake, na primer „capture_1“ na „cloop“ programu (setite se, to je *ALSA* emulacija u *JACK-u*) i prevučete miša do „guitar_in_0“ na „OOSTudio Audio“, povezaćete na levi kanal trake pod nazivom „guitar“ levi izlaz svakog audio programa koji za zvuk koristi *ALSA-u*. Na isti način se povezuju trake bilo kog tipa. Primetite da su audio trake narandžaste, MIDI trake svetlo plave, itd. Svaki od gore pomenutih tipova traka ima svoju boju. Razlog za to je što ne možete povezati audio izlaz na MIDI ulaz, pa radi bolje preglednosti boje vam omogućavaju lak uvid u

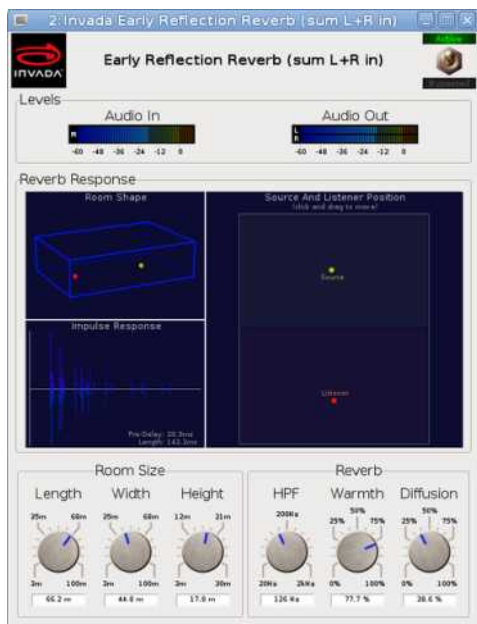
to šta se sa čim može povezati. Ovo je srce *OpenOctave* programa, pošto skoro sve što će vam trebati je da snimate u traku neki signal i predate ga dalje.



Slika 2: Connection Manager

Ono što ćete sigurno želeći je da na neku od traka ubacite efekat. Kliknite na donje levo dugme koje izgleda kao 4 trake pod nazivom „The Mixer Doc“. Pojaviće vam se trake u donjem delu programa. Kliknite na dugme sa strelicama koje pokazuju levo i desno ↔ pa na *FX*. Dobićete mnogo slotova u kojima piše *empty*. U njih ćete staviti efekat po želji. Kliknite desnim dugmetom miša na „empty“ pa na „new“ i iz liste izaberite, na primer, „Invada Early Reverb“ (pod pretpostavkom da je *invada-studio-lv2* paket instaliran na vašem sistemu) i kliknite na „OK“. Umesto „empty“ će sada pisati ime efekta koji ste ubacili. Dvoklik na ovaj naziv će vam otvoriti prozor efekta u kome možete da podešavate parametre istog, **slika 3**. Naravno, za neke efekte možete da menjate parametre u zavisnosti od toga gde se u pesmi nalazite, kao na primer da lagano smanjujete jedan od parametara. Ako klikne-

te na dugme na traci pod nazivom „Toggle Automation“ (ikonica izgleda kao malo rotirano slovo Z), pojavice vam se svi parametri koje možete dinamički da menjate. Kliknite na ikonicu koja isto izgleda ali se nalazi iznad *Master* trake pod nazivom „Edit automation“ i moći ćete da menjate krivu datog parametra. Ako treba da dodate još neku tačku u kojoj se vrednost parametra počinje menjati, držite **CTRL** i kliknite na liniju koja predstavlja vrednost parametra.



Slika 3: Invada Early Reverb

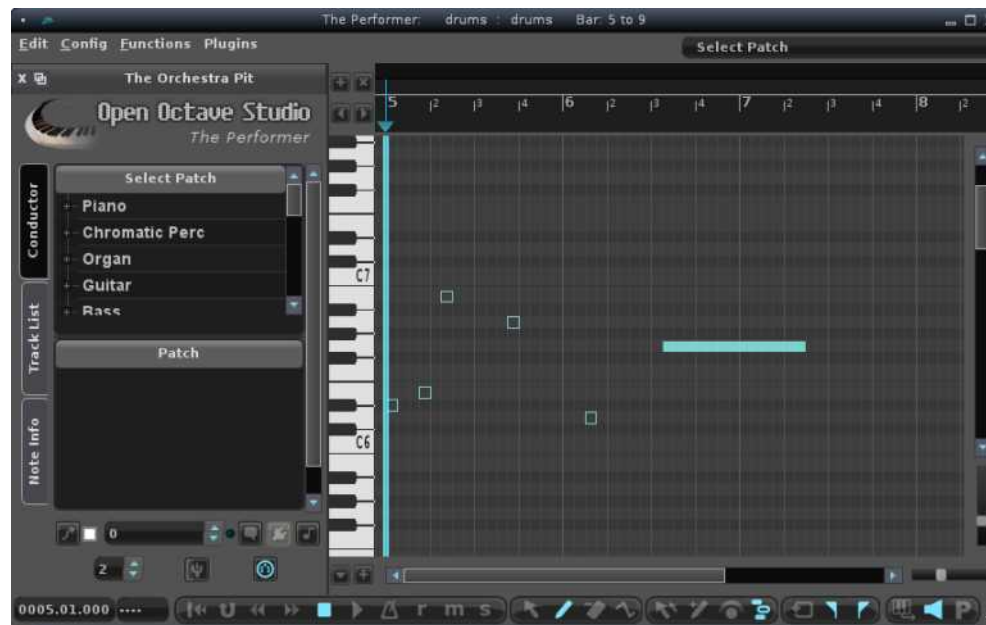
Još jedna interesantna stvar je „punch recording“. Primetite da u skroz donjem desnom uglu, **slika 1**, imate 2 zastavice, jednu koja je okrenuta levo, i drugu okrenutu desno. Prva se zove „punch in“, a druga „punch out“. Ideja je jednostavna. Pretpostavite da imate snimljen bubanj i treba da snimite gitaru. Sigurno vam treba par taktova da biste dobili osećaj ritma, pre nego što počnete stvarno

snimanje. Kliknite na zastavice, a onda desnim klikom negde na *time bar* (videćete da piše u gornjem levom uglu „4/4“) postavite „punch out“, a srednjim klikom na isti bar, „punch in“. Dobićete dve uspravne linije zelene boje. One služe da vam kažu gde će tačno biti snimljeno ono što traka dobije na svom ulazu. Pojednostavljeno, ovo znači da će *OpenOctave* snimati samo između *punch in* i *punch out* zastavica. Ova opcija je veoma korisna da biste dobili klipove koji su tačno željene dužine.

Primetite na **slici 1** skroz dole levo, padajući meni u kome trenutno piše „Off“. To znači da će vas *OpenOctave* pustiti da postavite „punch“ zastavice gde god vi da kliknete. Ovo u većini slučajeva nije ono što hoćete i verovatno biste želeli da vas *OpenOctave* ograniči u smislu da zastavice možete postaviti samo na tačne mere (na primer, 4, 8, 16 taktova ...). Eksperimentišite malo sa ovim i vidite šta vam najviše odgovara.

Pretpostavimo da želite da unesete note za ritam bubnja. Ono što vam treba je novi klip u *MIDI* traci i povezivanje sa ritam mašinom, o čemu će biti reči u sledećem broju. Za sada ćete naučiti kako da uređujete *MIDI* note i klipove. Stisnite slovo „D“ na tastaturi, što bi trebalo da izmeni kursor koji će sada izgledati kao olovka. Pritisnite levi taster miša negde na *drums* traci i razvucite par taktova, a onda pustite miša. Dobili ste prazan *MIDI* klip. Pritisnite slovo „A“ na tastaturi i kursor će se vratiti u standardni oblik: strelica. Dvoklik na novonastali klip će otvoriti *performer*, **slika 4**. Sa leve strane će vam se prikazati klavijatura, a sa desne rešetka u koju možete stavljati note. Ponovo stisnite „D“ na tastaturi da biste aktivirali olovku, a onda klikovima po rešetki dodajte note. Ako sada klik-

nete na rešetku i krenete da razvlačite notu, nota će biti duža ili kraća u zavisnosti od toga kako ste je nacrtali. Obratite pažnju da note možete uneti samo u opsegu koji zauzima vaš klip.



Slika 4: Performer

Jednom kada imate celu pesmu, treba da *exportujete* u *wav*. Kliknite na „r“ dugme na *Master* traci, **slika 1**.

Ono što vam ostaje je da eksperimentišete, isprobavate *pluginove* i pokušate da uradite ono što ste naumili što bolje. Dosadašnje iskustvo nam je pokazalo da ne postoji univerzalni način za dobijanje najboljeg rezultata, pa se ne plašite da isprobate sve što vam padne na pamet.

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

Google Maps za Android



Autor: Zlatan Vasović

Google je odavno napravio Google Maps za Android. Nedavno se pojavila nova verzija programa koja donosi brojne novine. Dolazi sa svakim Android uređajem ali najnoviju verziju nije moguće dobiti na svim uređajima. Najnoviji Google Maps se može u potpunosti iskoristiti samo ako živite u SAD i imate neki od Googleovih Nexus uređaja sa najnovijom verzijom Androida (u ovom slučaju Jelly Bean). Motiv Google Mapsa je *Never carry a paper map again* („Da vam papirna mapa nikad više ne zatreba“).

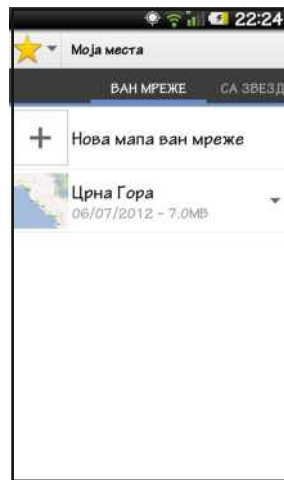
Standardne opcije

Google Maps ima standardnu opciju korišćenja kao mape (Maps), integraciju sa

Google je odavno napravio Google Maps za Android. Nedavno se pojavila nova verzija programa...

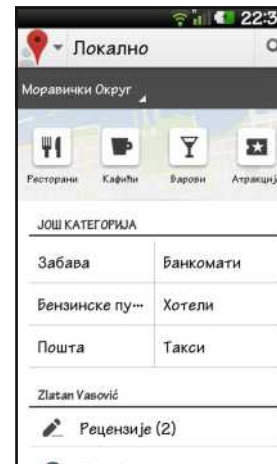
Google Plusom (Local), mogućnost da odaberete omiljena mesta kao i dostupne 3D zgrade.

Ukoliko idete na letovanje, najbolja opcija jeste uključiti čuvanje privremenih podataka („keša“) i pohraniti mapu u offline režimu: kasnije je možete naći u delu „My Places“. Ovo može poslužiti i kao dobra opcija ukoliko nemate dobar prijem na Android uređaju a treba vam mapa vašeg grada (ukoliko je reč o nekom većem gradu).



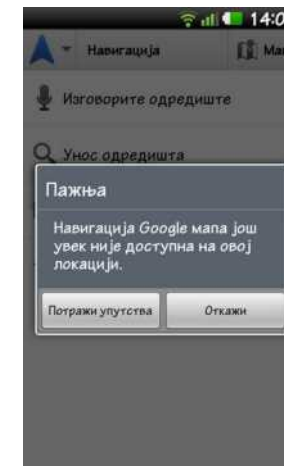
Slika 1: Offline mape

Tu su i Latitude i Check In opcije za društveno umrežavanje. Opcija Local, integrisana sa Google Plusom, daje rezultate pretrage okoline koje obezbeđuje Zagat, servis koji je poznat kao najbolje mesto za pronalaženje restorana i sl.



Slika 2: Local

Google nas je ostavio bez opcija Offers i „Navigacije“. „Navigaciju“ bar možete da vidite uživo, dok Offers možete da gledate samo na snimcima ekrana sa interneta. Stav je Googlea da Srbija još nema uvek dovoljno dobru mapu, tako da „Navigacije“ još neće biti. Ukoliko želite da pomognete unapređenju mape Srbije na Google Mapsu to možete da uradite uz pomoć Map Maker (<http://www.google.com/mapmaker>).



Slika 3: Google navigacija još nije dostupna u Srbiji

Novi logo, nove opcije



Slika 4: Nove mape

Google je u novoj verziji Mapsa dodao nove opcije (granice i poštanske brojeve gradova prilikom pretrage, mogućnost pretraživanja u transportation (prevoz) režimu, day-by-day (dan-po-dan) opciju pregleda mesta...), unapredio deo za

pregled saobraćaja i promenio logo *Google Mapsa*. Sve nove opcije rade odlično, a novi logo je pravo osveženje.

Street View na Google Maps i Labs

Google Maps ima i eksperimentalne opcije u *Labsu* od kojih nam se najviše dopala opcija *Measuring* („merenje“). Tu je i opcija *Bigger text* („veći tekst“), dok je opcija *Intersection Explorer* dostupna samo ako promenite jezik u engleski, ali je ipak dostupna i u Srbiji.



Slika 5: Merenje

Street View na *Google Maps* je dobra opcija koja vam omogućava da pregledate ulice kao da se nalazite na licu mesta. Nju morate iz nekog razloga ažurirati posebno (na *Google Play Storeu* je dostupna kao poseban program ali je na svakom Android uređaju unapred instalirana i ne možete je videti u listi programa).

Konačan utisak i statistika

Google Maps je odličan program ali na-

žalost, nisu sve opcije koje ovaj program može da pruži dostupne u Srbiji. Nakon dužeg korišćenja je ostavio dobar utisak.

Ocena *Google Mapsa* na *Play Storeu* je 4,4 prema ocenama 2.101.783 korisnika. Instaliran je 100 miliona do 500 miliona puta prema zvaničnim podacima. Reakcije domaćih korisnika nisu baš najbolje u najnovijoj verziji.

LiBRE! prijatelji

Pregled popularnosti GNU/Linux/BSO distribucija za mesec avgust

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<

Pad <
 Porast >
 Isti rejting =
 (korišćeni podatci sa Distrowatch-a)

Urednik rubrike: Marko Kostić

Žargon datoteka – priča

OS i JEDGAR

Ova priča sadrži dosta običaja i navika u zajednici programera na ITS sistemu.

Na ITS operativnom sistemu je postojao program koji je dozvoljavao korisniku da vidi šta se nalazi na ekranu terminala nekog drugog korisnika. On je špijunirao izlaz drugog korisnika tako što je analizirao unutrašnjost nadgledačkog sklopa. Špijun izlaza se zvao OS (na engleskom *output spy*). Iako je za ostatak računarskog sveta OS značilo operativni sistem, za stare ITS hakere je ova skraćenica uvek označavala „špijuna izlaza“.

OS je radio jer je ITS sistem namerno imao malo „zaštite“ koja bi sprečila korisnike da upadaju u delove sistema drugih korisnika. Ipak, postojao je drugi program koji bi automatski obavestio korisnika ukoliko bi neko počeo da nadgleda njegov ekran. Radio je na isti način kao i špijun izlaza, gledajući unutrašnjost operativnog sistema da bi video da li još neko gleda u unutrašnjost koja je povezana sa njegovim izlazom. Ovaj „protivšpijunski“ program se zvao JEDGAR i nazvan je tako u čast bivšeg šefa FBI-ja (*J. Edgar Hoover*).

Ali, ne završava se priča ovde. JEDGAR bi onda zatražio od korisnika „dozvolu za ubijanje“. Ako bi korisnik potvrdno odgovorio, JEDGAR bi zaista „upucao“ špijunski program. Nažalost, ispostavilo se da je ovo učinilo život suviše nasilnim, naročito kada su turisti saznali za ovo.

Jedan od sistemskih hakera je rešio ovaj problem tako što je zamenio JEDGAR sa programom koji je samo simulirao njegov posao. Bilo je potrebno vreme za ovu zamenu zato što je svaka kopija programa morala biti zakrpljena. I danas niko ne zna koliko ljudi nije znalo da je JEDGAR oskrnavljen.

I dalje postoji sigurnosni modul zvan JEDGAR unutar *Unisys MCP* sistema. Nepoznato je da li je imenovanje ovog modula izvršeno u čast prethodno opisanom događaju ili je nezavisan izum.

Žargon datoteka – pojam

Plavi Ekran Smrti: g.

[čest pojam] Ovaj pojam se zapravo odnosi na stari Plavi ekran smrti ali je njegova upotreba mnogo češća danas (mnogi nehakeri ga koriste). Usled ekstremne lomljivosti i kvarljivosti *Microsoft Windows* sistema, programi koji se loše ponašaju mogu jednostavno da obore sistem (nekada i sam sistem spontano obori sebe). Plavi ekran smrti je rezultat lošeg ponašanja takvih programa (skraćeno *BSOD - Blue Screen of Death*). Često je ukrašen heksadecimalnim greškama. Sledeći unos je sa takmičenja u salonskoj Haiku poeziji, čini se da je nastao pre popularizacije termina:

Windows NT je pao.

Ja sam Plavi ekran smrti

Niko ne može čuti tvoj vrisak.

Vicevi

- Da li si čuo da postoji život izvan neta?
- Lažeš, daj link



<http://www.freesoftwaremagazine.com>

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

Dan slobode softvera

Vidimo se 15. septembra!

Mesto: O3ONE galerija, Beograd

Vreme: 13h-17h predavanje,
17h-19h neformalno druženje

