

# ROOT

Linux Mint Türkiye Topluluğu E-Dergisi  
root.linuxmint.org.tr - www.linuxmint.org.tr

# 17

## sayı

m

# İçindekiler

Editör'ün Seçir Defteri	3
Videoporama İncelemesi	4
Oil Rush	6
Son Kullanıcı ve GNU/Linux	14
Bodhi Linux 2.2.0	16
Rolling Release	19
Vmware Araçları ile Linux Mint	20
Terra Terminal Emülatörü	23
Bir Aktivistin Biyografisi	25
VIM	27
Linux Çekirdeği	32
MSN Öldü, Peki Şimdi Ne Olacak?	34
Röportaj:Pardus Topluluk Sürümü	36



# Editor'ün Seçir Defteri

Merhaba değerli ROOT okuyucuları.

Uzun süren çalışmalardan sonra yeni sayımızla sizlerle beraberiz. Bu sayımızda gönüllü yazarlarımızın katkılarıyla, çok güzel çalışmalarla ve incelemelerle siz değerli okurlarımızın karşısına çıkıyoruz. Bazı sorunlardan dolayı gecikmiş olabiliriz. Aslında daha erken çıkarabilirdik ama acele ile çıkmış bir sayının kalitesi düşük olacağından dolayı ve siz değerli okurlarımıza daha kaliteli, güzel bir ürün sunmak için süre biraz uzadı. Emeği geçen tüm arkadaşlara şimdiden teşekkür ediyor ve bundan sonra Root dergisi'nin, yoluna emin adımlarla ilerlemesini temenni ediyorum.

Bildiğiniz gibi geçtiğimiz günlerde Türkiye'de özgür yazılım alanında bir hayli sıkıntılar yaşandı. TÜBİTAK'ın Pardus projesine son vererek Debian tabanlı yeni bir Pardus dağıtımı çıkarması üzerine bazı kesimler bu duruma tepki gösterirken bazıları ise olumlu karşıladı. Tepki gösterenlerin değindiği en önemli nokta, yıllardır geliştirilen pisi paketlerinin ve Pardus'a özgü araçların (Kaptan, Yalı vb.) Debian tabanlı Pardus'ta kullanılmayacağı, yani bunların o kadar emekten sonra bir kenara itilecek olmasıydı. Daha sonra gönüllü geliştiriciler Pardus Anka ve Pisi Linux projelerini başlatarak Pardus'a özgü araçların ve pisi paketlerinin özgür bir ortamda devam ettirileceğini duyurdular. Bu gelişmelerin ardından Pardus topluluğu, Pardus'a özgü araçların Debian tabanlı Pardus altında çalışabilmesi içinde bir proje başlattılar ve bu sayımızda Pardus Topluluk Sürümü geliştiricileriyle yeni durum hakkında bir röportaj gerçekleştirdik.

Bu arada LMDE ile ilgili güzel bir gelişme var. LMDE'nin yeni kararlı sürümü olan 2013.03 yayınlandı. Ubuntu tabanlı sürümün yerini alması planlanan LMDE için sevindirici bir haber bu. Dağıtımı indirip denedim. Gerçekten kullanışlı bir dağıtım olmuş, tabi benim de ana işletim sistemim olarak yerini aldı. Sizlere de dağıtımı denemenizi tavsiye ederim. Eminim siz de memnun kalacaksınız.

Bu sayıdan keyif almanızı umuyorum çünkü beğeneceğiniz, belki ilk defa burada duyacağınız konularımız var. Örneğin Rolling Release nedir, hangi dağıtımlar rolling releasedir?

Sevgili Okan arkadaşımız sizlere MSN'nin ölümünü ve sonrasında neler olacağını anlatacak, Onur arkadaşımız Kernel hakkında bilgi verecek, Ekrem arkadaşımız bir aktivistin bilgi özgürlüğü için çabaladığı hayat hikayesini ele alacak.

Ayrıca küçük ama eğlenceli Bodhi Linux incelenecek, birçoğumuzun adını bile duymadığı Terra Terminal hakkında kapsamlı bilgiler edineceksiniz. Sevgili Barış'ın "Son kullanıcı ve Linux" adlı yazısı ile detaylı bilgiler edinecek, Bora arkadaşımızın Videoporama incelemesi ile uygulama hakkında yararlı ve güzel bilgilere tanık olacaksınız.

OilRush hakkında benim de hiçbir fikrim yok. Nedir, nasıldır, hep birlikte bu sayıda öğreneceğiz.

Gördüğünüz gibi yine dopdolu bir dergi değerli okuyucularımızın incelemesini bekliyor. Lafı daha fazla uzatmayacağım, kahvenizi alın ve yeni sayımızın keyfini çıkarın.

Ercan YANAR  
ercan@qmail.com

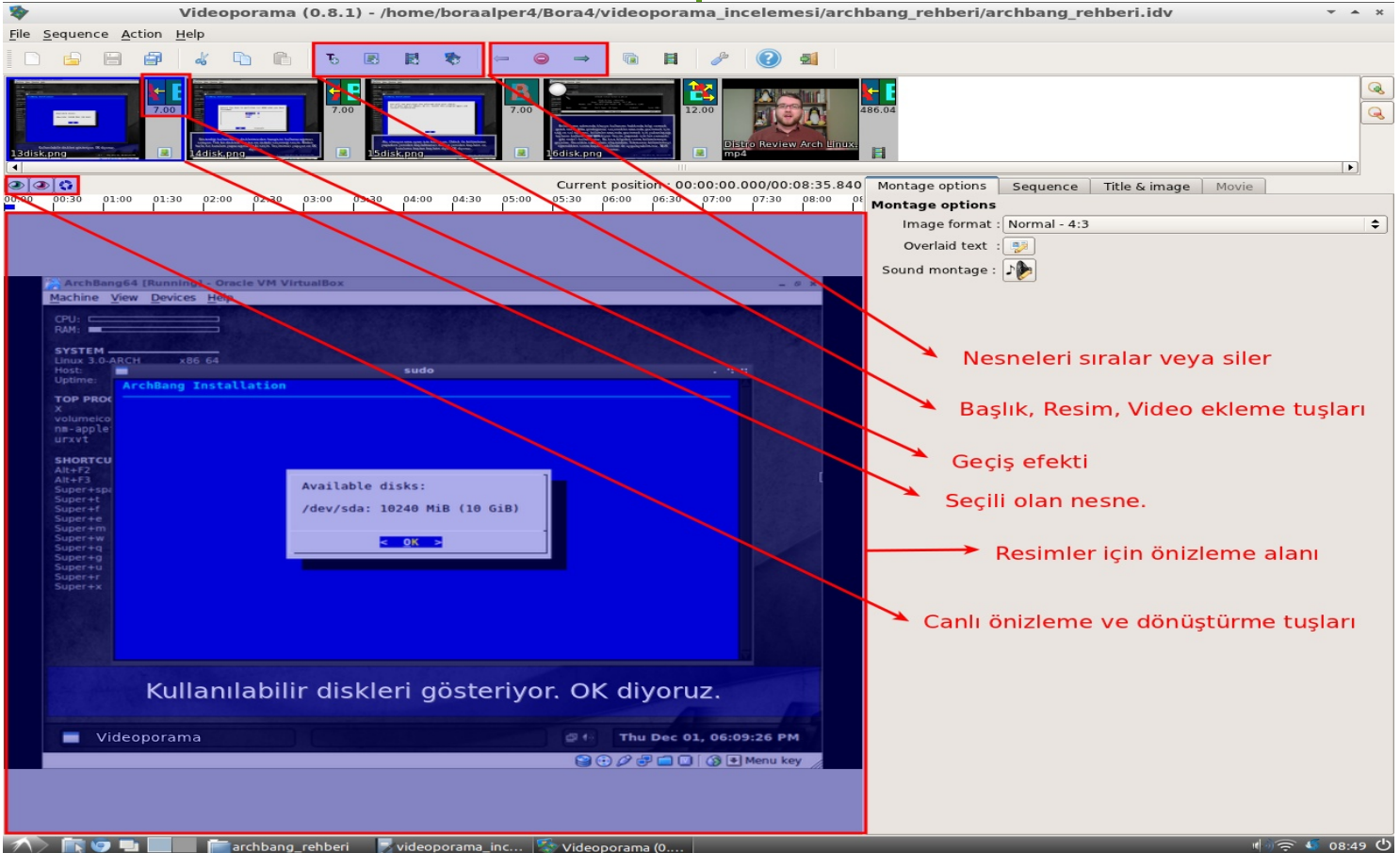


BORA ALPER  
bora@linuxmint.org.tr

## Videoporama İncelemesi

Sıkıcı bir giriş ile programı tanıtmak yerine bir örnek ile anlatmak isterim: Hasan'ın Arch Bang kurulum rehberi var forumumuzda. Ben de Videoporama'yı denemek için oradaki resimlerden birkaçını alıp, Hasan'ın yazdığı açıklamaları

resmin üzerine ekledim. Kurulumun yapılandırma kısmına geldiğimde dosyalardaki yazıların okunabilmesi için görüntüyü yakınlaştırdım. En sona ise Arch Linux için bir videolu inceleme ekledim. Hazır olan projemin önizlemesine bakıp her şeyin yerli yerinde olup olmadığını kontrol ettikten sonra, "Start Processing"e tıklayıp





projemi videoya çevirdim. Ben verdiğim örnekte sadece resim ve müzik kullandım ancak isterseniz bir video da ekleyebilirsiniz.

Videoporama'yı kıyaslayacak herhangi bir program ararken aklıma ilk gelen şey Movie Maker oldu. Videoporama'yı, Movie Maker ile kıyaslayınca, ne yazık ki Videoporama'nın, Movie Maker'ın yanında sönük kaldığını söyleyebilirim. Movie Maker'da videoya efekt ekleyebiliyorken (geçiş efektleri değil) Videoporama'da ise yapabileceğiniz hiçbir şey yok. Kullanım kolaylığı olarak da Movie Maker önde. Videoporama'da proje kayıt dosyalarını çift tıklama ile açamıyorsunuz, objeleri (video veya resim) sürükle-bırak yapamıyorsunuz. Ayrıca önizleme sisteminin de sorunlu olduğunu söylemeliyim.

Videoporama'yı kullanabilmek için uzman olmanıza veya yardım metinleri okumanıza gerek yok. Biraz kurcaladıktan sonra hemen başlayabilirsiniz. Sayfadaki resimleri inceleyerek hem hızlı bir başlangıç yapabilir hem de fikir sahibi olabilirsiniz.

ROOT E-DERGİ

Montage options

Sequence

Title & image

Movie

Montage options

Image format : Normal - 4:3

Overlaid text :

Sound montage :

Image Format: (Video Oranı)

Videonuz 4:3 mü yoksa 16:9 mu olacak?

Overlaid Text: (Yazı Kaplama)

Hazırladığınız videodaki her kareye, belirlediğiniz yerde, yazdığınız yazı gömer. Örnek Video'da "Videoporama" yazısını bu yöntemle yazdırdık.

Sound Montage: (Ses Montajı)

Videonuza ses eklemenizi sağlar. Örnek Video'da, şarkıyı bu yöntemle ekledik.

Montage options

Sequence

Title & image

Movie

Image

Background file :

Background color :

Background text :

Transition

Transition speed : Medium+

Transition type : Luma

Transition option : box\_bottomleft

Image:

->Background File: Eğer eklediğiniz nesnenin oranı, videonun oranından farklıysa, boşluklar oluşur. Program bu boşlukları hangi resim ile kapatacağını sorar.

->Background Color: Eğer arkaplanda bir resim kullanmak istemiyorsanız, düz bir renk de kullanabilirsiniz.

->Background Text: Resmin üzerine yazı ekler. Static Shot Text(SST)'den farkı resmi yakınlaştırdığınızda yazı ortadan kalkmaz.

Transition: (Geçiş Efektleri)

->Transition Speed: Efektin hızını belirtir.

->Transition Type: Seçili nesne için uygulanacak efektin türünü belirtir. "Push" seçilirse, nesneler birbirini ittirerek geçiş yapar.

->Transition Option: Seçili efekt türünü özelleştirir. Örneğin "Push" seçildiyse sağdan sola mı yoksa soldan sağa mı ittirileceğini seçebilirsiniz.

Montage options

Sequence

Title & image

Movie

deoporama\_inceleme/archbang\_rehberi/16disk.png

Crop options

Zoom : 100.00 %

X : 0.00 %

Y : 0.00 %

Shot options

Mobile part : 0 First shot don't have mobile part

Static part : 7 Text :

->Mobile Part: Parçalar arası geçiş efektinin ne kadar süreceğini belirler.

->Static Part: Parçanın sabit durma süresini belirler.

->Text(SST): Her bir parça için yazı ekler. Parça gittikten sonra yazı da gider.

Resmin parçaları

Seçilen parçayı döndürür veya Gimp ile açar.

Image informations

Resime ait bilgiler

Original date/time

Description

Camera

Artist - Copyright

Montage options

Sequence

Title & image

Movie

/home/boraalper4/Videos/Distro Review Arch Linux.mp4

Movie properties

Start position : 00:00:00:000

End position : 00:08:06:040

Duration : 00:08:06.040

Movie informations

Video track : h264 (Constrained Baseline) - 480x270 - 16:9

Audio track : aac, 44100 Hz, stereo, s16, 98 kb/s

Eklediğiniz video nesnesinin bilgileri burada görüntülenir.

# Oil Rush

naval strategy game

Hamit Gıraq NART  
kuffikuffi@yahoo.com

## Giriş

Post-apokaliptik (kıyamet sonrası) kavramı, muhtemelen insanlığın inanç tarihi kadar eski bir kavramdır. Ahir yaşam, inançlardan hikayelere şekil değiştirerek geçmiş, teknoloji ilerledikçe de beyaz perdeye ve bilgisayar oyunlarına sıçramıştır. Bu akıma bir hayli yabancı olmama rağmen, Kevin Costner'ın The Postman (Postacı) ve Waterworld (Su Dünyası) filmleri hoşuma gitmişti. Waterworld filmini izleyenler için Oil Rush oyununun geçtiği ortam oldukça tanıdık gelecektir.

Büyük bir savaş sonucunda, en güçlü nükleer silahların kullanımı Dünya'nın çehresini değiştirmiş, kutupların ve buzulların erimesi ile insanoğlunun adına savaştığı herşey, suların altına gömülmüştü. Bu onu durdurdu mu peki? Elbette hayır. Dünya üzerinde artık kara kalmamış, insanlar yaşamlarını deniz üstünde sürdürebilmek uğruna, Dünya'da son kalan petrol rezervlerinin kontrolü için birbirlerine girmişlerdi. Ulaşılmaması eskisinden daha zor olan petrol, artık kandan daha yoğundu. Gerçi dünyanın mevcut durumunda da öyle. :-)

Oil Rush, nokta (oyunda petrol kuleleri ve platformlar) koruma tabanına dayanan, eş zamanlı bir strateji oyunu. Oyunun hikayesinde,

akademiden mezun olmuş ve ölmüş babasının izinden giden genç bir subay olan Kevin'i oynuyoruz. Kevin, komutan tarafından, ordunun bölgesi altında bulunan petrol kulelerini ele geçirmeye çalışan bir isyancı grup olan Riders'a karşı, kuleleri koruma ve isyancılara karşı baskı oluşturma görevine atanıyor.

## Kurulum

Oyun, sahipli bir yazılım ve ücretli. Ticari lisansa sahip oyunun fiyatı 20 dolar. Windows, GNU/Linux, MacOS X ve PS3 sürümü olan oyunun GNU/Linux sürümünü sitesinden, Desura ve Steam üzerinden alabilirsiniz. Yine oyun, Ubuntu Software Center üzerinde de bulunuyor. Oyunu çalıştıracak asgari sistem gereksinimleri:

- 2 Ghz mikro işlemci
- OpenGL desteği aktif, en az 256 MB GeForce 8600 ya da Radeon HD 2600 ekran kartı
- OpenAL uyumlu ses kartı
- 2 GB disk alanı
- Kernel 2.6.X
- GLIBC 2.11
- Xorg

Yine de bu donanımdan daha iyi bir donanım ile oyunu daha akıcı oynamanız mümkün.





Oyunu ilk açtığınızda, önünüze otomatikman profil oluşturma ekranı gelecek. Burada kendinize bir profil adı yazacaksınız. Çoğu çok-oyunculu desteğe sahip oyun gibi, Oil Rush oyununda da profil adınız, aynı zamanda çok oyunculu oyunlardaki isminiz olacak.

Profilinizi oluşturduktan sonra, önünüze ana menü gelecek. Tipik bir eş zamanlı strateji oyunu ana menüsü. Oyuna has, fazladan bir seçenek mevcut değil. Ancak, buradaki ekran görüntüsünde siz sabit görüyor olsanız da, menüdeki grafiklerin hareketlerinden, oyunu oynayabileceğiniz akıcılığı kestirebilirsiniz. Eğer arkadaki grafik hareketleri akıcı ise, oyunu da akıcı olarak oynayabilirsiniz. Menümüzdeki seçeneklere ise gelecek olursak:

**Campaign:** Oyunun hikayesini oynadığımız

bölüm. Akademiden yeni mezun olan genç subay Kevin olarak, komutanımız tarafından, bulunduğumuz koloniyi asi Riders'a karşı korumakla görevlendirilerek maceraya başlıyoruz. Oyunun 3 zorluk derecesinden birini seçtikten sonra, oyun başlıyor. İlk görev, tahmin edeceğimiz gibi bir alıştırmadır. Oyun kontroller ve savaş ünitelerini yönetmek gibi komutları nasıl vereceğiniz hakkında yardımcı oluyor.

Campaign kısmında, hikayemiz bölümlere ayrılmış durumda. Her bölümde de farklı sayıda görevler var. Eğitim bölümü ve ilk birkaç görev oldukça kolay. Ama sonrasında gelen bölümlerdeki görevler ise, klavyenizi yedirecek kadar zorlaşıyor. İlk bölümlerde oynadığınız düzenli kuvvetler, sonraki bölümlerde gerilla savaşına dönüşüyor.

**Quick Game:** Hımmm.... Bu herhalde yeni nesil oyuncular için bir tabir. Biz dinozor oyuncular için "skirmish", daha orta nesil içinse "scenario" tabir edilen oyun türü. Burada, oyundaki haritaların herhangi birini seçip, zorluk derecesini belirleyeceğimiz yapay zekalı düşmanlara karşı oynayabiliyoruz. Campaign seçeneğinden farklı olarak, bu haritalarda tüm teknolojiler ve silahlar açık ve görev diye bir kavram yok. Hedef düşmanı haritadan silmek.

**Multiplayer:** İşte oyunun GNU/Linux oyuncuları için "zırt" dediği delik. Oyunun sadece Windows versiyonunda internet oyunlarını bulup bağlanabiliyorsunuz. GNU/Linux sürümünde buraya girdiğinizde, ne yazık ki herhangi bir sunucu göremeyeceksiniz. Bunun sebebi ise, bir sunucu tarayıcısı (server browser) API'sinin, GNU/Linux için oluşturulmamış olması. GNU/Linux üzerinde ise LAN ya da IP numarası verilerek TCP/IP üzerinde oynanabiliyor. Forumda oyuncular, bir başlık altında açtıkları sunucuların IP adreslerini vererek, başlığı güncel tutmaya çalışıyorlar; ama elbette bu bir çözüm olmuyor. Oyunun GNU/Linux sürümü için de bir API hazırlanması gerekiyor.

"Create" kısmı ise basit. Öncelikle oyunumuz için bir harita seçiyoruz. Haritanın yanında kaç oyuncu için olduklarını gösteren rakamlar mevcut. Oyuncu sayısını azaltabiliyor ya da bazı oyuncuların kontrolünü bilgisayara verebiliyor-

sunuz, ancak sayıyı arttıramıyorsunuz. Tüm oyuncular oyuna bağlanıp da “ready” verdikleri zaman sağ alttaki “Start” butonu aktif hale geliyor ve sunucu oyunu başlatabiliyor. Çok oyunculu oyun da “Quick Game” özelliklerine sahip.



Oyunları ise herkes tek ya da takım oyunu şeklinde düzenleyebilirsiniz. Oyuna giren oyunculara takım numarası atamanız gerek. Her oyuncuya farklı numara vererseniz herkes tek olur. Aynı numaraya sahip oyunculara müttefik olurlar.

**Options:** Standart seçeneklere sahip menü. Burada “Video” kısmından ekran çözünürlüğü ve grafik kalitesini, “Sound” kısmından oyundaki ses şiddetini, “Controls” kısmından fare ve tuş kombinasyonunu ve “Game” kısmındansa oyundaki birkaç görsel ayarı ayarlayabiliyoruz.

**Credits:** “Kim yapmış bu oyunu?” şeklinde bir merakla kapılırsanız, cevabı burada.

**Quit:** Burayı anlayamadım, kusura bakmayın.. :-)

Oyunu çalıştırdığınızda ilk gözünüze çarpacak olan şey oyundaki grafikler. Genel olarak grafikler harika. Görüntü efektleri pek başarılı olmasa da , grafikler çok güzel ve detaylı. 3 boyutlu harita üzerinde de oldukça güçlü bir kontrol ile istediğiniz gibi herhangi bir noktaya istediğiniz açıdan bakabiliyorsunuz. Çevre, ünite ve binalar oldukça detaylı tasarlanmış.

Savaş ekranımız, tipik bir eş zamanlı strateji oyununda bulunan öğeleri içeriyor. Bir mini harita, kaynak ve ünite sayılarımız, seçilen birim hakkında bilgiler veren bir ekran ve oyun menüsüne erişim. Sol üst köşede, teknoloji puanlarımızı görüyoruz. Strateji oyunlarında teknoloji geliştirmek, oldukça standart bir uygulamadır. Silah ve zırh güçlendirmeleri ya da yeni teknolojiler veya üniteler gibi. Genelde bir araştırma tesisi ya da bir bilim laboratuvarı gibi bir bina yapar, yeterli kaynağı topladıktan sonra elimizdeki teknolojileri araştırmaya başlar ve belli bir süre sonunda teknolojiye sahip olurduk. Hatta Warzone 2100 gibi, işi, araştırdığımız teknolojileri elle birbirlerine entegre edip de absürt savaş veya iş makineleri yapabilecek boyutlara vardırırlar da var. Ancak Oil Rush, bu uygulamaya farklı yaklaşmış. Bu oyunda bunların hiçbirisi yok. Teknoloji güçlendirmelerimiz, sanki bir FRP/RPG oyununda, kazanılan deneyim puanlarıyla karakterimizi güçlendirmeye benziyor. Bir platformu ele geçirmek, bir savunmayı aşmak ya da bir düşman birliğini yok etmek, bize teknoloji puanı kazandıran unsurlar. Biz de bu puanlarımızı yeni teknolojiler için harcıyoruz. Yani bu kadar basit. Teknolojilerimiz ise, aktif ve pasif teknolojiler olarak ikiye ayrılıyor. Pasif



teknolojileri, geliştirdiğiniz anda herhangi bir müdahalede bulunmadan kullanmaya başlıyorsunuz. Gemi, zırh ya da silah güçlendirmeleri bu sınıfa giriyorlar. Aktif teknolojileri ise, kendiniz ihtiyacınız olduğu anda kullanıyorsunuz ve bu teknolojinin tekrar kullanımı için, bir süre bekliyorsunuz ya da bunlar sadece tek kullanımlık olabiliyorlar. Radar, tamir birimi ya da propaganda aktif teknolojilere örnek. Aktif teknolojilerimiz, ekranın solunda gösteriliyorlar. Kullanmak için, teknolojinin simgesine tıklayıp, kullanmak istediğinizi yere tıklamanız yeterli. Teknoloji ağacımızı ise, sol üstteki teknoloji puan göstergesine tıklayarak açıyoruz. Teknolojilerimiz:

**Radar:** Aktif teknolojidir. Tıkladığınız yerdeki savaş sisini kaldırarak, o bölgedeki düşman birimlerini görmenizi sağlar.



**Unit Weapon Upgrade:** Pasiftir. Savaş birimlerinizin silahlarını +3 birim güçlendirir.

**Tower Weapon Upgrade:** Pasiftir. Savunma binalarının silahlarını +3 birim güçlendirir.

**Nuke:** Aktiftir. Belirttiğiniz bölgeye nükleer başlıklı bir füze atarsınız. Ama düşmanla birlikte kendi ve dost birimleriniz de gider aklınızda olsun. Bir de sadece düşmanın savunma kuleleri hasar alır, platformları yok edemezsiniz.

**Propaganda:** Sizin ve dost birimlerin saldırı güçlerini bir süre artırır. Aktif teknolojidir.

**Repair Vessel:** Aktiftir. Belirttiğiniz yere, sizin ve dost savaş üniteleri ile kendisini tamir eden bir tamir gemisi yollar.

**Oil Refinery:** Pasiftir. Petrol çıkartma hızınızı artırır.

**Demoralization:** Düşman savaş üniteleri ve savunma kulelerinin saldırı güçlerini ve zırhlarını geçici bir süre için -3 birim düşürür. Aktiftir.

**Unit Armour Upgrade:** Savaş ünitelerinizin zırhlarını +3 birim yükseltir. Pasiftir.

**Tower Armour Upgrade:** Savunma kulelerinin zırhlarını +3 birim yükseltir. Pasiftir.

**Napalm:** Belirttiğiniz bölgeye bir napalm bombası atar. 20 saniye boyunca bölgedeki tüm savaş birimleri ve savunma kuleleri alev alır. Ama sizinkilere dikkat. Aktiftir.

**Barricade:** Savunma kulelerinizin önüne bir barikat çeker ve kuleleriniz tamir olmaya başlar. Kuleler, tamir süresince düşman birimleri tarafından vurulamazlar, ancak kendileri de ateş edemezler. Aktiftir.

**Submarine:** Belirttiğiniz bölgeye bir Barracuda de-nizaltı gönderir. Aktiftir.

**Advanced Tower Technologies:** Savunma kulelerinin inşa ve güçlendirme hızını artırır ve maliyetlerini düşürür. Pasiftir.

**Accelerate Construction:** Savunma kulelerinin

ve savaş ünitelerinin yapım süresini -3 birim azaltır. Pasiftir.

**Unit Speed Upgrade:** Savaş ünitelerinin hızlarını +3 birim artırır. Pasiftir.

**Production Speed:** Savaş ünitelerinin üretim hızını artırır. Pasiftir.

**Mine Field:** Belirttiğiniz alana 10 adet deniz mayını bırakır. Bu mayına çarpan dost ya da düşman birimi hasar alır. Aktiftir.

**Sabotage:** Düşmanın savunma kulesi ve savaş ünitesi inşası geçici bir süre durur. Aktiftir.

**Convertiplane:** Belirttiğiniz bölgeye bir Mantaray savaş uçağı yollar. Aktiftir.

**Increase Limit:** Ele geçirdiğiniz platform sayısına bağlı olmaksızın, azami savaş ünitesi miktarını yükseltir. Pasiftir.

Ekranımızın sol altında ise seçili ünitemizin ya da platformumuz hakkında ayrıntılı bilgi veren bir bilgi ekranı var. Oyun, bir deniz dünyasında geçtiği için, sadece hava ve deniz ünitelerimiz var. Bunlar:



**Piranha:** Temel savaş birimidir. Kısaca makineli tüfek takılmış bir jet-ski. Oyundaki en zayıf, en ucuz, en küçük ama en hızlı ünite. Saldırı ve zırhları düşük de olsa, hızları sayesinde ağır zırhlı ve top ile silahlanmış savaş birimlerine karşı etkili olabiliyorlar. Yine de bu etki için bir grup şeklinde saldırmaları gerekiyor. Keşif ve vur-kaç saldırıları için birebir üniteler. Ancak makineli tüfek savunma kuleleri ile karşı karşıya bırakmayın derim. Piranha hem deniz, hem de hava ünitelerine saldırabiliyor.



**Angler Boat:** Deniz havanı. Üzerinde taşıdığı ağır makineli tüfeğin yanında, hız ve manevra biraz feda edilerek, güvertesine bir havan topu monte edilmiş ünite. Bu ünite, platform kuşatmalarında, savunma kulelerine saldırmak için tasarlanmış bir ünite. Ağır makineli tüfeği ile hava ve deniz ünitelerine saldırı

yapabilen Angler Boat, savunma kulelerine ateş açarken ise havanı topunu kullanıyor. Uzun mesafeden kulelere atış yapabilen bu ünite, havanını kullanmak için ise durmak zorunda. O yüzden, kulelere saldırırken, düşman ünitelerine karşı son derece savunmasız kalır. O yüzden onları tek başlarına bırakmasanız, iyi edersiniz.



**Hammerhead:** Oyundaki gücü, hızı ve maliyeti bakımından en dengeli ünite. Çift namlulu otomatik top ve ağır makineli tüfek ile donanmış ve bir tanktan dönüştürülerek yapılmış bu ünite, tüm deniz birimlerine karşı oldukça güçlü. Çok hızlı bir ünite olmamasına rağmen, çift namlulu otomatik top ile hareketli ya da sabit tüm hedeflere karşı oldukça etkilidir. Ancak düşmanın hava birimlerine dikkat edin.

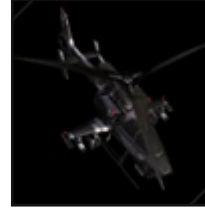


**Barracuda:** Nükleer savaş öncesi kullanılan bu denizaltılar, savaştan sonra harcadıkları petrol fazlalığı yüzünden kızağa çekilmişlerdi. Deniz dibinden düşman donanmalarına yıkım getiren bu denizaltılardan bir kaçı ise hâlâ aktif. Bu ünite, oyundaki en güçlü deniz ünitesi. Aynı zamanda da en fazla petrole ihtiyaç duyanı. Uzun menzilli Groundhog otomatik top ile deniz ünitelerine saldırabilirken, ağır makineli tüfekleri ile de hava ünitelerine saldırabiliyor. Platform savunmaları için birebir. Hele bir de destek olan savunma kuleleri varsa, düşmanın platformu alması oldukça zor. Oyundaki en dayanıklı ve ağır zırhlı ünite. Ama işte, biraz pahalı. Barracuda ünitesi, teknoloji bölümünden gerekli teknolojiye sahipseniz, getirebiliyorsunuz. Bu ünite, platformlarda yapabileceğiniz bir ünite değil.



**Seagull:** Temel hava birimi olan Seagull ünitesine, Piranha'nın havada dolaşanı diyebiliriz. Keşif ve kule savunması olmayan platformlara ve ağır ya da hareketsiz ünitelere saldırmak için kullanılabilir. Çift namlulu makineli tüfeği, bu uçağı oldukça iyi bir saldırgan yapıyor. Zırhlı olmayan Seagull, bu açığını hızı ve yüksek manevra kabiliyeti ile kapatıyor. Ama yine de AA ve makineli tüfek savunma kulelerine fazla yaklaştırmayın derim. Aynen Piranha gibi, vur-kaç ya da keşif için ideal ünite. Havadan gittiği için deniz mayınlarını ya da

deniz üzeri platformlarını aşmak, onun için sorun değil. Oyundaki en hızlı ünite.



**Stingray:** Deniz ünitelerinin uçan kabusu. Anti gemi füzeleri ile donatılmış olan bu ağır zırhlı savaş helikopteri, deniz üniteleri bir yana, hava savunma kuleleri karşısında bile oldukça güçlü. Düşman savunmasında gedik açmak için kullanılabilir. Ancak düşmanın hava birimlerine karşı son derece korumasız. Düşman uçakları ile tek başlarına karşı karşıya bırakırsanız, bir anda hepsini kaybedersiniz.



**Mantaray:** Buna da Barracuda'nın havada gideni diyebiliriz. Ağır zırhlı Mantaray'a mermi neredeyse hiç işlemez. Bunun bedelini de oyundaki en yavaş ve manevra kabiliyeti düşük olan ünite olmakla ödüyor. Çift namlulu otomatik top ile düşman deniz ünitelerine ve kulelerine göz açtırmayan Mantaray, hava üniteleri karşısında da pek savunmasız değil. Saldırıcı biraz yavaşlatıldığından, savunma için daha etkili bir ünite. Ancak bu aleti havada tutabilmek için, bir hayli petrol harcamak zorundasınız. Onu kollayın, pisi pisine kaybederseniz, evlat acısı gibi oturur içinize. :-) Barracuda gibi Mantaray da gerekli teknolojik gelişim sağlandıktan sonra çağrılabilir. Platformlarda yapılamıyor.

Ünitelerimiz bunlar. Barracuda ve Mantaray'ı kendi ya da düşman herhangi bir platforma çağırabiliyorsunuz. Bir de oyunun hikayesini (campaign) oynarsanız, görevlerinizde bulunacak bazı özel ünitelerle de karşılaşabilirsiniz. Mesela napalm bombalarına sahip bir savaş zeplini gibi. Ancak bunları yapmak gibi bir şansınız yok. Görev gereği haritada bulunabiliyorlar sadece. Ancak bu üniteleri yapabilmemiz için, bu üniteleri yapan platformlara sahip olmamız gerekiyor. Standart bir eş zamanlı strateji oyununda bir inşaat binası (strateji oyuncuları buna karargâh binası derler) ile oyuna başlar ve bu binanın kontrol ettiği bölgeye diğer binalarınızı yapmaya başlarsınız. Oil Rush oyununda ise böyle değil. Deniz üzerindeki platformlar harita üzerine dağılmış durumdadır. Sizin bunları ele geçirmeniz gerekiyor. Oyundaki yapılar, bu platformlar ve



savunma kuleleri olmak üzere ikiye ayrılıyorlar. Platformlarımız:

**Boot Camp:** Karargâh binası. :-) Tüm oyuncular bu platforma sahip olarak oyuna başlarlar. Yanında birkaç platform ya da petrol kuyusu (Oil Rig) olabilir ya da tek Boot Camp ile başlayabilirsiniz ama bu bina olmadan olmaz. Piranha ünitesinin yapıldığı binadır. Ünite inşa süresi 10 saniye ve 12 ünite kapasitelidir.

**Ship Yard:** Angler Boat ünitesinin yapıldığı platformdur. Ünite inşa hızı 12 saniye olup, 6 ünite kapasitelidir.

**Heavy Factory:** Hammerhead ünitesinin inşa edildiği platformdur. Ünite inşa hızı 35 saniye olup, 4 ünite kapasitelidir.

**Airplane Base:** Seagull ünitesinin üretildiği platformdur. Ünite inşa hızı 15 saniye olup, 6

ünite kapasitelidir.

**Helipad:** Stingray ünitesinin inşa edildiği platformdur. Ünite inşa hızı 30 saniyedir ve 4 ünite kapasitelidir.

Ünite platformlarımız bunlar. Normal stratejilerde, sahip olabileceğimiz ünite sayısını arttıran binalar olur genelde. Ancak Oil Rush'ta üretim yapan tüm platformlar, azami ünite sayısını kapasiteleri kadar yukarı çekerler. Yani elinizde ne kadar fazla sayıda ünite platformu varsa, o kadar büyük bir birliğe sahip olabilirsiniz demektir.

**Oil Rig:** Oyunun dünyasındaki tek kaynak olan petrolü çıkardığınız petrol platformlarıdır. Size bağlı oldukça, petrol miktarınız artacaktır. Ne kadar çok petrol çıkarma platformuna sahip olursanız, o kadar fazla miktarda petrolü o kadar süratli çıkartabilirsiniz.



**Oil Storage:** Devasa bir toplama havuzuna benzeyen bu platform, devasa bir toplama havuzu. :-) Petrol toplama miktarınızı, petrol çıkartma kuyularına bağlı olmaksızın artırır. Yalnız düşmana doluyken kaptırırsanız, içinde olan petrol onun olur.

**Fort:** Bu bir savunma platformu. Yakınındaki bir başka platform tarafından kontrol edilen bir savunma hattı kulesidir. Fort platformlarına,

savunma kuleleri inşa edebilirsiniz. Düşman doğrudan bu kulelere saldırı düzenleyemez. Ancak ateş eden savunma kulelerine karşılık verip, onları yok edebilir.

Oyundaki sabit platformlar bunlar. Bir de bu platformlara inşa edebildiğimiz savunma kuleleri var. Bu kuleler, yeteneklerine göre, platformu almak isteyen düşman birimlerine karşı platformlarımızı korumakla görevlidirler. Bir savunma kulesi inşa etmek için, üretim plat-

formları ya da Fort'a çift tıklayarak (Oil Rig ve Oil Storage platformlarına savunma kulesi konamıyor), platformun çevresinde beliren kısımlara savunma kuleleri inşa ediyoruz. Oyunda 3 tip savunma kulemiz var:

**Bunker:** Çift namlulu ağır makineli silaha sahip savunma kulesidir. Hava ve deniz ünitelerinin tümüne ateş edebilir. Ancak ağır zırhlı üniteler karşısında etkisi fazla değildir.

**Artillery:** Patlayıcı mermiler atan bir topa sahip savunma kulesidir. Bunker'ın hasar vermekte zorlandığı ağır zırhlı deniz birimlerini, denizin dibine gömer. Ancak, Hızlı üniteleri vurmakta zorlanırken, hava ünitelerine karşı ise tamamen savunmasızdır.

**AA Turret:** Hava savunma kulesi. Hava ünitelerine fırlattığı güdümlü hava savunma füzeleri ile hepsini sinek gibi avlar. Ancak deniz ünitelerine karşı tamamen savunmasızdır.

Oyundaki platformlar yok edilemezler. Yani ya sizin olurlar ya da düşmanın. Bir platformu ele geçirmek için, ünitelerinizi o platforma yollarsınız ve platformun etrafında savunmada bulunan düşman üniteleri ile savunma kulelerini (varsa) yok ettikten sonra, platform bir süre sonra size bağlanır. Bunu platformun üzerindeki ışıklı dikey bardan izleyebilirsiniz. Bu bar sizin renginizi aldığı anda, platform artık sizindir. Platformlara saldıramaz veya onları yok edemezsiniz.

Ekranın sağ alt köşesinde ise, standart olarak mini harita bulunur. Burada size ve düşmana bağlı platformlar ile dost ve kendi ünitelerinizin tümü ile "savaş sisi (fog of war)" içinde olmayan düşman ünitelerini görebilirsiniz. Bir platformdan diğerine ünitelerinizi gönderirken, bu haritayı çok kullanacaksınız. Sadece bir radardan daha fazlası yani. Aslında oyunun tamamını, bu mini harita üzerinden oynayabileceğinizi de rahatlıkla söyleyebilirim. Mini haritanın hemen üstünde ise, 3 tane yüzdelik birim işareti göreceksiniz: %100, %50 ve %25. Bu işaretlerden aktif olanı,



seçtiğiniz platformda bulunan birliklerinizin ne kadarını göndereceğinizi tercih etmenizi sağlayan bir seçenek bölümü. Oil Rush oyununda, ünitelerinizi tek tek ya da belli bir grup halinde seçip de, "sen şuraya git, sen buraya git" şeklinde tek tek emir veremiyorsunuz. Buradan, seçtiğiniz platformdaki birliklerin ne kadarını göndereceğini seçiyorsunuz. Tamamı, yarısı ya da dörtte biri. Hemen mini haritanın sol tarafında, seçtiğiniz platformda bulunan ünite tiplerini ve sayılarını gösteren bir kontrol bölümü göre-

ceksiniz. Buradaki üniteler, bir yere göndermek istediğiniz zaman gidecek olan ünitelerdir. Mini harita üzerindeki % kısımlarını değiştirdiğinizde, buradaki rakamların da değiştiğini göreceksiniz. Bu bölümde, ünitelerin hangisinin gidip, hangisinin kalacağını da seçebilirsiniz. Varsayılan olarak hepsi seçili haldedir. Bunlardan herhangi bir üniteye tıkladığınız zaman o ünite düğmesinin koyulaştığını göreceksiniz. Bu, o ünitenin platformda kalacağını, saldırı için bir yere gönderdiğiniz zaman platformdan



ayrılmayacağı anlamına geliyor. Bu kısmın en sağındaki ok işareti gönderme komutunu verir. Buna basıp, ünitelerin gitmelerini istediğiniz platforma tıklarsanız, üniteleriniz o platforma doğru yola çıkacaktır. Onun hemen altındaki yuvarlak ok şekli ise, ünitelerinizi platforma geri çağırmaya yarar.

Yani kısaca, birimlerinizi bir platforma saldırtmak için, önce bu birimlerin olduğu platformunuzu seçiyorsunuz. Sonra saldıracak ünite miktarını (tamamı, yarısı ya da dörtte biri) belirtiyorsunuz. Sonra saldırıya katılmamasını istediğiniz ünite tipi varsa, onu seçiyorsunuz ve “git” okuna basıyorsunuz. Ardından da gitmelerini istediğiniz platforma mini haritadan tıklıyorsunuz. Ya da taaa oraya kadar haritayı götürüp, doğrudan platforma da tıklayabilirsiniz. Ekranın sol tarafında, eğer Campaign tipinde oynuyorsanız, haritadaki görevi tamamlamanız için neler yapmanız gerektiği yazar. Tamamladıklarınız, yanlarında tik atılmış bir kutu ile belirtilir. Ayrıca görevi kaybetmenize sebep olacak hadiseler de burada yazılır. En sağ yukarıdan menüye ulaşabilirsiniz. Teknoloji puanlarınızın yanında ise sahip olduğunuz ünite miktarı/sahip olabileceğiniz azami ünite miktarını görebilirsiniz. Üçlünün en sağında ise petrol yani kaynak miktarınızı görebilirsiniz.

## Sonsöz

Oyunda ilk grafikler öne çıkıyor. Bir eş zamanlı strateji oyununu için oldukça yüksek bir kaliteye ve detaya sahip. Öyle ki, platformlara iyice yakınlaştığınızda, platformların merdivenlerinden koşa koşa inip çıkan askerleri dahi görebilirsiniz. Açık alan, geniş bölge ve deniz oldukça kaliteli dokunmuş ve Uniqine motoru, tüm bu grafikleri işlemede de oldukça başarılı olmuş. Ancak, görsel öğeler, grafiklerin genel kalitesine göre biraz düşük kalmış. Patlama efektleri sanki çatapat patlamasını andırıyor biraz. Duman efekti de gerçek bir duman gibi değil de, sanki bir maskeymiş gibi hareket ediyor. Grafiklerde hiçbir hata ile karşılaşmadım. Ne var ki seslerde aynı detay ve kalite yok. Seslendirmeler sanki amatör tiyatro öğrencileri tarafından yapılmış gibi. Silahların sesleri de pek iyi denemez. Üniteler robot gibi. Hiçbir şeye cevap vermiyorlar. Savaş sırasında da bağırışmaları olsaydı güzel olurdu.

Sanki robotlara komuta ediyormuş gibi bir hisse kapılıyorum arada bir. Yine yağmurlu havalarda yağmurun sesini, yakınlaştığımızda da denizin seslerini de duyabilseydik, iyi olurdu. Kalite düşük ve seslerde eksikler olsa da seslerin kullanımı iyi yapılmış. Yani yaklaştıkça artan, uzaklaştıkça kısılması ve yok olması oldukça başarılı işlenmiş.

Oynanışa gelecek olursak; nokta savunmaya dayalı eş zamanlı strateji oyunları, strateji oyuncuları arasında biraz bu tipe alışkanlığı olan ya da bu tipi seven oyunculara hitap eden bir tarzdır. Yukarıda yazdıklarımızdan anlayacağınız gibi, oyun standart eş zamanlı strateji oyunu öğelerine pek sahip değil. Kaynak toplamak, teknoloji geliştirmek ve ünite yapmak gibi temel öğeler, oyuncunun kontrolü dışında. Bu bazı oyuncuların hoşuna gidebilir. Kaynak toplamamış, ünite yapmamış falan hiç uğraşmadan, doğrudan savaşılmaya yoğunlaşabiliyorsunuz. Kimisi de bundan

hoşlanmayabilir. Bu oyun tipinin ise bazı götürüleri olduğunu da belirtmek gerekiyor. Mesela ünitelerinizi tek tek kontrol edemiyorsunuz. Denizde herhangi bir yere onları yollayıp, orada bekletemiyorsunuz. Üniteler mutlaka bir platform etrafında olmak zorundalar. Üniteleri bir platforma yolladığınızda da, doğrudan oraya gidiyorlar. Yani, yolda bir düşman birliği ile karşılaşılırsa, durup birbirleriyle savaşıyorlar. Ateş ede ede, yan yana geçiyorlar. Ünitelerinizi, belli noktalar arasında devriye gezdirme şansınız da yok. Bunlar da aslında oldukça önemli eksiklikler.

Ancak yine de tamamen kendini savaşa vermek ve köşe kapmaca tarzı oyun, bazı strateji oyuncularının hoşuna gideceğini sanıyorum. Oyun oynanış ve kontrol olarak oldukça basit de olsa, değişik oynanış tarzı ve zorluk açısından hiç de kolay değil. “Savaşı rakamlar kazanmaz” tabiri bu oyunda kendini oldukça hissettiriyor. Sağlam bir savunma duvarı oluşturmadan üniteleri saldırıya yollamak, platformlarınızı yitirmenize sebep olabilir. Savunma kuleleri, üniteleriniz olmadığı zaman, platformlarınızın tek savunması. Eğer etkin bir saldırı için, sağlam bir savunmayı feda etmek gibi bir alışkanlığınız varsa, muhtemelen oyunu kaybedersiniz. :-)



Barış Şekerciler  
sekercilerbaris@gmail.com

## Son Kullanıcı ve Linux

Linux, günümüzde kullanım olarak pek popüler olmayan, fakat hemen hemen herkesin isim olarak bildiği bir işletim sistemi.

Bu yazımda, Linux'un teknik özelliklerinden derinlemesine bahsetmeyeceğim. Aslında yazmak istediğim şey; son kullanıcı tabir ettiğimiz, teknik bilgiye sahip olmayan bilgisayar kullanıcılarının Linux'tan korkuyor olması. Neden kullanılmıyor? Neden korkuluyor?

Uzaktan bakıldığına korkunç gibi görünen, insanların alışkanlıklarına uymayacak, teknik bilgi gerektirecek bir sistem gibi duruyor Linux. Bazıları hiç yanaşmıyor, bazıları ön yargılarla kurup denemek istiyor, bazıları ise bir kere kurduktan sonra kopamıyor. :)

Son kullanıcının, Linux'tan korkmasının sebebi ise Linux'un yanlış yöntemlerle tanıtılıyor olması. Hatta bu korku, öyle bir ön yargı yaratmış ki, insanlar Linux hakkında yazılan yazıları okumadan önce bile "bu nasıl olsa işime yaramaz, ben beceremem" duygusuna kapılıyorlar. Sanki bu sistemi hep profesyonel kullanıcılar, hep bilgisayar mühendisleri, yazılımcılar kullanıyormuş gibi görüyorlar. Bunu böyle görmelerinin sebebi de dediğim gibi, yanlış

yöntemlerle tanıtılıyor olması.

Sizlere bir örnek vereyim:

"Linux açık kaynak kodlu bir işletim sistemidir." Linux'u en kısa özeti budur, bildiğiniz gibi. Evet, doğru. Açık kaynak kodlu, ücretsiz ve bize açık kaynağın getirdiği kolaylıklar tartışılmaz. Fakat son kullanıcı bu yazıyı okuduğunda "kaynak nedir?", "açık kaynak nedir?", "kod nedir?" diye soruyor. Bunun da açıklamasını ararken, uçbirimden verilmiş kodlara rastlıyor ve tabiri caizse, kayış orada kopuyor. Tabi böyle olunca da, bize düşen iş, küçük bir çocuğa canavarların yokluğundan bahsetmek kadar zor oluyor.

Aslında amacımız, Linux'un kullanımını yaygınlaştırmak ve bu sistemi kullanan kişilere yardımcı olmak. Eğer forumlar olmasaydı şu anda kullanım oranı çok daha düşüktü. Hatta "kişisel bilgisayarlarda Linux hiç kullanılmıyor" diyecek kadar az olurdu.

Aslında konuya doğru bakış açısıyla bakıldığı zaman, Linux'u önyargısız olarak kullanmaya başlayan kullanıcıların o kadar zorlanmadığını görüyoruz. Şimdi diyeceksiniz ki, "hiç mi zorlanmıyorlar?" elbette zorlanıyor insan. Biz de doğarken doğrudan Linux ile doğmadık. Sonradan kurduk, azmettik, bilmediklerimizi sormaya utanmadık. Denemekten kaçmadık hiç



bir zaman.

Bir korku daha var ki aslında kilit noktası. Uçbirim korkusu. Linux kurmak isteyen bir kullanıcı, ilgili blogları açıp baktığı zaman hep kodlar görüyor. Çıktı, Kod, Uçbirim, Bash gibi terimlerin ne olduğu hakkında bir bilgi sahibi değil.

Aslında Linux'ta arayüzün de var olduğunu, işlemlerin arayüzden de rahatlıkla halledilebileceğini, uçbirim denen şeyi bize sadece daha fazla kolaylık sağladığı için kullandığımızı bilmiyorlar.

Ancak demeliyim ki, her işlem için uçbirim kullanmak gerekmez. Bunun en iyi örneklerini, kullanmaya başlayarak görebilirsiniz.

Ön yargı olduğunu ise şuradan anlayabilirsiniz: Hayatı boyunca Windows kullanmış birisinin çok isteyerek Apple marka bilgisayar aldığını görebilirsiniz. Hatta bu kişinin, Android veya iPhone telefon sahibi olduğunu bile görebilirsiniz. Aslında Linux kullandıklarını bile bilmiyorlar.

Demek ki, başta da dediğim gibi pastanın büyük bir dilimi reklam ve tanıtıma ait. Düşünün, Apple marka bilgisayarlara uzaktan baktığınız zaman havalı duruyorlar. Apple logosu bile insanlarda bir “prestij” olarak görülüyor. Bu bilgisayarların içinde Unix tabanlı Mac işletim sistemi kurulu olmasına rağmen, hiç bir şekilde zorlanmadan,

tam tersine daha kolay kullandıklarını görebilirsiniz. Çünkü insanların kafasında, “bu kolay, bu Apple, sonuçta parayla satılıyor ve parayla satıldığı için daha kaliteli” ön yargısı oluşmuş. Aslında bu tamamen, “pahalı olan kalitelidir” mantığından farksız. En büyük faktör bu bana göre. Oyunlar da burada önemli bir yer tutuyor ancak çok sıkı oyuncuların bile, Apple marka bir bilgisayara sahip olduğunu gördüm. Oyunlar da elbet önemli bir etken ancak Steam'deki gelişmeler bizim için bir umut ışığı oldu. :) O yüzden bu konudan pek söz etmeyeceğim.

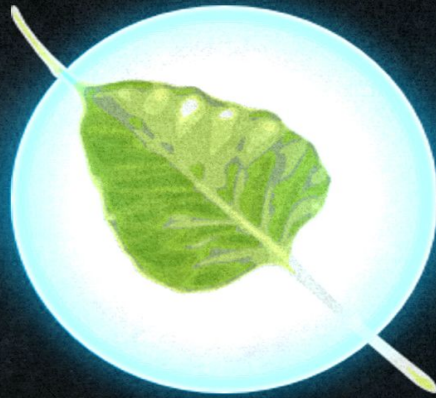
Fazla uzatmadan yazımı sonlandırmak istiyorum. Asıl söylemek istediğim şey, Linux tanıtımında bir kişiye ürkütmeden yaklaşılması gerektiği. Ünlü Linux bloglarında da suç buluyorum çünkü bu Linux bloglarının büyük bir çoğunluğu Linux kullanıcılarına hitab eden bloglar. Son kullanıcıyı Linux'a başlaması için teşvik eden bir blog ne yazık ki görmedim henüz.

Eğer reklamı, tanıtımı iyi yapılırsa, Linux'un da yaygın bir şekilde kullanılacağına inanıyorum.

Son kullanıcılara da notum; araştırmalarını yarım bırakmamaları, ne olursa olsun pes etmemeleridir. :)

ROOT E-DERGİ





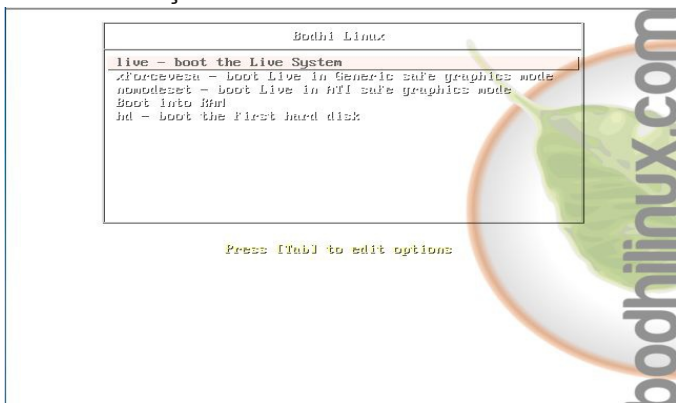
Erçan Yandar  
ercanr@gmail.com

## Bodhi Linux 2.2.0 Kurulum ve İnceleme

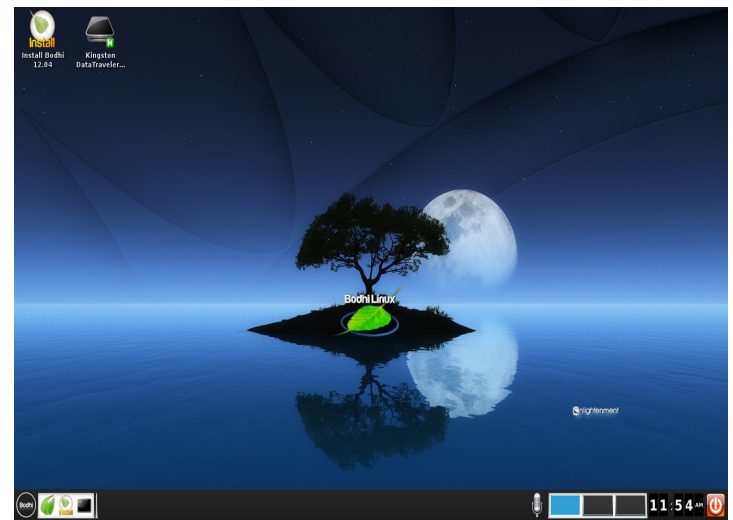
Merhaba arkadaşlar. Bu yazımda boyutu küçük ama görselliği büyük olan, hafif ve hızlı bir dağıtımı ele alacağım; Bodhi Linux.

Bodhi; Ubuntu tabanlı, Enlightenment masaüstü yöneticisini kullanan, hafif bir dağıtım. Sunduğu görsel efektlere kıyasla sistem gereksinimleri oldukça düşük. Özellikle netbooklar için ideal olan dağıtım yalnızca 128 MB RAM, 1,5 Gb Harddisk istiyor. Üstelik Bodhi Linux semi-rolling bir dağıtım.

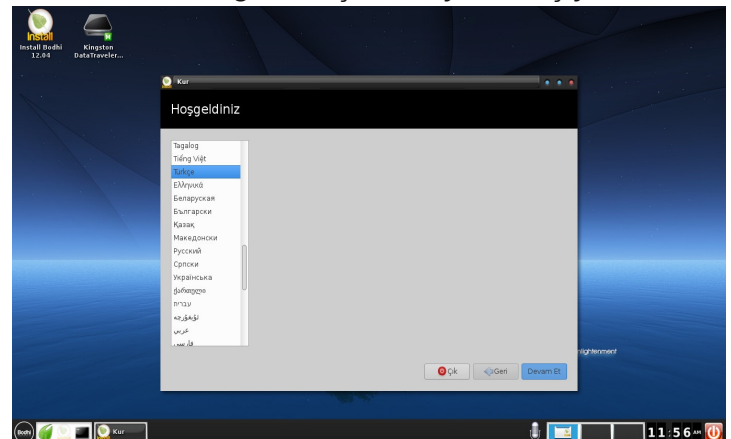
Dağıtımın 32-bit ve 64-bit desteği var.Ubuntu tabanlı olduğu için kurulum kısmı, ubuntu ile aynı. Şimdi kurulumu geçelim;  
Bodhi Linux'u sitesinden indirip Unetbootin ile USB belleğe yazdırdıktan sonra bilgisayarı USB'den başlatın.



Burada "boot the Live System" seçeneğini seçip, Enter'a tıklayın. Hafif bir dağıtım olduğundan, kısa sürede masaüstü açıldı.



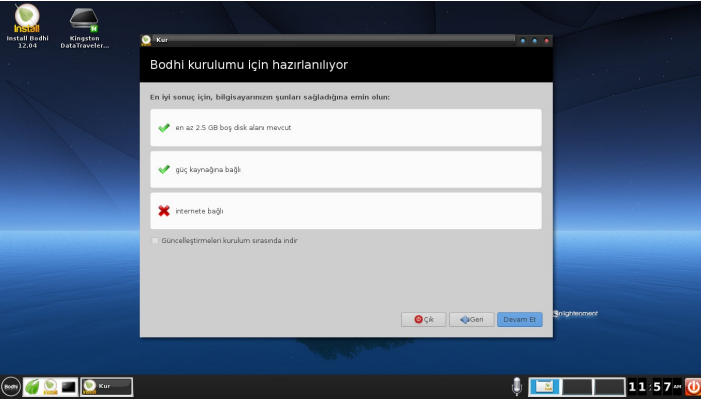
Şimdi kurulumu başlatalım. Masaüstündeki Install Bodhi simgesine çift tıklayarak açıyoruz.



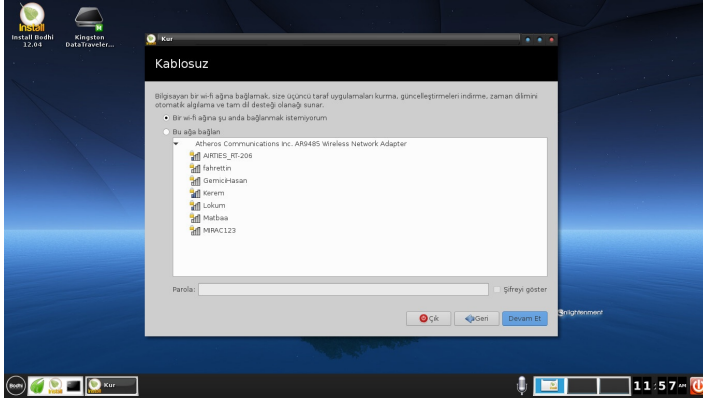


Burada dil seçenekleri karşımıza çıkıyor. Türkçe'yi seçip "Devam Et" diyoruz.

Benim internetim bağlı olmadığı için çarpı işareti

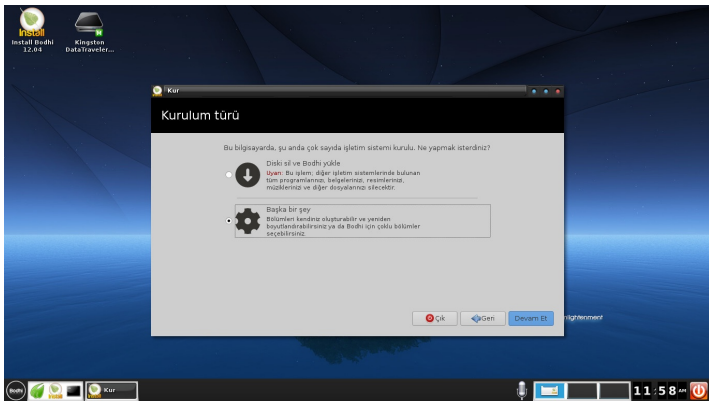


konulmuş. Diğerleri olumlu. Eğer üçüncü parti yazılımları ve Türkçe dil seçeneğini kurulum sırasında yüklemek istiyorsanız bilgisayarınızın internete bağlı olduğundan emin olun.

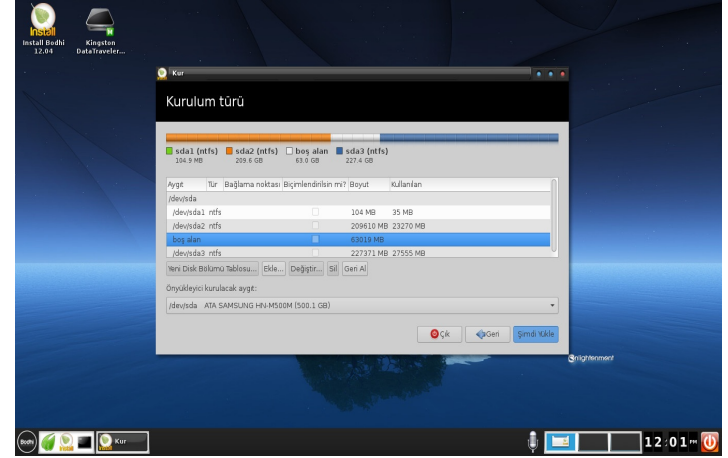


Herhangi bir kablolu ağa bağlanmak isteyip istemediğimi soruyor. Ben, "bağlanmak istemiyorum" seçeneğini işaretliyorum. Eğer kablolu ağa bağlanacaksanız "Bir ağa bağlan" seçeneğini işaretleyiniz. Sonra ağı seçip şifresini giriniz. "Devam Et" diyoruz.

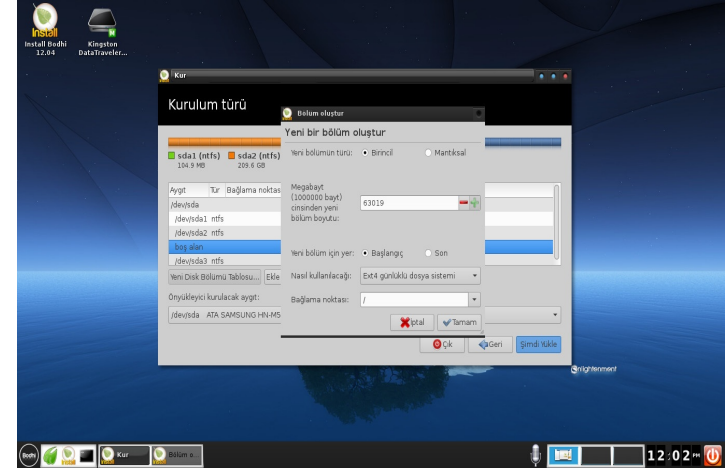
Geldik disk biçimlendirme bölümüne. İsterseniz



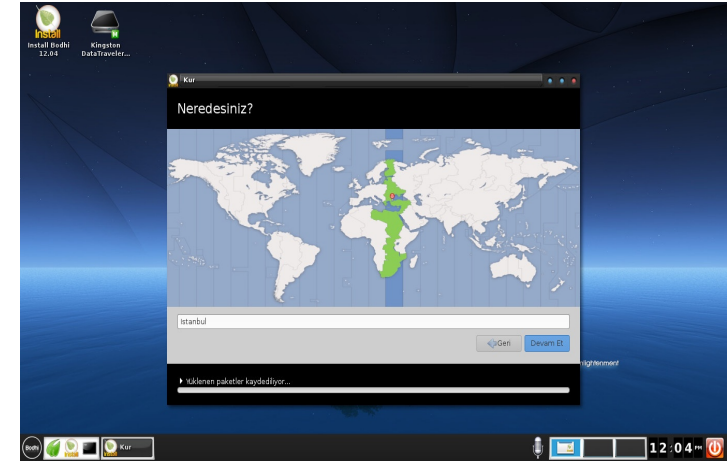
"Diski sil" seçeneği ile Bodhi'yi tüm disk kullanarak kurabilirsiniz (bütün bölümler silinecektir). İsterseniz "Başka bir şey" seçeneği ile elle bölümlendirme yapabilirsiniz. Benim bilgisayarımda Windows 7 ve başka belgeler bulunduğundan ikinci seçeneği seçip devam et diyorum.



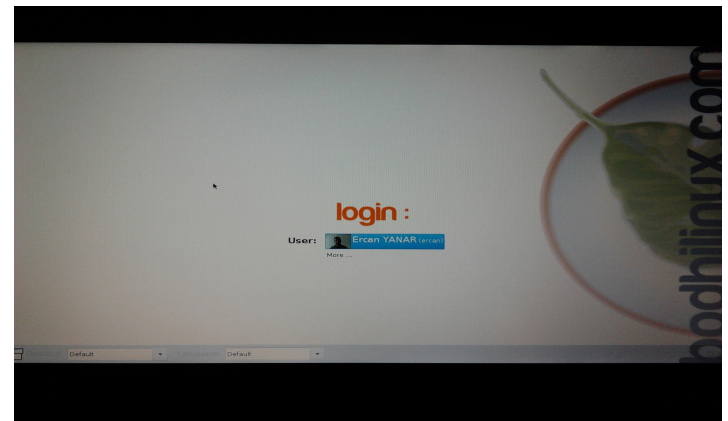
Diskimizde bulunan bölümleri gösteriyor. Bodhi Linux'u hangi bölüme kuracak isek çift tıklayarak biçimlendirme türünü ve bağlama noktasını seçip tamam diyoruz.



Gerekli ayarlamaları yaptıktan sonra "Şimdi Yükle" diyelim.



Resmin biraz siyah olmasının nedeni bu kısmı

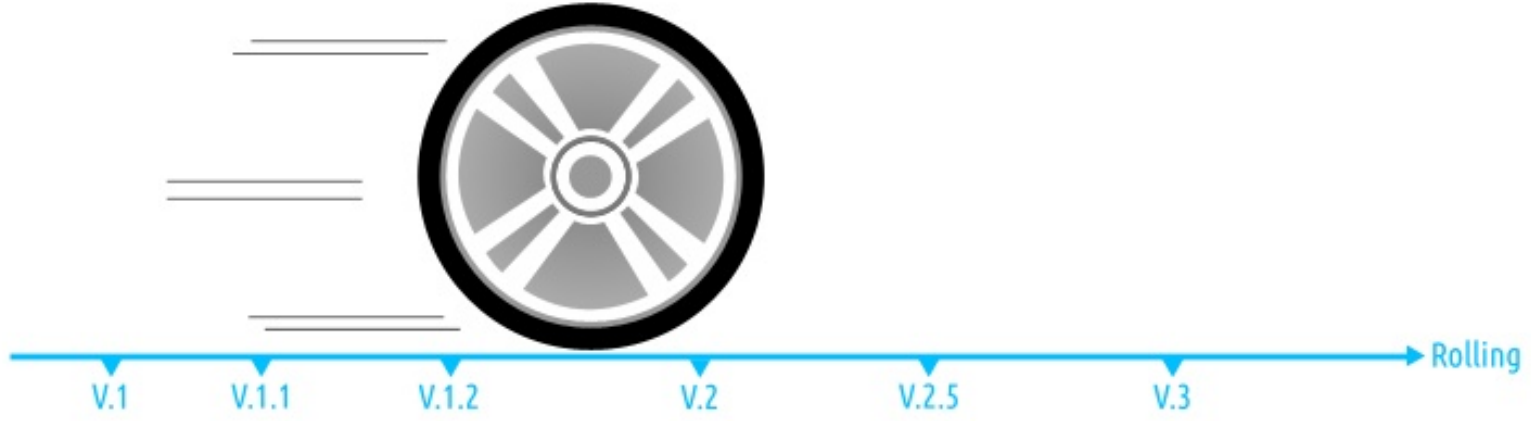


Bodhi Linux kurulumunu tamamlamış olduk. Şunu söyleyebilirim ki Bodhi Linux biraz şaşalı bir görünüme sahip. Efektler neredeyse KDE'den bile daha iyi. Buna rağmen dağıtım bir hayli hızlı. Ben Bodhi Linux'un USB'de kullanılacak bir dağıtım olduğunu düşünmüyorum. Tabii bu benim görüşüm.

Eksileri olarak, masaüstünde sağ tıklama ile değil, sol tıklama ile seçenekler açılıyor. Bunun dışında gözüme takılan bir eksi yönü yok.







Ercan Yandar  
ercanr@gmail.com

## ROLLING RELEASE

Rolling Release yani Türkçe anlamıyla yuvarlama sürüm, kur ve unut mantığı üzerine oluşturulmuş bir sistemdir. Yani kullandığınız dağıtım RR\* ise dağıtımın yeni çıkan sürümünü indirip kurmanıza gerek yoktur. RR dağıtımlarda belli aralıklarla güncelleme alarak sisteminizi en son ve güncel sürüme yükseltmiş olursunuz.

### Neden Rolling Release?

RR sistemi ile çalışan dağıtımların tercih edilmesinin belki de en büyük sebebi, bir kez kurduktan sonra bir daha kurulumla gerek kalmamasıdır. Dağıtımın yeni bir iso kalıbı çıktığında içerisinde yazılımların güncel sürümleri bulunur. Eğer sisteminizi güncellediyseniz, siz en son sürüme terfi etmiş olursunuz.

Eğer siz de sisteminizi bir kere kurduktan sonra, bir daha indirme ve kurulum işlemlerine zaman harcamak istemiyorsanız RR dağıtımlardan birini kullanabilirsiniz.

### Rolling Release Dağıtımlar

Arch Linux	
Archbang	Chakra Linux
Parabola Linux	Arch Hurd
Manjaro Linux	Bridge Linux
Nosonja Linux	Khal OS

Linux Mint Debian Edition (Debian tabanlı)
Bodhi Linux (Ubuntu tabanlı)



Eğüp CEVİZ  
egup.ceviz1@gmail.com

## VMware Araçları ile Linux Mint Altında Ekranı Tam Ekran Olarak Kullanma

Merhabalar,

Windows kullanıcıların genellikle bir Linux işletim sistemine geçme olayı sanal bilgisayar üzerinden başlar. Herkesin windows kullanarak bilgisayara başlaması ve buna alışması, bilgisayarların windows kurulu olarak gelmesi vb gibi bir çok örneği buna neden olarak söyleyebiliriz.

Her internet kullanıcısı kendine bir kere sormuştur. Nedir bu linux? deyip araştırma yapmıştır. Genelde aklında kalan tek şey LINUX ZOR! nasıl kullanacağız vb gibi söylemler ile kendini tekrar windows'a teslim eder. Ancak windows'dan sıkılan özgürlük isteyen bir yapıya sahip olan kişiler linux'u nasıl kuracağım diye hemen araştırmaya başlayıp ve sonrasında bunu ilk olarak sanal bilgisayar olarak adlandırdığımız sistemlere kurar.

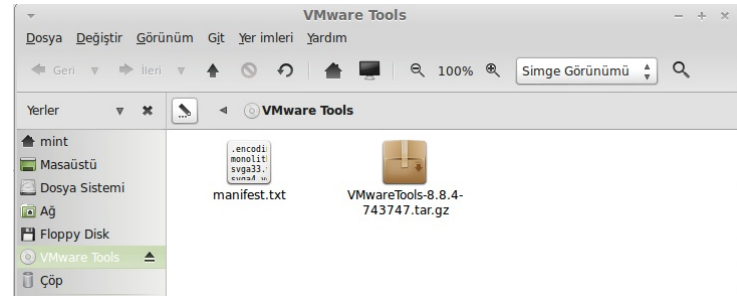
Sizlere iki tane sanal bilgisayar adı vermek istiyorum ; VMware Workstation diğeri ise Oracle VM VirtualBox. Bu iki sistem size yararlı olacaktır.

Root dergisi okurlarına anlatmak istediğim konu

ise sanal bilgisayar kullananların MINT kurdukları zaman ekranın tam ekran olamama sorununun nasıl çözecekleri olacaktır.

VMware Workstation üzerinden kurduğumda aldığım sorun beni araştırmaya itmişti ve sonrasında bir arkadaşımın attığı video ile sorunumu halletmiştim. Ben de bu sorunu yaşayan veya yaşayacak olanlara hem öğretici hem de Türkçe kaynak olsun diye Root dergi takipçilerimize anlatmak istedim.

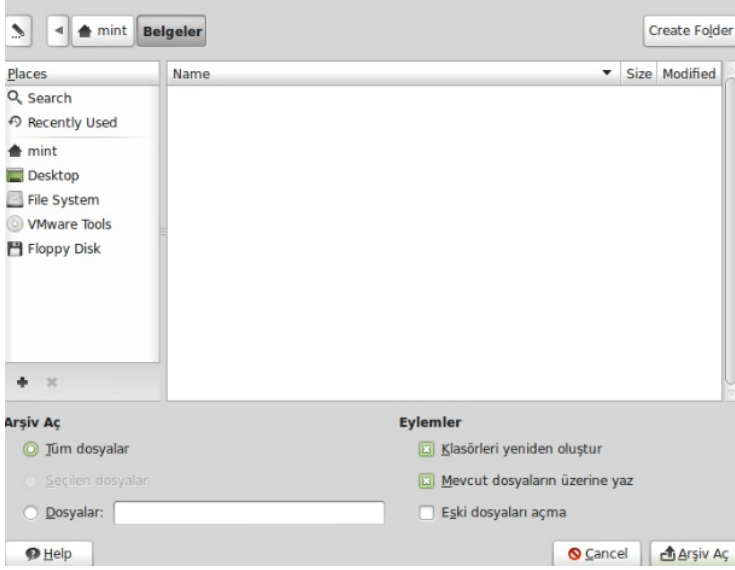
VMware ile Linuxmint çalıştırdıktan sonra Üst kısımda VM > Install VMware Tools tıklıyorsunuz. Karşınıza aşağıdaki gibi bir resim gelecektir.



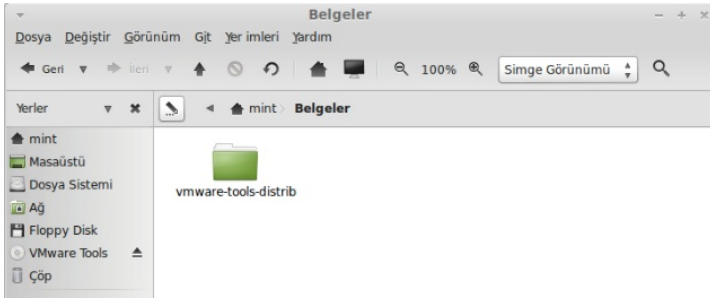
İki tane dosya geldiğini görüyorsunuz. Bizim için önemli olan sıkıştırılmış paketteki dosyadır. Sıkıştırılmış dosyanın üstüne gelip sağ tıkladığınızda en alttaki konuma aç diye bir yer göreceksiniz ona tıklıyorsunuz (dosyanın nereye



açılmasını istiyorsak oraya seçmek için). Ben Mint > Belgeler klasörüne aktaracağım için Belgeler dosyamın içine geldim ve Arşiv Aç butonuna tıkladım.



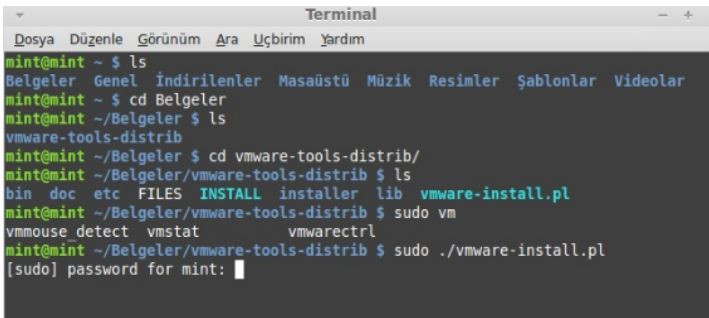
Belgeler klasörümüze gidelim ve bakalım dosyamız açılmış mı?



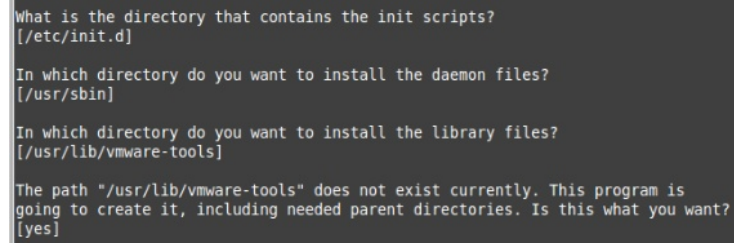
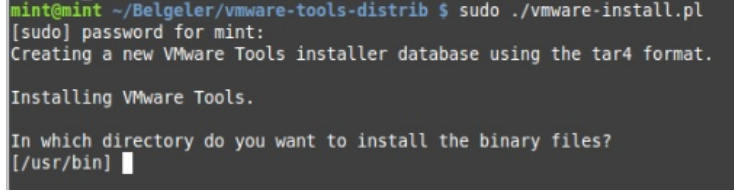
Yukarıda gördüğünüz gibi dosyamız Belgeler klasörüne çıkartılmış.

Uçbirim açıp Belgeler klasörüne gidip çıkarttığımız dosyanın içine giriyoruz ve içindeki install.pl dosyasını çalıştırıyoruz.

Komutları aşağıda resimde gösterdim. O şekilde yapmanız yeterli olacaktır. Şifre soruyor, şifreniz ne ise onu girdikten sonra install dosyası çalışmaya başlayacaktır.



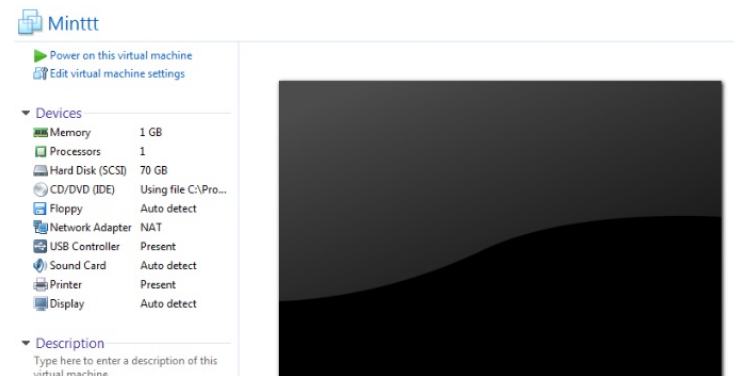
Şifrenizi girdikten sonra ise size sorular soracaktır. Bu soruların hepsine enter diyerek devam edeceksiniz, başka hiçbir şey yapmanıza gerek kalmayacaktır. Çok uzun sürmüyor zaten bu işlem. Aşağıdaki resimlerde örnek birkaç soru çeşidi vereceğim görmeniz açısından.



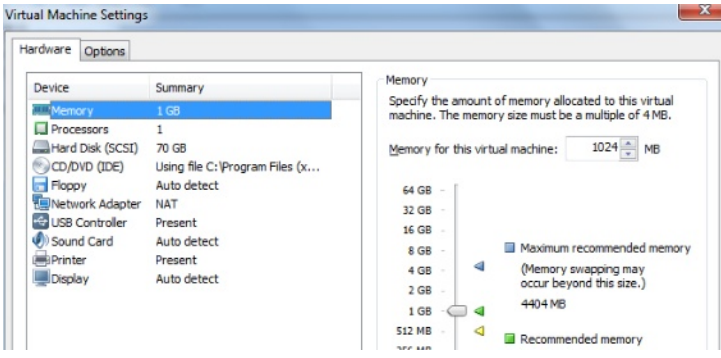
Son resim yükleme işinin bittiğinin göstergesidir. Bundan sonra yapmamız gereken sistemi kapatmak olacak.

İzleyeceğimiz yol Menü > Çıkış > Kapat. Ufak bir bekleme ardından sisteminiz kendi kapanacaktır. Sistem kapandıktan sonra önerim vmware komple kapatıp açmanız olacaktır.

Vmware açtığınızda karşınıza aşağıdaki resimde olduğu gibi bir görüntü gelecektir.



Edit virtual machine settings tıklayın ve karşınıza sonraki sayfadaki gibi bir ekran gelecektir.



Burada Floppy üstüne gelip tek tıklayın ve sonrasında remove butonuna tıklayın yani floppy sileceksiniz, ok butonuna basıyoruz, sonrasında ise Power on this virtual machine tıklayıp mint başlatıyoruz. İşlemimiz bu kadardır güle güle kullanın..

Sizlere anlatacaklarım bu kadardır. Çok fazla zamanınızı almadan kurtulabileceğiniz ufak bir sorundur..

Bol kullanımlar dilerim.







Eqüp Ceviz  
equp.cevizi@gmail.com

## Terra Terminal Emulator İnceleme

"Linux = Terminal", diyerek yazıma başlamak istiyorum. Bugün sizlere bizim için özel olan bir terminal programından bahsedeceğim. Bizim için önemli, en azından benim için önemli olmasının sebebi, bir Türk insanının bu Terminal'i yeniden yazıp aynı zamanda geliştirmesi ve geliştirmeye devam ediyor olmasıdır.

Her ne kadar, adını belki duymamış olsanız da bundan sonra duyacağınıza hatta kullanmaktan zevk alacağınıza eminim.

Terminal (Uçbirim) kullanırken özellikle bir çok kod yazmak için birkaç tane terminal açmak gerekiyordu. Tabi yan sekmeler de var fakat sürekli ondan ona geçmek canımı sıkan bir durumdu ta ki Terra terminal ile tanışana kadar.

Terra terminal projesi, Özcan Esen tarafından geliştirilen, aslında sıradan uğraş olarak başlayan bir proje iken şimdi ürün haline gelmesinin, bu yazılımın daha da çok gelişmesine vesile olacağına inanıyorum. Guake geliştiricilerinin artık guake geliştirilmediğini öğrendikten sonra yazılıma devam etmek yerine sıfırdan PyGI ile GTK3 destekleyecek şekilde geliştirmeye başladı.

## Yazılımdan Bahsetmek Gerekirse

Benim çok sevdiğim bir yazılım olan Guake'nin eksik yanlarını görüp, geliştirilmesiyle oluşan bir yazılım Terra. Görünüş olarak aynı olsalar da özellikleri bakımından Guake'yi silip Terra'yı yüklememe neden oldu.

## Ne Gibi Ek Özellikler?

- Guake ile aynı özellikleri barındıran fakat daha basite indirgenmiş bir arayüz.
- Ekranın herhangi bir yerinde hatta çoklu monitör varsa istenilen monitörün istenilen yerinde çalışabilmesi.
- GTK3 tabanlı olması da ayrı bir fark olarak görebiliriz.
- En önemlisi istediğin kadar yatay, dikey bölme oluşturabilme ve kapatabilme. Böylelikle daha kolay, hızlı ve seri işlemler yapma olanağı sağlıyor.

## Yeni Sürümde Ne Gibi Özellikler Olacak?

- Bölünen terminaller arasında klavye ile gezinme özelliği
- Türkçe olarak kullanabilme

Yeni eklenecek özelliklerin bana göre önemli

olanlarını sizlere söyledim. Özcan ile görüştüğümde bir çok ufak değişikliklerin yeni sürümde de olacağını söyledi. Şu var ki özelliklerinin ve yazılımın daha çok gelişmesi için ihtiyaçlarınızı belirleyip şu özellik de olsa güzel olur düşüncesinde olup Özcan Esen kardeşime ulaştırdığınızda düşündüğünüz özelliği katacaktır.

## Terra Kurulumu

```
sudo add-apt-repository  
ppa:ozcanesen/terra-terminal
```

```
sudo apt-get update && sudo apt-get install  
terra
```

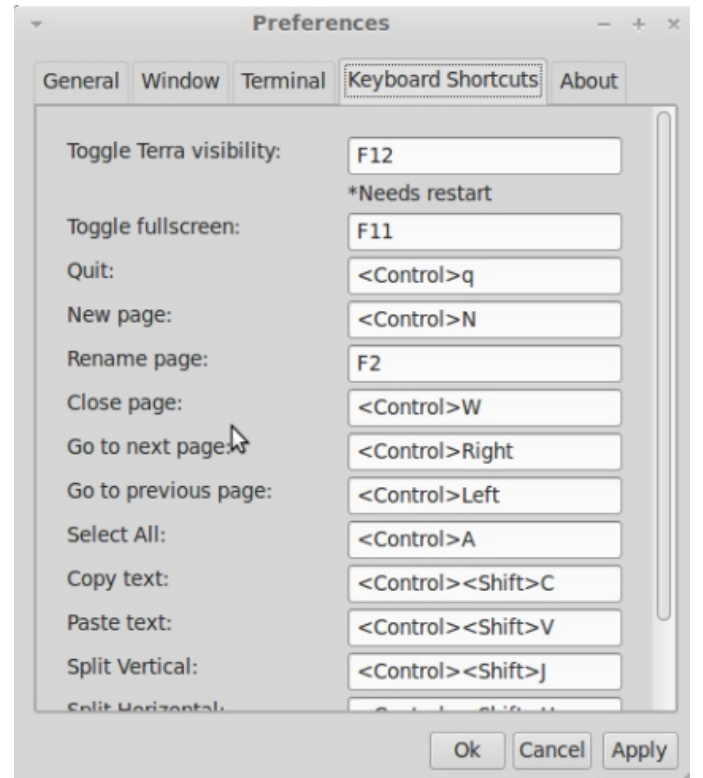
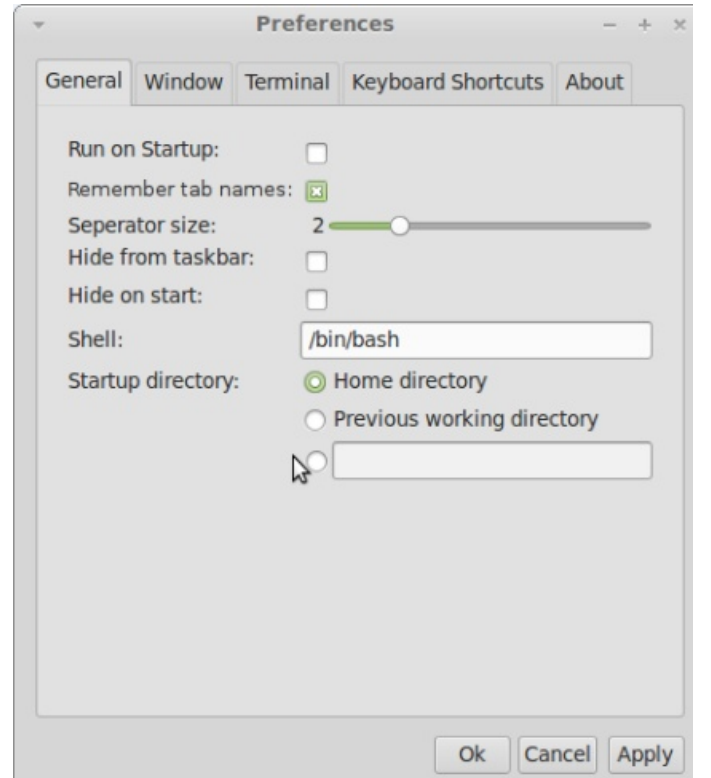
Terra kurulumu ile ufak başlıkları bitirmiş bulunmaktayım.

Yazımı bitirmeden önce bir kaç şey söylemek istiyorum. Özcan ile görüştüğümde yazılımı yazdıktan sonra dönüşlerin nasıl olduğunu sorduğumda, muhteşem dönüşler aldığına dair şeyler söylemesi beni sevindirdi. Ayrıca hataların, eksiklerin veya olması gereken özelliklerin ona bildirilmesinin, bu terminalin daha da çok gelişmesini sağlayacağını belirtmek isterim ki zaten kendisi de böyle söylüyor. Benim tavsiyem, bırakın başka terminalleri kullanmayı; hak eden ve bizim olan terminalimizi kullanın. Hak ettiğini anlayacak ve Özcan'a "Teşekkür" adında bir mail göndereceksiniz.

İncelememi okuduğunuz için teşekkür ederim.

Saygılarımla.

Özelliklere dair ekran görüntüleri:



ROOT E-DERGI



**"There is no justice in following unjust laws."**

**- Aaron Swartz (1986-2013)**

**Ekrem ÖZGİRAY**

**ekrem.ozgiray@gmail.com**

### **Bir Aktivistin Biyografisi**

Tarih 11 Ocak 2013'ü gösterdiği sırada Amerikalı yazılımcı, yazar, insan hakları ve internet aktivisti Aaron Swartz, New York Brooklyn'deki evinde intihar etmiş vaziyette bulundu.

Daha 26 yaşında olmasına rağmen kısacık hayatına birçok şey sığdırmıştı. 14 yaşındayken XML üzerinde çalışarak, bugün hepimizin kullandığı ve hepimizin hayatını kolaylaştıran RSS'in ilk sürümünün geliştirilmesine katkıda bulunmuştu.

Popüler sosyal paylaşım platformlarından biri olan reddit'i kurdu ve Lawrence Lessig ile birlikte "Creative Commons" lisansını inşa eden grubun içindeydi.

Daha sonra internette sivil hak ve özgürlükleri savunan, çok sayıda kampanyanın etkili bir biçimde hayata geçirilmesini sağlayan Demand Progress'in kurdu.

ABD'de SOPA ve PIPA yasa tasarılarının, büyük bir internet aktivizmi başarısıyla boşa çıkarılmasını sağlayan küresel internet grevi kampanyasının başlatıcılarından biri oldu ve bu kampanyanın internet aktivizminin tarihine geçmesini sağlamıştı.

Ancak Swartz'ın adının tüm dünyaya duyurduğu eylemleri; 2009'da Amerikan federal mahkemelerine ait PACER veritabanında bulunan ve para karşılığı satılan yaklaşık 18 milyon belgeyi ve 2011'de JSTOR'dan 4 milyona yakın makaleyi bilgisayarına indirip halka açık hale getirmiş ve sırf bu sebeple hakkında 13 kez dava açılmıştır.



Son duruşmada 35 yıl hapis ve 1 milyon dolar para cezası alması bekleniyordu. Ancak duruşmadan bir gün önce hayata gözlerini yumdu ve geriye şu ünlü sözünü bıraktı:

**"Adil olmayan yasaları izlemek adaletli olmaz."**

ROOT E-DERGİ

## Gerilla Açık Erişim Manifestosu

Bilgi güçtür. Ancak her zaman olduğu gibi bu gücü kendine saklamak isteyenler var. Yüzyıllarca dünyanın her yanında, kitaplar ve dergilerde yayınlanmış bütün bilimsel ve kültürel mirasın giderek daha fazlası sayısallaştırılıyor ve bir avuç özel şirket tarafından kilit altına alınıyor. En ünlü bilimsel sonuçların yayınlandığı makaleleri mi okumak istiyorsunuz? Reed Elsevier gibi yayıncılara muazzam meblağlar göndermeniz gerekecek.

Bu durumu değiştirmek için mücadele edenler de var. Bilim insanları telif haklarını devretmesin, çalışmaların İnternet üzerinde herkesin erişimine açık olarak yayınlansın diye yiğitçe savaştı. Fakat bu çalışmalar en iyi ihtimalle gelecekte yayınlanacak şeyleri etkileyebilecek. Şimdiye kadarki her şey kaybedilmiş olacak.

Bu kabul edilmez bir bedel. Bir akademisyen, meslektaşlarının çalışmalarını okumak için para vermeye zorlanır mı? Bütün kütüphaneler tarandıysa bunları sadece Google'dakilerin mi okumasına izin verilir? Bilimsel makaleler Birinci Dünya'daki seçkin üniversitelere sağlanır da Küresel Güney'deki çocuklardan esirgenir mi? Bunlar korkunç ve kabul edilmezdir.

"Tamam haklısın" diyor çoğu kişi, "Ama ne yapabiliriz? Şirketler telif haklarını ellerinde tutuyor, erişimi ücretlendirerek devasa paralar kazanıyorlar ve bunlar bütünüyle yasal, onları durdurmak için yapabileceğimiz hiçbir şey yok." Fakat yapabileceğimiz, hatta yapılmış olan bir şey var: Karşı saldırıya geçebiliriz.

Bu kaynaklara erişimi olanlar, öğrenciler, kütüphaneciler, bilim insanları; size bir ayrıcalık verildi. Siz bu bilgi ziyafetinden beslenirken dünyanın geri kalanı dışarıda bırakılmış durumda. Bu ayrıcalığı kendinize saklamamalısınız, aslında ahlaken de saklayamazsınız. Bunu dünya ile paylaşma göreviniz var. Ve yaptınız da: meslektaşlarla şifrenizi paylaştınız, arkadaşlarınız için dosya indirdiniz.

Dışarıda bırakılanlar, bu sırada siz de boş durmuyordunuz. Çatlaklardan gözlüyordunuz, çitlerden tırmanıyordunuz ve yayıncıların kilit

altına aldığı bilgileri özgürleştirerek arkadaşlarınızla paylaşıyordunuz.

Ama bütün bu eylemler karanlıkta, yeralında gizlenerek ilerliyordu. Hırsızlık ya da korsanlık denildi, sanki bir bilgi hazinesini paylaşmak bir gemiyi soyup mürettebatı öldürmek ile ahlaken eşdeğermiş gibi. Fakat paylaşmak ahlaken yanlış değildir, aksine ahlaki bir buyruktur. Yalnız açgözlülüğten gözü dönmüş birisi arkadaşına istediği kopyayı vermez.

Büyük şirketlerin, elbette, açgözlülüğten gözleri dönmüştür. Uydukları kanunlar da bunu gerektirir, aksi halde paydaşları isyan eder. Ve satın aldıkları siyasetçiler onlara arka çıkmak için kimin kopya çıkarabileceği üzerinde onlara istisnai haklar veren kanunlar çıkarır.

Adil olmayan yasaları izlemek adaletli olamaz. Aydınlığa çıkmanın, büyük sivil itaatsizlik geleneğimizle, kamusal kültürümüzün şahsi gaspına karşı olduğumuzu ilan etmenin zamanı gelmiştir.

Nerede depolanmış olursa olsun, bilgiyi almalı, kendi kopyalarımızı çıkarmalı ve dünya ile paylaşmalıyız. Telif hakkı biten şeyleri alıp arşive eklemeliyiz. Gizli veritabanlarını satın alıp İnternet'e koymalıyız. Bilimsel dergileri indirip dosya paylaşım ağlarına yüklemeliyiz. Gerilla Açık Erişim için savaşmalıyız.

Bütün dünyada yeterince fazla sayıda olursak, yalnızca bilginin özelleştirilmesine karşı güçlü bir mesaj vermekle kalmayacağız, aynı zamanda onu tarihe gömeceğiz. Bize katılıyor musunuz?

Aaron Swartz  
(İngilizce orijinali: "Guerilla Open Access Manifesto")

Kaynakça:

- [http://en.wikipedia.org/wiki/Aaron\\_Swartz](http://en.wikipedia.org/wiki/Aaron_Swartz)
- <http://www.cnnturk.com/2013/bilim.teknoloji>
- <http://www.turkishny.com/technology/>



```
VIM - Vi IMproved
      version 7.3.875
      by Bram Moolenaar et al.
Vim is open source and freely distributable

      Help poor children in Uganda!
type  :help iccf<Enter>      for information

type  :q<Enter>              to exit
type  :help<Enter> or <F1>   for on-line help
type  :help version7<Enter> for version info
```

BORA ALPER  
bora@linuxmint.org.tr

## Önsöz

Vim üzerine yazılmış yüzlerce sayfalık kitapların olduğunu düşünürsek, bu yazının size öğretebileceği pek az şey var. Amacım daha çok Vim'i merak edenler ve Vim'e başlamak isteyenler için bir başlangıç rehberi oluşturmak. İlk başlarda oldukça zorlanabilir ve diğer editörlerin çok daha kullanışlı olduğunu düşünebilirsiniz. Ancak Vim öğrenmesi zor olsa da, öğrendikçe üretkenliğinizi arttıran bir araçtır. Ne yazık ki bu rehber yalnızca oldukça temel şeyleri anlatıyor. Kısacası eğer bu yazıda okuduklarınız ilginizi çektiyse, Vim ile ilgili daha detaylı kaynaklara başvurmanızı öneririm. Eğer Vim'i beğenmezseniz, kendisine rakip olabilecek tek editör olan Emacs'a bakabilirsiniz.

## Giriş

Vim, Bram Moolenaar tarafından C ve Vimscript ile yazılmış bir metin editörüdür. İlk olarak 1991 yılında Amiga için yayınlanmıştır. Taşınabilir olması sayesinde günümüzde pek çok işletim sisteminde (BSD, Linux, Mac OS X, Windows...) çalışmaktadır. Açılımı Vi IMproved, yani "Gelişmiş vi" anlamına gelir. Vi ise günümüzden yaklaşık 40 yıl önce (1976) yazılmış olan bir metin editörüdür. Vim'in Vi'nin üzerine getirdiği -bazı- yeniliklere bakacak olursak:

- Grafiksel arayüz (aynı zamanda Vi gibi konsolda da çalışabilir)
- Eklenti desteği
- Kısıtlı IDE-benzeri özellikler
- Kod katlama
- SSH, FTP ve HTTP gibi protokoller üzerinden gzip, bzip2, zip, ve tar arşivlerindeki dosyaları düzenleme
- Yazım denetimi
- Kod renklendirme ve "visual mode"

## "Mode"

Vim, 3 adet mod'a sahiptir:

- **"Normal"**: Yazının içinde gezinme ve işlemek için kullanılır. Vim açıldığında bu mod aktiftir. Başka bir mod'da iken <ESC> tuşuna basarak bu mod'a geçiş yapabilirsiniz.
- **"Insert"**: Metin girişi (yazı yazma) için kullanılır.
- **"Visual"**: Yazının içinde gezinme ve seçili metni işlemek için kullanılır. Bu mod, Vim'in getirdiği yeniliklerden biridir.

Mod'larda tuşların anlamı farklıdır. Örneğin bugüne kadar kullandığınız çoğu editörde <h> tuşuna bastığınız zaman 'h' harfini yazar. Ancak

Vim'de "Normal" veya "Visual" mod'da ise, imlecin bir karakter sola gitmesini sağlar. Eğer 'h' harfini yazmak isterseniz, "Insert" mod'a geçmeniz gerekir.

## İlk Adımlar

Konsola "Vim" yazarak Vim'i başlatalım:

```
VIM - Vi IMproved
      version 7.3.875
      by Bram Moolenaar et al.
Vim is open source and freely distributable

  Help poor children in Uganda!
type :help iccf<Enter>      for information

type :q<Enter>              to exit
type :help<Enter> or <F1>   for on-line help
type :help version7<Enter> for version info
```

Eğer Vim'den çıkmak istiyorsanız ":q" komutunu vermelisiniz. Eğer ":q" yerine ":Q" komutunu vererseniz "Not an editor command: Q" şeklinde bir hata mesajı alırsınız. Unutmayın, Vim komutları büyük-küçük harf duyarlıdır. Çıktıysanız, Vim'i yeniden başlatın ve devam edelim.

Şimdi de Vim ile "Merhaba vim!" yazmayı deneyelim. Öncelikle <i> tuşuna basarak Vim'i "Insert" mod'una sokalım. Ardından "Merhaba vim!" yazabiliriz. Şimdi daha önce öğrendiğiniz komutu vererek çıkmayı deneyin. Vim "No write since last change (add ! to override)" hatasını verecektir. Bu, "Dosyada bazı değişiklikler olmuş, kaydetmeden çıkmak için '!' karakterini ekleyin" anlamına geliyor. Biz de dediği gibi yapalım ve ":q" komutuna bir ünlem karakteri ekleyelim: ":q!". Bu komut yaptığınızı değişiklikleri yoksayarak Vim'den çıkmanızı sağlar. Eğer çıktıysak, Vim'i yeniden açıp kaldığımız yere gelelim.

Yazdığımız dosyaları kaydetmek için ":w" komutunu vermeliyiz. Ancak Vim bize "No file name" hatasını veriyor. Vim'i başlatırken bir dosya adı belirtmediğimiz için Vim dosyayı hangi adla kaydedeceğimizi bilemiyor ve hata veriyor. O zaman biz de komutumuzu ":w dosya\_adi" olacak biçimde düzenleyelim. Bu sefer Vim bize ""dosya\_adi.txt" [New] 1L, 13C written" çıktısını veriyor. Çıktıyı inceleyelim:

**dosya\_adi.txt" [New] 1L, 13C written**

- En başta dosya adı yazıyor. "**dosya\_adi.txt**"
- Sonrasında dosyanın yeni olduğunu belirtiyor.

### [New]

- Ardından kaç satır(1L) ve kaç karakter (13C) yazıldığını(written) belirtiyor. **1L, 13C written**

Şimdi bir alt satıra geçip adımızı yazalım ve kaydedelim. Bu seferki Vim çıktısını incelediğimizde "[New]" sözcüğünün olmadığını ve yazılan satır ile karakter sayılarının arttığını farketmiş olmamız lazım.

Peki dosyayı kaydedip çıkmak istersek ne yapacağız? İlk akla gelen çözüm ":w" ve ":q" komutlarını sırasıyla uygulamak olsa da ":wq" komutu çok daha pratik bir çözümdür.

## Gezinme

Çoğu editörde metin içinde gezinmek için ok tuşlarını kullanırsınız. Vim'de de pek tabii. Ancak bu iş içinde daha pratik ve Vim'e uygun bir yöntemimiz var: <h> <j> <k> <l>

"Normal" mod'da <h> <j> <k> <l> tuşlarını kullanarak metin içinde gezinebilirsiniz:

**<h>:** Sol

**<j>:** Aşağı

**<k>:** Yukarı

**<l>:** Sağ

Bu garip tercihin nedeni Vi'ye kadar dayanmaktadır. Vi'nin geliştirici Bill Joy, Vi'yi geliştirirken Lear Siegler ADM3A modelinde bir terminal kullanıyordu. Klavyesinde ok tuşları yoktu ve onun yerine <h> <j> <k> <l> tuşları kullanılıyordu.

!	"	#	\$	%	&	'	(	)	*	=	{	}	Home
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	:	-	[	]
Esc	Q	W	E	R	T	Y	U	I	O	P	Line Feed	Enter	Here is
Ctrl	A	S	D	F	G	H	J	K	L	+	,		Break
Shift	Z	X	C	V	B	N	M	<	>	?	Shift	Repeat	Clear
↑											↑		

vi'de ve klonu vim'de <h> <j> <k> <l> tuşlarının kullanılma sebebi budur. Tabii siz de bu tuşları kullanmaya mecbur değilsiniz.

Ayrıca unutulmamalıdır ki bu tuşlar "Insert" mod'da işe yaramazlar. Aksi takdirde 'h', 'j', 'k' ve



'l' harflerini yazamazdık. Ancak "Insert" mod'da ok tuşlarını kullanabilirsiniz.

## .vimrc

Vim'i daha da verimli kullanabilmek için bir yapılandırma dosyası oluşturmamız gerek. Bu dosyaya da ".vimrc" oluyor. Ancak bu yazıda ona değinmeyeceğim. Bir sonraki sayıda daha detaylı işleyeceğiz ancak başlangıç için şöyle bir ".vimrc" dosyası yeterli olacaktır:

set nocompatible

set autoindent

set smartindent

set tabstop=4

set softtabstop=4

set shiftwidth=4

set noexpandtab

syntax on

set cul

set number

set showmode

set ruler

set showmode

set wrap

set noerrorbells

set nobackup

## Temel Vim Komutları

Komutları artık nasıl kullanacağımızı da öğrendiğimize göre aşağıdaki komutları bir metin dosyasında deneyerek daha iyi öğrenebilirsiniz.

Vim Komutu	Açıklama
:e dosya_adi	Açık olan belgeyi kapatıp, belirtilen isimde bir dosya varsa açar; aksi takdirde yeni bir dosya oluşturur.
:w dosya_adi	Değişiklikleri belirtilen dosyaya kaydeder. Eğer "dosya_adi" belirtilmemişse açık olan dosyaya yazar ancak dosyanın adı henüz belirlenmemişse "No file name" hatasını verir.

Vim Komutu	Açıklama
:q	Vim'den çıkar. Eğer kaydedilmemiş değişiklikler varsa vim "No write since last change (add ! to override)" hatasını verir.
:q!	Kaydetmeden çıkar.
:wq	Kaydedip çıkar
:x	:wq ile hemen hemen aynıdır. Tek fark, eğer dosyada değişiklik yapılmamışsa kaydetmeden çıkar.
<h> veya sol ok tuşu	İmleci bir karakter sola götürür.
<j> veya aşağı ok tuşu	İmleci bir karakter aşağı götürür.
<k> veya yukarı ok tuşu	İmleci bir karakter yukarı götürür.
<l> veya sağ ok tuşu	İmleci bir karakter sağa götürür.
<e>	İmleci sözcüğün sonuna götürür.
<E>	İmleci boşluk karakteriyle ayrılmış sözcüğün sonuna götürür.
<b>	İmleci sözcüğün başına götürür.
<B>	İmleci boşluk karakteriyle ayrılmış sözcüğün başına götürür.
<O> veya <HOME>	İmleci satırın başına götürür.
<^>	İmleci satırın boşluk karakteri olmayan ilk karakterine götürür.
<\$> veya <END>	İmleci satırın sonuna götürür.
<H>	İmleci ekrandaki ilk satıra götürür.
<M>	İmleci ekranın ortasındaki satıra götürür.
<L>	İmleci ekrandaki en son satıra götürür.
:n	n'inci satıra gider.
<i>	İmlecin öncesindeki kısmından (soldan) yazmaya başlar.
<I>	İmleci satır başında götürüp, yazmaya başlar.

Vim Komutu	Açıklama
<a>	İmlecin sonrasındaki kısımdan (sağdan) yazmaya başlar. Bunun için de imleç, bir karakter ileri (sağa) gider.
<A>	İmleci satır sonuna götürüp yazmaya başlar.
<o>	İmlecin altında yeni bir satır açıp imleci o satıra götürür.
<O>	İmlecin üstünde yeni bir satır açıp imleci o satıra götürür.
<C>	Satırın imleç ve imleçten sonrasını siler. Ardından <i> tuşuna basılmış gibi davranır.
<r>	İmlecin altındaki harfi değiştirmenizi sağlar. Harf değiştirildikten sonra, "Normal" mod'a geri döner.
<R>	<i> tuşuna basılmış gibi davranır. Ancak, yazdığınız harfler, varolanlar ile değiştirilir (üzerine yazılır).
<ESC>	"Normal" mod'a geçer.
<x>	İmlecin altındaki karakteri siler.
<X>	İmlecin öncesindeki (solundaki) karakteri siler. Bunu "Normal" mod'da çalışan <Backspace> tuşu olarak düşünebilirsiniz.
<d> veya :d	Satırı siler.
<v>	"Visual" mod'a girer.
<V>	"Visual" mod'a girer. Ancak karakter-karakter değil, satır-satır işaretler.
<~>	İmlecin altındaki karakteri büyükse küçük, küçükse büyük yapar (eğer mümkünse).
<>>	Bulunulan satırın girintilemesini artırır.
<<<	Bulunulan satırın girintilemesini azaltır.
<c> ("Visual" modda çalışır)	Seçili karakterleri siler ve ardından <i> tuşuna basılmış gibi davranır.

Vim Komutu	Açıklama
<y> ("Visual" modda çalışır)	Seçili karakterleri kopyalar. vim jargonunda "yank" olarak geçer.
<d> ("Visual" modda çalışır)	Seçili karakterleri keser. vim jargonunda "delete" olarak geçer.
<y><y>, :y veya <Y>	İmlecin bulunduğu satırı kopyalar.
<d><d> veya :d	İmlecin bulunduğu satırı keser.
<p>	Kopyalanan ya da kesilen karakterler imlecin sonrasına (soluna) yazılır. Eğer satırsa, imlecin altında boş bir satır oluşturulup oraya yazılır.
<P>	Kopyalanan ya da kesilen karakterler imlecin öncesine (sağına) yazılır. Eğer satırsa, imlecin yukarısında boş bir satır oluşturulup oraya yazılır.
<u>	Geri al.
<U>	Bulunulan satıra yapılan tüm son değişiklikleri geri al.
<Ctrl><r>	İleri al.
/sorgu	Dosyada sorgu'yu ileride arar.
?sorgu	Dosyada sorgu'yu geride arar.
<n>	Aramaya devam eder.
<N>	Aramaya ters yönde devam eder.

Temel komutları öğrenmenin en iyi yolu, bol bol deneme yapmaktır.

### "Visual" mod

"Visual" mod'un en önemli özelliği, seçili karakterler üzerinde işlem yapmasıdır.

Örneğin, "Normal" mod'da imlecin altındaki karakteri büyük-küçük harf yapan <~> tuşu; "Visual" mod'da ise seçili karakterleri değiştiriyor. Tablodaki diğer pek çok komut için de aynısı geçerli.



Yine bol bol deneme yaparak “Visual” mod’u daha iyi anlayabilirsiniz.

## Sonsöz

Elimden geldiğince sizlere Vim’i anlatmaya çalıştım. Umarım bir nebze de olsa başarılı olabilmişimdir. Varsa, hatalarımı mazur görün :)

## Kaynakça

Tablolar:

<http://www.tuxfiles.org/linuxhelp/vimcheat.html>

.vimrc:

<http://www.derekwyatt.org/vim/the-vimrc-file/>

<https://github.com/fatih/dotfiles/blob/master/vim/vimrc>

```
1 /*
2  cdocReader - cdoc reader
3  Copyright (C) 2013 Mond Software
4
5  This program is free software; you can redistribute it and/or
6  modify it under the terms of the GNU General Public License
7  as published by the Free Software Foundation; either version 2
8  of the License, or (at your option) any later version.
9
10 This program is distributed in the hope that it will be useful,
11 but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of
12 MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the
13 GNU General Public License for more details.
14
15 You should have received a copy of the GNU General Public License
16 along with this program; if not, write to the Free Software
17 Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301, USA.
18 */
19
20 #include <ncurses.h>
21 #include <stdlib.h>
22 #include <string.h>
23 #include <stdarg.h>
24 #include <locale.h>
25 #include <unistd.h>
26 #include <getopt.h>
27 #include <sys/ioctl.h>
28
29 #include "cdocReader.h"
30
31 int main (int argc, char *argv []) {
32     printf ("[#] cdocReader v%s is loading...\n\n", _cdocReader_VERSION);
33
34     setlocale (LC_ALL, "");
35
36     initscr ();
37     isCursesInit = TRUE;
38
39     noecho ();
40     keypad (stdscr, TRUE);
41     idlok (stdscr, TRUE);
42     scrolllok (stdscr, TRUE);
43
44     ioctl(STDOUT_FILENO, TIOCGWINSZ, &wSize); // Get how many row and col terminal have
45
46     InitArg (argc, argv);
47
48     REPL (0);
49
50     endwin ();
51
52     return 0;
53 }
54
55 void InitArg (int argc, char *argv []) {
```

32,50-53

Top

**Linux kernel map**

© 2007 Constantine Shulyupin  
www.LinuxDriver.cc/kernel\_map

Ekrem ÖZGİRAY  
ekrem.ozgiray@gmail.com

## Ağ Merkezi

Yazının başında da söylediğimiz gibi Linux çekirdeğinin en ünlü ve başarılı olduğu konulardan biri de ağ merkezidir. Güçlü bir ağ yapısı ve TCP/IP desteği vardır. Çekirdek uyumlu, yüksek seviyeli bir arabirim ile ağ üzerinden veri gönderilmesini ve alınmasını sağlar. Ayrıca sizin ethernet kartınız ile internet iletişimi sağlar. Linux çekirdeği ile evinizdeki bütün ağı modem üzerinden konfigüre edebilirsiniz.

## Çekirdeği Yükseltmek

İlk olarak 0.01 versiyonu çıkan Linux çekirdeğinin bugün 3.8.5 sürümü yayınlanmış durumda. Çekirdeğin güncel sürümlerini; <http://www.kernel.org/pbu/linux/kernel> adresinden elde edebilirsiniz. Birazdan size Linux Mint ortamında, kernelin son sürümüne güncellemeyi anlatacağım fakat bu işleme geçmeden önce bir uyarı yapmakta fayda var. Son yüklenen çekirdek birçok programınızla uyumlu olmayabilir bu yüzden ne yaptığınızdan emin olarak bu işleme başlayın.

İlk olarak CTRL + ALT + T ile terminali açıyoruz.

```
cd /tmp
```

```
wget  
http://www.dropbox.com/s/hnrrtrocgz16ktz/ubuntu-kernel-3.8.5
```

```
chmod +x ubuntu-kernel-3.8.5
```

```
sudo sh ubuntu-kernel-3.8.5
```

```
sudo reboot
```

Son işlemten sonra bilgisayarınıza son sürüm kernelinizi yüklemiş bulunuyorsunuz.

uname -r kodu ile de kernel versiyonunuzu öğrenebilirsiniz.

Eğer kurulum sonrasında bir sorun ile karşılaşırsanız:

```
sudo apt-get purge linux-image-3.8.5*
```

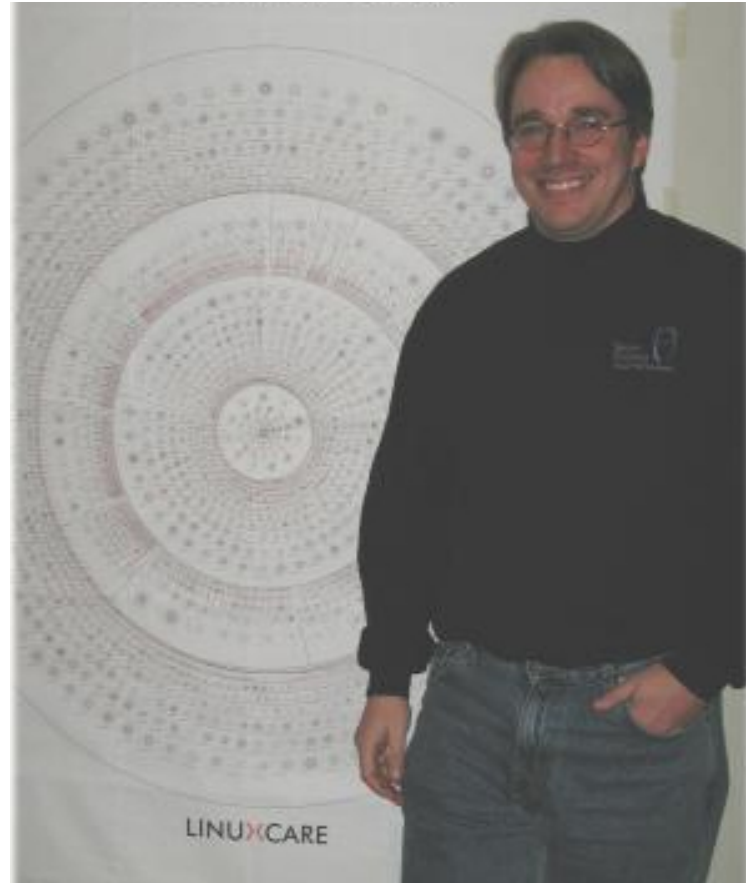
kodu ile son yüklediğiniz çekirdeği silebilir ve eski çekirdeğinizle çalışabilirsiniz.

**NOT:** Dikkat edilmesi gereken bir husus da çekirdek sürümünün kararlı veya test olup olmamasıdır. Bunu çekirdek sürümünde yer alan 3.8 rakamları ile anlayabiliriz. Buradaki 8 rakamı çift sayı olup bize sürümün kararlı olduğu söylemektedir. Ama eğer bir tek sayı olsaydı bu sürümün test aşamasında olduğunu ve sıradan kullanıcılar için uygun olmadığını söyler.

## Kaynakça

<http://seminer.linux.org.tr/>

[http://en.wikipedia.org/wiki/Linux\\_kernel](http://en.wikipedia.org/wiki/Linux_kernel)







Okan AKINCI  
okanakinci@outlook.com

### MSN Öldü, Peki Şimdi Ne Olacak?

Gelişmeleri takip etmişsinizdir. Geçtiğimiz yıl Skype, Microsoft tarafından satın alındı. Microsoft, fiilen ölmüş MSN'nin yerine Skype'ı geçirmeyi hedefliyordu ve bu bir sır değildi. Nihayetinde bu Nisan ayında MSN tamamen kapatılıyor ve kullanıcılardan Skype'a geçmesi isteniyor.



Bu gelişme, biz özgür yazılım topluluğu için ders olmalı. Çünkü MSN'nin ölümü biz Linux kullanıcıları için sevindirici bir gelişme gibi görünebilir, fakat bizim ne kadar vizyonsuz olduğumuzun

ayyuka çıkmasından başka bir şey değil.

Root'un 8. sayısındaki Kaybolan Yıllar adlı yazımı okumuş olanlar neden bahsettiğimi bilirler. Okumamış olan arkadaşlara da okumalarını tavsiye ederim. O yazıda, Microsoft' a uyum sağlamanın, açık standartlara dayalı teknolojileri geliştirmek yerine kapalı standartları çalıştıran "özgür yazılımlar" üretmenin sakıncala-rından bahsetmiş ve bunun, bizim için kabul edilemez bir zaman ve emek kaybı olduğunu söylemiştim.

ROOT E-DERGİ

MSN, Microsoft tarafından geliştirilen kapalı bir uygulamaydı. Ücretsiz olarak sunulmasının nedeni insanları kendi platformuna çekerek Microsoft bağımlısı yapmasının amaçlanmasıydı. Bir kere MSN'ye bağımlı olan bir insan onunla bağlantılı olan diğer Microsoft ürünlerini tercih edecektir. Ve hepsinden önemlisi MSN ve diğer Microsoft uygulamalarına bağımlı olan insan, bu uygulamaların çalıştığı işletim sistemini, yani Windows'u tercih etmek zorunda kalacaktır. Özgür yazılım topluluğunun bu durumda yapması gereken şey MSN'yi kullanmamak, kimseye tavsiye etmemek ve hatta insanları alternatiflere yöneltmek olmalıydı.

Ne yazık ki öyle olmalı. Pidgin, Empati, Kopete vb. çoklu protokol yazılımlarına MSN desteği

eklendi. Bu da yetmedi, başlı başına MSN için üç tane yazılım (Amsn, Emesene, Kopete) ürettik. Microsoft, kendi yazılımının ve dolasıyla kendi işletim sisteminin dışında hiçbir uygulamanın MSN'yi tam çalıştırmasını istemedi. Microsoft'un yaptığı her "yenilikte" Linux'taki MSN yazılımları uyumsuz duruma düştü ve kendisini güncellemek zorunda kaldı. Örneğin kamera desteği verilmesi için çok çalıştık. Ne zaman aMSN, Emesene ya da Empati yazılımları MSN protokolü için kamera desteği verse Microsoft portları değiştirdi ve sil baştan yapmak zorunda kaldık.

Kısacası Linux için yazılım geliştirenler MSN uğruna tonla emek ve zaman harcadı. Peki, şimdi elimizde ne var? Hiçbir şey. MSN öldü ve onunla birlikte harcadığımız bütün emekler de öldü. İşte bu bize ders olmalı. Açık standartlara dayalı olmayan yazılımlar için harcadığımız emekler her zaman boşa gitmeye mahkumdur. Kulağımıza küpe olsun.





EREN KOVANCI  
unixrod@gmail.com

## Röportaj: Pardus Topluluk Sürümü

Bildiğiniz gibi TÜBİTAK, Pardus'un eski yapısından (Pisi kullanan yapıdan) vazgeçerek Debian tabanlı ve Dpkg kullanan bir Pardus Kurumsal sürüm hazırladı. Kurumsal sürümün maalesef eksiği çok fazla ve Pardus'a özgü herhangi bir araç barındırmıyor. Debian'dan da çok fazla bir farkı yok.

İşte bu durumdan rahatsızlık duyan gönüllüler, Debian alt yapısı da kullanılarak Pardus adına yakışır bir dağıtımın nasıl yapılabileceğini gösterebilmek ve eski Pardus araçlarını (Kaptan, Yalı, Müdür vb.) hayata döndürebilmek için bir çalışma içerisine girdiler.

Pardus Topluluk Çalışmaları adıyla başlayan çalışmalar, daha sonra TÜBİTAK'tan da isim kullanım hakkı için izin alınmasıyla birlikte bir "Pardus Topluluk Sürümü" isimli dağıtım çalışmasına dönüştü.

Özgür yazılım kullanıcılarının merak ettiği soruları Pardus Topluluk Sürümü geliştiricisi Engin Şahin'e yönelttim ve mini bir röportaj hazırladım. İşte Pardus Topluluk Sürümü hakkında merak edilenler;

## Pardus Topluluk Sürümü nedir?

Pardus Topluluk Sürümü, GNU (Genel Kamu Lisansı) ile dağıtılan, Debian tabanlı ve açık kaynak kodlu bir GNU/Linux dağıtımdır.

## Pardus Topluluk Sürümü ile ne hedefliyor?

İlk hedef doğal olarak eski Pardus araçlarını Debian tabanlı bir dağıtım altında da çalıştırılabilir kılmak olarak söylenebilir. Tabii her eski Pardus aracı Debian tabanlı bir dağıtım altında çalışamayacağı için eski araçları aratmayacak yeni araçlar geliştirmek de ikinci hedef olarak gösterilebilir. Şu an çalışmalar devam etmekle birlikte, kullanılabilir duruma gelmek üzere olanlar, Pardus Installer ve Pardus Update araçlarıdır. Pardus Topluluk Sürümü'nün bir sonraki sürümünde bu araçlar kullanılabilir durumda olacak.

Pardus Topluluk Sürümü'nün kendine özgü bir deposu da olacak ve Debian tabanlı diğer dağıtımlara da bu depo eklenerek Pardus'a özgü yeni araçlar, diğer Debian tabanlı dağıtımlarda da kullanılacak. Bu şekilde Pardus'un da bilinirliğinin artırılması hedefleniyor.

ROOT E-DERGI

İçindekiler



## Pardus Topluluk Sürümü çalışmalarının TÜBİTAK ile bir bağı var mı?

TÜBİTAK ile Pardus adı dışında herhangi bir bağ söz konusu değil. Bu çalışma başka bir dağıtım ismi altında da geliştirilebilirdi fakat gerek Pardus'un marka bilinirliği gerekse Pardus'un eski araçlarının devam ettirilmesi hedeflendiği için Pardus ön adı seçildi. Dağıtım topluluk geliştirdiği için de Pardus adının yanına "Topluluk Sürümü" ifadesi eklendi.

TÜBİTAK, gönüllülere maddi olarak herhangi bir yardım yapmıyor. Pardus Topluluk Sürümü'nün sitesinden sunucularına kadar her türlü içeriği yine gönüllü ve açık kaynak destekçisi firmalar sağlıyor. Gönüllüler maddi bağış beklentisi içerisinde değil. İhtiyaç duyulan paket deposu ve ISO barındırma hizmetleri için TÜBİTAK ve Linux Kullanıcıları Derneği'nden yardım talep edildi, cevap bekleniyor.

## Yeni araçlar yalnızca Debian Tabanlı dağıtımlar altında mı çalışacak?

Yeni araçlar açık kaynak kodlu olduğu için dileyen herkes kendi dağıtımında kullanabilecek. Pisi paketi için de birkaç gönüllü ile görüşüldü ve uzlaşmaya varıldı. Yeni araçlar Pisi kullanan dağıtımlarda da kullanılabilirsin diye Pisi paketleri de olacak.

## Pardus Topluluk Sürümü dağıtımının geliştirme çalışmalarına herkes katılabilir mi?

Çalışmalar herkese açık olarak Github üzerinden yürütülüyor. Gönüllü ekibe ulaşarak çalışmalar hakkında bilgi alınabilir ve işin ucundan tutulabilir. Özellikle Python konusunda deneyimli arkadaşlara ihtiyaç duyuluyor.

## Neden Debian alt yapısı kullanılıyor?

Geliştirme ekibinde olanların birçoğu uzun yıllar Debian ve türev dağıtımları kullanmış, Debian'a gönül vermiş insanlardan oluşuyor. Bu nedenle Debian tabanı seçildi. Pardus Kurumsal sürümünün de Debian tabanlı olması diğer bir etken olarak gösterilebilir.

En büyük etken ise üretilecek araçların evrensel düzeyde kullanılabilir olmasının hedeflenmesi. Pardus'u Pardus yapan yalnızca Pisi değil, kendine özgü ve mükemmele yakın araçlarıydı. Ne yazık ki bu araçların birçoğu diğer dağıtımlara kazandırılmadı ve yeterli tanıtım yapılamadı. Bu eksiliğin de giderilmesi hedeflendiği için araçların ilk çalışacağı platformun Debian olması isteniyor.

## TÜBİTAK, isim hakkı için verdiği izni kaldırabilir mi? Kaldırırsa ne olacak?

Pardus adı için verilen izin iptal olursa ve TÜBİTAK artık Pardus adının kullanılmasına izin vermezse herhangi bir şey olmayacak. Projeler açık kaynak kodlu olarak yürütüldüğü için en fazla isim değişikliğine gidilip kaldığı yerden devam edilir. Eski araçların adlarıysa lisanslı olmadığı için bu araçları olduğu gibi kullanmakta bir sakınca bulunmuyor.

## Pardus Topluluk Sürümü ile ilgili verdiğiniz bilgilerden dolayı teşekkür ederiz.

Bu imkanı sağladığınız için biz teşekkür ediyoruz. ROOT, beğenerek okuduğumuz ve düzenli olarak takip ettiğimiz bir dergi. Topluluk tarafından hazırlandığı için de çok değerli. Pardus Topluluk Sürümü'ne yer ayırdığınız için biz de teşekkür ediyoruz. Tüm gönüllüleri Pardus Topluluk Sürümü'ne katkı yapmaya davet ediyoruz.



# Bu Sayının da Sonuna Geldik

## Linux Mint Kullanıcısı İçin Faydalı Adresler

Linux Mint Resmi Sitesi

Linux Mint Topluluğu Forum Sitesi

Linux Mint Türkiye Sitesi

Linux Mint Türkiye Topluluğu Forum Sitesi

## Bu Sayıda Emeği Geçenler

Bariş ŞEKERCILER

Bora ALPER

Ekrem ÖZGIRAY

Ercan YANAR

Eren KOVANCI

Eyüp CEVİZ

Hamit Giray NART

Mehmet Nuri ÖZTÜRK

Okan AKINCI

Önder YILDIRIM

Uğur ÇAYLIK

ROOT e-dergisi içeriği, yazarı tarafından aksi belirtilmedikçe, Creative Commons (by-sa) ile lisanslanmıştır. Alıntıların kendi orjinal lisansları geçerlidir.



Bu yayın, **Linux Mint** Türkiye topluluğu tarafından yayımlanmaktadır.

**Linux Mint** marka ve logosu, **Linux Mint** Topluluğu tescilli markasıdır.

