

8

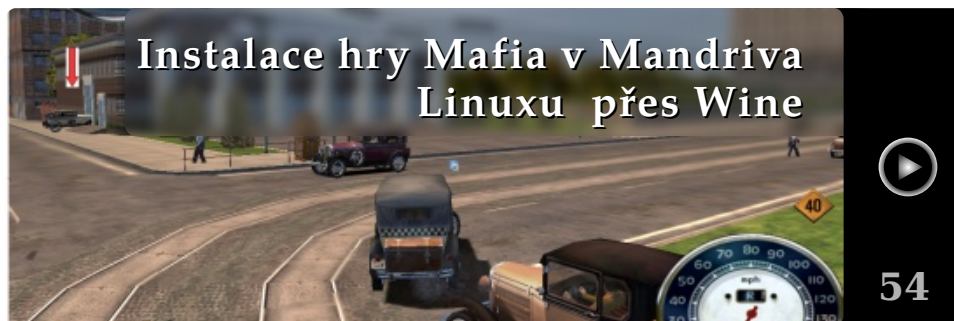
srpen 2010

# open Magazin

VÁŽENÍ ČTENÁŘI,

openMagazin je jedinečný elektronický časopis, který vám každý měsíc přináší to nejlepší, co vyšlo na portálech zaměřených na volně šiřitelný software. Můžete se těšit na návody, recenze, novinky, tipy a triky, které si můžete přečíst na svém netbooku nebo jiném přenosném zařízení. Doufáme, že vás obsah zaujme a také vás prosíme, abyste PDF soubor šířili, kam to jen jde. Kopírujte nás, posílejte, sdílejte. A napište nám, jak se vám magazín líbí. Neodmítáme ani dary či možnou obchodní spolupráci. Děkujeme za přízeň.

redakce openMagazinu  
redakce@openmagazin.cz



## OBSAH

- 2 Podílejí se
- 3 Co se děje ve světě Linuxu a open source
- 9 Mobilní novinky: Chystá se Android 3.0, telefony s MeeGo i webOS 2.0
- 13 Přehled grafických textových editorů
- 17 Přehled správců souborů
- 22 Přehled správců stahování z internetových úložišť
- 27 Open source a linuxové prohlížeče v srpnu 2010
- 30 Novinky a změny v KDE 4.5: Moře drobností a kousek stability navíc
- 35 Jaké bude nové Ubuntu 10.10 Maverick Meerkat
- 40 Prey – Váš notebook jako lovná zvěř
- 47 S Linuxom na LAN párty: Teeworlds
- 49 S Linuxom na LAN párty: Warsow
- 51 Prohlížejte s ePDFView, otevírejte s GKSu, organizujte s Orage
- 54 Instalace hry Mafia v Mandriva Linuxu přes Wine
- 56 Cube2: Sauerbraten – Oživte starou legendu
- 59 Novinky ze světa aplikací Mozilla
- 66 Pokročilá práce se vzhledem tabulky ve Writeru
- 70 Práce s poli a tvorba menu v Impressu
- 75 Kancelář s WordGrinderem a hra DopeWars
- 77 DeLi Linux: Distribuce pro staré stroje
- 80 Jak si pouštět YouTube a nemít Flash
- 82 Podpořte Liberix a jeho konkrétní aktivity

linux  lt

Konference LinuxAlt  
6. a 7. listopadu 2010  
Brno-Královo Pole, FIT VUT



## Produkuje:



za podpory



## Přispívají:



## o ma g a z í n u

Šéfredaktor: Vlastimil Ott – OpenOffice.org

Odpovědná redaktorka: Irena Šafařová – OpenOffice.org

Jazyková korekce: Dana Baierová – OpenOffice.org

Sazba: Michal Hlavatý – Scribus

Návrh loga: Martin Kopta – Inkscape

Licence: Creative Commons Attribution-Noncommercial-No Derivative Works 3.0 Unported, což znamená, že jej smíte šířit, ale nesmíte měnit ani komerčně využívat. Autorská práva náleží autorům článků.

Autoři: Roman Bořánek, David Kolibáč, Milan Bárta, Jiří Macich ml., Lukáš Jelínek, Vojtěch Trefný, Pavel Baksy, Adam Saleh, Tonda Szturc, Jiří Nedavaška, Petr Šafařík, Pavel Cvrček, vGak, Michal Polák, Jiří Brožovský, Petr Krčmář.

ISSN 1804-1426

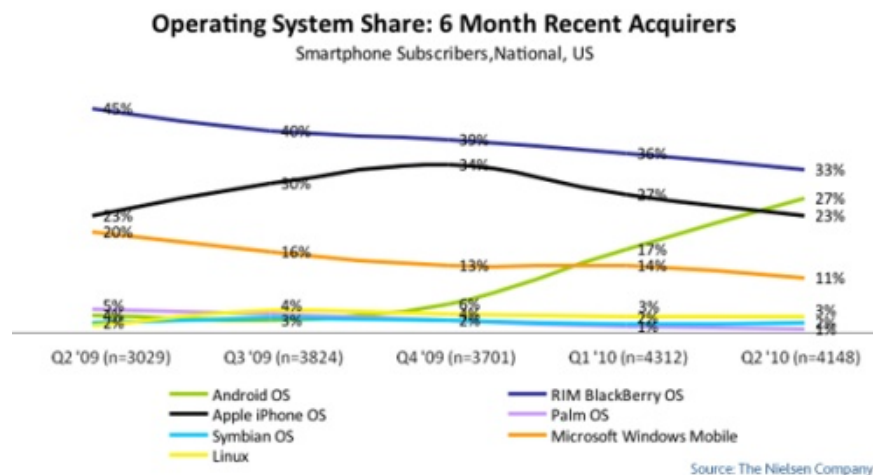
## Co se děje ve světě Linuxu a open source

Roman Bořánek

Android posiluje, v prodejnosti už předběhl iPhone. Vydání GNOME 3.0 opět odloženo. Nový Kindle představen, schyluje se k válce elektronických čteček knih. Novela autorského zákona si bere na mušku Creative Commons. Valve: Steam pro Linux nebude. Oracle vs Google – IT giganti se dostali do křížku kvůli Javě. Jailbreak pro PlayStation 3 umožňuje instalaci Linuxu. Google chystá tablet se systémem Chrome. Vývojáři rozšíření pro Chrome budou muset zaplatit poplatky. Id Software uvolnil zdrojové kódy Wolfensteinu. SUSE Gallery: Pochlubte se vlastní distribucí. Ubuntu 10.10 Maverick Meerkat Alfa 3. Jolicloud: Cloudová distribuce pro netbooky. OpenSolaris končí.

### Android posiluje, v prodejnosti už předběhl iPhone

Operační systém Google Android se ve druhém čtvrtletí roku 2010 stal **druhým nejprodávanějším systémem** pro mobilní telefony v USA. Tím překonal operační systém iPhone a nyní je před ním už jen BlackBerry. BlackBerry u nás moc rozšířená není, ovšem ve Spojených státech se těší velké popularitě, především u firemních zákazníků. I tak se dá předpokládat, že Android bude nadále posilovat a v následujících měsících útočit na první místo v prodejnosti. Meziročně se prodeje telefonů s Androidem zvedly dokonce o 886 %, což je velmi úctyhodné číslo. V celkovém podílu na trhu je Android čtvrtý, těsně za zastaralými Windows Mobile, které si třetí místo drží víceméně ze setrvačnosti a jejich prodeje soustavně klesají. Výkonný ředitel Googlu **Eric Schmidt dodal**, že se každý den prodá zhruba dvě stě tisíc zařízení s Androidem. Navíc Android před pár dny oslavil ještě jeden **milník** – v **Android Marketu** najdete už více než sto tisíc aplikací.



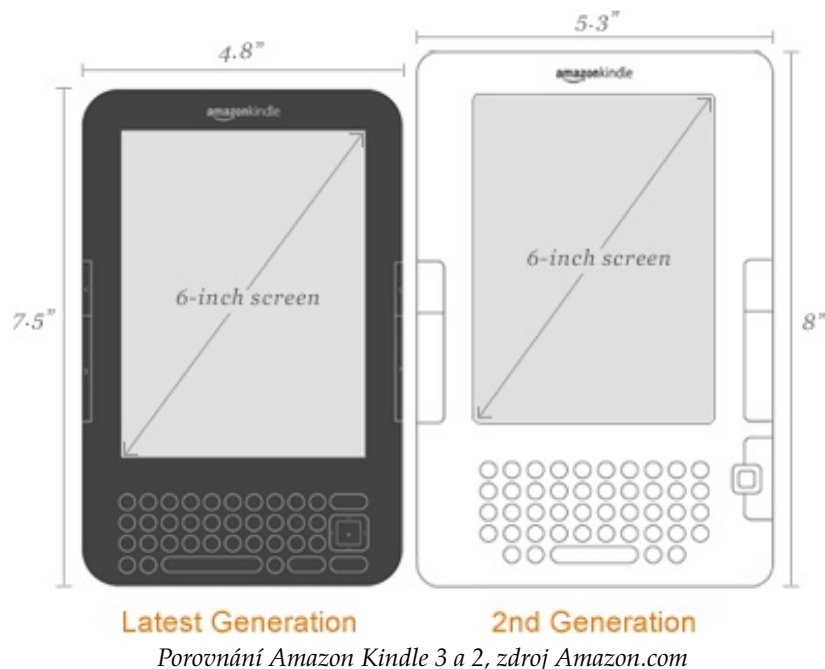
Raketový růst prodejnosti Androidů v USA (zeleně), zdroj Nielsen.com

### Vydání GNOME 3.0 opět odloženo

Podle **nových plánů** by GNOME 3.0 mělo vyjít až na jaře, konkrétně v březnu 2011. Vývojáři se zřejmě bojí, aby nové GNOME nedopadlo podobně špatně jako KDE 4.0, které bylo hodně nestabilní a jeho pověst značně utrpěla. A to i přesto, že GNOME 3.0 nebude zdaleka tak revoluční. Hlavní novinkou bude už poměrně známé rozhraní **GNOME Shell**, ale jinak půjde spíše o pročištění prostředí od zbytečných a zastaralých balíčků. Pokud by nové GNOME zklamalo, uživatelé by mohli poměrně snadno přejít k prostředí jako Xfce nebo LXDE, protože jsou méně náročná a přitom také používají knihovny GTK, takže se tolik neliší. Není kam spěchat, uživatelé GNOME jsou spíše konzervativnější a jsou spokojeni se současným odladěným GNOME. Betaverzi GNOME 3.0 si budete moci vyzkoušet už letos v září, kdy také vyjde stabilní verze 2.32, která ale bude spíše údržbová a nepřinese významnější novinky.

### Nový Kindle představen, schyluje se k válce elektronických čteček knih

Amazon představil novou verzi e-ink čtečky Kindle, která se na trhu objeví koncem srpna. Zájemci už měli možnost si **Kindle 3** předobjednat a podle všeho už je první várka vyprodaná. Kindle 3 stejně jako předchozí verze poběží na upraveném Linuxu, nově získá i experimentální internetový prohlížeč na jádru WebKit. Nový Kindle bude menší, lehčí, ale přitom neutrpí velikost displaye, která bude stejně jako u starších verzí šest palců. Amazon také tvrdí, že bude rychlejší otáčení stránek a display bude až o 50% více kontrastní. Verze s 3G a wifi bude dostupná za 189 USD, verze pouze s wifi za 139 USD. Největším konkurentem Kindlu je čtečka **Nook** americké knihkupecké sítě Barnes & Noble. Ta běží pro změnu na Androidu 1.6 a kromě hlavního e-ink displaye má menší barevný dotykový display pro snazší ovládání přístroje. Ceny jsou podobné jako u Amazonu, verzi pouze s wifi získáte za 149 USD a za 3 G si budete muset připlatit 50 USD. Elektronické čtečky knih jsou díky padajícím cenám horkým kandidátem na hit letošních Vánoc.

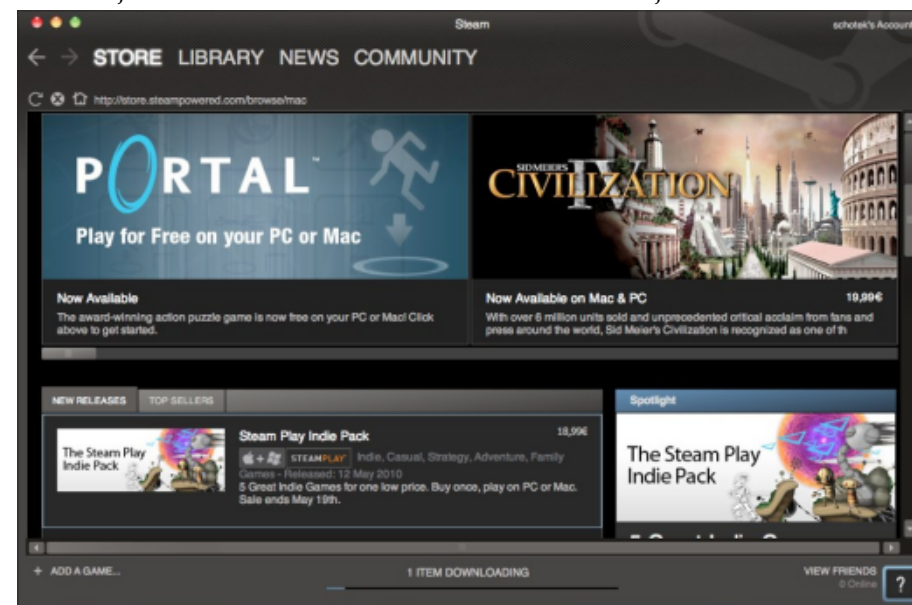


### Novela autorského zákona si bere na mušku Creative Commons

Pirátským novinám se podařilo získat **text novely autorského zákona**, kterou připravují autorské organizace včetně té nejznámější – Ochranného svazu autorského (OSA). V množství změn najdete i část týkající se svobodných licencí Creative Commons. Pokud by novela vstoupila v platnost, autor by musel každé dílo, které chce zveřejnit pod svobodnou licenci, nahlásit autorské organizaci. Když by tak neučinil, dílo bude zastupovat kolektivní správce. V praxi by to pochopitelně bylo těžko realizovatelné a odstranilo by to hlavní výhodu těchto licencí – jednoduchost použití. Pod Creative Commons licencemi je uvolněno množství blogů nebo fotogalerií. Poté ještě vlny Internetu rozbouřila **informace**, že vláda novelu podporuje. Je pravda, že v **programovém prohlášení vlády** (PDF) o novele najdeme zmínku, konkrétně se tam píše: „Vláda bude pokračovat v přípravě novely autorského zákona k zajištění plné harmonizace autorského zákona s evropským a mezinárodním autorským právem, kdy je základním principem zajištění rovnováhy práv a zájmů nositelů práv na jedné straně a uživatelů práv na straně druhé.“ Později ale bylo na oficiálním Twitter účtu Úřadu vlády ČR **upřesněno**, že konkrétním návrhem se zatím vláda nezabývala, takže nic není rozhodnuto. O dalších změnách, které by novela přinesla, si můžete přečíst **v článku**.

### Valve: Steam pro Linux nebude

Distribuční systém Steam, přes který lze nakupovat hry a komunikovat s ostatními hráči, se své linuxové verze nedočká. Alespoň ne v blízké době. Přestože už se Steam pro Linux jevil jako jasná věc, všechno je nakonec jinak. Marketingový ředitel Valve Doug Lombardi v rozhovoru pro **GamesIndustry.biz** prohlásil: „V současné době nepracujeme na žádné linuxové verzi Steamu.“ Toť vše. Kdyby Steam pro Linux přece jen někdy byl, mohl by mu výrazně pomoci. Absence opravdu kvalitních komerčních titulů je jedním z největších problémů Linuxu, který by Steam elegantně vyřešil. O něco lépe jsou na tom uživatelé Mac OS X, ti **už Steam mají**. Nabídka sice není zdaleka tak široká, ale legendární hry jako Half-Life a Counter-Strike si bez problémů zahrají. Linux a Mac OS jsou oba unixové systémy, takže teoreticky by cesta ke Steamu na Linuxu nemusela být tak dlouhá... Ale ve Valve rozhodli jinak a linuxáci se bez Steamu budou muset obejít.



*Steam na Macu. My s Linuxem se ho jen tak nedočkáme, zdroj superapple.cz*

### Oracle vs. Google – IT giganti se dostali do křížku kvůli Javě

Oracle podal žalobu na Google kvůli údajnému porušování patentů, které používá v Javě. Oracle v dubnu 2009 pohltil společnost Sun Microsystems, tvůrce mnoha open-source projektů včetně Javy. Co konkrétně vadí? Podle společnosti Oracle Google porušil patenty, protože pro svůj operační systém Android poskytuje virtuální stroj Dalvik. Pomocí nástroje DX může vývojář převést javové binárky

na soubor, který bude spustitelný právě v Dalviku na přístrojích s Androidem. Samotný projekt Dalvik je nenapadnutelný, protože zahrnuje vlastní bytekód, a tak se Oracle soustředí na společné vlastnosti projektů, které má patentované.

Oracle požaduje stažení androidových telefonů z trhu a kvůli open-source licenci ho viní i z toho, že ostatní nabádá k podvodnému jednání. Samozřejmě už se vyrojilo mnoho spekulací, o co Oraclu jde. Jednou z nich je i teorie, že se Oracle snaží Google dotlačit k tomu, aby s ním bojoval proti softwarovým patentům. Tomu by nasvědčoval i fakt, že v minulosti Oracle proti patentům silně vystupoval. O Googlu sice slyšíme mnohem častěji, ale Oracle je velmi silná společnost a nyní lze jen těžko odhadovat, kdo tento souboj těžkých vah vyhraje. Podrobně se kauze věnuje Lukáš Zapletal ve svém [článku](#). Pokud by vám to nestačilo, můžete si přečíst [plné znění žaloby](#).

### Jailbreak pro PlayStation 3 umožňuje instalaci Linuxu

Když Sony před pár měsíci vydala aktualizaci firmwaru pro PlayStation 3 (PS3), ve kterém odstranila možnost instalace linuxových operačních systémů, strhla se velká vlna nevole. Uživatelé to (myslím, že oprávněně) považovali za podraz, protože možnost instalace Linuxu byla jedním z důvodů, proč se rozhodli právě pro PS3. Sony tímto krokem chtěla hlavně zabránit používání PS3 jako cenově výhodné součástky pro stavbu superpočítačů. Je všeobecně známo, že ceny konzolí jsou částečně dotovány z prodejů her. **Jailbreak** ve formě čipu v USB klíčenice by podle tvůrců neměl ovlivnit nárok na záruku a instalace je prý velmi jednoduchá. Ale i tak existuje několik zásadních proti, kvůli kterým bych vám koupil nedoporučil. Prvním je cena, čip stojí 170 USD, což je polovina ceny nového PS3. Navíc by to byla velmi nejistá investice. Někteří uživatelé se obávají, že Sony brzy vydá aktualizaci, ve které by mohla uživatele jailbreaku nějakým způsobem penalizovat nebo jailbreak znefunkčnit.

### Google chystá tablet se systémem Chrome

Možná už 26. listopadu Google do světa **vypustí tablet** se svým cloudovým operačním systémem Chrome. O výrobu samotného tabletu se postará společnost HTC, která pro Google vyrobila i telefon Nexus One. Na 26. listopad letos připadá takzvaný „Black Friday“ – pátek po Dni díkuvzdání, který zahajuje vánoční nákupní horečku. Základem tabletu by mohla být platforma NVidia Tegra 2 s 2 GB operační pamětí a alespoň 32 gigabajtovým SSD. Taková konfigurace by umožňovala bezproblémové přehrávání Flashe nebo videa ve vysokém rozlišení. Samozřejmě je dotykový display s podporou multitouch. Nutno podotknout, že se jedná o nepotvrzené informace, ke kterým se Google zatím nevyjádřil. Zajímavý je

možný způsob prodeje. Tablet by se údajně levně nebo dokonce zdarma dodával k (už ne tak levným) datovým tarifům společnosti Verizon. Tento způsob prodeje je ve Spojených státech amerických velmi rozšířený u mobilních telefonů. O případném prodeji tabletu v České republice nic nevíme, ale s největší pravděpodobností bude mít minimálně několikaměsíční zpoždění, takže si ho pod stromeček nenadělte.



*Jeden z návrhů, jak by mohl tablet od Googlu vypadat, zdroj chromium.org*

### Vývojáři rozšíření pro Chrome budou muset zaplatit poplatek

Google bude od vývojářů rozšíření pro Chrome/Chromium **vybírat jednorázový poplatek**. Ten budou muset zaplatit při registraci vývojářského účtu. Google na nich nechce rýžovat a ani se jich nechce zbavit, jde o bezpečnostní opatření. Poslední dobou se množila rozšíření se škodlivým kódem, která uživatelům dělala problémy nebo kradla osobní údaje. V Googlu doufají, že toto opatření podvodům alespoň z části zamezí, protože každý účet bude lépe identifikovatelný podle čísla bankovního účtu nebo kreditní karty. Malý poplatek ve výši pěti amerických dolarů nebudou muset platit vývojáři, kteří se zaregistrovali před zavedením opatření. U vývojářů se opatření nesetkalo s kladnými ohlasy. A z jejich pohledu se není čemu divit – vývojáři ostatním zdarma poskytují rozšíření a ještě by za to měli platit.

## Novinky ze světa softwaru

### Id Software uvolnil zdrojové kódy Wolfensteinu

Možná si ještě vzpomínáte, jak před pěti lety id Software uvolnil engine hry Quake 3 pod GPL licenci. A pokud ne, tak jste možná alespoň hráli jednu z mnoha stříleček, která díky zpřístupnění kódu vznikla. Některé z nich jsou velmi známé, například **Urban Terror**, OpenArena, World of Padman, **Tremulous** nebo Smokin' Guns. Časem se možná dočkáme dalších kvalitních her, protože zakladatel společnosti John Carmack na QuakeConu oznámil, že **zveřejní zdrojové kódy** hry Return to Castle Wolfenstein a jejího multiplayerového následovníka Wolfenstein: Enemy Territory. Pro upřesnění: Neznamená to, že si můžete hry stáhnout, hrát a upravovat je. Dostupné jsou pouze zdrojové kódy, herní data jako například textury nikoliv. Pro vývojáře je to ale ideální příležitost k vytvoření hry bez toho, aby museli investovat mnoho času a prostředků do vývoje vlastního enginu, který by nejspíš stejně nedosahoval kvalit enginu použitého v Quake 3 nebo Wolfensteinu.



Wolfenstein: Enemy Territory, zdroj doupe.cz

## Novinky ze světa distribucí

### SUSE Gallery: Pochlubte se vlastní distribucí

Znáte **SUSE Studio** od Novellu? Jedná se o komplexní webovou aplikaci, ve které si můžete snadno „naklikat“ vlastní linuxovou distribuci založenou na openSUSE. Určíte, jaké balíčky chcete v distribuci mít, jaké prostředí používat, můžete

si přednastavit systém a mnoho dalšího. Nyní se do ostrého provozu dostala služba **SUSE Gallery**, která SUSE Studio doplňuje. Vámi vytvořené distribuce můžete v SUSE Gallery zveřejnit a poskytnout dalším uživatelům. Přestože doteď byla SUSE Gallery ve zkušebním provozu na pozvánky, už v databázi najdete více než dvě stě upravených distribucí. Možnost sestavit si vlastní distribuci nabízí například i česká live distribuce **Slax**, ale možností a jednoduchosti SUSE Studio nedosahuje. Ostatní distribuce mohou jen závidět.

Popular	New & updated
<b>KDE 4 Reloaded</b> by André Dufleck	<b>MiniSUSE</b> by hgi
<b>LAMP Server (32bit)</b> by James Tan	<b>Robert's 11.3 KDE3.5 Tak...</b> by Robert Crawford
<b>GNOME Reloaded</b> by André Dufleck	<b>Minimal X for u</b> by tanuj tiwari
<b>Jinx</b> by Bob	<b>Just server</b> by tanuj tiwari
<b>OBS 2.0</b> by Thomas Schmidt	<b>Oyranos</b> by bekun
<b>ownCloud in a box</b> by Cornelius Schumacher	<b>Juxin</b> by Jacco
<b>OpenMedia</b> by Orb	<b>i360</b> by kv1997
<b>Ingres Server</b> by wiederda	<b>Fototica' KDE 4 0.0.4 des...</b> by Hermogenes Marinho
<b>Kallas</b> by Bob	<b>SUGARCRM</b> by Sergey Sedov
<b>Death Ultimate Edition</b> by jack_breeze	<b>Work OS</b> by parker

Nabídka upravených distribucí

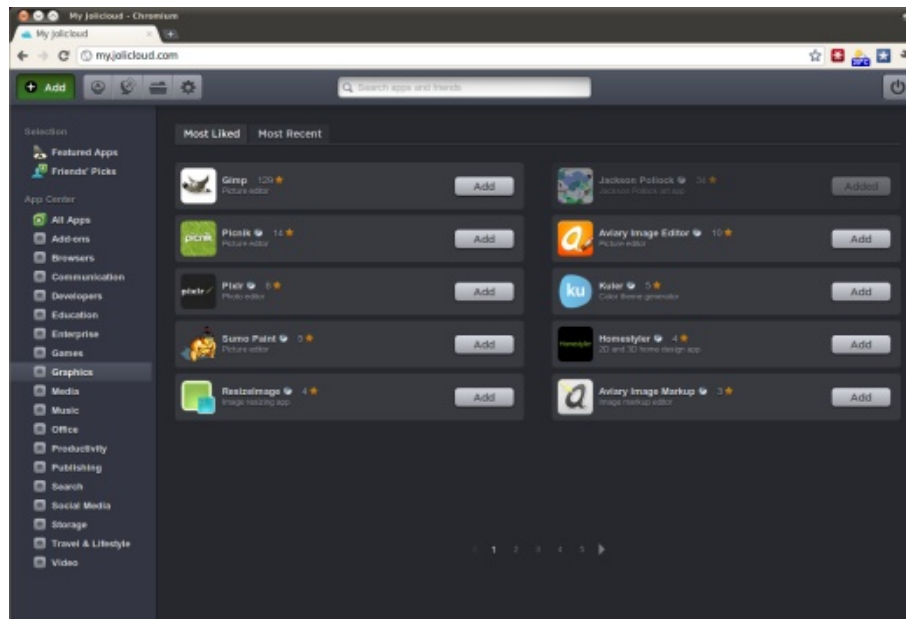
### Ubuntu 10.10 Maverick Meerkat Alfa 3

Vyšla **třetí alfa verze** připravovaného Ubuntu 10.10, následovat ji bude ještě jedno beta a jedno RC vydání a poté už bychom se 10. října měli dočkat finální verze. Na co se můžete těšit? Ubuntu bude ještě hezčí, byl vyladěn vzhled představený v minulé verzi, chystá se nové výchozí písmo The Ubuntu Font nebo nové systémové zvuky. Nové písmo stále ještě nebylo zveřejněno, je dostupné pouze testerům, ale už ho můžete znát z nového brandingů posledního Ubuntu nebo společnosti Canonical. Ale to jsou jen povrchní změny, podívejme se hlouběji. Vylepšení se dočká Centrum softwaru, zvukový applet nebo instalátor systému. Na pozici hlavního prohlížeče obrázků končí F-Spot, nahradí ho Shotwell. Oba prohlí-

že se tolik neliší, ale ve prospěch Shotwellu hovoří hlavně menší náročnost a nezávislost na kontroverzní platformě Mono. Na své si přijdou i uživatelé netbooků, Ubuntu Netbook Edition dostane nové rozhraní Unity.

### Jolicloud: Cloudová distribuce pro netbooky

Jolicloud 1.0 je neobyčejná distribuce založená na Ubuntu, ale na první pohled byste to určitě nepoznali. Jako prostředí sice používá GNOME, ale má výrazně upravené rozhraní s využitím HTML 5. Jolicloud je tak na půl cesty mezi klasickou linuxovou distribucí a vložení cloudovým řešením, jakým má být například připravovaný operační systém Google Chrome. Nabízí rozsáhlé propojení s webovými službami, ale zároveň nezapomíná na desktopové aplikace z repozitářů Ubuntu. Jejich instalace je mimochodem velmi jednoduchá – stačí jedno kliknutí, závislosti balíčků vůbec nemusíte řešit. Pokud zrovna nemáte netbook po ruce, můžete se s prohlížečem Chrome připojit na [my.jolicloud.com](http://my.jolicloud.com). Webové rozhraní je k nerozeznání, liší se pouze v tom, že nemůžete spouštět desktopové aplikace. Ale stále se snadno připojíte ke svým účtům na různých službách a můžete pracovat se svými daty uloženými na Jolicloud disku. Jolicloud účet navíc můžete propojit s Facebookem a sdílet informace s přáteli. Jolicloud vypadá nadějně a zdá se, že se dokázal trefit do mezírky na trhu. Ale netbookových distribucí už jsme viděli mnoho a kde jsou dnes?



Instalace aplikací – Desktopové i webové aplikace pohromadě

### OpenSolaris končí

Oracle zachmuřil open-source komunitu ještě jedním rozhodnutím. Po převzetí Sunu se očekávalo, že Oracle některé projekty zastaví. A teď se to tak stalo. Stopku dostal unixový systém OpenSolaris, dříve známý jako SunOS. Nadále se bude vyvíjet už jen Solaris Express, jehož většina je sice open-source, ale CDDL licence je velmi omezující a přístup k aktuálním sestavením distribuce budou mít pouze interní vývojáři. Oracle se tento krok snaží kompenzovat tím, že budoucí vydání Solaris 11 Express nabídne volně ke stažení. Ale to by to nebyl open source, kdybychom se nedočkali forku. Jmenuje se Illumos a před časem ho založila část komunity kolem OpenSolarisu, protože byla nespokojena s přístupem Oracle. Z projektu Illumos bude čerpat například distribuce Nexenta. Illumos slibuje stoprocentní kompatibilitu se Solarisem, ale to v budoucnu nemusí být tak snadné, když bude vývoj probíhat za zavřenými dveřmi.



Takto vypadal dnes již mrtvý OpenSolaris

## Nová propagační tlačítka pro openMagazin

Připravili jsme pro vás nová propagační tlačítka, která slouží ke stažení PDF openMagazinu. Jak víte, tento elektronický časopis je zcela zdarma. Každý z našich čtenářů ho může umístit na svůj blog nebo web a nabízet ho svým čtenářům ke stažení.

Právě k těmto účelům poslouží nová tlačítka s texty „Stáhnout časopis“, „Stáhnout zdarma“ nebo „Stáhněte si PDF“. Mají oslovit různé typy čtenářů – těch, kteří openMagazin vůbec neznají, ale také těch, kteří o něm něco zaslechli, ale třeba nevědí, že je zdarma nebo kde ho mají hledat.

Pomozte prosím openMagazinu tím, že na něj budete odkazovat ([www.openmagazin.cz](http://www.openmagazin.cz)) nebo ho přímo nabídněte na svých stránkách. Tlačítka si můžete stáhnout z webu [www.openmagazin.cz/media/](http://www.openmagazin.cz/media/).



PLACENÁ INZERCE

# Jak snadné je znát Linux

Sleva\*  
15%  
na školení dle výběru

Potřebujete znát Linux rychle a do hloubky? Naše školicí středisko Vám může nabídnout bohaté zkušenosti a špičkové odborníky linuxových systémů.

## Vybíráme z našich kurzů:

### Linux – základy ovládání a administrace (LX1)

Kurz seznamuje s OS Linux, jeho instalací, ovládáním, konfigurací a možnostmi využití.

### Linux Internet server (LX2)

Kurz seznamuje s OS Linux a jeho možnostmi využití jako serveru pro Internet/Intranet a poštovního serveru.

### Linux v sítích TCP/IP (LX3)

Kurz seznámí účastníky s protokolem TCP/IP a jeho vlastnostmi, vysvětlí funkci síťové adresy a masky sítě.

### Linux – rozšířená správa systému (LX4)

Kurz seznámí správce systému Linux s pokročilými funkcemi, konfigurací a zabezpečením tohoto systému.

### Linux - Red Hat Cluster Suite (LXCS)

Kurz seznámí účastníky s řešením HA clusteru pomocí Red Hat Cluster Suite.

### Pokročilé programování v systému Unix/Linux (UXAP)

Kurz seznámí s programováním IPC, vícevláknovým programováním a síťovou komunikací pomocí socketů.

Nabízíme školení různých distribucí, dle dohody se studenty. Používáme distribuce CentOS, Debian, Suse, Fedora, Ubuntu. Není-li distribuce domluvena, je použita aktuální verze CentOS (volný klon Redhat Enterprise Linuxu).



\* po předložení tohoto kuponu získáte slevu 15% na školení dle Vašeho výběru. Slevy se nekumulují. Akce platí do 31. 12. 2010. Více informací na tel.: +420 608 700 834

## Školicí středisko PC-DIR

TRADICE A ZKUŠENOSTI – KVALITNÍ LEKTORSKÝ TÝM – DŮRAZ NA SPOJENÍ S PRAXÍ – OCHRANA INVESTIC KLIENTŮ – AKREDITOVANÁ ŠKOLENÍ – PÉČE O ZÁKAZNÍKY – INDIVIDUÁLNÍ KURZY

[www.pcdir.cz](http://www.pcdir.cz)

PC-DIR Real, s.r.o., Mlýnská 70, 602 00 Brno, tel.: 543 533 610, fax: 543 533 304, e-mail: [skoleni@pcdir.cz](mailto:skoleni@pcdir.cz)



## Mobilní novinky: Chystá se Android 3.0, telefony s MeeGo i webOS 2.0

David Kolibáč

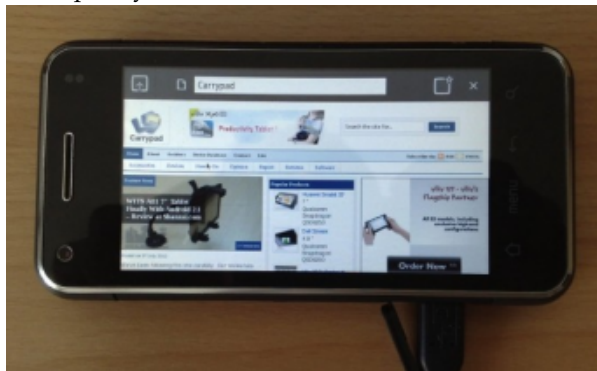
Android 3.0. MeeGo se blíží. WebOS 2.0 ještě letos. Indický 35dolarový tablet. Spojenství GNOME a LiMo Foundation. Pixel Qi – napůl LCD, napůl elektronický papír. Herní konzole GP2X Caano. Netbooky s Ubuntu. Google Nexus One (ne)končí. Nová generace Amazon Kindle. OLPC XO-1.75 s dotykovým displejem.

### Android 3.0

- Na říjen je [plánován](#) Android 3.0 „Gingerbread“. Bude obsahovat celou řadu (zpětně nekompatibilních) změn, nové uživatelské rozhraní atd. Jelikož se s novou verzí radikálně zvednou požadavky na hardware, bude nadále udržován a podporován [Android 2.2](#). Podobné tendence můžeme sledovat i u Nokie se Symbianem, ovšem je otázka, zda je takový vývoj udržitelný.
- Access (držitel licence na PalmOS, významný člen LiMo Foundation) se připojil k Open Handset Alliance (Android). Pracuje také na vývoji pro Android, viditelné je to momentálně pouze na tom, že vydal Graffiti (systém rozpoznávání písma známý z PalmOS) pro Android, japonskou verzi plánuje na později.

### MeeGo se blíží

- Koncem léta by se měly začít rozesílat první telefony s [MeeGo](#) a Intel Moorestown – Aava Mobile Virta 2 – ovšem pouze pro vývojáře a za pouhých €1900.



- [Vyšlo](#) Nokia Qt SDK 1.0 pro vývoj aplikací v Qt pro Symbian/MeeGo.
- Vyšla [aktualizace MeeGo 1.0.1](#), ovšem nové obrazy ke stažení se nekonají.
- GENIVI Alliance (organizace sdružující řadu společností včetně významných výrobců automobilů jako BMW, GM nebo Hyundai) [bude používat](#) MeeGo ve svých IVI (in-vehicle-infotainment) systémech.
- Objevily se [plány](#) na MeeGo 1.1, finální verze má vyjít 21. října.

### WebOS 2.0 ještě letos

- Jon Rubinstein pro Fortune uvedl, že WebOS 2.0 bude ještě letos.
- Hewlett Packard Slate [nakonec](#) bude – ovšem cílený do korporátní sféry; zbytek nabídky Hewlett Packard (chytré telefony, multimediálnější laděné tablety atd.) má pokrýt WebOS.
- Mimo Hewlett Packard se o Palm měly ucházet ještě RIM, Google a Apple.

### Indický 35dolarový tablet

Indie odmítla [OLPC](#) a vyvíjí vlastní tablet – má stát \$35 (posléze snad pouze třetinu) a přitom disponovat dotykovým displejem, wifi, USB, 2 GB paměti a slotem pro paměťovou kartu. Je otázkou, zda je vůbec možné dosáhnout takovéto ceny, když OLPC se dostane ke stodolarové hranici až s tabletem XO-3. Cílem projektu je pozvednutí vzdělanosti v zemi, zatím ale zůstává otázník nad tím, jak daleko se s jeho realizací dostanou.



### Spojenství GNOME a LiMo Foundation

GNOME Mobile se stalo členem LiMo Foundation a naopak LiMo Foundation se stala členem GNOME Foundation Advisory Board. LiMo totiž již dříve využívalo na mnoha místech součásti GNOME Mobile. Obě strany si od tohoto [kroku](#) slibují rozšíření vývojářské základny.

### Pixel Qi – napůl LCD, napůl elektronický papír

Desetipalcový displej Pixel Qi /'tʃi:/ je od začátku července v prodeji za \$275 – pro výrobce netbooků a pro kutily. Je to v podstatě normální LCD, ovšem po vypnutí podsvícení se chová jako elektronický papír – je tedy kontrastní i na přímém slunečním světle a přitom má velice nízkou spotřebu. Podobný displej najdeme v OLPC, ostatně za ním stojí Mary Lou Jepsen, která společnost Pixel Qi založila.





## Netbooky s Ubuntu

Začátkem srpna se měly začít prodávat netbooky Startling NetBook a EduBook s předinstalovaným Ubuntu 10.04. Jde o vcelku tuctové netbooky (druhý jmenovaný je pro školní účely, tedy obrněný) s cenou lehce pod \$400. Výrobce jinak nabízí výhradně stroje s Ubuntu.



## Herní konzole GP2X Caanoo

Během srpna by se měl začít prodávat nástupce GP2X Wiz GamePark Holdings s označením Caanoo. Má disponovat 533 MHz procesorem (ARM9), GPU s podporou 3D, SDHC slotem, wifi, akcelerometrem a 3,5palcovým displejem s rozlišením 320×240, což je pro emulátory ideální. Emulace starších her pro konzole je totiž hlavním využitím. Jinak Caanoo bude umět také přehrávat hudbu, video atp. Poběží na něm Linux a vyjde na zhruba \$150.



## Google Nexus One (ne)končí

Google **zrušil** prodej telefonu Google Nexus One přes svůj web. Důvodem měl být malý úspěch, za pět měsíců se prodalo kolem půl milionu kusů. Ovšem nakonec se Nexus One bude prodávat dále jako Android Developer Phone, tedy jako oficiální hardware pro vývojáře.

## Nová generace Amazon Kindle

Amazon začne 27. srpna rozesílat **třetí generaci čtečky elektronických knih Kindle**. Elektronický papír by měl být nyní ještě kontrastnější a celá čtečka menší, krom toho se bude prodávat vedle 3G verze i levnější varianta pouze s wifi.

## OLPC XO-1.75 s dotykovým displejem

OLPC **chystá** na začátek příštího roku vícedotykovou verzi XO-1.75, což je další revize prvního OLPC, tentokrát postavená na ARMu. Bude dostupná i (levnější) varianta bez dotykového displeje. Tablet XO-3 by snad měl být připraven v roce 2012.



Partnerem projektu v ČR je:



**Euroface Consulting s.r.o.**  
Ing. Kateřina Nevřalová  
Komenského nám. 381  
767 01 Kroměříž  
Tel.: 777 01 17 17  
management@euro-face.cz



**Odborným garantem seminářů je:**  
**Liberix, o.p.s.**  
společnost pro podporu  
svobodného softwaru



**Za mediální podporu děkujeme:**  
Jednotě školských informatiků

# International Grades in Open Technologies



Přijďte se seznámit  
s novými přístupy  
k hodnocení a certifikaci  
počítačových dovedností.

Nabízíme Vám jedinečný přístup do systému ingot, seznámení  
s využíváním volně šiřitelného software, prostor pro zapojení  
Vašich studentů a zatraktivnění Vaši výuky.

## Projekt ingot

Hlavním cílem projektu je založit a zavést do praxe evropský standard kvalifikací ICT uživatelů, který navazuje na Evropský rámec kvalifikací od vstupní po 3. úroveň. Projekt zároveň odráží technologické změny a mezinárodní posun směrem k Open Systems a Open Sources.

Výstupem projektu je rozšíření rozpracovaného systému hodnotících kritérií v souladu s Evropským kvalifikačním rámcem. Systém byl akreditován ministerstvem školství ve Velké Británii, je úspěšně využíván v Německu a zavádí se do dalších zemí s podporou EU a jednotlivých vlád. V průběhu projektu bude vyškolen cca 100 hodnotitelů a budou vytvořena školicí střediska v každé partnerské zemi. Podpůrné materiály budou dostupné v pěti jazykových verzích.

### Přímou cílovou skupinou seminářů jsou učitelé informatiky a lektori.

#### Hlavní výhody systému ingot:

- Motivace studentů prostřednictvím formálního ocenění jejich znalostí.
- Minimální náklady na certifikaci studentů – systém pracuje výhradně v internetu a využívá open source.
- Strukturovaná stupnice hodnocení v přímé vazbě na Evropský kvalifikační rámec a rámcový vzdělávací program ČR.
- Podpora tvůrců programu a akreditovaných středisek.

[www.theingots.org](http://www.theingots.org)

Program celoživotního učení Leonardo da Vinci umožnil přenos inovačního produktu ingot z Velké Británie a Německa do dalších evropských zemích. Grant EU pokrývá náklady na překlady materiálů do národních jazyků a pilotní ověřování v jednotlivých zemích.

**Zúčastněte se osobního setkání s tvůrci systému a zapojte se do diskuze o možnostech implementace ingot v České republice!**

**Pilotní semináře:  
26.10.2010 - Brno  
27.10.2010 - Praha**

Semináře vede pan Ian Lynch, zakladatel akreditačního střediska TLM – The Learning Machine.

Tlumočení je zajištěno. Účast na semináři je díky financování EU zdarma. Kvůli omezenému počtu míst, prosíme o registraci na [management@euro-face.cz](mailto:management@euro-face.cz)

#### Obsah seminářů:

- Představení a zaškolení účastníků pro práci v hodnotícím a certifikačním systému ingot.
- Účastníci získají přístupová práva pro vkládání studentů, realizaci hodnocení a přístup k vydávání ingot certifikátů.
- Účastníci sami obdrží certifikát hodnotitele, který je opravňuje k vydávání certifikátů studentům.

Všichni účastníci dále získají kompletní příručku v českém jazyce, jak se systémem pracovat a s podrobným rozpisem hodnotících kritérií.

#### Partneři projektu:

- The Learning Machine Ltd – UK
- Association grenadine for the information, formation and development of new technologies – SP
- Forumul cetatenesc pentru actiune sociala si educatie civica – RO
- Euroface Consulting s.r.o. - CZ
- National Training Center Ltd. – BG

The logo for 'ingot' features the word 'ingot' in a bold, lowercase, sans-serif font. The letter 'i' is stylized with a dot above it. The logo is set against a circular background that is partially visible on the right side of the page.

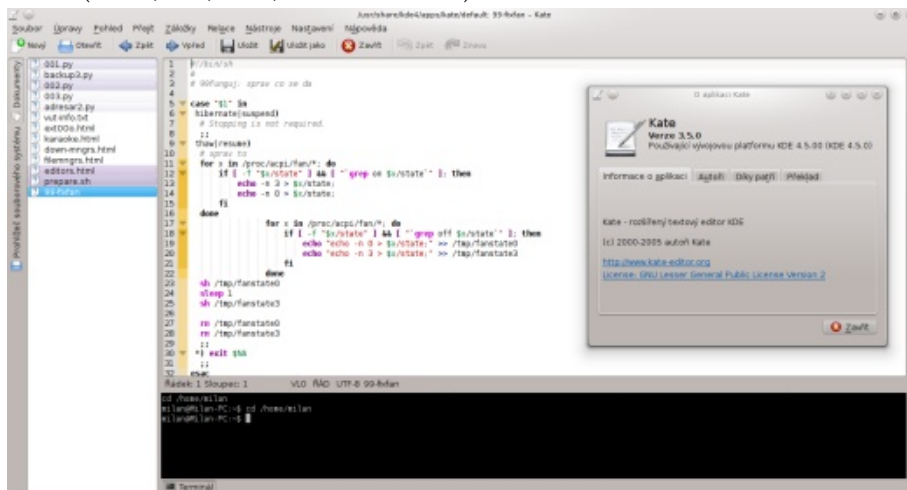
## Přehled grafických textových editorů

Milan Bárta

Každý uživatel pravděpodobně při své práci používá některý z textových editorů. V článku si představíme výběr celkem sedmi grafických nástrojů pro úpravu textu a zaměříme se na jejich vlastnosti a funkce, které uživateli nabízejí.

### Kate

Kate je pokročilý textový editor, který je součástí grafického prostředí KDE, a jeho název je akronym pro KDE advanced text editor. Díky technologii KParts z KDE je možné použít rozhraní Kate v jakékoliv jiné aplikaci. Těto možnosti využívá např. vývojové prostředí KDevelop, jednoduchý textový editor KWrite, prostředí pro vývoj webových stránek Quanta Plus nebo editor Kile pro LaTeX. Zároveň využívá KParts i Kate např. pro zobrazení emulátoru konzole (Konsole). Další výhodou integrace v KDE je, že Kate zvládá práci se soubory na lokálních discích, ale zároveň také se soubory dostupnými přes všechny protokoly podporované KIO Slaves (HTTP, FTP, SMB, SSH a WebDAV).



Díky relacím (sessions) umožňuje Kate uchovat několik různých nastavení grafického rozhraní a seznam otevřených souborů. Hned při spuštění aplikace se zobrazí okno s výběrem aktuální relace a možností vytvořit relace nové. Jak už bylo řečeno, Kate si uchovává seznam otevřených dokumentů, který najdeme v levé části okna aplikace. Přes něj lze snadno pracovat s desítkami souborů zároveň a otevírat je jedním kliknutím na jejich název, což mnohdy přináší značnou úsporu času. Pokud zobrazení jednoho otevřeného dokumentu nestačí, přichází Ka-

te s možností rozdělit aktuální pohled na několik částí, a to jak vertikálně, tak i horizontálně. V každé části je možné mít zobrazený jiný soubor. Nejsnazší způsob aktivace této funkce je kliknout pravým tlačítkem myši na stavový řádek v dolní části okna aplikace či pomocí klávesových zkratk `Ctrl+Shift+l` a `Ctrl+Shift+t`.

Mezi funkce, které bychom u takového editoru čekali, patří např. zvýrazňování syntaxe kódu, jehož aktualizace lze stáhnout v Nastavení aplikace. Další užitečné funkce jsou např. automatické odsazování kódu, skrývání a odkrývání částí kódu, vyhledávání a nahrazování textu (také pomocí regulárních výrazů), podpora autodetekce kódování otevíraných souborů a možnost konverze na kódování jiné, podpora kontroly pravopisu, automatické doplňování kódu, nástroj blokového výběru aj. Už tak bohaté funkce editoru lze dále ještě rozšířit pomocí zásuvných modulů a skriptů. Díky nim lze v Kate pracovat se záložkami, rychle procházet adresářovou strukturu na discích, používat šablony, jednoduché filtrování textu či povolit automatické otevírání hlavičkových souborů při práci se zdrojovými kódy.

### Gedit

Gedit je jednoduchý textový editor určený pro grafické prostředí GNOME. V základu neobsahuje mnoho pokročilých funkcí a drží se hesla celého prostředí GNOME: „Keep it simple.“ Gedit umožňuje práci se soubory na lokálních discích, ale také se vzdálenými soubory, a to prostřednictvím GVFS (zkratka pro GNOME virtual file systém) nebo FUSE (zkratka pro **F**ilesystem in **U**ser**S**pace; je to modul pro jádra unixových operačních systémů). Mezi funkce editoru patří např. zvýrazňování syntaxe kódu, automatické odsazování, podpora vyhledávání a nahrazení textu, zobrazování čísel řádků, pokročilé zvýrazňování, podpora kontroly pravopisu, práce se záložkami, automatické ukládání otevřeného dokumentu v určitých časových intervalech atd. Vhod přijde také dostupná statistika aktuálního dokumentu, která zobrazuje počet řádků, slov nebo znaků v dokumentu.



```

17  var s in /proc/acpi/fan/*; do
18  if [ -f "$s/state" ] && [ "$(grep -o $s/state)" ]; then
19  echo "echo -n 0 > $s/state" >> /tmp/fanstate0
20  echo "echo -n 3 > $s/state" >> /tmp/fanstate3
21  fi
22  done
23  sh /tmp/fanstate0
24  sleep 1
25  sh /tmp/fanstate3
26
27  rm /tmp/fanstate0
28  rm /tmp/fanstate3
29  ;;
30 *) exit $ $?
31 ;;
32 esac

```

Gedit lze rozšířit pomocí zásuvných modulů, které zpřístupní některé další funkce. Je to např. možnost rychlého otevírání souborů, podpora úryvků, díky kterým lze do dokumentu vkládat určité často opakující se části kódu v různých programovacích jazycích pomocí klávesových zkratk, zobrazení konzoly jazyka Python atd.

## jEdit

**jEdit** je pokročilý programátorský textový editor. Jeho zdrojový kód je napsán v Javě, proto ke svému běhu vyžaduje JVM (zkratka pro **Java Virtual Machine**; je to sada počítačových programů a datových struktur, která využívá modul **virtuálního stroje** ke spuštění dalších počítačových programů a skriptů vytvořených v jazyce Java) a lze jej spustit na kterékoliv platformě podporující Java prostředí. jEdit udržuje seznam otevřených souborů v horní části okna programu a lze mezi nimi pohodlně přepínat. Podporuje automatickou detekci kódování souborů a také automaticky otevírá soubory komprimované gzipem. Okno aplikace lze libovolně rozdělovat a v každé části mít otevřený jiný soubor.

jEdit podporuje zvýrazňování syntaxe kódu pro více než sto třicet programovacích jazyků, automatické odsazování, skládání (skrývání/odkrývání) částí kódu, vyhledávání a nahrazování textu s podporou regulárních výrazů, kompletaci kódu pro různé programovací jazyky a nechybí podpora maker nebo prohlížeč struktury dokumentů. Užitečnou funkcí je možnost vkládání značek (záložek) do dokumentu a následná práce s nimi. Mezi značkami se lze jednoduše pohybovat např. pomocí klávesových zkratk.

Name	Category	Version	Size	Release
Accents	Support	1.0.1	31KB	29 January 2005
Actoresakes	Support	0.5	20KB	15 Feb 2005
Actorator	Support	1.2.0	19KB	15 June 2005
Ancessor	File Management	1.0.4	4KB	30 Nov 2005
ProjectManagerPlugin	Project Manage	3.0.1	425KB	21 Mar 2005
Archiver	Project Manage	1.7	125KB	22 Feb 2005
ArchPlugin	Project Manage	1.7.0	8.9KB	3 Aug 2005
Archive	File Management	0.4.3	54KB	30 July 2005
AdaptPlugin	Formatters and...	0.8.1	60KB	1 Nov 2005
AvatarEditor	Enterprise	0.1	11KB	7 January 2005
Background	Visual	1.1.0	10KB	20 Oct 2005
Realty	Formatters and...	0.5.0	457KB	2 July 2005
BufferTab	File Management	1.1	27KB	3 May 2005
BufferTab	Support	1.0.0	19KB	21 June 2005
BufferSelector	File Management	1.0.6	19KB	19 Aug 2005
BufferTabs	File Management	1.1.1	30KB	31 July 2005
Calculator	Applications	1.2.0	125KB	1 Feb 2005

Už tak bohaté funkce editoru jEdit lze dále rozšířit pomocí více než sto padesáti dostupných zásuvných modulů. Prostřednictvím správce pluginů aplikace lze snadno stahovat, instalovat, automaticky aktualizovat a odstraňovat jednotlivá rozšíření. Pomocí určité sady zásuvných modulů lze jEdit přeměnit na pokročilý HTML editor nebo i celé vývojové prostředí přesně uzpůsobené potřebám každého jednotlivého uživatele.

## SciTE

**SciTE** je textový editor založený na editační komponentě Scintilla. Původně byl vytvořen jen pro demonstraci funkcí této komponenty, avšak postupem času se ze SciTE stal plnohodnotný textový editor s mnoha užitečnými funkcemi. Podporuje zvýrazňování syntaxe zdrojových kódů, automatické odsazování, skrývání a odkrývání kódu, automatické doplňování slov, otevírání nových souborů v záložkách, pokročilé vyhledávání a nahrazování (i pomocí regulárních výrazů) aj. Pro zdrojové kódy Pythonu je navíc k dispozici funkce kontroly syntaxe. SciTE podporuje relace (sessions), takže lze seznam otevřených souborů před ukončením aplikace uložit a při dalším spuštění opět načíst. Text či zdrojové kódy lze exportovat do několika různých formátů (HTML, PDF, RTF, LaTeX aj.).

```

backup3.py --p-befan
# -*- coding: utf-8 -*-

import os
import time

seznam = ["/home/milan/Dokumenty", "/home/milan/Stazeni/rehabilitaty"]
target_dir = "/home/milan"

seznam = []
while True:
    seznam.append(input("Zadejte adresu souboru pro zálohu ('q' pro ukonení): "))
    if seznam[len(seznam)-1] == 'q':
        break

target_dir = input("Zadejte adresu pro uložení zálohy: ")
dir_name = target_dir + os.sep + time.strftime("%Y-%m-%d")

comment = input("Vložte komentář: ")
if len(comment) == 0:
    filename = time.strftime("%H-%M") + ".zip"
else:
    filename = time.strftime("%H-%M") + "_" + comment.replace(" ", "_") + ".zip"

if not os.path.exists(dir_name):
    os.mkdir(dir_name)
    print("Byl vytvořen adresář (%s)." % dir_name)

zip_command = "zip -qr (%s) (%s)".format(dir_name + os.sep + filename, " ".join(seznam))

if os.system(zip_command) == 0:
    print("Záloha byla úspěšně uložena do (%s)." % dir_name + os.sep + filename)
else:
    print("Zálohování selhalo.")
  
```

## Scribes

Scribes je minimalistický programátorský editor pro prostředí GNOME naprogramovaný v Pythonu. Podle oficiálních webových stránek má aplikace usnadňovat práci odstraňováním rušivých elementů a automatizací běžných činností. Nejsnáze se pravděpodobně ovládá pomocí klávesových zkratk, což ztlačně urychluje práci. Scribes podporuje zvýrazňování syntaxe zdrojových kódů různých programovacích jazyků, automatické odsazování, kompletaci kódu, doplňování závorek aj. Aplikace podporuje útržky (snippets) kódu. Fungují tak, že uživatel zapíše určitou zkratku a po stisknutí klávesy Tab aplikace zkratku nahradí kusem předem definovaného kódu. Text lze prohledávat a také nahrazovat a použít lze i regulární výrazy. Funkce aplikace lze dále rozšířit o moduly naprogramované v Pythonu.

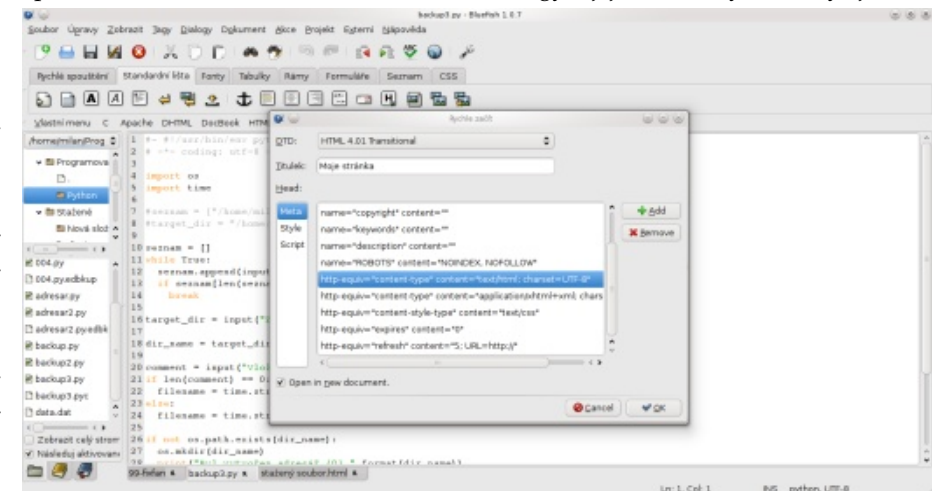
```

13 if seznam[len(seznam)-1] == 'q':
14     break
15
16 target_dir = input("Zadejte adresu pro uložení zálohy: ")
17
18 dir_name = target_dir + os.sep + time.strftime("%Y-%m-%d")
19
20 comment = input("Vložte komentář: ")
21 if len(comment) == 0:
22     filename = time.strftime("%H-%M") + ".zip"
23 else:
24     filename = time.strftime("%H-%M") + "_" + comment.replace(" ", "_") + ".zip"
25
26 if not os.path.exists(dir_name):
27     os.mkdir(dir_name)
28     print("Byl vytvořen adresář (%s)." % dir_name)
29
30 zip_command = "zip -qr (%s) (%s)".format(dir_name + os.sep + filename, " ".join(seznam))
31
32 if os.system(zip_command) == 0:
33     print("Záloha byla úspěšně uložena do (%s)." % dir_name + os.sep + filename)
34 else:
35     print("Zálohování selhalo.")
36
  
```

## Bluefish

Bluefish je pokročilý textový editor zaměřený na programování webových stránek a jiného programového kódu. Oficiální webová stránka se chlubí nízkými nároky na systémové prostředky a vysokou rychlostí při otevírání i stovek souborů naráz. Bluefish pracuje s lokálními i se vzdálenými soubory a lze otevřít několik souborů současně na základě části názvu souborů.

Bluefish poskytuje pokročilé vyhledávání a nahrazení textu s možností využití regulárních výrazů, práci se záložkami, kontrolu pravopisu, zvýrazňování syntaxe kódu, automatické odsazování, skrývání a odkrývání bloků kódu, automatické vkládání uzavíracích tagů, správu projektu atd. Při vývoji webových stránek se hodí HTML nástrojová lišta, díky které lze spouštět průvodce pro vložení tabulek, rámců apod. do HTML dokumentů, vkládat HTML tagy s jejich atributy, obrázky aj.



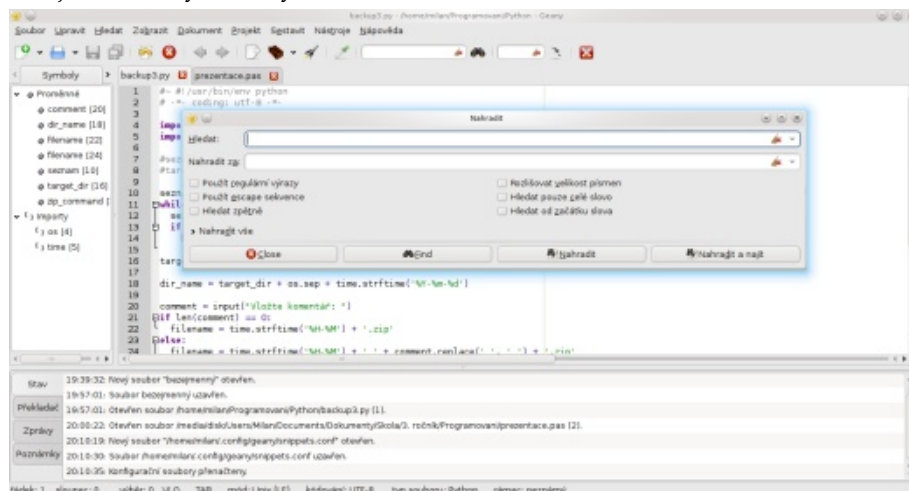
Před několika týdny vyšla nová verze aplikace 2.0, která opravuje množství chyb a samozřejmě přidává nové funkce jako např. podporu šablon pro HTML, XHTML, PHP a další.

## Geany

Geany je programátorský textový editor, který je zároveň také jednoduché vývojové prostředí. Vytvořen je zejména s důrazem na rychlost a nízkou náročnost na systémové prostředky. Dalším cílem při vývoji aplikace byla co nejmenší závislost na desktopových prostředcích a různých knihovnách.

Mezi funkce, které Geany nabízí, patří např. zvýrazňování syntaxe kódu, odsazování, automatické doplňování kódu, podpora útržků (snippets), automatické uzavírání HTML tagů, pokročilé vyhledávání a nahrazení textu také pomocí

regulárních výrazů nebo jednoduchá správa projektů. Z funkcí Geany jako vývojového prostředí jmenujme možnost kompilace zdrojových kódů, sestavení projektu a spuštění aplikace. Ve spodní části okna programu se zobrazují zprávy překladače. Další dostupné nástroje zahrnují např. dialog výběru barvy, který zobrazuje kód barvy v různých formátech.



Funkce aplikace lze dále rozšířit zásuvnými moduly přes Správce pluginů. Díky nim lze funkce Geany obohatit např. o možnost exportu zdrojového kódu do různých formátů, zobrazení prohlížeče souborů v postranní liště, možnost rozdělení okna aplikace na dvě části, automatické ukládání po určitém časovém úseku či ukládání záložní kopie právě otevřeného souboru do určeného adresáře.

## Závěr

V článku jsme si představili celkem sedm různých textových editorů. Většina z nich uživateli poskytuje velmi podobné funkce, takže při výběru toho pravého poměrně velkou měrou záleží i na osobních preferencích a na zvyku. I když některé z nich svými funkcemi převyšují ostatní. Je to např. textový editor Geany, který je současně i jednoduchým vývojovým prostředím, nebo jEdit, který lze díky zásuvným modulům přeměnit na nástroj téměř jakéhokoliv použití. Kate nabízí mnohé pokročilé funkce, které ale plně využijí zejména pokročilí uživatelé či vývojáři.

Samozřejmě pro linuxové systémy existuje velké množství [dalších textových editorů](#) s různými funkcemi, ale v tomto článku byl představen pouze výběr těch nejznámějších či nejzajímavějších z nich.



## Přehled správců souborů

Milan Bárta

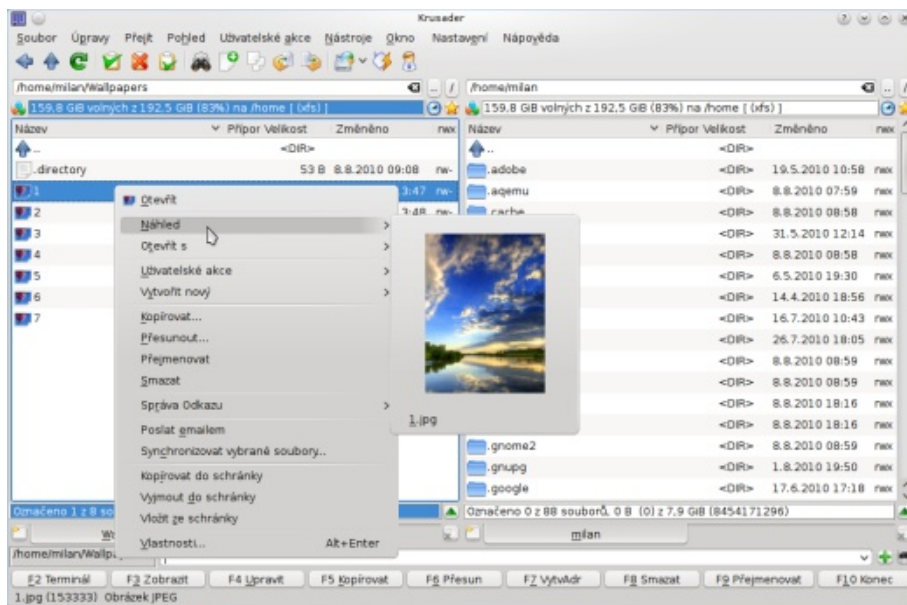
Každý uživatel pravděpodobně používá pro práci se soubory a adresáři některý ze správců souborů, jichž je pro linuxové systémy dostupné velké množství. Ty lze rozčlenit do dvou hlavních skupin – dvoupanelové filemanagery, jednopanelové a správce souborů, které jsou součástí některého z desktopových prostředí. V tomto článku se podíváme na to, jak se od sebe tyto aplikace vzájemně liší a jaké pokročilé nástroje pro práci se soubory a adresáři nabízejí.

Pozn.: *filemanager = správce souborů*

### Dvoupanelové filemanagery

#### Krusader

Začneme hned asi tím nejlepším, co lze alespoň pro desktopové prostředí KDE sehnat. **Krusader** je pokročilý správce souborů s dvoupanelovým rozhraním. Kromě standardních operací se soubory (vytváření nových složek/souborů, přesouvání, kopírování, mazání atd.) nabízí i velké množství pokročilých funkcí, jejichž samotný popis by vystačil na samostatný článek (viz [Krusader – Křížová výprava mezi soubory](#)). Zmíníme tedy stručně jen některé z nich. Mimo jiné to je např. práce s archivy mnoha různých formátů, porovnávání obsahu adresářů i porovnávání souborů (pomocí nástrojů [Kompare](#), [KDiff3](#) aj.), hromadné přejmenování souborů pomocí [KRename](#) nebo pokročilé filtrování výběru. Užitečná je plná podpora drag'n'drop, zejména při kopírování souborů např. přímo do .tar.gz archivu pouhým přetažením.

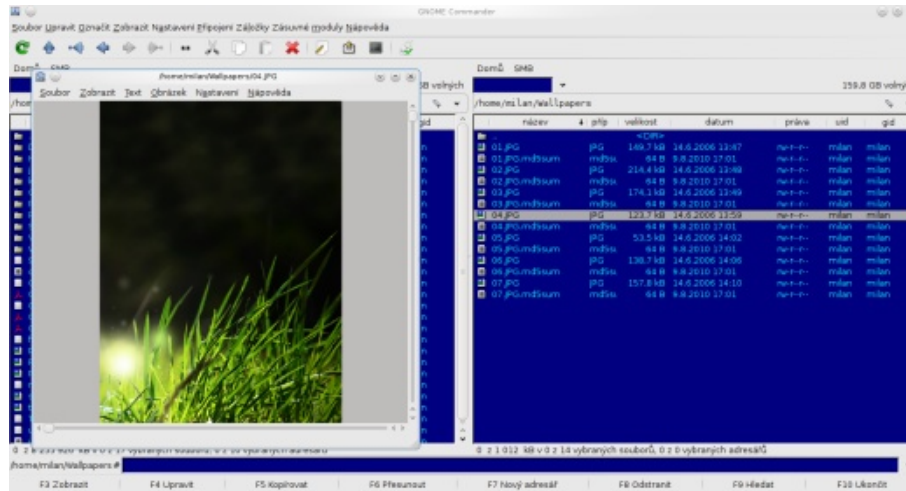


Krusader podporuje vzdálená připojení přes FTP či SAMBA a zvládá i bezpečný přenos pomocí SFTP nebo SCP (lze se připojit pomocí jakéhokoliv protokolu, pro který existuje [KIO Slave](#)). Jednotlivá URL připojení je možné ukládat do záložek a z nich je pak obnovit buď jednotlivě, nebo všechny naráz. Další funkce zahrnují synchronizaci adresářů, správa připojených oddílů pomocí Mount Manageru nebo zobrazení využití disku či grafu velikosti jednotlivých složek a souborů. Pomocí historie procházení se lze vrátit zpět v adresářové struktuře. Pokud často pracujete s rozsáhlými adresářovými strukturami s mnoha úrovněmi, přijde vhod funkce s názvem Jump back. Ta umožňuje vrátit se zpět v adresářové struktuře na předem definované startovací místo, což může mnohdy ušetřit mnoho cenného času. Podobné usnadnění poskytují také záložky, se kterými je v Krusaderu možné pohodlně pracovat.

Krusader, i přesto, že se jedná o ryzí GUI aplikaci, lze velmi pohodlně ovládat pouze klávesnicí. Kromě klávesových zkratk F2–F10 (tlačítka ve spodní části okna aplikace) je možné použít i další, které např. usnadní výběr skupiny souborů atd. Klávesové zkratky lze vytvářet také vlastní a následně je ukládat do profilů, které lze snadno přepínat. Samozřejmostí je česká lokalizace.

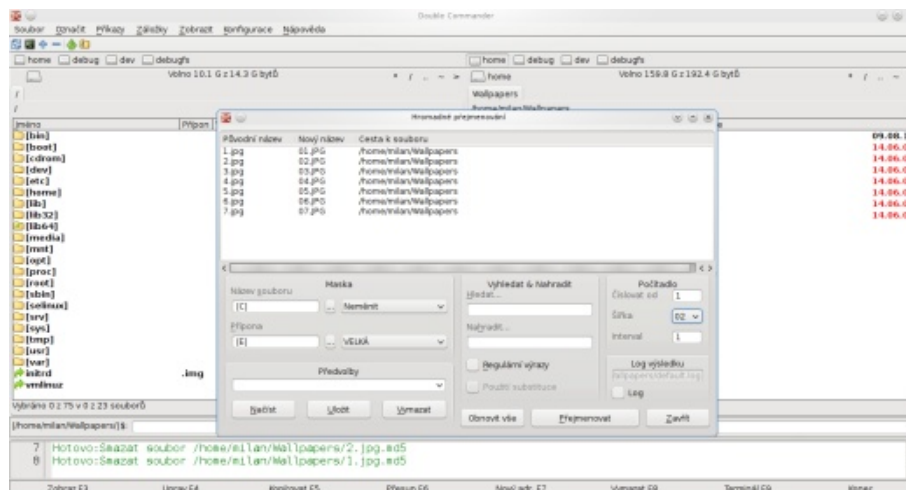
#### GNOME Commander

**GNOME Commander** je dvoupanelový správce souborů lokalizovaný mimo jiné do češtiny, který velmi dobře zapadá do desktopového prostředí **GNOME**. Umožňuje procházení adresářů jak na lokálních discích, tak i na těch vzdálených, a to pomocí Samba nebo FTP protokolů. GNOME Commander disponuje funkcí pokročilého hromadného přejmenování souborů, ukládá historii procházených adresářů a umožňuje ukládání záložek, díky kterým se lze potom jedním kliknutím vrátit do uloženého adresáře. Kromě porovnávání obsahu složek a možnosti vyhledávání či výběru skupiny bohužel GNOME Commander nedisponuje žádnými výraznějšími pokročilými funkcemi.



### Double Commander

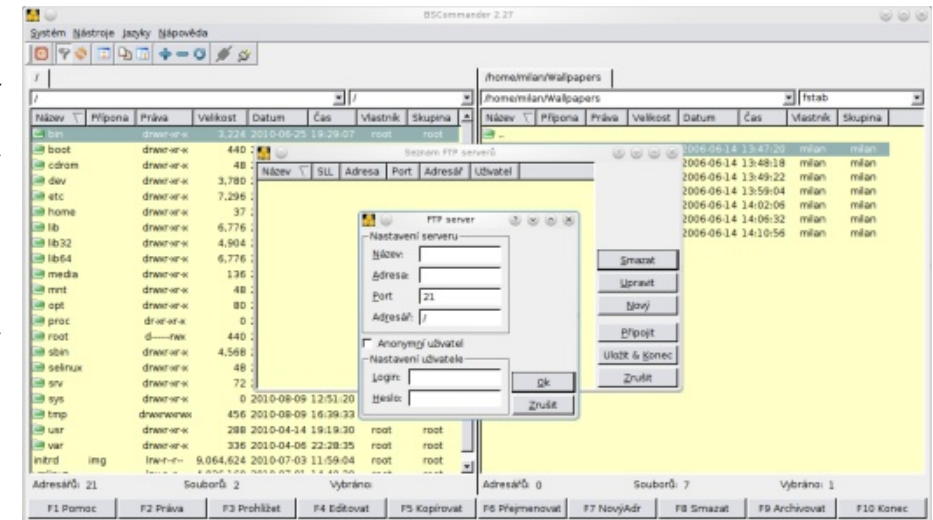
Double Commander je jednoduchý multiplatformní souborový manažer s dvoupanelovým rozhraním. Zajímavostí je, že pro Linux jsou dostupné dvě varianty aplikace, a to Qt a GTK+ varianta, takže perfektně vzhledově zapadne mezi ostatní, nezávisle na použitém grafickém prostředí. Pro naprogramování samotného programu byl použit Lazarus a celý je lokalizován do češtiny. I přesto, že neoplývá kvantem funkcí, svůj účel souborového manažeru plní velmi dobře. Standardní operace se soubory a adresáři doplňuje o některé další užitečné funkce. Je to např. hromadné přejmenování souborů s mnoha volbami, porovnávání obsahu adresářů, práce s různými formáty archivů, rozdělování a následné spojování souborů, vytváření a ověřování kontrolních součtů souborů atd.



Double Commander podporuje práci se záložkami, mezi nimiž lze pohodlně přepínat, přidávat je a odstraňovat a také je např. uzamykat. Aplikaci lze ovládat myší, ale při použití klávesových zkratk je možné práci mnohdy znatelně urychlit. Jejich celý seznam je dostupný přímo z hlavního menu Double Commanderu – položka Nápověda. Chování i vzhled lze upravit v konfiguračním dialogu programu s poměrně velkým množstvím možností.

### BS Commander

BS Commander je jednoduchý dvoupanelový filemanager. Ačkoliv poslední dostupná verze 4.1.0 je založena na Qt4, v repozitářích mnoha distribucí je k dispozici stále pouze verze aplikace 2.27 založená na grafické knihovně Qt3, a to z důvodu, že v nové verzi ještě vývojáři nestihli implementovat veškerou funkcionalitu. Zaměříme se tedy na verzi 2.27, která je mimo jiné lokalizovaná do češtiny.

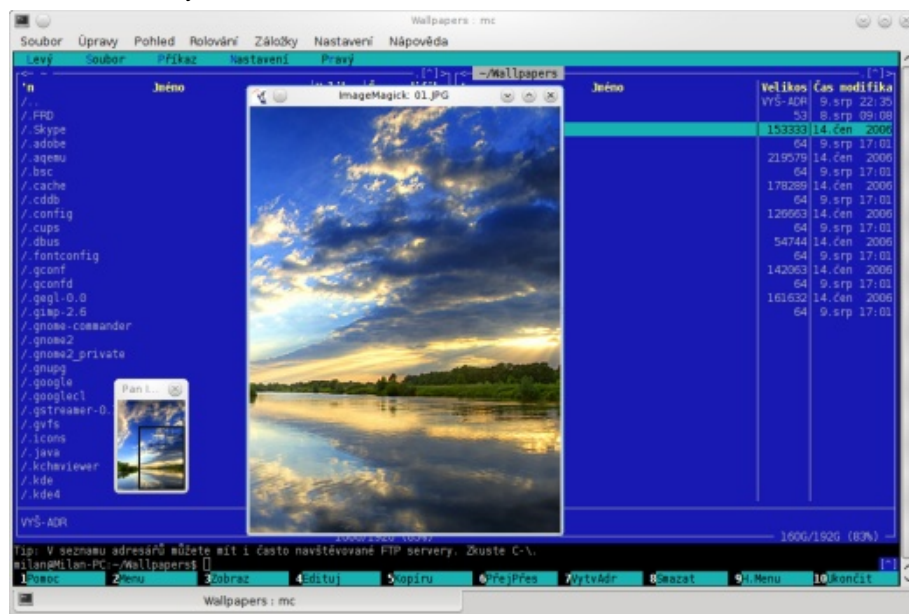


Aplikace umožňuje práci se záložkami, porovnávání souborů a adresářů, synchronizace adresářů, vytváření kontrolních součtů souborů, jejich ověřování atd. Kromě toho, že lze procházet adresáře na místních discích, umožňuje též BS Commander připojení k FTP serverům. Možnosti této aplikace nejsou nijak rozsáhlé, proto jej lze využít jen pro základní souborové operace.

### Midnight Commander

Zástupcem konzolových správců souborů je Midnight Commander. Opět se jedná o filemanager s dvoupanelovým rozhraním. I když lze program intuitivně ovládat pomocí klávesnice, nic nebrání uživateli použít také myš, a to např. díky

nástroj GPM v textovém režimu či emulátoru terminálu v režimu grafickém. Midnight Commander je stále velmi aktivně vyvíjen a je přeložen do desítek jazyků včetně češtiny.

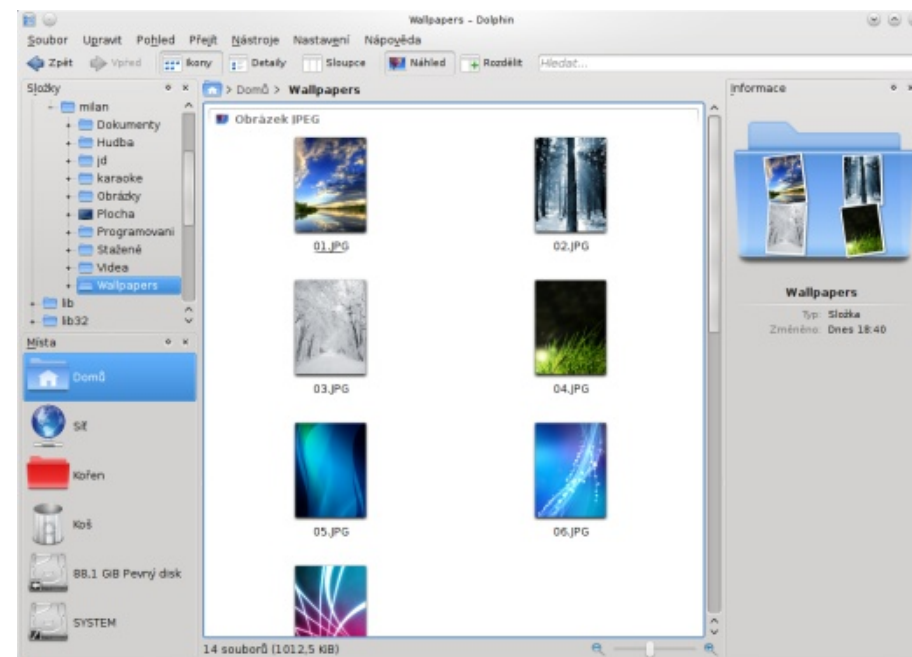


Midnight Commander umožňuje provádění operací nad soubory a adresáři na lokálních discích, ale zvládá také připojení přes protokoly FISH nebo FTP. Pracuje s archivy několika formátů a umožňuje je procházet, jako by to byly obyčejné adresáře. Pro editaci textových souborů lze využít utilitu mcedit s podporou zvýrazňování kódu mnoha programovacích jazyků nebo automatickým odsazováním. Jistým standardem u podobných programů je také přítomný nástroj pro hromadné přejmenování souborů.

## Filemanagery desktopových prostředí

### Dolphin

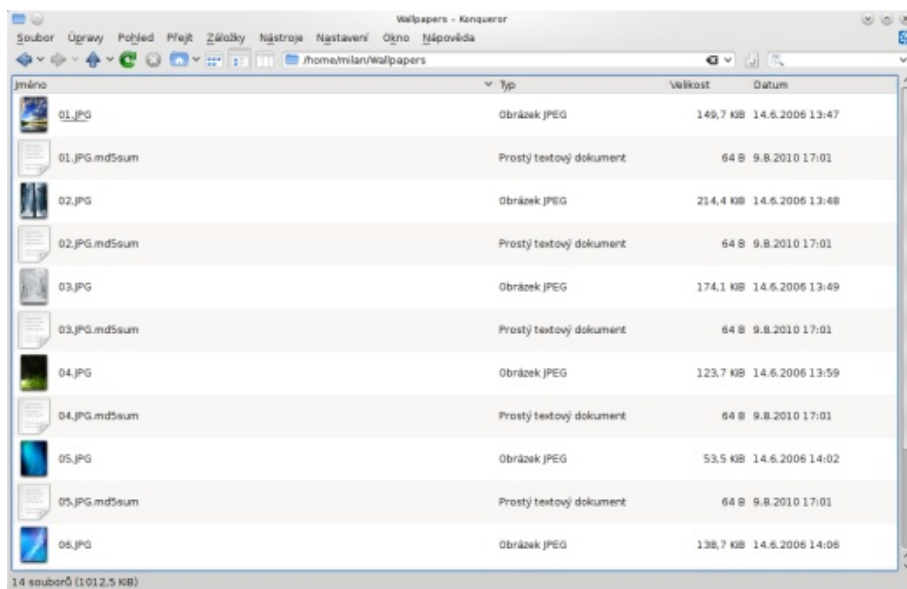
Dolphin je výchozí správce souborů v desktopovém prostředí KDE 4. V roli výchozího správce souborů nahradil původní Konqueror z KDE verze 3. Vývoj Konqueroru avšak nadále probíhá, aplikace má nyní za cíl stát se univerzálním prohlížečem nejen webových stránek. Nějakou dobu také existoval projekt D3lphin, jehož hlavním cílem bylo vytvořit backport Dolphinu pro KDE 3, ale autor z důvodu nedostatku času od vývoje bohužel upustil a projekt nyní stagnuje.



Mezi funkce stojící za zmínku jmenujme pokročilou Navigační lištu, jejíž části jsou „klikatelné“. To znamená, že např. z adresáře /home/milan/wallpapers se lze jedním kliknutím dostat do adresáře /home. Dolphin nabízí různé druhy pohledu (ikony, detaily, sloupce) a také možnost náhledu pro obrázky, audio soubory, video soubory apod. Okno lze libovolně rozdělit na několik dalších a usnadnit si tak přesun či kopírování souborů. Jistým standardem je též práce se záložkami. Jedinou klávesou lze aktivovat postranní panely zobrazující detailní informace a náhled označených souborů. Postranní panel navíc umožní rychlé procházení adresářové struktury disků nebo do okna Dolphinu přidat terminál.

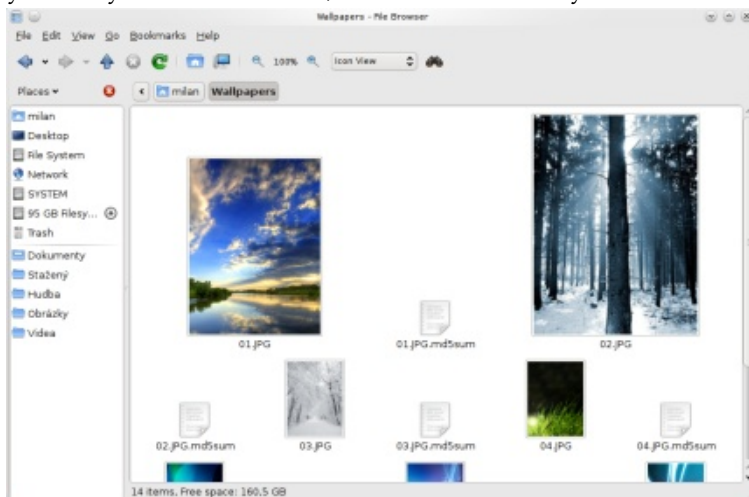
### Konqueror

Ačkoliv je výchozí správce souborů v KDE 4 Dolphin, lze k tomuto účelu bez nějakých problémů využít i aplikaci Konqueror. Ta funguje současně jako správce souborů s podporou záložek i jako webový prohlížeč. Zároveň využívá komponenty KIO (KDE Input/Output), díky nimž lze jednoduše přistupovat k ZIP souborům a dalším archivům, sdíleným adresářům SAMBA, FTP serverům nebo audio CD. Konqueror dále umožňuje díky integraci dalších KDE aplikací náhled různých typů souborů (obrázky, PDF, textové soubory atd.).



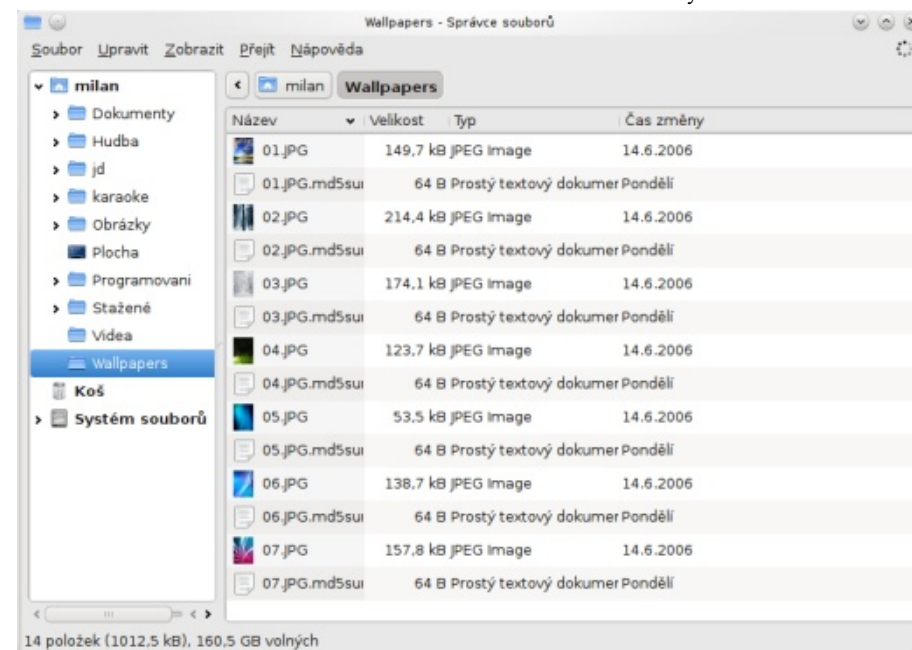
## Nautilus

**Nautilus** je používán v desktopovém prostředí GNOME jako výchozí aplikace určená k manipulaci se soubory a adresáři. Umožňuje procházení adresářové struktury na lokálních discích, ale i na vzdálených připojených např. pomocí (S)FTP, OBEX, HTTP a dalších protokolů. Správce souborů umožňuje tři různá zobrazení (ikony, seznam, kompaktní zobrazení) a samozřejmě podporuje prohlížení v záložkách. Díky implementované funkci náhledů umí Nautilus pomocí knihovny **GStreamer** zobrazovat náhledy zvukových a video souborů, ale i obrázků a textových souborů.



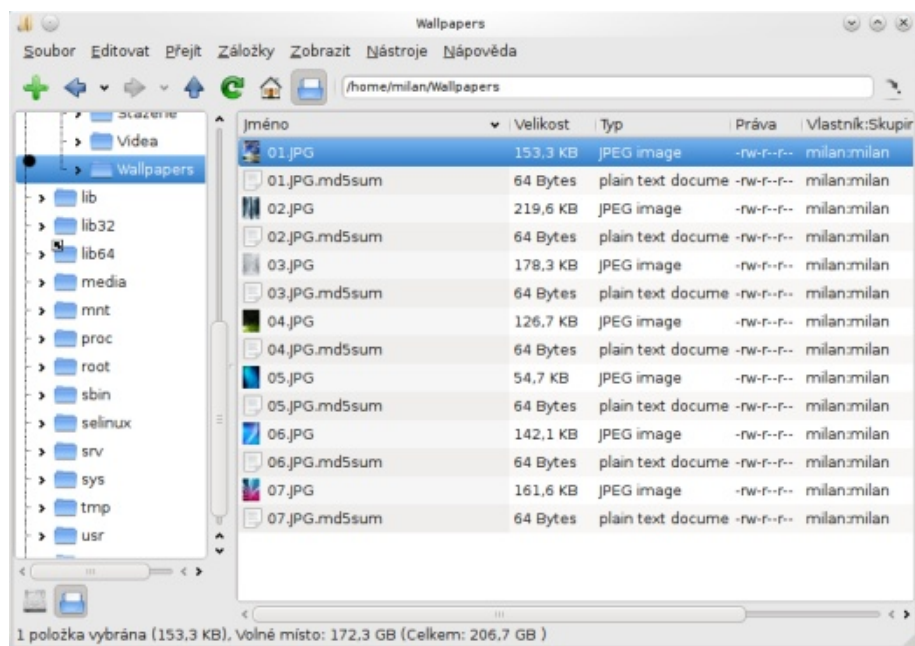
## Thunar

Známé grafické prostředí **Xfce** využívá pro správu souborů aplikaci **Thunar**. Jedná se o jednoduchý a rychlý filemanager nabízející veškeré základní operace se soubory a adresáři. Aplikace nabízí možnost rozšíření funkcionality pomocí pluginů. Ty jej doplní o nástroj na hromadné přejmenování, úpravu ID3 tagů audio souborů, zlepšení práce s archivy atd. Thunar zvládá podobně jako Nautilus tři možnosti zobrazení a také nabízí zobrazování náhledu různých souborů.



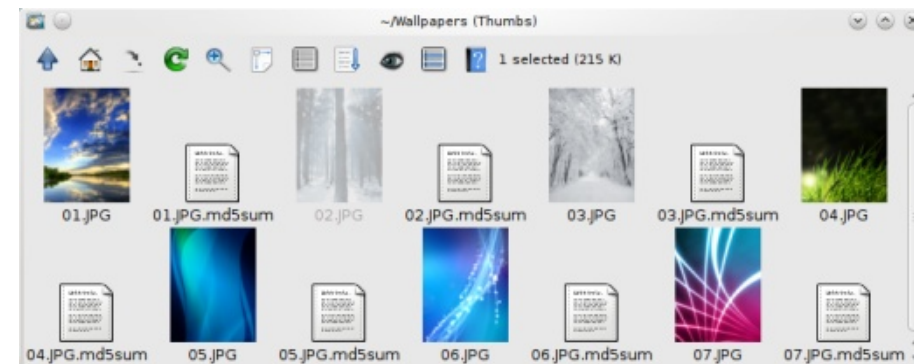
## PCMan

**PCMan** je správce souborů, který je součástí grafického prostředí **LXDE**. Sám se drží cílů celého prostředí, a to rychlosti, jednoduchosti a malé náročnosti na systémové prostředky. Aplikace poskytuje možnost procházení v záložkách a nabízí tři standardní pohledy (ikony, detailní a kompaktní pohled). K dispozici je také zobrazení náhledů souborů obrázků.



## ROX-Filer

Poslední z představovaných správců souborů je **Rox-Filer**, což je aplikace, která je součástí balíku nástrojů **Rox Desktop**. Jedná se o jednoduchý a na systémové prostředky velice nenáročný filemanager. Jednoduchost je u něj ale vykoupena absencí některých pokročilých funkcí. Poskytuje několik různých typů zobrazení a možnosti zobrazení náhledu souborů obrázků.



## Závěr

Najde se jen asi málokdo, komu při správě souborů stačí příkazy `ls` a `cd`. Většina uživatelů konkrétního desktopového prostředí bude pravděpodobně preferovat výchozí filemanager (Dolphin pro KDE4, Nautilus pro GNOME atd.). Pokud vyžadujete pokročilejší funkce, využijete některý z dvoupanelových správců souborů, kde nejlepší volbou, podle mého názoru, bude s největší pravděpodobností Krusader, který ve většině případů splní požadavky i toho nejnáročnějšího uživatele.

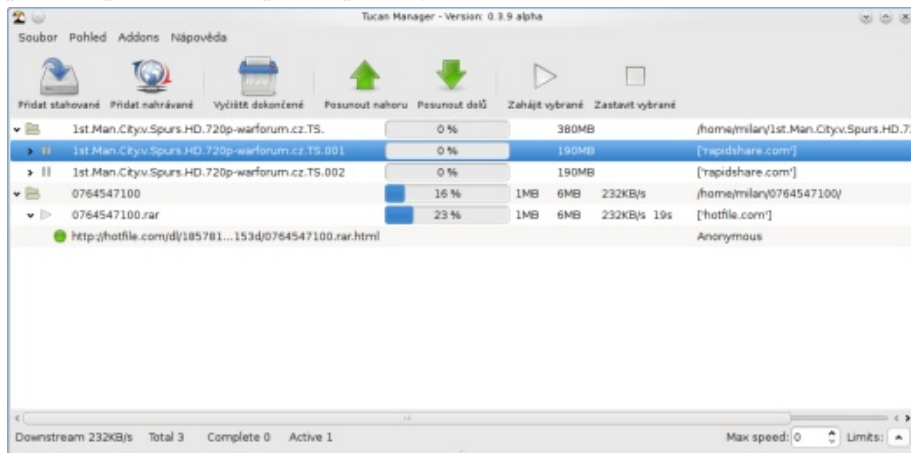
## Přehled správců stahování z internetových úložišť

Milan Bárta

I když bývají často webová úložiště zneužívána pro sdílení ilegálního obsahu, nenabádá tento článek v žádném případě k využívání představovaných aplikací k takové činnosti.

### Tucan Manager

První z představovaných aplikací je Tucan Manager – pokročilý správce stahování z internetových úložišť, poskytující jednoduché a přehledné grafické rozhraní. Uživatelé však nejsou nuceni používat jen to, jelikož lze program pohodlně ovládat i z příkazové řádky. Tucan Manager je naprogramovaný v Pythonu s pomocí grafické knihovny GTK+ a lze jej tedy spustit na několika platformách (Linux, Windows, Mac OS X, ...). Z podporovaných služeb jmenujme např. rapidshare.com, hotfile.com, megaupload.com, sendspace.com aj. Každá jednotlivá služba je podporována prostřednictvím pluginu, kterých Tucan Manager v současnosti obsahuje něco málo přes deset, a ty se navíc automaticky aktualizují z Internetu díky integrovanému Update Manageru. Aplikace zlepšuje svou modularitu také subsystémem rozšíření, kterými ji lze jednoduše rozšířit o další funkce a vlastnosti. V základní instalaci je např. k dispozici rozšíření pro vypnutí počítače po dokončení právě spuštěných stahování.

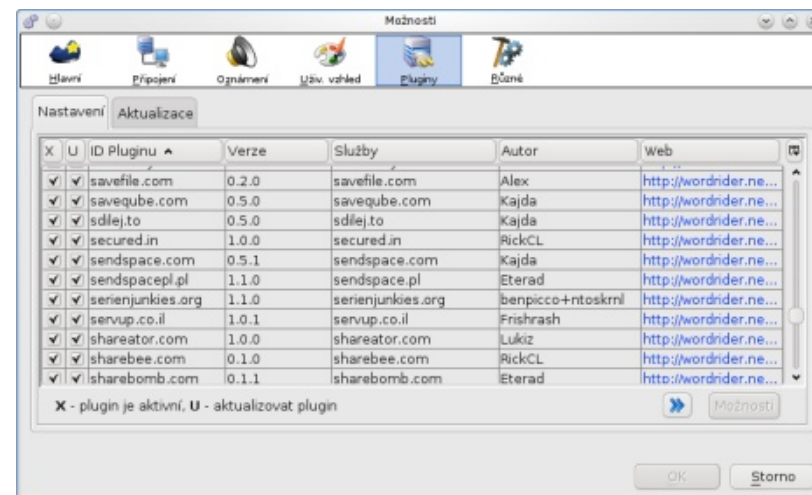


Nové stahování lze zahájit přes tlačítko *Přidat stahované*. Po zadání odkazů na požadované soubory do textového pole aplikace zkontroluje dostupnost těchto souborů na úložišti a v případě úspěchu je následně umožní stáhnout. Aplikace disponuje užitečnou vlastností sdružovat jednotlivé části rozděleného souboru

společně s ukazatelem celkové velikosti všech částí a kompletnosti stahování. Tucan Manager automaticky spravuje čekání mezi jednotlivými stahováními bez nutnosti zásahu uživatele. Pro služby, které to vyžadují, navíc nabízí integrovaný OCR engine, který by měl v kombinaci s Python Imaging library projít přes většínu captcha ochran zcela automaticky. Za zmínku také stojí to, že celá aplikace je kromě jiných jazyků lokalizovaná i do češtiny.

### FreeRapid Downloader

Oblíbeným správcem stahování se specializací na internetová úložiště je multiplatformní aplikace [FreeRapid Downloader](#). Jako programovací jazyk autor zvolil Javu, takže je pro běh programu nutné mít v systému nainstalované prostředí JRE. FreeRapid Downloader umožňuje stahování z více než sto padesáti webových stránek poskytujících služby sdílení souborů, z nichž mnoho je i českých (uloz.to, nahraj.cz, edisk.cz, czshare.com atd.). Aplikace nabízí další funkce, jako je hlídání schránky, automatická kontrola dostupnosti souboru na serveru, obcházení ochrany typu captcha, vypnutí počítače/uspání a nebo ukončení programu po stažení všech souborů ve frontě a automatické aktualizace pluginů pro jednotlivé služby.

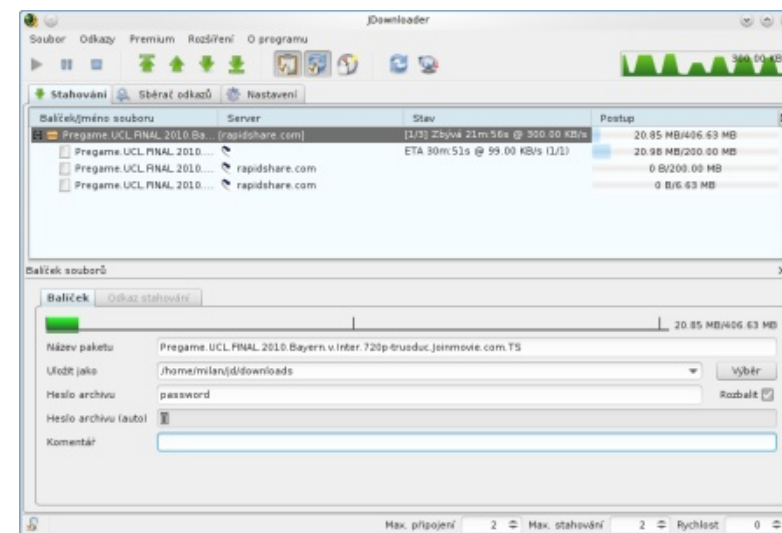


Užitečnou vlastností je možnost definovat vlastní seznam proxy serverů, což by mělo v tom ideálním případě urychlit stahování z různých hostingů, které omezují stahování dat z jedné IP adresy po překročení určitého limitu. V reálném světě je to však problematictější, jelikož mnoho z těchto veřejných proxy serverů je pro tento účel používáno velkým množstvím jiných uživatelů. Vhod může přijít také historie stahování, ve které lze zpětně dohledat všechny stažené soubory i s původními odkazy. FreeRapid Downloader je lokalizován do mnoha jazyků včetně češtiny. Navíc jej není nutné instalovat, stačí si jen stáhnout připravený balíček společný pro všechny platformy, rozbalit a spustit.

## JDownloader

JDownloader je pravděpodobně nejpokročilejší aplikací pro stahování z webových hostingů dostupná pro Linux, ale nejen pro něj. Jelikož je naprogramovaná v Javě, lze ji spustit i na jiných platformách jako Windows či Mac OS X. JDownloader lze na Linuxu nainstalovat pomocí skriptu, který je k dispozici ke stažení na webových stránkách aplikace, nebo využít předpřipravený balíček v repozitářích různých distribucí. Instalační skript může uživatel upravovat a přizpůsobit tak instalaci svým potřebám (např. zvolit adresář, kam se má JDownloader nainstalovat).

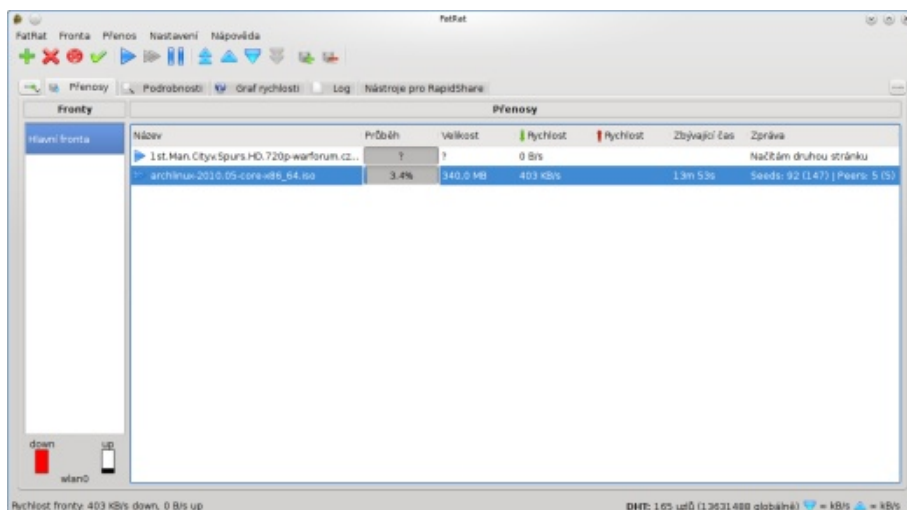
Aplikaci lze spustit příkazem `java -jar JDownloader.jar`. I přes poměrně pomalý start celého programu, kdy se načítá velké množství pluginů, reaguje GUI aplikace dostatečně rychle a vzhledově zapadne do téměř kteréhokoliv prostředí. Aplikace poskytuje velice užitečný sběrač odkazů, který automaticky hlídá schránku, a vše, co do ní uživatel vloží, analyzuje a dále u nalezených URL souborů ke stažení okamžitě kontroluje jejich dostupnost na serveru. Jinou možností je vložení zdrojového kódu webové stránky obsahující odkazy, které si aplikace sama snadno „vypreparuje“. Dále je možné pokračovat stažením souborů vybraných URL. Podobně jako Tucan Manager i JDownloader sdružuje soubory rozdělené do několika částí. JDownloader jde ale ještě o krok dál, jelikož umožňuje stažené části souboru spojit a rozbalit. Přitom lze už při stahování zaheslovaných archivů zadat i heslo, protože aplikace umožňuje sestavení seznamu nejčastěji používaných hesel, která pak automaticky používá při rozbalování archivů.



JDownloader obsahuje nepřeberné množství funkcí, zmiňme se např. ještě o automatické aktualizaci pluginů i samotného programu, možnosti získání nové IP adresy pomocí restartování připojení k síti, grafu rychlosti stahování přímo v hlavním okně aplikace, schopnosti účinně obcházet ochrany typu captcha, atd. Počet pluginů, a tedy i podporovaných služeb online úložišť, převyšuje stovku a zahrnuje také množství českých hostingů. Aplikace je dále rozšiřitelná pomocí modulů. V základní instalaci jsou k dispozici např. modul pro editaci jazykových souborů, který umožňuje překládat aplikaci přímo v jejím prostředí, možnost instalace rozšíření pro Mozilla Firefox, modul webového rozhraní nebo modul automatického vypnutí/uspání počítače po dokončení všech stahování ve frontě.

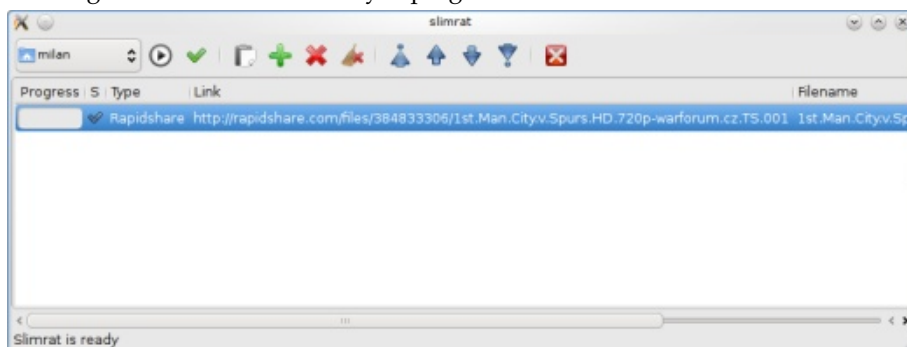
## FatRat

FatRat je univerzální správce stahování s několika užitečnými funkcemi navíc. Před dvěma lety o něm na AbcLinuxu.cz vyšel [podrobný článek](#), proto se zaměříme zejména na funkce, které jsou předmětem tohoto článku. Jen pro připomenutí, FatRat umožňuje stahování z HTTP a FTP, je ale i plnohodnotným Bittorrent klientem. V aktuální verzi 1.1.1 podporuje z hostingových služeb pouze rapidshare.com, zato poskytuje několik pokročilých nástrojů usnadňujících práci s tímto hostingem. Kromě pouhého stahování souborů (ať už přes free/premium účet) nabízí FatRat možnost ověřit funkčnost odkazů – a ty fungující rovnou stáhnout. Zajímavou funkcí je také extrahování odkazů z URL složky uživatele rapidshare.com a samozřejmě jejich následné stažení. Třešničkou na dortu je schopnost aplikace dekodovat odkazy ze služby RapidSafe.



## SlimRat

**SlimRat** je v podstatě mladší a o dost hubenější sestrou FatRatu, oproti které se nesnaží implementovat velké množství funkcí, ale raději se zaměřuje na jednoduchost a snadné použití. Pro naprogramování SlimRatu byl použit Perl a aplikace se ovládá přes příkazovou řádku. K dispozici je ale také jednoduché grafické rozhraní v GTK+. Aplikace umožňuje stahování z několika hostingových služeb, v aktuální verzi 1.0 mi však fungoval pouze plugin pro stahování z rapidshare.com – free varianta. Stránka projektu ale uvádí, že v aktuální vývojové verzi aplikace má fungovat mnohem více různých pluginů.

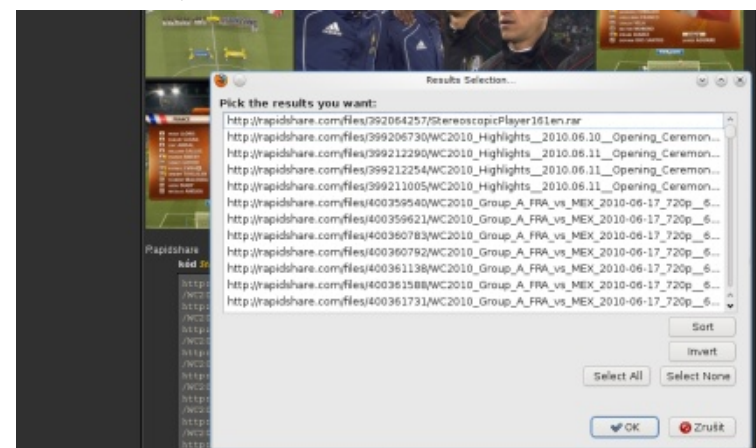


## Užitečná rozšíření pro Mozilla Firefox

Pro usnadnění práce s hledáním odkazů na soubory uložené na různých hostingových serverech nabízí oblíbený webový prohlížeč Mozilla Firefox několik doplňků (podobná rozšíření jsou dostupná také pro [Google Chrome](#)). Pro ukázkou jsem vybral několik, podle mého názoru, nejužitečnějších.

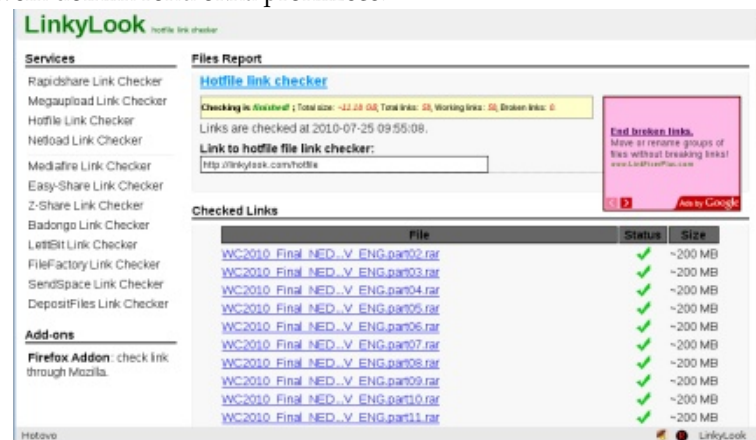
## RSFind! Mod

**RSFind! Mod** je rozšíření pro Mozilla Firefox, které usnadňuje vyhledávání odkazů na webových stránkách. Po kliknutí na malou ikonu v pravém dolním rohu se zobrazí okno s nalezenými odkazy, které dále umožňuje různě seřazovat. Vybrané odkazy je možné zkopírovat a vložit do některého ze správců stahování, či přímo otevřít v nových záložkách. Rozšíření podporuje více než čtyřicet pět hostingových služeb, mimo jiné rapidshare.com, megaupload.com, uploaded.to, hotfile.com, filefactory.com atd.



## LinkyLook

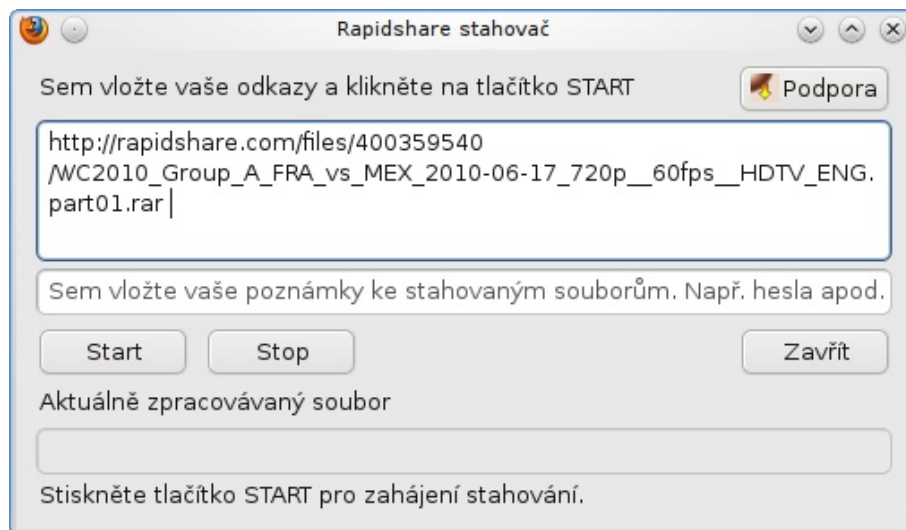
Rozšíření **LinkyLook** pomáhá ověřovat funkčnost odkazů na soubory na několika populárních internetových úložištích. Odkazy je taktéž možné zkopírovat do schránky a ty následně stáhnout. K funkcím rozšíření lze přistupovat přes tlačítko v pravém dolním rohu okna prohlížeče.





## RDown

Rozšíření **RDown** usnadňuje stahování souborů z rapidshare.com. Po kliknutí na ikonu rozšíření v pravém dolním rohu okna prohlížeče a ručním zadání odkazů začne rozšíření soubory automaticky stahovat. Uživatele neovládající angličtinu potěší dostupnost českého překladu rozšíření.



## Závěr

Pro práci se soubory uloženými na různých internetových úložištích existuje pro Linux množství aplikací. Pokud často stahujete zejména z rapidshare.com či pokud nechcete mít nainstalováno v systému několik různých správců stahování, sáhnete např. po FatRatu, který je z představovaných aplikací pravděpodobně nej-univerzálnějším správcem stahování. Naopak, jestli jste náruživý „stahovač“ a pravidelně využíváte služeb mnoha různých hostingů souborů, na výběr máte např. FreeRapid Downloader, JDownloader či Tucan Manager – rozhodne váš osobní vkus. Osobně se mi nejvíce zamlouvá JDownloader, zejména pro pokročilé funkce, které nabízí. Jistou nevýhodou může být pro některé uživatele nutnost přítomnosti Javy v systému. Potom přichází na pomoc např. Tucan Manager, který je řádově méně náročný na zdroje systému. V každém případě je pro Linux dostupné množství kvalitních aplikací, z nichž si každý uživatel může zvolit svého favorita.



## Zveme vás na konferenci LinuxAlt

Jste srdečně zváni o víkendu **6. a 7. listopadu 2010** do Brna-Králova Pole, kde se koná konference LinuxAlt na půdě FIT VUT. Pořádá ji společnost Liberix, o. p. s., Red Hat, FIT VUT a má i další partnery. Jako pokaždé jsou tématem open source software a otevřené technologie.

**LinuxAlt** je už pátý ročník osvětové a vzdělávací přednáškové akce, kterou pro vás připravuje **Linux v Brně** - brněnské zastoupení **Liberix, o. p. s.** Přijďte se podívat, co vám nabízí open source software (OSS), free software a operační systém Linux. Můžete očekávat přednášky na téma svobodný software pro domácnosti, firmy nebo školy. Nevyhňeme se ani tématu datových schránek v Linuxu. Naším cílem je zvýšit informovanost o Linuxu a otevřeném softwaru mezi lidmi a jeho možnostech.

» Program najdete na [www.linuxalt.cz](http://www.linuxalt.cz)



### Organizátoři



FIT VUT v Brně



Red Hat Czech



Liberix, o. p. s.



OKsystem



WinStrom FlexiBee, účetní a ekonomický systém

Účetní a ekonomické systémy



CZ.NIC, správce domény cz



vpsFree

### Partneři

## Open source a linuxové prohlížeče v srpnu 2010

Jiří Macich ml.

V srpnu byl na poli webových prohlížečů a technologií aktivní zejména Google. Před druhými narozeninami svého prohlížeče dopilovával Google Chrome 6, ujišťoval veřejnost o svých záměrech s Chrome OS a také naštvál některé vývojáře rozšířením plánem vybírat od nich poplatky. Nové implementace se dočkalo otevřené jádro WebKit, které nyní používá i Maxthon 3. Pokračovaly také přípravy klasického Mozilla Firefoxu 4.0 a mobilního Mozilla Firefoxu 2.0, který už bude podporovat i Android.

### Gmail + Google Chrome: Přetahování příloh třeba na plochu

[06.08.2010] Google opět v praxi předvedl, co mohou zvládat moderní webové prohlížeče a webové aplikace. Gmail se totiž dočkal rozšíření základních funkcí svého webového rozhraní o přetahování příloh z okna prohlížeče přímo do desktopového prostředí, tedy třeba na plochu. Soubory přiložené k e-mailům lze přetáhnout obdobně, jako je to běžné u desktopových e-mailových klientů.



Google přípravu této funkce avizoval již dříve, nyní je nasazována do provozu. Zatím je ale tato funkce dostupná jen uživatelům prohlížeče Google Chrome.

Práce s přílohami formou přetahování souborů mezi webovým a desktopovým prostředím je letos zjevně pro vývojáře Gmailu důležitým tématem. V dubnu totiž byla uvedena funkce pro přidávání souborů do přílohy e-mailů prostým drag&drop.

V květnu se pak přidalo přetahování obrázků z desktopu do těla komponovaných HTML e-mailů ve webovém prostředí. Tyto dvě funkce podporuje i Mozilla Firefox.

### Chrome OS a Android si podle šéfa Googlu nemají konkurovat

[11.08.2010] Eric Schmidt, šéf Googlu, na konferenci Technomy 2010 ujistil, že ambiciózní plány s Chrome OS jsou pořád aktuální i přesto, že velký úspěch slaví Android, za nímž americký internetový kolos rovněž stojí. Aktuálně se prý denně prodává zhruba dvě stě tisíc zařízení s tímto systémem. Před dvěma měsíci bylo hlášeno poloviční číslo. Eric Schmidt uvedl, že výsledky Androidu už jsou viditelné i na nárůstu mobilního hledání, takže si může šéf Googlu mnout ruce hned dvojnásobně.

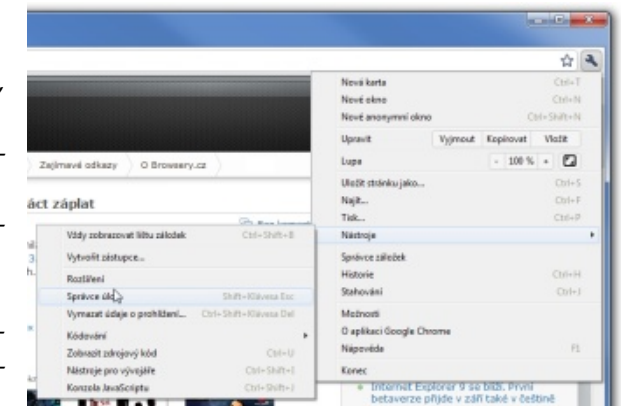
Povzbudivé výsledky Androidu nemění nic na odhodlání Googlu uvést také Chrome OS. Někteří komentátoři v minulosti vyjádřili obavu, že by Google své dobré naslápnutí mohl zhatit zbytečným tříštěním sil. Eric Schmidt si to ale nemyslí, a to už třeba proto, že Chrome OS má být zacílen na úplně jinou kategorii zařízení. Bude se tedy pohybovat na jiném trhu, respektive v jeho jiné části. Chrome OS se má premiérově objevit na cloudových netboocích s klasickou hardwarovou klávesnicí a bez vlastní paměti pro dlouhodobé ukládání uživatelských dat.

V první vlně zařízení s Chrome OS budou modely s ARM procesory i modely založené na technologii Intelu. Android slaví úspěch především na poli chytrých telefonů, ale mohl by začít vystrkovat pomyslné růžky i mezi tablety. Tam však může zamířit i Chrome OS, tak uvidíme, jak si oba systémy „(ne)polezou do zelí“.

### Vyšla betaverze Google Chrome 6, Google poskytuje i MSI balíček

[13.08.2010] Webový prohlížeč Google Chrome 6 poskočil do fáze veřejné betaverze. Největší inovací je zřejmě podpora synchronizace rozšíření mezi instalacemi Google Chrome 6 na různých počítačích. Doplněna byla funkce pro automatické vyplňování formulářů, přičemž potřebné podklady je rovněž možné synchronizovat mezi počítači.

Upraveno bylo i uživatelské rozhraní, kde došlo ke sloučení dvou nabídkových tlačítek napravo od řádku s adresou OmniBox. Nyní se menu prohlížeče nachází pod jedním tlačítkem a navíc ve zjednodušené podobě, aby bylo přehlednější.



Google Chrome 6 by také měl být o něco rychlejší než jeho předchůdce. Další zajímavostí, která se týká prohlížeče Googlu, je dostupnost MSI balíčku pro

snadnější instalaci např. v korporátním prostředí, což usnadní práci administrátorům podnikových sítí.

### Chrome to Phone: Nejen posílání odkazů z počítače na mobil

[17.08.2010] Google představil rozšíření Chrome to Phone, které umožňuje posílat si texty a odkazy na chytré mobily a komunikátory vybavené systémem Android ve verzi 2.2 nebo vyšší. Po instalaci tohoto rozšíření se v Google Chrome objeví tlačítko, přes které si lze poslat odkaz na právě prohlíženou webovou stránku do mobilního telefonu, kde se otevře.

Mimojiné lze této funkce využít i pro Google Maps nebo YouTube, takže právě zobrazenou mapu nebo přehrávané video lze díky Chrome to Phone okamžitě otevřít i v mobilu. Chrome to Phone umí také odeslat vybraný text do schránky v mobilu pro následnou práci s ním.

Obdobně je možné přenášet telefonní čísla. Pokud uživatel najde na webu telefonní číslo, na které si potřebuje zavolat, jednoduše pošle číslo do mobilu. Kromě samotné instalace rozšíření Chrome to Phone do desktopového prohlížeče Google Chrome je také nutné nainstalovat „protikus“, tedy příslušnou aplikaci i do mobilního telefonu.

Obě části jsou prozatím k dispozici jen v angličtině, ale mají přibýt i lokalizace do dalších jazyků.

### Google chce vybírat poplatky od vývojářů rozšíření

Google oznámil plán zavést vybírání poplatků od vývojářů rozšíření pro svůj webový prohlížeč Google Chrome. Za vývojářský přístup k portálu *Google Chrome Extension* bude tvůrcům rozšíření účtovat jednorázový poplatek ve výši pěti dolarů. Vývojáři, kteří měli svá rozšíření v databázi Google Chrome Extension ještě před oznámením zavedení poplatků, jsou od platby osvobozeni.

Google zavedení poplatků zdůvodňuje bezpečností – mají omezit výskyt podvodných rozšíření (přes nutnost použití platební karty při platbě poplatku). Z řad vývojářů ovšem zaznívá ostrá kritika. Téměř všechna rozšíření jsou totiž bezplatná a vývojáři na nich pracují čistě z dobré vůle. Někteří z nich tak i vybírání symbolického jednorázového poplatku chápou jako drzost ze strany Googlu, protože vybírá poplatky od lidí, kteří svou nehonoranou prací zvyšují kvalitu a atraktivitu jeho prohlížeče.

Portál *Mozilla Add-ons* s rozšířeními pro konkurenční Mozilla Firefox se zatím během své několikleté existence obešel bez vybírání poplatků. Naopak pomáhá vývojářům oslovovat uživatele s žádostí o dobrovolný příspěvek.

### Mozilla Firefox 4.0 Beta 4: Panorama a Sync v akci

[26.08.2010] Vyšla v pořadí již čtvrtá betaverze připravovaného prohlížeče Mozilla Firefox 4.0. Kromě oprav dříve objevených chyb přináší například integraci rozšíření Firefox Sync (*Weave Sync*) pro online synchronizaci záložek a historie, uložených hesel, nastavení prohlížeče a otevřených panelů mezi různými instalacemi Mozilla Firefoxu (na počítačích i chytrých mobilech).

Synchronizační funkci je možné použít i pro zálohu uvedených dat z uživatelského profilu v Mozilla Firefoxu. Přístup k nim je taktéž možný přes aplikaci Firefox Home pro iPhone, přestože mobilní prohlížeč Firefox pro iPhone v plánu není.

Další zapracovanou novinkou je relativně nedávno představený koncept *Tab Candy*, který byl nyní překřtěn na *Firefox Panorama*. Jde o podporu třídění více otevřených panelů do samostatných skupin s možností jednoduchého přepínání mezi nimi.

Vylepšení se dočkaly *App Tabs*, které se nyní konečně opětovně objevují i při příštím otevření prohlížeče, aniž by bylo nutné obnovit celou předchozí relaci.

Zařazeno bylo také experimentální API pro efektivnější chod animací prováděných JavaScriptem. Dále byla navýšena vyrovnávací paměť na pevném disku z 50 MB na 250 MB.

### Gmail: Videohovory z prohlížeče nyní i pod Linuxem

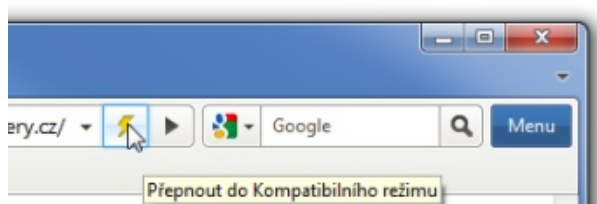
[26.08.2010] Gmail podporuje vedle textového chatu i živou komunikaci za použití přenosu videa a audia už od listopadu 2008. Teprve nyní však přichází potřebný plugin do webového prohlížeče i ve verzi pro Linux. Prozatím je podporováno Ubuntu spolu s Debianem a dalšími od něj odvozenými distribucemi.

Předmětný plugin z linuxových browserů podporuje Mozilla Firefox 2.0 a vyšší. Zájemci mohou stahovat z <http://www.google.com/chat/video>. S tímto pluginem lze pak chat využívat nejen přímo z Gmailu, ale třeba i na personalizované stránce iGoogle.

### Maxthon 3 je realitou, podporuje WebKit i Trident

[27.08.2010] Po hodně dlouhém vývoji a testování nyní konečně světlo světa spatřila ostrá verze prohlížeče *Maxthon 3*. Jeho třetí generace je zajímavá především tím, že aktivně využívá dvě jádra. Nadále může fungovat jako nadstavba pro Internet Explorer, ale nově používá i open-source jádro *WebKit*. *Maxthon* se dvěma jádry koketoval již v dávnejších dobách, kdy kromě jádra Internet Exploreru mohl volitelně využívat i *Gecko*.

Podpora jádra *Gecko* však tehdy byla omezena. Řada funkcí při přepnutí na *Gecko* nebyla dostupná, takže se toto řešení moc neujalo. Nový *Maxthon 3* však přichází s plnohodnotnou podporou enginů *WebKit* a *Trident*. *Maxthon 3* má také modernizované GUI a poskytuje i řadu dalších zajímavých funkcí.



Za všechny lze zmínit online synchronizaci záložek (oblíbených položek), ovládání tzv. gesty myši, nástroj k blokování reklamních prvků na webových stránkách nebo funkci multi-share pro poskytnutí výsledků vyhledávání napříč předními vyhledávači.

Nový Maxthon 3 podporuje Windows XP a vyšší. Instalační balíček lze stahovat z <http://www.maxthon.com/mx3>. Minimálně za vyzkoušení určitě stojí.

### Mobilní Mozilla Firefox i pro Android: Vyšel Fennec 2.0 Alfa 1

[31.08.2010] Fennec 2.0 se dočkal první alfa verze. Fennec je kódové označení pro mobilní verzi Mozilla Firefoxu. Ta byla dosud vyvíjena jen pro Maemo, respektive komunikátor Nokia N900 a tablet Nokia N810 (vývoj pro Windows Mobile byl ukončen). První alfa verze druhé generace mobilního Mozilla Firefoxu však kromě platformy Maemo podporuje také Android, který se těší stále větší a větší popularitě u výrobců i uživatelů chytrých mobilů.

Fennec 2.0 Alfa 1 přichází s integrovaným rozšířením Firefox Sync, aby v budoucnu byla možná synchronizace např. záložek nebo historie mezi instalacemi Mozilla Firefoxu na osobních počítačích i mobilních zařízeních (bez potřeby nějakého doplňku). Fennec 2.0 se také učí využívat více procesů. Momentálně odděluje své GUI od vykreslování stránek, výsledkem čehož by měly být rychlejší reakce prohlížeče.

Druhá generace mobilního Mozilla Firefoxu má být obecně rychlejší. Ze současné ostré verze pro Maemo je patrné, že navýšení výkonu je více než žádoucí. K tomu by měla dopomoci i hardwarová akcelerace, která je v plánu. Novinkou v první alfa verzi je snadné sdílení odkazů přes Facebook a Twitter nebo prohlédávání obsahu právě zobrazené stránky.

### H.264 odpovídá na WebM, tvůrci Mozilla Firefoxu názor nezměnili

[31.08.2010] Mozilla Firefox 4.0 určitě nebude obsahovat podporu H.264 pro přehrávání multimediálního obsahu prostřednictvím HTML 5. Mozilla Corporation nadále sází na otevřené a licenčně tolik nezatížené technologie, tedy na WebM (VP8) a OGG Theora. Nic na tom nemění ani nedávné ujištění MPEG LA, že u H.264 nebude nikdy v případě bezplatných videí vybírat licenční poplatky.

Důvody, proč se nemění postoj Mozilla Corporation k H.264, by se daly shrnout do tří bodů: licenční otazníky vznášející se nad jeho nástupcem, možné spory o definici bezplatného videa a ohled na poskytovatele komerčních videí.

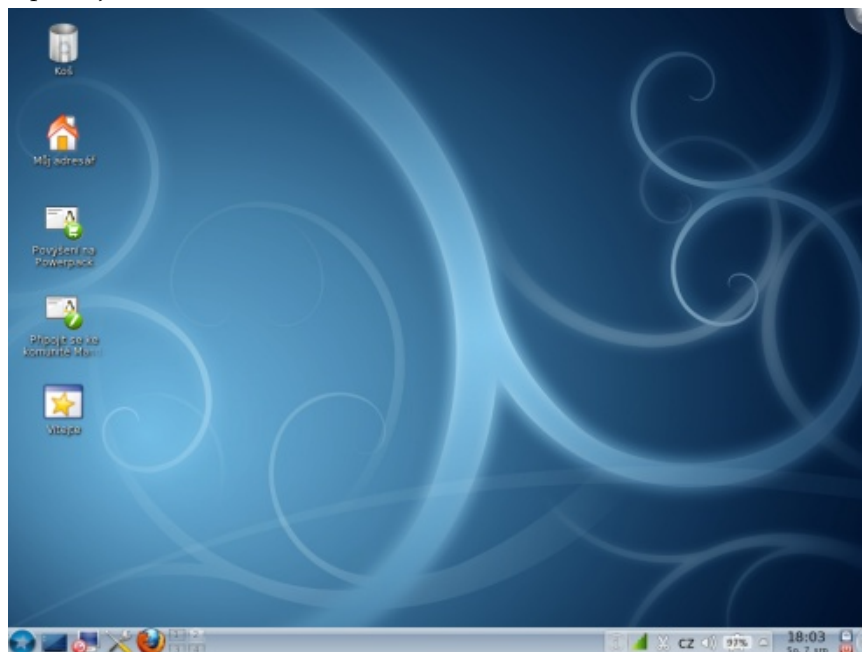
## Novinky a změny v KDE 4.5: Moře drobností a kousek stability navíc

Lukáš Jelínek

Téměř na den přesně po půlroce od vydání předchozí verze integrovaného desktopového prostředí 4.4 je tu nová verze 4.5. Oproti té minulé přináší zdánlivě méně novinek, ale nenechte se mýlit. Tak jako obvykle, i nyní vývojáři pořádně zapracovali na implementaci viditelných i neviditelných změn.

### Vydání odloženo

KDE 4.5 mělo původně vyjít o několik dnů dříve. Jelikož i v RC3 (zkratka release candidate – testovací verze připravovaného programu) bylo stále ještě dost chyb, tvůrci raději vydání odložili, aby nečelili (zcela oprávněné) kritice týkající se kvality produktu. Asi málokdo by s takovým rozhodnutím nesouhlasil, stížností na starší verze KDE řady 4 bylo nemálo a jistě je lepší mít kvalitnější software o pár dní později než méně kvalitní o něco dříve.

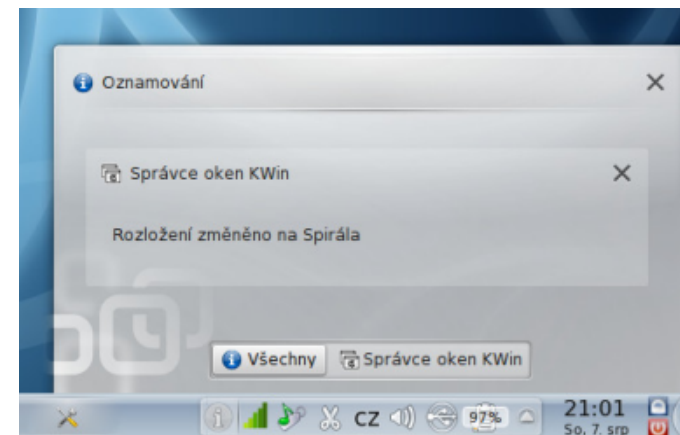


KDE 4.5 v distribuci Mandriva Linuxu

### Systémová část panelu

Jedna z hlavních, na první pohled viditelných, změn se odehrála v tzv. systémové části panelu. Je to ta část, kde se zobrazuje stav napájení, připojená zařízení, stav sí-

ťových připojení atd., a kde vyskakují zprávy systému o různých událostech. Ikony změnilы podobu a mají víceméně jednotný styl. Ne každému bude vyhovovat nový vzhled ikon, nicméně jde o vzhled spíše střízlivý, nevystřední, takže když nepotěší, tak alespoň neurazí. Hlavně ale panel určité sjednocení potřeboval, protože mít každou ikonu (z jednoho prostředí) úplně jinou, nepůsobí zrovna dobře.



Systémová část panelu

Nejde ale jen o pouhou výměnu ikon. K zásadní změně došlo i v celé koncepci systémové části panelu. S ní nyní aplikace komunikují jednotně prostřednictvím technologie **D-Bus**. To samozřejmě muselo vyvolat v aplikacích určité zemětřesení a může to být potenciálním zdrojem chyb, ovšem do budoucna by mohlo naopak dojít k podstatnému zjednodušení využívání systémového panelu.

### Vylepšení KWin

Další várka změn se týká okenního správce KWin. První novinkou je automatické „dlaždicování oken“. O co jde? Zapnutím této funkce (viz obrázek) začne správce oken nakládat s jednotlivými okny tak, aby pokryl celou plochu (nastaveným způsobem) a zároveň se okna nepřekrývala.

Toto místo  
může být  
**VAŠE**  
jen za

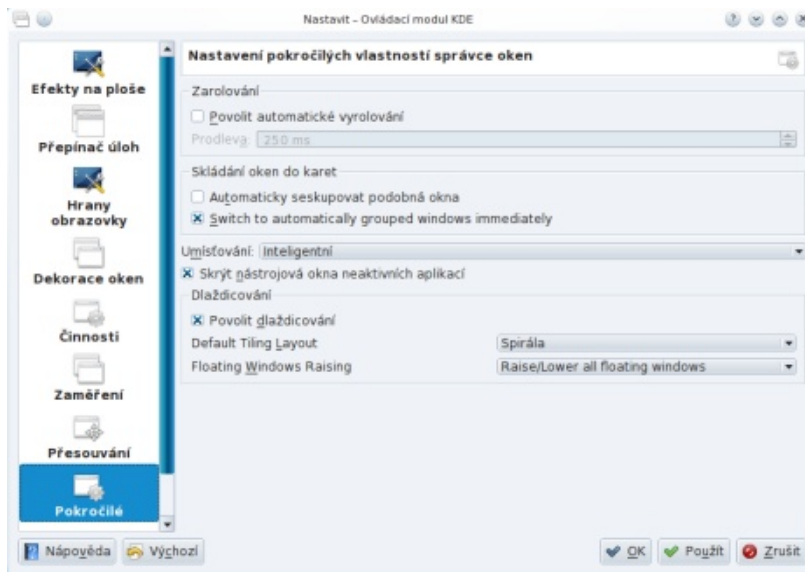
1000 Kč  
bez DPH

pro  
alespoň  
**7200\***  
čtenářů



Liberix, o.p.s.  
obchod@liberix.cz  
+420 595 175 184

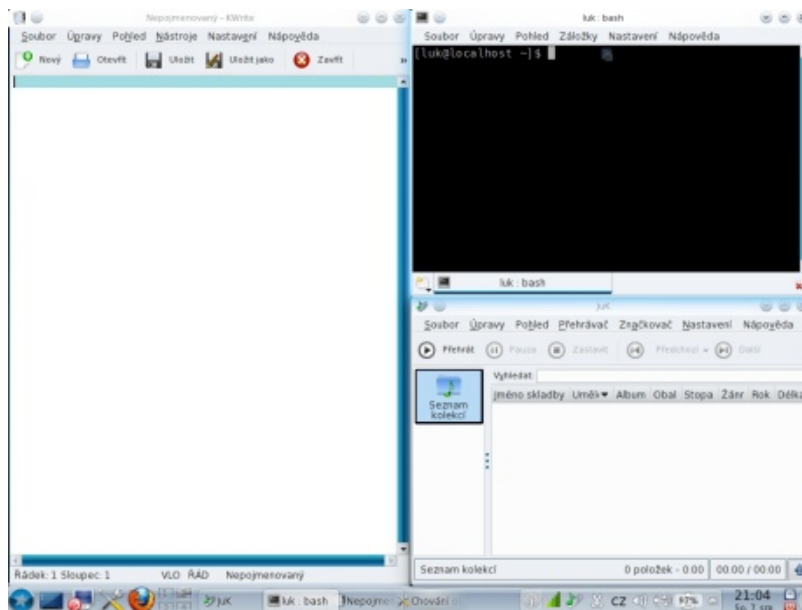
\*www.openmagazin.cz/co-je-openmagazin/



Zapnutí a nastavení dlaždicovací funkce

KWin udržuje okna v daném uspořádání stále (není to tedy tak, že by je jen přerovnal a dál už se o ně nestaral), přičemž je samozřejmě možné měnit jejich velikost, přeskupovat je atd.

Okna uspořádaná do dlaždic



Další novou funkcí je možnost rozostřovat pozadí částečně průhledných oken. Tato funkce však při testování KDE 4.5 z neznámých důvodů nefungovala a pokus aktivovat ji končil vždy chybovou zprávou bez podrobnějších informací.

## WebKit v Konqueroru

Přestože již dříve existovala možnost, jak nahradit renderovací engine KHTML enginem **WebKit** používaném například v prohlížečích Safari a Google Chrome, nyní je všechno ještě jednodušší. Příslušná komponenta je (stejně jako výchozí engine KHTML) založena na technologii **KParts**, a pokud je nainstalována, lze ji zapnout z nabídky Konqueroru.

Následující obrázky ukazují, jak vypadá úvodní stránka LinuxEXPRESu v obou enginech. Určité rozdíly tam vidět jsou (hlavně ve vykreslování písma), nicméně používání toho či onoho bude nejspíše věcí osobních preferencí.



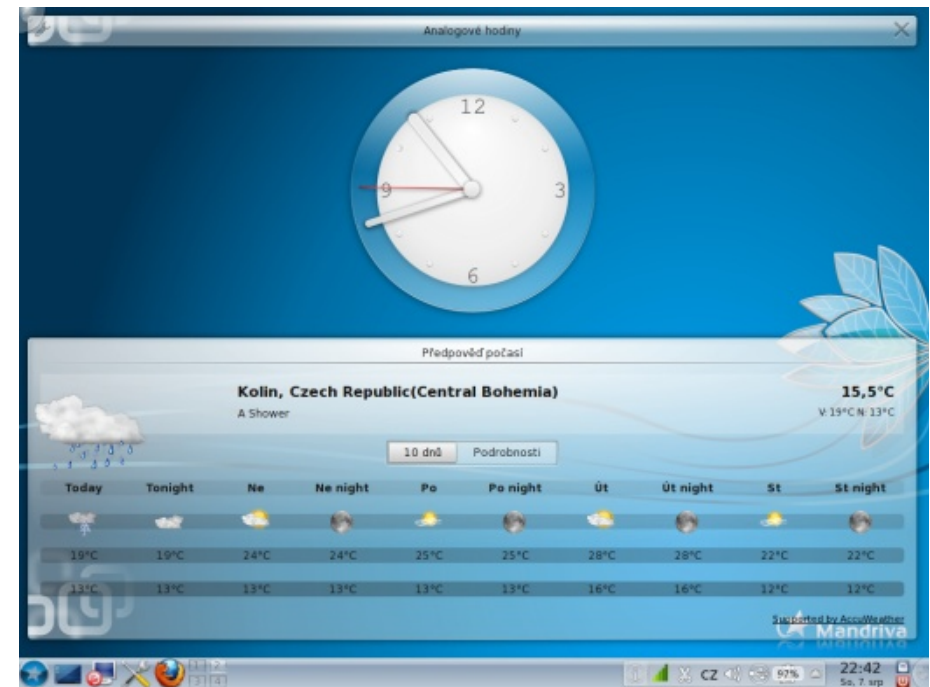
Úvodní stránka LinuxEXPRESu vykreslená pomocí KHTML



Úvodní stránka LinuxEXPRESu vykreslená pomocí WebKitu

## Práce s aktivitami

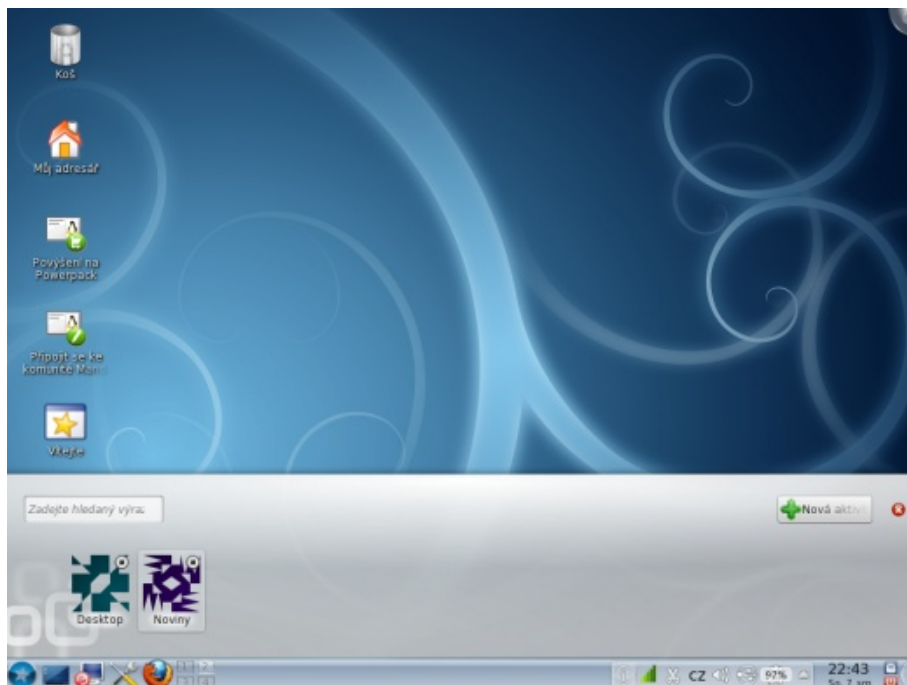
Tzv. „aktivity“ patří mezi méně známé funkcionality prostředí KDE, respektive jeho hlavní aplikace Plasma. Jde vlastně o uspořádání pracovní plochy a způsob jejího zobrazování (klasická plocha, zobrazení složky, noviny apod.). Jednotlivé aktivity lze ukládat a opět načítat. Navíc nyní (od verze KDE 4.5) správce oken zobrazuje vždy jen okna z aktuální aktivity. Přepínání aktivit se může hodit například pro různá uspořádání plochy pro práci a zábavu, případně pro různé pracovní činnosti.



Ukázka aktivity při zobrazení ve stylu Noviny

Toto není nic nového, ovšem nový je mechanismus práce s aktivitami, který nyní připomíná práci s widgety. V dolní části obrazovky se (například po kliknutí na tlačítko Plasmu v rohu) zobrazí pás s dostupnými aktivitami a lze přímo klepnout myší na zvolenou aktivitu, případně založit novou, anebo při větším počtu uložených aktivit mezi nimi vyhledávat.

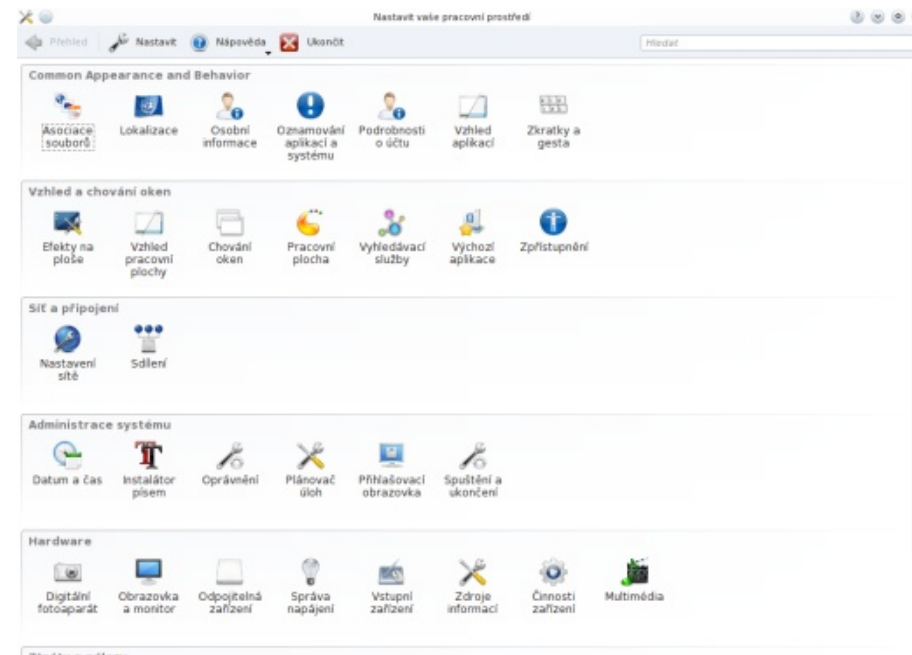




Pás s aktivitami

## Nastavení prostředí

Kdo si otevře nastavení pracovního prostředí, může být zprvu trochu zmaten. Uspořádání ikon se totiž změnilo. Cílem má být, aby nejpoužívanější ikony byly nahoře a aby bylo nastavení všeobecně logičtější. Jak se podařilo tento cíl splnit, nechť si každý zhodnotí sám. Faktem ale je, že je to hodně „překopané“. V rámci jednotlivých sekcí (řádků, respektive úrovní stromu – podle způsobu zobrazení) se pak ikony řadí abecedně, což samozřejmě znamená, že to pro každý jazyk bude jinak.



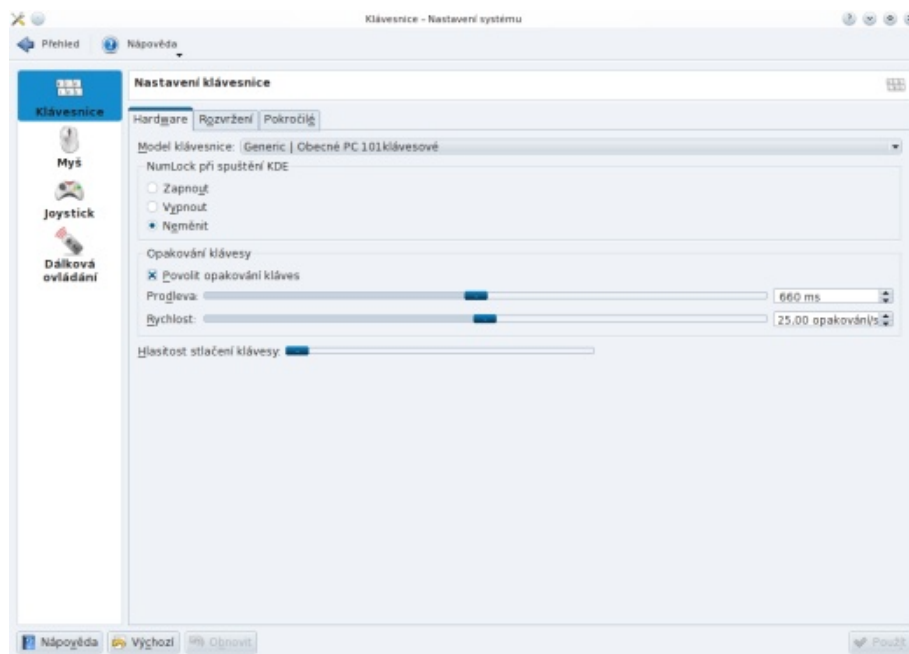
Nastavení pracovního prostředí

## Další novinky

Většina novinek není na první pohled vidět, přestože některé mohou mít dost podstatný vliv na to, jak prostředí KDE funguje. Například indexovací engine Nepomuk nyní umí využívat technologii inotify. To znamená, že může (samozřejmě v rámci limitů nastavených v jádře) sledovat změny souborů v reálném čase a okamžitě je promítat do databáze.

Hodně změn se odehrálo ohledně nastavení klávesnice a dalších vstupních zařízení. Vše okolo nastavení vstupního hardwaru je nyní pohromadě – tzn. i rozložení klávesnic je zde, nikoli u národního prostředí, navíc se do této sekce přemístilo i nastavení dálkových ovladačů. Typ (model) klávesnice lze nastavit nezávisle na tom, zda se používá rozložení, což dříve nešlo. Naopak klávesové zkratky mají svou vlastní sekci, do které se přesunulo i to, co bylo dříve v sekci Vstupní činnosti (tedy uživatelsky definované klávesové zkratky, gesta myši a činnosti oken).





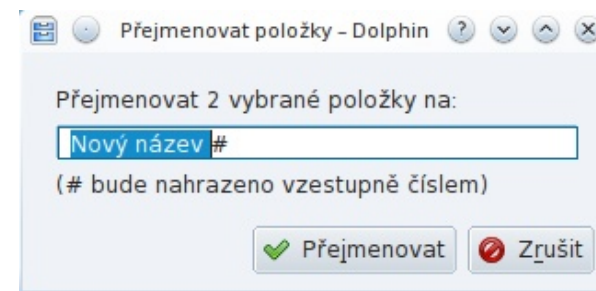
Nastavení klávesnice

Z novinek ve specializovaných aplikacích lze zmínit například mapový program Marble. Ten nově umožňuje stáhnout mapy i pro určitou oblast (není tedy potřeba stahovat více, než se použije). Přibyl také modul pro stahování a zobrazování aktuálních informací o počasí.

Pocasi zobrazené na mapě programu Marble



Zajímavé změny najdeme i ve společných komponentách a knihovnách. Nové věci jsou například v práci se soubory. Lze (kdekoli – v programech Dolphin či Konqueror, ale i třeba v dialogu pro otevření souboru) označit více souborů a zvolit funkci přejmenování. V dialogovém okně se pak nastaví maska pro název a soubory budou hromadně přejmenovány s tím, že znak „#“ bude nahrazen pořadovým číslem.



Hromadné přejmenování souborů

Nepříliš nápadnou změnou jsou funkce přidány do „drobečkové navigace“ po adresářích v souborovém systému (zejména v programu Dolphin, ale i jinde). Lze například kolečkem myši listovat v adresářích na té úrovni, nad kterou je kurzor. Prostřední tlačítko pak otevře zvolený adresář (kterékoli úrovně) jako novou kartu.

Podobných drobných změn se v prostředí nachází spousta. Nejlepší samozřejmě je, vyzkoušet si je vlastnoručně. Ne všechny musí být nutně k lepšímu, nicméně většina má takový charakter, že nikomu překážet nebudou (kdo nebude chtít nové funkce využívat, nemusí).

## Nejde o zásadní změnu, ale o stabilitu

KDE 4.5 nepředstavuje tak zásadní změnu jako předchozí verze 4.4, ale i tak je nových funkcí a různých modifikací dost a dost. Vývojáři se pyšní tím, že hodně zapracovali i na stabilitě – to prověří čas, faktem však je, že i RC verze byly v porovnání s někdejší čerstvým KDE 4.4 výrazně stabilnější, byť během testování několikrát zatuhla Plasma.

Otázkou také je, kam KDE směřuje filozoficky a koncepčně. Zejména po vizuální stránce se v řadě aspektů přibližuje grafickému pojetí Microsoft Windows 7 – ať už je to dobře, či nikoliv. Mnohým uživatelům to jistě pomůže (díky podobnosti) usnadnit přechod z Windows na GNU/Linux, naopak jiní lidé takové pojetí grafického prostředí odmítnou. Jak to dopadne celkově, to opět ukáže pouze čas.

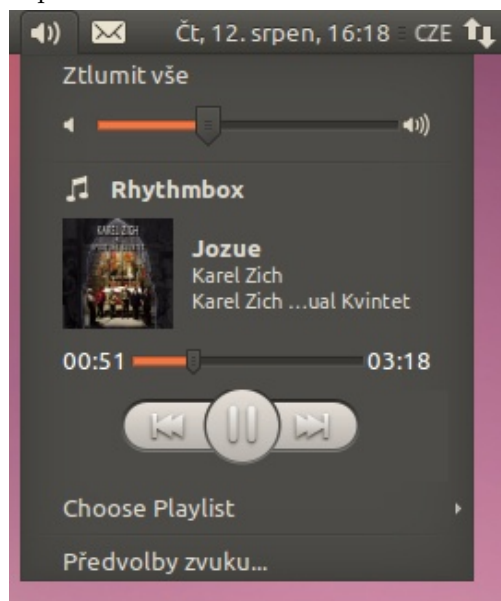
## Jaké bude nové Ubuntu 10.10 Maverick Meerkat

*Vojtěch Trefný*

Ubuntu 10.10 Maverick Meerkat je sice naplánováno až na 10. října tohoto roku, ale již nyní je celkem jasné, jak bude vypadat a jakých zajímavých novinek se dočkáme. A i při pouze půlročním vývojovém cyklu je jich opravdu zajímavé množství jak pro běžné uživatele, tak pro uživatele pokročilé.

### Zvukový aplet

Jednu z menších, ale v mnohém zajímavou, novinek představili vývojáři kolem projektu *Ayatana*. Jedná se o přepracovaný zvukový aplet pro panel, který mění doposud pasivní ovladače hlasitosti na malé multimediální centrum, kde můžete přímo z apletu ovládat vybrané hudební přehrávače a sledovat informace o právě přehrávané skladbě. Aktuálně jsou mezi podporovanými pouze přehrávače *Rhythmbox* a *Banshee*, v přípravě je ovšem univerzální API, které by pak mohli využívat i vývojáři ostatních aplikací.

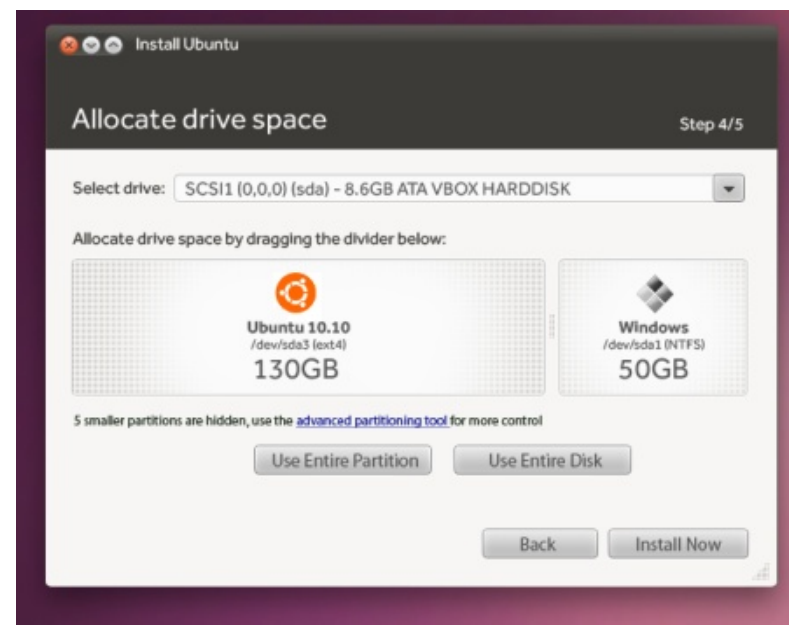


Zvukový aplet s ovládáním přehrávače Rhythmbox

.....  
 Projekt *Ayatana* je jedním z projektů firmy Canonical, jehož cílem je vylepšení uživatelského rozhraní. Kromě zvukového apletu sem patří například nové indikátory aplikací, systém upozorňování nebo nové rozhraní pro netbooky Unity.  
 .....

### Nový instalátor

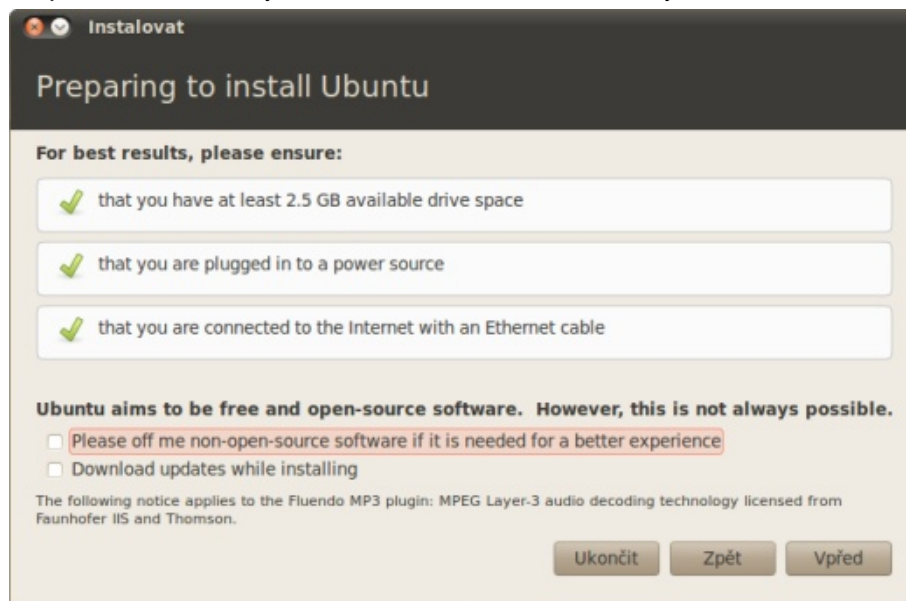
O změnách v instalátoru Ubuntu se mluví již delší dobu. Plány jsou celkem jasné, ale zatím došlo pouze k menším změnám týkající se vzhledu. Připravovat by se měla především změna ve výběru a dělení disků (diskových oddílů) pro samotnou instalaci Ubuntu – již nyní jednoduchý systém by měl být zjednodušen do jediného okna, kde bude podle situace nabídnuta buď instalace na celý disk, nebo automatické zmenšení existujícího diskového oddílu (možnost ručního přepnutí na nástroj s více možnostmi samozřejmě zůstane).



Zjednodušené dělení disků (zdroj: Canonical DX Team)

Samotný instalátor poněkud naroste co do počtu kroků – rozšíří se nastavení informací o uživateli a přibude nastavení pro instalaci nesvobodného softwaru. Zajímavou novinkou by se mohlo stát kopírování balíku již v průběhu instalace

Ubuntu – samotné kopírování by mohlo začít již po vybrání disku pro instalaci a probíhat na pozadí při vyplňování dalších informací jako časové pásmo nebo údaje o uživateli, což by v důsledku vedlo ke zkrácení doby instalace.



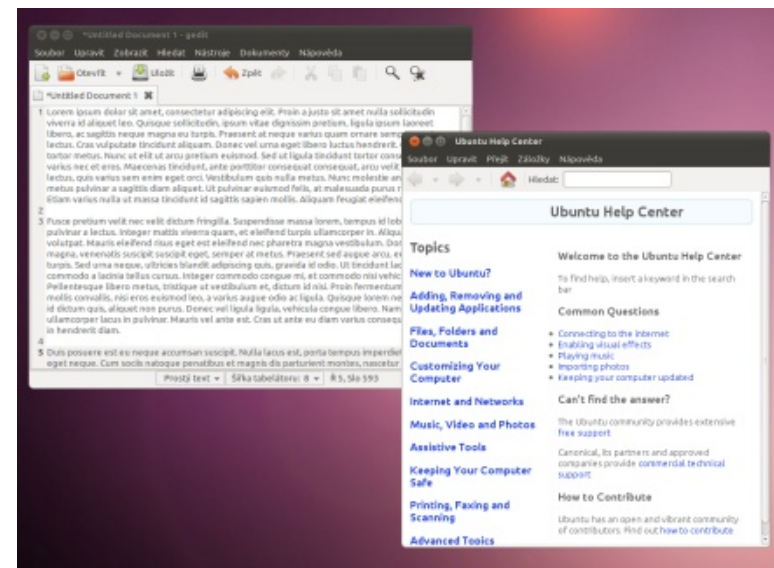
*Příprava na instalaci v novém*

## Vzhled

Ačkoli k opravdu radikální změně designu došlo již v předchozí verzi, je na vzhledu Ubuntu stále co upravovat a vylepšovat. Samozřejmostí je opravování drobných chyb v současném výchozím tématu *Ambiance*, ale dočkáme se i výraznějších změn.

## Ubuntu Font

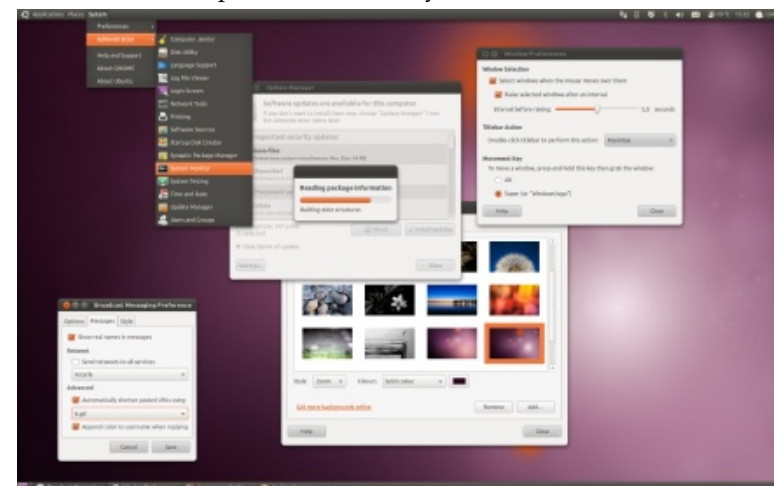
Již poměrně delší dobu je známo, že Ubuntu dostane zbrusu nový výchozí font vytvořený speciálně pro Ubuntu. Za jednoduše nazvaným bezpatkovým písmem *Ubuntu Font* stojí grafické studio **Dalton Maag**. Font je prozatím uvolněn pouze pro uzavřenou skupinu testerů, ale v době vydání tohoto článku by měl být dostupný již pro všechny zájemce o testování.



*Ukázka Ubuntu Fontu*

## Ubuntu Light

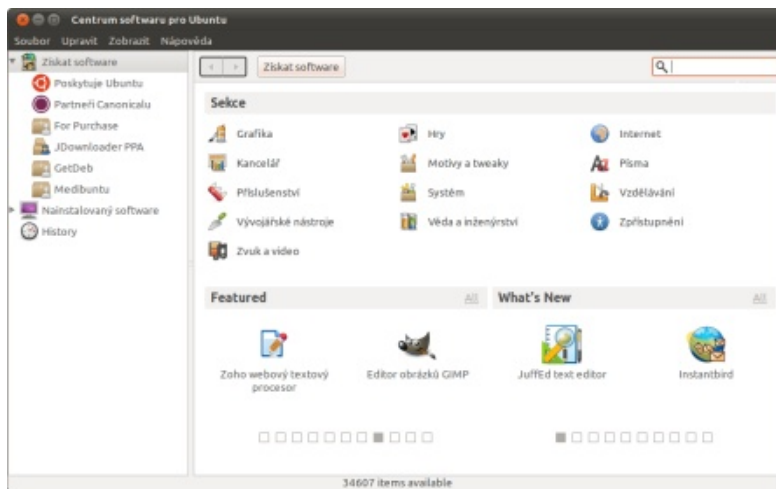
Nejen kosmetických změn dostaly také v předchozím vydání uveřejněné nové výchozí motivy pro Ubuntu. Změny se týkají především výchozího motivu *Ambiance*, který se poněkud více přiklonil k tónům oranžové. Milovníci tmavých motivů se mohou těšit na opravdu zcela tmavý *Ambiance Dark*.



*Pozměněné téma Ambiance – propracovanější a oranžovější (zdroj: Canonical Design Team)*

## Centrum softwaru

Centrum softwaru pro Ubuntu úspěšně nahradilo nástroj Přidat/odstranit již v Ubuntu 9.10 Karmic Koala, ale i tak přináší stále další novinky, které mají usnadnit instalaci softwaru ze zdrojů. Kromě menších změn ve vzhledu prostředí Centra, které odrážejí zkušenosti uživatelů s jeho ovládáním, je to především přidání možnosti zobrazení historie akcí (instalace, aktualizace a odinstalace jednotlivých balíčků) a ke kategoriím softwaru byla přidána *What's New*, kde budou k dispozici nové aplikace přidávané do zdroje *extras* (viz dále). Větší pozornosti se dostane i kategorii *Featured*, kde jsou zobrazovány oblíbené aplikace a nástroje vybrané uživateli.

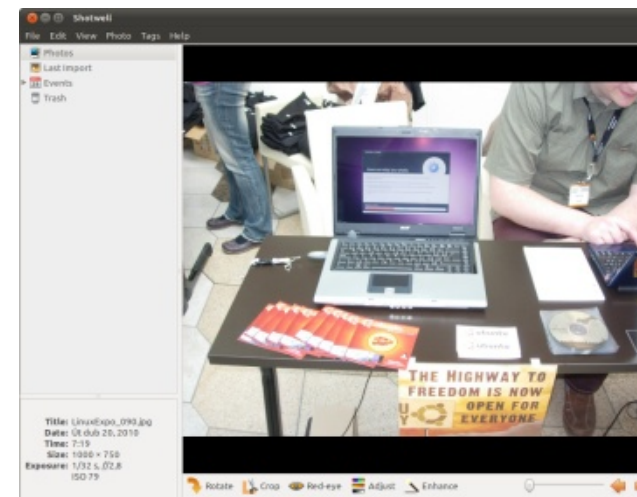


Centrum softwaru v novém

Mezi zatím nedokončené novinky plánované pro finální vydání patří vylepšená podpora přidávání PPA repozitářů a podpora některých pokročilých funkcí tak, aby Centrum mohlo plně nahradit správce balíčků Synaptic. Naplánováno je také přidání možnosti hodnotit dané aplikace přímo z prostředí Centra, a to nejen jednoduše „bodovat“, ale také přidávat krátké recenze jednotlivých programů. Stále otevřená zůstává možnost nakupování komerčního softwaru.

## Aplikace

Stejně jako (téměř) každé vydání, čeká i Maverick změna ve výchozím výběru aplikací a nástrojů. Nahrazen bude například správce fotografií F-Spot, který je dlouhodobě kritizován především kvůli závislosti na *Mono*, ale objevují se i problémy s jeho funkčností. Místo něj bude do výchozí instalace nasazen mnohem lépe hodnocený *Shotwell*.



Správce fotografií Shotwell

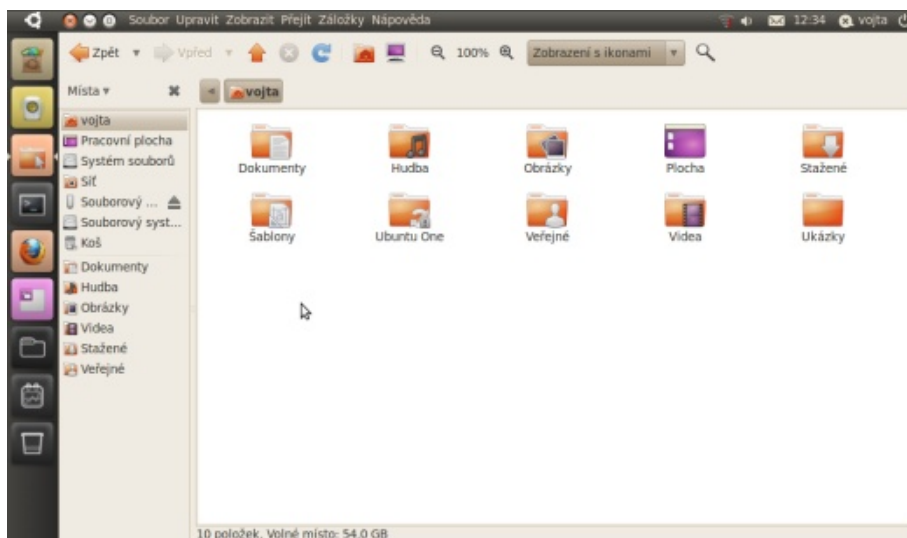
Za oběh limitující velikosti CD, formou jejichž obrazů je Ubuntu distribuováno, padne i konzolový správce balíčků aptitude, o jehož funkce se v grafickém prostředí stará Centrum softwaru a Synaptic a v textovém rozhraní jej pro většinu uživatelů nahradí všestranné apt. Tato změna se navíc dotkne pouze uživatelů verze pro osobní počítače, v serverové verzi bude aptitude v základní instalaci zachováno.

## Nové aplikace do repozitáře extras

Po „zmražení“ vývojové verze Ubuntu nemají vývojáři aplikací prakticky žádnou šanci, jak do oficiálních repozitářů dostat svou novou aplikaci a jedinou cestou, jak tuto aplikaci dostat k uživatelům Ubuntu, zůstává jen vlastní (nebo např. PPA) repozitář. Toto by měl řešit nový systém pro přijímání aplikací do nového repozitáře *extras*. O přijetí aplikací bude rozhodovat speciální „komise“ složená z vývojářů Ubuntu, rozhodovat by měla především dostatečná stabilita dané aplikace. Je třeba ještě zdůraznit, že se jedná pouze o zařazování zcela nových aplikací, nikoli o aktualizaci aplikací stávajících, to je starostí *backportů*.

## Unity

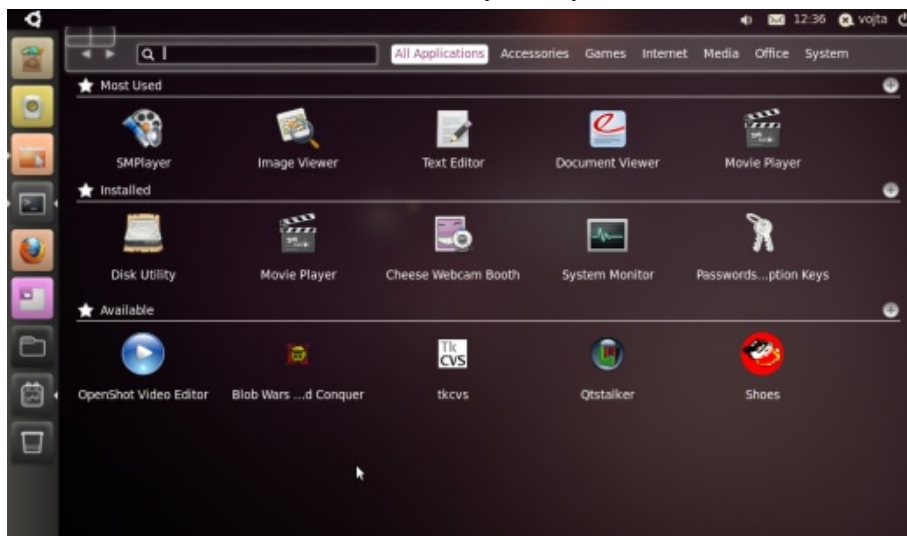
Ubuntu Netbook Remix – speciálně upravená verze Ubuntu pro netbooky – byl představen již v roce 2008 a již v té době přinesl zajímavé uživatelské rozhraní. U příležitosti vydání 10.10 se jak toto rozhraní, tak samotný remix od základu změní – přejmenuje se na *Ubuntu Netbook Edition* a do vlnu dostane grafické rozhraní *Unity*, které od základu mění přístup k ovládání Ubuntu na netboocích.



Nové netbookové rozhraní Unity

Nejviditelnější změnou je přidání levého panelu, který slouží především jako spouštěč aplikací, ale také jako přepínač mezi spuštěnými aplikacemi a jako „nosič“ pro hlavní nabídku aplikací a dokumentů. Samotné nabídky prošly také velmi důkladnou změnou a přinesly do ovládání počítače zajímavé funkce, ať už se jedná o zobrazování souborů podle četnosti užívání nebo instalace nových aplikací přímo z nabídky.

Hlavní nabídky v Unity



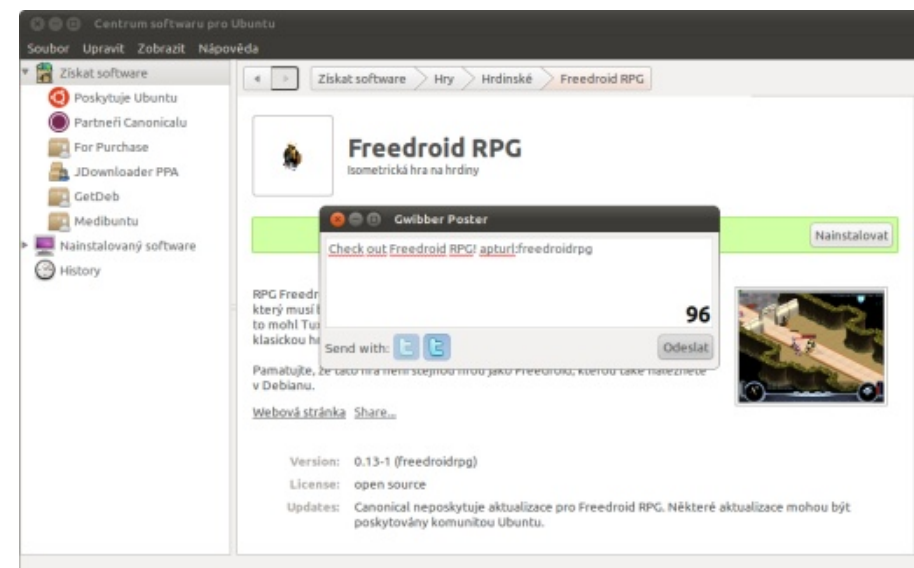
Výrazná změna se týká také samotných aplikací. Zatímco u předchozích verzích Ubuntu pro netbooky přišly o svou horní lištu, která se přestěhovala do panelu, v Unity se do panelu přesune rovnou celá hlavní nabídka těchto aplikací. Podpora této novinky je vcelku velmi dobrá, ať se již jedná o aplikace pro GNOME nebo KDE. Bez podpor zatím zůstávají Mozilla Firefox a OpenOffice.org, u nichž je situace poněkud složitější, ale i ty do nového prostředí rozumně zapadají.

*Unity přináší opravdu velké množství změn, jež není možné zahrnout do jednoho „obecného“ článku, a proto na nejbližší dobu připravujeme samostatný článek pojednávající o tomto prostředí.*

## Ostatní

### Sociální sítě

Ač se to mnohým nelíbí, Ubuntu se stále více (ale naštěstí celkem nevtíravě) „socializuje“. Vylepšená podpora společenských sítí je přítomna již od vydání Ubuntu 10.04 Lucid Lynx, ale i pro Maverick se chystají další detaily jako možnost komentovat aplikace přímo z Centra softwaru pro Ubuntu nebo totéž i u písniček z přehrávače Rhythmbox.



Centrum softwaru propojené se společenskými sítěmi

### canonical-census

Ačkoli se nejedná o žádnou převratnou novinky, vzbudil malý nenápadný balík `canonical-census` opravdu vzrušenou debatu. Tento balík má totiž způsobit, že se nainstalovaný systém každý den „ohlásí“ společnosti Canonical a kromě toho odešle i informace o počtu předešlých „ohlášení“ a o verzi nainstalovaného systému. To vše by mělo pomoci ve vytváření statistik používání Ubuntu. Pro všechny paranoiky je však třeba zdůraznit, že daný balík nebude v základní instalaci a data bude odesílat tedy jen tehdy, když jej uživatel sám ručně nainstaluje. Podobně například již nyní funguje odesílání informací o [nainstalovaných aplikacích](#).

### Co nevíme?

Výše zmiňované novinky vycházejí především ze zkušeností s neaktuálnějšími buildy připravovaného Ubuntu 10.10 a většina z nich je již připravena k použití nebo je rozpracována. Ve formě návrhů a tzv. *blueprintů* je zveřejněno mnoho dalších návrhů, které ještě mohou, ale nemusí být realizovány.

### Indikátory oken

Indikátory oken neboli tzv. *windicators* by měly zaplnit uvolněné místo v pravé části horního panelu oken. Zde by se měla zobrazovat jakási obdoba již zavedených systémových indikátorů přinášející informace vztahující se k danému oknu. Hovoří se například o další integraci sociálních sítí, individuálním ovládní hlasitosti nebo o možnostech sdílení s jinými uživateli. Zatím však nebyla zveřejněna žádná (ani testovací) verze těchto indikátorů. Některé další podrobnosti se můžete dočíst na [blogu Marka Shuttlewortha](#).

### OneConf

OneConf by se podle specifikace měl stát dalším rozšířením synchronizace uživatelských dat pomocí služby Ubuntu One. Prozatím je pomocí této služby možné kromě libovolných dokumentů automaticky synchronizovat například záložky v prohlížeči Mozilla Firefox nebo poznámky Tomboy. OneConf by k nim měl přidat možnost synchronizace uživatelských nastavení, která se týkají jednotlivých aplikací – historie a nastavení IM komunikátoru, nastavení multimediálních přehrávačů a dalších. Situace je v tomto případě mnohem složitější a dá se očekávat, že se všechny problémy (nejen technické, ale především koncepční) do následujícího vydání vyřešit nepodaří.

### Závěrem

Ačkoli se do vydání může ještě mnohé změnit (a jistě změní), již nyní je jasno, že Ubuntu 10.10 Maverick Meerkat má nakročeno velmi zajímavým směrem a uživatelé se jistě mají na co těšit.

## Prey – Váš notebook jako lovná zvěř

*Pavel Baksy*

Krádeže výpočetní techniky jsou stále snazší a častější. V takovém případě nezbývá než se obrátit na policii a se svým přístrojem se rozloučit. Šance, že se vám vrátí, je mizivá. Skutečně?

### Už se vám to někdy stalo?

Stěžoval si můj známý: „Ukradli mi v hospodě tašku. Měl jsem v ní všechno, peníze, doklady a hlavně notebook se všemi pracovními dokumenty.“ Do takové patálie se může dostat kdokoli z nás. Kolikrát jste si notebook někde zapomněli? Dnešní svět dává stále častěji přednost přenosným zařízením před stolními počítači. Tento trend je logický, všichni jsme v pohybu. Hyperkonektivita se začíná stávat standardem dnešního života. Skoro každý má na mobilu GPS a na notebooku wifi.

Krádeže výpočetní techniky jsou stále snazší a častější. V takovém případě nezbývá než se obrátit na policii a se svým přístrojem se rozloučit. Šance, že se vám vrátí, je mizivá.

### Skutečně?

Právě pro tyto případy vznikl **projekt Prey**. Prey znamená anglicky „kořist“ či „oběť“ a přesně podle znění tohoto hesla je projekt zaměřen. Má za úkol vám pomoci „ulovit“ ukradený notebook – tedy ten váš. Pomocí malého programu, který si předem nainstalujete, máte při troše štěstí možnost objevit nejen lupiče, ale také dostat váš přístroj zpět. Pojďme se podívat, jak to celé funguje.

### Malý špión

Prey běží hezky na pozadí a kontroluje na Internetu, zda zařízení není ukradené. Autoři mysleli na širší vrstvy lidí, a proto není k dispozici pouze pro Linux, stejně dobře funguje i jeho varianta pro Windows či Apple (tu jsem nezkoušel). Kontrola se provádí ve výchozím nastavení každých dvacet minut, lze to však změnit. K vyhodnocení používá velmi jednoduše kontrolu existence určité, předem nastavené webové stránky. Pokud ji najde, je vše v pořádku. Pokud ne, spustí poplach.

Fakt, že se Prey cítí ohrožen, dává patřičně najevo. Hlasitě mluví (na Ubuntu používá hlasovou syntézu Espeak), zamyká obrazovku, fotí videokamerou své únosce, ale hlavně „bonzuje“ svou polohu. A to dost úspěšně. Pokouší se lokalizovat podle připojení, a dokonce pokud máte v systému GPS modul, umí používat data i z něj.

Samozřejmě všechno toto chování lze měnit. Možná nepovažujete za vhodné, aby notebook upozorňoval, že byl odcizen. I na to však autoři mysleli. Změnit nastavení lze jak na počítači, tak i přímo na stránce projektu. O tom však za chvíli.

### Co tedy všechno umí

- zamykat obrazovku
- nahlas hlásit (na Windows zobrazuje vyskakovací okna) libovolný text
- houkat jako siréna – pro případ, že vám byl ukraden před chvílí a vy máte šanci jej rychle najít v okolí
- připojovat se na volně přístupné wifi sítě
- zjišťovat svou polohu pomocí seznamu známých wifi spotů, pomocí lokace sítě a pomocí GPS
- odesílat e-maily s fotografiemi pořízenými z kamery notebooku, informacemi o spuštěných programech
- ukládat tyto informace na stránky projektu Prey a zpřístupnit je přes vaše přihlášení, nebo je posílat e-mailem na předem určenou adresu
- a nejen to, pokud se rozhodnete používat Prey v kombinaci s **ovládacím panelem** na webových stránkách projektu, prohlédněte si všechny možnosti nastavení notifikací a chování

Prey se neomezuje jen na jeden operační systém či typ hardwaru. Jak jsem psal výše, můžete jej nainstalovat na různé operační systémy. Také vám nic nebrání instalovat jej na stolní počítače, nebo dokonce mobily (pokud mají správný, tedy linuxový, systém). V případě mobilu naopak dokonce využijete možnost lokalizace pomocí GPS, kterou Prey nabízí.

### Než začnete

Nejprve se podívejte na stránky **projektu**. Něco si o něm přečtěte, moc času vám to nezabere. Zajímavé jsou hlavně sekce **Description** a **Často kladené otázky (FAQ)**.



## Instalace

### Ubuntu

Uživatelé Ubuntu mají situaci nejjednodušší. Balík Prey je již obsažen v repozitářích (alespoň ve verzi 10.04 Lucid). Lze jej nainstalovat standardním způsobem například pomocí programu Synaptic (z GNOME menu **Systém | Správa**). Jestliže ho v repozitářích svého Ubuntu nenaleznete, stále to nebude nic složitého. Balík připravený pro Ubuntu je totiž i ke stažení na stránkách projektu v sekci **Download**. Po instalaci přibude nová položka Prey Configurator v menu Systémové nástroje.

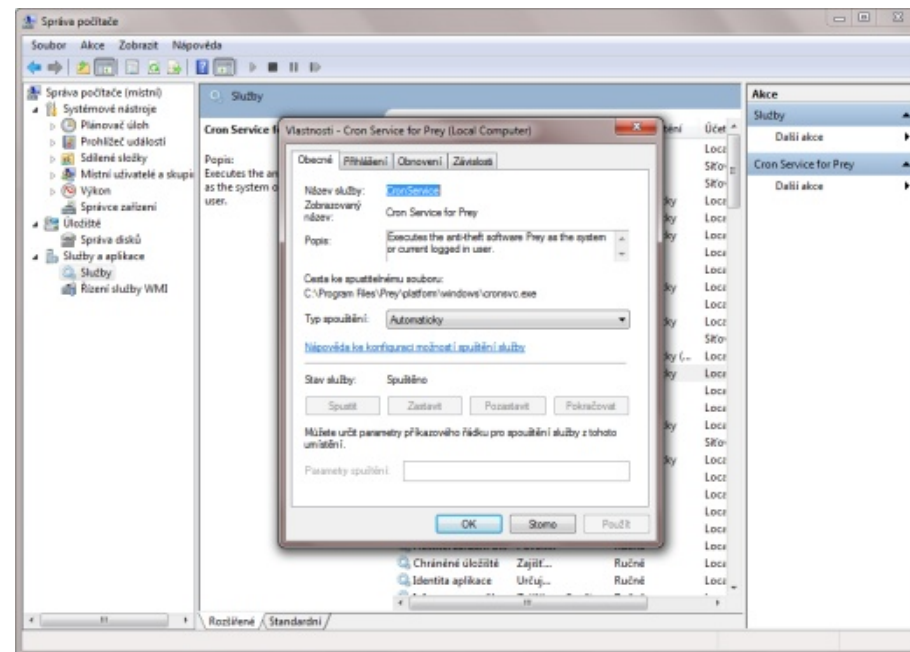
### Ostatní linuxové distribuce

Pro ostatní distribuce nejsou připraveny instalační balíky. Pokud Prey nemáte v repozitářích, pak je potřeba stáhnout verzi pro „Linux, other distributions“. Ani zde nenarazíte na problém. Archiv (v současné době ve formátu ZIP) rozbalte kdekoli na disk a rozbalený obsah zkopírujte do adresáře /usr/share/prey. Nakonec budete muset naplánovat spuštění Prey pomocí plánovače CRON. Otevřete si příkazový řádek pod účtem uživatele root a spusťte něco v tomto smyslu:

```
(crontab -l | grep -v prey; echo "*/20 * * * * /usr/share/prey/prey.sh > /dev/null") | crontab -
```

### Mac OS a Microsoft Windows

Při instalaci na systémy Microsoft Windows a Mac OS nenarazíte na výraznější problém. Stáhněte si ze sekce **Download** správné instalační soubory a jednoduše je spusťte. Průvodce vás snadno provede instalací. Po instalaci bude potřeba Prey ještě nastavit. V Microsoft Windows naleznete konfigurační program v **Menu Start | Prey | Configure Prey**.



*V Microsoft Windows je při instalaci vytvořena služba, která Prey spouští*

### Nastavení

Nastavení Prey se skládá ze dvou částí. Nejprve provedte základní nastavení na vašem počítači, poté zbytek na Internetu.

V zásadě existují dva způsoby používání Prey. Buď se rozhodnete zaregistrovat a používat Prey v kombinaci s ovládacím panelem, nebo si celý chod programu budete řídit sami. Doporučuji vám zvolit možnost s **ovládacím panelem**, nastavení celého programu pak zvládnete hravě během několika málo minut. Můžete mít námitky, co se stane s vašimi daty. Přece jen jde o citlivé informace o poloze vašeho notebooku (či dokonce o vaši). Nezbude než tvůrcům projektu důvěřovat, na svých stránkách to píší stejně: „What about my privacy? What do you guys do with my data? Nothing — trust us.“ Ruční nastavení je komplikovanější, krátce se mu budu věnovat za chvíli.

### Použití Prey spolu s ovládacím panelem

Nejjednodušší je začít registraci na webové stránce **ovládacího panelu**. Po registraci obdržíte potvrzovací e-mail s URL, kterým aktivujete váš nový účet. Následně se **přihlaste** a prohlédněte si ovládací panel. Můžete přidávat nová zařízení, ale pokud budete používat konfigurační program na počítači, nebude to potřeba.

Ovládací panel nabízí snadné možnosti nastavení i ovládání programu, stará se o hlídání zařízení a posílá informační e-maily. Je zde také udržován seznam registrovaných zařízení.

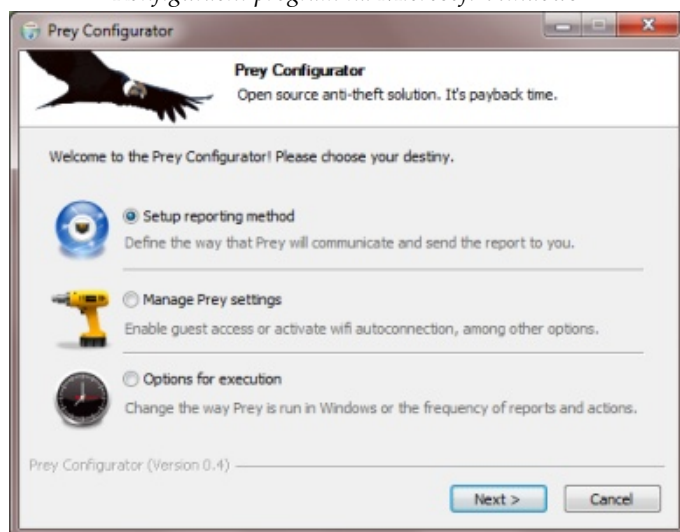
### *Co nastavit na straně klienta (na vašem počítači)*

Poté, co jste se seznámili s prostředím ovládacího panelu, spusťte na svém počítači konfigurační program. Kde jej naleznete, jsem uvedl u popisu instalace programu na jednotlivé systémy.



*První spuštění konfiguračního programu na Linuxu*

### *Konfigurační program na Microsoft Windows*



Záložky Main settings si nevíšimjte. Na záložce Reporting mode zvolte Prey + Control Panel.



*Vyberte možnost ovládání ovládacím panelem*



Zvolte možnost Existing user a následně vyplňte e-mailovou adresu a heslo, které jste zadali při registraci do ovládacího panelu

Pokud vše proběhne v pořádku, naleznete svůj počítač ve webovém ovládacím panelu pod záložkou Devices.

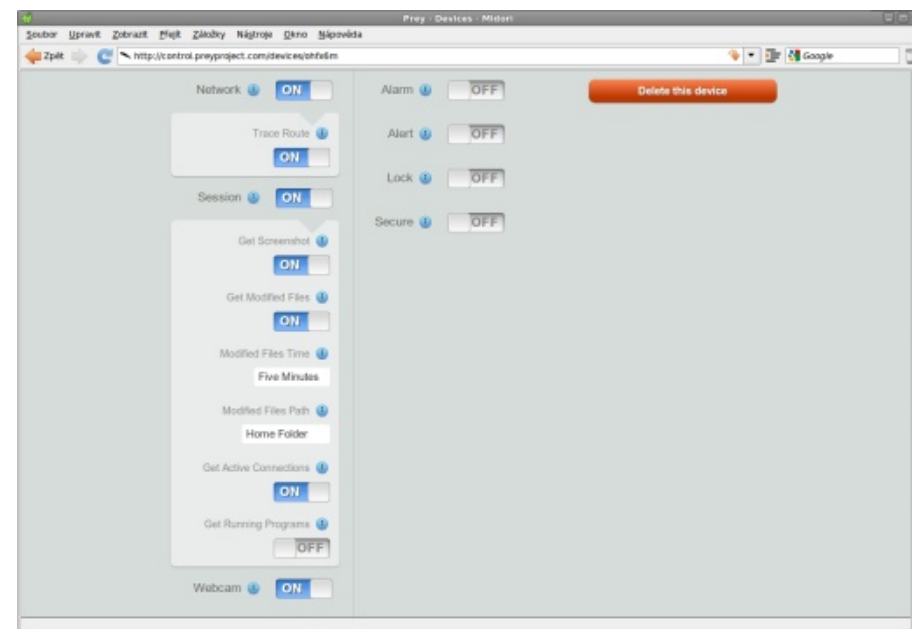


*Pokud vše proběhne v pořádku, naleznete váš počítač ve webovém ovládacím panelu pod záložkou Devices*

Pokud jste neinstalovali Prey instalačním balíkem / programem, budete jej muset nastavit v konfiguračních souborech ručně. Konfigurace se na systému GNU/Linux provádí v `/usr/share/prey/config`. Vyplňte v sekci **http posting configuration** položky `api_key` (zjistíte na webu v ovládacím panelu na záložce Profile), `device_key` (v ovládacím panelu si musíte vytvořit nové zařízení a v jeho vlastnostech pak zjistíte `device_key`).

### Ovládací panel

Nyní už na počítači nic dělat nemusíte. V ovládacím panelu si nastavte požadované chování.



*V ovládacím panelu naleznete hodně nastavení*

### Použití Prey bez ovládacího panelu

Pokud se nechcete registrovat, budete si Prey muset nakonfigurovat sami. Doporučuji vám, abyste si prostudovali sekci, kde se dozvíte základní informace o ruční instalaci. Jak jsem psal už dříve, Prey kontroluje existenci webové stránky.

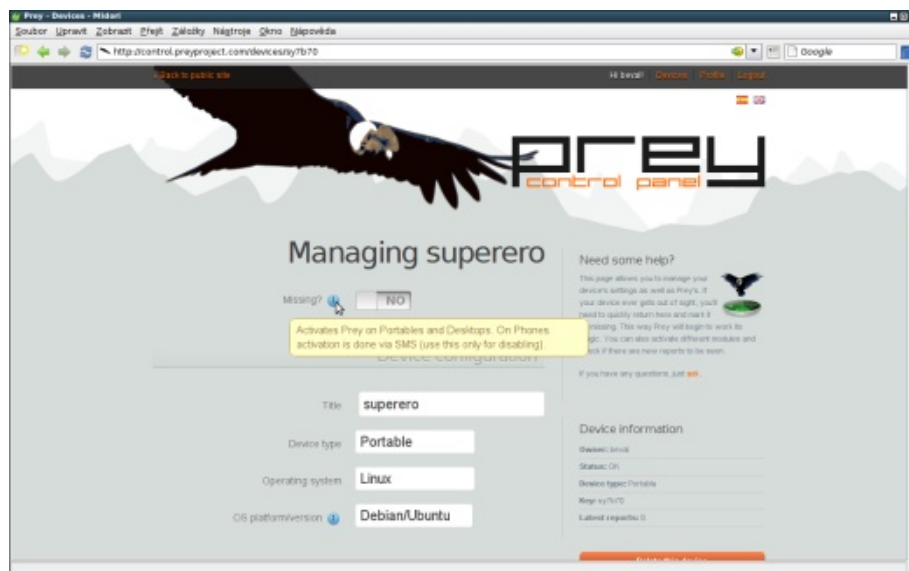
Prostudujte si konfigurační soubor `/usr/share/prey/config`, obsahuje množství nastavení. Rozhodně nezapomeňte vytvořit požadovanou kontrolní webovou stránku a v konfiguračním souboru doplňte adresu na tuto stránku do položky `check_url`. Dále budete muset vyplnit e-mailovou adresu, kam se budou odesílat případné reporty.

### Jde se na lov

A je to tady. Notebook (mobil, počítač) se ztratí. Co dále?

Když už nastane ta nepříjemná skutečnost, že vám byl notebook zcizen, neváhejte se obrátit na policii. Protože ale víte, že vám zařízení hlídá Prey, máte určitou naději, že jej dokážete vypátrat.

Do začátku nezbude než trpělivě čekat. V ovládacím panelu nastavte notebook jako ztracený.



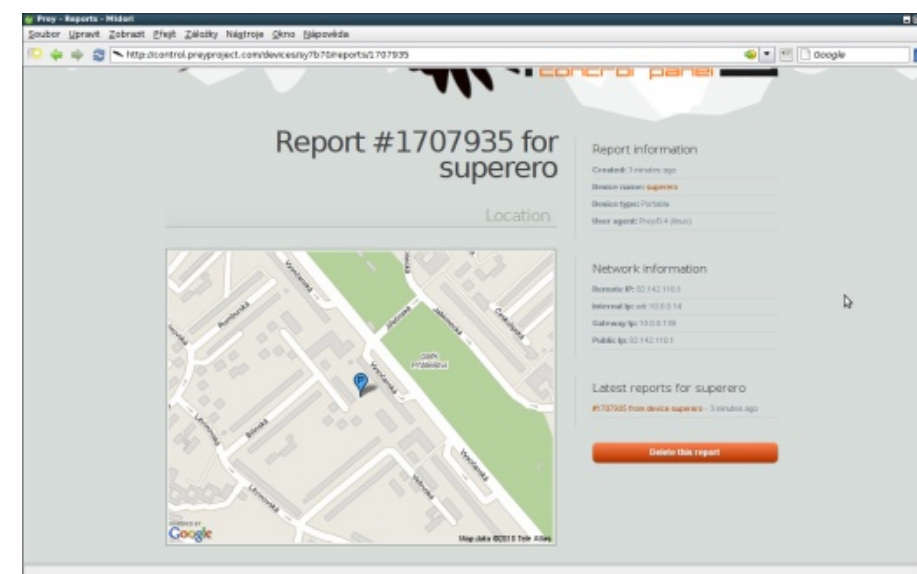
Nastavte zařízení jako ztracené



Prey se v určitém intervalu připojuje na zadanou internetovou stránku, pokud zjistí, že jej hledáte, spustí požadované akce

Pokud se zloděj nerozhodne, že notebook hned zformátuje, máte šanci. Někteří jistě namítnou, že to je víc než pravděpodobné, vězte však, že to nemusí být vždy pravdou. Na webu projektu Prey doporučují zamknout BIOS počítače heslem, aby byl zloděj nucen počítač alespoň jednou zapnout. Zloději se pak rádi podívají, co že to mají. Rádi si prohlížejí soukromá data cizích lidí (a ruku na srdce, vás by to nelákalo?). Uvědomte si, co to je za lidi, kteří jsou ochotni zajít tak daleko, že vám ukradnou notebook. Nejspíš skončí v bazaru – a tam jej jistě budou předvádět!

Pokud Prey dokáže zjistit, že jej hledáte, pokusí se také odeslat informace, které jste předtím nastavili. O nových reportech jste informováni e-mailovou zprávou, podrobnosti naleznete v ovládacím panelu.

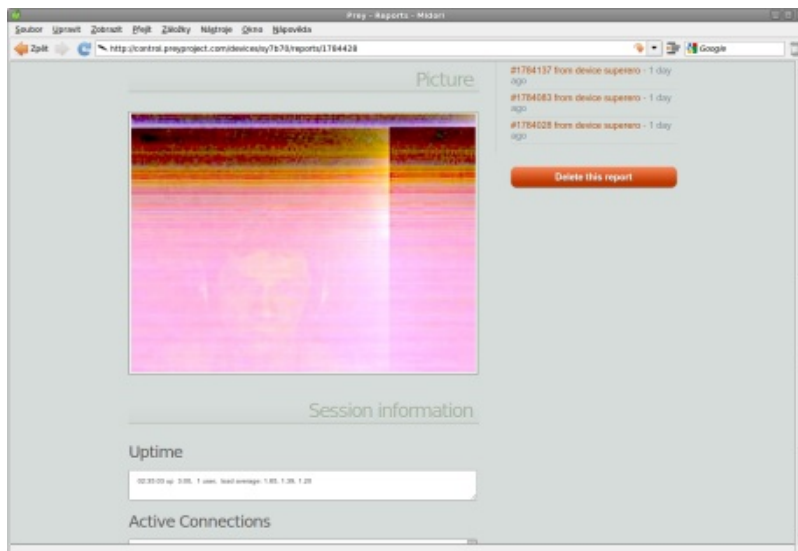


Detail reportu v ovládacím panelu

Podobně by to mohlo být i v případě, že notebook někde zapomenete. Pochtivý nálezcce se nejprve pokusí zjistit, komu přístroj patří, až potom se rozhodlá jej jít prodat a díky vydělaným penězům připít na vaše zdraví.

Podle informací na stránkách projektu není potřeba, aby byl pro běh Prey přihlášený nějaký uživatel (toto se však netýká systému Microsoft Windows). Prey se po spuštění počítače pokusí vyhledat síťové připojení včetně otevřených bezdrátových sítí, ke kterým se následně pokusí připojit a odeslat požadovaná data. Musím se přiznat, že bez přihlášení se mi to nikdy na Ubuntu nepodařilo. Pro Microsoft Windows je doporučeno vytvořit obyčejný Guest účet, po jehož přihlá-

šení se k počítači Prey funguje dobře. Vytvořením obyčejného účtu či slabého hesla na notebooku zvýšíte Prey šanci. Zatímco si zloděj bude prohlížet vaše data, Prey má čas poslat vám informaci o svém umístění doprovobenou fotografií člověka právě užívajícího váš notebook.



*Pokud chcete slušné obrázky, potřebujete na notebooku rozumnou videokameru*

Dávejte si ale pozor. V ovládacím panelu můžete mít maximálně devět reportů. Pokud je jich víc, starší se budou automaticky promazávat. Proto doporučuji si reporty průběžně ukládat, může se vám hodit i nějaká ta historie. Obzvláště u mobilu si umím představit, že „nový majitel“ jej nepřeinštaluje, a tak ani nebude vědět, že jej někdo sleduje. Vy tak můžete získat zajímavou mapu, kudy se běžně pohybuje.

### Příběh celkem detektivní

Minulý týden za mnou zašel známý a vypravoval mi, co se mu stalo. On mě přivedl na Prey a díky němu jsem se rozhodl, napsat o tomto projektu.

On sám používal Prey na svém počítači s Ubuntu už asi rok. Týden předtím, než jsme se viděli, byl v jedné pražské hospodě s přáteli. Když chtěl zaplatit, zjistil, že taška s doklady, penězi i notebookem není vedle něj na židli. Prostě se mu ztratila. Kamarádi za něj zaplatili útratu, ale co dál?

Když přišel domů, vzpomněl si, že kdysi nainstaloval Prey a svítila mu naděje. S penězi už nepočítal, ale notebook, i přesto, že byl starší, byl důležitý pro jeho práci. Vždyť to znáte, kdo z vás zálohuje?

Chvilí trvalo, než našel webovou stránku s ovládacím panelem a přihlašovací údaje v e-mailu. Nakonec byl úspěšný, přihlásil se do ovládacího panelu a označil notebook jako ztracený. Nevěděl, co víc dělat, a tak čekal. Bohužel ho nenapadlo, že by mohl zavolat na policii a nahlásit tak krádež. I když věděl, že to je nesmysl, stále trochu doufal, že jeho notebook mu odnesl některý z jeho přátel buď omylem, nebo z žertu.

Následující den se nic nedělo a on začal ztrácet naději. Obtelefonoval všechny, s nimiž byl předchozí večer v hospodě, a ti mu potvrdili, že jeho notebook nemají, ani že si ničeho nevšimli. Bohužel. V noci se pak ale něco stalo. Ve čtvrt na jedenáct večer mu přišla notifikace o e-mailu od Prey. Otevřel je a sám nevěřil, co vidí. Fotografie člověka v čepici, jak sedí u dřevěné zdi a dívá se do objektivu webkamery. A umístění? Fastfood na I.P. Pavlova! Okamžitě vyrazil z domova, ale protože bydlí až na Jižním Městě, trvalo to půl hodiny. Samozřejmě, že na místě už nikoho nenašel. Příhoda v něm ale zanechala další naději.

Jenže druhý den ani večer se nic nedělo a zase si nebyl jistý, zda to nebyl poslední pozdrav od jeho notebooku. Jaké bylo jeho překvapení, když třetí večer dostal další notifikaci. Tentokrát ze sítě lokalizované v bazaru kousek od Hlavního nádraží. Známý to tam dobře zná, hned pochopil, o co jde. Obrázek z webkamery byl jasný: postarší chlápek se dívá kamsi vedle, za ním regály plné počítačů. Zjistil si, že v bazaru zavírají za deset minut. Proto se tam vypravil až druhý den.

Hned ráno už stál před bazarem a čekal až otevrou. Přišel prodavač, jiný člověk než na obrázku z webkamery. Známý za ním vchází dovnitř a rozhlíží se okolo.

„Dobrý den, co si přejete?“, ptá se prodavač. Známý mu to vysvětluje. Ukazuje obrázek z webkamery ze včerejška.

„Ano, to je kolega z druhé směny. Nevím, jestli zboží přijal, musím se podívat.“ Ale to už není potřeba. Známý vidí svůj notebook na jedné z polic za pultem. Chvilí se ještě dohadují, pak známý volá policii.

V bazaru si policisté zjistili totožnost člověka, který večer přinesl kradený notebook. Nyní je součástí trestního řízení jako důkazní materiál a na známém je, aby dokázal, že je to jeho notebook. To už je ta těžší část příběhu, jehož konec zatím neznám.

Rád bych nakonec poznamenal, že příběh je smyšlený. Slouží pouze jako příklad, jak by bylo možné případně ukradený notebook přece jen získat zpět.

### Skutečné příběhy

**Ukradený MacBook.** Pro dopadení zločince nebyl použitý projekt Prey, stačila webkamera, ale kdo z vás bude mít takové štěstí, že se může na notebook připojit? Prey bude dělat nejen obrázky, ale navíc i lokalizaci vašeho počítače. Druhý podobný příklad je opět ze světa Apple. Na základě informací z ukradeného notebooku byl **zloděj dopaden policií**.

Proč by sledování vlastního notebooku mělo zůstat výsadou Apple?

## Praktická zkušenost

Po dobu testování se mi naštěstí nestalo, že bych přišel o notebook. Proto nemůžu plnohodnotně posoudit, zda je skutečně reálné tímto způsobem svůj notebook získat zpět. Zjistil jsem ale několik zajímavých věcí.

Lokalizace pomocí umístění sítě nefunguje vždy, odhaduji tak 10% neúspěšných pokusů o zjištění umístění. Některé reporty jednoduše umístění na mapě neobsahovaly. Pokud už ale zjištění lokace zafungovalo, bylo to překvapivě dobře, doslova bych řekl, že s přesností na několik metrů. A to jsem ani nedokázal vyzkoušet lokalizaci pomocí GPS (v notebooku jej nemám).

Ani jednou se mi nepodařilo přinutit Prey k práci bez přihlášeného uživatele. Bohužel jsem nepřišel na to, kde by mohla být chyba. Je to škoda a myslím, že si kvůli tomu vytvořím jeden zbytečný účet a jeho heslo i jméno nalepím zezadu na notebook.

Prey funguje dobře na GNOME a obecně na známých desktopových prostředích. Když jsem jej zkoušel pod Openboxem, nefungovalo zamykání obrazovky a screenshoty i přesto, že jej mám v klasickém Ubuntu jako druhé prostředí.

Jediným vážným problémem, který spatřuji v používání tohoto softwaru, je snadná možnost zneužití. Pokud trpíte stihomamem, případně je vám nepříjemný pocit, že někdo může zneužít takovýto program ke sledování vašeho pohybu, dobře jeho instalaci zvažte. Osobně se ale kloním k názoru, že je jeho použití bezpečné. Pokud nechcete používat ovládací panel a nainstalujete si vše sami, vyvarujete se odesílání dat na stránku třetí osoby. Otevřenost open-source softwaru dává alespoň částečnou záruku důvěryhodnosti. Obzvláště fakt, že Canonical zahrnul program Prey do svých repozitářů Ubuntu, mluví o solidnosti projektu.

Celkově celý projekt považuji za velmi zajímavý. Myslím, že může dát určitou naději v případě, že se stanete obětí krádeže.

## S Linuxom na LAN párty: Teeworlds

*Adam Saleh*

Dnes by som rád predstavil ďalšiu veľmi zábavnú, a tentoraz aj celkom originálnu, multiplayer hru. Teeworlds sa dá najlepšie opísať ako zaujímavý kríženec Quake 3 Arena a Worms Armageddon, kde sa medzi sebou snažia pozabíjať malé guľaté čudá. Z Quake 3 si hra zobrala herné módy a zbrane, z Worms zas ručne kreslenú 2D grafiku a celkový štýl, v akom sa súboje odohrávajú.

Ak si ju chcete vyskúšať, stačí si z oficiálnej stránky stiahnuť **5 MB tar súbor** a pripojiť sa na niektorý DeadMatch server, ktorý na Internete beží.

### Ako vyzerá hra?



*Súboj v team deathmatch*

Teeworlds má veľmi peknú retro 2D grafiku, pripomínajúcu klasické plošinovky z dielne Nintendo. Napriek svojej nenáročnej grafike nemusí mať hra až také nízke nároky na výkon počítača. Našťastie sa problémy s grafikou väčšinou dajú vyriešiť nainštalovaním najnovších ovládačov. Plošinovková grafika je však veľmi príjemná a prehľadná. Na lepšie poskakovanie má hráč k dispozícii vystreľovací hák. Preto svojich protivníkov najčastejšie vidíte skákať cez mapu a la SpiderMan. Vystreľovacím hákom si navyše

viete pritiahnúť svojich súperov k sebe. Napriek tomu, aká je hra arkádovitá, v jadre ide o klasickú strielačku. Hra sa aj ovláda klasickou kombináciou myš + klávesnica.



*Rôznofarebné guľky v deathmatch*

Na ničenie protivníkov máte k dispozícii pušku, brokovnicu, raketomet alebo ray-gun. Úlohu základnej zbrane dostala puška, ktorej sa po minúť zásobníka po určitom čase náboje doplnia. Ostatné zbrane sa objavujú rôzne po mape. Ak sa náhodou stane, že sa vám minú všetky náboje, máte ako záchranu k dispozícii veľké kladivo. To vie byť v kombinácii s pritiahnutím súpera vystreľovacím hákom veľmi účinné.



*Bitva o vlajku*

Najsilnejšou zbraňou hry je katana, ktorá sa vždy objavuje len na jednom mieste mapy. Po jej získaní sa vaša guľôčka zmení na pár sekúnd na smrtiaceho ninju, ktorý jednou ranou zničí ľubovoľného súpera.

### Módy

Teeworlds sa zdá byť veľmi jednoduchou hrou, najpopulárnejšie multiplayer módy sa však dostali aj sem:

- **DeadMatch:** súboj všetkých proti všetkým
- **TeamDeathMatch:** súboj červených proti modrým
- **CaptureTheFlag:** klasika na tému „kto vie lepšie kraťnúť vlajky“



*Klasický súboj o vlajky na závesnom lane*

## Mapy

V balíku človek nájde jedenásť máp, z toho päť pre Capture The Flag a šesť pre Dead Match. Pôvodné mapy z hry sú veľmi jednoducho pomenované systémom dm + číslo alebo ctf + číslo. Medzi populárne patrí napríklad dm1 alebo ctf2. Mapy majú veľmi pekný dizajn, napríklad niektoré levely sa odohrávajú v noci, ďalší má všetky rekvizity mexickej púšte. Pre hráča neznalého hry je však trochu problém neprítomnosť akéhokoľvek náhľadu mapy. Po niekoľkých hodinách hry si možno zapamätáte, že dm8 je tá malá mapa so zimnou tematikou, ale určite to nieje ideálne. Jedinou možnosťou, ako si mapu prezrieť bez toho, aby ste sa pripojili na server, je spustiť skratkou [Ctrl+Shift+e] level editor. Vlastný level editor je však veľkou devízou a okolo neho na [fórach hry](#) vznikla živá komunita, ktorá tvorí veľmi pekné mapy.

## LAN párty

TeeWorlds sa stala asi najobľúbenejšou hrou našej malej LAN párty. Hrajú ju všetci, či už starí Quakeri, alebo ich kamaráti, čo sa len prišli pozrieť a počítač väčšinou používajú len ako rozhranie k Facebooku. Bez rozdielu veku či pohlavia, Teeworlds si svojou jednoduchosťou a prítulnou grafikou všetkých získal.



*Výsledky capture the flag hry*

Veľkou nevýhodou hry je však nemožnosť hostovania hry priamo z prostredia klienta. Zatiaľ čo u väčšiny ostatných hier je vytváranie dedikovaného servera jednou z možností, tu je nevyhnutné hrať cez Internet. Bez správne nakonfigurovaného serveru si vlastnú hru jednoducho nezahráte. Našťastie je tu [dokumentácia](#) a treba dodať, že TeeWorlds za tú chvíľku námahy stojí.

## Zhrnutie

### Plus

- + Dobrá hrateľnosť
- + Tri herné módy
- + Príjemná grafika
- + Oddychovka

### Mínus

- Komplikovanejšie vytváranie serveru
- Neexistujú náhľady máp
- max. šesťnásť hráčov

Stránka hry: <http://www.teeworlds.com/>



## S Linuxom na LAN párty: Warsow

*Adam Saleh*

Rýchla, akčná FPS, podobná Quake 3 Arena. Kľúčovým slovom je rýchla. Za všetko hovorí, že najobľúbenejším módom je *instagib*, v ktorom hráč zomiera už pri prvom zásahu. Keď to skombinujete so špeciálnymi módmi pohybu ako *wall jump* alebo *ramp slide*, vznikne vám jedna z najrýchlejších FPS, ktoré ste hrali.

Samozrejme okrem Linuxu podporuje aj Windows a Mac a inštalácia spočíva v jednoduchom stiahnutí a rozbalení **250 MB zip súboru**. Základnou otázkou je, ako Warsow obstojí v silnej konkurencii ostatných Quaku podobných hier. Okrem Warsow tu predsa máme Nexuiz, OpenArenu, AlienArenu, Sauerbraten, alebo Cube.



*Warsow má osobitý grafický dizajn*

### Ako vyzerá hra?

Ak ste niekedy aspoň kútikom oka zahliadli Quake 3 Arena, nemusím vám Warsow veľmi predstavovať, až tak veľmi sa od svojho staršieho súrodca nelíši. Rozdiely sa však nájdu a väčšinou sú veľmi zaujímavé. Jedným z lákadiel sú (oproti pôvodnému Quake) **nové špeciálne pohyby**. K nim patrí známy *wall jump*, zrýchlený príkrok *dash* alebo úkrok *dodge*. Všetky tieto triky robíte sekundárnym tlačítkom na myši, čím Warsow dáva jasne najavo, že rýchly pohyb je rovnako dôležitý ako rýchla strelba.



*Vedieť skákať je rovnako dôležité ako vedieť strieľať*

Sekundárne tlačítko na myši je vyhradené pre zrýchlený pohyb, takže ste ukrátení o sekundárny mód zbrane. **Zbrane** by sa dali nazvať sci-fi štandardom, nájdete tu guľomet, granátomet, raketomet, brokovnicu, zbraň plazmovú, laserovú aj elektrickú. Účinnosť zbrane si však môžete zlepšiť lepšími nábojmi. Každá zbraň má po zodvihnutí len *slabé* náboje, medzi powerupmi, ako sú lekárničky, alebo brnenie, sa však dajú nájsť aj *silné* náboje, ktoré zvyšujú efektivitu vašej zbrane a niekedy aj spôsob strelby.

Jedným z hlavných poznávacích známení Warsow je komiksová grafika. Vyzerá pekne a naozaj ňou se vymedzuje od štandardného FPS klona. Navyše vďaka tomuto kreslenému štýlu nestráca na svojej štýlovosti ani pri znížených grafických nastaveniach. To bol aj

jeden z cieľov hry, aby dobre vyzerala nezávisle od toho, či máte najlepšiu grafickú kartu v okolí, alebo päť rokov starý počítač. Autori pre vykresľovanie používajú modifikovaný engine **qFusion**, ktorý vydali pod GPL licenciou. Samotná hra však nie je open source, takže ak by niekto chcel z Warsow vytvoriť vlastnú hru, musí si všetky modely, textúry a mapy vytvoriť sám. Engine však má veľa zaujímavých vlastností. Najnovšou je skriptovací jazyk, pomocou ktorého môžu hráči vyrábať vlastné módy.



*Komiksovej grafike nesmie chýbať hviezdica okolo hlavy :)*

### Módy

Predtým, než hru pustíte a pripojíte sa na server, je dobré si zapamätať, aké má Warsow **herné módy**. V samotnom hernom rozhraní je totiž väčšina označená len skratkami. Našťastie ich skúsený hráč väčšinou ľahko dešifruje, že dm bude Deatch Match, tdm Team Deatch

Match a ctf Capture The Flag. Že ca je Clan Arena a td je Team Domination, však až tak jasné nie je. Navyše majú niektoré hráčmi vytvorené módy veľmi špecifické pravidlá.



Warsow je naozaj priestorovou hrou

- **dm** a **ffa**: Death Match a Free For All. Klasický mód „všetci proti všetkým“, jediným rozdielom medzi dvoma módmi je, že vo ffa máte od začiatku všetky zbrane.
- **duel** a **duel arena**: Mód jeden na jedného, v arénovej verzii sa prehrávajúci hráč vždy s niekým vymení.
- **tdm** a **ca**: Team Death Match a Clan Arena, základné tímové módy. Tdm je štandardnejší, sú prítomné powerupy a hráč je chvíľu po svojej smrti respawnutý, Clan Arena powerupy na mape nemá a hráč sa po smrti dostane späť do hry až po zlikvidovaní niektorého z tímov.
- **ctf** a **ctf tactics**: Capture The Flag, klasický mód, v ktorom si dva tímy kradnú vlajky, pričom taktická varianta pridáva rôzne vylepšenia, ako sú povolania pre hráčov (medik, inžinier, bežec a vojak) a možnosť stavať guľometné hniezda.
- **td**: Team Domination je mód, v ktorom hráči bojujú o kontrolu nad stanovišťami, a teda o nadvládu nad mapou.

- **bomb**: Bomb and Defuse je prvý mód, ktorý vznikol vďaka novému skriptovaciemu enginu vo Warsow. Ide o klasický mód požíčaný z Counter Strike, kde sa jeden tím snaží vyhodiť veci do vzduchu a druhý sa mu v tom snaží zabrániť.
- **race**: Race sú závody à la Warsow, zatiaľ som ale nemal tú chuť hrať tento mód.
- **headhunt**: Headhunt je veľmi zaujímavým hráčskym módom, kde je vždy terčom len jediný z hráčov. V podstate ide o klasickú naháňačku. Sú dve verzie tejto hry, v prvej sa stáva novým terčom ten, koho predchádzajúci terč zastrelí, v druhej ten, kto úspešne terč uloví. Zákerné sú penalizácie za zastrelenie kohokoľvek iného okrem terča. Tento mód sa dá dobre hrať aj s menším počtom hráčov.

Samozrejme nesmiem zabudnúť na mód módov, teda **Instagib**. Zapína sa malým zaškrávacím tlačítkom v nastaveniach mapy a vie drasticky zmeniť spôsob hry. Jediná zbraň a smrť na jeden zásah. Žiadne lekárničky, ani powerupy. Odporúčam zaškrtnúť, ak sa vám budú zdať štandardné hry príliš pomalé. Najlepšie je, že Instagib je kompatibilný prakticky so všetkými hernými módmi, čo pridáva Warsow na variabilite.



Zomrieť a rozprsknúť sa na sadu tetris kociek je veľmi jednoduché

## Mapy

**Mapu** si najlepšie vyberiete podľa obrázku, všetky veľmi pekne sedia do komiksovej náтуры zbytku hry. Nájdate tu variácie na všetky známe prostredia z Quake 3 Arena, ako sú katakomby, alebo vesmír, ale aj inovatívnejšie vyzerajúce mapy, napríklad mapa, ktorá je urobená v štýle komiksového Counter Strike mestečka. Čo je dobré si pozrieť, je názov mapy. Všetky používajú jednotnú konvenciu w+mód+číslo. Takže wca2 bude druhá mapa vhodná na Clan Arenu, zatiaľ čo wctf5 bude jedna z map na Capture The Flag.

## LAN párty

Warsow som na našu LAN párty priniesol hlavne kvôli nízkym nárokom (napríklad oproti Nexuizu) a zaujímavej grafike. Rozmanitosťou módov a dobrou hrateľnosťou si nás veľmi rýchlo získal, preto ho môžem na vašu LAN párty len doporučiť. Navyše má veľmi dobrú **wiki**, ktorá vám pomôže pri nastavovaní serveru, alebo konfiguračných súboroch. Ak ste predtým hrávali Quake, mali by vám byť dokonca známe aj všetky administrátorské príkazy.

## Zhrnutie

### Plus

- + Vynikajúca hrateľnosť
- + Perfektná grafika
- + Veľa herných módov
- + Možnosť Instagibu
- + Rýchle
- + Nízke nároky

### Mínus

- Možno až príliš rýchle
- Dokumentácia nových módov

Stránka hry: <http://www.warsow.net/>

# Prohlížejte s ePDFView, otevírejte s GKSu, organizujte s Orage

Tonda Szturc

Dnes bych vás rád seznámil s několika snad méně známými programy, jenž však stojí za zmínku. Jako první přiblížím PDF prohlížeč ePDFView, dále vás seznámím s jednoduchým, ale velmi šikovným nástrojem GKSu, který umožňuje jednoduše spouštět programy jménem jiného uživatele. Jako poslední představím kalendář a jednoduchého správce událostí jménem Orage.

## ePDFView – Lehčí bráška Evince

Tento program by měl být podle autorů odlehčeným PDF prohlížečem, podobným prohlížeči Evince, avšak bez závislosti na GNOME. Program využívá knihovny GTK+ a Poppler (knihovna pro vykreslování PDF dokumentů založená na Xpdf), volitelně pak CUPS pro tisk. V Mandriva Linuxu balíček epdfview nemá žádné další závislosti (výstup `urpmq --whatrequires-recursive epdfview`), což je jistě příjemné.



Open Magazin v ePDFView (prostředí Xfce)

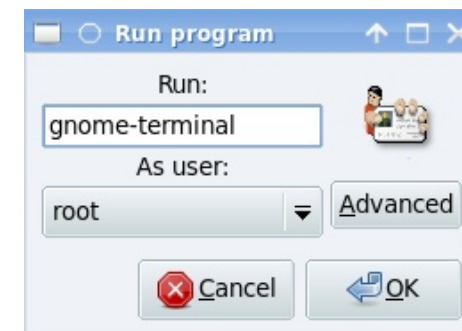
ePDFView má všechny základní funkce PDF prohlížeče, jeho vzhled je, jak vidíte, velice podobný vzhledu Evince, a pokud vám Evince z nějakého důvodu nevyhovuje (například kvůli potřebným závislostem k doinstalování), může být ePDFView vhodnou alternativou.

Podrobnější informace najdete na [oficiálních stránkách ePDFView](#).

## GKSu – Grafické rozhraní k su a sudo

GKSu je aplikací, která uživateli umožní využívat známé příkazy `su` a `sudo` v grafickém hávu, tedy spouštět aplikace pod právy jiného uživatele. Jak je vidět ze screenshotů, program je v angličtině. Základní ovládání je však velmi jednoduché, takže jej jistě zvládne používat i uživatel, který anglicky neumí.

Možné použití je dvojí – buď GKSu spustíme bez parametrů, a pak nám dá pomocí rozbalovacího seznamu vybrat uživatele, pod kterým má spuštěný program „běžet“. Pod položkou **Advanced** můžeme dále vybrat možnost spuštění v login shellu a možnost zachovat proměnné prostředí (preserving environment).



Dialog po spuštění GKSu bez parametru



GKSu vyžadující heslo (při použití přepínače pro nezamknutí obrazovky, klávesnice, aktivního okna)

Pokročilejší uživatelé jistě zaujmou možnosti využití ve skriptech, přičemž chování programu lze upravit pomocí parametrů, jejichž podrobný popis najdete v [manuálové stránce GKSu](#). Mezi možné parametry patří: příkaz, který se má provést; dále přednastavení uživatele, pod kterým jej má GKSu spustit; nastavení, zda má GKSu zamknout obrazovku, klávesnici a myš (pro zamezení odposlechu hesla) či zda má program rozhodnutí o uzamčení nechat na uživateli. Dalším parametrem je možné nastavit již zmíněnou možnost spuštění v login shellu nebo zachování proměnných prostředí (preserving environment). Příslušným parametrem můžeme pozměnit text dialogu při zadávání hesla. Konečně při zadání určitého parametru program GKSu zkopíruje uživatelem zadané heslo na standardní výstup (což se hodí pro spolupráci s programy, které přijímají heslo na standardním vstupu).

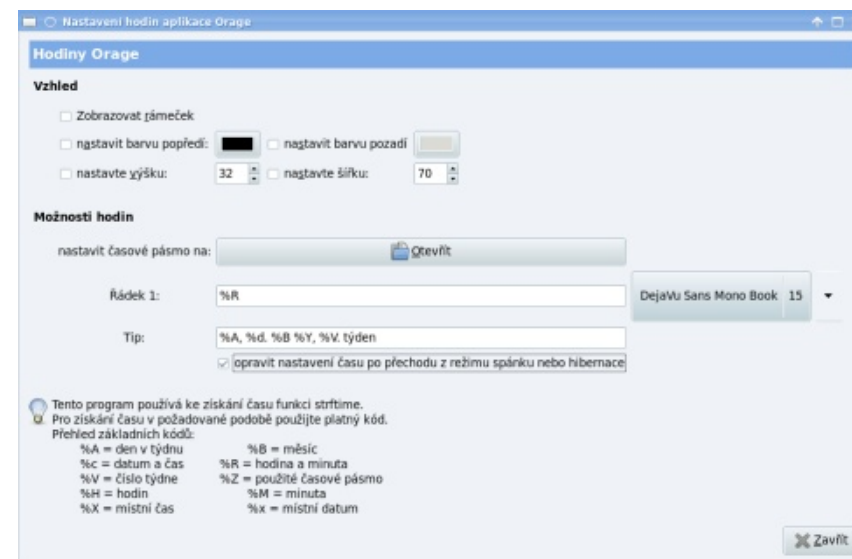
Po instalaci GKSu se mi v kontextovém menu programu Nautilus objevila šikovná položka **Open as administrator** (pro otevření pod účtem správce počítače). Pro systémy s nainstalovaným Mandriva Linuxem tedy asi nebudete potřebovat postupy z článku [Nautilus a rozšíření nautilus-gksu v openSUSE](#) (navzdory názvu článku jde o návod nejen pro SUSE). Přesto článek stojí za přečtení jako příklad komplexnějšího využití GKSu.

Podrobnější informace najdete na [oficiální stránce GKSu](#).

## Orage – Kalendář (nejen) pro Xfce

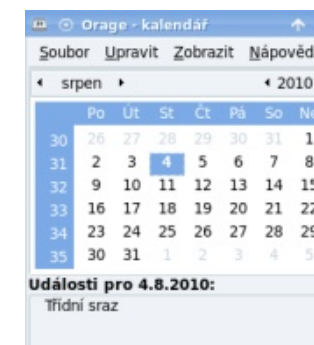
První verze Orage (4.4.0) vyšla jako součást Xfce 4.4.0, program je však jen vylepšenou a přejmenovanou novou verzí aplikace xfcalendar ze starších vydání Xfce. V Mandriva Linuxu (2010.0 i 2010.1) najdete Orage ve verzi 4.6.1 (opět v návaznosti na současnou verzi Xfce). Ještě poznámka k etymologii názvu programu – vypadá to, že nechybí ti, kteří budou původ jména hledat [ve francouzštině](#).

Orage se po spuštění může „usídlit“ jako ikonka v systémové oblasti (systray). Toto funguje, ostatně jako veškeré další funkce programu Orage, i v prostředí GNOME. V „domovském“ Xfce tuto aplikaci lze navíc spouštět i pomocí appletu „Hodiny Orage“ na panel, který je všestranně nastavitelný a může nahradit výchozí „hodiny v Xfce“.

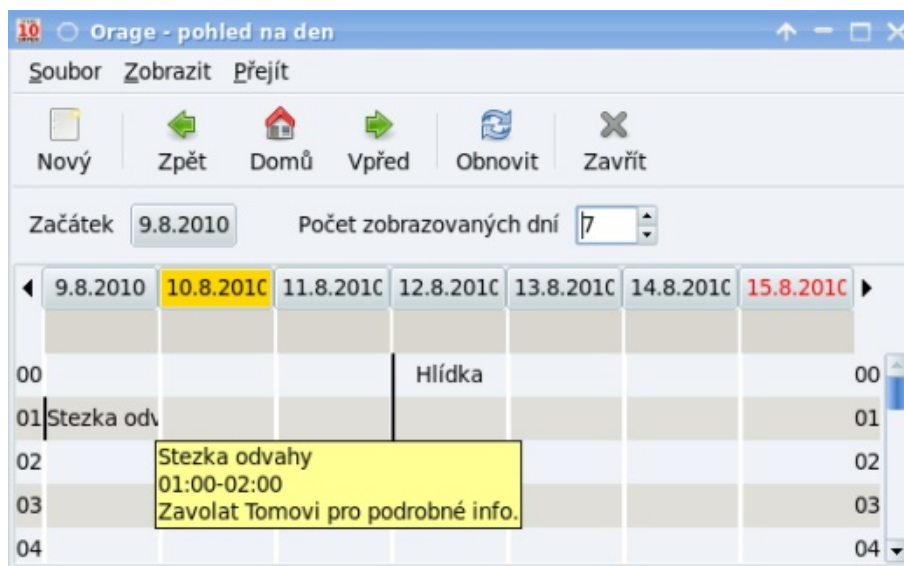


Nastavení vlastností appletu „Hodiny Orage“ na panel

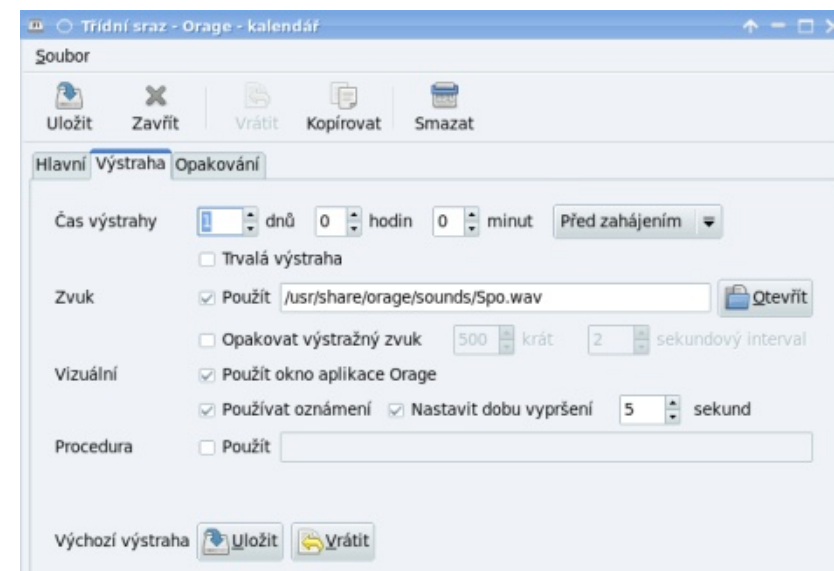
Po kliknutí levým tlačítkem myši na ikonku (nebo applet) se objeví kalendář se zvýrazněným současným datem. Orage však nabízí i jednoduchou správu událostí, ke které lze přiřazovat vizuální i zvukové upozornění. Data z kalendáře je taktéž možné exportovat a importovat na základě široce používaného standardu [iCal](#). Autoři ale upozorňují, že Orage používá i vlastní rozšíření tohoto formátu, které jiné aplikace nemusí umět rozpoznat.



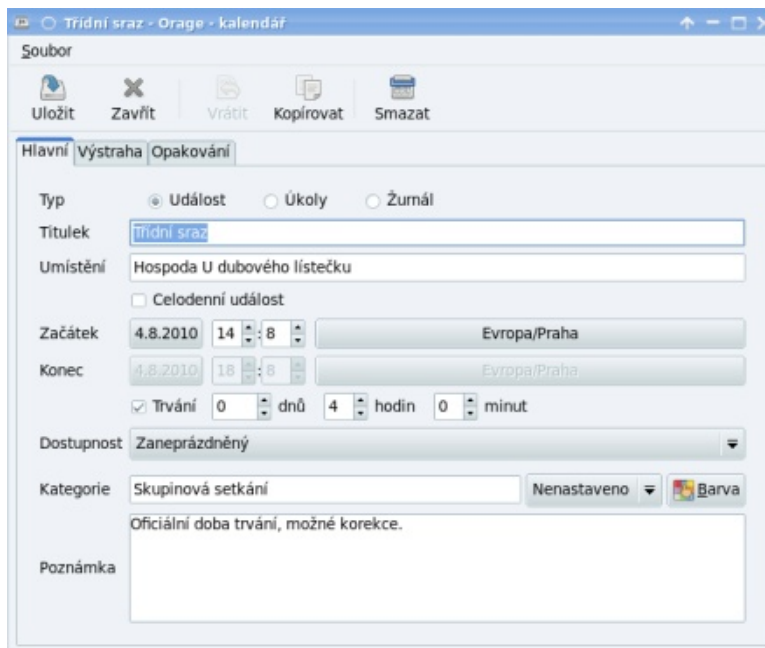
Orage po kliknutí na ikonku/applet



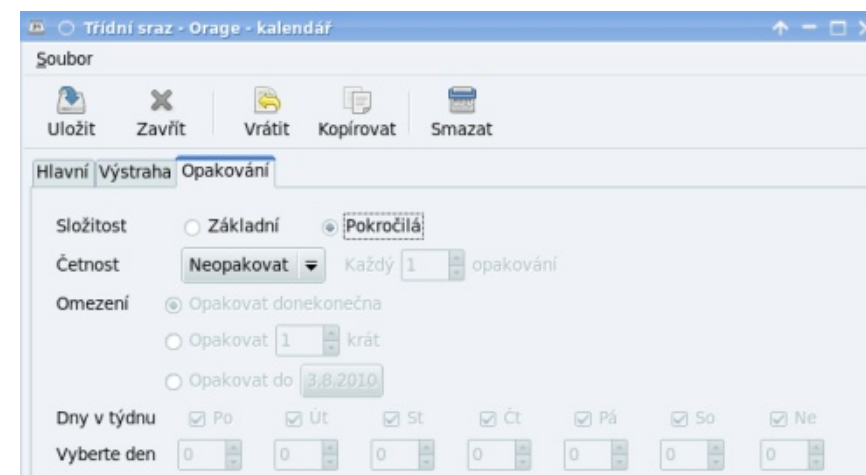
Přehled událostí ve vybraném týdnu (**Zobrazit** | **Zobrazit vybraný týden**)



Druhá záložka po „rozkliknutí události“



První záložka po „rozkliknutí události“



Třetí záložka po „rozkliknutí události“

#### Další informace

- [Oficiální stránky programu Orage](#) – anglicky
- [Dokumentace k Orage 4.6.1](#) – anglicky
- [Data z kalendáře Google v Orage](#) – česky
- [Xfce a kalendář](#) – česky

## Instalace hry Mafia v Mandriva Linuxu přes Wine

Jiří Nedavaška

Hru Mafia jsem si donedávna mohl zahrát pouze ve Windows. Tohle, už je dávno pryč, díky programu **Wine** pro Linux. Mafia je hra odehrávající se ve třicátých letech minulého století v Americe.

Příběh je vyprávěním mafiána jménem Tommy Angelo. Prožijete si celou jeho mafiánskou kariéru. A nejen to. Je možné hrát i hru zvanou „Jízda“, ve které můžete projíždět libovolně městem a zažívat honičky s policií a gangstery, anebo se živit poctivě a vozit lidi za peníze taxíkem. Za peníze si můžete dokoupit zdraví, uložit hru nebo nakoupit zbraně.

Demo anglické verze Mafie je ke stažení na stránce [Hrej.cz](#).

Wine je program, který umožňuje spouštět většinu aplikací a her určených právě pro platformu Windows. Program se neustále vyvíjí a zdokonaluje. Důkazem je fakt, že ještě minulý rok se mi Mafii ve Wine nepodařilo spustit.

### Instalace

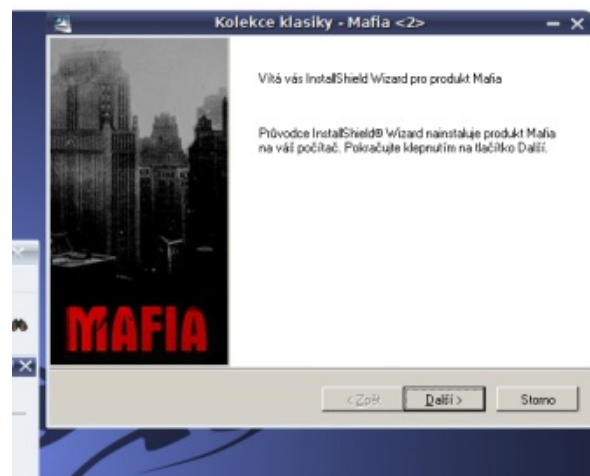
Nejdříve je potřeba mít **nainstalovaný balíček Wine**. Nastavení nijak neupravuji, nechávám ho výchozí.

*Můžete se nechat inspirovat článkem [Wibom – správce wine lahvi](#) a stáhnout program pro různé distribuce Linuxu ze stránek [Wine bottle management](#). Wibom umožňuje pohodlnou instalaci a správu programů, které jsou určeny pro Windows a běží ve Wine v Linuxu.*

Nyní se pustíme do instalace **Mafie**. Je jednoduchá. Po vložení DVD s hrou si ve Správci souborů otevřete adresář cdrom mechaniky. Standardně bývá umístěná zde:

```
/media/cdrom
```

V adresáři klikněte pravým tlačítkem myši na soubor setup.exe a po zobrazení kontextové nabídky vyberte **Otevřít s Wine Windows Program Loader**. Poté se spustí instalace hry.



Instalace začíná

Po dokončení instalace vám jsou nabídnuty dvě možnosti:

- Nainstalovat **DirectX**. Tuhle nabídku odmítněte, protože **DirectX** je určen jako podpora pro 3D hry pouze pro Windows.
- Spustit **readme** pro Mafii. Tato možnost je užitečná, protože poskytuje informace k nastavení.

### První nastavení a spuštění

Hra se spouští standardně z hlavní nabídky menu **Aplikace | Wine | Programs | Mafia** – tam jsou také

všechny důležité informace a možnosti nastavení. Pokud z nějakého důvodu nejdou spustit, tak je zde možnost vše spustit přímo ze složky Mafia umístěné ve skryté složce v domovském adresáři `~/wine/drive_c/Program Files/Cenega Czech/Mafia/`

Při prvním spuštění se nejdříve zobrazí nastavení hry Mafia.



Úvodní nastavení

Doporučuji zvolit pouze rozlišení a potom **Uložit a ukončit**. Teprve při problémech se samotnou hrou (například pomalé vykreslování grafiky, špatný zvuk atd.) je vhodné pohrát si s nastavením podle readme návodu.

Další informace jsou v manuálu Mafie ve formátu pdf. Je to výborně zpracovaná nápověda ke hře.

### Zajímavosti ve hře

Popisovat hru nemám v úmyslu. Z vlastní zkušenosti vím, jak vzrušující bylo očekávání toho, co při-

jde, až dokončím úroveň. Rád bych se zaměřil na bugy (chyby ve hře) – některé jsou opravdu zajímavé a stojí za vyzkoušení. Na závěr přidám jeden bug, který jsem objevil sám. Je velice pravděpodobné, že ho našel i někdo další, ale o tom nevím.

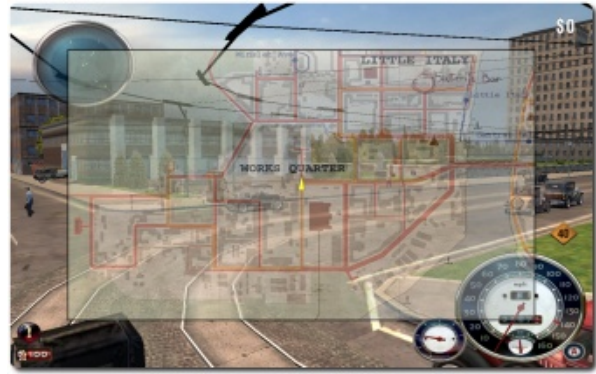
Nejsem hráč, hraji jen velice zřídka, a tak jsem donedávna ani nevěděl, že je spousta bugů k zhlédnutí na netu – konkrétně [zde na Youtube](#). Některá videa jsou opravdu pěknou podívanou.

Tak a tady je ten slíbený bug.



*Pohled z budovy na křižovatku*

Tenhle bug jsem objevil, když jsem ujížděl před policií. Nějak jsem se u těch garáží zamotal a narazil do vrat. Najednou jsem měl půl auta za vraty. Později jsem to místo několikrát použil jako úkryt. Časem jsem jej přestal využívat, protože jsem si dokázal poradit i bez něj. Nachází se ve čtvrti **Works Quarter**.



*Místo na mapě*



*Pohled z křižovatky na místo vstupu*

Místo vstupu je u Taxíku označené šipkou. Hra Mafie je samozřejmě už dávno překonána novějšími hrami. Myslím si však, že právem patří mezi klasiku. Přeji příjemnou zábavu.

## Cube2: Sauerbraten – Oživte starou legendu



Petr Šafařík

**Cube2: Sauerbraten** je oživením starých dobrých akčních multiplayer FPS her z doby Quake 2 a nebo Unreal Tournament. Devatenáctého července tohoto roku vyšlo více jak po roce další vydání: tzv. Justice Edition. Podíváme se na to, jak hra vypadá a co všechno vám nabízí, ale i to, jak ji do svého počítače můžete nainstalovat.

Vraťte se s námi zpět do časů, kdy FPS nepotřebovala mnohajádrový procesor a ani grafickou kartu s vodním chlazením, aby vypadala pěkně, kde na prvním místě byla hratelnost a hráčský požitek než vizuální zpracování. Cube2: Sauerbraten je pokračování hry Cube (jak je vidět z čísla 2 za jménem hry) s přízviskem Sauerbraten.

*.....  
Při psaní tohoto článku jsem se snažil zjistit, co vlastně Sauerbraten znamená a dostalo se mi dvojího vysvětlení: jídlo pocházející z Německa a nebo svinský nářez ve smyslu opravdu rychlé akční hry, létajících kulek, broků a nebo raket z raketometů. Vyberte si dle svého.  
.....*

### Instalace

Hra není umístěna v oficiálních repozitářích Mandriva Linuxu, ale i tak je postup instalace hry Sauerbraten jednoduchý. Z oficiálních stránek hry <http://sauerbraten.org> klikněte na odkaz **Download**. Ze tří nabízených možností ke stažení zvolte možnost s obrázkem tučňáka – **Download Sauerbraten (Justice Edition) for Linux – 464 MB**.

Po stažení archivu jej rozbalte někam k sobě na disk. V této rozbalené složce spusťte skript **sauerbraten\_unix**, který ověří, že opravdu používáte Linux a zjistí bitovou architekturu vašeho počítače a spustí příslušnou verzi.

### Instalace pomocí Peřošova repozitáře

Jak je již mým (snad dobrým) zvykem, připravil jsem do **svého repozitáře** i RPM balíčky právě pro Mandriva Linux v nejnovější verzi. Bohužel jen pro 32bitové

vydání Mandriva Linuxu 2010 Spring. Balíček by měl být kompatibilní se všemi 32bitovými vydáními (testováno na Mandriva Linuxu 2010.0). Pro instalaci pomocí mého repozitáře si musíte tento přidat.

Jako superuživatel zadejte příkaz:

```
urpmi.addmedia --update Petos
http://petos.cz/mandriva/2010.1/i586
```

a balíček jménem **sauerbraten** se objeví ve vašem správci balíčků. Poté jej nainstalujete tak, jak jste zvyklí. Pokud po-

*Spouštěcí položka pro Cube2: Sauerbraten v Mandriva menu*

užíváte starší verzi Mandriva Linuxu, než je 2010.1, musíte si **stáhnout balíček zvlášť z přímého odkazu (430 MB)**.

Co získáte navíc použitím mého repozitáře? Tak prvně je to už jen fakt, že správce balíčků bude vědět o tomto nainstalovaném softwaru – aktualizace a navíc jen jedna instalace hry pro všechny uživatele počítače, oproti klasickému instalování: jedna instalace pro každého uživatele; tedy ušetření místa na disku počítače. Dále pro uživatele zajisté příjemná vlastnost – položka v nabídce Mandriva menu.





## Nesmělé začátky smělé hry

Co vás po spuštění hry čeká? Prvně si vyberete herní mód. Krom nastavení hry pomocí nabídky **Options** a **Editing** vás budou zajímat nejspíše herní položky.

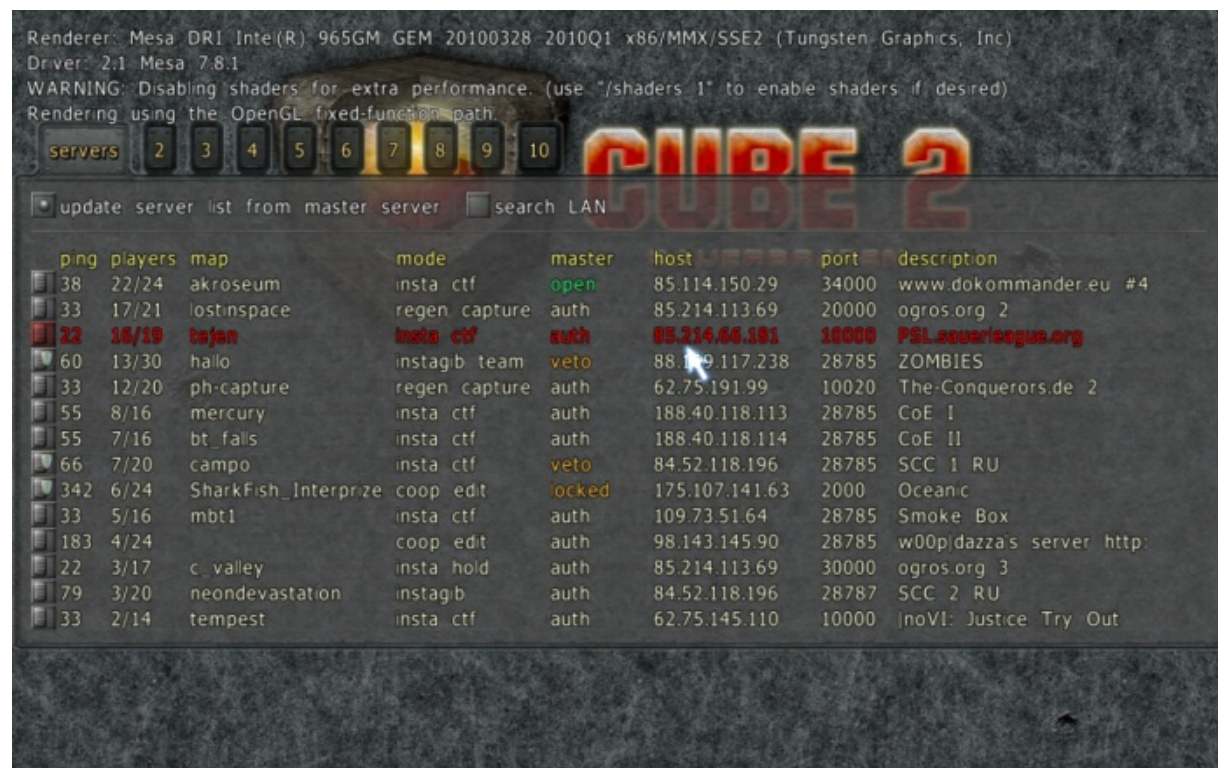


Hlavní nabídka hry Cube2: Sauerbraten

### Ve dvou se to lépe táhne... na jednoho aneb Je-li vás víc

Sauerbraten je především síťová hra pro více hráčů – klepněte na položku **Multiplayer**. Na první obrazovce nastavíte své jméno a nebo vzhled zaměřovače. Klepnutím na **Server browser** počítač prohledá Internet a herní servery, ke kterým se můžete připojit. Jak vidíte na obrázku s názvem Seznam herních serverů na Internetu, seznam aktivních serverů není krátký a pokračuje ještě na dalších stránkách. Stačí si vybrat nějaký vhodný a klepnout na klávesu [Enter].

Je vhodné si vybírat ze serverů, které mají ve sloupci *Master* zelenou volbu *open*. Ty jsou otevřeny pro všechny hráče a není problém se k nim připojit. U každého serveru je zároveň i mód hry a mapa, která se hraje, počet hráčů (aktivní/maximální) a nebo rychlost odezvy serveru. Po načtení úrovně se rovnou objevíte ve hře a můžete hrát. Jen si dejte pozor – jako ve většině her se zde soustředí opravdová špička hry a životnost začátečníka se počítá na vteřiny.



Seznam herních serverů na Internetu

Další volby jsou tyto:

- *veto* – pokud se správce hry (master) rozhodne volit, je vše rozhodnuto dle jeho volby
- *locked* – hra je uzamčená pro hráče, můžete se přidat pouze jako divák
- *private* – do hry se není možné vůbec připojit

### Když jste na to sami

Jste sami doma, vypadlo připojení k Internetu a nemáte nikoho poblíž, s kým byste běhali po mapě? Nic se neděje, Sauerbraten vás pobaví i tak! Hru si můžete zahrát jak s boty, tak jsou připraveny i úrovně pro jednoho hráče.

**Bot match** je hra, která se snaží být co nejvěrnější hře se živými protivníky. Stačí si vybrat počet a inteligenci botů (i při nízké úrovni umí být přesní, naopak ani při vysoké úrovni nejsou chytří, jen bývají ještě přesnější...). Poté vyberete herní mód a mapu a jdete na hru – která je připravena jen pro vás.

.....  
*Boti jsou počítačem řízení protivníci, snažíci se maximalizovat pocit, že hráč hraje se skutečnými lidmi po síti, nikoli s počítačem.*  
 .....

Naopak **Campaign** je hra pro jednoho hráče postupujícího úrovněmi tak, jak v jiných hrách pro jednoho hráče. Bohužel žádný převratný příběh jsem zde neob-

jevil – vždy jen dostanete krátkou zprávu do sluchátek na začátku a pak jen postupujete a střílíte vše, co se hne.

### Když už jste ve hře aneb Jak to vypadá a jak se to chová

Ovládání hry je jednoduché a každý, kdo někdy hrál libovolnou akční hru, bude mít ovládání ihned „v ruce“. Pohybujete se klávesami [W], [A], [D] a [S], levým tlačítkem myši střílíte a pravým vyskočíte a kolečkem myši měníte zbraně. Jednoduché, nemyslíte? Toto samozřejmě nejsou všechny možnosti ovládání vaší postavy ve hře, ale jsou to ty nejdůležitější.

Minimální doporučené systémové nároky se udávají 800 MHz procesor, 256 MB RAM paměti a 32 MB paměti na grafické kartě – hru si tak zahrajete už na obyčejném netbooku, ovšem nečekejte oslnivý grafický výkon na připojeném 24" monitoru. Tuto recenzi jsem psal (a hru zkoušel) na notebooku s integrovanou grafickou kartou Intel se sdílenou pamětí na 2 GHz procesoru a aniž by se procesor více zapotil, hra běžela v rozlišení 1920×1080 (tedy Full HD) naprosto plynule. Je tedy vidět, že hra je oproti nejnovějším herním kouskům méně náročná. Na druhou stranu pro takovou hru, která vyvolává epileptické záchvaty ve spojení s infarktem a zařatými zuby, je méně náročný engine spíše výhodou – nepotřebujete holografické zobrazení počtu nábojů a ani náročný výběr zbraně z inventáře. Jediné, o co v této hře jde, je Sauerbraten (a v tuto chvíli nemyslím nic k jídlu).

Po grafické stránce je hra více než povedená. Na několika obrázcích ukážu pár drobností. Příkladem buď hrátky se světlem, výbuch rakety a nebo artefakty na zdi po zásahu zdi kulkou.



*Hrátky se světlem ve hře*



*Výbuch rakety na zdi*



*Zed' zdeformovaná kulkou*

První díl této hry (Cube) byl často kritizován kvůli špatným mapám – planina, na které jsou pouze dva keře, prázdné chodby, málo členité a nápadité. Sauerbraten byl vylepšen v mnoha směrech, ovšem největší práce je vidět právě na mapách a detailech. Mapy jsou velice pěkné, pestré a nápadité. Můžete bojovat v aréně, ve městě, pouštním městečku (dá-li se to tak říci), kosmické stanici... Asi je zbytečné zde vyjmenovávat všechna prostředí, kde se můžete vyřádit. Místo toho jsem připojil jedno video, které je dostatečně názorné.

Cube2: Sauerbraten je pěkně vypadající akční hra pro spoustu hráčů, která vás chytne a nepustí. Nepředloží vám množství otázek a vaše mozkové závitky mnoho namáhat nebude. Na druhou stranu chcete-li nenáročnou hru, je Sauerbraten tím pravým pro vás.

## Novinky ze světa aplikací Mozilla

*Pavel Corček, vGak*

Nové kontakty pro Thunderbird od Mozilla Labs? Anonymní prohlížení webu nebývá tak anonymní, jak si mnozí myslí. Jak ve Firefoxu 4.0 vypnout animace při práci s panely. Časté mýty o aktualizacích ve Firefoxu 4.0. Tab Candy se staly součástí Firefoxu 4.0. Firefox 4.0 obsahuje nově podporu synchronizace. SeaMonkey 2.1 přichází s novým Správcem záložek. Jak snadno hledat v otevřených panelech Firefoxu. Firefox 4.0 navyšuje velikost diskové vyrovnávací paměti. Firefox 4.0 obsahuje novou jednotnou nabídku. Firefox 4.0 již nebude obsahovat nástroj na reportování nefunkčních stránek. Fennec 2.0 Alfa 1 nově i pro Android. S H.264 se nic nemění, Firefox jej podporovat nebude. Správce doplňků Firefoxu 4.0 získává nový vzhled.

### Nové kontakty pro Thunderbird od Mozilla Labs?

Možná si ještě vzpomenete, jak jsme tu před několika měsíci představovali experimentální rozšíření **Contacts** z dílny Mozilla Labs. Toto rozšíření přišlo s ideou, ve které probíhá správa kontaktů přímo ve webovém prohlížeči a jednotlivým webovým službám k nim poskytuje přístup. To je rozdíl oproti dnešnímu stavu, kdy máte kontakty často na různých webech, což je obtížné pro správu a nemáte je plně pod kontrolou.

Zmíněného experimentálního rozšíření se chytily vývojáři Thunderbirdu a představili vlastní variantu pro Thunderbird. Ta z verze pro Firefox vychází (někdy až doslovně – viz často se vyskytující text „Firefox Contacts“) a přináší tak možnost správy kontaktů importovaných z různých webových služeb.

Slovo „správa“ možná není na místě, protože rozšíření aktuálně umožňuje importovat kontakty z řady služeb, jako jsou Facebook, LinkedIn, Google Contacts, či přímo z klasických kontaktů Thunderbirdu. A umí stejné kontakty sloučit, ale tím aktuálně správa kontaktů končí. Kontakty jsou navíc postaveny „bokem“ od klasických kontaktů Thunderbirdu, což výrazně snižuje jejich využitelnost.

### Anonymní prohlížení webu nebývá tak anonymní, jak si mnozí myslí

Uživatelé často podléhají falešnému pocitu bezpečí. Ten se velmi hezky ilustruje na případu zabezpečení přístupu k programu (a datům v něm spravovaných) pomocí přihlašovacího jména a hesla, které v uživateli vyvolává falešný dojem, že jsou jejich data zabezpečena, ač si je trochu zkušenější uživatel může v řadě případů snadno přečíst z disku.

Proč o tom hovořím? Není to zas až tak dávno, co se ve webových prohlížečích začala nově vyskytovat funkce pro anonymní prohlížení. V tomto módu by prohlížeč, dle slov tvůrců, neměl zaznamenávat žádné informace o vašem prohlížení. Na první pohled to tak vypadá. Když se přepnete do režimu anonymního prohlížení, chvíli prohlídnete webové stránky, a poté se vrátíte zpět do „standardního režimu“, nic o vašem prohlížení nevidíte.

Jak však čas od času někdo upozorní, již na druhý pohled tomu tak nemusí být. Do hry totiž vstupují doplňky a zásuvné moduly (či obecně software třetích stran), které tento režim prohlížení nemusí respektovat. V případě Mozilly platí u doplňků hostovaných na serveru **Mozilla Add-ons** zásada, že při aktivovaném režimu pro anonymní prohlížení **nesmějí ukládat žádné informace o prohlížení**. U jiných druhů informací to není povinné, ale doporučuje se, aby rozšíření nabízelo možnost volby, jak se v anonymním režimu má chovat.

I přes všemožnou snahu tvůrců nemusí stačit ani to. Hezkým příkladem jsou zásuvné moduly, které si často uchovávají data nezávisle na webovém prohlížeči. Například často používaný Adobe Flash ještě donedávna nerespektoval anonymní prohlížení u „svých cookies“. Verze 10.1 tento problém vyřešila, ale nemějte iluze, že tím byl vymýcen poslední zásuvný modul s tímto problémem.

Funkce anonymního prohlížení je v některých případech bezesporu šikovná. Nežijte ovšem v iluzi, že můžete nabízené „anonymitě“ slepě důvěřovat.

### Jak ve Firefoxu 4.0 vypnout animace při práci s panely

Ve vývojových verzích Firefoxu 4.0 se můžete v souvislosti s prohlížením v panelech **setkávat s animacemi**. Ty se týkají „pouze“ hlaviček panelů a povšimnete si jich aktuálně při otevírání a zavírání panelů, do budoucna pak např. při změně pořadí panelů. Pokud se vám uvedené animace nelíbí, máte možnost je snadno vypnout. Přejděte na **konfigurační stránku about:config** a na ní změňte předvolbu `browser.tabs.animate` na hodnotu `false`.

### Časté mýty o aktualizacích ve Firefoxu 4.0

V posledních dnech se na řadě zahraničních serverech objevilo několik mylných informací týkajících se automatických aktualizací připravovaného Firefoxu

4.0. Informace na jednotlivých serverech jsou jako „přes kopírák“, takže lze usuzovat, že jeden ji napsal a ostatní jej od něj „opsali“ (jak to již tradičně bývá). Možná by to tedy stálo za to uvést je na pravou míru.

Aktualizace Mozilla Firefoxu se aktuálně dělí na minor (bezpečnostní a výkonové aktualizace např. 3.6.6 -> 3.6.7) a major (přináší nové vlastnosti např. 3.5 -> 3.6). První zmíněné aktualizace se **již nyní stahují a instalují automaticky**. Uživatel je na její stažení a instalaci pouze upozorněn. A je na něm, zda restartuje Firefox po instalaci okamžitě, nebo nechá aktualizaci Firefoxem nainstalovat až při jeho příštím spuštění.

Není tedy pravdou, že by se s Firefoxem 4.0 nově automaticky instalovaly nové minoritní verze, neboť ty se automaticky instalují již dnes. Díky tomu je valná většina instalací Firefoxu aktualizována na novou bezpečnější verzi během 48 hodin.

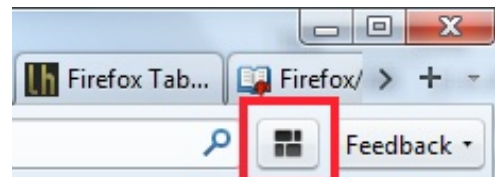
V čem má tedy spočívat ta „velká“ změna? V tom, že by se uživateli u **minor aktualizací nic neoznámilo**, ale jejich instalace by proběhla na pozadí bez interakce s uživatelem. Dá se též předpokládat, že poběží externí proces, který bude aktualizace stahovat a připravovat jejich instalaci. Uživatelé tak budou patrně ušetřeni čekání než Firefox (resp. updater.exe) při spuštění provede aktualizaci. Detaily o „nových aktualizacích“ však nejsou známy.

Co se týče major aktualizací, tak zde patrně nedojde k žádné změně a uživatelé si budou sami volit, zda chtějí přejít na novější verzi, či ne. A co je pak nejdůležitější, prozatím není jisté, zda se uvedené změny objeví ve Firefoxu 4.0.

### Tab Candy se staly součástí Firefoxu 4.0

Pomalou se blíží zmrazení vývoje pro vydání čtvrté betaverze Firefoxu 4.0. Ve vývojové verzi se tak objevila řada novinek. Jednou z nejvýznamnějších je bezesporu Tab Candy, o kterém [jsme zde nedávno psali](#). Oč jde? Ve stručnosti jde o možnost snadného seskupování panelů do skupin a možnost mezi těmito skupinami snadno přepínat.

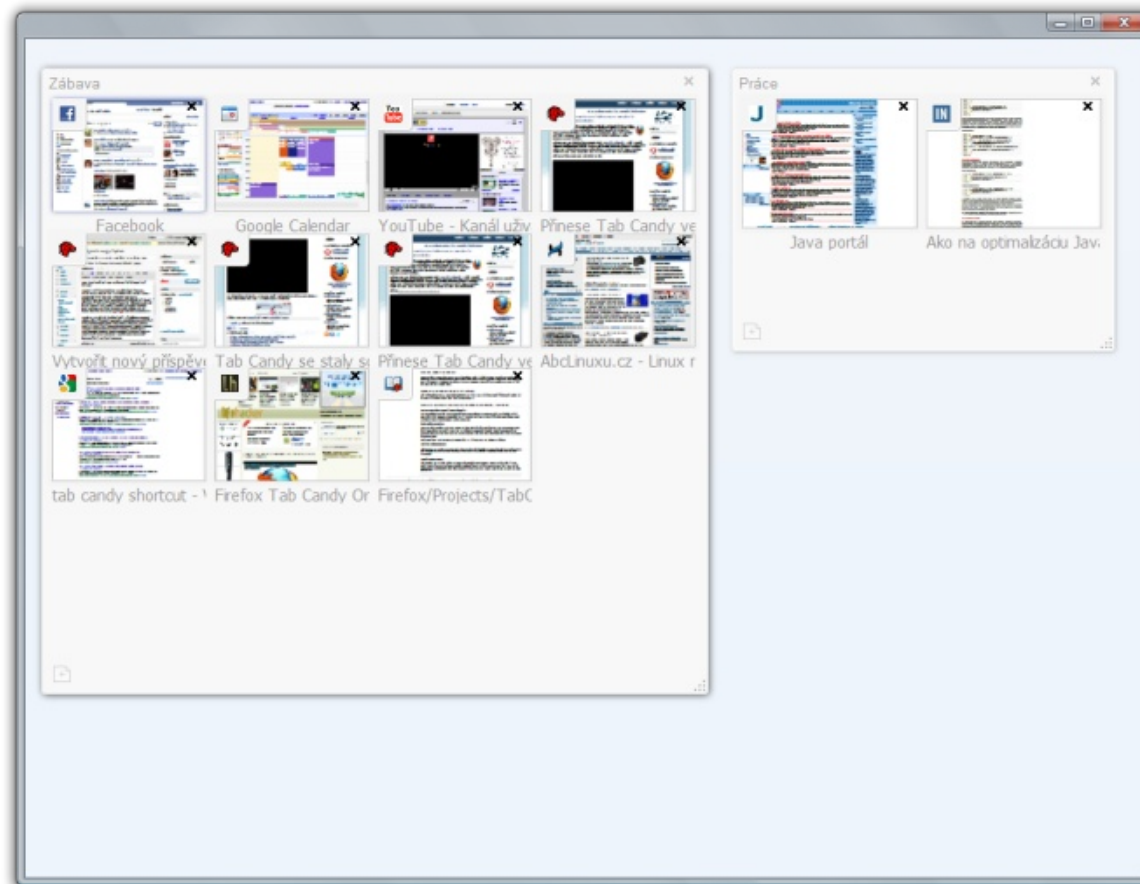
Pro přepnutí do vizuální práce se skupinami panelů slouží následující tlačítko. V aktuální verzi není standardně na liště, takže si jej budete muset ručně přidat. Pro někoho může být šikovnější klávesová zkratka CTRL+mezerník.



Po stisknutí tlačítka se vám zobrazí „pracovní plocha“, v rámci níž můžete přetahováním panelů snadno

spravovat skupiny. Ty lze v aktuální verzi i pojmenovávat. Klepnutím na panel skupiny se přepnete zpět do zobrazení v panelech a zvolený panel bude aktivní. Spolu s ním se pochopitelně zobrazí v panelech i ostatní panely skupiny. Pro návrat lze též použít klávesu Esc. Jeden tip. Vytvoření nové skupiny můžete snadno realizovat v místní nabídce nad ouškem panelu.

Kdy se celá tato funkce může hodit? Možností je celá řada a do finální verze Firefoxu 4.0 pravděpodobně přibudou další, ale z našeho pohledu funkce využijí zejména uživatelé, kteří pracují s větším množstvím panelů. Možnost některé panely skrýt ve skupině na pozadí je šikovná.

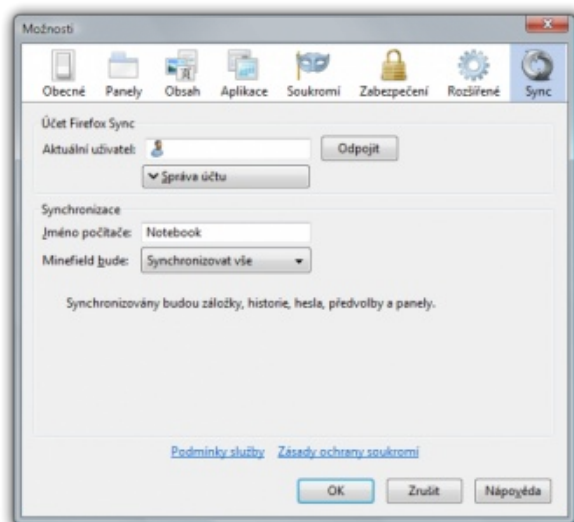


## Firefox 4.0 nově obsahuje podporu synchronizace

Nástrojů na synchronizaci různých dat Firefoxu mezi více počítači je k dispozici celá řada. Je to již docela dávno, kdy Mozilla začala v rámci Mozilla Labs pracovat na projektu Weave (nyní Firefox Sync) tj. nástroji, který umožňuje synchronizaci dat, jako jsou vaše záložky, historie či hesla mezi několika instalacemi Firefoxu (a to i těch na mobilních zařízeních).

Na rozdíl od jiných řešení se vyznačuje zejména otevřeností. Tak například není volně k dispozici pouze klient, ale i server, takže vám nic nebrání synchronizovat svá data přes vlastní server. Taktéž vám nic nebrání, abyste si napsali např. vlastního klienta pro jiný prohlížeč.

Firefox Sync za dobu své existence uzrál a od tohoto týdne jej naleznete jako součást vývojové verze Firefoxu 4.0. Jeho nastavení je dostupné v dialogu Možnosti, případně si povšimnete nové ikonky po pravé straně stavového řádku. Pokud se chcete o Firefox Sync dozvědět více, můžete si [přečíst článek](#) na stránkách podpory Firefoxu.



## SeaMonkey 2.1 přichází s novým Správcem záložek

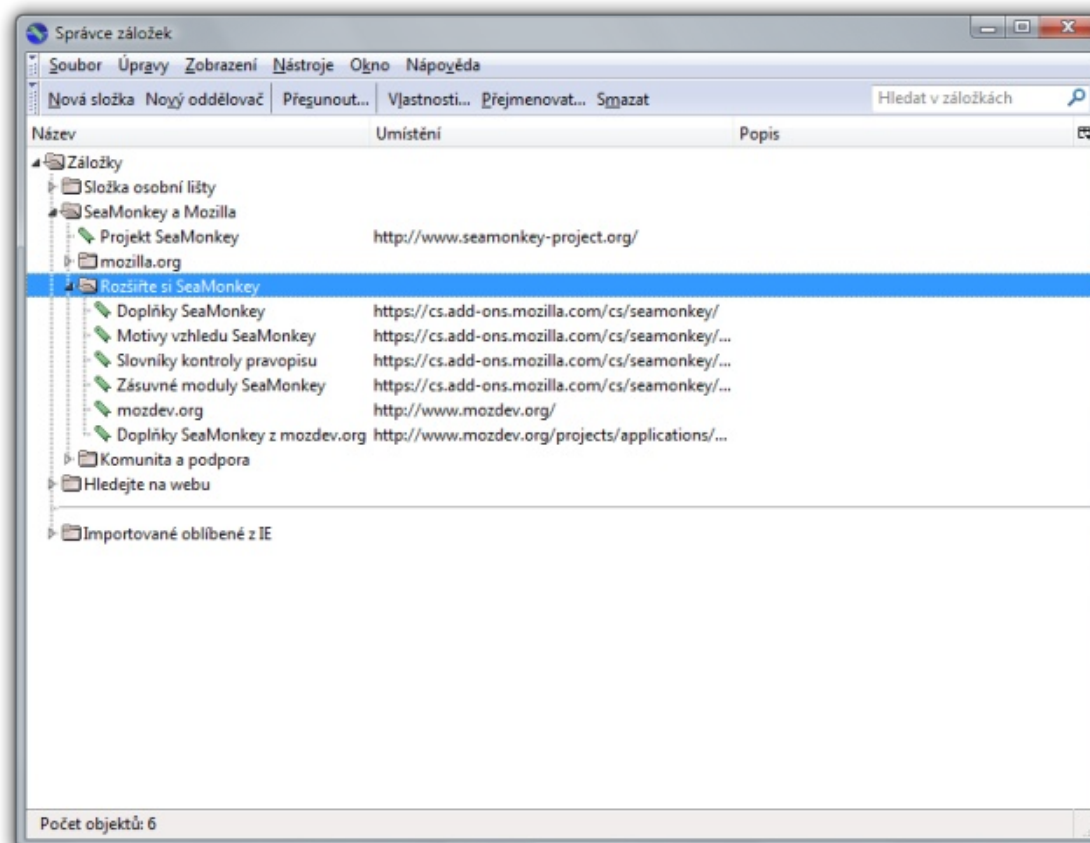
Již někdy předminulý týden jste ve vývojové verzi SeaMonkey 2.1 mohli zaregistrovat **nového Správce záložek**. Jak je na první pohled viditelné, vychází z Knihovny stránek Firefoxu. Určité rozdíly zde však přece jen naleznete. Tím prvním je absence historie prohlížených stránek, která je v SeaMonkey k dispozici v samostatném dialogu. Druhým pak možnost procházet strom složek se záložkami i v pravé části dialogu, kde se ve Firefoxu zobrazuje pouze výpis záložek v aktuální složce.

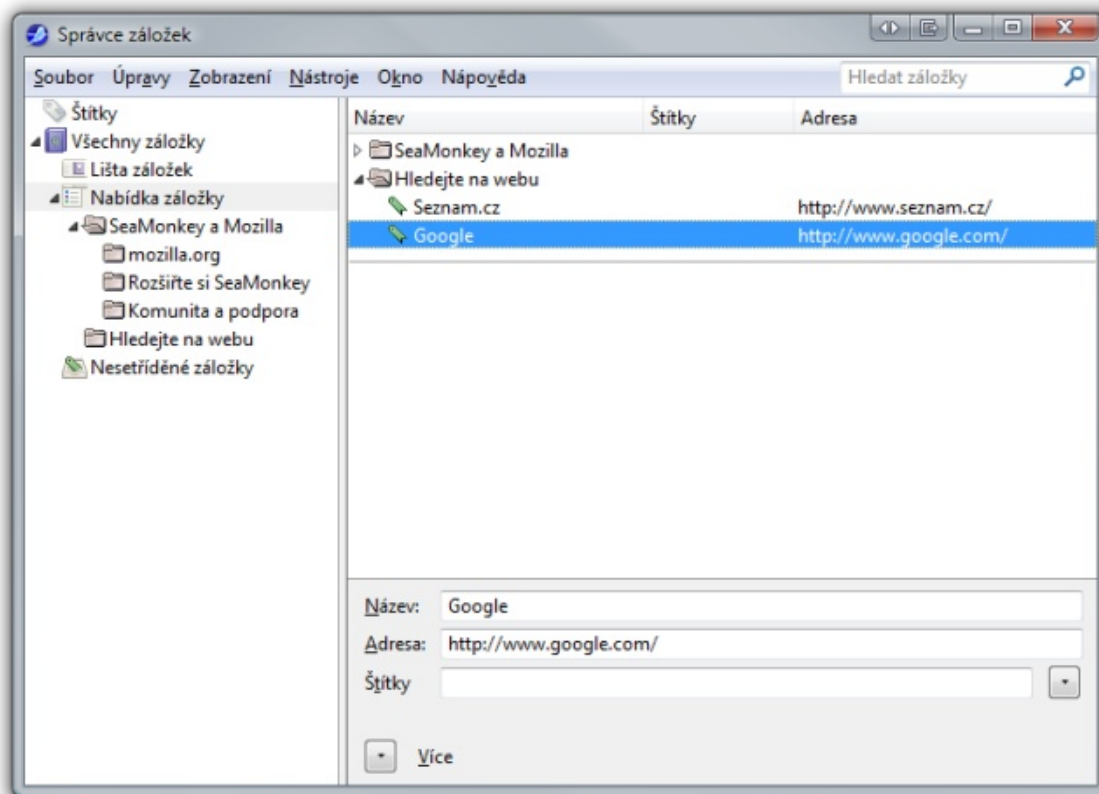
Novinek je pak oproti starší verzi hned celá řada. Po levé straně dialogu si můžete povšimnout nového stro-

mového procházení záložek, nově je k dispozici možnost zálohy záložek do formátu JSON a přibyla též podpora štítků. Na rozdíl od Firefoxu nenaleznete v adresním řádku „hvězdičku“ pro rychlé přidání stránky do záložek či rychlé zjištění, zda stránku máte ve svých záložkách uloženu. Pokud však chcete přidat stránku do konkrétní složky v záložkách, zobrazí se vám u adresního řádku dialog, který jistě z Firefoxu znáte.

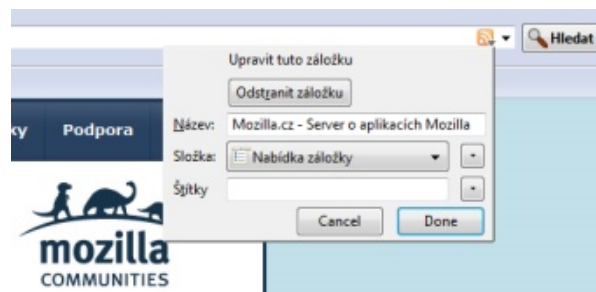
Ke změnám došlo i na pozadí. Záložky ve svém **uživatelském profilu** již nehledejte v souboru bookmarks.html, ale nově v places.sqlite, který též uchovává historii navštívených stránek.

*Původní Správce záložek ze SeaMonkey 2.0*





Nový Správce záložek SeaMonkey 2.1



Nový dialog přidání a úpravy záložky

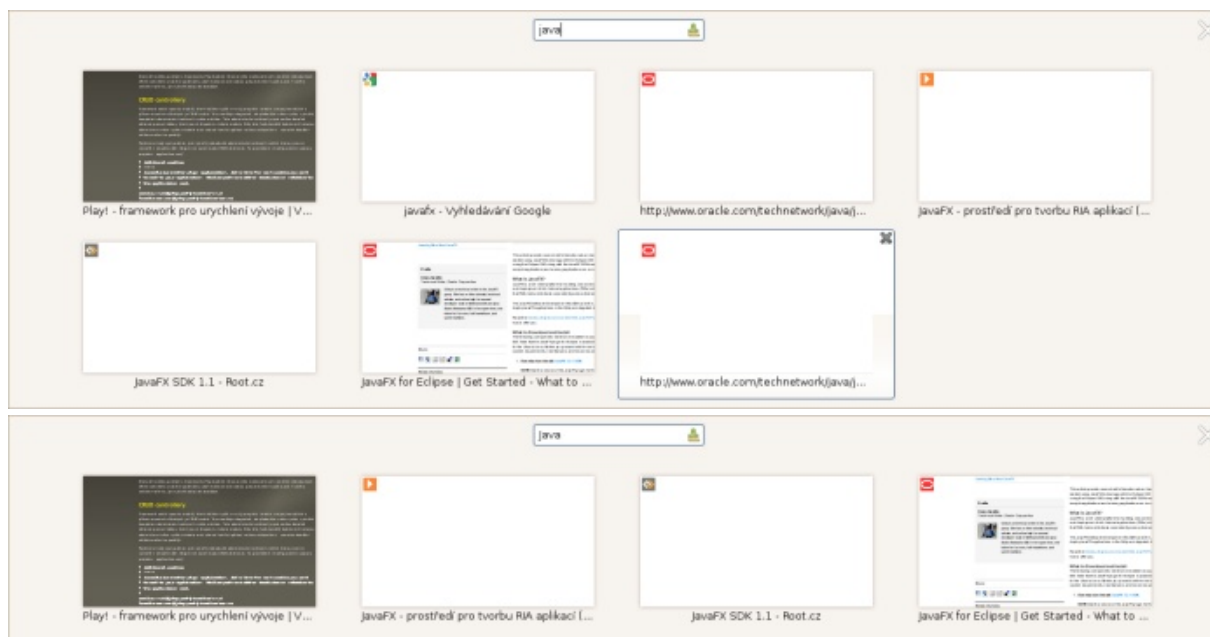
## Jak snadno hledat v otevřených panelech Firefoxu

Pokud máte otevřených mnoho panelů, jistě jste již v nich někdy hledali ten správný. Ve Firefoxu 3.6 to jde dokonce i bez rozšíření, jen se o tom příliš neví.

O celé se stará předvolba `browser.ctrlTab.previews` na [konfigurační stránce about:config](#), kterou stačí nastavit na hodnotu `true`. Tato předvolba mění trochu více věcí:

- Při přepínání pomocí `ctrl+tab` budete přepínat podle posledních označených panelů, ne podle pozic v liště panelů. Staré chování ale mají klávesy `ctrl+page up` a `ctrl+page down`, takže je to spíše o zvyku.
- Při přepínání pomocí `ctrl+tab` se vám zobrazí náhledy otevřených panelů.
- Při stisku `ctrl+shift+tab` můžete hledat v otevřených panelech.

Hledat je možné jak v adrese stránky, tak v jejím titulku. Stačí psát jen kousky slov, která hledáte. Diakritiku ale respektovat musíte. Zajímavé je zde pravidlo respektování velikosti písmen: Dokud používáte pouze malá písmena, na velikosti písmen nezáleží (možno napsat např. „java“ pro hledání slova „Java“). Jakmile se ale ve slově objeví jedno velké písmeno, je toto jedno slovo hledáno s ohledem na velikost písmen.



Poznámka: Prázdné stránky jen nejsou načtené.

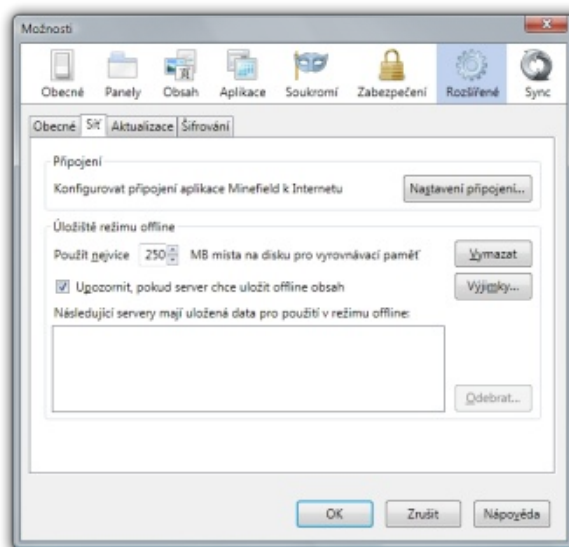
## Firefox 4.0 navyšuje velikost diskové vyrovnávací paměti

Firefox, podobně jako jiné webové prohlížeče, si některé stažené soubory ukládá do vyrovnávací paměti (cache). Výhodou podobně uložených souborů je pozdější rychlejší načtení webové stránky, které uvedené soubory obsahují. Vyrovnávací paměť bývá typicky dvojitá. Jedna, ta menší, je umístěna přímo v paměti a je aktivní pouze tehdy, když je prohlížeč spuštěn. Ta druhá, podstatně větší, je umístěna na pevném disku.

A právě tu se nyní vývojáři **rozhodli zvětšit**. Zatímco ve Firefoxu 3.6 je její výchozí hodnota 50 MB, ve Firefoxu 4.0 došlo k navyšení na 250 MB. Debata, zda nezvýšit výchozí velikost vyrovnávací paměti, se vždy čas od času objeví. Dost často jdou proti sobě protichůdné požadavky, kdy na jedné straně větší vyrovnávací paměť může zrychlit načítání některých webových stránek, na straně druhé by zase Firefox neměl zabírat na disku příliš místa.

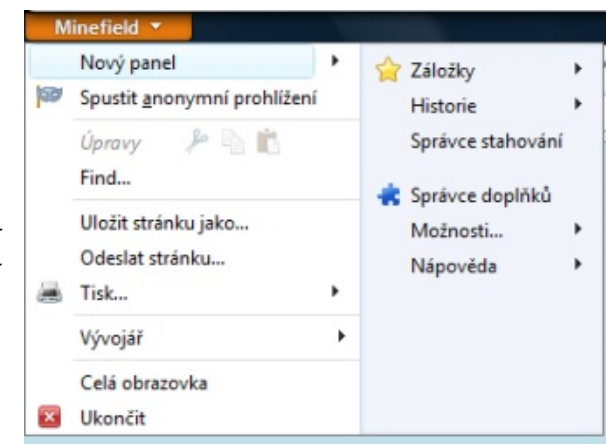
obsah je dostupný pod licencí [creativecommons attribution-share alike 3.0](http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/)

Pokud vám výše uvedená výchozí hodnota vyrovnávací paměti nevyhovuje, můžete si ji snadno změnit. Přejděte do dialogu Možnosti, který je umístěn v nabídce Nástroje či v hlavní nabídce aplikace, v něm zvolte sekci Rozšíření a na panelu Síť si můžete nastavit vše potřebné.



## Firefox 4.0 obsahuje novou jednotnou nabídku

Pokud patříte mezi uživatele betaverzí Firefoxu 4.0 ve Windows Vista/7, pak patrně víte, že je ve výchozím nastavení nahrazena hlavní nabídka **novým jednotným tlačítkem s nabídkou**. To bylo v předchozích betaverzích „provizorní“ a neobsahovalo tak všechny nabídky, které by podle návrhu obsahovat mělo. V aktuální vývojové verzi má již nabídka podstatně lepší podobu, i když lze předpokládat, že se ještě na základě reakci uživatelů do finální verze trochu změní.



Připomínáme, že pokud se vám jednotná nabídka nelíbí, **můžete ji snadno skrýt** ve prospěch původní hlavní nabídky. Je též důležité poznamenat, že se uvedená nabídka objeví v páté betaverzi Firefoxu 4.0 a nikoliv v té následující, která je naplánována na kraj příštího týdne.

## Firefox 4.0 již nebude obsahovat nástroj na reportování nefunkčních stránek

Před více než pěti lety, kdy Firefox začínal, byla vcelku běžná situace, kdy řada webů fungovala pouze v Internet Exploreru. Jejich tvůrci je „optimalizovali“ pro jeden prohlížeč, jeho chyby a na okolí se příliš ne-

ohlíželi. Z tohoto důvodu byla do Firefoxu začleněna funkce Upozornit na chybnou stránku, která dávala uživatelům možnost nahlásit stránku, která ve Firefoxu nefunguje. Skupina dobrovolníků pak kontaktovala tvůrce nefunkčních stránek, upozorňovala je na nalezené problémy a radila, jak sjednat nápravu.

Doba však trochu pokročila a na nefunkční stránku dnes ve Firefoxu narazíte čím dál méně. Uvedená funkce tak již ztratila svou původní funkci a drtivá většina reportů už nesouvisí s nefunkčností stránek, ale spíše s instalovaným softwarem třetích stran na počítači uživatele. Z tohoto důvodu bylo rozhodnuto, že tato funkce **bude z Firefoxu 4.0 odstraněna**. Přípravovaný balík SeaMonkey 2.1 bude stejným krokem následovat.

## Fennec 2.0 Alfa 1 nově i pro Android

Mobilní verze Firefoxu, který je vyvíjena pod kódovým označením Fennec, **dnes vyšla ve verzi 2.0 Alfa 1**. Hlavní novinkou je bezesporu dostupnost verze pro Android, která se v první vývojové verzi **objevila letos v dubnu**. Po platformě Maemo a **zastaveném vývoji pro Windows Mobile** je tak mobilní Firefox dostupný pro další platformu. Tím ovšem výčet novinek nekončí.

Další velkou novinkou je multiprocesová podpora, v rámci které jsou nyní GUI prohlížeče zpracovávány odděleně od vykreslování webových stránek. Prohlížeč by tak měl svižněji reagovat, i když nutno podotknout, že se stále jedná o alfa verzi. Celkově se vývojáři dle slov Stuarta Parmentera (jednoho z vývojářů mobilního Firefoxu) zaměřili na výkon, který by měl být výrazně lepší než v předchozí verzi. Pro beta verzi, která by měla následovat, se navíc počítá s **výraznou úpravou vykreslování stránek**, která by měla odezvu prohlížeče dále vylepšit. V rámci ní se dočkáme i hardwarové akcelerace.

Z **novinek**, které jsou pro uživatele více viditelné, si můžete povšimnout integrace Firefox Sync, který umožňuje synchronizovat vaše data jako záložky či

hesla s desktopovou verzí Firefoxu. Není bez zajímavosti, že vývojová verze Firefoxu 4.0 taktéž **obsahuje integraci Firefox Sync**, takže snadné synchronizaci dat nic nebrání. Vedle toho je nově dostupná funkce vyhledávání textu na stránce, můžete snadno sdílet odkazy na Facebooku či Twitteru a zahrnuta je podpora více-dotykového ovládání. Krátké představení novinek naleznete též na následujícím videu:

Bližší informace o nové verzi jsou **dostupné v poznámkách k vydání** a vývojovou verzi pro Android a Maemo si **můžete volně stáhnout**. Pro uživatele Androidu je důležitou informací to, že je vyžadován alespoň Android 2.0. V Mozilla Wiki též naleznete **seznam podporovaných telefonů**. Pod nimi si představte seznam telefonů, na kterých byl Firefox pro Android vyzkoušen. Pokud váš telefon v seznamu není, neznamená to automaticky, že nebude podporován.

## S H.264 se nic nemění, Firefox jej podporovat nebude

Řada z vás patrně zaregistrovala další „kolo“ debat okolo podporovaných formátů videa v HTML5. Jak asi řada z vás ví, specifikace neříká, jaký formát videa má HTML tag <video> podporovat. Výsledkem je podpora H.264 (MPEG-4 Part 10 AVC) ze strany Internet Exploreru a Safari na straně jedné a podpora Ogg/WebM (VP8) ve Firefoxu, Google Chrome a Opeře na straně druhé (Internet Explorer a Safari podporují pouze v případě instalace potřebného kodeku).

Mozilla H.264 nepodporuje, protože tento formát na uživatele přenáší nutnost placení licenčních poplatků v případech jako je tvorba videí či jejich přehrávání. Některé operační systémy (jako např. Windows 7) obsahují podporu H.264 „v sobě“, takže zdánlivě předchozí bod přestává platit, leč to platí **pouze pro nekomerční použití** a netýká se další distribuce.

V předchozích dnech MPEG LA **oznámila**, že za H.264 nebude v případě bezplatného videa na Interne-

tu vybírat nikdy žádné poplatky (doposud tento stav deklarovala do roku 2015). Na základě této informace se řada lidí začala mylně domnívat, že došlo k vyřešení nějakého problému a že podpoře H.264 napříč prohlížeči vlastně nic nebrání.

Realita je ale někde trochu jinde. Jak **komentoval Mike Shaver z Mozilla Corporation**, nezměnilo se vlastně nic. Jak například **vedl pro The Register**, aktuálně se již řeší nástupce v podobě H.265, takže je otázkou, zda spolu s rozsáhlou podporou WebM bude po roce 2014 H.264 ještě vůbec aktuální. Jak si též můžete povšimnout napříč Internetem, každý si pojem „bezplatné video na Internetu“ vykládá trochu jinak. Ujasnění tohoto pojmu by mohlo být do budoucna ještě zajímavé. Podstatné též je, že se nic nemění na tom, že Firefox z výše uvedených důvodů H.264 podporovat nebude.

Mozilla se otevřeně hlásí k podpoře otevřeného videa na webu. OGG Theora (podporována od Firefoxu 3.5) a WebM (VP8), které bude podporováno od Firefoxu 4.0, dávají uživatelům a firmám možnost tvorby, distribuce a přehrávání videí bez nutnosti platby jakýchkoliv licenčních poplatků. Řadíme jej do stejné kategorie jako HTML stránky či obrázky, které můžete vytvářet a dávat na web bez toho, abyste museli někomu platit za to, že je můžete vytvářet. Je přitom jedno, zda na tvorbu zvolíte komerční či bezplatný nástroj či za jakým cílem obsah vytvoříte.

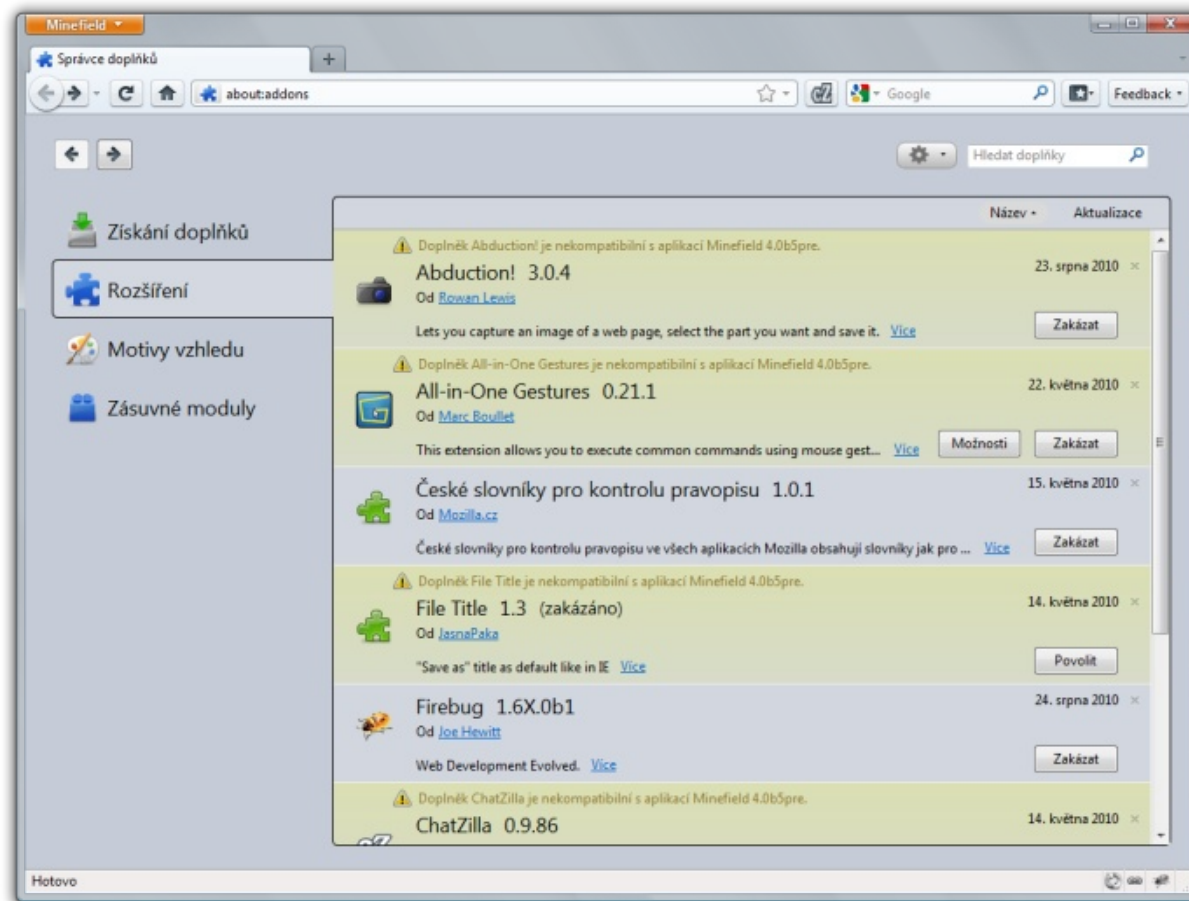
Zatímco na výše uvedené můžete mít odlišný úhel pohledu, na jednom se téměř všichni vzácně shodují. MPEG LA totiž podle mnohých udělala tento krok na základě velké popularity WebM u tvůrců softwaru, ale i hardwaru. Pokud k tomu připočteme podporu WebM u experimentu s HTML5 na YouTube, může WebM do budoucna ochudit MPEG LA o nemalé peníze. A to se jí určitě nelíbí.



## Správce doplňků Firefoxu 4.0 získává nový vzhled

Jednou z novinek připravovaného Firefoxu 4.0 je **nový Správce doplňků**. Ten je součástí vývojové verze již nějaký ten měsíc, ale doposud byla jeho podoba spíše provizorní. V průběhu tohoto týdne se začalo se začleňováním nového vzhledu, který již vypadá o poznání lépe než ten starý. Podoba ještě není finální, pro betu 6 bude například **nový detail doplňku**.

**Aktualizace:** Po vydání této zprávičky **uveřejnila Jennifer Boriss** na svém blogu ukázky, jak by měla vypadat finální podoba jednotlivých částí Správce doplňků. Jak uvádí, uveřejněné ukázky jsou prakticky finální s výjimkou ikon.



## Pokročilá práce se vzhledem tabulky ve Writeru

Michal Polák

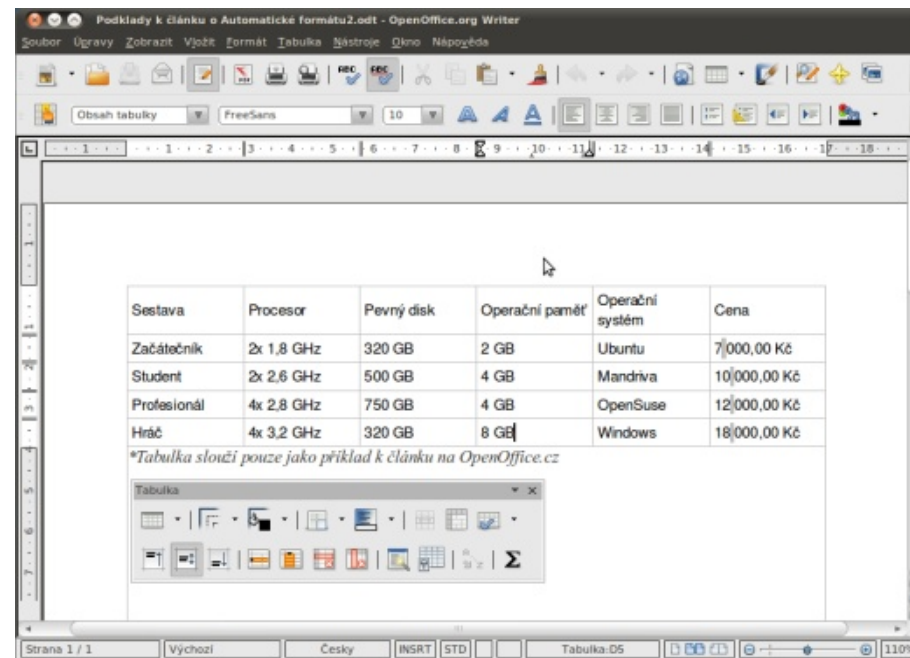
Tabulka v aplikaci Writer nemusí mít jen černé ohraničení, být bez výplně a vypadat pokaždé stejně. V dnešním článku se proto zaměříme na pokročilou práci s tabulkou a zejména s jejím vzhledem. Na praktickém příkladě bude vysvětlena funkce Automatického formátu stejně jako většina možností, které nám tabulka nabízí po své vizuální stránce.

### Úvod do problematiky tabulek

Pomocí tabulky lze jednoduše a hlavně přehledně seřadit nepřehledné množství dat, které spolu nějakým způsobem souvisí. Ve Writeru máte v podstatě dvě možnosti, jak k práci s tabulkou přistupovat. Vytvořit si ji v samotné aplikaci, nebo si ji vložit z aplikace Calc, kde již například existuje (o tom někdy později). Dnešní článek se však zaměřuje na tu první možnost, a to v souvislosti s Automatickým formátem. Pokud jste ještě s tabulkou příliš nepracovali, doporučuji přečíst si starší článek [Vkládání a vlastnosti tabulek ve Writeru](#), kde jsou vysvětleny základní možnosti a úpravy tabulek právě ve Writeru.

### Automatický formát jako mocný nástroj

Nejprve si vytvořte jednoduchou tabulku, například takovou, jaká je na prvním snímku Vzorová tabulka. Samozřejmě si můžete vytvořit úplně jinou a odlišně ji vyplnit - to je na vás, na účel to nemá žádný vliv. Na funkci Automatický formát se dostanete přes panel nástrojů **Tabulka**, který se zase objeví po označení tabulky (stačí do ní kliknout levým tlačítkem myši). V něm naleznete poměrně nenápadnou ikonu **Automatický formát** (dole čtvrtý zprava). Otevře se následně dialogové okno, kde si můžete vybrat z celé řady již přednastavených vzhledů. Můžete si jej však vytvořit, a proto zavřete okno **Automatického formátu** a čtěte dále.



Vzorová tabulka

Vlastní automatický formát se totiž vytvoří tak, že tabulku ručně naformátujete. Stačí tedy kliknout opět levým tlačítkem myši na tabulku a z nabídky si zvolit **Tabulka...** a v nově otevřeném okně již jen upravovat v záložkách různé možnosti. Poté opět zvolíte **Automatický formát** a kliknete na tlačítko **Přidat**. Vyplňte název svého automatického formátu a potvrďte **OK**. Váš automatický formát se uloží a již jej můžete nadále použít v nepřehledném množství dalších tabulek. Prozatím však, pokud již nemáte tabulku naformátovanou, nic nedělejte. Nejdříve si totiž musíte, jak již bylo řečeno, tabulku upravit, a to přes Formát tabulky.



Toto místo  
může být  
VAŠE  
jen za

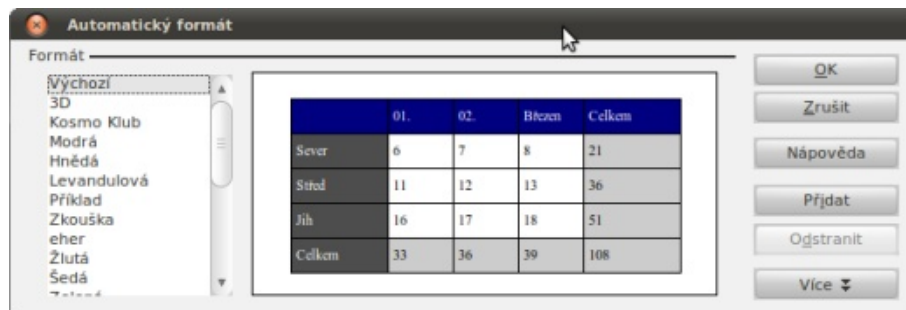
1000 Kč  
bez DPH

pro  
alespoň  
7200\*  
čtenářů

objednávejte  
na

Liberix, o.p.s.  
obchod@liberix.cz  
+420 595 175 184

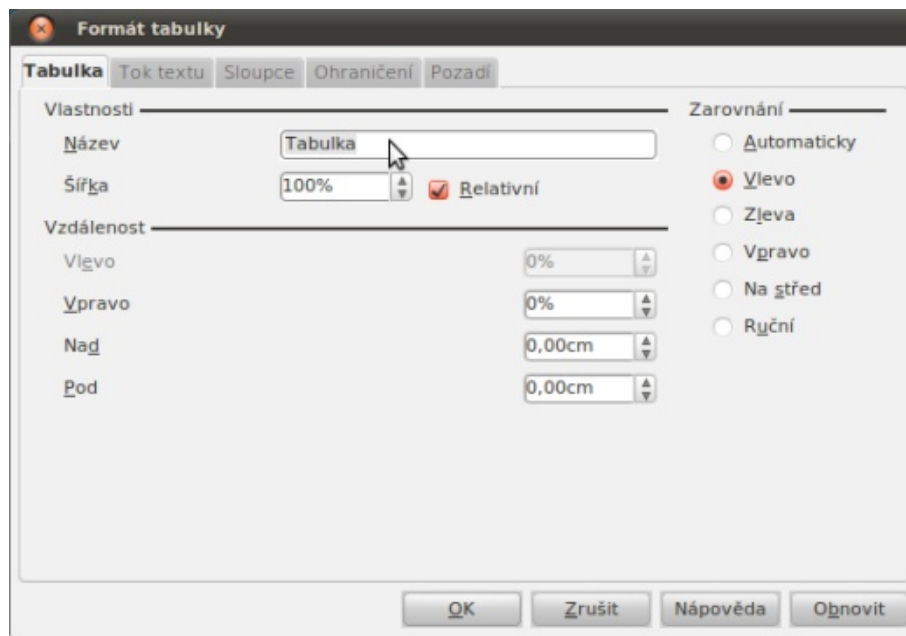
\*www.openmagazin.cz/co-je--openmagazin/



Automatický formát

## Formát tabulky

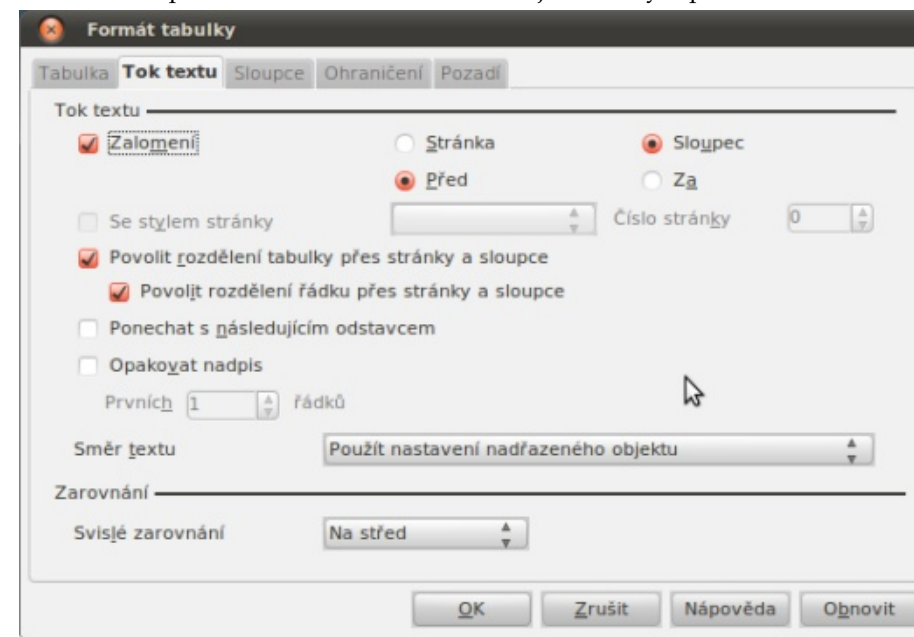
Nyní tedy klikněte pravým tlačítkem myši do prostoru tabulky a zvolte možnost **Tabulka...**, čímž otevřete právě okno **Formát tabulky**. V první záložce si můžete změnit zarovnání, pojmenovat si tabulku a zvolit si vzdálenosti od textu. Přepněte zarovnání například **Vlevo** a zaškrtněte možnost **Relativní**.



Tabulka (základní nastavení)

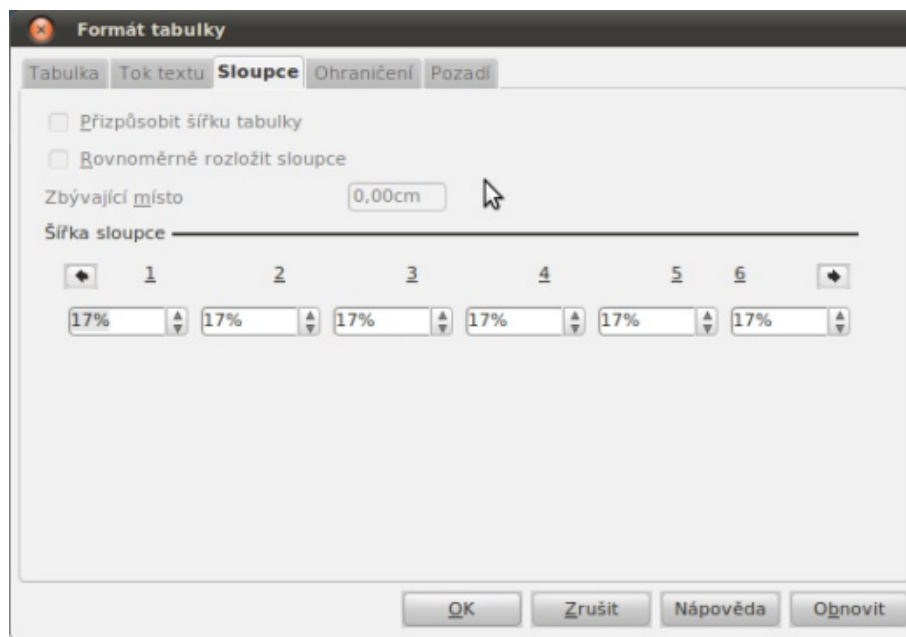
V záložce **Tok textu** si úplně dole zvolte **Svislé zarovnání**, a to **Na střed**, a v **Toku textu** zaškrtněte **Zalomení** a vyberte **Sloupec**. Samozřejmě si tabulku

můžete nastavit úplně jinak, toto je pouze příklad, podle kterého si možnosti můžete vyzkoušet. Možnostem v záložce **Tok textu** se budeme pravděpodobně věnovat hlavně při větším množství obsahu, než je uvedený v příkladu.



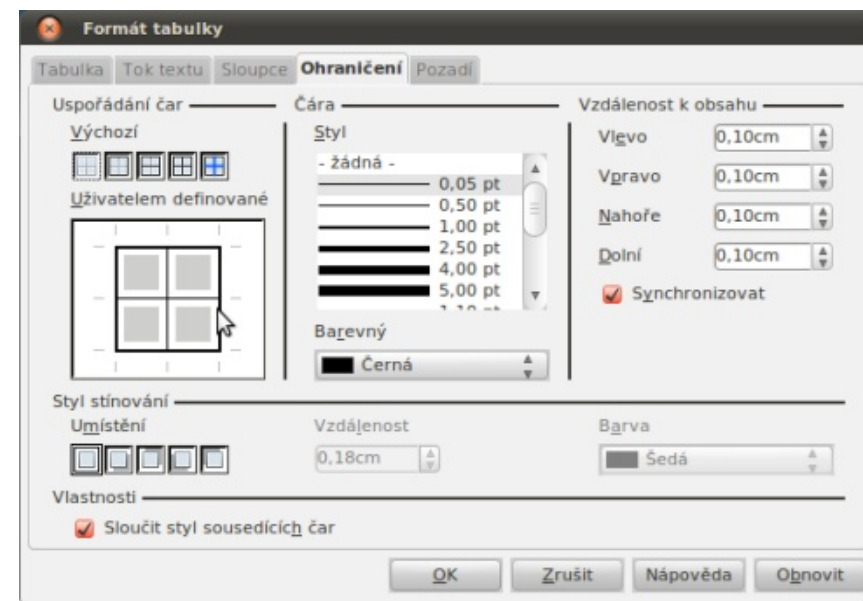
Tok textu

Záložka **Sloupec** umožňuje pouze nastavení procent jednotlivých sloupců tabulky. Laicky řečeno, jaký podíl z celkové šířky bude mít každý ze sloupců v tabulce. Writer si tuto možnost většinou vhodně nastaví sám. V příkladu je hodnota pro všechny sloupce 17%. Pracuje se přesně se 100%, a tak se každá změna hodnoty projeví na hodnotách ostatních. Tedy procenta se chovají správně tak, jak matematicky mají a nesčítají se. Writer pracuje někdy také s centimetry, podstata však zůstává stejná.



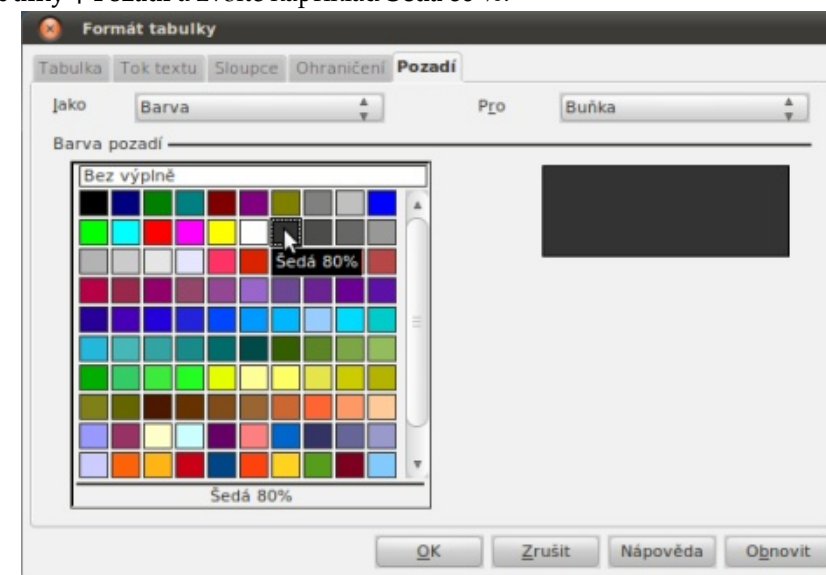
Sloupce

Asi nejvíce možností k nastavení je v záložce **Ohraničení**. V sekci Uspořádání čar vyberte **Pouze vnější ohraničení** a ve střední části dialogového okna zvolte tloušťku **2,5 pt**. Poté zvolte **1 pt** a myší klikněte do náčrtu ohraničení tabulky po levé straně, konkrétně na vnitřní svislou a horizontální část (čáru, ohraničení). V této části to chce chvíli experimentování, pokud nemáte zkušenosti, a brzy se jistě i obyčejnou metodou pokus-omyl doberete požadovaného výsledku. Po pravé straně lze také nastavit **Vzdálenost k obsahu** v centimetrech. Záložce **Pozadí** se věnuje samostatně.

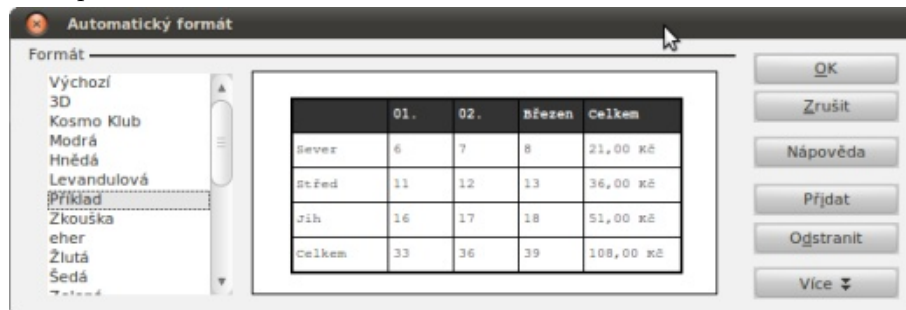


Ohraničení

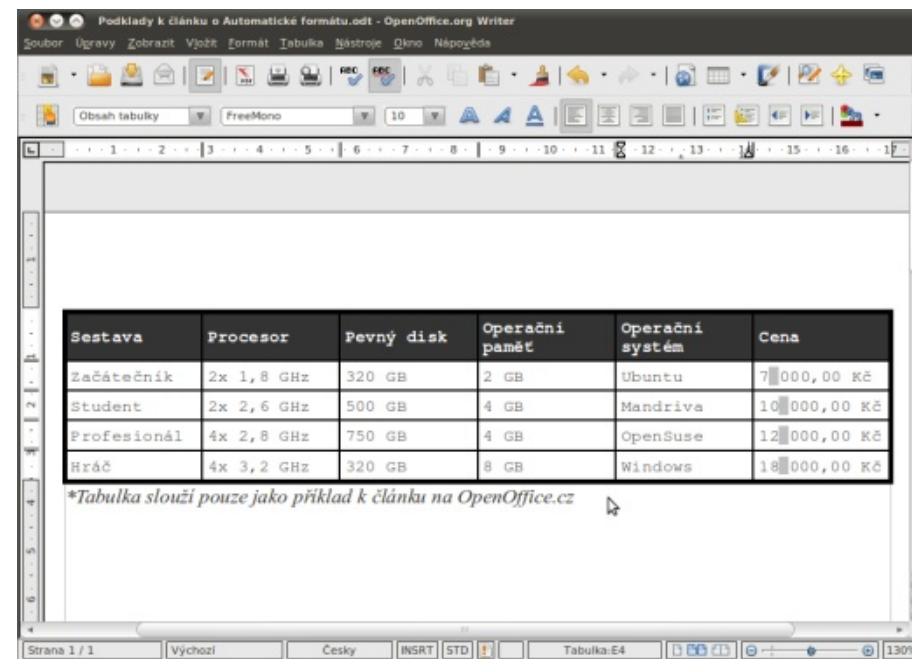
Klikněte myší mimo tabulku a označte tahem myši pouze první řádek. Jděte opět stejným způsobem (tedy přes pravé tlačítko myši na tabulce) na **Formát tabulky | Pozadí** a zvolte například **Šedá 80 %**.



Nyní si běžným způsobem označte obsah tabulky a zvolte písmo dle vlastního výběru, v příkladu je použité **FreeMono** o velikosti **10**. Na prvním řádku je změněna barva písma na **Bílou** a písmo je **Tučně**. Nyní již tedy máte v podstatě naformátovanou tabulku a můžete vytvořit vlastní **Automatický formát**. Jděte na něj přes panel nástrojů **Tabulka** (viz počátek článku) a zvolte **Přidat**, pojmenujte vlastní formát a potvrďte **OK**.



*Vlastní Automatický formát*



*Výsledná tabulka*

### Následné použití automatického formátu

A na závěr ještě malé připomenutí, k čemu je to všechno dobré. Nyní již máte tabulku hotovou stejně jako uložený Automatický formát (v podstatě šablonu), kterou jste si z ní vytvořili. Pokud byste nyní vytvářeli další tabulku, již ji nemusíte samostatně formátovat. Stačí, když si do ní kliknete a zvolíte Automatický formát z panelu nástrojů Tabulka. Dále si jen vyberete po levé straně dialogového okna vámi vytvořenou, nebo jinou šablonu a potvrdíte volbu. Tabulka tak dostane již dříve přednastavený vzhled.

## Práce s poli a tvorba menu v Impressu

Michal Polák

Už dříve jsme se věnovali práci s předlohou snímku v aplikaci Impress, kterou dnes ještě rozšíříme o další možnosti. V první části se budeme ve stručnosti věnovat datům, textovým polím a číslům snímků přes funkci pole. V té druhé části si vytvoříme jednoduché menu, kterým můžete svou prezentaci značně oživit.

### K čemu pole v Impressu?

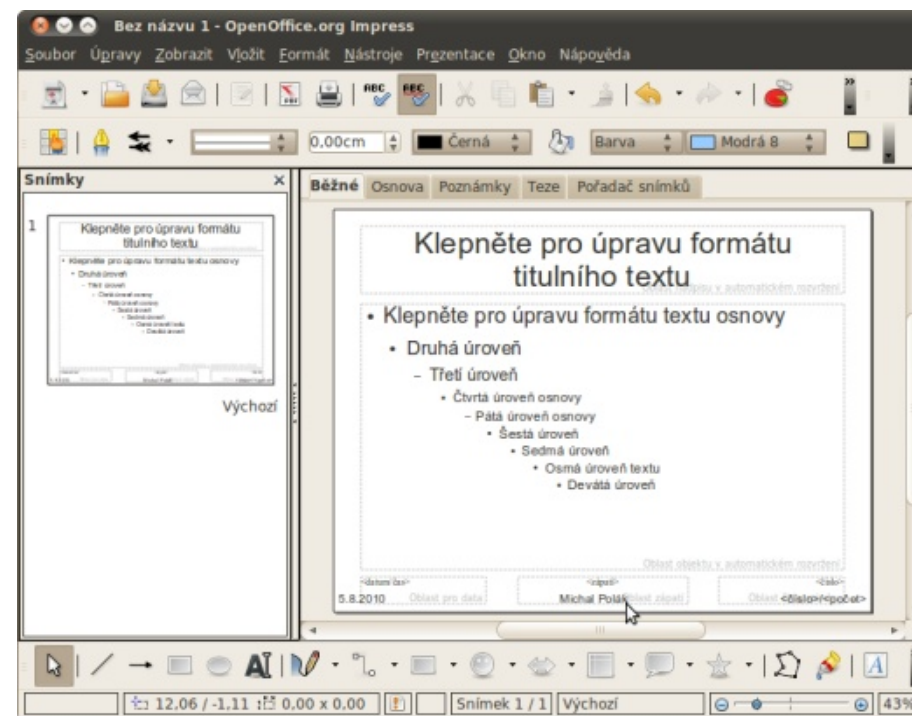
V jednom z dřívějších článků [Impress pro pokročilé: Práce s předlohou snímku, vytvoření šablony](#) jsme představili základní práci s předlohou snímku, která umožňuje rychlou práci a stejnou grafickou podobu všech snímků v prezentaci. V dnešním článku bude pozornost věnována práci s poli, a to právě v souvislosti s předlohou snímku. Všechny postupy budou opět probírány na praktickém příkladě a výsledek je dostupný ke stažení.

S možností vložení jedné z funkcí patřící do nabídky Pole se lze setkat v celé řadě aplikací. Jedná se o prvky v dokumentu, které informují po vložení o buď se neustále opakující informaci jako například jménu autora, nebo o informaci, která se týká přímo dokumentu, ale neustále se mění v závislosti na tvorbě nebo času. Typickým příkladem tak může být počet stran, v opačném případě zase aktuální datum. Pole vždy vkládáme přes **Vložit | Pole** a následně vybíráme z nabídky to, které potřebujeme. V prezentacích se však nabízí zejména vložení pole do předlohy snímku, což s sebou přináší celou řadu usnadnění a hlavně urychlení práce. Na začátek si vytvoříme úplně obyčejnou prezentaci, tedy v průvodci bez jakéhokoliv nastavování klikněte na tlačítko **Vytvořit**.

### Pole a předloha snímku

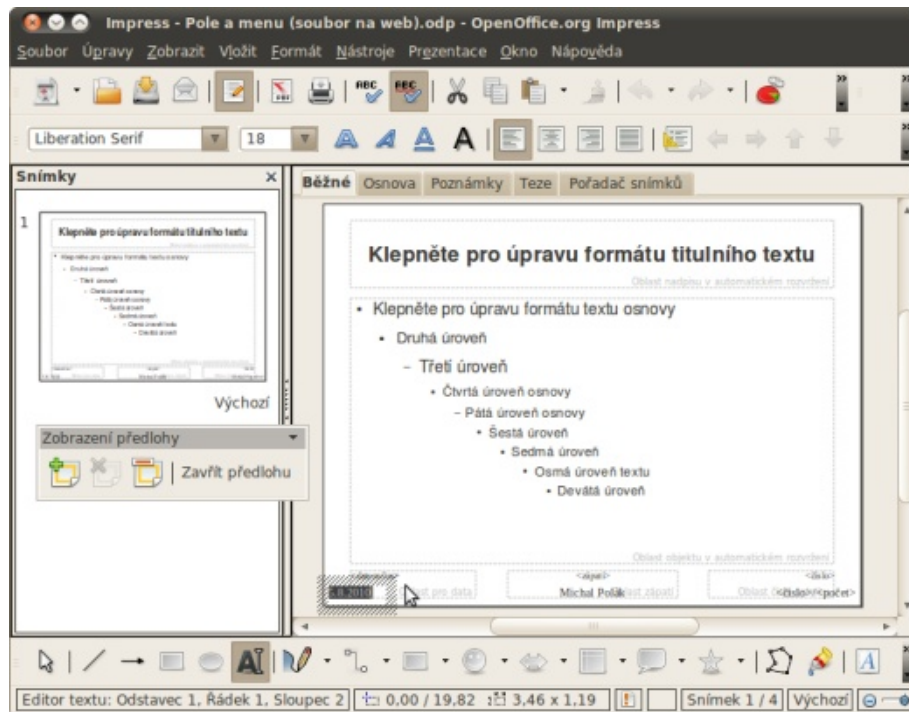
Jak již bylo řečeno, vložení pole do předlohy snímku je velice užitečné. Nejčastěji si budeme vkládat informace o počtu stran, své jméno a datum. V Impressu vyberte z pravého panelu **Úlohy** záložku **Rozložení**, a to druhou možnost od shora, tedy **Titul a text** (nebo podle potřeby a uvážení jinou). Nyní zvolte **Zobrazit | Předloha | Předloha snímku**, čímž se Impress automaticky přepne do „módu“ úpravy předlohy snímku. Nyní je potřeba si ujasnit, co potřebujeme. V příkladu bude po levé straně aktuální datum, uprostřed nejdříve jen vaše jméno (později také odkaz na menu) a po pravé straně bude číslo aktuálního snímku ze všech snímků. Nyní klikněte na **Vložit | Pole | Datum (proměnný)**, které se vám následně objeví někde v předloze. Poté jej přetáhněte myší do levého spodního rohu a můžete také změnit jeho formátování, k tomu se však dostaneme později. Stejným způsobem vložte pole **Autor** a umístěte je doprostřed dolů. Na pravou stranu se umístí

aktuální snímek a zároveň počet všech snímků (například pro lepší orientaci v čase vzhledem k odprezentovanému obsahu, tj. snímkům). Nejdříve vložte **Pole | Číslo stránky** z nabídky Vložit, objeví se `<číslo>`, klikněte hned za text (do tohoto pole) a vložte do něj stejným způsobem **Pole | Počet stránek**. V jednom poli tak budou v podstatě dvě a mezi ně ještě napište lomítko, výsledek bude vypadat takto: `<číslo>/<počet>`. Následně přetáhněte celé pole dolů do pravého rohu předlohy snímku.



Vložená pole do Předlohy snímku (v dolní části předlohy snímku)

Nyní přijde na řadu zarovnání a grafická úprava předlohy, která je vysvětlena v článku [Impress pro pokročilé: Práce s předlohou snímku, vytvoření šablony](#). V příkladu jsem použil velice jednoduché formátování, které můžete použít buď podle snímku Grafická úprava předlohy snímku, nebo samotného souboru s příkladem, který je ke stažení (informace pro uživatele Linuxu: v příkladě je použito písmo FreeSans, pro pole písmo Liberation Serif).

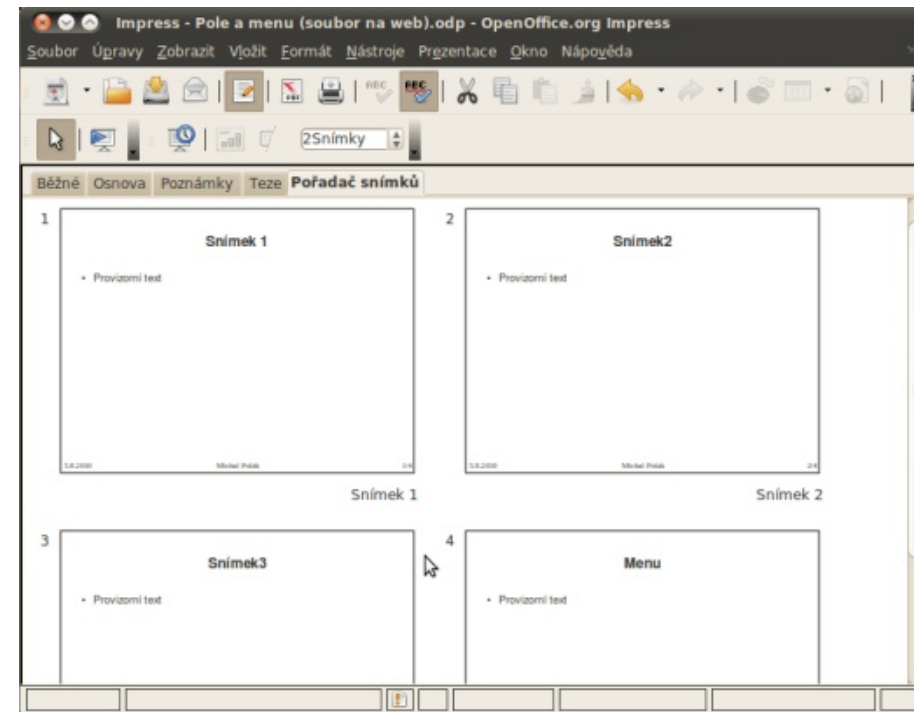


*Decentní grafická úprava předlohy snímku*

## Vytváříme menu

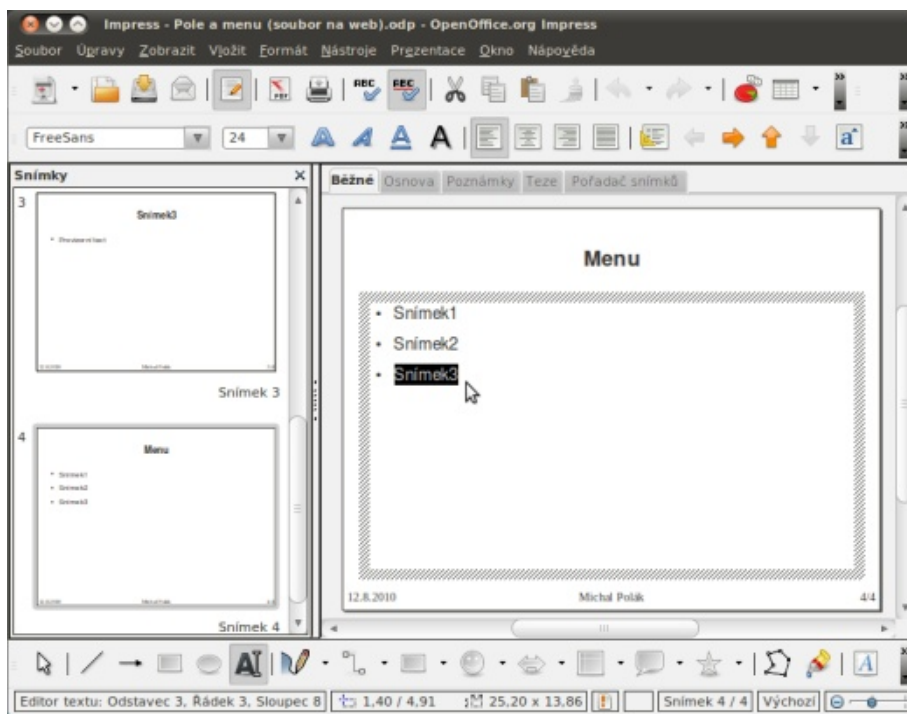
Nyní máte vytvořenou jednoduchou předlohu snímku společně s poli ve spodní části. Menu v prezentacích je pro spoustu uživatelů poměrně nevídanou záležitostí. Nicméně s sebou přináší celou řadu výhod jako možnost vrácení se elegantním způsobem na jiný snímek v prezentaci bez použití aplikace. Stejně tak tím (zejména studenti) mohou dokázat, že tvorbu prezentací skutečně ovládají. Neposledním využitím je také prezentace na webových stránkách, kdy může (i po exportu do PDF) posloužit takové menu v podstatě jako obsah s odkazy. Ještě než však můžete vytvářet nové snímky a jejich obsah, musíte vypnout tlačítkem **Zavřít**

**předlohu** z panelu **Zobrazení předlohy** mód úpravy předlohy snímku. Nejprve si vytvořte alespoň čtveřici snímků. Klikněte pravým tlačítkem myši do panelu **Snímky** a vyberte **Nový snímek** (opakuje alespoň třikrát). Nyní pojmenujte nadpisy jako například „Nadpis1“, v druhém snímku „Nadpis2“ a tak dále a vytvořte provizorní obsah. Čtvrtý snímek nebude mít v příkladu nadpis „Nadpis4“, ale „Menu“.



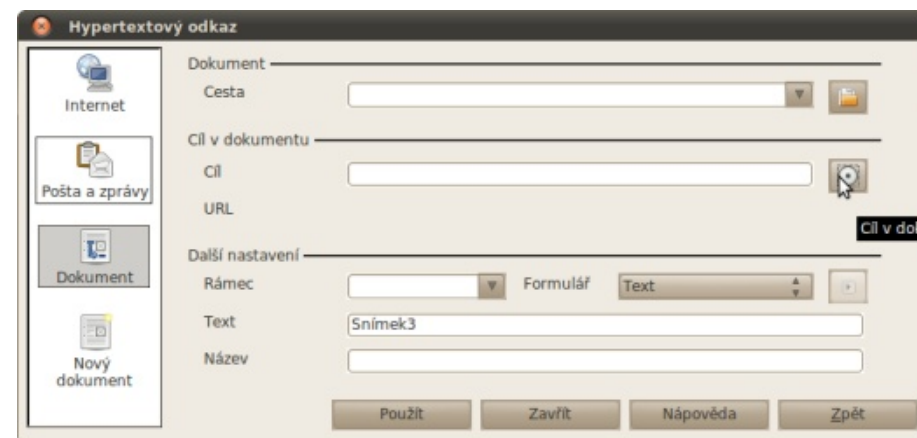
*Příprava příkladu pro vytvoření menu (vytvoření čtveřice snímků)*

Ve čtvrtém snímku vytvořte pod sebou několik odrážek s textem, který bude odkazovat na ostatní snímky. Pro inspiraci použijte snímek Tvorba obsahu menu.



Tvorba obsahu menu

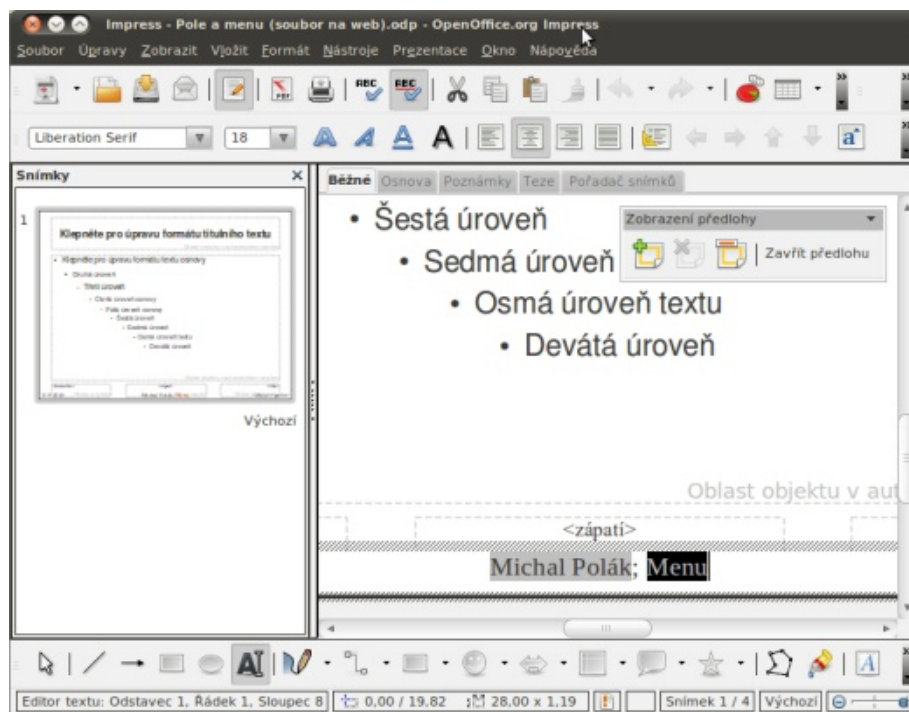
Nyní označte text „Snímek1“ a vyberte **Vložit | Hypertextový odkaz**. Na levé straně vyberte z nabídky Dokument a klikněte na tlačítko **Cíl v dokumentu** (malé kolečko na obrázku Vytvoření hypertextového odkazu; je na něm kurzor myši) a vyberte *Snímek1*. Poté se jen vraťte přes tlačítka **Použít** a **Zavřít** v této nabídce a dále opět **Použít** a **Zavřít** ve všeobecném okně **Hypertextového odkazu**. Tento postup je nutný, aby se hypertextový odkaz aktivoval. To poznáte jednoduše podle toho, zda změnil barvu na modrou (po odznačení defaultně červený). Stejný postup opakujte pro všechny texty na snímku Menu a ke každému přiřaďte dotyčný snímek.



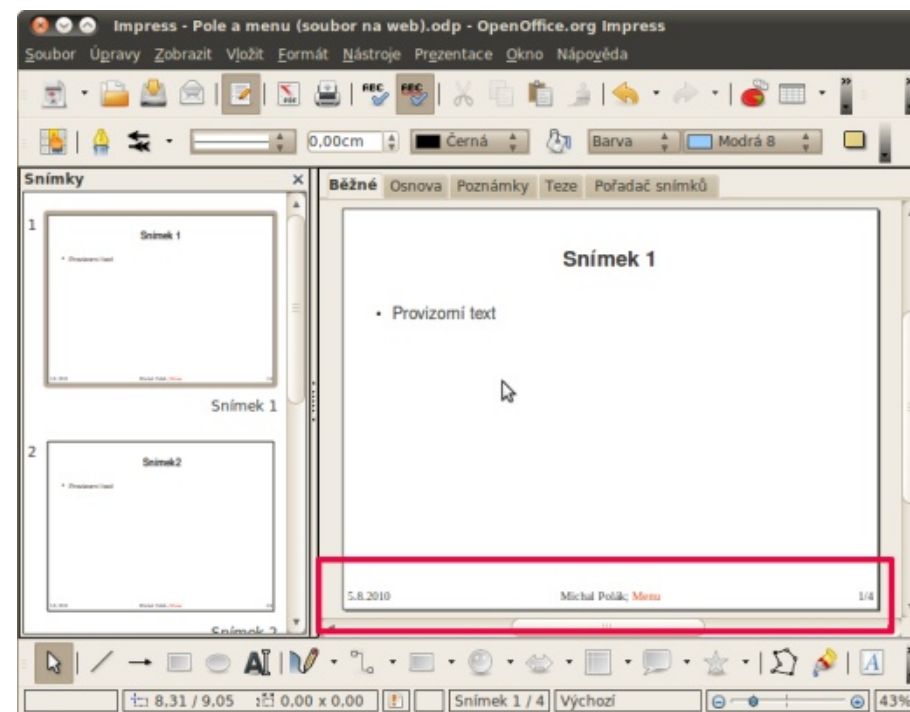
Vytvoření hypertextového odkazu v menu

Nyní se opět přes **Zobrazit | Předloha | Předloha snímku** vraťte na Předlohu snímku, kde budete vytvářet odkaz na menu, který se zobrazí na každém snímku. Klikněte do pole autora (za vaše jméno) a napište následující text (nebo jiný dle uvážení): Menu. Pak bude zápatí vypadat takto: Jméno a Příjmení; Menu. Následně označte text Menu a vytvořte z něj hypertextový odkaz přes **Vložit | Hypertextový odkaz**. Samozřejmě vždy po skončení práce s předlohou ji musíte vypnout jako dříve. Na levé straně vyberte Dokument a následně stejným způsobem jako v předešlém případě vytvořte odkaz, tentokrát na čtvrtý snímek. A to je pro dnešní článek vše, pokud budete mít k čemukoliv dotaz, neváhejte se vyjádřit v diskuzi.





*Práce s odkazem na menu v Předloze snímku*



*Hotová prezentace s poli a vytvořeným menu*

Celý příklad si lze opět stáhnout v defaultním formátu aplikace Impress pro lepší pochopení a případné použití nebo úpravu.

<b>Podací lístek</b>					
Vyplní pošta					
Odesílatel					
<table border="1" style="width: 100%; height: 20px;"> <tr> <td style="width: 25%;"></td> <td style="width: 25%;"></td> <td style="width: 25%;"></td> <td style="width: 25%;"></td> </tr> </table>					
Adresát					
<table border="1" style="width: 100%; height: 20px;"> <tr> <td style="width: 25%;"></td> <td style="width: 25%;"></td> <td style="width: 25%;"></td> <td style="width: 25%;"></td> </tr> </table>					
Dobírka Kč					
<table border="1" style="width: 100%; height: 20px;"> <tr> <td style="width: 25%;"></td> <td style="width: 25%;"></td> <td style="width: 25%;"></td> <td style="width: 25%;"></td> </tr> </table>					
Udaná cena v Kč					
<table border="1" style="width: 100%; height: 20px;"> <tr> <td style="width: 25%;"></td> <td style="width: 25%;"></td> <td style="width: 25%;"></td> <td style="width: 25%;"></td> </tr> </table>					
Druh zásilky	Hmotnost				
Cena služby	Placeno v hotovosti				
Podací číslo	Poznámka (doplňkové služby)				
11 - 036 Česká pošta, s.p. IČ 47114983					

<b>Podací lístek</b>					
Vyplní pošta					
Odesílatel					
<table border="1" style="width: 100%; height: 20px;"> <tr> <td style="width: 25%;"></td> <td style="width: 25%;"></td> <td style="width: 25%;"></td> <td style="width: 25%;"></td> </tr> </table>					
Adresát					
<table border="1" style="width: 100%; height: 20px;"> <tr> <td style="width: 25%;"></td> <td style="width: 25%;"></td> <td style="width: 25%;"></td> <td style="width: 25%;"></td> </tr> </table>					
Dobírka Kč					
<table border="1" style="width: 100%; height: 20px;"> <tr> <td style="width: 25%;"></td> <td style="width: 25%;"></td> <td style="width: 25%;"></td> <td style="width: 25%;"></td> </tr> </table>					
Udaná cena v Kč					
<table border="1" style="width: 100%; height: 20px;"> <tr> <td style="width: 25%;"></td> <td style="width: 25%;"></td> <td style="width: 25%;"></td> <td style="width: 25%;"></td> </tr> </table>					
Druh zásilky	Hmotnost				
Cena služby	Placeno v hotovosti				
Podací číslo	Poznámka (doplňkové služby)				
11 - 036 Česká pošta, s.p. IČ 47114983					

<b>Podací lístek</b>					
Vyplní pošta					
Odesílatel					
<table border="1" style="width: 100%; height: 20px;"> <tr> <td style="width: 25%;"></td> <td style="width: 25%;"></td> <td style="width: 25%;"></td> <td style="width: 25%;"></td> </tr> </table>					
Adresát					
<table border="1" style="width: 100%; height: 20px;"> <tr> <td style="width: 25%;"></td> <td style="width: 25%;"></td> <td style="width: 25%;"></td> <td style="width: 25%;"></td> </tr> </table>					
Dobírka Kč					
<table border="1" style="width: 100%; height: 20px;"> <tr> <td style="width: 25%;"></td> <td style="width: 25%;"></td> <td style="width: 25%;"></td> <td style="width: 25%;"></td> </tr> </table>					
Udaná cena v Kč					
<table border="1" style="width: 100%; height: 20px;"> <tr> <td style="width: 25%;"></td> <td style="width: 25%;"></td> <td style="width: 25%;"></td> <td style="width: 25%;"></td> </tr> </table>					
Druh zásilky	Hmotnost				
Cena služby	Placeno v hotovosti				
Podací číslo	Poznámka (doplňkové služby)				
11 - 036 Česká pošta, s.p. IČ 47114983					

<b>Podací lístek</b>					
Vyplní pošta					
Odesílatel					
<table border="1" style="width: 100%; height: 20px;"> <tr> <td style="width: 25%;"></td> <td style="width: 25%;"></td> <td style="width: 25%;"></td> <td style="width: 25%;"></td> </tr> </table>					
Adresát					
<table border="1" style="width: 100%; height: 20px;"> <tr> <td style="width: 25%;"></td> <td style="width: 25%;"></td> <td style="width: 25%;"></td> <td style="width: 25%;"></td> </tr> </table>					
Dobírka Kč					
<table border="1" style="width: 100%; height: 20px;"> <tr> <td style="width: 25%;"></td> <td style="width: 25%;"></td> <td style="width: 25%;"></td> <td style="width: 25%;"></td> </tr> </table>					
Udaná cena v Kč					
<table border="1" style="width: 100%; height: 20px;"> <tr> <td style="width: 25%;"></td> <td style="width: 25%;"></td> <td style="width: 25%;"></td> <td style="width: 25%;"></td> </tr> </table>					
Druh zásilky	Hmotnost				
Cena služby	Placeno v hotovosti				
Podací číslo	Poznámka (doplňkové služby)				
11 - 036 Česká pošta, s.p. IČ 47114983					

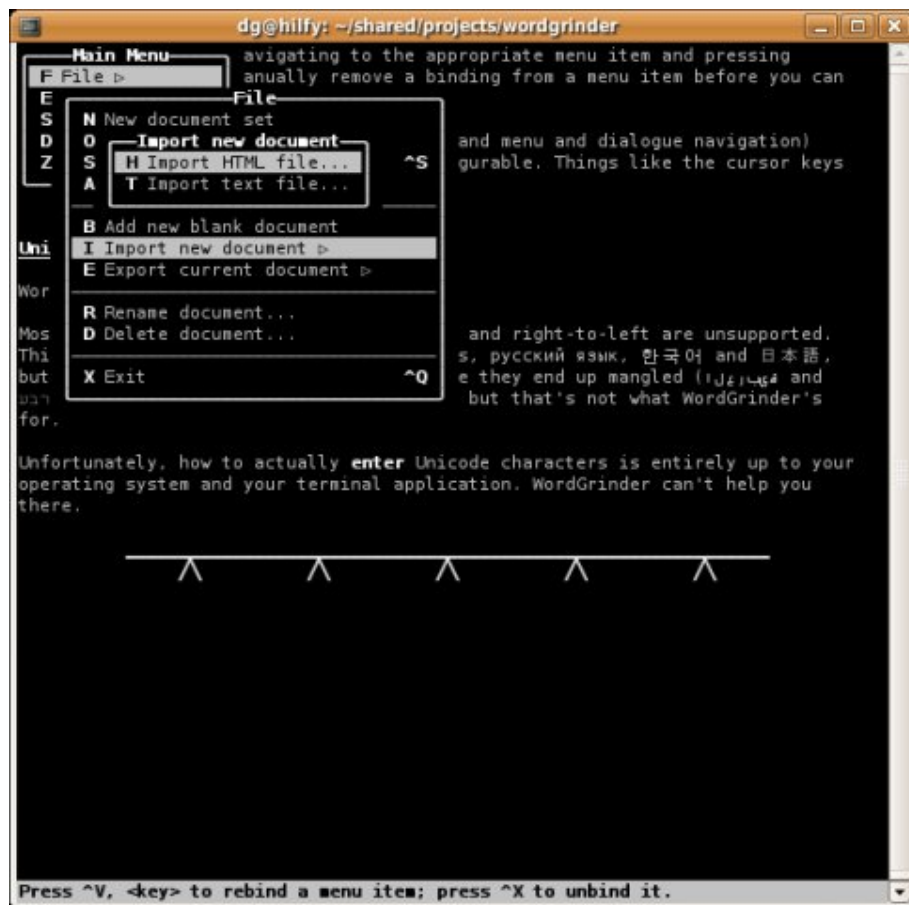
## Kancelář s WordGrinderem a hra DopeWars

Jiří Brožovský

Kvůli okurkové sezóně bude dnešní vydání stručnější: jeden word procesor, něco kolem sociálních sítí a hra.

### Kancelář

Dnes začneme trochu netradičním programem: **WordGrinder** je vlastně docela obyčejný „word processor“, nebo jak říkají běžní uživatelé „textový editor“. Lze v něm tvořit text, umí styly (nadpisy, odrážky, odstavce, neformátovaný text a tak dále) a ovládá i řadu dalších věcí, které se od takového programu očekávají. Jenže na rozdíl od většiny podobných programů (AbiWord, OpenOffice.org Writer ...) běží v textovém terminálu.

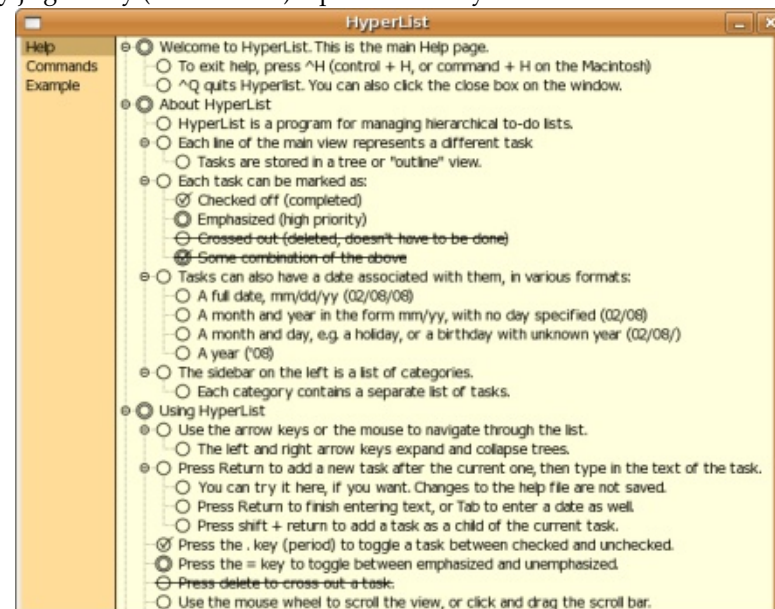


WordGrinder používá vlastní formát souborů (jak už to tyto programy dělají), ale umí načítat i ukládat formát HTML a navíc dovede ukládat ve formátech LaTeXu a formátovacího programu Troff. Ovládá se taky tradičně pomocí nabídek a klávesových zkratk (pro průměrného kancelářského uživatele nebude ovládání žádným překvapením).

Z výše uvedeného je tedy patrné, k čemu může být WordGrinder dobrý:

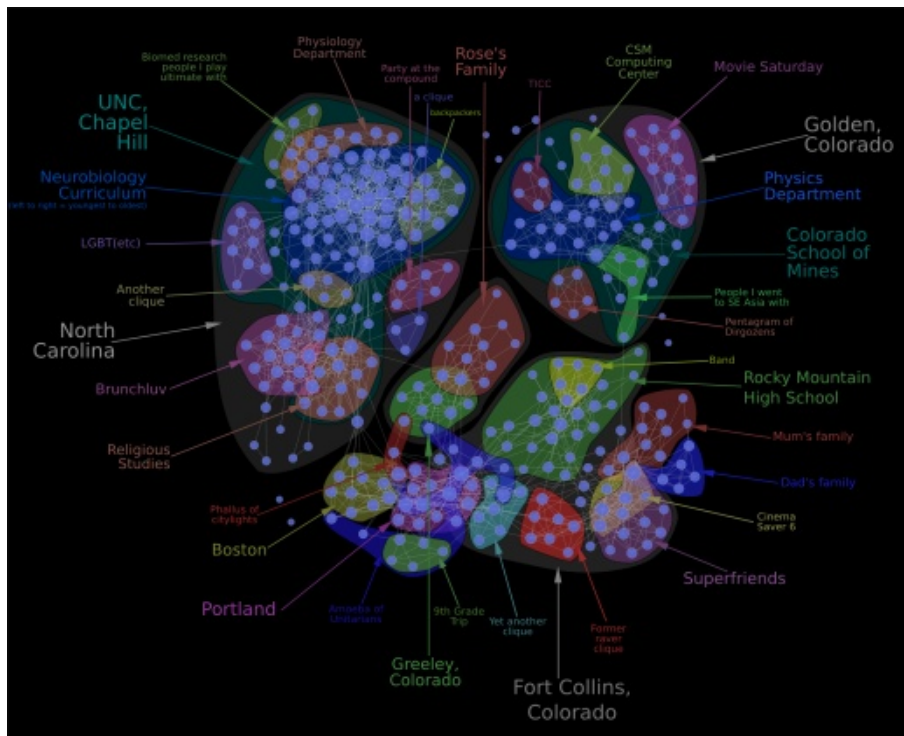
- pro ničím nerušenou tvorbu textů (zvětšíte si terminál přes celou obrazovku a píšete a píšete a píšete),
- pro „user-friendly“ tvorbu jednoduchých textů v LaTeXu,
- pro použití na kapesních počítačích (třeba na portu pro Ben NanoNote se pracuje).

Pokud vás minule uváděný poznámkový program **HNB** zaujal, ale nelíbí se vám jeho textové rozhraní, můžete zkusit některou alternativu, například **HyperList**, který je grafický (Gtk+ a SDL) a pěkně barevný.



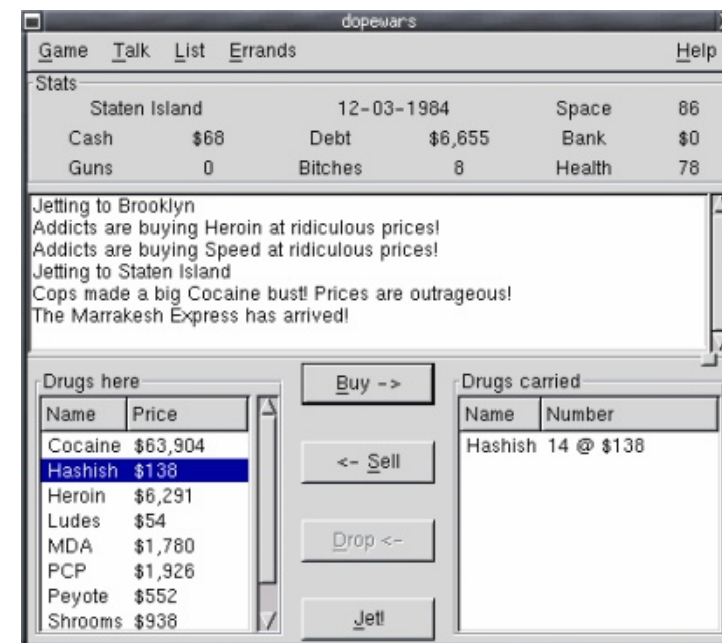
## Grafika a vizualizace

O sociální síti Facebook asi slyšel skoro každý a najdou se i tací, kteří ji používají. Ty by mohla potěšit aplikace **FBizer**, což je skript v Pythonu, který dovede zobrazit vaše facebookové „přátele“ pěkně pohromadě.



## Hry a zábava

Možná znáte hru **DopeWars**: Prodáváte návykové a psychotropní látky v New Yorku a buď skončíte jako milionář v Karibiku, nebo taky ne. Her s podobným názvem a na podobné téma existuje celá řada a pro různé operační systémy a počítače.



Na [SourceForge.net](http://SourceForge.net) najdete hru pro Linux i další operační systémy (mimočodem běží i na Nokiích 770 a novějších), a to nejen v grafickém provedení, ale i pro textový terminál. Dá se hrát jako hra pro jednoho hráče, ale i ve více lidech přes síť.



## DeLi Linux: Distribuce pro staré stroje

Petr Krčmář

Stále jsou na fórech k vidění dotazy ohledně distribucí vhodných pro staré počítače. Jednou z výhod Linuxu totiž je jeho modularita, která mu umožňuje zvolit takový software, který je provozovatelný na počítačích starších než deset let. Je třeba ale vybrat správnou distribuci i aplikace. Třeba DeLi.

.....  
*Upozornění: Distribuce DeLi se přejmenovala. Nyní ji hledejte pod názvem **CommoChaetOS**.*  
.....

Flexibilita linuxových distribucí se projevuje především tím, že je možné vytvořit jak **komplexní moderní desktopový systém**, tak i **specializované distribuce** pro zvláštní účely. Někde mezi jsou pak systémy určené pro starší počítače. Před čtyřmi lety jsme psali o **distribuci Puppy Linux**, která patří právě do takové oblasti. Dalším podobným systémem je DeLi Linux, o kterém je i tento článek.

Přestože (nebo protože?) je dnes hardware velmi levný, všude se válejí staré počítače, které už **nikdo nepotřebuje**. Zeptejte se na nejbližší základní škole. Na půdě budou mít určitě desítky starých strojů, které už dnes nestačí. Na pokusy s Linuxem, k získání základních dovedností nebo jen tak na hraní jsou ale více než dostačující. Stále tak v **různých fórech** narážíme na dotazy typu: „Mám tu jeden starý počítač s procesorem Pentium. Co na to dát za distro?“

### Proč DeLi?

DeLi (Desktop Light) Linux je přímo určen pro staré počítače. Podle toho je také vybírána základní sada softwaru, která je optimalizována právě pro malý výkon. Pokud hledáte nejnovější KDE, GNOME nebo Mozillu, DeLi Linux vás asi nepotěší, píše se na oficiálním webu [DeLiLinux.de](http://DeLiLinux.de).

Teoreticky by DeLi měl stačit počítač s procesorem 386 a 4 MB RAM. Takové stroje ale už opravdu patří do muzea a ani s DeLi si na nich moc legrace neužijete. Pro rozumný běh se doporučuje alespoň procesor 486. Při přípravě distribuce je jako referenční stroj využíván počítač s procesorem Pentium II a s 64 MB paměti. Na této sestavě se vše chová naprosto svižně a podle očekávání. Pokud tedy máte něco podobného a chcete z toho udělat funkční počítač, můžete dát DeLi šanci.

### Kde to stáhnout?

Samozřejmě na oficiálním webu v **sekcí Download**. Tady jsou ke stažení dvě varianty: DeLi 0.8 core ISO je 60 MB základní obraz obsahující jen textové prostředí. Pak je tu ještě DeLi 0.8 full ISO, které už obsahuje kompletní sadu vybraných aplikací a má 252 MB. Druhý zmiňovaný soubor stáhnete dle oficiálního webu jen skrze BitTorrent.

Pokud touto technologií nevládnete nebo (třeba kvůli poskytovateli) nemůžete vládnout, můžete použít ruské **FTP zrcadlo**, na kterém se plné CD nachází. Doporučuji po stažení zkontrolovat MD5 součet podle oficiálního webu. Nejnovější verze nese označení 0.8.0 a je z konce května roku 2008. Nové verze nevycházejí příliš často, ale to v případě této konkrétní distribuce není na závadu.

### Instalujeme

Nejjednodušší je samozřejmě start přímo z CD, který je naprosto bezproblémový. Pokud ale váš starý počítač tuto schopnost nemá (což je pravděpodobné), jsou na médiu k dispozici i obrazy bootovacích disket nebo třeba obraz pro start ze sítě. S jeho pomocí je prý možné instalovat DeLi také skrze sériový kabel. O ničem podobném jsem nikdy neslyšel a je tak možné, že DeLi je jediným systémem, který něco takového nabízí.

```
Freeing unused kernel memory: 76k freed
init started: BusyBox v1.2.1 (2006.10.04-19:27+0000) multi-call binary
Starting pid 9, console /dev/tty1: '/etc/rc'
cat: /proc/partitions: No such file or directory

Linux 2.4.36.4.

THIS IS DELI LINUX - THIS DISTRIBUTION IS BETA - USE AT YOUR OWN RISK
If you have not prepared Linux partitions already, now would be a good time:-)
Just type 'cfdisk' at the command prompt

After this you can use:
'deliinstall' to install DeLi Linux

GOOD LUCK!

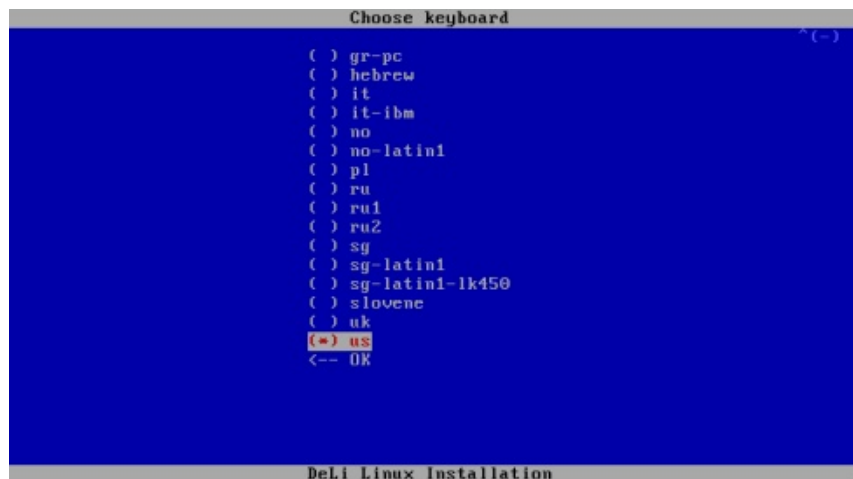
Starting pid 24, console /dev/tty1: '/bin/sh'

BusyBox v1.2.1 (2006.10.04-19:27+0000) Built-in shell (ash)
Enter 'help' for a list of built-in commands.

#
```

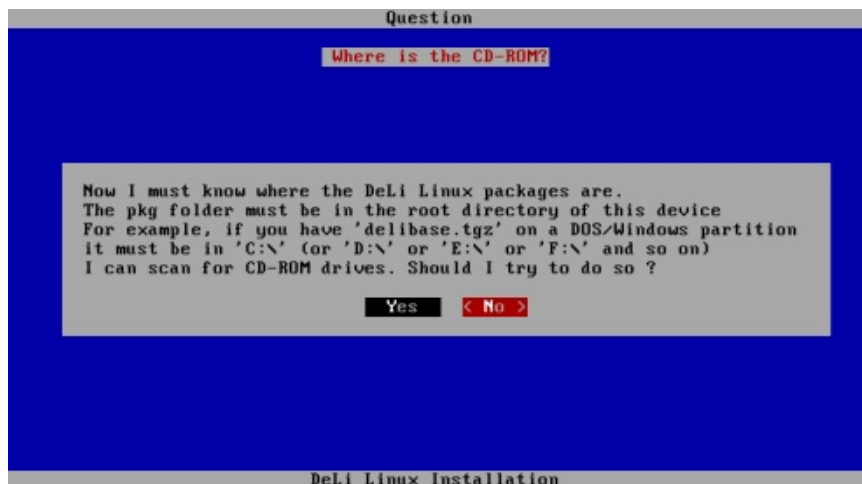
Ať startujete jakkoliv, nakonec se dostanete do přihlášené konzole, kde se stáváte automaticky rootem a můžete jít na instalaci. Ta se spouští příkazem `deliinstall`. Mimochodem DeLi používá jádro ze staré řady 2.4, konkrétně pak

2.4.36.4. Doporučuji tedy dávat pozor na podporu novějšího hardwaru, kterým byste chtěli svého stařečka trochu vylepšit. Pokud máte méně než 48 MB paměti, musíte před spuštěním instalace vytvořit a aktivovat swap.

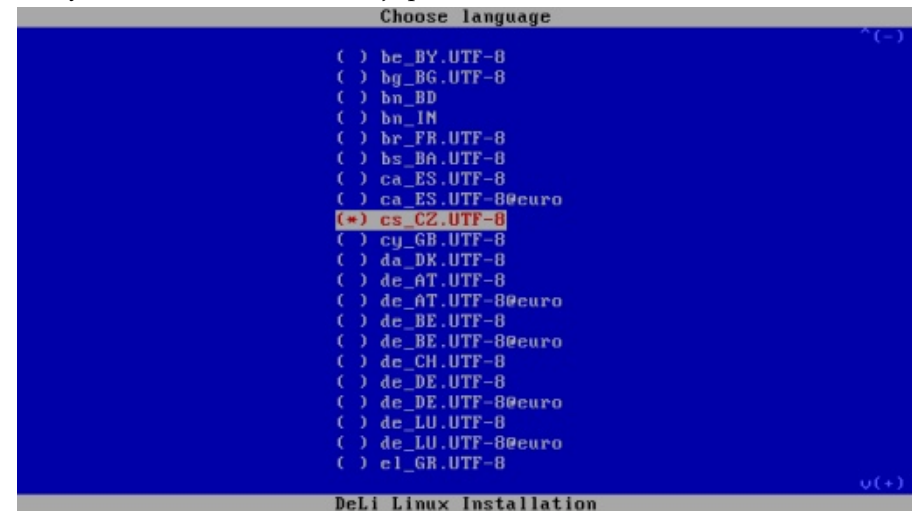


Instalace je samozřejmě plně textová, ale je velmi jednoduchá a přehledná. Nejprve vás instalátor vyzve ke zvolení rozložení klávesnice a pak vám pravděpodobně vynadá, že nemůže najít žádný linuxový diskový oddíl. Automaticky vám nabídne `cfdisk`, ve kterém můžete disk rozdělit. Nezapomeňte vytvořit dostatečně velký swap soubor, váš počítač má pravděpodobně poměrně málo paměti na větší akce. Pak spusťte instalaci znovu.

Po potřebném vytvoření souborového systému na disku následuje dotaz na umístění instalačních balíčků. Instalátor umí sám prohledat připojené CD mechaniky, a pokud v nich správné médium najde, automaticky ho použije.



Následuje několik dalších otázek, mimo jiné na systémový jazyk. Překvapivě nechybí ani čeština s UTF-8, což je pro nás ideální volba.



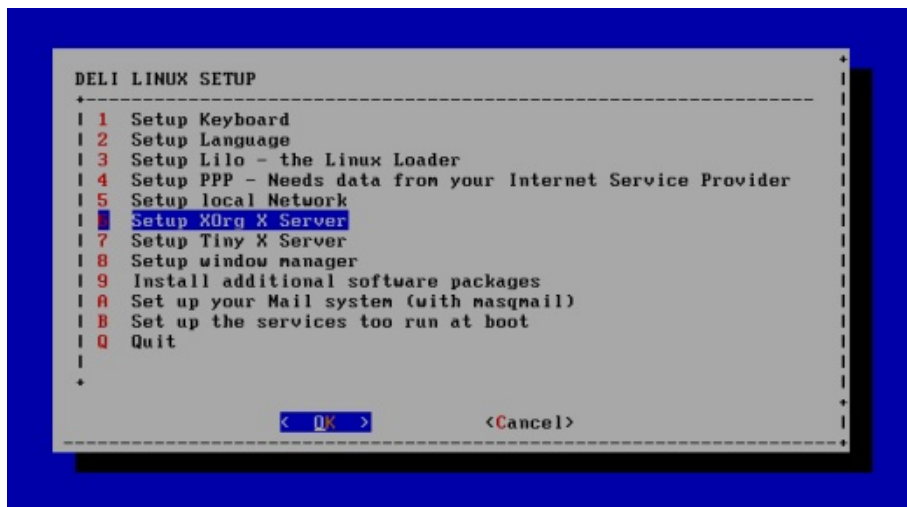
Instalátor pak požaduje zadání hesla uživatele root a rovnou nabídne i vytvoření jednoho běžného uživatele. Následuje dotaz, zda mají být nainstalovány všechny balíčky z vloženého CD. Kompletní instalace pak zabere asi 750 MB prostoru na disku. Pak už zbývá jen instalace zavaděče LILO a restart do nově nainstalovaného DeLi.

.....  
*Poznámka k instalaci: instalátor se vás bude ptát, kam nainstalovat zavaděč. Volby jsou Root, Floppy a MBR. U mě byla třetí volba (ta správná) mimo dialog a musel jsem k ní dorolovat kurzory. Pokud vyberete něco jiného (jako já), budete se pak vztekat (jako já), proč vám to nebootuje.*  
 .....

## Používáme to

Po startu systém naboootuje do textového režimu. Tady se můžete přihlásit pod vytvořenými uživateli a začít experimentovat. K nastavení základních vlastností slouží utilita `delisetup`, ve které můžete nastavit jazyky, zkonfigurovat X server nebo třeba vybrat správce oken (standardně IceWM).





Doporučuji nejprve provést základní konfiguraci grafického rozhraní (rozlišení a podobně) a hlavně sítě. Poté, co se vám podaří síť nakonfigurovat, ji ještě nezapomeňte nahodit pomocí:

```
# /etc/rc.d/net/start
```

Ve zmíněné konfigurační utilitě můžete také navolit, které služby mají naskočit po startu automaticky. Doporučuji proto právě službu net nechat běžet. Bude se určitě hodit. Poté už můžete příkazem `startx` nastartovat grafické rozhraní. Pokud jste nezvolili jinak, naskočí prostředí IceWM.



To nabízí poměrně slušnou hromádku různých grafických témat, ale především to hlavní – nabídku s nainstalovanými aplikacemi. Ty jsou vybrány poměrně rozumně a zastanou základní úlohy: Abiword na psaní textů, Gnumeric na tabulky, NetSurf pro prohlížení webu, Sylpheed pro poštu a další drobné utility. Samozřejmě můžete pomocí balíčkovacího systému doinstalovat další aplikace. Jen vždy zohledňujte výkon svého počítače.

DeLi používá balíčkovací systém Pacman, který znáte z distribuce Arch Linux. Balíčky najdete na oficiálním serveru, případně je vytvářejí i další vývojáři. Doinstalovat si tak můžete třeba Mozilla Firefox, GIMP nebo XMMS2. Nic vám samozřejmě nebrání zkompilovat si naprosto libovolný software. V systému je i GCC 3.4.6, Make a další potřebné utility pro kompilaci.

## Co dál?

Co s tímto systémem na svém stroji uděláte, už je na vás. Pokud se chcete ponořit hlouběji, můžete se začíst do poměrně slušné dokumentace na webu projektu. Osobně si takový počítač umím představit jako psací stroj, mašinku pro základní kancelářskou práci nebo prohlížení webu. Instalovaný prohlížeč NetSurf je sice poměrně omezený (neumí třeba JavaScript), ale češtinu zvládá dobře a weby zobrazuje. Pro náročnějšího surfaře bude tedy zřejmě třeba doinstalovat zmíněný Mozilla Firefox nebo jiný plnohodnotný prohlížeč.



Ilustrační obrázek pocházející z webu DeLi Linuxu.

Pokud máte starý počítač a nevíte co s ním, šup na něj DeLi. Já osobně jsem jej instaloval známému na malý počítač s procesorem na 166 MHz a s 32 MB paměti, který měl místo disku 1 GB CF kartu. Hlavní předností tohoto počítače bylo, že neměl jedinou mechanickou součástku (ani větráček) a byl proto naprosto tichý.

# Jak si pouštět YouTube a nemít Flash

Petr Krčmář

Flash je dlouhodobě proklínaná technologie a Google se v poslední době snaží ji alespoň vytlačit z internetového videa. Zřejmě se mu to začas i povede, ovšem otázkou je, jak se ho zbavit už teď. Existuje několik způsobů, jak přehrávat videa z YouTube a Flash k tomu potřebovat vůbec nebudete. Jak?

Mnoho uživatelů si na Flash stěžuje. To je už ohraná písnička. Flash je uzavřený, padavý, zatěžuje počítač a způsobuje prostě haldu problémů. Nejlepší je jej tedy vůbec v počítači nemít. Bohužel existují služby, které jej vyžadují. Tou nejpoužívanější je YouTube. Velké množství uživatelů má Flash už jen kvůli videu z YouTube.

Google, který je provozovatelem YouTube, se **snaží Flash video z webu vymýtit** a je docela možné, že **se mu to časem povede**. Zatím tam ale je. Přesto existuje několik způsobů, jak se Flashi vyhnout a přehrávat videa na YouTube jinak.

## HTML5 a video formát WebM

První variantou je využít podpory nového video formátu WebM, který Google nedávno **do YouTube zavedl**. Stačit vám bude některý z podporovaných prohlížečů. Potřebovat ale budete různé testovací verze prohlížečů, které v sobě podporu obsahují. Na vydání v ostrých verzích si budeme muset ještě chvíli počkat. Pokud takový prohlížeč máte, stačí navštívit stránku [youtube.com/html5](http://youtube.com/html5) a tam aktivovat podporu HTML5 videa.

Pak už se můžete vrátit na samotný YouTube a pouštět si videa. Můžete si to zkusit například na tomhle: [http://www.youtube.com/watch?v=MS4\\_Z84-rRE](http://www.youtube.com/watch?v=MS4_Z84-rRE). Zatím bohužel nefunguje ideálně fullscreen a video se jen roztáhne v rámci stránky. Okolí včetně prohlížeče je ale stále vidět.

Další nevýhodou této metody je, že ne všechna videa na YouTube jsou do WebM převedena. U mnohých se vám tak stane, že prohlížeč bude stejně požadovat Flash. WebM je tedy pravděpodobně budoucnost, ale zatím opravdu jen budoucnost.

to Op... x YouTube - Broa... x +

http://www.youtube.com/html5

**YouTube**

**Přehrávač videí YouTube HTML5**

Toto je experimentální verze funkce pro podporu specifikace HTML5 na YouTube. Pokud používáte podporu přehrávače Flash použít přehrávač HTML5..

**Podporované prohlížeče**

We support browsers that support both the video tag in HTML5 and either the h.264 video codec or the WebM video format.

- Firefox (WebM enabled version coming soon)
- Google Chrome (h.264 supported now, WebM enabled version coming soon)
- Opera (WebM enabled version coming soon)
- Apple Safari (h.264, version 4+)
- Aplikace Microsoft Internet Explorer s nainstalovaným doplňkem Google Chrome Frame ([Získat Google Chrome Frame](#))

**Další omezení (pracujeme na nich!)**

- Video s reklamami nejsou podporována (budou přehrána v přehrávači Flash)
- On Firefox and Opera, only videos with WebM transcodes will play in HTML5
- Zobrazení na celé obrazovce není podporováno
- Pokud jste se přihlásili k dalším experimentům TestTube, možná nezískáte přehrávač HTML5 (přehrávač Flash)

**Aktuálně nemáte aktivovanou verzi HTML5 beta.**

[Aktivovat HTML5 Beta](#)

Nápověda  aplikaci  Bezpečnost  Ochrana osobních údajů  Podmínky  Autorská práva

Reklama

## Skript youtube-pl

Další možností, která už Flash opravdu kompletně vynechává, je **skript youtube-pl**, který je dokonce výtvorem českých Twibrigh Labs. Ten využívá známého přehrávače **MPlayer** a jeho schopností přehrávat .flv video. Práce s ním je velmi jednoduchá. Skript stačí stáhnout a zkopírovat třeba do /usr/bin. Pak stačí v řádce zavolat:

```
$ youtube-pl http://www.youtube.com/watch?v=MS4_Z84-rR
```

Video začne hrát automaticky přes celou obrazovku (pokud máte nainstalován MPlayer). Bohužel se poměrně často stává, že YouTube změní svůj web a skript přestane fungovat. Musíte pak počkat, až vyjde nová verze, která bude zase funkční.



## Stáhnout a přehrát

Další podobnou možností je **skript youtube-dl**. Jeho primárním úkolem je video soubory stahovat na disk uživatele. Odtud si je můžete jednoduše přehrát opět pomocí MPlayeru. Pokud ale nechcete čekat na stažení a rovnou se dívat, můžete použít následující příkaz:

```
$ mplayer $(youtube-dl -g -b
http://www.youtube.com/watch?v=MS4_Z84-rRE)
```

Video začne hrát okamžitě. Výsledek je tedy podobný tomu, co nabízí výše zmíněný youtube-pl.

## Nativní přehrávač Minitube

Další možností je využít některý z nativních přehrávačů. Vyzkoušet můžete například **Minitube**. Jedná se o multiplatformní přehrávač, který můžete použít pod Linuxem a Mac OS X. Verze pro Windows se připravuje. Je možné, že Minitube bude ve vaší distribuci, takže bude stačit jej nainstalovat skrze balíčkovací systém. K dispozici je i univerzální balíček pro 32bitové distribuce.

Aplikace je napsána s pomocí knihovny QT a nabízí poměrně jednoduché rozhraní. V něm vyhledáte podle klíčových slov videa a ta program začne přehrávat jedno po druhém. Podle autorů aplikace je cílem vytvoření „televizního dojmu“. Získáte tak proudové vysílání podobné tomu z televize. Ideální je to například k pouštění videoklipů.

## Přehrávač Totem

Další grafickou možností je populární **přehrávač Totem**, který je součástí projektu GNOME. Ten obsahuje modul YouTube, který dokáže opět vyhledávat a přehrávat videa z YouTube bez potřeby spouštět webový prohlížeč a navštěvovat zmiňovaný web. Je pravděpodobné, že budete muset nejprve modul v konfiguračním menu aktivovat.

## Libovolný přehrávač do Mozilla Firefoxu

Uživatelé se často v diskusích a fórech ptají, jestli neexistuje způsob, jak přehrávat YouTube video přímo v prohlížeči, ale pomocí jiného zásuvného modulu. Existuje několik různých skriptů pro **Greasemonkey**, ale

jejich kvalita je různá a často nefungují vůbec. Velmi zajímavé je ale rozšíření **FlashVideoReplacer**, které dělá přesně výše popsanou věc: tedy mění obsah stránky tak, aby se místo kódu pro načtení Flashe objevil kód pro Windows Media Player nebo Quicktime. Pokud máte nainstalován příslušný modul, který se o tento typ obsahu stará, můžete pak video přehrávat v něm.

Můžete tak video přímo ve stránce přehrávat pomocí MPlayeru (modul mozplugger), Totemu, Xine, Kaffeine a dalších běžných přehrávačů dle vašich preferencí. Modul navíc umí kromě YouTube i další videosevery a autor se chystá přidat jich ještě více. Pokud chcete zůstat u tradičního webového rozhraní, je FlashVideoReplacer ideální volbou.

## Závěrem

Rozhodně se nejedná o konečný výčet řešení a jistě najdete mnoho dalších. Můžete se o ně podělit s ostatními čtenáři v diskusi. Ve všech případech jde ale o jediné: zbavit se problematického Flash Playeru a nahradit jej jiným a ideálně otevřeným řešením, které nebude tak technicky problematické.

## Podpořte Liberix a jeho konkrétní aktivity

Liberix, o.p.s. aktivně prosazuje volně šiřitelný software, organizuje vzdělávací akce, spravuje obsah webových portálů, vydává tento elektronický časopis, překládá software a zapojuje se do mnoha různých aktivit. Mnohé činnosti vykonávají dobrovolníci, některé činnosti je ale vhodné zaplatit, protože také v neziskovém sektoru jsou finance důležitým motivačním prostředkem. Hledáme proto dárce a mecenáše.

### Podpořte nás finančním darem

Obracíme se na vás s prosbou: *Podpořte naše aktivity finančně.* Peníze jsou univerzální pomoc a my je také potřebujeme. Vítejte podporu v jakékoliv výši, protože nám umožňuje realizovat některý z našich cílů. Dary přijímáme na následujícím transparentním účtu:

- **2100055120/2010** (FIO) – [online náhled na účet](#)

Uvádíme aktuální seznam činností, které financujeme z darů a zisku. Pokud vás zajímají další informace, [neváhejte se nás zeptat.](#)

- odměna za redakční práce – příprava openMagazinu
- odměna za korektury – články na našich webech
- honoráře autorům za články na našich webech
- odměny za grafické práce

Aktivity obecně prospěšné společnosti směřují k naplňování cílů hlavní činnosti, nikoliv k vytváření zisku. Pokud bude (např. prostřednictvím doplňkových činností) vytvořen zisk, ze zákona musí být použit ve prospěch plnění hlavních činností. Dary tedy použijeme výhradně na financování našich hlavních aktivit. Doporučujeme vám k přečtení dokument [Zakládací listina společnosti](#) (PDF; 1,8 MB).

.....  
*Rádi vám vystavíme doklad o poskytnutí daru, kontaktujte nás, prosím. Každý dárců bude uveden na stránce [Pomáhají nám.](#)*  
 .....

### Začněte odebírat newsletter – informace z Liberixu

Liberix, o.p.s., připravil pro své partnery, spolupracovníky, fanoušky a další zájemce nový informační servis. Přihlaste se k odběru newsletteru a nechte si pravidelně zasílat informace o dění ve společnosti, jejich úspěších, plánech či potřebách. Newsletter bude také informovat o nových vydáních elektronického openMagazinu.

#### Jak se přihlásit

Registrovat se můžete na stránce <http://newsletter.liberix.cz/register.php>. V současné době obsahuje newsletter následující skupiny:

- *Děni v Liberixu* – každé druhé úterý, počátek 1.12.2009
- *openMagazin* – jakmile bude dostupné nové vydání

Každá z nich bude příjemcem jiných informací, pokud máte zájem dostávat maximum, vyberte všechny skupiny (stiskněte klávesu Ctrl a klikněte na skupiny myší). Po vyplnění formuláře vám přijde potvrzovací e-mail, klepněte prosím na odkaz, který je v něm uvedený – jinak nebude vaše přihlášení funkční.

#### Jak se odhlásit

V každém e-mailu bude odkaz na odhlášení. Odhlášení je celkové, tedy ze všech skupin.

#### Jak změnit skupiny

Pokud chcete přidat nebo ubrat tematickou skupinu, napište nám prosím na adresu [info@liberix.cz](mailto:info@liberix.cz), a to z adresy, která je přihlášená pro příjem newsletteru. Skupiny vám nastavíme podle vašeho přání.

.....  
*Napište nám, prosím, jak bychom měli službu vylepšit, o jaké informace máte zájem, v jakém formátu bychom měli newsletter zasílat apod. Děkujeme!*  
 .....

# Internetové jazykové kurzy pro nevidomé žáky

Cílem projektu je **modernizovat** výuku cizích jazyků pro zrakově postižené vytvořením nových jazykových modulů. Děti se zrakovým hendikepem se tak mohou **lépe učit** vybrané jazyky: angličtinu, němčinu, španělštinu a italštinu.

V současnosti jsou výukové texty všech modulů k dispozici v cizích jazycích a češtině. Textové informace i zvukové nahrávky jsou vkládány do výukového systému. Probíhá **optimální nastavení** softwaru a připravuje se **metodika** pro používání celého systému. **Další fází** bude testování a školení lektorů (podzim 2010).

Řešitel projektu



Partner projektu

Základní škola prof. V. Vejdovského  
náměstí Přemysla Otakara 777  
784 01 Litovel

Informace o projektu najdete na adrese [ec3.liberix.cz](http://ec3.liberix.cz)

tento projekt je spolufinancován evropským sociálním fondem a státním rozpočtem České republiky



investice do rozvoje vzdělávání